

Cuadernos de Tirribo

Volumen 2, Número 7

enero 1999

Editorial

Víctor García
Editor

Aunque con un par de semanas de retraso,... ¡Bienvenidos al séptimo número de los Cuadernos de Tirribo!

En este ejemplar tenemos un informe de batalla de torneo entre Caos y Bretonia, dos de los trabajos presentados en la lista de correo de la Cueva, algo más de luz sobre que es Warhammer Ancient Battles y la habitual sección sobre novedades y rumores.

Ahora vamos a meternos un poco con la política de GW España. Se puede pasar por alto el que ya no sigan el ritmo de novedades de GW UK, pero lo que me pregunto cada vez que leo uno de los últimos números de la edición española de la WD es: ¿hasta cuando vamos a tener que soportar los absurdos artículos "made in Spain" mientras nos quedamos sin el material que publica la WD inglesa?

Pongamos algunos ejemplos basándonos en la WD 45, en ella encontramos artículos sin contenidos y llenos de autobombo como el dedicado a Epic o al Imperio (no dice nada que no esté en el libro de ejército), mientras que en estos meses la edición inglesa publica cosas como la nueva lista de ejército de los No Muertos de Arabia o nueva información para los Mercenarios.

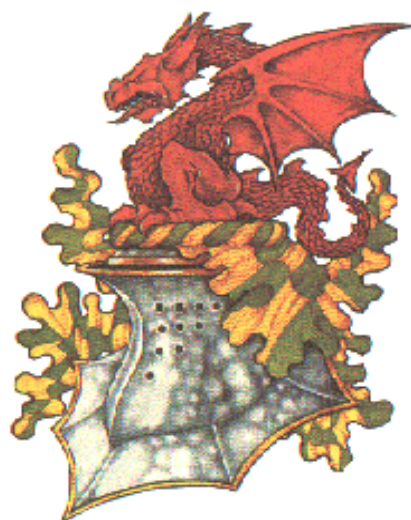
Mención aparte merece el artículo sobre Necromunda y los Arbitradores, este no es español, es de Andy Chambers, pero si no se publicó a su debido tiempo ¿qué sentido tiene hacerlo ahora que tanto el juego como las miniaturas hace mucho que están descatalogadas?

En fin...

Saludos y hasta el próximo número.❖

EN ESTE NUMERO:

- 1/ Editorial.**
- 2/ Informe de Batalla.**
- 13/ Comentario Crítico.**
- 15/ Personajes Especiales.**
- 19/ Noticias, novedades y chismorreos.**



Informe de Batalla

Por Ramón y Mauricio Arias arias@infostar.com.ar

Saludos desde Lustria (estamos en la final y que final).

Reporte de batalla de la final del 5º torneo argentino de Warhammer. Bretones contra Caos

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.

General bretoniano: montado en caballo de guerra con barda, armadura pesada, escudo, lanza de caballeria, espada.

Virtud del grial (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+).

Obj 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 y sí que se la dimos).

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

Pergamino de dispersión, capa de niebla y sombras, varita de poder y 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).

Virtud del tesón (inmune al pánico), Virtud del caballero impetuoso (agrega 3d6 a la carga de toda la unidad).

Amuleto jade (tirada de salvación especial de 2+, un solo uso).

Heroe del Grial: caballo de guerra con barda, arm.pesada, lanza cab, espada.
Escudo encantado(+1 a la tirada de salvacion) salvacion 1+, Amuleto negro.
Virtud del caballero impetuoso.

Unidad de caballeros del Grial:

8 caballeros del grial (inmunes a la psicología). Al mando del general del ejercito y un heroe del grial. Con estandarte y musico, Estandarte magico pabellon del poder. 10 miniaturas en total contado General y Heroe.

Armas: lanza de caballeria, espada, armadura pesada, escudo y barda (salvacion 2+)

Caballo de guerra de bretonia (no se le reduce el movimiento con el equipo o sea carga con 40cm).

Unidad de caballeros andantes:

Al mando del estandarte de batalla, 9 caballeros andantes (inmunes al panico). Estandarte y musico (10 miniaturas en total), Estandarte magico: pabellon del temor (causan miedo).

6 Escuderos a pie: con arma de mano (pueden hostigar).

Total puntos: 30 pts

5 escuderos a pie: con arma de mano.

Total : 50 pts

6 arqueros: con arco largo y espada.

Total: 48 pts

6 arqueros: con arco largo y espada.

Total 48 pts

5 hombres de armas: con espada.

Total : 25 pts

2. Ejército del Caos (transcripto del armi enemigo).

General Melou "el profanador":

Montado en corcel del caos con barda, armadura del caos, marca de Khorne, escudo, lanza de cab y arma de mano. Salvacion 1+.

Arma magica: Espada runica del Caos (anula tirada por arm. A menos que se trate de una arm. Magica. Causa 1D3 heridas), sólo caos.

Amuleto magico: Amuleto Negro (tirada de salvacion especial de 4+ rebota heridas con 4+ se agota con un resultado de 1 al salvar herida, la herida rebotada no podra ser salvada con nada ni siquiera salv. espc. REGLA del torneo).

Obj hechizado: Yelmo de incontables ojos (el portador siempre ataca en primer lugar).
Sólo Caos.

Coste en puntos: 429 pts

Maestro hechicero nivel 3 “ Haggad el torcido”.

Montado en disco volador de Tzeentch(causa miedo y vuela) armadura del caos y
Flagelo, salv de 3+, marca de Tzeentch.

Amuleto magico: Corona dorada de Atrazar (salvación especial de 3+). Artefacto arcano:
Baculo de craneo 1+ a la dispersión, revela obj magicos a 30 cm. Artefacto arcano: Libro
de Ashur (nivel de magia +1, puede utilizar cualquier Magia que desee el hechicero), Alta
magia.

Coste en puntos: 401 pts

Hechicero del Caos : Tricia “ el azote de Tzeench”.

Montado en disco volador, arm caos , arma de mano adicional.

Salvacion de 3+ causa miedo , vuela.Marca de Tzeench repite una tirada.

Nivel de magia 1 utiliza magia oscura

Obj portador de hechizo : Anillo de Corin (destruye obj magicos a 30 cm

Con una tirada de dados de 2D6 por 10 puntos)

Coste en puntos : 160 pts

6 caballeros del caos con estandarte y musico:

Con armadura pesada, escudo, lanza de cab, arma de mano, corcel del caos con barda.

Estandarte de la ira: les otorga furia asesina.

Total en puntos : 446 pts

5 Bárbaros del caos

Con escudo.

Total : 65 puntos

5 Ogros:

Con armadura pesada y escudo, arma de mano adicional, Al mando de un paladin ogro
armado igual que la unidad y porta la corona del poder (liderazgo 10 inmodificable).

Total en puntos: 345 pts

7 Bárbaros del caos:

Con arma adicional, 1 porta estandarte barbaro con arma de mano adicional - estandarte
de la hechiceria (almacena cartas de vientos de magia), 1 guerrero del caos al mando de la
unidad. La unidad no tiene salvacion.

Total general en puntos : 2009 pts

3. Descripción del terreno:

Una catarata con un río en una de las esquinas del campo de batalla, el río saliendo por la misma porción de la mesa con un puente (no sirvió para nada ya que no molestaba).

Una torre al lado del río (por donde salía el río) Una iglesia en la esquina contraria a la torre y al río casi en la punta de la mesa Una colina con penalización al movimiento delante de la iglesia (alejada unos 20 cm de ella)

Un bosque del otro lado de la catarata.

La mesa medía 1,60 de largo x 1,80 de ancho m. La mayoría de la escenografía estaba del lado derecho de la mesa contando desde nuestra posición se encontraba contra el borde en el centro la catarata y el río salía por el mismo borde en dirección al enemigo; por donde salía el río se encontraba la torre y del otro lado en dirección a nosotros el bosque también al lado de la Catarata.

La iglesia estaba del lado del enemigo en la esquina contraria a la torre y la colina un poco más adelante, (espero que se entienda, siempre que describo hablo mirando de frente hacia el enemigo).

4. Comienzo de la batalla.

Nosotros rezamos a la Dama del Lago (empezamos segundos), eso queríamos...

Despliegue enemigo coloca en el frente la unidad pequeña de bárbaros en el Centro de la mesa, a la izquierda de esta ubico la a los otros bárbaros y a la Izquierda a los ogros cerca del río y el bosque, en medio de las unidades de Bárbaros (la pequeña) y los ogros coloqué a los 2 hechizeros y detrás de toda la línea frontal de batalla a su unidad de caballeros del caos al mando de su General.

Aclaración se dio cuenta de nuestro plan de batalla (la furia asesina de su unidad Principal y nuestra carne de cañón).

Nosotros desplegamos por todo el frente a los hostigadores, hombres de armas y Arqueros con la intención de atorar a su caballería con furia asesina con estos Niños que no valían nada, de esta forma nuestras 2 unidades de caballería se encargarían muy fácil del resto de las tropas aniquilándolas a todas. No salió como esperábamos al principio ??? puesto que retrasó su caballería Y mandó a las otras tropas delante no lo esperábamos??

Turno 1 Caos

Fase de movimiento:

Avanza con sus 2 hechiceros abruptamente moviendo 60 cm y quedando a 2cm de una unidad de arqueros que se encontraba en el centro del campo de batalla También quedando fuera de la línea de visión de nuestras 2 cuñas que se encontraban a la izquierda y derecha de esa unidad.

Luego avanza todo el resto del ejército hacia delante en línea recta hacia nosotros Excepto los caballeros del caos y general que pivoten y se dirigen en dirección a nuestra caballería

del grial, no realiza un movimiento de marcha sino que mueve Solo un poco en diagonal hacia delante para evitar a los hostigadores.

Fase de magia:

6 cartas de vientos de magia.

Su hechicero principal usa el báculo de cráneo y puesto que nos encontrábamos A 30cm de el tuvimos que rebelar casi todos nuestros obj mágicos (general, Héroe, Est. Batalla y est. De las unidades) MALDICION encima anoto todo. Utiliza el anillo de corin intentando romper la corona dorada de nuestro General (utilizamos carta de dispersión y potenciamos con energía)

Se disperso uff

Ahora tira el hechizo tempestad, no teníamos mas cartas de dispersión Y estabamos indecisos con utilizar el pergamino (error error error)

Por algo es un hechizo de energía 3 no!! A en el estand. Hechicería saco

Un 5 el desgraciado. Entro la tempestad bue

Fin de la fase del enemigo

Turno 1 Bretón

Declaración de cargas:

Nuestro general con la unidad del grial declara la carga contra los ogros Enfrente de ellos con los 3d6 adicionales llegábamos tranquilos. ! Adelante espoleo a su montura el general! Pero TEMPESTAD CHEQUEO DE LIDERAZGO PARA MOVERCE, CON 9 BUENO! Tiro los dados y ?????? SAQUE un 11 noooo!!!

Carga, ya un poco caliente y en un intento enloquecido por desmoralizar al General caótico y así seguro ganar la batalla. La caballería Andante carga Por el flanco y pasando justo entre los bárbaros a pie contra la caballería caótica Que miraba de reojo y con sorpresa (estarán locos estos Bretones) (sí los De la furia asesina somos nosotros). ! AH! APROBAMOS EL CHEQ DE LD Estaban lejos pero con los 3d6 a la carga llegábamos seguro???? El general picacarne de ellos no entraba en contacto puesto que entrábamos Por el flanco, le hacíamos una cuantas heridas, mas las filas y 2 estandarte Seguro se desmoralizaban y quizás mas que quizás segurisimos le ganábamos El partido en el primer turno. Un poco loco pero la Dama del Lago nos acompañaba EN LOS 3D6 TIRA MI HERMANO YO YA HABIA ERRADO EL LD CON 9 DEL GENERAL Y MI QUERIDO LUGARTENIENTE SACO 5 PERO SUMANDO LOS 3D6 maldita suerte no llegamos por 2 cm (carga fallida Y a merced de los bárbaros del caos).

La furia asesina se había trasmitido por todo el campo de batalla y me estaba Afectando a mí mas que al jugador de Caos??.

Movamos el mago dijo mi lugarteniente (con liderazgo 9 si estaba al lado del General a unos 15 cm mas o menos) pues bien perooo otra vez chequeo Adivinen que saque uff adivinen (12) si 12 si 12 y un 6 mas nos llevaba el diablo Mi hermano ya me miraba con

cara de aturrido y por ser lugarteniente(grenchi) Dijo estamos perdidos; no hize caso a sus palabras y segui chequeando el resto De las tropas, algunas se movieron otras no pero ya casi daba lo mismo El 75 % de nuestra tactica se había desmoronado y con ella la fe de mi hermano A la dama del lago (solo la de mi hermano, la mia es inquebrantable). Los arqueros que podían disparar dispararon sin lograr ningún efecto.

Fase de Magia Bretoniana

Tiramos los dados de vientos de magia uno yo otro mi hermano adivinanza El promedio es 7! Pues al infierno los promedios! Sacamos 11 (quizás ahora Vendría la verdad pues nos tocaron 6 cartas de energía si 6 y seguimos con los 666.

Pues bien la magia que nos había tocado era:

Caricia de Laniph: 2d6 menos la F de la víctima es la cantidad de impactos de Fuerza 6 que recibe.

Energía 2 Alcance 60 cm

El impulso de Likos (transporta al hechicero o a un personaje amigo a 15 cm a cualquier parte del campo de Batalla).

Energía 1 Alcance 15 cm

Cadenas de caloe:

Tira 3D6 y si el resultado es igual o superior a la fuerza del objetivo, este Quedara inmóvil (podrá luchar, disparar, y hacer magia). Si este hechizo Es utilizado contra una unidad se usara la fuerza combinada de la misma. (el hechizo es útil solo contra personajes individuales)

Energía 1 Alcance 60 cm

Permanece activo

La salvaje estirpe de Zadox: (que nombre!)

Dos sombras púrpuras parecidas a feroces perros se materializan junto al mago.

Cuando el hechicero se encuentre a 3cm de un enemigo, en la fase de cuerpo a

Cuerpo cada sombra efectuara 3 ataques de HA 5 y F 5

Energía 1

Permanece activo

Fase de magia:

Como no habíamos podido mover al mago lo único que podíamos hacer era El impulso de likos (a nuestro general), nuestro plan era matar a su hechicero. Potenciamos el hechizo y el caos tenia que dispersar con 6, estabamos Riéndonos y pensando en la victoria... el

dado rodó por la mesa y todos los Presentes lo seguían con la vista, el dado de detuvo y con él nuestra alegría Saco un 6!!!!!!!!!!!!!! El maldito no podía tener mas suerte!! Y después de que Mi hermano diera una vuelta alrededor de la mesa vociferando diversas Maldiciones y yo le diera un puñetazo a la pared, el jugador del caos se Atrevió a preguntar: será la suerte del campeón? Y nosotros respondimos no es la suerte de campeón es el culo roto que tienes y no se puede tenerlo tan grande (a esto el jugador del caos borro Su tonta sonrisa de su fea cara) jaja no supere el chequeo de pánico al ver Mis ojos inyectados en sangre y el reboque que se caía del lugar del Impacto de mi puño. Igual por supuesto pedí las disculpas respectivas Aunque mis ánimos seguían ardiendo.

Entonces recordé en todo el torneo habíamos bebido siempre

Alguna que otra cerveza enana de Josef Bugman(acá en lustria le dicen Morza Y jugaba con Elfos Silvanos, aparte atendía la tienda de bebidas) Cuando llegamos contentos y temprano para participar de la final Le dije que no íbamos a tomar cerveza por lo menos hasta el 3 turno de juego Y le pedí una gaseosa.

Una extraña mirada inquisidora surgió desde el tendero Morza y la maldición Fue pronunciada!!!! SI NO TOMAN CERVEZA NO PODRAN VENCER AL ENEMIGO ESTA ES LA VERDAD!!! Jaja gordo en el 3 turno tomamos.

Turno 2 Caos:

ANTES QUE NADA EL GENERAL BRETONIANO GRITO Y SU GRITO

PASO POR TODO EL CAMPO DE BATALLA DEJANDO TRAS EL UN SILENCIO DE MUERTE (las palabras fueron)

!!!! C E R V E Z A P A R A T O D O S !!!

El jugador del caos declara las cargas ya confiado en su victoria, 2 unidades

De bárbaros a pie cargan contra nuestra caballería andante, el hechicero lv 1

contra la unidad de arqueros que estaba delante de él. Marcho con los ogros a toda velocidad hacia la unidad del grial, separo a su General de la unidad de caballeros, el general quedo encarado hacia la unidad Andante y los demás chicoz(con el pabellón de la ira) hacia la unidad del grial Era fácil la deducción (quería ganarnos por aniquilación) pero no encaro Muy bien su general; lo puso casi sobre el flanco de la unidad andante. El hechicero voló detrás de la unidad del grial y se encaro vaya a saber para Donde ni porque (el muchacho estaba muy confiado) La cerveza empieza a hacer su efecto.

Las cargas de los bárbaros no llegan a su destino estaba muy justo 20cm y Tuvo que pibotear NO LLEGARON quedaron a mitad de movimiento. Resultado de las cargas, el hechicero con flagelo golpeaba a mis indefensos Pero valientes arqueros mato a 2 y otro el disco volador no devolvimos. Chequeo a la menos 3 con liderazgo 7 osea que con 4 y sí un lindo 3 en el Chequeo (aprobado).

Se termino el cuerpo a cuerpo.

Fase de magia: tocaron pocas cartas de vientos de magia. Su primer hechizo es lanzado por su mago de nivel inferior el cual en un Ataque enloquecido y utilizando todo su poder invoca una maligna tormenta De magia oscura que va dirigida hacia nuestra unidad del grial si (destrucción de almas) como no podía ser menos saca la energía total del estandarte de hechicería, teníamos una carta de dispersión y las demás de energía (que hacemos?) Nuestro hechicero desprende de su cintura un antiguo pergamino que absorbe la tormenta maligna en su totalidad (pergamino de dispersión). Su otro hechicero levanta su báculo y lo agita en círculos a su alrededor provocando un terrible torbellino que sólo le afecta a él mismo se eleva por los aires y que suspendido pudiendo lanzar hechizos sin limite de distancia(el fulgor de Finreir), el hechizo funciona (no dispersamos) Ahora lo que esperábamos el anillo de corin contra nuestro general, el Hechizo intenta absorber los poderes de la corona dorada nuestro hechicero Intenta desviar el hechizo con una carta de dispersión y otras de energía, ponemos Todas la cartas de energía para potenciar la dispersión hasta 1, entonces Tiro el dado con toda confianza y que salió un 1 nooooooooo!!! Se rompió la corona dorada de Atrazar, estabamos de nuevo en problemas Fin de la fase de magia.

Turno 2 Bretón

Declaración de cargas la unidad del grial carga contra los ogros (la idea, no matarlos A todos que iba a ser difícil era desmoralizarlos, esperar chequear liderazgo y no Perseguir puesto que quedaríamos a merced de los caballeros del caos) La unidad andante carga contra los bárbaros del caos confiando en que los Aniquilaríamos aguanto la carga. Movimos al hechicero cerca del general caótico Teníamos un par de hechizos para tirarles al maldito. Antes de cargar chequeos por la tempestad que seguía activa. OTRA VEZ LA UNIDAD DEL GRIAL INMOVIL ahora a merced de los ogros Y seguramente luego de los caballeros del caos en el próximo turno. Mire a mi hermano menor (estaba desmoralizado) mire a mí alrededor y encontré A un amigo sentado detrás mi que apretaba muy fuerte los puños, entonces Mire dentro de mi corazón Bretoniano y vi que estabamos REJODIDOS puta. Aun así los caballeros andantes pudieron cargar repitieron el chequeo de ld Con el estd. de batalla pucha A LA CARGA hehehe pero despasito, golpeamos A los bárbaros con arma de mano y tratando de sacar los mismo dados de mierda Que veníamos sacando todo el partido así se desmoralizaban porque sino quedábamos En la línea de visión del general caótico y nos iba a poder en serio ese muchachote, por suerte o mala no sé, sacamos unos dados horribles y solo matamos a 5 o 6 Bárbaros del caos quedaron los suficientes para comenzar a correr rápidamente Y si que fue rápido saco como 21 cm lo alcanzamos aniquilamos y seguimos de Largo quedando detrás de los caballeros del caos que estaban encarados hacia La unidad del grial.

Los arqueros resistieron una vez mas los ataques del hechicero nv 1 quedando Solo tres de estos valientes plebeyos devotos a la Dama (superaron ch.ld.) Los disparos no hicieron efecto a la otra unidad de bárbaros debido a la ya Malditaaa Tempestad.

Fase de magia:

Otra vez pocas cartas no resulto lo que queríamos y nuestro hechicero invoca Unas pesadas cadenas de energía amatista que se materializan contra el general Enemigo.

(Cadenas de Caloe). Potenciamos al máximo posible pero son dispersadas Por el hechicero enemigo. Intentamos dispersar la tempestad no lo logramos Termina la fase de magia y guardamos un par de cartas de dispersión.

Turno 3 del Caos:

Declaración de cargas OhOh Amigo caótico te olvidaste de la furia asesina De tu general (por favor mide a esos escuderos que tienes delante de ti) Y si al fin una buena carga su general por la furia asesina a los escuderos a pie 7 jaja (al lado de ellos había otras 2 unidades esperando al PAC-MAN)jajaja ahora ya un poco enojado el general enemigo vio como la victoria por aniquilación se le escapaba como agua entre los dedos y ordeno a los furiosos ogros cargar contra nuestro general y unidad del grial, los caballeros del caos se dieron la vuelta y quedaron encarados hacia la unidad andante directo a su retaguardia los bárbaros del caos cargaron contra la unidad de arqueros que resistía (pobres no pero cumplieron su misión) murieron peleando hasta su ultimo guerrero por LA DAMA. Su general ataco a los escuderos carne de cañón se llamaba la unidad y o milagro uno sobrevivo corrió y fue alcanzado por el PAC-MAN que quedo otra vez al lado de otra unidad de arqueros (carne parte 2) Jaja.

Los ogros llegaron rápidamente a la carga con su paladín al mando que entro En contacto con nuestro general, el mismo comenzó a golpear furiosamente Con sus 2 armas de mano al general que ya no tenia la corona dorada y sufrió Una herida en uno de sus hombros solo quedándole intacto el brazo de la espada Era suficiente por que en esa espada estaban colgadas de su plateado mango Las Trenz de Isolda, las cuales dirigieron la espada de tan valiente y devoto Guerrero directamente al corazón del inmenso ogro, atravezandolo y matándolo Instantáneamente. (4 ataques que impactaban automáticamente, trenzas de Isolda, Mas pabellón del poder en la unidad, virtud de la ferocidad de los ataques repetidos Metimos otros 3, 7 en total sin tirada de salvación y cada herida 1d3) A esta altura el ogro afectado era solo una maza de carne ensangrentada y hueso Partido casi sin definición de un cuerpo solo una maza jajajajaja, Los otros valientes caballeros recibieron los ataques restantes de la unidad de Ogros que al ver la muerte de su jefe parecían golpear en cámara lenta bajo La aguada mirada de los caballeros del grial que esquivaron todos sus golpes Pareciendo saber cada uno de sus movimientos con anticipación y la respuesta Fue lo mismo pero a la inversa otro ogro cayo abatido y los demás corrieron Al sentir como sus venas se helaban de un pánico indescriptible; Los caballeros Del grial persiguieron y aniquilaron a la unidad, quedando esta muy cerca de La retaguardia de los caballeros del caos (que si no fuera por la furia asesina Sentirían el olor de la sangre de los ogros que se encontraba en toda la armadura De mi general y mis valientes caballeros.

El hechicero lv 1 mueve hacia el bosque donde se encontraba mi hechicero y el otro hechicero mueve hacia mi lado de la mesa alejándolo del conflicto un poco, con el fulgor podía dirigir hechizos donde quiera el bastardo cara de luna.

Fase de magia: cambia el flujo de vientos de magia y salen 9 cartas de vientos

El hechicero de nivel inferior otra vez con su maldita destrucción de almas Intentamos dispersar potenciamos con una carta y él puso unas cuantas mas El hechizo funciona

contra nuestros valientes caballeros del grial, no hubo nada Que hacer 2 de ellos murieron luego que ambos se interpusieron sin dudarlo Entre la violenta maza de oscuridad y su general y héroe así fue como demostraron Su honor de servir a la Dama del Lago.

Fin de la fase de magia.

Turno 3 Bretón:

A estas alturas de la batalla la sangre corría por el campo de batalla y manchaba Asquerosamente las armadura de nuestro ejercito pero NO ERA NUESTRA SANGRE LA QUE CORRIA SINO LA DEL MALDITO CAOOS!! Declaración de cargas: Nuestro general enajenado por la furia y el dolor de la Herida en su brazo, enfundo la espada de hueso y empuño su enorme lanza De caballería, miró a sus valientes compañeros de armas y ordeno con un Escalofriante grito la carga contra la retaguardia de los caballeros del caos (él prefería que estuviesen de frente para que pudieran ver como la muerte se les aproximaba) Casi sin darse cuenta los caballeros del caos estaban al alcance de las lanzas cuando el general tiro las riendas de su montura para que los caballeros del caos pudieran dar vuelta sus cabezas y así poder verlos a los ojos; los cuales estaban inyectados en sangre por el pabellón de la ira. El general volvió a tirar con violencia de las riendas de su fiel caballo de guerra Y solo él con el héroe y un par de caballeros entraron en contacto con los guerreros Enemigos.

Las heridas infringidas por el general encolerizado por los herejes fueron 6 mas 3 del héroe mas 2 de los caballeros, las cuales casi todas en su totalidad atravesaron al enemigo de lado a lado, los restos de las armaduras y lanzas se clavaron en los corceles y todo fue por un momento un estallido casi de fuego por las chispas y el polvo levantado, cuando el general volteo ya con su espada desenfundada hizo una señal al cielo agradeció a la DAMA por la victoria!!! . La unidad de caballeros del caos fue aniquilada.

Pidiendo permiso a su general los caballeros andantes reorganizaron sus filas utilizando su músico y se encararon hacia el general del caos. Listos para realizar la proeza final en la batalla (ya nada importaba La cerveza elfica de la Morza había hecho efecto y la victoria era nuestra)

Fase de magia:

Nuestro hechicero desde el bosque dispersa todos los hechizos activos y Guarda algunas cartas. Fin de la fase de magia.

Turno 4 Caos

Imaginen la cara de nuestro enemigo creyó tener la victoria y ahora todos mi amigos saltaban alrededor de él como bufones del reino jajaja Carga si su general seguía matando arqueros y sin darse cuenta de lo Cerca que tenia a la unidad andante que quería la gloria total (para así Convertirce en caballeros del grial bajo la vista ya lejana de su líder victorioso) Luego aleja su mago del peligro dejándolo casi donde estaba de mi lado del Campo de batalla y llevando al otro lejos de los arqueros que quedaban y ahora Si podían disparar lo dirigió peligrosamente al bosque donde esta mi hechicero Que lo miraba con toda tranquilidad la cual estaba dedicada a acumular vientos De magia para su ultimas

acciones, los bárbaros 5 intentaban hacer un punto De terreno? Perdón pero jajajajajajajajajajajajaja! Bue.

Fase de magia como no, destrucción de almas contra mi hechicero que dispersa

Con un 6 si un 6 (cambia la bebida cambia la suerte dijo Morza) fin de la fase

Turno 4 Bretón Ultimo turno.

En una acción para demostrar su valor se lanzan a la carga los caballeros andantes Contra el general del caos (en el aire se siente el olor de la muerte, pues el campo De batalla estaba desolado y otra unidad ya entra en esos instantes en combate Contra un enemigo casi invencible casi no) Nadie Es Invencible. Por supuesto el general caótico golpea primero con sus 8 ataques había chequeado La furia asesina y perdido un ataque, antes de esto el estandarte de batalla los Desafía (para provocar la regla overkill que en el torneo se divide por 2) Muere el estandarte de batalla que recibe en total 1 herida y 4 del overkill son 5 Dividido 2 son 3 pero nosotros teníamos 3 filas y estandarte ganamos el combate Con + 1 chequeo de liderazgo con 9 si si si SI SI SI SACO un 11 el MALDITO. Perseguimos y lo aniquilamos así convirtiéndose por sus proezas y con el corazón Del general enemigo en sus manos, que fue la visión de la unidad en conjunto De La Dama del Lago (ahora ellos son los nuevos caballeros del GRIAL)

Y yo Ramón Arias Tengo el corazón de un general del Caos dentro de mi copa De Campeón Argentino de Warhammer Fantasy Battle.

Gracias También a mi hermano Mauricio Arias que me ayudo y fue Ordenado Al final de la batalla y antes de recibir el trofeo en Caballero Novel.

PD: El torneo fue tan jodido como emocionante y libramos 6 batallas en

Total y durante 2 meses que duro el torneo estuvimos re metidos en el juego

Estudiando los libros de ejércitos y pensando tácticas. En este torneo aprendimos Un montón ya que nosotros no jugábamos en el club. Jugábamos entre nosotros (un Grupo de amigos que poco a poco se va agrandando). Y en el próximo torneo (abril o mayo mas o menos seremos mas)

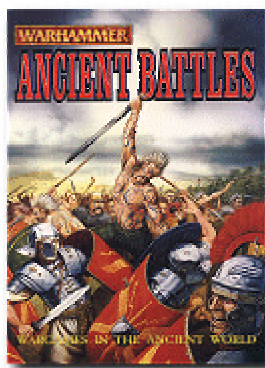
SALUDOS A TODOS LOS FANATICOS DEL JUEGO Y DESDE YA FELICES FIESTAS PARA TODOS, UN ABRAZO DE UN GENERAL BRETONIANO VICTORIOSO DESDE LAS TIERRAS DE LUSTRIA.

Comentario Crítico

Por Víctor García

En esta 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.



WARHAMMER ANCIENT BATTLES

Fecha de Salida: mediados de 1998.

Precio: 4.000 pesetas aproximadamente.

Páginas: 144, 16 de ellas en color.

Aunque sus autores son Jervis Johnson, Rick Priestley, Alan Perry y Michael Perry, WAB no es un producto de Games Workshop. Pese a ello cualquier aficionado a Warhammer Batallas Fantásticas no tendrá excesivos problemas en dominar sus reglas.

El libro está dividido en varias secciones. En la primera de ellas, se presentan las reglas generales del juego (que en general apenas presentan diferencias respecto a las de WHBF). En la segunda sección, la de reglas especiales, aparecen las correspondientes al armamento, máquinas de guerra, carruajes, elefantes, etc. Aquí sí que se aprecian diferencias sustanciales respecto a WHBF, sobre todo en cuanto a las armas (con mucho más detalle), carruajes y psicología.



Tras estas dos secciones podemos encontrar reglas y escenarios para desarrollar campañas, consejos sobre como organizar y pintar ejércitos de miniaturas históricas, listas completas de ejército (Imperio Romano y Bárbaros - galos, britones y germanos),

estadísticas para algunas unidades de otros ejércitos, ideas para construir edificios militares y civiles, etc.



Hay que destacar que no existe una gama de miniaturas "oficiales" que complementen el juego, en su lugar hay que recurrir a las figuras de cualquiera de los fabricantes que se

dedican al mundo de los juegos de guerra históricos. Entre estos fabricantes destacan Foundry, Essex, Old Glory, Gripping Beast y Miniaturas Andrea (serie del ejército romano imperial en 30mm).

Todas las miniaturas que aparecen en el libro (y en este artículo) pertenecen a Foundry y han sido diseñadas por los hermanos Perry. Las fotografías que aparecen en este comentario pertenecen a un tribuno romano, a un regimiento de guerreros celtas y a dos soldados de caballería romana (s III-V d. C.).

Como complemento a WAB los autores anuncian un suplemento con más listas de ejército completas de ejércitos de la antigüedad.



Todos aquellos interesados en saber más sobre este juego pueden acudir a su página web oficial: <http://www.altdorf.com/ancients/>

Personajes Especiales

Durante los últimos meses, en la lista de correo de la Cueva de Tirribo se ha desarrollado un concurso de personajes para Warhammer y Warhammer 40.000. A continuación os presento a dos de los personajes que participaron en dicho concurso.

Los que esteis interesados en participar en listas de correo dedicadas a los juegos de Games Workshop (en español), podeis acudir a la Lista de la Cueva de Tirribo (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2859/lista.htm>) o a la Lista del Canal #Warhammer (<http://www.geocities.com/Area51/Dunes/6355/>).

Gunila la Casposa.

Por Alicia Martín panormus@arrakis.es

El legendario reino de Karak-Ungor fue siempre un reino pequeño y de segunda fila, y más de una vez estuvieron a punto de perderlo en manos enemigas. Pero uno de los herederos de esos reyes mediocres, resultó ser el mejor y más feo de todos los generales enanos de la era dorada de las Montañas del Fin del Mundo. Le llamaban Tharki II el Calvo, y como su seudónimo bien indica, tenía una calva brillante y redonda, donde uno podía verse reflejado.

Famosa se hizo su calva, pero también sus triunfos militares, tanto con orcos como con elfos, engrandeciendo su ciudad a costa de sus enemigos. De este arte de ganar las batallas escribió un libro "El Guerrero de la Cabeza Esplendorosa" cuyas últimas copias se conservan en la Biblioteca de la torre de Hoeth. Fue un libro seguido y venerado en el reino de Karak-Ungor, con el que derrotaron a todos sus enemigos de la mano de toda una dinastía de reyes calvos.

Pero llegaron años en los que los orcos se tornaron más fuertes y más astutos, y los reyes calvos de Karak-Ungor cosecharon derrota tras derrota, mientras revisaban las páginas del libro y le sacaban brillo a su calva para encontrar la razón del cambio. Entonces subió la reina Gunila al poder, hija de Carapino IV y de Cironila. Gunila la Casposa tenía serios problemas capilares y cada vez que agitaba la cabeza la estancia se teñía de blanco. Gunila perdió la ciudad de Karak-Ungor en manos orcas y se dio cuenta de que las tácticas militares de Tharki II el Calvo ya no servían de nada. Entonces decidió que la era de los reyes pelones debía pasar a la historia y como señal de desafío a las viejas enseñanzas de Tharki el Calvo juró no volver a cortarse el pelo hasta que acabara con los pieles verdes de la montañas del fin del mundo, e ir arrastrando sus trenzas allá donde hubiera orcos y goblins esperándola.

Y esta es la historia de Gunila la Casposa, una reina que nació en la decadencia de los enanos y vivirá para ver de nuevo la época esplendorosa de su pueblo."

GUNILA LA CASPOSA..... 150 puntos (má o meno)
+ 70 puntos hacha rúnica
+ 75 puntos escudo anti-hechizos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
8	7	6	4	5	3	6	3	10	4+

REGLAS ESPECIALES

Ataque de Caspa

En sus muchos años sin cortarse el pelo, Gunila descubrió la utilidad secreta de la caspa en la batalla. Utilizando toda su capacidad de movimiento puede girar sobre sí misma con gran fuerza creando un torbellino de caspa con sus trenzas que puede cegar al contrario. Al principio del turno Gunila debe determinar a quien ataca y encararse al objetivo. Utilizará toda su capacidad de movimiento y la caspa desprendida se representará mediante la plantilla de llamas alargada de la caja de Warhammer. Si la nube de caspa alcanza al menos a 3 miniaturas de una unidad, dicha unidad quedará cegada por la niebla casposa y huirás atemorizados automáticamente. Sólo se puede usar una vez en cada batalla.

Hacha Rúnica

El hacha de Gunila posee un poder que proviene de la runa de la destrucción, lo que quiere decir que su hacha no produce 1 herida sino 1D6 heridas. Se deberá realizar una tirada de salvación por cada herida.

Escudo

El escudo perteneciente tradicionalmente a los reyes de Karak-Ungor posee un poder especial que hace que Gunila sea inmune a la magia. Cuando alguien lance un hechizo contar Gunila ésta tirará un dado. Si saca 5+ la magia tendrá un efecto normal, si saca 1,2, 3 o 4 el escudo impedirá que la magia surta efecto.

Encanto Personal

Gunila, aun siendo fea, vieja y apestosa sigue siendo una dama así que no podrá ser desafiada por generales elfos y humanos, que lo consideran una terrible falta de educación, aun estando en guerra. En cambio ella si podrá desafiar a quien le dé la gana.

Asesinos Genestealers.

Por Luis Sánchez Luissg@mx3.redestb.es

Tras la exploración de las Lunas de Ymgarl, se descubrió en ellas una raza de criaturas jamas vista hasta aquel momento, los Genestealers. Su capacidad física era muy superior a la humana, pero eran criaturas demasiado poderosas y hostiles para poder ejercer cierto control sobre ellas. Desde las Lunas de Ymgarl se extendieron por todo el cosmos a bordo

de pecios espaciales a la deriva, esperando ser abordadas por otras razas para así infectarlas genéticamente y diseminarse por el espacio. El imperio empezó a ver una utilidad a esta nueva amenaza, la creación de otro Templo del Oficio Asesinorum dedicado a la investigación y desarrollo de Asesinos Genestealers mediante la combinación del ADN Genestealer y del ADN Humano. Se construyeron laboratorios secretos dedicados a la mutación genética de Asesinos Genestealers. La gran mayoría de estos experimentos fueron un fracaso, pero con el paso del tiempo se empezaron a conseguir grandes progresos: formación de exoesqueleto, garras, mayor agilidad, etc. Sólo existía un problema con estos nuevos Asesinos, eran tan hostiles como los Genestealers Pura Sangre por lo que al Imperio le costaba controlarles. Muchos de estos laboratorios fueron desmantelados por temor a que estos Asesinos pudieran representar una amenaza aun mayor que los propios Genestealers contra la Humanidad, pero el ansia de poder hizo que algunos siguiesen investigando. Unas décadas después sólo una décima parte de los laboratorios no desmantelados, habían conseguido realizar un Asesino con lo mejor de los Humanos y lo mejor de los Genestealers, pero todavía no se había suprimido el gen responsable de la hostilidad de los Genestealer. Los Altos Señores conscientes de los grandes progresos conseguidos decidieron utilizar estas nuevas unidades aun sabiendo del peligro que suponía para sí mismos. Este fue un grave error, se crearon varias decenas de Asesinos Genestealers que rápidamente se revelaron contra sus creadores. Al contrario que las demás fuerzas Genestealers que eran comandadas por el Patriarca Genestealer, ellos tenían inteligencia propia pero se unieron al Culto Genestealer. Al tener un ADN modificado, estos asesinos no pueden ser absorbidos y por tanto creados por la Flota Enjambre (de este modo su número es limitado).

ASESINO GENESTEALER 390 Puntos incluido todo. W40K 2ª Edición.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
20	9	7	7	5	3	10	4	10

Armamento: Biodestripador, Garras Guadaña.

Armadura: El Asesino Genestealer tiene una gran agilidad y reflejos por lo que puede esquivar cualquier tipo de disparo, explosión y golpe C.C., para representar esto cuenta con una tirada de salvación inmodificable de 4+ en 1D6, si no supera esta tirada significara que no ha conseguido esquivar el disparo, explosión o golpe, entonces cuenta con una última tirada por Exoesqueleto Genestealer de 5+ en 1D6. (a esta tirada le afectan normalmente los modificadores a la tirada de salvación).

Habilidades Especiales:

Sigiloso Depredador: El Asesino Genestealer puede camuflarse perfectamente con el entorno, por lo que si durante un turno completo no mueve ni dispara, se podrá considerar como oculto, aunque esté en medio de una llanura sin ninguna cobertura posible. Esta habilidad no se podrá usar al principio de una batalla, por ejemplo: un Asesino Genestealer nunca podrá aparecer como oculto al principio de una batalla si está completamente a la vista, tendrá que gastar un turno para ocultarse. En cambio, si está detrás de un muro u otra cosa parecida podrá aparecer como oculto al principio de la batalla. Si el Asesino Genestealer está a una distancia de 30 cms o menos de una unidad

enemiga y esta utilizando la habilidad de ocultarse en una llanura, será descubierto y para poder volverse a ocultar tendrá que estar a más de 30 cms una miniatura enemiga. Genestealer Pura Sangre: El Asesino Genestealer cuenta con todas las ventajas de un Genestealer Pura Sangre. Causa Miedo. No le afectan las toxinas de las Pistolas Agujas y ni las de los Rifles Agujas. Es inmune a todos los efectos Psicológicos. El Asesino Genestealer no puede ser desmoralizado.

Noticias, Novedades y Chismorreos

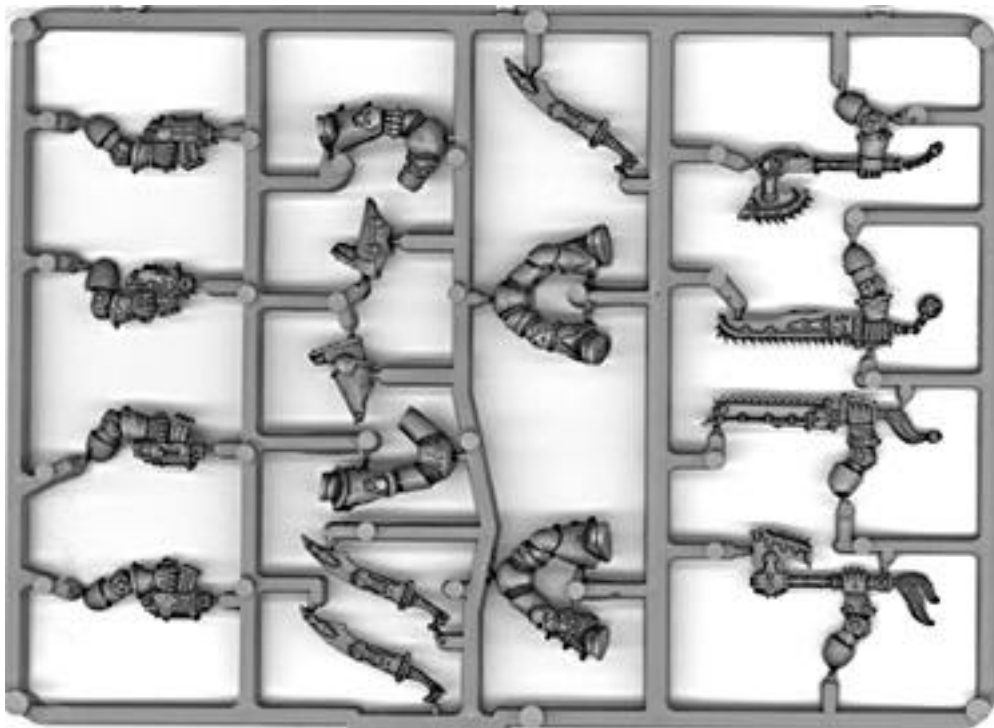
Por Víctor García

Aquí teneís el resumen de las novedades que se suponen que aparecerán en los próximos meses (*aunque esta vez con más retraso del acostumbrado ya que GW España ha vuelto a quedarse desfasada respecto al ritmo de novedades en Inglaterra*).

La caja de goblins de plástico, junto a nuevos fanáticos y goblins voladores han salido a la venta en Gran Bretaña durante el mes de enero. Los Cazadores de Volland y los Asesinos de Véspero en diciembre.

Es posible que salga una nueva edición de Warhammer Quest, que con un poco de suerte será traducida y publicada también en España.

Entre las futuras novedades para Warhammer 40.00 destacan: Codex Chaos, Codex Angeles Oscuros, dreadnought de plástico, nuevos berserkers de Khorne de plástico (*ver imagen de la matriz de piernas*), nueva motocicleta del caos, etc.



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.