

# Cuadernos de Tirribo

Volumen 2, Número 8

marzo 1999

## Editorial

Víctor García  
Editor

¡Bienvenidos al séptimo número de los Cuadernos de Tirribo!

En este ejemplar tenemos el comentario sobre una de las últimas novedades de GW, el Codex de los Marines Espaciales del Caos, la habitual sección de noticias y rumores, y un especial de personajes especiales. En este especial podéis encontrar cuatro nuevos personajes para Warhammer y uno para Warhammer 40.000. Este último personaje está basado en las reglas de la segunda edición, y a partir de ahora no se van a publicar más trabajos para esta edición, así que el que quiera colaborar ya sabe, que actualice a la tercera.

Saludos y hasta el próximo número.❖

### **EN ESTE NUMERO:**

- 1/ Editorial.**
- 2/ Comentario Crítico.**
- 4/ Personajes Especiales.**
- 15/ Personajes Especiales.**
- 19/ Noticias, novedades y chismorreos.**



# 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.

-----



## CODEX MARINES DEL CAOS

**Fecha de Salida:** *febrero de 1999.*

**Precio:** *1.495 pesetas.*

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

El de los Marines Espaciales del Caos es el cuarto Codex que sale para la nueva (3ª) edición de Warhammer 40.000. Está estructurado en varias 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 del Caos, como viene siendo habitual en los nuevos Codex el trasfondo mas que pequeño es ridículo. Dudo mucho que un nuevo jugador del Caos pueda sentir la magnitud de la traición del falso Emperador a Horus leyendo el Codex, pero...

Despues encontramos la lista de ejército. En la lista aparecen la Armería (enumeración de todo el equipo, armas y regalos del Caos con el que pueden equiparse los personajes) y los diferentes tipos de tropas que se pueden elegir. En esta edición se han unificado en una sola las listas de Marines y de Legiones Demoniacas, y ha desaparecido la lista de los cultistas del Caos.



En esta edición aparecen nuevos tipos de tropa: Marines Espaciales del Caos poseídos (elite), rapaxes del Caos (ataque rápido) y arrasadores del Caos (apoyo pesado), el resto son las unidades conocidas, aunque algunas sufren varios cambios menores.

En la lista destaca la chapuza del Rhino, se han limitado a copiar la sección del Rhino de los Marines Espaciales añadiendo "del Caos" despues de cada frase. Así, nos encontramos que aunque los Marines del Caos no poseen la tecnología de los Bolters de Asalto (usan los anticuados combi-bolters), el Rhino del Caos lleva bolters de asalto, en la lista no pone que pueda tener regalos del Caos para vehículos, y en la descripción de los regalos pone que sí. También "puede" llevar un lanzamisiles aniquilador cuando en la descripción pone que sólo es para Dreadnoughts, etc.



En la sección en color se pueden encontrar multitud de fotografías de Marines del Caos de varias Legiones, instrucciones para pintar figuras y vehículos, una pequeña sección de tácticas y varios ejemplos de ejércitos. Hay varias transformaciones en esta sección que realmente merecen la pena ver.

En el apéndice se puede encontrar la descripción de los elementos de equipo y regalos del Caos que aparecen en la Armería y los siguientes personajes especiales: Abaddon el Saqueador, Khârn el Traidor, Fabius Bilis, Ahriman de los Mil Hijos, el Motorista Infernal y Cypher.

El resto del Codex está completado por algunos relatos de ambientación que suplen de mala manera la falta de trasfondo.

-----  
¡Muerte al Falso Emperador!  
¡Muerte al débil Imperio de la humanidad!  
-----

# Personajes Especiales

## Skitter el Cobarde.

Por As de Picas [A75416@gaviota.ceit.es](mailto:A75416@gaviota.ceit.es)

Portaestandarte goblin, armado con arma de mano, armadura ligera y escudo, (puede usar arco). 75ptos. Usa portaestandarte mágico a elegir.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
*	2	2	1	3	3	3	1	6	5+

\*--> Skitter tiene una forma de moverse peculiar, su movimiento normal es de 18cm, no puede cargar, y en caso de ser atacado o verse en peligro puede mover en dirección contraria a su enemigo o en dirección a su comandante 18+2 veces la fuerza del enemigo más cercano (cuanto más fuerte es el rival más rápido escapa) si es alcanzado (improbable) se puede defender como si de una carga normal se tratara, y puede intentar volver a huir en su próximo turno. Puede huir antes de que se realice ningún ataque aunque halla sido cargado. Skitter puede atravesar unidades enemigas, porque al ser más pequeño de lo normal se cuela entre ellos y pasa antes de que nadie se dé cuenta. No sufre penalización por bosque pero no puede entrar en las montañas. Skitter no puede abandonar el campo de batalla, si está huyendo y llega al borde del campo de batalla para y deja de huir instantáneamente.

Al ser pequeño y rápido es difícil de impactar por lo que sus atacantes deberán realizar un modificador de -1 a su tirada para impactar, -3 si son proyectiles. Skitter es el protegido del shaman de la tribu, por lo que puede portar un objeto mágico que siempre a de ser defensa contra hechizos.

### Historia:

Skitter no es un goblin normal, ni mucho menos. Nació con una malformación genética que le hacía ser más pequeño todavía que un goblin normal. Además según las habladurías sufría de doble personalidad, una valiente y leal y otra asustadiza y cobarde. Desde siempre resultó un inútil para la guerra, lo que le dio muy mala fama entre el resto de goblins de Piedra Sangrienta el poblado goblin en el que vivía. El poblado era más bien reciente, y no duraría mucho dada la tendencia a viajar de los goblins. Cada vez que su poblado entraba en una escaramuza, batalla o guerra, Skitter iba con el resto de goblins a la batalla, pero una vez allí en cuanto veía que se le acercaba un enemigo más fuerte que él (cualquier enemigo) echaba a correr, tras una carrera impresionantemente veloz, paraba, se daba la vuelta y volvía hacia la batalla como si la parte valiente de su ser se hubiera hecho con el control de su cuerpo. Cierta día los goblins decidieron abandonar el poblado y unirse a Bromstad diente rojo, un gran jefe orco negro que se estaba haciendo bastante poderoso en los últimos tiempos, en gran parte debido a que Malekith el shaman

goblin nocturno más respetado del mundo WH estaba con él. Después de muchas batallas bajo el mando de Bromstad, este se dio cuenta de las huidas de Skitter, y decidió que para lo único que servía era como cena. Tenía ya el hacha levantada sobre el asustado Skitter cuando este salió corriendo sorteando orcos que intentaban atraparlo con increíble pericia. De repente sonó un estruendo que dejó helados de miedo a todos los presentes, en ese mismo instante apareció de la nada Malekith quien agarró a Skitter y se dirigió hacia su jefe. Bromstad aunque intentaba disimularlo estaba asustado de Malekith. Malekith le dijo que creía saber para que podía serles útil aquel miedica, Malekith se había dado cuenta de que aunque huía nunca se iba del campo de batalla por donde se pasaba el tiempo corriendo para que no le mataran, por lo que pensó que podía ser un inmejorable portaestandarte, ya que no sería fácil de matar y el estandarte hondearía todo el rato, lo que daría fuerzas a sus orcos. Así se hizo, se le entregó el estandarte a Skitter, quien con gran orgullo no lo deja nunca, incluso duerme con él. Desde entonces se puede ver un estandarte moviéndose de lado a lado del campo de batalla cada vez que este futuro waaaaagh! entra en combate, todavía no se conoce como lo hace para correr tanto, pero es capaz de correr tras los jinetes de jabalí con el estandarte en alto, incluso es capaz de escaparse de la caballería élfica, los cuales todavía están alucinados de como se les escapó la última vez (fue visto y no visto)...

## Modhraw "El Rojo", Señor de Tresserhorn.

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

Tal y como cuenta la historia fue así: Una de las tribus adoradoras de Chron (Khorne), abandono la pradera donde habitaban, durante el viaje fueron víctimas de una emboscada tendida por los seguidores de la gran águila, en esta emboscada sólo sobrevivió una mujer que escondiéndose entre los cadáveres de sus familiares y amigos pudo huir. Abandonada a su suerte, vivió sola unos cuantos meses hasta que, como era de esperar, nació su hijo, fruto de la relación secreta que había tenido con uno de los integrantes de la tribu de la Tchar, que en el momento de la emboscada la dejó huir, sin que los demás componentes de la tribu se dieran cuenta. Este hijo nació con el cuerpo lleno de tatuajes y cicatrices con extrañas runas y símbolos que la mujer no sabía interpretar, la única parte del cuerpo, que llevaba sin marcar era la cara. Debido a esto su madre lo llamó Modhraw (que significa “El Marcado”, en el antiguo dialecto de su tribu), desde que el niño contaba 6 años de edad este mostró una gran fuerza física, con tan sólo 7 años ya cazaba para alimentarse y abrigarse. Pero un día que salió de caza al volver se encontró la terrible imagen de un engendro del Caos matando a su madre, una vez que Modhraw vio que su madre estaba muerta, este entró en tal furia que sólo con sus propias manos destrozó y eliminó al engendro, desde este momento Modhraw vivió sólo, sin tener contacto con ningún humano, creyendo que él era el único que quedaba de su raza, o simplemente, que nunca habían existido otros como él.

Un día en el que Modhraw estaba de caza se vio rodeado por unos cuantos miembros de una tribu, y estos al verlo a él sólo decidieron divertirse un rato con él y robarle lo que llevaban encima, pero resulto que Modhraw se defendió bastante bien y salió victorioso de ese primer contacto con su civilización, matando a todos los que intentaron atacarle, no dejando testigos de este encuentro, desde este momento se dedicó a observar a la tribu a la que pertenecían estos pobres humanos, observaba sin ser observado, veía los extraños ritos y raros sacrificios que llevaban a cabo, hasta que un día, no se sabe si por casualidad o como prueba de los dioses, durante uno de estos ritos de sacrificio un poderoso engendro del caos invadió al indefenso poblado, los guerreros que no se esperaban esta intromisión, estaban desarmados y por lo tanto comenzó la carnicería, pero debido al odio que Modhraw tiene contra los engendros se encaró a él y después de matar al engendro con la simple ayuda de una lanza de caza que llevaba consigo, los jefes y shamanes de la tribu le hablaron de las pruebas que debían superar los bárbaros del caos, para llegar a ser un guerrero del Caos, y servir a sus dioses, y entonces entendió todos los sueños que durante su corta vida había tenido, en todos estos sueños aparecían las pruebas de las que le hablaban los grandes jefes y shamanes del poblado, y uno de los shamanes, el más viejo y sabio de la tribu concertó una reunión, el shaman comentó que durante algunos meses había tenido unos sueños que le decían que vendría un guerrero enviado por los dioses del Caos para liberarlos y protegerlos de una intromisión en sus rituales, y este guerrero era el elegido, el que podría blandir el hacha de Chron, el hacha que guardaba el Caudillo de la tribu y que pasó de generación en

generación para que cuando llegara el momento la blandiera el elegido, y así fué Modhraw blandió el hacha de Chron, y en ese mismo instante partió hacia el desierto del Caos para demostrar que él era el elegido.....

Modhraw es llamado “El Rojo” por que su armadura del Caos está bendecida por Khorne, y este le ha puesto este color a la armadura de El Señor de Tresserhorn, de esta forma Khorne indica que es uno de sus paladines predilectos, al igual que Tzeentch le ha obsequiado con uno de los Corceles demoníacos más poderosos de todo el Reino del Caos: Yekath “EndBringer”. Y con una protección mágica que a pocos paladines del Caos se le concede.

Modhraw quizás sea el único paladín que tiene los favores de dos dioses del Caos, y no es eliminado por la osadía de querer servir a 2 dioses por igual.

MODHRAW “El Rojo” ..... 845 puntos

(Objetos mágicos incluidos)

*Escudo Rúnico del Caos.....50 ptos.*

*Amuleto Negro.....50 ptos.*

*Hacha Rúnica de Chron.....120 ptos.*

*Yelmo de Incontables Ojos...25 ptos.*

M	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Modhraw</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
<b>Yekath</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

Armas y Armadura: Modhraw está equipado con armadura del caos, monta un corcel demoníaco con barda, lleva el Hacha de Chron, Escudo Rúnico del Caos, y el Amuleto Negro y el yelmo de incontables ojos.

Salvación: 1+ por armadura, 4+ por amuleto mágico

Objetos Mágicos: Modhraw lleva siempre estos cinco objetos mágicos:

- Hacha Rúnica de Chorn
- Escudo Rúnico del Caos
- Amuleto Negro
- Yelmo de incontables Ojos
- Armadura del Caos (este último no se cuenta para el límite en objetos mágicos)

Montura: Modhraw monta a Yekath “EndBringer” el Corcel Demoníaco bendecido por los dioses del Caos.

Reglas especiales:

- *Furia Asesina:* Está sujeto a furia asesina tal y como se describe en el reglamento de WHF, a excepción de que nunca perderá el estado de furia asesina, Modhraw nunca perderá el estado de furia asesina, aunque sea desmoralizado en Combate C.aC., cosa que no podrá ocurrir, como más adelante indico.
- *Inmune a Psicología:* Tal y como se describe en el reglamento de WHF.
- *Causa miedo:* Y por tanto también es inmune a él.
- *Combate:* Puede combatir en unidades de caballería o como personaje individual. Pero tanto si va sólo o acompañado nunca huirá del combate C. a C.
- *Magia:* Las runas que lleva gravadas en todo el cuerpo son runas mágicas de protección, que los dioses del Caos le concedieron como protección contra la magia. Modhraw tiene una dispersión mágica de 5+, contra cualquier hechizo lanzado contra él o contra la unidad que comande. Esto no quiere decir que este hechizo no se pueda intentar dispersar una segunda vez, si esta falla. Pero si esta falla, no se podrá intentar dispersar hasta pasados 2 turnos de juego.
- *General:* Siempre que se le incluya debe ser el general del ejército, aunque haya otros personajes que también puedan serlo, este tendrá que ser el general, Modhraw tiene un aire nato de mando, y todos los paladines del Caos, Grandes Demonios, y Hombres Bestia, admiten su liderazgo de buena gana, porque saben que es el Elegido.
- *Odio a los Engendros del Caos:* Modhraw odia a todos los engendros del Caos, también incluidos los Ogros y Ogros-dragón, así como también odia a las arpías. En el ejército de Modhraw no podrán incluirse miniaturas del Grey infernal ni engendros del Caos
- *Raíces:* Modhraw no olvida sus orígenes como bárbaro, y por lo tanto en su ejército tendrá que contar, al menos con una unidad de bárbaros del Caos, esta unidad tendrá que ser al menos de 12 bárbaros del Caos a pie ó 6 Bárbaros del Caos en corcel, al igual que en su hueste siempre tendrá que haber una unidad de al menos 5 caballeros del Caos
- *Marcas del Caos:* a efectos del juego, sólo a efectos del juego, Modhraw lleva la marca de Chron (Khorne) y de Tchan (Tzeentch).

\*\*\*\* *Hacha Rúnica de Chron (Sólo Modhraw):*

*Esta hacha fue elaborada hace muchos siglos y grabada con extrañas runas antiguas con los símbolos de la destrucción y el odio hacia todo lo que se interpusiera contra el poder del Caos.*

Siempre que una miniatura no supere la tirada de salvación y a esta le cause una herida, la miniatura morirá automáticamente. Hay que tener en cuenta que se podrá efectuar tiradas de salvación por la herida causada, pero no por la muerte automática del personaje. No podrán efectuarse tiradas de salvación por armadura, sólo si esta es mágica podrán efectuarse estas.



### **Conversión de la miniatura:**

*Hemos cogido a Borgio el Sitiador, despues de cortarle el brazo que lleva la maza le hemos pegado el brazo con alabarda de uno de los guerreros del Caos con alabarda, debidamente acondicionada, para que se asemeje a un hacha de batalla, (también se le puede poner un hacha de un General del Caos, como es mi caso). Despues de esto le hemos colocado un escudo de los que trae la caja de guerreros (es aconsejable usar uno pequeño, para ponerselo en un lateral y dejar visible el yelmo que lleva la miniatura, en mi caso he usado el pequeño que lleva el simbolo de la estrella del Caos, es el que mejor se le queda), y por último hemos colocado la cabeza de un Corcel del Caos en el Caballo de Archaon (También se puede usar cualquier caballo de plástico, o uno de un General del Caos, pero siempre usando la cabeza que lleva cuernos, de las 2 que trae la caja de caballeros del Caos).*

*Por último hemos usado para pintarlo pincel seco bronce bruñado para representar el color rojo de la armadura, y la capa también pincel seco, pero en este caso rojo sangre. Por último y volviendo a usar pincel seco se lo aplicamos al cabello, barba y trenzas, para darle un aspecto de guerrero veterano y curtido en la batalla.*

## Gorkund y Morkund, los gemelos sagrados.

Por As de Picas [A75416@gaviota.ceit.es](mailto:A75416@gaviota.ceit.es)

Siempre me he quejado de que los orcos y sobre todo los goblins no tenían personajes poderosos que pudieran enfrentarse a los Tyrion, Teclis, Nagash y compañía. Así que he decidido hacer un par de personajes cuya historia es conjunta para arreglar ese problemilla.

-----

Nunca se ha sabido a ciencia cierta como se reproducen los goblins, Pero lo que si se sabe es que al igual que las ratas lo hacen muy rápido. Cierta día en un poblado goblin en las montañas, entre las ruinas de lo que en su momento fuera una fortaleza enana, un shaman goblin nocturno estaba dedicado a sus tareas invocando a Gorko y Morko, la influencia de la magia desprendida por la aparición de las deidades mutó a un goblin recién nacido que sin saber como había llegado hasta los aposentos del shaman. La mutación hizo que donde había un goblin aparecieran dos, totalmente idénticos en apariencia pero no en forma de ser. Gorkund era agresivo y pensaba solo en la destrucción por placer, Morkund sin embargo se divertía más viendo como peleaban los demás goblins y ayudando con su magia a uno o a otro, estaban claramente poseidos por los espíritus de Gorko y Morko. El shaman al comprobar esto les instruyó en las artes de la magia, aunque en poco tiempo superaron con creces a cualquier shaman goblin. Desde entonces han vagado por todo el viejo mundo cada uno por su lado acompañados de pequeñas unidades goblins leales a sus dioses (o quizás temerosos de la ira de estos) apareciendo en diferentes batallas en las que hubiera orcos o goblins a los que ayudar o botines que conseguir. Siendo temidos en todo el viejo mundo ya que todavía no han sufrido ninguna derrota, se teme que algún día vuelvan a unirse para formar un gran waaaaaaaagh! que apoyado en su magia podría destruir el viejo mundo....

### **Gorkund, protegido de Gorko**

Gorkund es un shaman goblin nocturno de nivel 5

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

COSTE: a convenir con el otro jugador

### **EQUIPO:**

Gorkund puede llevar 5 objetos mágicos, que siempre serán:

**CIMITARRA DE GORKO**-> esta espada creada mediante la magia incrementa la fuerza de Gorkund en +3 y causa no una si no 1d6 heridas.

**BÁCULO DE WAAAAAGH!**-> el báculo de waaaagh! lleva contenido el hechizo de pie de gorko, el cual puede ser lanzado sin invertir cartas mágicas (si este hechizo lo posee cualquier shaman podrá ser lanzado dos veces, una por el báculo y otra por el shaman).

**BOMBA SOMBRERO LOCO**-> esta bomba se puede lanzar a una distancia de 3d6+5cm, situar ahí la plantilla de lanzador de rocas, una miniatura elegida aleatoriamente cuya peana esté cubierta completamente por la plantilla estará afectada por los hongos sombrero loco y se comportará como si de un fanático se tratara si en una tirada de 3d6 no saca un valor inferior a su iniciativa (un solo uso) no se puede aplicar la regla de cuidado señor.

**CAPA DE LA INCONTENIBILIDAD**-> esta capa que se dice fue creada por el dios Gorko, le hace sentir a gorkund una sed de sangre incontenible. Si Gorkund lleva la capa tendrá una tirada de salvación especial de 4 o + toda herida salvada por la capa rebotará contra el agresor. Mientras lleve la capa Gorkund debe cargar contra toda unidad enemiga situada a menos de 30 cm, esto no ocurrirá si está trabado en combate. También tendrá una tirada de salvación contra hechizos de 5+ (el hechizo no se dispersa, simplemente no afecta a Gorkund)

**AMULETO DE DSTRUCCIÓN**-> el amuleto de destrucción puede ser utilizado una vez por batalla, el amuleto mata directamente (sin posibilidad de tiradas de salvación) a aquellas miniaturas que estén en contacto peana con peana con Gorkund pero la energía liberada es tal que mata a Gorkund a no ser que en una tirada de 2d6 saque un 2.

### **Morkund protegido de Morko**

Morkund es un shaman nivel 5.

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>10</b>

Coste a convenir.

### **EQUIPO**

Morkund puede llevar 5 objetos mágicos que siempre han de ser:

**LÁTIGO DE MORKO**->este látigo que empuña morkund le da un modificador de +3 a la resistencia, puede ser utilizado para parar cualquier ataque de arma no mágica no de proyectiles. Siempre que sea atacado cuerpo a cuerpo con armas no mágicas puede intentar parar el golpe sacando en una tirada de 2d6 un valor superior a la HA del atacante +2.

**BÁCULO DE TRANSPORTE**-> el báculo que utiliza Morkund lleva grabado en el el hechizo de “la mano de Morko” que podrá lanar sin invertir cartas de magia.(si un shaman posee este hechizo podrá ser lanzado dos veces, una por el shaman y otra por el báculo).

**DIVERSIÓN DE MORKO**-> la diversión de Morko es un amuleto de forma esferica temido por todos los orcos y goblins, esta esfera levanta por los aires a orcos o goblins y los lanza contra el enemigo como si de proyectiles se tratara. La diversión de Morko puede sert utilizada en la fase de disparo, Morko podrá lanzar tantos goblins u orcos como quiera qque se encuentren a menos de 20cm de él.

Los goblins contarán como un disparo de lanzador de goblins, y los orcos (más pesados) como un lanzador de rocas. Los orcos y goblins lanzados como es obvio mueren (¡¡¡a ver quien aguanta semejante tortazo!!!).

**CAPA DE BONZO**-> la capa de Bonzo le da a Morkund una tirada de salvación especial de 4+, de 3+ si es contra proyectiles. También le da una tirada de 5+ contra hechizos, la capa de bonzo si dispersa los hechizos, todo hechizo dispersado por la capa de bonzo queda destruido. En su turno de movimiento, Morkund puede incendiar su capa, cuando hace esto se mueve aleatoriamente 3d6cm por el campo de batalla, toda miniatura con la cual entre en contacto peana con peana sufrirá 1d6 heridas que solo permiten tirada de salvación si la armadura es mágica. Se considera ataque de fuego. La capa puede estar ardiendo tanto tiempo como Morkund quiera, durante este tiempo no puede lanzar hechizos ni defensas mágicas, ni atacar de forma normal ni utilizar ningún objeto mágico (excepto la capa) por cada turno que la capa esté incendiada le hará a Morkund 1d6-3 heridas.

**AMULETO DE LA TOZUDEZ**-> Morko es un dios muy tozudo y por ello le ha regalado este amuleto a Morkund, una vez que Morkund muera, volverá a la vida con apariencia de troll de piedra, con todas sus heridas pero sin objetos mágicos, odiará a la raza de la que sea el que le mató. Cuando luche con el que le mató tendrá un modificador de +3 a su fuerza. No podrá lanzar hechizos debido a su forma de troll, pero su atributo de fuerza será de 5 en vez de 3. Si podrá utilizar defensas mágicas y no estará afectado por la estupidez.

Si alguno de los shamanes está en un ejército reemplazan al general, si ambos están en el ejército los dos cuentan como generales, por lo que si uno muere no hay que hacer chequeo como si hubiera muerto el general por que todavía está el otro. Si ambos van juntos a la batalla, debido a su capacidad de unir sus mentes ambos podrán lanzar los hechizos de los dos. Al unir sus mentes su capacidad mágica se ve multiplicada, por lo que si quieren pueden utilizar hechizos de alta magia.

## Vhalarh, Señor del Ala de Muerte.

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

Vhalarh empezó como Marine Espacial de los Angeles Oscuros, durante sus primeros años demostró un gran Valor y arrojo a la hora de combatir, esto le sirvió para ir ganando puestos e ir ascendiendo en la cadena de mando hasta que llegó a comandar una expedición para liberar de una invasión Genestealer al mundo natal de los Angeles Oscuros. Aquí fue donde descubrió sus poderes Psíquicos, al enfrentarse a un Tirano de Enjambre al que derrotó en combate singular, este hecho hizo que las armaduras de la compañía del Ala de Muerte fueran repintadas de blanco, aunque Vhalarh se negó a repintarla para honrar y mantener en la memoria a aquellos que cayeron en aquella batalla.

Durante sus numerosas batallas libradas a tenido la posibilidad de luchar junto a gran variedad de aliados, en una de estas batallas tuvo la oportunidad de luchar junto a la Legión de los condenados, en esta batalla libró al Sargento Centurius del ataque de un Asesino Escorpión Eldar, esto hizo que el Sargento Centurius contrayera una gran deuda con Vhalarh, de esta forma si se incluye a la Legión de los Condenados en el ejército y esta unidad esté comandada por el sargento Centurius esta no contará como puntos de aliados, sino como si perteneciera a parte del ejército, anotando los puntos y sin contar para el límite de aliados. La armadura de Vhalarh está cubierta por numerosas condecoraciones, entre ellas hay que destacar la túnica que cubre su pierna derecha, y la capa de piel de oso que le cubre los hombros y le llega hasta la altura de los tobillos.

M	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vhalarh	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Coste: 175 puntos + equipo

Equipo: Bolter de asalto y Puño de combate.

Armadura: Armadura de Exterminador (Salvación de 3+ en 2d6). Esta Armadura a sido reforzada y tratada por los mejores Tecnomarines de los Angeles Oscuros, lo cual le proporciona una salvación inmodificable de 6+ en 2d6). Esta armadura entra dentro del límite de las 3 cartas de equipo pero no tiene coste, por lo tanto sólo le quedan 2 cartas de equipo para escoger

Reglas Especiales:

- *Marine Espacial*
- *Exterminador Ala de Muerte*
- *Nivel 2 de Psíquico: Tendría las mismas reglas especiales de un Codiciario, y obtiene todos los modificadores por ser Psíquico de nivel 2.*
- *Puede ser el comandante del ejercito, en cuyo caso su factor de estrategia es de 5.*

- *Miedo: Vhalarh es un marine muy conocido entre sus enemigos, se dice que algunos grupos de Genestealers le han puesto precio a su cabeza. Y este personaje infunde miedo al igual que la unidad a la que comande, si comanda el ejército todo este infundirá miedo.*
- *Odio: odia a los Genestealers, debido a que invadieron su mundo natal.*

# Noticias, Novedades y Chismorreos

Por Víctor García

Aquí teneís el resumen de las novedades que se suponen que aparecerán en los próximos meses: Codex Angeles Oscuros, dreadnought de plástico, regimiento de enanos de plástico, nueva motocicleta del caos, vehiculos de los Marines Espaciales del Caos, etc.

El siguiente rumor ha sido enviado por Alvaro López: en la nueva edición de WHBF es posible que los Enanos del Caos formen parte del Reino del Caos (por si acaso no tenían poco con los guerreros, hombres bestia y Demonios).

## Colaboraciones y Copyrights

### **COLABORACIONES**

Pueden ser enviadas a la siguiente dirección de correo electrónico: [tirribo@geocities.com](mailto:tirribo@geocities.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 Tirribo: <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.