

Cuadernos de Tirribo

Volumen 2, Número 10 - julio/diciembre 1999

Editorial

Víctor García
Editor

Saludos a todo el mundo.

Una vez más el Cuaderno vuelve a salir con retraso, mucho retraso...., lo siento ☹.

En fin, en este número podeis dencontrar dos novedades: la primera es el cambio de periodicidad, de bimestrales los Cuadernos pasan a ser trimestrales (aunque este ejemplar sea para seis meses). ¿Motivo? Salvo contadas excepciones nadie manda colaboraciones.

La segunda novedad es el inicio de una serie de monográficos sobre razas/ejércitos que apareceran de vez en cuando. Iniciamos la serie con el especial Elfos Oscuros.

¡Que lo disfruteis!

Indice:

1	Editorial.
2	Personajes Especiales.
5	Nueva Unidad.
7	Estandartes.
8	Noticias y Novedades.

Personajes Especiales

Por Alvaro López ns10053@autovia.com

URIAN POISONBLADE

Urian fue uno de los guerreros Elfos Oscuros Más infames. Era el paladín personal del Rey Brujo, un guerrero con una habilidad de armas, astucia y capacidad mortíferas. Decían que había sido creado para la batalla por el propio Rey Brujo, para convertirse en el destructor e insaciable Verdugo de sus enemigos. La crueldad de Urian era tan legendaria como su habilidad marcial. Sus enemigos decían que tenía el corazón de un demonio y que sus prisioneros preferían tragarse su propia lengua y morir asfixiados, antes que morir y enfrentarse a los horrores que deberían sufrir durante las horas o los días siguientes a sus capturas. Cuando Urian se enteró se aseguró de que ninguno de sus futuros prisioneros tuviera una lengua con la que poder asfixiarse.

En las batallas era imparable. Había sido adiestrado por los mejores maestros en las artes marciales de Naggaroth. Dijo abiertamente a sus maestros que les mataría en cuanto hubiera aprendido todo lo que pudiera de ellos, si estos no lo mataban primero a él. Y lo hizo: mató a todos y cada uno de sus maestros a medida que fue aumentando sus conocimientos y habilidades de combate. Las técnicas que aprendió le convirtieron en un adversario invencible. Decían que conocía más de 10.000 formas de matar a un enemigo, y 10.000 formas de mutilarle para dejarle a su merced. Podía matar a un toro de un puñetazo y desviar una flecha con un movimiento de su espada. Era la encarnación de la muerte.

A medida que sus habilidades aumentaban también lo hacía su orgullo y su vanidad. Urian incluso llegó a decir que podría matar al propio Khaine en combate singular. Es posible que el dios de la mano ensangrentada le oyera y decidiera dar una lección a Urian, en cuyo caso su arrogancia le costaría muy cara, ya que el destino de Urian estuvo marcado por el encuentro con el único guerrero que era mejor que él.

(Fragmento copiado del libro de ejército de los Elfos Oscuros pg. 17)

URIAN POISONBLADE 160 puntos
(equipo no incluido)

Total: 435 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Urian Poisonblade	12	8	7	4	4	4	10	4	10

Equipo: Arma de mano, armadura pesada, escudo, ballesta de repetición.

Tirada de salvación: 3+ por armadura mágica, 3+ especial

Reglas Especiales:

- Inmune a Psicología: Tal y como se describe en el reglamento de WHF.
- Adiestrador: Si se pone a su mando una unidad de guerreros, esta unidad llevará armadura pesada, arma de mano, y arma a dos manos, escudo y ballesta de repetición, además se les subirá un punto la HA, la Fuerza y la Iniciativa. Esta unidad costará 18 puntos por miniatura, el portaestandarte costará 18 puntos pero el músico costará 36, esta unidad siempre debe llevar grupo de mando, son inmunes a psicología.
- Cruel: Cuando una unidad sufra bajas causadas por Urian, la unidad deberá hacer un chequeo de pánico.
- Miedo: Urian es un temible y despiadado guerrero famoso entre todos sus enemigos. Urian causa miedo.
- Desviar proyectiles: Al igual que sus primos malditos los Altos Elfos Urian y la unidad que comanda podrán desviar los proyectiles, por lo tanto si son objetivo de disparos en su línea de visión, los que disparen a la unidad de Urian o a este tendrán que aplicar un modificador de -1 para impactar, sólo si los proyectiles son lanzados desde ballestas o arcos, pero contra máquinas de guerra como los lanzavirotes, no tendrá efecto. Esta habilidad Urian se la enseña a sus discípulos, los cuales aprenden a desviar proyectiles con la espada, esta es una de las pruebas finales que Urian les hace a los Elfos Oscuros que pretenden formar parte de su guardia personal, pero son muy pocos los que consiguen hacer tales proezas, así que la unidad que comande Poisonblade no podrá ser mayor de 20 miniaturas, incluyendo al propio Urian. Aunque no es necesario que Urian vaya al mando de una unidad puede ir como personaje individual, eso sí si comanda una unidad sólo podrá ser la anteriormente mencionada.
- Orgullo: Siempre que se le rete a Urian nunca podrá rechazarlo, Es demasiado vanidoso como para desaprovechar el dar un espectáculo de valentía y maestría con sus mortíferas artes de lucha.
- Destino: A Khaine le satisface que sus adoradores sean grandes maestros en las artes de la lucha, pero su satisfacción no llega tan lejos como para aceptar un reto de un simple Elfo Oscuro, por eso desde que Urian dijo que sería capaz de vencer al propio Khaine en combate singular, Este le marcó y esta marca fue su destino, moriría a manos de unos de los mejores guerreros de todo Warhammer, este es Tyrion. Así que si un ejército de Elfos Oscuros incluye a Poisonblade y el ejército enemigo es Alto Elfo, e incluye a Tyrion, estos dos personajes deben enfrentarse en combate singular antes de que empiece la batalla, hasta que uno de los 2 muera (totalmente), el vencedor además de llevarse los puntos de victoria normales, al final de la batalla se sumarán 7 puntos (ó 700 en el caso de que se puntúen de 100 en 100) de victoria al total de puntos conseguidos, y si la batalla quedara en empate por sumar estos puntos ganaría el que haya sumado estos puntos.

Objetos Mágicos:

Espadas Negras (Sólo Urian) 100 puntos

Estas espadas fueron otorgadas en recompensa por sus grandes hazañas en la batalla por el Rey Brujo de Naggaroth al propio Urian, con la única condición de que nunca las usara contra él, se dice que Malekith le entregó estas poderosas espadas para tenerlo controlado y saber cuando se acerca uno de los Elfos a los que teme.

Estas espadas le dan un modificador de +1 a la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, y al ser 2 armas mágicas cuenta con un modificador de +1 en los ataques como si fuera un arma de mano adicional. Y si estas espadas hieren hacen 1d4 heridas.

Amuleto de Khaine (Sólo Urian) 75 puntos

Este amuleto lo encontró Posionblade durante su juventud en un entrenamiento encomendado por uno de sus maestros, Urian se perdió o eso creía él. Vagando por unas tierras que no conocía y guiado por una extraña fuerza llegó a lo que parecía un templo, donde lo único que le llamó la atención fue un pequeño amuleto que, con su luz roja como la sangre, le llamaba, Urian lo cogió y sin saber que era se lo puso. Este amuleto es una forma de controlar todas las acciones de Urian por el gran maestro del Asesinato.

Este amuleto le permite repetir una tirada de dados en cada turno, esta tirada no se podrá usar para las tiradas de salvación, ni para dispersar ningún hechizo, sólo tiradas que le afecten sólo y directamente a él.

Armadura Ensangrentada (Sólo Urian) 100 puntos

Este fue un regalo de la anciana Reina Bruja Helleborn, esta armadura ha sido sumergida en los calderos de la sangre en que las Elfas Brujas se bañan y de donde beben hasta saciar su sed de sangre, esta armadura está bendecida por Khaine y por la sangre de miles de víctimas de las adoradoras de Khaine.

Esta armadura le proporciona a Urian una tirada de salvación por armadura mágica de 3+, además le proporciona una tirada de salvación especial de 3+.

Nuevas Unidades

CABALLEROS DE LA ORDEN DE KHAINE

Por Alvaro López ns10053@autovia.com

Estos jinetes fueron creados en Klar Karond y muchos de ellos también pertenecieron a los Verdugos, llegar a formar parte de esta orden es a lo que aspira todo guerrero Elfo Oscuro. Esta orden fue creada para que tomara parte en caso de una invasión de Altos Elfos u Hombres Lagarto, las dos amenazas que pueden provenir del Sur y de esta forma fueron destinados a defender la Puerta de la Ira, el paso que separa las tierras del Frío de las de Lustria, uno de los pasos de mayor importancia estratégica para el despliegue de tropas para posibles invasiones de este territorio perteneciente a los Hombres Lagarto y de donde pueden provenir también grandes hordas de No Muertos.

Los componentes de la Orden no pueden ser cualquier tipo de soldado que decida unirse este tipo de tropa de élite, los componentes de esta orden han tenido que destacar en la batalla por su gran labor destructiva y falta de piedad para el enemigo, y esto entre los Elfos Oscuros es bastante difícil el destacar con estos méritos. Esta orden la fundó Malekith para poder tener a sus más despiadados guerreros concentrados en un lugar para que en cualquier momento pudieran ser llamados a luchar contra los enemigos de los Elfos Oscuros.

0-1 Unidad de Caballeros de la Orden de Khaine..... 36 puntos por miniatura.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Caballero	12	5	4	4	3	1	7	1	8
Corcel Oscuro	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Equipo: llevan armadura pesada, escudo, arma de mano, y montan corceles oscuros.

Salvación: 3+.

Reglas Especiales: Pueden hostigar, son jinetes expertos y pueden cargar y disparar(esta habilidad se podrá llevar a cabo sólo si están a más de la mitad de la distancia de carga, este tipo de disparo es especial y se llevará a cabo antes de realizar el movimiento de carga) .

Opciones: El regimiento se puede equipar con: Lanzas de caballería (+4 pts), Ballestas de repetición (+6 pts), a los corceles oscuros se les puede equipar con Barda (+6 pts). El regimiento puede llevar un estandarte mágico.

Nueva Guardia Negra de Naggarond

Por Víctor García tiribo@geocities.com

Esta unidad apareció por primera vez en el Cuaderno nº5, pero ya que este es un especial Elfos Oscuros me ha parecido adecuado que vuelva a aparecer en este.

Al principio los ejércitos de Elfos Oscuros y Altos Elfos eran prácticamente iguales, y en una batalla entre las dos razas solía salir triunfante el mejor general. Esta era la situación hasta que GW decidió reeditar el libro de los Altos Elfos...

Ha pasado más de un año desde que Games Workshop reeditó el libro de ejército. En esta reedición los Altos Elfos se han visto enormemente fortalecidos, hasta tal punto que ahora es bastante difícil para los Elfos Oscuros ganar con asiduidad a los Elfos Mimosín (*se da por hecho que el jugador Alto Elfo tiene una mínima entidad*), ya que todas las unidades de los Altos Elfos son bastante mejores que las equivalentes de los Elfos Oscuros.

Para solucionar esto aquí os presento unas reglas opcionales y NO OFICIALES en las que actualizo a una de las unidades de los Elfos Oscuros que, en teoría, debería ser temible: la Guardia Negra de Naggarond.

0-1 Regimiento de la Guardia Negra de Naggarond..... 18 puntos por miniatura.

La Guardia Negra vigila Naggarond, la Torre del Frío, donde vive el propio Rey Brujo. Estos guerreros están marcados por Khaine para servir a su señor, y están dispuestos a dar sus vidas en el altar de la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
G. Negra	12	5	4	3	3	1	7	1	8

EQUIPO: la Guardia Negra está armada con alabardas y equipada con armaduras pesadas.

TIRADA DE SALVACION: 4+ (ver abajo).

OPCIONES: puede equiparse con un estandarte mágico.

REGLAS ESPECIALES

MIEDO: la Guardia Negra está acostumbrada a servir bajo las órdenes de Malekith, y a presenciar actos de una extrema maldad. Todo esto hace que los miembros de la Guardia Negra sean inmunes al miedo.

ALABARDAS: los miembros de la Guardia Negra están constantemente entrenándose en el uso de sus alabardas. Este entrenamiento les permite bloquear los ataques del enemigo (mejora la tirada de salvación en 1, en el caso de los proyectiles sólo puede aplicarse para los proyectiles que les impacten frontalmente). Esta regla también permite que si el jugador elfo oscuro quiere, la Guardia Negra pueda luchar con dos filas aplicando un modificador de -1 a las tiradas para impactar. ♦

Estandartes



Noticias y Novedades.

Novedades para Warhammer: ya que es su especial sólo hablaremos de ellos, los Elfos Oscuros. Aquí teneis una foto de su nuevo regimiento de plástico.



Colaboraciones y Copyrights

COLABORACIONES

Pueden ser enviadas a la siguiente dirección de correo electrónico: tiribo@yahoo.com

Se aceptan en formato HTML, Word, RTF o texto sin formato, es conveniente que esten comprimidos en formato ZIP. 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 Tiribo: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2859>

COPYRIGHTS

Games Workshop, White Drawf y Warhammer son marcas registradas propiedad de Games Workshop, S.L., estas marcas, así como cualquier otra marca registrada, son 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.