

# Cuadernos de Tirribo

Volumen 2, Número 9 - mayo 1999

## Editorial

Víctor García  
Editor

Buenas, aunque con algo (bastante) retraso aquí está el noveno número de los Cuadernos.

En este ejemplar podréis encontrar nuevos personajes especiales enviados por Alvaro López y el As de Picas, así como dos artículos enviados por elgnomo. Los que estéis apuntados a las Listas de correo de la Cueva y/o #Canal Warhammer probablemente ya conoceréis los escenarios y las reglas de torneo.

Como suele ser habitual también esta el comentario crítico, esta vez dedicado al Rhino del Caos, ya que en los artículos de la WD creo que no le hacen justicia a la plantilla de accesorios incluida en la caja.

Por cierto, soy el único al que le parece que se están ensañando con el Caos en el WH40K, el Codex no era gran cosa, pero después de las P&R de la WD 50, la cosa ha empeorado. Lo de la resistencia tiene su gracia, en que se queda ahora la Marca de Nurgle... En el próximo número hablaremos más sobre este tema.

## Indice:

|    |                           |
|----|---------------------------|
| 1  | Editorial.                |
| 2  | Reglas de Torneo WHBF.    |
| 6  | Escenarios para Mordheim. |
| 11 | Personajes Especiales.    |
| 16 | Comentario Crítico.       |
| 18 | Noticias y Novedades.     |

# Reglas de Torneo WHBF

Por elgnomo [elgnomo@iname.com](mailto:elgnomo@iname.com)

Buenas,

Navega que te navega, he encontrado las reglas que se utilizan en los torneos de Warhammer en UK y USA (que por lo que se vé, fueron publicadas en una WD) remito aquí la traducción de estas reglas, a ver que os parecen:

## +++Limitaciones de Torneo+++

1. Ejércitos de 2000 puntos como máximo.
2. Los Mercenarios pueden ser usados (pero como ejército íntegro, no como aliados)
3. El caos puede elegir aliados del libro Reinos del Caos, y el ejército Imperial puede tener aliados Mercenarios (siempre que sean humanos). No está permitido ningún otro tipo de aliado.
4. Las Reglas Mágicas Revisadas deben ser usadas (ver más abajo).
5. La Regla Magia por Nivel debe ser usada (ver más abajo). Los Herreros Rúnicos cuentan como Lores.
6. No se pueden usar magos de nivel 5, excepto si su 5º nivel se debe a un objeto mágico (como el Libro de Ashur)
7. No se pueden incluir personajes especiales que tengan más de dos heridas o grandes demonios. Las figuras de personajes especiales pueden usarse para representar personajes normales y los grandes demonios pueden utilizarse para representar príncipes demonio, si se quiere.
8. La carta Energía Total se elimina del mazo de magia. Si la carta se repartiese o no se quitase del mazo, contará como una carta de energía simple.
9. Los lanzavirotes de los elfos oscuros y de los altos elfos cuestan 100 puntos cada uno.
10. Los estegadones no pueden formar unidades.

## +++El escenario del Torneo+++

Excepto con los cambios mostrados, este escenario usa las Reglas de Torneo descritas en el Manual de Batalla de Warhammer.

## +++Lado de la Mesa+++

Los jugadores acuerdan en que lado de la mesa juega cada uno.

## +++Escenario+++

Usa el terreno siguiente: 2 colinas, 2 bosques y 2 edificios. Cada jugador coloca un elemento cada vez en su mitad de la mesa, pero a más de 20 cm. (8 pulgadas) del centro de ésta. Tira 1d6 para saber quién empieza a colocar primero. Los dos jugadores colocan un elemento cada vez, pero un jugador puede “pasar”, en cuyo caso el otro jugador colocará un elemento más y se parará de poner elementos de escenografía. Hágase notar que esto es una modificación a las reglas de colocar escenografía descritas en Warhammer, y que sólo deben usarse en un torneo. Los ejércitos de Elfos Silvanos colocan su bosque adicional cuando se haya acabado de colocar toda la escenografía, tal como se describe en su libro de ejército.

### +++Antes de la batalla+++

Antes de empezar la batalla, habrá un periodo de “warm-up” que durará 5 minutos. En este tiempo, los jugadores pueden pedir la lista de ejército a su oponente para su inspección, y hacerle preguntas acerca de la organización de su ejército y las reglas de determinados regimientos o personajes. Después de esto los dos jugadores deberán ponerse de acuerdo acerca de las limitaciones que impondrá el terreno (por ejemplo: este bosque limita la línea de visión, esta colina permite disparar a todo el regimiento...). También se debe discutir sobre cualquier punto de las reglas que se piense pueda ser aplicable a la batalla. Finalmente, los dos jugadores se dan la mano, y la batalla puede empezar, empezando por la oportunidad de “Vetar objetos” tal y como se describe un poco más abajo.

### +++La regla de “Vetar objetos”+++

Una vez los dos ejércitos hayan desplegado, cada jugador enseña sus cartas de objeto mágico / recompensas del caos a su oponente. El jugador podrá vetar el uso de hasta 2 cartas, pero por cada carta que le sea vetada a un jugador, éste recibirá 100 puntos de victoria. Las cartas vetadas se colocarán en algún lugar de la mesa de juego y no se utilizarán.

### +++La regla de “Vetar a Bichos Grandes”+++

Cualquier modelo que tenga 4 heridas o más contará como 1 “Bicho Grande”. Los carruajes y las máquinas de guerra cuentan como “Bichos Grandes” si la tripulación y los caballos suman 4+ heridas (no hay que contar las heridas que tiene el carro o la máquina de guerra en si). Los enjambres cuentan como “Bichos Grandes”, excepto si se dividen en dos elementos de menos heridas cada uno. Los monstruos con montura, Esteagodones, etc. con 4+ heridas son “Bichos Grandes”. Cada “Bicho Grande” que tengas en tu ejército te da la posibilidad de vetar un “Bicho Grande” del ejército contrario. Sin embargo, si tienes sólo 1 “BG” podrás vetar uno, pero si tienes 2+ no podrás vetar ninguno!

### +++Despliegue+++

Sigue el reglamento de Warhammer para el despliegue, excepto que las unidades que muevan 60+ cm (18 pulgadas) no podrán desplegar de manera que puedan cargar en el primer turno. Pero si tu oponente, después de haber desplegado tú, pone una unidad de manera que pueda ser cargada: ¡es su problema!

### +++Tropas con reglas de despliegue especial+++

Las tropas con reglas de despliegue especial pueden utilizarlas en este escenario. Así, si utilizando estas reglas pueden cargar en el primer turno, pueden hacerlo. Recuerda que las reglas de despliegue especial no pueden ser aplicadas a personajes, tan sólo si son paladines.

### +++Quien va primero+++

Los dos jugadores escriben en secreto cual es la cantidad de puntos de victoria que se juegan para poder empezar primero. Se pueden apostar hasta mil puntos de cien en cien (100, 200...) Una vez los dos lo hayan hecho, el jugador que haya “apostado” más puntos de victoria empezará la batalla, pero le regalará esos puntos a su oponente. El jugador que haya apostado menos puntos de victoria no le regala esos puntos a su oponente. Si los dos jugadores han apostado lo mismo, se decidirá quien empieza tirando 1d6, y su oponente se llevará los puntos de victoria apostados. (ejemplo: el

jugador A apuesta 300 y el B apuesta 500, B empieza pero A se anota 500 puntos. En otro caso los dos apuestan 300 puntos, se juegan quien empieza al dado más alto, empieza A pero B se anota 300 puntos de victoria)

#### +++Duración+++

La batalla tiene una duración de 5 turnos, o hasta que un ejército sea completamente derrotado, en cuyo caso la batalla finalizará inmediatamente.

#### +++La “Carta del 7 de la suerte”+++

Cada jugador recibe una “Carta del 7 de la suerte”. Esta carta puede utilizarse para convertir una, y sólo una, tirada de 2d6 que se desee en un 7. Nótese que esta carta permite cambiar cualquier tirada en un 7 (aun habiendo modificadores). Sólo se aplica a las tiradas de 2d6, por ejemplo cuando tu general ha fallado esa tirada de desmoralización con un 11 o un 12 y quieres que no la falle...

#### +++Victoria+++

Si un jugador elimina el ejército de su contrincante, evidentemente será el ganador. Si la batalla termina después de haber jugado los 5 turnos, determina los puntos de victoria utilizando la siguiente tabla. Si un jugador supera a otro por 500 puntos de victoria o más, habrá ganado la batalla, si no se considerará un empate.

- Cualquier unidad destruida, huyendo o fuera de la mesa de juego al finalizar la batalla da los puntos de victoria que cueste esa unidad (por ejemplo, si la unidad cuesta 325 puntos, da 325 puntos de victoria)
- Cualquier  $\frac{1}{4}$  parte del tablero ocupada tan sólo por tropas propias no huyendo da 100 puntos de victoria.
- Cualquier general muerto, huyendo o que haya dejado el tablero da 100 puntos de victoria más su coste en puntos.
- Cualquier estandarte capturado y retenido hasta el final de la batalla da 100 puntos.
- Cualquier estandarte de batalla capturado y retenido hasta el final de la batalla da 200 puntos.
- Por cada carta de equipo vetada (tal como se describe arriba) 100 puntos.
- 0-1000 puntos por empezar primero, tal como se describe arriba.

#### +++Revisión a las Reglas sobre Magia+++

- Capas en general: las capas no cubren un carruaje, maquina de guerra o montura de cualquier tipo, y sólo pueden ser usadas por personajes a pie. Esta regla se aplica a las tres capas existentes.
- La Armadura “of Brilliance” sólo puede ser usada por Bretonianos.
- La Capa de Sombras sólo puede ser usada por Skavens.
- La Espada de la Justicia sólo puede ser usada por el Imperio.
- La Espada de Teclis sólo puede ser usada por Altos Elfos.
- El Sello de Plata sólo puede ser usado por el Imperio.
- El Hacha de los Verdugos sólo puede ser usada por Elfos Oscuros. Además el 6 necesario para que el Hacha ignore armaduras es en la tirada para herir, no en la de impactar.
- El estandarte de Guerra de Morko. Los magos en contacto peana con peana con este estandarte moriran si se saca 4+ en 1d6 y no automáticamente, tal como dice la carta. Y morirán en el turno del mago.

- “Forbidden Rod” Cada vez que se utiliza este objeto el portador sufre 1d3 heridas si se saca 4+ en 1d6 y el objeto estará exhausto y no podrá ser utilizado más.
- El libro de los Secretos: La reducción a los atributos del mago será a discreción del oponente y no a la del jugador que tenga este objeto. El enemigo tira el dado y decide que atributos reduce. Si el mago monta algún tipo de montura y se le reduce el movimiento, no se verá afectado el movimiento de la montura. Nótese que ninguna característica puede ser reducida a 0 a menos que no quede otra opción, en cuyo caso el oponente evidentemente reducirá las heridas del mago hasta matarlo.
- Capa “of Feathers”: Es un objeto de un sólo uso. No puede utilizarse cada turno como describe la carta.
- Espada de Destrucción: Las recompensas del Caos no son negadas por objetos mágicos que normalmente anulan a otros objetos mágicos. Pero si las recompensas del caos se combinan con esta carta, éstas se verán afectadas. Así que el portador de esta espada no puede tener recompensas del caos.
- Runa “of Disguise”: Sólo funciona en máquinas de guerra estacionarias. Si una máquina de guerra se mueve, el efecto de esta runa desaparece.
- Runa “of Burning”: Puede ser incluida en máquinas de guerra que disparen un proyectil, incluyendo cañones.

#### +++Sumario de otras reglas+++

1. La unidad que carga ataca primero, a menos que tenga armas a dos manos.
2. Si la unidad que carga tiene armas a dos manos y la cargada también, se atacará por orden de iniciativa.
3. Los objetos mágicos que son negados por otro objeto mágico no cuentan a menos que sean una arma de mano o lanza, en cuyo caso contarán como tal objeto pero sin añadidos mágicos.
4. Los objetos mágicos que causan que el portador ataque primero, tienen prioridad sobre cualquier otra cosa, excepto si son negados por otro objeto.
5. Si los dos personajes llevan objetos que les hacen actuar primero, y las cartas de objeto no dicen lo contrario, se tirará 1d6 para ver quien ataca primero.

#### +++Tabla de Objetos Mágicos por Nivel+++

Paladín: 1 objeto de 25 puntos o menos

Héroe: 2 objetos de 75 puntos o menos

General (Lord): 3 Objetos de 125 puntos o menos

Hechicero nivel 1: 1 objeto de 50 puntos o menos

Hechicero nivel 2: 2 objetos de 75 puntos o menos

Hechicero nivel 3: 3 objetos de 100 puntos o menos

Hechicero nivel 4: 4 objetos de 150 puntos o menos

Estandarte de una unidad: 1 estandarte de 50 puntos o menos

Portaestandarte de batalla: 1 estandarte de cualquier precio en puntos

# Escenarios para Mordheim

Por elgnomo [elgnomo@iname.com](mailto:elgnomo@iname.com)

## LA INVOCACIÓN

Este escenario sólo se puede jugar si participa una banda de poseídos, o en su defecto una banda adoradora del Caos. La banda de poseídos habrá sido contratada por alguien para que invoque a un gran demonio (o simplemente lo está haciendo por placer) y está en su guarida o en algún lugar apropiado (por ejemplo una zona en ruinas) invocando al gran demonio. Pero resulta que alguien ha pagado a la banda contraria para que impidan la invocación. Y ahí empieza la historia.

Reglas:

- El escenario se elige entre los dos, por el viejo sistema de pones tú, pongo yo, o se llega a un acuerdo (lo mejor de las dos opciones) y hacéis un escenario apropiado para el trasfondo. Lo mejor para este escenario es una mesa cuadrada, con el defensor en el centro y los atacantes viniendo desde todas partes.
- La banda que invoca al demonio despliega primero, y empieza en último lugar.
- Para invocar al demonio el jugador de la banda de poseídos debe colocar una figura en el centro de la mesa (encima de un pentagrama, por ejemplo) que se dedique, turno tras turno a invocar al demonio. Sólo puede haber una miniatura cada vez realizando la invocación. En cada inicio de turno del jugador de la banda invocadora, en que haya una miniatura en el pentagrama, tira 1d6. Cuando consiga sumar 20 puntos, aparece el demonio.
- Si el personaje que está invocando al demonio es herido, entra en combate cuerpo a cuerpo o sale del pentagrama, todos los puntos de invocación que se hubieran acumulado se pierden, y se tiene que volver a empezar a contar desde 0.
- Si se consigue invocar al demonio, el jugador dentro del pentagrama será poseído automáticamente por el demonio, y no se podrá volver a utilizar nunca más (cuenta como una baja y como si el personaje estuviera muerto) Una vez aparezca el demonio, se debe tirar 1d6, y consultar lo siguiente:

1- El demonio se vuelve por donde ha venido.

2- El demonio ataca la miniatura más cercana, amiga o enemiga.

3-4 El demonio ataca la miniatura enemiga más cercana.

5-6 El jugador del Caos controla al demonio, lo puede mover como si fuera uno más de la banda.

- Cuando aparece el demonio todos los jugadores deben efectuar un chequeo de terror, tal y como se describe en Warhammer.
- El combate finaliza cuando una de las dos bandas resulte desmoralizada.

Experiencia:

- 1d6 a cada miniatura que finalice la confrontación viva, dentro de la mesa.
- 10 puntos a cada miniatura que finalice la confrontación viva, dentro de la mesa, si el demonio es invocado.
- 5 puntos por cada miniatura que haya conseguido dejar fuera de combate a otra miniatura.

El jugador del caos (poseídos) recibe 25 monedas por jugar la confrontación, 200 monedas más si consigue invocar al demonio. El jugador atacante recibe 20 monedas por jugar, 175 si consigue impedir que el demonio sea invocado.

---

### **Informe de batalla** de una confrontación de este tipo

Ayer jugamos este escenario un amigo y yo, yo jugaba con poseídos, un total de 8 figuras, banda formada por 1 magister, 1 acólito, 1 poseído, 1 demonio y 4 iniciados. Jugué contra skavens, una banda formada por un total de 20 figuras (no recuerdo como estaba formada la banda, sólo recuerdo que eran muchos y corrían demasiado).

Decidimos que la confrontación tendría lugar en mi guarida, así que preparamos un templo medio derruido con bastantes entradas, la zona de alrededor estaba formada en casi su totalidad por ruinas, sólo había un edificio en pie que tuviera más de un piso de altura.

Mi despliegue fue sencillo, un iniciado en el centro del pentagrama invocando al demonio (no tenía ganas de perder a nadie importante, y como sabía que iba a ser el blanco de todos los ataques, por lo cual ya estaba medio muerto, puse a la miniatura más barata que tenía) y todas las demás figuras rodeando el pentagrama, cubriendo casi todas las entradas posibles. Las ratas desplegaron por toda la mesa, eran muchas y podían hacerlo, así que intentaron entrar al templo por todas partes (después de apedrearme durante dos turnos con sus hondas) y tuve muchos problemas para frenarlas, tantos que no pude con ellas.

Al no tener armas de proyectiles (ya sé que las bandas de poseídos pueden llevar arcos, pero el caos es el caos y en mi banda nadie lleva armas de ataque a distancia) lo pasé realmente mal, durante los dos primeros turnos las ratas no hicieron más que coger buenas posiciones de disparo y apedrearme desde ellas. Al final del tercer turno consiguieron tumbarme al invocador (cuando ya llevaba 12 puntos de invocación) pero en ese mismo turno (por fin) conseguí meter a casi todas mis miniaturas en combate cuerpo a cuerpo... como cargué yo, la cosa fue a pedir de boca, pero el cuarto turno me destrozaron... Tuve que llevar otra miniatura al círculo de invocación (el antiguo invocador había resultado fuera de combate) y los que quedaban en combate cuerpo a cuerpo habían caído (estaban luchando en una proporción de 3 a 1 o 4 a 1) Y tuve que realizar un chequeo de desmoralización. Fácil, pensé, total, voy de dieces... pero los (d)hados no estuvieron de mi lado y saqué un magnífico 11. Aquí se acabó la confrontación.

---

### ***Conclusiones sobre el escenario***

---

Nos pareció un escenario bastante divertido... tiene un poquitín de trasfondo (no como los publicados en la White Dwarf, aunque ya sé que se podría mejorar, os lo dejo a vosotros) y durante toda la partida jugamos con mucha tensión, si aparecía el demonio (que habíamos pactado sería el de Khorne) alguien lo iba a pasar muy mal... Jugamos toda la confrontación en dos horas + o - (sin contar las tiradas de experiencia ni la secuencia **post-battle**) así que es fácil de jugar en una tarde.

Los puntos de experiencia (sobre todo las monedas) pueden parecer un poco desfasadas, pero es que en nuestras partidas hemos adoptado muchas reglas de Necromunda, y el dinero, aunque es mucho, no está tan desfasado para nosotros.

## LA CARAVANA

### +TRASFONDO+

Se supone que una de las dos bandas ha encontrado un pequeño tesoro, así que después de guardarlo convenientemente, ha decidido transportarlo fuera de la ciudad, a un lugar lejano y seguro. Así que ha metido el tesoro en un carro, y está cruzando la ciudad alegremente (es un decir) cuando la otra banda se le hecha encima. Nadie puede encontrar un tesoro en Mordheim sin que la voz corra rápidamente, y estas emboscadas son frecuentes en la ciudad de los condenados.

### +OBJETIVO+

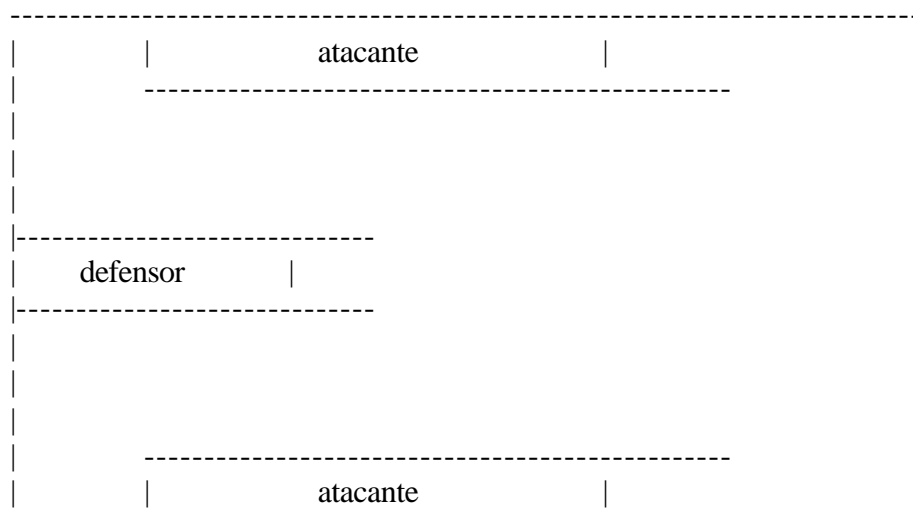
La banda defensora deberá hacer que el carro cruce todo el terreno de juego, y la que ataca debe impedirlo y robar el tesoro.

### +ESCENARIO+

Se puede crear por el viejo método de pones tu, pongo yo o cualquier método que se utilice normalmente. Lo único que hay que tener en cuenta es que hay que dejar un camino que cruce el terreno de juego, que será la calle por donde está pasando la “caravana”. Es conveniente que la mesa mida, al menos, 1 metro x 1 metro.

### +DESPLIEGUE E INICIO DEL ESCENARIO+

La banda defensora desplegará el carro y toda su banda en el camino, utilizando un área de despliegue de 40 cm. de largo (tomando como referencia el camino) y 30 cm. de ancho. La banda atacante despliega en los laterales del escenario. Por cada miniatura de la banda atacante se debe tirar 1d6, de 1 a 3 desplegará a la derecha y de 4 a 6 a la izquierda. La banda atacante debe desplegar a menos de 20 cm. del borde de la mesa y a más de 20 cm. de cualquier miniatura enemiga.





En este escenario la banda que ataca mueve primero.

## ++REGLAS ESPECIALES++

### +EL CARRO+

Si no se tiene una miniatura apropiada, pues con una cartulina vale, aunque un carruaje también podría valer. Si se utiliza una cartulina, las dimensiones han de ser las siguientes: el carro tiene unas dimensiones interiores equivalentes a dos peanas de infantería por dos peanas, es decir, uno de los lugares lo ocupará el tesoro, así que dentro del carro pueden ir hasta tres miniaturas. El carro lo conduce una miniatura, y a su lado puede ir sentada otra. Va tirado por un burro, mula o similar (nada de caballos u otros bichos aun más raros):

---

|EE |C -BB

|ET |E -BB

---

Donde E=espacio libre, T=lugar del tesoro, C=lugar del conductor, B=burro.

### +EL BURRO+

El burro que tira del carro tiene las siguientes características: M:15, HA:2, HP:0, F:4, R:3, H:1, I:2, LD:10. (Sujeto a estupidez especial, ver más abajo)

Notas:

- El Burro no puede correr ni cargar tirando de un carro.
- Su liderazgo representa la tozudez del bicho.
- Si el conductor del carro entra en combate cuerpo a cuerpo, dispara o hace cualquier otra acción que no sea conducir el carro, el burro estará sujeto a estupidez, pero se deberá tirar por LD:5, en lugar de 10 (el burro o mula es testarudo, pero no es muy listo que digamos)

Si el burro muere, 1 o más miniaturas podrán empujar el carro, siempre que se sume fuerza 5. En este caso las miniaturas podrán empujar el carro a la mitad de su movimiento normal, sin poder correr ni cargar. Si la fuerza combinada suma más de 8, entonces las miniaturas podrán empujar el carro a la totalidad de su movimiento normal, pero no podrán tampoco correr ni cargar. El burro no da PX.

### +RECOGER Y TRANSPORTAR EL TESORO+

Si una miniatura entra en el carro y roba el tesoro, tan sólo podrá llevarlo, a su movimiento normal (no podrá ni cargar ni correr) si la miniatura es cargada, podrá soltar el tesoro y luchar, el vencedor de la lucha será quien se lleve el tesoro. Si el tesoro es recogido por 2+ miniaturas éstas podrán correr, pero no cargar. En este caso la lucha es como en el caso anterior. En ninguno de los dos casos la(s) miniatura(s) podrá(n) utilizar armas de proyectiles, aunque podrán reaccionar a una carga aguantando y disparando (se supone que sueltan el tesoro y disparan ante la carga inminente)

### +QUIEN GANA, EXPERIENCIA y GANANCIAS+

La banda atacante gana si consigue llevarse el tesoro, es decir cogerlo (tal y como se ha descrito) y llevarlo hasta su zona de despliegue.

La banda defensora gana si consigue cruzar el campo de batalla con el carro, es decir llegar al borde contrario de la mesa del que ha empezado.

Si alguna de las dos bandas es desmoralizada y huye, la banda contraria se quedará con el carro y el tesoro.

El tesoro está compuesto por piedra bruja por valor de  $2d6 \times 10$  monedas y  $1d3 + 1$  objetos al azar.

El jefe de la banda vencedora 10 px

Cada miniatura que sobreviva  $1d6$  px

Cada miniatura que deje fuera de combate a otra +5 px

+CONSIDERACIONES FINALES y NOTAS+

No hemos tenido tiempo de jugar este escenario, así que si alguien lo juega ruego me lo comente, y explique que tal ha ido.

Ya sé que los dibujos son bastante chapuceros, pero a buen entendedor pocas líneas bastan (la modificación del refrán también es cosecha propia :-)

# Personajes Especiales

## **SELENIA “La Gran Hechicera del Caos”**

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

Selenia ingresó con sólo 13 años en el colegio de magia amatista, demostrando que podía manejar como cualquier otro hechicero amatista los vientos de magia a su antojo. Ella tenía una habilidad que ni ella misma conocía, la habilidad de robar sus hechizos a los otros hechiceros, y por esto se ganó muchos enemigos entre los componentes de este colegio. Aunque al principio los magos no sabían porque disminuían sus conocimientos, sólo se dieron cuenta cuando vieron que Selenia aumentaba sus conocimientos sobre la magia sin siquiera estudiar, y era mucha casualidad que desapareciera del conocimiento de los hechiceros los mismos hechizos que ella aprendía.

Un día que estaba estudiando los vientos de magia, como normalmente solía hacer, se le acercó, sin que ella se diera cuenta un mago al cual le había robado alguno de sus hechizos más poderosos, y este intentando matarla, la paralizó, y después de violarla intentó asesinarla, pero ella pudiendo zafarse de la influencia de aquel sortilegio se defendió, y como pudo demostrar, era bastante hábil, en el combate, después de matarlo tuvo que huir, no antes sin “tomar prestados” algunos de sus libros sobre la magia oscura y caótica, que en ese momento fue lo que le atrajo, no supo bien si fue casualidad, influencia del Caos, o en hecho de querer aprender sobre algo que le habían prohibido desde que entró en el colegio amatista. En su huida también cogió lo que parecía un gran amuleto ovalado, no sabía bien lo que era pero desde que entró en la celda de este mago le estuvo llamando la atención, y finalmente antes de salir de la habitación lo metió en su ato y huyó de aquel lugar donde tanto había aprendido pero también tanto había sufrido, por el desprecio de sus compañeros, por el simple hecho de ser mujer.

Selenia huyó hacia las montañas, no sabiendo bien ha donde se dirigía, pero guiada por una fuerza que le hacía no preocuparse por lo que le pudiera pasar, y así llegó a un pueblo, donde desde el momento en que llegó la trataron como una curandera y ella haciendo honor a las peticiones de los lugareños se quedó allí y dedicó a curar, y a la vez que los habitantes de aquel lugar la mantenían ella se entregó al estudio de sus libros y a observar el gran amuleto que le había robado a ese iluso mago que creyó que podría destruirla, hasta que un día el huevo se abrió y salió de él una pequeña cría de Dragón Negro, se ve que el mago aspiraba a dominar la mente de aquel monstruo, pobre desgraciado, si siquiera había podido controlar un simple ratón, así que ella después de unos cuantos años cuidando del Dragón en secreto, y después de terminar de estudiar los libros, decidió que ya iba siendo hora de partir, ya había encontrado su verdadera empresa en la vida, esta era servir al Caos como hechicera. Y así fue una noche partió hacia los desiertos del caos para consagrarse a los dioses y servirlos de la mejor forma que ella sabía, utilizando la magia para favorecer a Tzeentch o Slaanesh.

**Selenia “La Gran Hechicera del Caos”. .....415 puntos (objetos mágicos no incluidos)**

Selenia al comienzo de la batalla puede elegir a qué dios del Caos servir: Slaanesh ó Tzeentch, según cual de los 2 elija podrá llevar unos objetos u otros, hay 3 que son comunes y otros 2 que no lo son.

Los Comunes son:

- Cesto de Hechicería de Aldred ..... 50 puntos
- Báculo del Cráneo de Kaloth ..... 40 puntos
- Amuleto del Caos ..... 125 puntos
- Armadura del Caos ..... 10 puntos

Si sirve a Slaanesh llevará las 2 siguientes recompensas:

- Mirada de Slaanesh ..... 30 puntos
- Fascinación de Slaanesh ..... 50 puntos

Si Sirve a Tzeentch llevará los 2 siguientes:

- Destino de Tzeentch ..... 40 puntos
- Familiar Hechicero ..... 50 puntos

|                    |    |   |   |   |   |   |   |   |    |
|--------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Selenia            | 10 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 9 | 4 | 10 |
| Shauku (G. Dragón) | 15 | 7 | 0 | 7 | 7 | 8 | 7 | 8 | 8  |

Armas/Armadura: Selenia monta a Shauku, este es un gran Dragón Negro, Lleva dos armas de mano y armadura del Caos.

Marcas del Caos: Selenia portará la marca del dios del Caos al que haya elegido servir, esta será la de Slaanesh (+35 puntos) o la de Tzeentch (+10 puntos)

Salvación: 4+ por armadura.

**Reglas Especiales:**

- Selenia está sujeta a todas las reglas especiales por ir montada en un Gran Dragón al igual que este está sujeto a todas las reglas especiales por ser Gran Dragón (Vuela, Causa Terror, aliento de fuego, etc...).
- Selenia es una gran hechicera con nivel de magia 5 (gracias al Amuleto del Caos), por lo tanto puede coger 5 hechizos del mazo de magia que desee, de entre los ahora nombrados: Magia de Slaanesh, Magia de Tzeentch, Magia Oscura ó Magia del Colegio Amatista. Lógicamente si sirve a cada uno de los dioses, si sirve a Slaanesh no podrá coger hechizos de Tzeentch y viceversa.
- Inmune a Psicología.- Selenia es inmune a psicología tal y como se describe en el reglamento de WHF.
- Al ser una hechicera de nivel 5 esto le permite tener los 5 objetos mágicos anteriormente detallados.

Nota: El total en puntos será el siguiente:

- Si sirve a Slaanesh → 1355 puntos.
- Si sirve a Tzeentch → 1340 puntos

Amuleto del Caos (Sólo Selenia): Este amuleto hace que Selenia aumente en 1 el nivel de magia, como es una hechicera de nivel 4 este nivel es aumentado a 5, lo que hace que pueda recibir 5 hechizos, y si lleva al familiar hechicero, adquirirá 6 hechizos. Selenia se beneficiará de todas las capacidades por ser hechicero de nivel 5, además si alguno de los hechiceros contrincantes usan Alta Magia a no ser que este tenga también nivel 5, se considerará que Selenia es más poderosa que cualquier otro que haya, esto se utilizará siempre, por ejemplo: a la hora de dispersar hechizos.

#### Conversión de la Miniatura:

Hemos Cogido a Lucretia Belladonna y le hemos cortado la espada, hemos colocado el estandarte de Asarnil en forma de báculo en la mano que sujetaba la espada, y la hemos montado en el Dragón de Rakarth. Esta conversión es mucho más sencilla, pero tenemos que tener en cuenta que debemos darle un aire caótico, para ello yo he usado una capa de imprimación negra, y para el color del vestido he usado pincel seco azul relámpago, para el pelo he usado el rosa, le he puesto el mismo tono que las elfas brujas, Rosa Tentáculo, y para la infinidad de joyas pues metalizados, sobre todo dorados, para la piel he usado también pincel seco piel élfica. Como podéis ver es bastante sencillo.

## **Grombold “Machacacráneos”**

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

Grombold era un orco bastante fuerte e importante en su aldea, era el tercero en importancia de la aldea tras el líder Ramstrom Ojorojo y Teschler el adivino. Para tratarse de una aldea orca era un lugar tranquilo en el que nunca faltaba diversión gracias a los goblins que vivían por allí cerca. Pero cierto día una humareda divisada a lo lejos alertó a los orcos de que algo o alguien se acercaba, al poco tiempo apareció un ejército de enanos de caos al mando de Ragnik Firefist los orcos cargaron por sorpresa contra el ejército enano que supuestamente estaba en inferioridad numérica, pero de repente se encontraron emboscados por un montón de enanos y minotauros que aparecían por todos lados. En cuestión de minutos fueron capturados sin apenas haber infligido daño alguno al enemigo. Fueron trasladados a unas extrañas mazmorras donde se experimentó con ellos. Muchos de ellos no fueron capaces de resistir las terribles torturas y experimentos que se les hizo, pero un grupo de 12 orcos sobrevivió a un experimento al que los enanos denominaron “orcos negros” este experimento además de oscurecerles la pigmentación les dotó de una mayor inteligencia (les dotó de inteligencia) y de una mayor disciplina (les dotó de disciplina) y de más fuerza. Cierta día Grombold aburrido de que le utilizaran como conejillo, decidió intentar escapar. Organizó a los orcos supervivientes y al primer descuido de los guardias escaparon. Pero en contra de lo lógico los orcos no fueron muy lejos, querían venganza por sus hermanos muertos y se sentían invencibles con sus nuevas habilidades, así que decidieron ir matando a todos los guardias que pasaban por allí. Al final Grombold se encontró personalmente con Ragnik, el enano cargó primero contra el orco con su famoso martillo, pero Grombold placó bien el ataque con la maza que había robado en la armería, después contraatacó con un potente puñetazo que hizo añicos el tabique nasal de Ragnik. Ragnik cabreado invocó el poder de su martillo el cual voló hacia Grombold, este muy rápido, consiguió esquivarlo pero trastabilló y cayó al suelo. Ragnik que vio una fácil victoria saltó sobre Grombold, Grombold que no vio que se le abalanzaban fue a levantarse con tanta casualidad que le dio con la cabeza al enano. Ragnik cayó inconsciente al suelo mientras el orco se retorció agarrándose la cabeza. En aquel momento entraron algunos orcos que todavía sobrevivían, al ver al enano en el suelo proclamaron a Grombold su líder antes de que este, asombrado como estaba, pudiera dar ningún tipo de explicación. Desde entonces El waaaagh! de Grombold ha ido creciendo tan rápido como ha corrido el rumor de la muerte de Ragnik.

|          | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Grombold | 10 | 5  | 5  | 5 | 5 | 4 | 8 | 4 | 10 |

### **REGLAS ESPECIALES:**

**LIDERAZGO CONFUSO:** el no se cree tan buen guerrero como sus huestes, por lo que aunque sus tropas pueden utilizar su liderazgo de 10 al hacer chequeos psicológicos, el utilizará un valor de 7 para sus chequeos, Si gana varias batallas podéis subir este valor como indicando que se lo empieza a creer.

**CABEZAZO DEMOLEDOR:** Grombold ha descubierto que su cabeza es más dura que el granito, por lo cual una vez por batalla (más no por que le entraría dolor de cabeza) puede dar un cabezazo a un rival con el que esté trabado cuerpo a cuerpo, no efectuará ningún otro ataque, el cabezazo es un ataque de F 8 que hace 1d6 heridas, solo se

permite tirada de salvación de 6+ a aquellas miniaturas que lleven casco o yelmo escogido entre las armas mágicas. Si con el cabezazo se hace alguna herida, el contrario no podrá hacer nada durante su próximo turno, ¡¡¡vaya mareo que tendrá!!!

### ***Equipo***

Grombold es un general por lo que puede portar tres objetos mágicos que siempre serán:

**MARTILLO DE RAGNIK:** este es el martillo que solía utilizar Ragnik Firefist. Este martillo tiene la habilidad de poder ser lanzado y volver a la mano, tiene un alcance de 30cm, golpeará a todas las miniaturas que haya a esa distancia en línea recta y volverá por lo que hará dos ataques a cada miniatura (uno al ir otro al volver) el martillo puede ser lanzado en el turno de disparo y luego utilizado cuerpo a cuerpo. **MAZA DEL DERRUMBAMIENTO:** sin saberlo Grombold robó de la armería de los enanos de 1 caos una maza mágica, tiene la habilidad de realizar un ataque de F10 contra edificios y máquinas de guerra en lugar de sus ataques normales, este ataque hace 2d6 heridas. Si realiza este ataque contra una montaña, habrá un desprendimiento por lo que deberán colocarse 1d6 plantillas de lanzador de rocas sobre las miniaturas que se encuentren en la montaña o junto a ella a menos de 10cm eligiendo las miniaturas aleatoriamente pudiendo caerle más de una roca a una miniatura e incluyendo a Grombold entre las miniaturas (a él también le puede caer una roca)

**INVOCADOR DE ROCA:** posee un amuleto que invoca una roca ante él, esta roca va rodando hacia delante en línea recta 3d6cm por turno, si se encuentra con un bosque se parará y quedará como elemento de cobertura, si se encuentra con un río, se crea un paso y si se encuentra con una montaña rebotará en una dirección aleatoria y seguirá su movimiento. La roca impactará a toda miniatura en su camino con F10 que no permite tirada de salvación por armadura. Se puede hacer una tirada para esquivar que sea inferior a su iniciativa en 2d6+3 la miniatura que resulte herida muere automáticamente. Al invocar la roca Grombold debe superar un chequeo de liderazgo si no, la roca caerá sobre él y se moverá en una dirección aleatoria.

# 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.

---

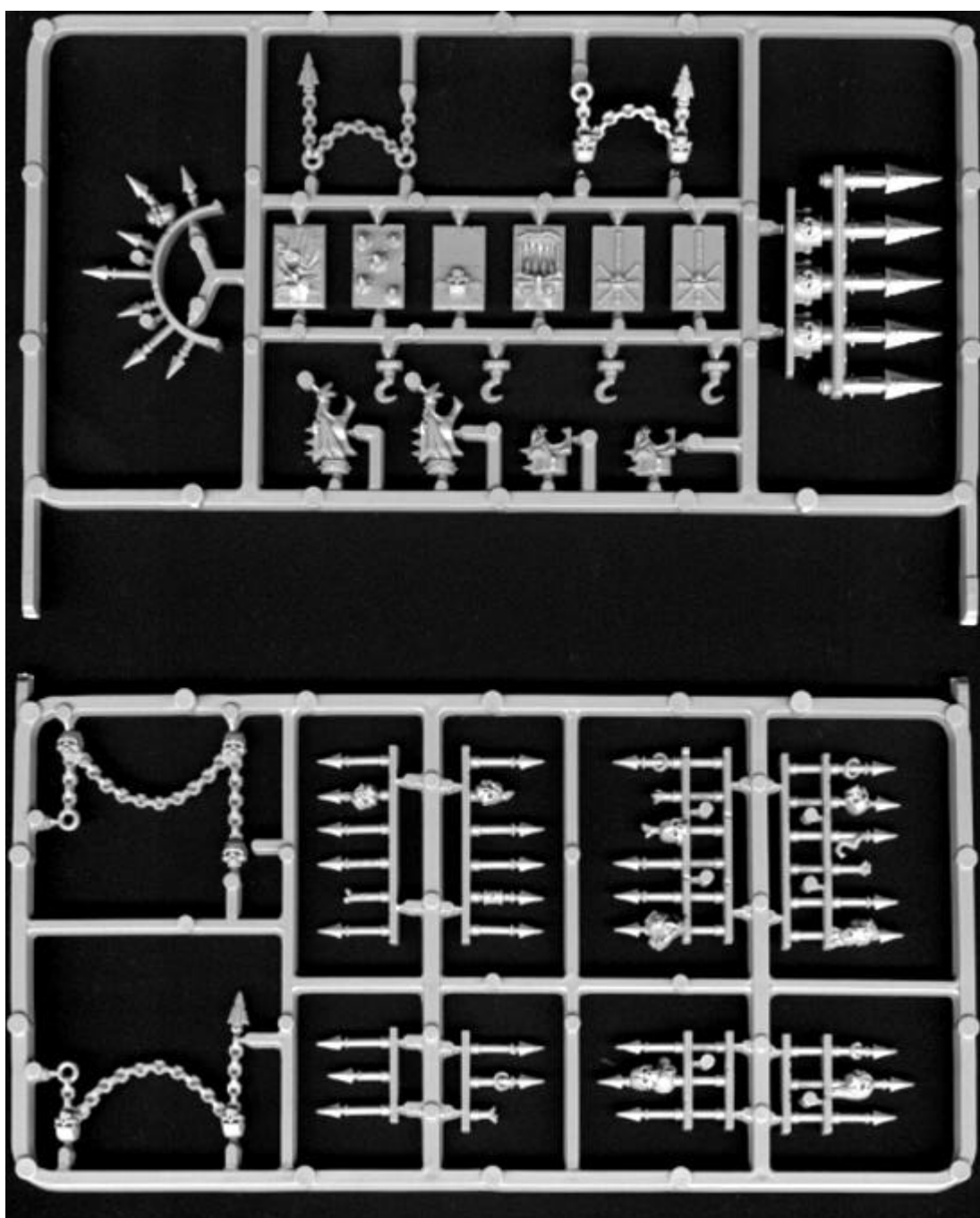
## RHINO MARINES DEL CAOS

**Fecha de Salida:** *marzo de 1999.*

**Precio:** *2.750 pesetas.*

Aunque habitualmente los comentarios se refieren a libros y suplementos, este mes he decidido utilizar el comentario para mostrar la plantilla de accesorios del Rhino de los Marines Espaciales del Caos, y es que creo que en los artículos aparecidos en la WD no se muestra con claridad en que consiste la plantilla. Así que aquí la tenéis.





# Noticias y Novedades.

Por Víctor García

Novedades para Warhammer: posible caja de regimiento de plástico de Guardianes del Bosque, caja de regimiento de plástico de zombis, vampiros Necarcas a pie y a caballo, lobos espectrales, murciélagos vampiro y gran lobo espectral.

Novedades para Warhammer 40.000: codex orkos, motorista infernal, sargento veterano Namaan, caja de plástico de guerreros orkos, nuevo dreadnought orko, Kaudillo orko, noblez orkos y tropaz de azalto orkas.

## 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 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.