

# CUADERNOS DE TIRRIBO

Volumen 1, Número 1

enero 1998

## Editorial

*¿Por qué aparecen los Cuadernos de Tirribo?*

**Víctor García**

*Editor*

Puede que muchos de los que visitáis asiduamente la Cueva de Tirribo (gracias por hacerlo), os estéis preguntando: ¿qué es esto de los Cuadernos de Tirribo? ¿Que tienen de especial o que pueden ofrecer para que no figuren en la Cueva como una página normal?

El motivo es muy simple. Cuando comencé a editar la Cueva de Tirribo lo hice con dos objetivos muy claros: el primero, dar la mayor cantidad de información posible sin que por ello la página fuera lenta de cargar (uno de los motivos por los que nunca veréis muchas imágenes en la Cueva), mi segundo objetivo era que la página nunca llegara a estar "muerta" (es decir, sin actualizar). De momento creo que voy cumpliendo estos objetivos, la Cueva es una buena fuente de información sobre Warhammer y Warhammer 40.000, y se actualiza aproximadamente cada diez días.

El problema es que creo que se ha llegado a un "punto muerto",  
*continúa en página 2*

## EN ESTE NÚMERO

- 1 Editorial.
- 1 Objetos mágicos para No Muertos.
- 2 Informe de Batalla.
- 3 Ventajas de las Legiones demoniacas.
- 4 Noticias, rumores y chismorreos.
- 5 Colaboraciones y Copyright.

## Objetos Mágicos para No Muertos.

*Combinaciones devastadoras de objetos mágicos.*

**Víctor García**

Hace unos días recibí un email de uno de los visitantes de la Cueva, en el que entre otras cosas se "quejaba" de que en el artículo de tácticas para No Muertos no había hablado sobre las distintas combinaciones de objetos mágicos que resultan extremadamente efectivas al dirigir este ejército. Así que, aprovecho este artículo para subsanar ese error. Agradezco a José Antonio Vila sus sugerencias en cuanto a combinaciones, muchas de las cuales reproduzco a continuación.

### Báculo Prohibido/Amuleto Ambar

El Báculo permite lanzar un hechizo sin invertir cartas de energía, además el hechizo se considera lanzado con Energía Total. Como contrapartida existe la posibilidad de recibir una herida sin posibilidad de salvación. El Amuleto permite restablecer una herida.

### Libro de los Secretos /Poción de la Sabiduría

Tanto el Libro como la Poción permiten lanzar hechizos sin cartas de energía. Se puede crear un gran número de esqueletos (por ejemplo). De todas formas es una táctica arriesgada debido a las contrapartidas de estos objetos.



### Libro de Nagash/Báculo del Cráneo

El Báculo revela los objetos mágicos del enemigo y da un

*Continúa en la página 3*

a los visitantes veteranos que conocen todos los contenidos de la página, sólo les interesan las novedades de cada actualización, siempre y cuando la actualización sea sobre el juego o ejército de su elección. También digo lo del punto muerto porque creo que una vez que hay catorce personajes especiales para WH40K, puede dar igual que meta uno más y sean quince... Todo esto no quiere decir que la Cueva de Tirribo no vaya a seguir su ritmo normal de actualizaciones.

Para solucionar esta especie de estancamiento, me he decidido a crear este boletín, revista, fanzine, o como queráis llamarlo. Con él pretendo que cada dos meses (puede que el tiempo baje a un mes o suba a tres, depende de cómo funcione la idea), haya información "nueva" en la Cueva, también quiero dar cabida a artículos que, por distintos motivos, no terminan de encajar en la página. Esto quiere decir que aquí encontrareis artículos de opinión, relatos, noticias sobre novedades, etc.

También busco vuestra colaboración a la hora de hacer los Cuadernos, así que si estáis interesados no olvidéis leer las condiciones que aparecen en la última página.

De momento esto es todo lo que quería decir en este primer editorial, como siempre espero vuestras sugerencias, críticas, etc. ♦

.1) 250 ( ( 9\$ 7\$ / / \$ □

### Víctor García

En esta sección de informes de batalla no pretendo que aparezcan informes del estilo a los que aparecían anteriormente en la revista White Dwarf. Pretendo que sea una sección donde aparezcan informes de batalla novelados, informes resumidos en los que se saque alguna conclusión sobre las tácticas usadas, etc.

Para inaugurar la sección voy a resumir mi última participación en un torneo. Los ejércitos eran de 2.000 puntos, creados siguiendo las *reglas de torneo* del Manual de Warhammer. En la primera fase los ejércitos estaban divididos en grupos de tres, pasando a la siguiente el mejor de ellos. Como yo no pasé de esta primera fase el artículo no va a ser muy largo...

Mi ejército en el torneo era el siguiente:

### REGIMIENTOS

29 ESQUELETOS (8 p)..... 329 puntos.  
Equipados con arma de mano y escudo (1 p). La unidad incluye músico y portaestandarte con *Pabellón del Poder*

(50 p). Unidad al mando del Maestro Nigromante.

1 CARROÑERO..... 45 puntos.  
Jinete equipado con arma de mano.

1 ESPECTRO..... 75 puntos.  
Equipado con arma a dos manos.

4 JINETES ESQUELETICOS (18 p)..... 165 puntos.  
Equipados con arma de mano, armadura ligera (4 p), escudo (2 p) y lanza de caballería (4 p). La unidad incluye portaestandarte con *Estandarte de los Jinetes Condenados* (25 p). Unidad al mando del Señor Caballero No Muerto.

### MAQUINAS DE GUERRA

2 CARRUAJES (56 p)..... 185 puntos.  
Tripulantes armados con arma de mano y arco (2 p). Carruajes equipados con cuchillas (20 p). Un carruaje lleva *Estandarte de Guerra* (25 p).

2 LANZADORES DE CRANEOS (74 p)..... 148 puntos.  
Dotación equipada con arma de mano.

### MONSTRUOS

1 Enjambre de murciélagos..... 100 puntos.

### PERSONAJES

SEÑOR VAMPIRO (375 p)..... 476 puntos.  
Equipado con corcel esquelético con barda (6 p), *Espada de la Fuerza* (20 p), *Amuleto Negro* (50 p) y *Pergamino de Dispersión de Magia* (25 p).

SEÑOR CABALLERO NO MUERTO (65 p)..... 83 puntos.  
Equipado con espada funeraria, corcel esquelético (2 p), escudo (1 p) y *Armadura de la Suerte* (15 p).

MAESTRO NIGROMANTE (278 p)..... 393 puntos.  
Equipado con arma de mano, *Flecha Voladora de Narloer* (30 p), *Anillo de Corin* (50 p) y *Báculo del Cráneo* (35 p).

**TOTAL:** 1.997 puntos.

· El grupo en el que participé estaba formado por dos ejércitos de No Muertos y uno de Altos Elfos.

En la primera batalla me enfrenté contra los Altos Elfos. El ejército estaba formado por un regimiento de lanceros, otro de arqueros, dos lanzavitotes de repetición, el general montado en un dragón y algunos personajes más. Fue una batalla muy corta... mi adversario movió primero y un error en mi despliegue hizo posible que cargara con su general contra mi regimiento de caballería esquelética. El regimiento fue aniquilado y mi general (un Señor de Vampiros) no superó el chequeo de pánico, huyendo y abandonando el campo de batalla. Podéis imaginaros lo

Continúa en la página 4

## VENTAJAS DE LAS LEGIONES DEMONIACAS

Por Víctor García

Siguiendo las indicaciones de la lista de ejército de las Legiones Demoniacas del Codex Caos, podemos crear un ejército más o menos como este:

1 Príncipe Demonio  
 1 Gran Inmundicia  
 1 Portador de Reliquia  
 1+ Paladines Guerreros del Caos.  
 1+ Magus del Caos.  
 1+ Paladines Hombres Bestias.  
 5 Peanas de Nurgletes.  
 10 Portadores de Plaga  
 1 Banda Guerreros del Caos (20)  
 1 Manada Hombres Bestias (20)  
 Añadir cartas de equipo, marcas, recompensas, etc.

Con esto tenemos un ejército extremadamente fuerte en cuerpo a cuerpo en el que además, muchas de sus unidades causan miedo.

En la nueva caja Reino del Caos viene entre otras la lista de ejército para organizar una Legión Demoniacas. Si intentamos organizar un ejército siguiendo esta lista obtendremos un ejército prácticamente igual al anterior.

Si nos decantamos por organizar una Legión Demoniacas para Warhammer, tenemos al mismo tiempo una Legión Demoniacas para Warhammer

+1 a las tiradas de dispersión. El Libro incrementa en 1 el nivel de magia del nigromante. Esta combinación hace que sea prácticamente imposible fallar una tirada de dispersión.

### Báculo del Cráneo/Anillo de Corin.

El Báculo revela los objetos mágicos del enemigo y el Anillo permite destruir los objetos con relativa facilidad. Esta combinación es válida para todos los ejércitos, pero con los No Muertos puede ser especialmente efectiva ya que permite destruir armas especializadas en destruir No Muertos, objetos que aumentan el atributo de liderazgo o que dan inmunidad contra el miedo, etc. ♦

40.000 (o viceversa). Esto quiere decir que nos podemos ahorrar bastante dinero, ya que es posible usar el mismo ejército en los dos principales sistemas de juego de Games Workshop.

Es obvio que un ejército como el que aparece al principio es bastante poderoso en Warhammer, sin embargo, puede parecer que no lo es tanto en Warhammer 40K debido a la falta de bolters tanto en los guerreros como en los hombres bestia. Creo que esto no es así ya que en Warhammer 40K la cobertura tras los elementos de escenografía suele ser muy importante, lo que quiere decir que generalmente podremos cubrir a nuestras tropas hasta que lleguen al combate cuerpo a cuerpo. No debemos olvidar que el cuerpo a cuerpo es el punto fuerte de los Guerreros del Caos y de los Hombres Bestia, por tanto los bolters están de más. ♦

## NOTICIAS, RUMORES Y CHISMORREOS

### PRESENTACIÓN

En cada número de los Cuadernos podréis encontrar en esta sección cuales se suponen que van a ser los próximos lanzamientos y nuevos proyectos de Games Workshop.

### EJÉRCITOS WARHAMMER

Durante el 98 deberían ver la luz dos nuevos Libros de Ejército. El primero, el ansiado libro dedicado a los mercenarios (Los Perros de la Guerra), incluirá entre otras las listas de ejército de Nórdicos, Ogros, Hobgoblins y Tileanos. El segundo libro estará dedicado a las tropas del lejano oriente.

### CAMPAÑAS WARHAMMER

Las próximas campañas enfrentaran a Altos Elfos contra Elfos Oscuros y a los Skaven contra el Imperio. Puede que por fin salgan las miniaturas de la Guardia del Mar o de los Jinetes Oscuros.

También es probable que salga la nueva edición de Warhammer 40.000 (¿squats? o ¿skaven? - eldar oscuros), y nuevos productos como Warhammer Ancients y Warhammer Siege (castillo incluido). ♦

que sucedió a continuación, lo único que me quedó del ejército fueron los esqueletos, los murciélagos, el espectro, el nigromante y el caballero No Muerto. Aún así conseguí destruir su regimiento de arqueros con el nigromante y los esqueletos (después de que hubieran atravesado el campo de batalla bajo el fuego de los arqueros y los lanzavirotes). Resultado de la batalla: Altos Elfos 23 - No Muertos 2. Lo único bueno de esta derrota es que, por lo menos, estaba seguro de que ya no podía hacerlo peor.

En la segunda batalla me enfrenté al otro ejército No Muerto. Estaba formado por un Señor de Vampiros montado en mantícora, un maestro nigromante al mando de siete espectros y un regimiento de unos 30 esqueletos sin grupo de mando. Fue una batalla bastante competida que tuvo dos momentos culminantes: 1º/ cuando su señor de los vampiros fue derrotado por mi regimiento de esqueletos, huyó y fue alcanzado por mi carroñero (tenía el anillo de los Carstein), 2º/ cuando su señor de los vampiros (esta vez sin mantícora) fue contenido por mis murciélagos mientras mi regimiento de esqueletos cargaban por la retaguardia. El vampiro huyó de nuevo, fue alcanzado por los esqueletos y esta vez no tenía anillo. Resultado: 14-7 a mi favor.

Por si a alguien le interesa pasaron a la siguiente ronda los Altos Elfos.

Moraleja del torneo: piensa bien el despliegue, no confíes demasiado en los personajes poderosos montados en monstruos. ♦

*Derecha.-* Una de las nuevas miniaturas que aparecerán junto a la caja Reino del Caos. Por cierto, en la nueva caja parece ser que no aparecen los personajes especiales del Caos, sino que se recogen todos en un libro aparte similar en formato al Codex Asesinos.

*Abajo.-* Praetorian. El nuevo regimiento de la Guardia Imperial de edición limitada.



## **Colaboraciones y Copyrights**

### **COLABORACIONES**

Pueden ser enviadas a la siguiente dirección de correo electrónico: [tirribo@yahoo.com](mailto:tirribo@yahoo.com)

Se aceptan en formato HTML, Word, RTF o texto sin formato. Los artículos enviados son propiedad de su autor, aunque me reservo el derecho de editarlos para su publicación en el boletín. El hecho de enviar un artículo no implica el de su publicación. Para cualquier duda se puede acudir a la dirección anterior o a la Cueva de Tirribo: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2859>

### **COPYRIGHTS**

Games Workshop, White Drawf y Warhammer son marcas registradas propiedad de Games Workshop, S.L. usadas sin permiso previo, sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa. Este uso no debe interpretarse como un ataque al status de esas marcas registradas. Asimismo, muchas de las imágenes que aquí aparecen son propiedad de Games Workshop, S.L. El resto del material, salvo que se indique lo contrario es propiedad de Víctor García.