

# Cuadernos de Tirribo

Volumen 1, Número 6

noviembre 1998

## Editorial

Víctor García  
Editor

¡Bienvenidos al sexto número de los Cuadernos de Tirribo!

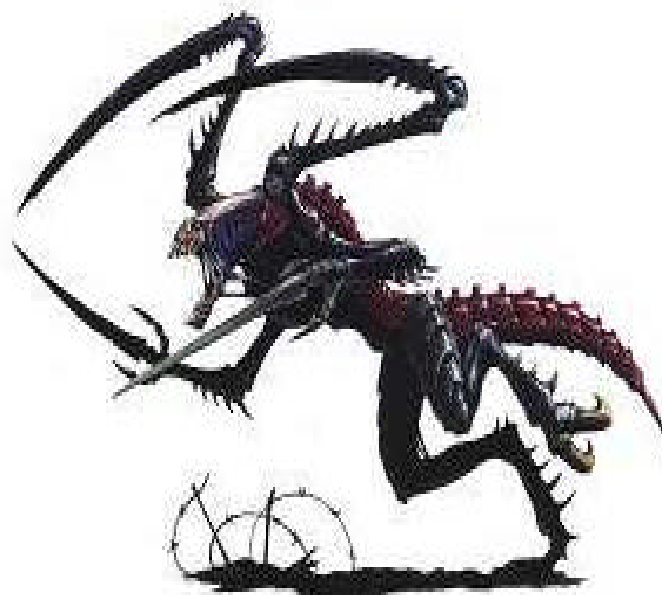
En este ejemplar tenemos un informe de batalla entre No Muertos y Bretonia, estandartes Altos Elfos y la presentación de lo que espero que sea una sección regular en los sucesivos Cuadernos: comentario crítico.

Como podréis ver más adelante con esta nueva sección pretendo que la gente que esté indecisa a la hora de comprar un nuevo suplemento, etc., tenga un poco más de información que le pueda servir de ayuda para tomar una decisión.

Saludos y hasta el próximo número. ❖

### **EN ESTE NUMERO:**

- 1/ Editorial.**
- 2/ Informe de Batalla.**
- 9/ Comentario Crítico.**
- 11/ Estandartes Altos Elfos.**
- 12/ Noticias, novedades y chismorreos.**



# Informe de Batalla

Por Ramón y Mauricio Arias [arias@infostar.com.ar](mailto:arias@infostar.com.ar)

Saludos a todos

Empesaremos con el reporte de batalla de 5<sup>to</sup> torneo argentino de Warhammer.  
Bretones contra No Muertos.

## **Presentación de reglas del torneo:**

- Batallas a 4 turnos, 2000 puntos y objetos a 50 puntos. Los personajes no pueden superar el 50% del ejercito sea cual fuere este.
- Restricciones de objetos mágicos WD 222.
- Energía total no actúa como tal sino como 3 energías máximo, las demás cartas funcionan igual, no puede haber ningún hechicero con nivel superior a 4.

## **1. Ejercito bretoniano del general Ramón Arias y su lugarteniente Mauricio Arias.**

### **Personajes :**

#### **General bretoniano montado en grifo**

Armadura pesada, escudo, lanza de caballería, espada.

Virtud del grifal (inmunidad a la psicología), Virtud ferocidad (podrá efectuar un ataque adicional por cada uno de sus ataques originales que impacte).

Arma mágica: espada de hueso (cada herida un 1d3 heridas)

Amuleto mágico: corona dorada de Atrazar( salv. Esp. De 3+)

Objeto hechizado: trenzas de Isolda (sólo Bretonia) Los ataques impactan con 2 + y hiere con 2+ anula tirada de Salvación por armadura un solo uso. Cabe destacar que con La virtud de la ferocidad y la espada de hueso no hay nadie que se te interponga (muerte a los enemigos de Bretonia).

#### **Mago nivel 4 (usa magia de batalla, colegios de magia amatista)**

Pergamino de dispersión.

Capa de niebla y sombras.

Varita de poder.

Báculo del cráneo.

### Estandarte de batalla

(Cabe destacar que en las reglas del torneo el estandarte de batalla permite repetir todos los chequeos de desmoralización a 30cm, y también los de psicología!!!, No estamos de acuerdo con esta regla pero así son las cosas).

Estandarte de la hechicería

Virtud del grial (inmune a la psicología).

Virtud del caballero impetuoso (agrega 3d6 a la carga! De toda la unidad).

### **Regimientos**

#### Unidad de caballeros del grial

10 caballeros del grial (inmunes a la psicología)

Al mando del estandarte de batalla

Con estandarte y músico

Estandarte mágico pabellón del poder

(11 miniaturas en total)

Armas: lanza de caballería espada

Armadura pesada escudo y barda (salvación 2+) Caballo de guerra de bretonia (no se le reduce el movimiento con el equipo o sea carga con 40cm)

#### Unidad de caballeros andantes

11 caballeros andantes (inmunes al pánico)

Estandarte y músico

(11 miniaturas en total)

Estandarte mágico: pabellón del temor (causan miedo)

## **2. Ejército No Muerto (nombre desconocido)**

¿Puede ser los empalados?

### **Personajes:**

#### Señor de los vampiros

Montado en corcel esquelético con Barda, general del ejército.

Objetos mágicos: anillo de los carstein, báculo de condenación, amuleto negro, flagelo de cráneos 4 ojb que robo bue, no Importo!!

#### Nigromante nivel 3

Montado en corsel esquelético con barda.

Objetos mágicos:

Artefacto arcano: libro ashur (nivel 4 magia skaven ????)

Amuleto mágico: corona de Atrazar (un uso increíble)

Artefacto arcano: báculo de cráneo.

### **Regimientos:**

(No recordamos con exactitud la cantidad, luego Me pasaran todos los ejércitos de la zona).

Unidad caballería esquelética entre 10 u 8 aproximadamente. Sin jefe, estandarte de los jinetes condenados. Armados con lanza de caballería, arma. Ligera y escudo.

Unidad central de caballería esquelética al mando del General, incluido el nigromante no recuerdo si tenia estandarte ya verán porque! Armados con armadura ligera, lanza de caballería y escudo Arma de mano.

Unidad de esqueletos: aproximadamente 20 miniaturas Con estandarte (creemos que era el de la gallardía duplica las Filas no persiguen, los no muertos no corren a nadie.) Armados con: arma a 2 manos, armadura pesada.

Carroñero: ver reglas especiales en el libro. Son muy largas. ☺

### **Comienzo de la batalla:**

Tipo de batalla: batalla de torneo

Escenario: del lado breton, una colina sin reduccion al movimiento, una iglesia tipo pueblo.

Del lado No Muerto: un bosque y una colina.

Los bretones piden la bendicion de la dama del lago. Comienzan los No Muertos.

#### **Turno 1:**

Mueven los esqueletos dirigiendose hacia el centro de la mesa, cerca de ellos la unidad de caballería esquelética se dirigió a la derecha de la unidad de esqueletos. La caballería esquelética al Mando del general y el nigromante movió a toda velocidad dirigiendose hacia la iglesia (media unidad quedo dentro del edificio).

Fase de disparos:

No tenía (no vimos su armi antes de empezar. Aclaración se puede pedir el armi del contrincante no lo hicimos, por eso rezamos)

Fase de magia:

El señor vampiro lanza la danza macabra contra su misma Unidad(aclaracion pocos vientos de magia). Dispersa nuestro Hechicero, vuelve a lanzarlo y no teniamos mas cartas de Dispersión. La unidad realiza un movimiento de marcha Hacia nuestro despliegue, quedando en diagonal a nuestra caballería del grial y general. Pensamos que eso era todo y en nuestro turno cargabamos con furia, pero!! Otra vez el molesto vampiro (baculo de condenacion) Todos los no muertos a 90 cm realizan un movimiento adicional, carga, marcha, disparo, cuerpo a cuerpo.

Puesto que ya estaban a distancia de carga los malditos Nos miramos y por poco nos pillan (se nos venia la noche) El siempre bien colocado pergamino de dispersion de magia Fue utilizado en el primer turno, y que bien pues esto dio Vuelta lo que podria haber sido un problemon ya todos conocemos un señor vampiro a la carga y no solito Uffofffff se disperso!!!!

### **Turno 1 breton:**

Declaracion de cargas:

Sin dudarlo nuestra caballería del grial cargo contra El flanco de la unidad del vampiro, y porque no, nuestro general con grifo, plumas y todo.

Puesto que nos encontrabamos en diagonal, nuestras 2 unidades entraron poderosamente por su flanco(no quedando en contacto con el vampiro o el nicromante que Estaban en el frente). Nuestra caballería por supuesto en cuña (las 2) golpeaba con ha 5 los defensores ha 2 impactabamos con 3+, pabellón del poder 2+ JJJ golpeaban 6 caballeros + estandarte de batalla, con fuerza 6 a la carga + caballos de guerra.

Igualmente algun huesudo sobrevivio a tan terrible choque Y ahora el general, primero el grifo ha 5 ha 2 va con 3+ Fuerza 6 va con 2+ y no habia ningun huesudo parado puesto Que no estan vivos!!

Quisimos seguir golpeando a su general y mago pero oh, oh, oh, espera dijo el juez que no estaban en contacto, buen que va.

Chequeo? A si, no me diga. A correr se ha dicho.

Pues si que corrieron con 8d6 saco el 37cm el salvaje

Y nosotros perseguimos con las 2 unidades no lo agarramos al maldito 34cm y 31cm, mientras tanto movimos nuestra caballería andante hacia adelante, se encontraba situada mas al medio de la mesa en direccion a la otra caballería esquelética y sus esqueletos un poco mas atrás.

Nuestro mago se poso en la colina del centro de la mesa Cerca de nuestra area de despliegue.

Fase de magia:

Sus magos corrian como bcos y el nuestro se aprovechaba. Igualmente nos equivocamos les digo porque. Teniamos el sol purpura que mata automaticamente con un 3+ todo lo que toca. El impulso de likos que nos transportaba a cualquier lugar del campo de batalla. Hubiera sido bueno intentar utilizar los 2 hechizos para impulsarnos hasta su general y mago, con el sol purpura seguro morian. Esto no fue asi ya que lanzamos el sol purpura contra La unidad de caballería esquelética para dejarlo entre medio de nuestra caballería andante y asi en el proximo Turno no puedan cargarnos.

Por su puesto no podian dispersar ni mierda.

Luego lanzamos la guadañas purpuras de puro vicio (afecta a el hechicero y sirve para cuerpo a cuerpo).

A todo esto el amigo no muerto estaba tan enojado como Nagash cuando sintio la Espada Cruel!!! JJJ

## **Turno 2 no muerto:**

El vampiro se reagrupa y con él el nigromante, en sus ojos habia sed de sangre pero no podia moverse por razones obvias. Juji jaja!!

Movimiento : la unidad de esqueletos avanzó con su paso lento (si rodillas tal vez) hacia el centro de la mesa en direccion a mi unidad de andates.

Su carroñero fue olvidado en lo mas alto del cielo (no hizo nada se le pasó).

La caballeria esqueletica no podia cargarnos sin pasar casi toda por el sol purpura activo en diagonal a ellos. Para nuestro asombro encaro y se acercó rapidamente a nuestro mago que los miraba desde la colina.

Fase de magia

Danza Macabra otra vez, pocas cartas, intentamos dispersar, y oh, oh, oh, oh!!! Un 1. Su caballeria cargó estrepitosamente a nuestro mago. Que tuvo que quedarse (puesto que estabamos muy cerca del borde de la mesa y con la capa de niebla no nos pegaban y Nosotros con las guadañas purpuras si). Matamos 2 caballeros, él tenia una fila y estandarte. Empate (en realidad por estar encima de una colina tendríamos 1+, pero nadie se dio cuenta. Oh, oh, error.

## **Turno 2 breton**

Nuestra caballeria del grial y nuestro general cargan contra el señor vampiro, que muy enfadado estaba!! Su mision real era primero el nigromante, el cual resulto muerto en manos del general que utilizo la lanza de caballeria. La corona de atrazar no obtuvo resultados (se los guardo para despues). ¡Evasion!

El vampiro no tuvo mucha suerte solo mato 1 caballero Perdio el combate y volvieron a correr.

Los 2 se fueron del campo de batalla y tras ellos nuestra Unidad del grial. Nuestro general no persiguió.

Increiblemente su nigromante volvio a la vida con la Evasion, aparecio en el borde del campo ya lejano a los acontecimientos del lado no muerto.

El vampiro (o don gato por lo de las vidas) y ya totalmente encolerizado utilizo su anillo, y regresó a la batalla colocandose detrás de nuestro General (sed de sangre tal vez o error), él tampoco vio nuestro armí antes de la batalla. JJJ

Nuestra unidad andante tuvo que pivotear ( la cuña no pude Rotar ) hacia la unidad de caballeria esqueletica y en socorro de nuestro hechicero que bien aguantaba ( chequeo Miedo y se quedo, aparte con las guadañas purpuras estaba Dando bastantes golpes).

Fase de magia

Otra vez pocas cartas (en el estandarte de la hechiceria teniamos una sola y la habiamos usado, buee)

Solo el destino de bjuna y con él y las guadañas varios esqueletos sucumbieron (sólo quedaron 2).

### **Turno 3 no muerto**

Ya con el destino de Nagash sobre sus hombros el siempre

Temido señor de los vampiros (no espoleo, sin barriga no se puede ) llevo a su montura a la carga con sed de sangre y Venganza hacia nuestro general que solo fruncio su ceño Y retuvo a su montura para resistir el ataque furioso del Vampiro . Aunque de tanto apretar . El grifo abrio sus alas y Boca en su maximo exponente lanzando un rugido que hasta Al mismisimo señor de los vampiros se le helaron sus venas Sin sangre (supero el miedo)

Solo dos impactos que fueron solucionados con la corona dorada De atrazar .

Ahora sentiras el dolor de la furia bretoniana con todo

Su poder de las manos de un verdadero general (que no se dejo seducir por la mirada del vampiro).

Las trenzas de isolda y la dama del lago iluminaron la Espada de Hueso la cual se incrusto terriblemente en El ya condenado señor de los vampiros que (en ese instante recordó sus buenos momentos en Silvania)

De golpe una sonrisa en su palida cara nos inquieto su amuleto negro reboto la primer herida (sólo esa y nada mas que esa ), se le agotó.

Vuelve a tu cripta maldito profanador de los sagrados Secretos de la Dama del Lago.

Ante el prodigioso ataque y la muerte sin remedio del Señor vampiro todos sus seguidores sin rodillas caen en una polvareda de hueso y podredumbre.

Adios ejercito no muerto (algo quedaba todavia). El unico mago vivo en el campo de batalla era el nigomante ya que en el turno 3, el carroñero cayo en picado sobre nuestro mago, eso fue demasiado para sus nervios y no dudo en huir.el hullo tan rapido que escapo del campo de batalla Perseguido por 2 jinetes esqueleticos.

Fase de magia:

El flujo de vientos de magia se ve interrumpido bruscamente disipando toda la magia. (disipacion de magia).

### **Turno 3 breton**

El general voló alto con su grifo, el cual todavía estaba masticando una pierna del vampiro. Los caballeros del grial vuelven al campo de batalla, mientras los caballeros andantes se encaran hacia el asqueroso nigromante.

Fase de magia : nos toca la evasión LL.....

#### **Turno 4 no muerto**

El nigromante marcha y se pone fuera de la línea de visión de los caballeros andantes, mientras se acerca a ellos.

Fase de magia

El nigromante levanta una de sus palidas manos e invoca una Oleada de ratas, las asquerosas alimañas matan a 2 caballeros. La fase termina (no recuerdo si tiró algo mas, pero si fuera importante lo recordaría...)

#### **Ultimo turno**

El General cae en picada sobre el nigromante, este no muestra el menor signo de miedo, escupiendo sobre el general breton, el cual lo ataco con su ensangrentada lanza de caballeria (el nigromante tenia solo 1 herida) Entre el general y el grifo causamos 6 heridas El nigromante temblo y sus entrañas se retorcieron De dolor, en ese momento la corona dorada de atrazar Brillo con una intensidad parecida a la armadura brillante Y salvo al nigromante de la muerte (increible 6 salvaciones de 3+). Entonces el nigromante rió y desaparecio jurando venganza contra Bretonia.

Fin de la batalla (fue casi aniquilación).

Resultado de la primera fase en nuestra zona

- 1) Nosotros
- 2) Elfos silvanos (vencieron al caos)
- 3) Bretonia (vencio a los altos elfos)
- 4) Altos elfos
- 5) Caos
- 6) No muertos

Pronto desarrollaremos la segunda batalla en nuestra Zona que fue jodida contra elfos silvanos. Ya tendremos todos los armis detallados.

Un saludo de un general bretoniano en las tierras de Lustria

Ramón y Mauricio Arias

Pd: si quieren preguntar algo no duden en hacerlo.

# Comentario Crítico

Por Víctor García

En esta nueva sección de los Cuadernos se intentará 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.

-----



## CODEx MARINES ESPACIALES

**Fecha de Salida:** *octubre 1998.*

**Precio:** *1.495 pesetas.*

**Páginas:** *48, 16 de ellas en color.*

El de los Marines Espaciales es el primer Codex que sale para la nueva (3ª) edición de Warhammer 40.000. Está estructurado en tres partes: introducción y lista de ejército, sección en color y apéndices.

En el primer tercio del Codex encontramos una pequeña introducción al trasfondo de los Marines Espaciales, junto con la Lista de ejército de los mismos. En la lista aparecen la Armería (enumeración de todo el equipo con el que pueden equiparse los personajes Marines) y los diferentes tipos de tropas que se pueden elegir.

En la sección en color se pueden encontrar multitud de fotografías de Marines de varios Capítulos, instrucciones para

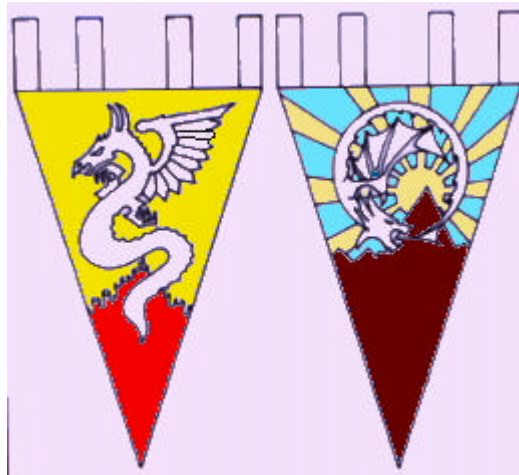


pintar figuras y vehículos, unas ideas (no más) para elementos de escenografía, una pequeña sección de tácticas y varios ejemplos de ejércitos.

En el apéndice se puede encontrar la descripción de los elementos de equipo que aparecen en la Armería, una nueva misión (Invasión Planetaria) y los siguientes personajes especiales: Marneus Calgar (Ultramarines), Bibliotecario Jefe Tigurius (Ultramarines), Paladín del Emperador (Templarios Negros), Capitán Cortez (Puños Carmesíes), Capellán Xavier (Salamandras) y Sargento Veterano Lysander (Puños Imperiales).

Cabe destacar las nuevas ilustraciones que contiene el Codex, así como los nuevos relatos de ambientación.

# Estandartes Altos Elfos



# Noticias, Novedades y Chismorreos

Por Víctor García

Esta vez voy a intentar resumir las novedades que se pudieron ver en el último Games Day celebrado en septiembre en el Reino Unido y que se supone que irán apareciendo entre lo que queda de año y 1999.

Para Warhammer: grupo de mando de Portadores de Plaga, Guardián de los Secretos, Dechala, Scylla, regimientos enanos de plástico, asesinos de Vesperto, nuevos esclavos skaven, torre de asedio de plástico, shaman eslizón...

Para Warhammer 40.000: Guardián de los Secretos, bersekers de Khorne de plástico, grotescos eldar oscuros, general de la Guardia Imperial, comisaria de la Guardia Imperial, Cypher, raptors (marines del Caos con ¿retroreactores?), capitán exterminador, nuevos necrones, Baal (variante del Predator para los Angeles Sangrientos)...

También se anunció un "nuevo" juego: Battlefleet Gothic (batallas de naves espaciales en el universo de Warhammer 40.000).

## 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 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.

