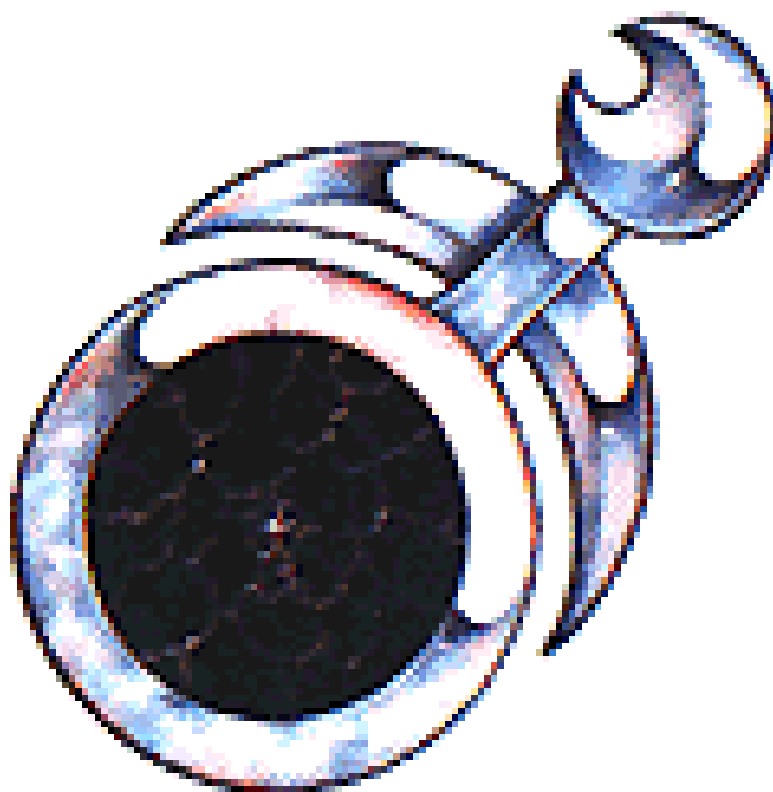


Cuadernos de Tirribo

Volumen 3, Número 12 - abril/junio 2000



Indice:

2	Personajes Especiales.
7	Nuevas Unidades.
10	Estandartes Imperiales (I).
11	Colaboraciones y Copyrights.

Personajes Especiales

Por Alvaro López ns10053@autovia.com

Jehrek “el Maldito”

Jehrek conoció a Modhraw en una batalla contra una horda de Demonios adoradores de Nurgle, Jehrek se unió a Modhraw, siendo esta su primera batalla en el bando del Caos, después de haber traicionado los valores de los Caballeros del Grial. Jherek vio todos sus principios destrozados cuando vio al general de su ejército matar a una mujer indefensa cuyo único pecado había sido intentar proteger a su hijo de la muerte a manos de este mismo individuo, en ese mismo instante, después de ver como su brillante y pulido general mataba a aquella mujer y a su hijo, por la única razón de vivir en las fronteras de Bretonia con el Imperio. Jehrek se abalanzó contra el que había sido su ídolo durante mucho tiempo (desde que era caballero novel) y lo mató en un estado de furia que ni el mismo llegó a comprender, después de esto y sabiendo que no podría llegar a Bretonia y salir indemne de esta muerte, aunque hubiera sido una muerte justa. Jehrek se cambió el nombre y se dirigió hacia el territorio del Caos para servir a su verdadera causa, sembrar la muerte y la destrucción por todo el viejo mundo.

Después de esto y caer en gracia de Khorne, su primera misión fue unirse al ejército de Modhraw y servirle a él como mejor supiera, después de esta batalla a Modhraw le agradó la forma de luchar de Jehrek y le concedió el honor de llevar el estandarte de su unidad, y poco a poco fue desarrollándose como guerrero, hasta que después de muchas batallas Modhraw le nombró su subteniente, y desde ese momento Jehrek no se aparta de Modhraw a no ser que sea requerido para otra causa más importante que cabalgar al lado de su señor, que esto suele ser muy pocas veces, estas misiones normalmente suelen ser en solitario. Siempre que Modhraw quiera conquistar algún terreno enviará a su mejor guerrero y hombre de confianza para que explore el terreno, y le traiga noticias de cómo son las fuerzas a las que se va a enfrentar.

Modhraw ha encontrado en Jehrek el hombre de confianza que llevaba buscando desde hacía mucho tiempo, siempre que Jehrek pueda acompañará a Modhraw al combate irá dirigiendo la unidad de caballeros en la que Modhraw tenga depositadas su confianza, lógicamente si Modhraw no va incluido en esa unidad.

Jehrek.....435 Ptos. (incluido el equipo).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jehrek	10	8	8	5	5	2	8	4	10
Corcel del Caos	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Armas/Armadura: : Jehrek monta un corcel del Caos con barda, lleva armadura del Caos, escudo, 2 armas de mano, un hacha a dos manos y lanza de caballería.

Salvación: 1+ por armadura.

Marca del Caos: Jehrek lleva la marca de Khorne.

Objetos Mágicos: Collar de Khorne y recompensa Regeneración.

Reglas especiales:

- Todas las derivadas por llevar la marca de Khorne
- Siempre que se incluya a Jehrek se deberá incluir a Modhraw en el ejército del Caos, pero no al contrario.
- Jehrek no deberá llevar su hueste propia, este formará parte de la hueste de Modhraw, a este efecto no funcionan las restricciones normales sobre paladines del Caos.
- Si Modhraw muere antes que Jehrek el ejército no tendrá que hacer chequeo de liderazgo, se supone que inmediatamente Jehrek asume el mando, y todas las tropas admiten este cambio de comandante, porque saben que es la persona de confianza de Modhraw, y este los guiará al combate igual que su líder.
- Los puntos de victoria se darán independientes de la unidad a la que pertenece.

Skragnot “Cosechador de Cráneos”

Skragnot desde muy joven demostró una gran destreza en el combate, sobre todo con armas de mano, y a poder ser de dos en dos, no le gustaba eso de protegerse con escudo, “de quien me voy a proteger- decía él - si nadie me va a poder atacar”. Como cualquier bárbaro su gran ambición era superar las pruebas para llegar a ser un poderoso guerrero del Caos, y quien sabe si llegaría a comandar su propia unidad de adoradores de Khorne, lo único que le diferenciaba de todos los demás bárbaros, además de su afición por las hachas de mano, era que no le gustaba montar a caballo, él decía que un buen guerrero nunca necesitaría una montura, ese tipo de ayuda era para los que no estaban seguros de su victoria, y tenían miedo a la muerte.

Y así fue cuando se vio capacitado partió hacia los desiertos del Caos, a consagrarse al dios de la sangre, y demostrarle que era digno de servirle y merecía luchar por su dios. Khorne lo observó desde que entró en los desiertos del Caos para someterse a las pruebas finales, al Gran Mastín de Guerra le llamó mucho la atención el hecho de que este aspirante no llevara ni montura, ni escudo alguno para resguardarse de los ataques, o hacer más rápido y cómodo el desplazamiento. Y demostró su teoría sobre si no me pueden atacar no podrán dañarme, en sus numerosos encuentros con guerreros exiliados, engendros y demás pruebas demostró una habilidad y agilidad sobrenatural para manejar las dos hachas, que su padre le había regalado para el viaje. Contra todos los peligros que encontró llevó acabo técnicas de lucha que hasta el mismo Khorne quedó sorprendido, atacando y bloqueando a la vez con las hachas, un arte que había practicado en secreto, hasta hacerlo casi perfecto.

Skragnot “El Cosechador de Cráneos”.....495ptos

(incluidos objetos mágicos)

- Furia de Batalla de Khorne 50 ptos.
- Armadura de Khorne 75 ptos.
- Las Degolladoras 180 ptos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skragnot	12	9	7	5	5	3	8	4	10

Armas/Armadura: Skragnot está equipado con las Hachas Degolladoras (dos armas de mano), y lleva la armadura de Khorne.

Salvación: 4+ por armadura, 4+ Salvación especial

Reglas Especiales:

- Furia Asesina: Skragnot está sujeto a Furia Asesina.
- Inmune a Psicología: Skragnot es inmune a todos los efectos psicológicos, al igual que la unidad que comande.
- La unidad que comande Skragnot no podrá usar el liderazgo del general, si este va montado en corcel, o en otra montura similar (no incluidos los monstruos, por ejemplo no le afectaría si el general fuera montado en un dragón) La hueste de Skragnot desprecia todo

tipo de monturas, en este caso utilizarán el Liderazgo de Skragnot.

- **Guerreros de la Mano de Ébano.** La unidad que comanda Skragnot estará recompensada por Khorne de tal forma que los guerreros irán equipados de la siguiente forma, tendrán los siguientes atributos y costarán cada uno 37 puntos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	7	5	5	4	1	6	2	9

Armas/Armadura: llevan dos armas de mano y armadura del Caos.

Salvación: 4+ por armadura del Caos.

Grupo de mando: La unidad siempre llevará grupo de mando, y estos costarán los mismos puntos que un guerrero normal.

Unidad: La unidad de los guerreros de la mano de ébano tendrá que ser como mínimo de 14 miniaturas.

Miedo: La unidad causa miedo, y es inmune a él.

Objetos Mágicos: La unidad siempre llevará el estandarte de la Ira (+50 puntos a la unidad).

- Si en el ejército del Caos que incluya a Skragnot hay más de un dios presente, por ejemplo: un hechicero de Slaanesh, se tendrá que jugar la carta del mazo regalos del Caos: Rivalidad entre los dioses, aunque esta carta no haya salido al repartir los regalos del Caos. Y si esta carta no se ha repartido, tendrá que ser Skragnot uno de los paladines que lleven a cabo la lucha.
- **Bloqueo:** Skragnot creó una forma de lucha nunca vista. Este ha desarrollado tal habilidad con las armas que puede bloquear los ataques enemigos. Cuando los ataques que vayan dirigidos a Skragnot impacten, y antes de herir, Skragnot tirará 1d6, por cada impacto, si saca 5+ el ataque no herirá y este será bloqueado.

Objetos Mágicos:

***** *Armadura de Khorne (Sólo Skragnot):* Salvación por armadura mágica de 4+, y proporciona además una tirada de salvación especial de 4+ inmodificable.

***** *Las Degolladoras (Sólo Skragnot):* Estas son dos hachas mágicas que Khorne concedió como recompensa para Skragnot, y grabó él mismo con runas para el combate y la destrucción masiva.

Estas armas le dan a Skragnot un modificador de +2 a la fuerza, y al ser dos armas también cuenta con un modificador de +1 a los ataques, que junto con la furia de Batalla de Khorne y la furia Asesina suman un total de 15 Ataques cuando carga y 13 en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Además de esto si Skragnot obtiene un 6 en la tirada para herir, la víctima morirá automáticamente, puesto que es una muerte automática, no podrán efectuarse tiradas de salvación por armadura ni por amuleto mágico, consultar las reglas con respecto a muerte automática. Si Skragnot está atacando a una unidad, este podrá matar automáticamente a tantas miniaturas como 6 haya sacado.

Las demás tiradas de salvación pueden efectuarse aplicando todos los modificadores normales.

Las Degolladoras cuentan como dos armas de mano.

Conversión de la miniatura.

La conversión es simple se coge una miniatura de guerrero del Caos se le pone una brazo con alabarda, pero antes de esto al brazo se le corta lo que sobresale del mango del alabarda por debajo de la mano y la punta de lanza del albarda, esta operación la repetimos con otro brazo, pero cortándole el mango por encima de la mano, para que quede el hacha liberada del brazo, y esta última se la pegamos a un brazo izquierdo de un guerrero de plástico, unimos todas las piezas (para colocar el brazo izquierdo será necesario cortar los cuernos del casco de los guerreros del Caos o ponerle un casco sin cuernos laterales), y voilà!! Tenemos a Skragnot. Para pintarlo es bueno darle pincel seco cobre o bronce, para que quede con una tonalidad roja.

Nuevas Unidades

KIZALPA APLASTA VAMPIROS

Por Javier Alarcón jjaa@mailcity.com

HISTORIA:

Mucho mas allá de las junglas de Lustria, en las devastadas tierras de los muertos, residía el Conde Vampiro Paeblus sigma, atrincherado en su oscuro castillo al borde de la norteña playa. El Vampiro Paeblus era conocido en Las Tierras por sus regimientos de espléndidos arqueros Centauros no-muertos y la posesión del Báculo del cráneo y el anillo de Corin, que le hacia invencible a los ataques de los más valientes paladines del bien que venían a derrotarle...

.....En una de sus campañas en busca de objetos mágicos y nuevas fuentes de poder mágico, el y una pequeña flota de su ejercito viajaron a las tierras de Lustria, en busca de una leyenda que anunciaba que en el interior de unas ruinas Slann se encontraba un poderoso objeto piramidal de gran poder mágico. Lo que llego a los oídos del Nigromante como ruinas ahora habían sido reconstruidas en una gran ciudad-estado de los Hombres Lagarto. El Nigromante, acompañado por sus seis unidades de 20 centauros No-Muertos Arqueros, una decena de espectros y una hueste espectral, con una flota fantasma artillando la ciudad desde la costa, arrasó la fortaleza, matando a todos y cada uno de sus habitantes, y convirtiéndolos en No-Muertos. El Conde estaba saboreando su victoria cuando descubrió que el objeto legendario era una farsa, y así decidió dejar Lustria, pero no sin antes dejar a todos sus nuevos guerreros esqueleto en el continente con la misión de devastarlo. Para el Gran Sumo Sacerdote Slann, eterno vigilante del Sumo Templo de Tletcan, esto fue una grave ofensa, y una gran perdida para su renaciente imperio, y después de haber limpiado su continente de los no-muertos, preparo su justa venganza...

...Y llamo al mejor de sus hombres, y le dijo que llamara a todos los veteranos Guardias del Templo de las principales Ciudades-Estado Slann de toda Lustria, y que de ellos seleccionara al mejor, y que este eligiese a los mejores de todos los Hombres Lagarto y que ha si, creara una Elite dispuesta a hacer **Venganza**.

EL PERSONAJE PRINCIPAL:

El Saurio Kizalpa a sido entrenado por los mejores maestros Slann y a participado en mas de 100 batallas durante sus 136 años de vida. Aunque joven, Kizalpa es un experimentado guerrero en el arte del cuerpo a cuerpo, y gracias a su Gran Maestro Slann de Zonalchlan, que le crío como a un hijo, pose mucha mas inteligencia que un Saurio normal y más incluso que un Eslizon. Sé a curtido en el combate contra las amazonas durante décadas, y así ha aprendido de ellas, de los eslizones y de la jungla mucho mas que ellos mismos sobre él. Su cuerpo a sido completamente tatuado mágicamente y va equipado con una estaca de plata irrompible, del material que los dioses suministran a los Slann, y un escudo rúnico de Sotek

SU ESCUADRON DE ELITE:

Los 5 Saurios que ha escogido Kizalpa son los mejores veteranos Guardianes del Templo de toda Lustria, como Kizalpa quería un equipo autosuficiente, a entrenado a estos Saurios para poder trabajar independientemente cada uno por su lado, y los a armado con armas de plata irrompible.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kizalpa	15	6	0	4	4	2	6	2	10
Saurio	10	5	0	4	4	1	4	3	8

EQUIPO de los Saurios: Escudo. Arma corta de plata irrompible (HA 5)

PUNTOS: Todo el equipamiento incluido para escuadrón:

Kizalpa Aplasta Vampiros 300 pts. (Estaca de plata irrompible incluida)

Escudo Rúnico de Sotek.....400 pts.

Saurio Caza Vampiros 30 pts. (Min/Max escuadra de 5/10).....120/240 pts.

(Se recomienda convenir los puntos con el oponente, pero yo personalmente uso esta puntuación)

EQUIPO de Kizalpa:

ESTACA DE PLATA IRROMPIBLE: Esta arma fue fabricada especialmente para él para matar al poderoso Conde Vampiro Paeblus. *Es un arma mágica, y como tal, sufre de los inconvenientes y ventajas de estas. Si utiliza la estaca contra una miniatura de vampiro (en cualquiera de sus formas) quitara 1D6.*

ESCUDO RUNICO DE SOTEK: El escudo fue fundido en plata irrompible y grabado con las runas más poderosas de Sotek. *Una vez por batalla, el escudo le deja a Kizalpa crear un miedo generalizado por todo el ejercito, mediante la ilusión de la Serpiente Sagrada de Sotek. Todas aquellas unidades que no sean inmunes a la psicología, deberán realizar un chequeo de miedo especial. Se tira 1D6 por unidad y se mira la siguiente lista:*

1: Muerte instantánea (ataque al corazón)

2 y 3: Se desmoralizan, huyendo en cualquier dirección durante un solo turno

REGLAS ESPECIALES DE KIZALPA Y SU ESCUADRON:

- EJERCITO: Hombres Lagarto y/o Mercenarios
- Kizalpa y su escuadrón solo se puede incluir en una lucha contra No-muertos
- Kizalpa y su escuadrón nunca podrán ser incluidos en un ejercito con aliados no-muertos.
- **ODIO:** Kizalpa y su escuadrón odian a los vampiros, los centauros no-muertos, los espectros y las huestes espectrales. (Modificador de +1 al impactar) También odian a las amazonas, por lo tanto, nunca podrán ser colocados en un mismo ejercito mercenario.
- **FURIA ASESINA:** Cuando Kizalpa se sitúa a 20 cm de un vampiro entra en estado de furia asesina. Este estado no cederá hasta la muerte del vampiro o el mismo.

- **TATUAJES DE SOTEK:** Estos tatuajes permiten a él y a su grupo un camuflaje especialmente diseñado contra los arqueros (¿?) Cuando cualquier unidad que ataque a distancia le intente impactar lo hará con un modificador de -1 al impactar.

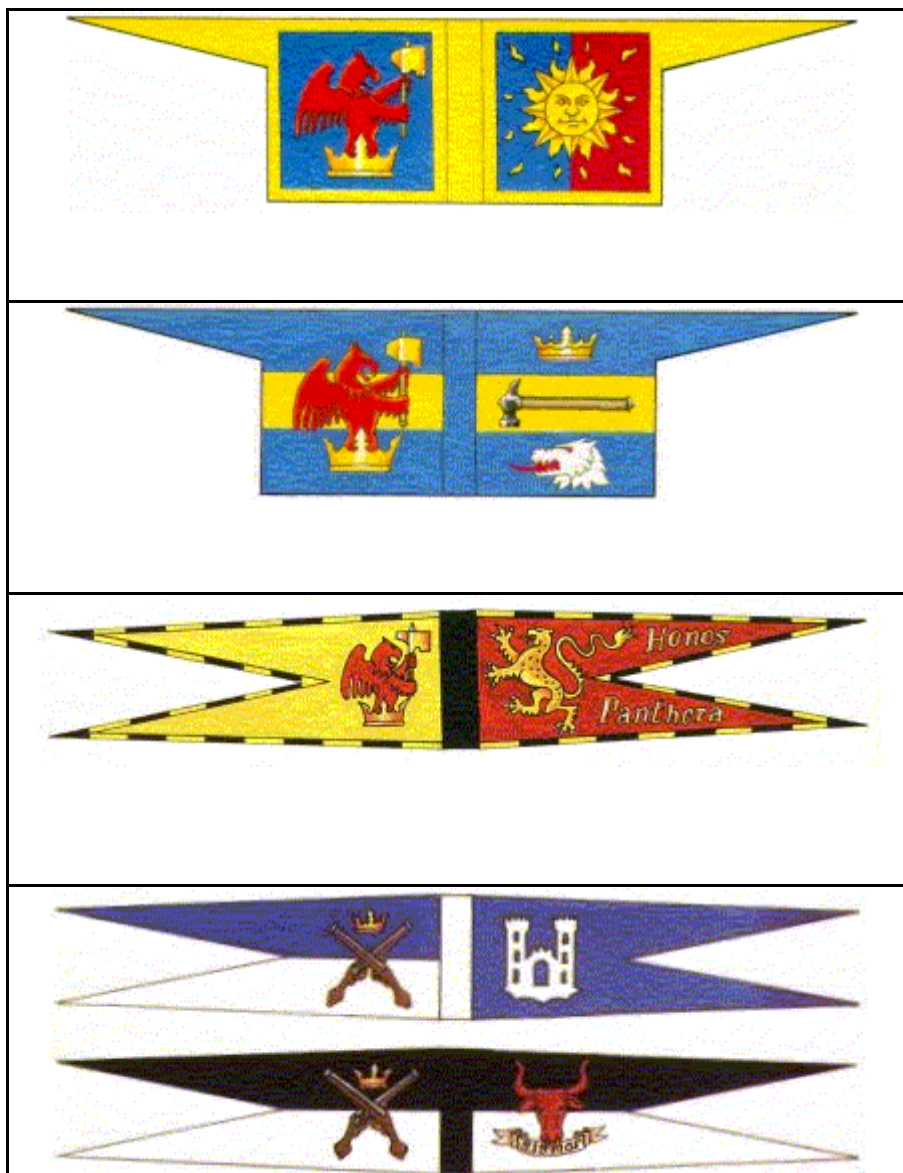
CONVERSIONES: Kizalpa: Es bastante sencillo. Cojes un guerrero Saurio de esos con un arma de mano, mejor si es el de forma de pico. Le cortas el pico, haciendo que la parte superior parezca afilada. Échale una capa de imprimación negra. Entonces le pasas el pincel seco con púrpura nigromante (o brujo, según se prefiera[yo prefiero nigromante]) por las grandes escamas de la parte de arriba. Pintas los ojos de un color oscuro, y envuélvelos con tatuajes rojos sangre (conque sea una cinta a lo “el zorro” ya vale. Pinta el escudo y la estaca con plateado mithril (o gris lobos espaciales)después le haces todos los detalles que tu quieras como iluminación, otros tatuajes, taparrabos y ya esta!!!!

Saurios de su escuadrón: Píntalos con el esquema de colores habitual de tus hombres lagarto, exceptuando que sus armas /de una mano, como la de Kizalpa (hoz, hacha...) son plateadas.

Entonces pon unos tatuajes negros por donde queden bien y ya esta. (o si quieres puedes no ponerlos tatuajes, e identificarlos por que llevan el escudo y el arma de plata)

Estandartes

Aquí teneís viejos estandartes imperiales recolectados por toda la red. En el próximo número más.....



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 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/tiribo/>

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.