

# Cuadernos de Tirribo

Volumen 3, Número 11 - enero/marzo 2000

## Editorial

Víctor García

Editor

Este mes voy a ahorrarme escribir el editorial, así que os dejo con Rash y sus opiniones sobre como personalizar un ejército.

"Desde mi punto de vista hay tres maneras (y algunas más) para personalizar las miniaturas y recrearte en ellas, para crear tu propia versión del ejército que usas:

1.- Para cada combinación de armas que decidas viable para tu comandante puedes crear un personaje diferente caracterizándolo de manera que dependiendo de la táctica que vayas a usar te decantes por uno o por otro y dando así el mando al general más adecuado.( En el caso de los eldars oscuros puedes crear un Draconte equipado como un Incubo o como si fuera una Bruja o montarlo en una guadaña y que se una a la unidad de motocicletas.)

2.- Usar un solo comandante que sea capaz de disponer de todo el equipo y disponer de una conversión para cada oportunidad y dar así al ejército una personalidad propia al ser dirigido siempre por el mismo gran señor que se adapta a las necesidades del ejército.( Parar los que se quieran representar a si mismo o la representación de su miniatura favorita con equipo diverso, y si no crees que sea una buena opción mira la WD 55 y al paladín Stepenwolf.)

3.- Usar una sola combinación de equipo para todos los personajes del ejército, de esta manera los personajes de tu ejército tendrán una personalidad propia que tu les habrás atribuido y mantendrán una coherencia de aspecto (imagina en tu colección de miniaturas de marines espaciales a todos los personajes: sargentos veteranos, capellanes, psíquicos y comandantes; todos ellos equipados con ¡¡¡idos cuchillas relámpago!!!)

Todas estas ideas requieren un buen nivel de conversiones así que ten cuidado cuando quieras cambiarle a la cabeza a una miniatura o relizarle un cambio de posición. ¡Suerte!"

## Indice:

1	Editorial.
2	Personajes Especiales.
4	Nuevas Unidades.
9	Nuevas Reglas.
10	Comentario Crítico.

# Personajes Especiales

## HALOAR “Capitán mercenario”

Por Alvaro López [ns10053@autovia.com](mailto:ns10053@autovia.com)

Hijo de campesinos estalianos durante su niñez tuvo mucho tiempo para pensar en su futuro, y desde siempre le llamaron la atención las armas y la lucha, así que cuando tuvo edad decidió irse a buscar fortuna y trabajar como mercenario, estuvo en varias legiones de piqueros y ballesteros y por último se enroló en una unidad de caballería, donde combatió al lado de Borgio, durante esta campaña Borgio le enseñó muchas cosas sobre como dirigir un ejército y algunas nociones básicas sobre estrategia, desde el principio Borgio tuvo un gran interés en este joven que demostraba que podía ser alguien en un campo de batalla, así pues cuando terminó la campaña Haloar se le ofreció como ayudante y Borgio muy a pesar suyo aceptó, durante sus amplias campañas y tiempos de descanso Borgio se entretuvo en enseñar a este hijo de campesinos a leer y escribir al igual que algunos de los idiomas que sabía. De esta forma Haloar se convirtió en el brazo derecho de Borgio.

Durante algún tiempo estuvo intentando protegerle de los distintos asesinos que intentaban matar a su jefe, pero después de mucho tiempo consiguieron distraerlo y consiguieron matar a Borgio. Después de esto Haloar se retiró durante mucho tiempo pensando y escribiendo sobre lo que iba a hacer, y después de algún tiempo decidió que intentaría reagrupar al ejército de Borgio para que perdurara la memoria de este magnífico general.

**HALOAR.....130 PTOS**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Haloar	10	6	6	4	4	3	6	4	10
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

**Armas/Armadura:** lleva una arma de mano, arma a dos manos, lanza de caballería, pistola, ballesta y está equipado con armadura pesada y escudo.

**Montura:** monta un caballo de guerra con barda.

**Salvación:** 2+

**Objetos Mágicos:** Haloar puede llevar hasta 3 objetos mágicos.

# **BLADIR, HEROE ELFO OSCURO**

Sergi Sanchez [haldir@xartel.net](mailto:haldir@xartel.net)

**Bladir.....245 PTOS .**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bladir	12	8	8	4	4	2	7	3	9

EL COSTE INCLUYE EL EQUIPO.

**ARMAS Y ARMADURA:** Armadura de Ithilmar, Ballesta de Repetición, Espada Elanar y Escudo Encantado.

**OBJETOS MAGICOS:** Sólo puede tener dos objetos mágicos: Espada Elanar y Escudo Encantado.

**REGLAS ESPECIALES:** se le deben aplicar todas las reglas referidas a los Elfos Oscuros.

**Elegido de Khaine:** Bladir posee la marca de Khaine desde su nacimiento por lo que está sujeto a Furia Asesina.

## ***NUEVO OBJETO MÁGICO***

### **Elanar, Derramadora de Sangre**

*Elanar fue creada despues de la destrucción de las tierras del Norte de Ulthuan, en señal de pacto con Khaine, la espada fue forjada en las nuevas tierras de Nagaroath con un material extranjero con una gran cantidad de magia. Actualmente, Bladir es el poseedor de la espada al derrotar en combate cuerpo a cuerpo a su antiguo dueño.*

Elanar permite a su portador añadir +1 a la tirada para impactar y para herir. Coste: 60 puntos.

# Nuevas Unidades

## CABALLEROS DE LA ORDEN DE LOS TEMPLARIOS

Por Alvaro López [ns10053@autovia.com](mailto:ns10053@autovia.com)

Estos caballeros nacen del intento del Sultán Jaffar por conquistar Estalia, después de conseguir derrotar al Sultán y hacerle que volviera hacia Arabia. Los caballeros le persiguieron buscando venganza ante la gran afrenta de querer invadir el viejo mundo y saquear todas sus riquezas, así que así fue como estos caballeros llegaron a convertirse en templarios, juraron defender su fe ante cualquiera que pusiera oposición, pero al llegar al inhóspito terreno de Arabia encontraron un enemigo que ellos no esperaban: el calor y la falta de agua, por esto mismo, y ante la dificultad de portar tanto armamento decidieron dejar a un lado lo más engorroso para el transporte, esto eran las lanzas de caballería, aunque sabían que tendrían que buscarse algún arma que hiciera las veces de este arma y que fuese más cómoda de transportar, de forma que los corceles no sufrieran con el transporte de estas, y de entre todos los caballeros surgió uno que dio una idea en la que nadie había pensado, esta fue el uso de flagelos, obtendrían las mismas ventajas que con las lanzas de caballería y serían mucho más sencillas de transportar. Este tipo de ambiente hizo que los caballeros se curtieran mucho más y que debido a que llevaban pesadas armaduras, obtuvieran una mayor resistencia ante todas las adversidades.

### ***0-1 REGIMIENTO CABALLEROS TEMPLARIOS ..... 58 puntos por miniatura***

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín	10	6	3	4	4	1	6	3	9
Caballero	10	5	3	4	4	1	5	2	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

**Equipo:** Los Caballeros de la orden de los Templarios están equipados con armaduras pesadas y Escudos, montan caballos de guerra de Bretonia con Barda. Están armados con flagelos a una mano y con armas de mano (hachas, martillos de guerra, espadas, etc...)

**Salvación:** 2+

**Opciones:** Los Caballeros de la orden de los Templarios pueden substituir sus flagelos de mano por una lanza de caballería por un coste de +2 puntos por miniatura. Pueden portar un estandarte mágico.

**Virtudes de la Caballería:** Los Caballeros de la orden de los templarios poseen la *Virtud del Templario*, esto hace que sean inmunes a psicología y que ataquen en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo en primer lugar, aunque hayan sido cargados.

Esto se hará en cada carga que reciban o que lleven a cabo, aunque se deberán aplicar todos los demás modificadores normalmente.

### REGLAS ESPECIALES:

- *Formación en Cuña:* Los Caballeros Templarios pueden formar en cuña.
- *Flagelo de Mano:* Esta es un arma diseñada por los caballeros de la orden de los Templarios, es un arma de mano que en el primer turno de combate les da un modificador de +1 a la fuerza, con este arma de mano pueden usar escudo.
- *La Gesta contra los enemigos del Grial:* Los Caballeros de la orden de los templarios sienten tanto rencor contra todo ser viviente, (o no viviente) que ose enfrentarse a los principios de la caballería ya los de su loada Dama del Lago, por lo tanto las tiradas de desmoralización las harán con un liderazgo de 10 (modificable), no deberán usar el liderazgo del general, si es inferior a 10, pero sí podrán usar las reglas especiales del Portaestandarte de Batalla.
- *Escasez:* La cantidad de caballeros de la orden de los Templarios es muy limitada, hay muy pocos que resistieron las altas temperaturas del desierto, esto hace que las unidades de caballeros templarios sean muy escasas y poco numerosas, por lo tanto no podrán incluirse más de 10 caballeros templarios por ejército e irán todos en la misma unidad. Esta unidad no podrá ir comandada por ningún otro personaje que no sea un Paladín Caballero Templario, y este paladín tendrá un valor de 80 puntos, equipado tal y como va la unidad teniéndole que sumar +3 puntos si llevara lanza de caballería, y podrá portar un sólo objeto mágico, a este paladín se le aplicarán todas las reglas de los Templarios y las de los paladines. El paladín cuenta para el límite de templarios que puede incluir un ejército.

# LA TRIBU DEL GRAN OSO GRIS

Por Alvaro López [ns10053@autovia.com](mailto:ns10053@autovia.com)

La tribu del Oso gris es la Tribu que más al norte de las montañas vive (por supuesto dentro de ellas), es la más poderosa y resistente de entre todas las tribus de bárbaros del Caos. Esta tribu a diferencia de las demás no adora a ningún dios del Caos en particular. Ellos adoran al Gran Oso Gris, este para ellos es su tótem y símbolo de guerra. A pesar de esto se cree que el Gran Oso Gris representa al Caos absoluto, no tiene ningún parecido con las demás tribus y nada que ver con la adoración de los dioses, todo lo contrario: estos se enfrentan a los grandes osos grises que habitan el norte de las montañas en las que ellos tienen sus poblados. Los aspirantes a guerreros y antes de partir hacia los desiertos del Caos deben llevar a cabo la empresa que se les encomienda, esta es matar a uno de los osos grises, con la sola ayuda de un cuchillo, y traer como muestra de su hazaña la piel de este oso. En el momento que estos guerreros hayan vencido a uno de estos osos emprenderá el camino hacia las pruebas finales. No hay duda que sólo los más poderoso lograrán salir victoriosos de este enfrentamiento, y sólo estos son los elegidos por el Caos Absoluto para servirle como instrumento para la lucha.

Los bárbaros de la tribu del Gran Oso Gris montan unos corceles algo raros. Estos corceles son muy poderosos en combate y algo más resistentes que los caballos de guerra normales. Han sido dotados por los dioses del Caos con grandes colmillos y poderosas patas y fornidos cuerpos, este tipo de caballo son denominados por sus dueños como “corceles-oso”, debido a la fuerza, resistencia y tenacidad en combate cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Coste
0-1 Comandante	10	7	5	5	5	2	7	3	10	70
Oficial	10	6	4	4	4	1	6	2	9	35
Bárbaro	10	5	2	4	4	1	5	2	8	20
Shaman (N1)	10	5	2	4	4	1	5	2	8	65
Shaman (N2)	10	5	2	4	4	2	6	2	8	125
Shaman (N3)	10	6	2	4	5	3	7	3	9	225
Corcel-oso	20	4	0	4	3	1	4	1	5	+4

**Armas y Armadura:** Están armados con un hacha, espada u otra arma de mano

**Tirada de Salvación:** Ninguna

**Opciones:** Cualquier unidad o personaje puede equiparse con Arma a dos manos (+2 ptos. por miniatura), flagelos (+1 pto. por miniatura), arma de mano adicional (+1 pto. por miniatura), lanza (+1 pto. por miniatura) (sólo si montan un corcel-oso), o alabarda (+3 ptos. por miniatura). Pueden montar un corcel-oso por +4 ptos. por miniatura. Pueden llevar escudos (+1 pto. por miniatura), armadura ligera (+2 ptos. por miniatura) y/o pieles de oso gris por (+5 ptos. por miniatura). Una unidad que sea superior a 15 miniaturas a pie o 10 a caballo, y vaya, al principio de la batalla, al mando de un oficial o comandante puede portar un estandarte mágico.

**Oficiales y Comandante:** Un oficial no es un guerrero del Caos, es un bárbaro que ha demostrado su destreza en combate y ha sido elegido para dirigir una unidad. Le afectan todas las reglas aplicables a paladines, no se podrán incluir oficiales fuera de unidades o como héroes. Al comandante se le deben aplicar todas las reglas aplicables a generales en ejércitos normales, sólo se puede incluirse uno. Un oficial puede llevar un objeto mágico y un comandante sólo podrá llevar 2 objetos.

**Shamanes:** Al total del ejército sólo se le podrá incluir un máximo de 2 shamanes y sólo uno de ellos podrá ser de nivel 3, y este nivel no podrá aumentar por el efecto de ningún objeto mágico ni hechizo, los shamanes podrán utilizar la piel de oso gris como armadura sin que esto afecte a su capacidad de lanzar hechizos pero no podrán llevar armadura ligera ni escudo, al igual que tendrán que ir siempre a pie, nunca podrán montar un corcel-oso, porque deben de estar en contacto pleno con la tierra, su elemento natural, y de donde canalizan la energía. Los shamanes de la tribu del oso gris sólo podrán usar magia oscura, y no podrán utilizar ninguna otra aún por el efecto de un objeto mágico u hechizo. Como es lógico un shaman de nivel 1 podrá llevar un objeto mágico, uno de nivel 2, 2 objetos, y uno de nivel 3 podrá llevar 3 objetos.

**Portaestandarte:** El portaestandarte de una unidad superior a 15 miniaturas a pie o 10 montadas en corceles-oso, costará los mismos puntos que un bárbaro normal.

### **Reglas Especiales:**

- **Piel de oso gris:** Le proporciona al guerrero una salvación de 5+ combinable con armadura ligera y escudo. La piel de oso gris no reduce en ningún momento la capacidad de movimiento por sí sola, pero si la combinamos con armadura ligera o escudo el movimiento descenderá en -1 y si la combinamos con los dos dará un -3 al movimiento. De todas formas si un bárbaro equipado con la piel de oso gris es atacado, y la fuerza de los ataques impide la tirada de salvación el guerrero contará con una salvación por armadura inmodificable de 6+, esta salvación es igual a la piel de los hombres lagarto.
- **Hostigar:** Las unidades de la Tribu del Gran Oso Gris que monten corceles-oso podrán hostigar si tienen una salvación igual o superior a 4+.
- **Inmunes a psicología:** Los guerreros de la Tribu del Oso Gris se han enfrentado con los peligrosos osos grises, después de esto no se asustarán fácilmente. Con la única excepción de que la unidad tiene que ser en el momento de llevar a cabo el chequeo igual o superior en número a la unidad que le cause el chequeo (las miniaturas de caballería enemigas contarán como dos, en vez de una) o si es un monstruo que causa Terror deberá hacerse un chequeo de miedo, pero el de terror no.
- **Monstruos:** Podrán usarse todos los que se incluyen en la sección del Grey Infernal, pero no podrán usarse monstruos con HA igual o superior a 7 o fuerza igual o superior a 7. Los monstruos contarán para el 75% de personajes.

- **Aliados:** En el ejército de bárbaros del Oso Gris no podrán incluirse aliados de ningún tipo. Pero sí podrán ir acompañados por guerreros del Caos Absoluto. Sólo por guerreros y paladines del Caos Absoluto.

### **Transformaciones:**

Creo que es bastante obvio lo que voy a decir pero por si acaso lo comento; podremos utilizar el grupo de mando de los Hombre Oso de Urslo y todas las demás miniaturas, con el simple problema del arma de mano, es bueno cambiarle la posición de los brazos y usar miniaturas de los antiguos bárbaros del Caos. Todo este tipo de conversiones los podemos hacer utilizando las armas sobrantes de los regimientos de esqueleto, y como dijo alguien en la lista del Correo de Tirribo, para los guerreros a caballo podemos usar las piernas de los Kislevitas en corcel, y para las transformaciones de los Corceles-oso podemos usar los cuernos de los cascos de los guerreros del Caos, debidamente acondicionados, como colmillos.

Para la miniatura del Comandante hay ahora mismo una que viene de perlas y para la cual también he diseñado un personaje, esta es el barbaro del Warhammer Quest, se puede dejar tal y como está, yo en particular le he hecho una transformación sencilla y que se queda mejor que como viene de fábrica. Se le corta la mano izquierda, y se le coloca una mano izquierda de un arquero Alto Elfo, usando solamente el antebrazo, con el brazalete, y a este brazo después de cortarle el arco se le coloca uno de los cuchillos de los guerreros del Caos tal y como si lo estuviera blandiendo, pero con la hola hacia abajo. Otra posibilidad es ponerle un escudo tapando la postura de la mano.



# Nuevas Reglas

Por Rash [GimenezTomeo@infomail.lacaixa.es](mailto:GimenezTomeo@infomail.lacaixa.es)

Llevado por una insaciable sed de curiosidad (el Emperador me perdone) me he dedicado al estudio de los Príncipes Demonio (abominables criaturas) y de sus huestes demoniacas.

Me he dado cuenta que una hueste dirigida por un Príncipe Demonio y compuesta por Marines del Caos Poseídos, todo tipo de demonios, Arrasadores, Dreadnoughts y demás vehículos (ejército legal según las tablas de misiones), difícilmente (por no decir imposible) podrá guiar hasta la realidad a un Gran Demonio para que participe en la batalla aún habiendo sido reclutado en sus filas.

Más difícil es encontrarse con una hueste compuesta exclusivamente por demonios ya que el Príncipe Demonio tiende a quedarse solo en el despliegue o mínimamente acompañado por los Nurgletes, quedándose escondido a la espera de la presencia de sus hordas. Acaso el Emperador (bendito sea su nombre) no envía sus fieles tropas a los planetas del interior del Ojo del Terror donde la disformidad fluye más nítidamente y permite el paso a los Demonios, o es que los Príncipes Demonios no osan enfrentarse a nadie y no envían sus ejércitos en busca de nuevos planetas que someter.

Dadas estas reflexiones, vuestro más humilde servidor se despide esperando vuestra respuesta.

Atentamente vuestro: Escriba Salominus

Informe secreto del Inquisidor Analista Talium en relación con las investigaciones del escriba Salominus.

Siguiendo el razonamiento del escriba Salominus, bajo vigilancia por nuestra orden, he investigado el caso sacando las siguientes conclusiones respecto a hordas demoniacas (ejércitos compuestos exclusivamente por Demonios):

Un Príncipe Demonio efectúa un ritual antes de cada batalla para invocar sus tropas de forma normal. Tira un dado por cada unidad, con un 4+ la unidad podrá desplegar normalmente siguiendo el procedimiento habitual, sino, se mantendrá en reserva siguiendo las normas explicadas en el Codex. Por los Grandes Demonios tira un dado, con un 6 desplegará normal, con cualquier otro resultado se mantendrán en reserva; cada turno tira un dado, con un resultado de 4+ será invocado como una unidad de Demonios (ten en cuenta que la tirada siempre será de 4+ independientemente del turno o de los modificadores aplicables a los Demonios).

Espero que mi informe resulte útil y su confirmación si mis indagaciones son correctas. Pido también el acceso a los archivos referidos a las huestes sin Paladines.

Vuestro compañero: Inquisidor Talium

# Comentario Crítico

Por Víctor García

En esta sección de los Cuadernos se intenta dar un repaso a alguno de los últimos lanzamientos de Games Workshop. Aunque la sección se llame Comentario Crítico, no voy a dedicarme simplemente a criticar cada nuevo producto, lo que pretendo es dar una información más amplia sobre el Codex, suplemento, etc. que pueda servir de ayuda a la hora de decidir si se compra o no el producto en cuestión.

En ningún caso voy a poner aquí la información relevante de cada producto, así que, por favor, que nadie me escriba pidiendo la lista de ejército, la regla especial, etc., porque NO voy a responder a ningún mensaje de este tipo.

---

## ESCUADRA DE LA G. IMPERIAL DE CATACHAN

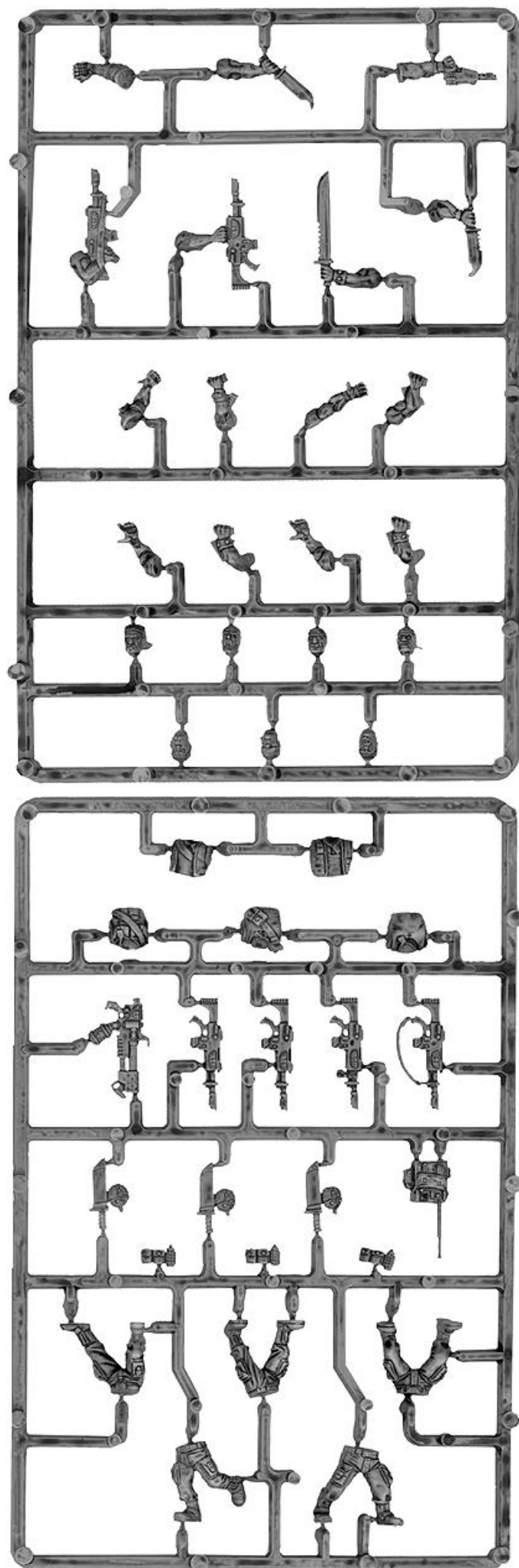
**Fecha de Salida:** *diciembre de 1999.*

**Precio:** *2.995 pesetas.*

Este mes dedicamos esta sección a uno de los últimos lanzamientos en plástico de GW, la escuadra de infantería de Catachan. En una caja vienen componentes suficientes para montar dos escuadras completas de 20 hombres cada una.

Personalmente, aunque aplaudo la salida de una nueva caja de plástico (más siendo para Guardia Imperial), lo cierto es que la encuentro algo decepcionante. Los principales fallos que le veo son las expresiones tan forzadas, y en ocasiones estúpidas, de las caras y lo desproporcionadas que pueden llegar a quedar estas miniaturas.

Debajo tenéis la foto de la matriz, juzgad vosotros mismos.



## **Colaboraciones y Copyrights**

### **COLABORACIONES**

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

Se aceptan en formato HTML, Word, RTF o texto sin formato, es conveniente que estén 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 Dwarf, Warhammer y Warhammer 40.000 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.