

## Ideas y Opiniones de la Comunidad sobre las Propuestas de Revisión de MDNR: Elfos Oscuros

*Bienvenido, jugador de MDNR (o interesado!).*

*Este documento tiene como misión recopilar las impresiones, ideas y opiniones de los jugadores de Warhammer con MDNR sobre nuestras Propuestas de Revisión de MDNR: Elfos Oscuros que puedes encontrar aquí:*

<https://docs.google.com/document/d/130uopJ3agkvsPN-rzVVTc6SBcDLtHwM-WmLRhWs79Fw/edit#>

*El objetivo de esta recopilación es que todo el mundo pueda ver las opiniones de otras personas respecto a nuestras Propuestas, evitando duplicidades, y facilitar el trabajo de recolección de cara a la futura Revisión.*

*Respecto a qué modificaciones usar para jugar, ambas son posibles si el objetivo es probarlas, tanto nuestras Propuestas como las ideas recogidas en este documento. Por claridad, pedimos que si se aporta un comentario de una Propuesta habiendo jugado con ella, se especifique si se refiere a nuestra Propuesta o una de las ideas de este documento.*

**21/03/19. Chat Barcelona- Larkin** propone que le devolvamos la regla Juicio de Cuchillos a las Hermanas de la Matanza. Se quitó para economizar, dado que su habilidad de anular filas es mucho más potente. Pero lo valoraremos.

**21/03/19. Blog. Druchii** menciona la posibilidad de que los personajes puedan ir en corcel con barda.

Bien, para adaptar una opción de equipo (como la barda) el criterio MDNR es que debió existir la opción en la lista de ejército y la miniatura donde claramente se vea ese equipo.

En 3ª edición estaba la opción de caballo de guerra, o caballo de guerra con barda.

El problema es si hubo o no miniatura de personajes druchii montados en corcel con barda.

Tenía mis dudas. En la MM74 (ver post)

<https://www.cargad.com/index.php/2018/01/09/catalogando-warhammer-elfos-oscuros-tercera-edicion-personajes/> parece como si pudieran montar en gélido o corcel con barda, pero

Arvedui menciona que según Collecting sólo llevaban gélido (entonces, al no haber nunca miniatura no sería objeto de adaptación). Como no está claro si hubo o no miniatura (la opción estuvo en el WH3 Armies). Lo dejamos de momento abierto a debate.

**22/03/19. Luis. Blog.** Dado que hubo un Malekith a pie (unreleased pero circula alguna copia y es factible hacer transformación, Luis propone que Malekith vaya a pie y pueda montar en carro o en Baudros. Propone también que el Capitán no pueda ser porta de batalla y pueda montar en Fustigador, quitando el Fustigador de las opciones del noble.

**22/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Elenri** comenta que el Carro Fustigador podría ser 2x1 como el de Tiranoc y el resto de carros de R4.

**22/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Elenri** comenta que la habilidad de Petrificación de la Medusa debería poder activarse incluso marchando si queremos que sea igual que el Lamento de la Doncella Espectral en la que se basa.

**22/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Elenri** propone que el Altar Drenasangre no sea una opción de montura para la Medusa si no una unidad a parte, para no gastar una opción de especial y otra de Singular para poderlo poner en mesa. Cree que podría hacerse con un perfil combinado, como el Altar del Caos.

**22/03/19. Yo mismo- Mathy** quiere proponer que miremos la viabilidad que las medusas solas sean 2x1, como las Águilas o los Engendros.

**22/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Druchii** propone que el Caldero en Plataforma gane la regla especial Objetivo Grande, como el de octava edición.

**25/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Elenri** nos propone que la Sacerdotisa tenga opción de armadura ligera, como la nueva opción de las Elfas Brujas en MdNR.

**25/03/19 Mensaje privado - Marcos.** La habilidad de la Sacerdotisa debería ser “bajar a especial” UNA unidad de elfas brujas por cada Sacerdotisa (así dos Sacerdotisas permitirían tener como básicas 0-2 unidades de Elfas Brujas). Añade que la sacerdotisa debería tener la regla “Enemistad entre sectas”.

**25/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Marcos** nos comenta que para él la Medusa a pie debería ser considerada infantería monstruosa y poder formar unidades.

**26/03/19. Propuestas ¡Cargad!- Luis** nos comenta que hay una FAQ de sexta que especifica que ningún personaje puede unirse al Caldero de Sangre y nos sugiere que rectifiquemos la Sacerdotisa.

**28/03/2019. Propuestas Cargad! - Druchii ungido.**

- Pide si sería posible añadir el Carro Fustigador a la lista del Culto de Slaanesh (sin 2x1), por poder usar la miniatura en esa lista.
- Pide si sería posible añadir Arqueros Bárbaros a la lista del Culto de Slaanesh.

**09/04/2019. Cordo.** Propone mantener el hueco 1-2 de los carros fustigadores cuando no llevan arco gigante. Que poner el arco deshabilite la regla 1-2.

**19/04/2019. Marcos** me comenta que la Sacerdotisa en ediciones anteriores podía unirse a unidades de Verdugos.

**30/04/2019: Marcos (privado).** Hubo miniatura de Hechicero en Hidra unreleased que iban a sacar para 5ª / 6ª.

<http://www.coolminiornot.com/3315>

[http://www.collecting-citadel-miniatures.com/wiki/index.php/Dark\\_Elves\\_-\\_Unreleased](http://www.collecting-citadel-miniatures.com/wiki/index.php/Dark_Elves_-_Unreleased)

**05/05/19. Chat BCN- Marcos** nos informa que la lanza de Morathy, a la cual le hemos cambiado el nombre para distinguirla del objeto mágico genérico del mismo nombre. La hemos llamado “arrancacorazones”, pero él propone el nombre de “revientacorazones”, que es como se llama en séptima y octava edición.

**05/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Druchii Ungido** comenta si sería adecuado añadir la nueva unidad de demonios “Diablos de Slaanesh” a la lista de final de libro del Culto.

**21/05/19. Namarie (Inner Circle).** Cambiar las Hermanas de la Matanza a:

Unidad especial, tamaño 5+, coste 15/m.

Salvación especial de 6+, que mejora a 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

Añadir Hostigadoras.

Juicio de los Cuchillos: +1 a las tiradas para herir.

Pueden anular filas (pese a ser hostigadoras), incluso aunque ataquen por el frontal, siempre que la unidad tenga PU5+.

Con esto sería algo menos potente (necesitas que haya 5 para anular filas) pero bajarían de coste, serían más accesibles y ganarían algo de protección a disparos.

**10/06/19 Cordo (Inner Circle).** Propone aclarar el Petrificar (puede usarse aunque haya reagrupado, en carga fallida, etc).

Propone que la salvación especial y la furia asesina del Altar Drenasangre se apliquen también a la Medusa.

**12/06/2019 Isma Loza (Correo a Cargad!):**

- Héroe: Sacerdotisa Elfa Bruja  
Un acierto su inclusión, ya que en la única edición que no estuvo fue en sexta. Le añadiría la opción de porta de batalla, que tiene en las demás ediciones. Así dejaría al Noble y a la Sacerdotisa como únicas opciones de porta de batalla. También le añadiría la opción de poder incluirse con los verdugos.
- Guardia de la Ciudad  
Me parece muy bien incluirla. En 4ª la usaba muchísimo, porque tenía pocas minis y combinando dos tipos podía hacerme la unidad XD.
- Mastines  
Me quedo con la propuesta de caballería por las mismas razones que dais.
- Carro Fustigador  
Me sumo al comentario de mantenerlos como 1-2 sin arco.
- Altar Drenasangre  
Creo que alguien también lo comenta. No veo la necesidad de tener que gastar una opción especial para la medusa y otra singular para el altar. El altar puede ser una singular con la medusa dentro incorporada.
- Hermanas de la Matanza  
Unidad difícil de adaptar por su regla de anular filas. En 8ª esto es menos relevante al haber tanta gente respondiendo los ataques y tantas minis atacando. Al final, el bono por filas no es tan importante mientras que en sexta si lo es. Entiendo que de ahí viene su alto coste.  
La opción de hacerlas hostigadoras, no me parece mal del todo, pero yo creo que el problema es esa regla. No tengo muy claro como lo arreglaría, pero quizá podría ser que de -1 fila al rival en la resolución del combate para intentar mantener la regla del +1 impactar y herir y que no se dispare su coste, pero no sé si sería suficiente. Es complicado.

- Verdugos

Ya sé que *lo que estaba en Sexta se queda como en Sexta*, por eso esto es más un lloro que otra cosa, jaja! Esta unidad, ya en cuarta tenía fuerza 4 y sexta fue la única edición en la que tuvo F3. Así que, propondría esta subida con su coste correspondiente para que sirviesen para algo ;)

**Namarie (Inner Circle) 13/08/19:** Kharibdyss. Rebajar la F a 6 (ningún monstruo en sexta tenía F7 de forma natural). Cambiar el Aullido a: "Las unidades enemigas que deban hacer un chequeo de psicología (no desmoralización) causado por la Kharibdyss deben repetir los chequeos que superen."

**20/08/2019. Marcos:** Propone mejorar la redacción del equipo adicional de Elfes Brujas y Corsarios a "Pueden sustituir el arma de mano adicional por una pistola ballesta o un escudo sin coste en puntos." (Nota: el escudo solamente en las Elfes Brujas).

**25/08/19 Marcos:** Añadir en las pistolas ballestas que (como en séptima) no tengan penalizador por distancia ni mover o disparar (o sea, tratar como arrojadas). Dicho de otra forma, que sean como en 7ª.

**13/09 Marcos** (chat privado): Ojo con las pistolas ballestas de las elfes brujas, que son envenenados.

**18/9 Nama:** Los Mastines "pequeños", en el blíster MM venían 3 chuchos y 1 Señor de las Bestias así que habría que redefinir.

**18/9/19. Marcos, chat personal-** Opina que el Capitán del Arca está muy lastrado por su Ld8 y pide que lo repensemos de alguna manera que lo haga jugable.

**23/0 Marcos, chat** - morathi a pie no debería poder usar Revientacorazones, sustituir por la espada (NAMA: Igual que ocurre según las FAQ con la Lanza de Kroq-Gar, las armas mágicas se aplican. Si Morathi en pegaso se le muere el pegaso y va a pie sigue llevando a Revientacorazones con todas sus reglas; así que si llevas a Morathi a pie lleva la misma lanza, con las mismas reglas "mágicas2.

**3/10/19. Marcos, correo personal.** Propone que ya que Hellbron tiene la regla de que no se puede incluir en unidades que no sean Elfes Brujas, pero permite que todos los Asesinos y Grandes Elfes Brujas pueden gastar 25 puntos adicionales en venenos y objetos del Templo de Khaine, que la Suma Sacerdotisa Elfa Bruja pueda recibir la misma ventaja de ese pj especial.

**02/01/20 Marcos, personal.** En 7a y 8a la unidad de sombríos tenía opción a 2 armas de mano y las sombras a 2 armas de mano o arma a 2 manos. Propongo añadirles las opciones, si bien no a existido mini, al menos en caso de las sombras, hay precedentes de cosas sin mini pero que tienen acceso en manuscritos.

**16/01/20 Marcos**, correo. Sobre la regla de Lokith Fellheart "salto audaz". Si mal no recuerdo, se puede hacer justamente eso sin necesidad de reglas especiales ¿no es redundante darle una regla especial que ya tiene por ser personaje? Y además regla que esta pagando

**30/01/2020 Enric Portell, chat Whatsapp BCN:** Pregunta por el coste y por la restricción de armas mágicas de cualquier tipo en la Sacerdotisa Elfa Bruja (nota de Elendor: puede que nos colásemos y la limitación sólo fuese para armas *de proyectiles* mágicas). También pregunta por la efectividad de la Sacerdotisa montada en el Caldero (aunque la probará para formar mejor su opinión).

**05/06/2020 Asbel** (correo). Añadir caballería pesada oscura (en caballo) a lista de culto de slaanesh.

**30/06/20 Elenri** (post).

Sacerdotisa de Khaine: me suena haberlo comentado, pero por si las moscas: es un poco cara respecto a lo que ofrece. Si que es cierto que cargando tu, con la pegada que tiene puedes conseguir que el otro no pegue y mantenerla con vida, pero aún así me parece que está algo cara respecto al coste habitual de personajes. Analizándolo, es una noble (70) con dos armas de mano (4), veneno (10) y furia asesina (el orco salvaje cuesta +10 respecto al orco con furia asesina, especial de +6, y no poder llevar armadura), y pasar una de brujas a básica. Yo la pondría en 90-95pts.

El hecho de pasar una de brujas a básica no me pareció desequilibrado, no son tan buenas como para ser auto-inclusive, y es una manera de incentivar a usar la sacerdotisa. Propongo mantenerlo en la propuesta

-Caldero con ruedas: este es más complejo de valorar, ya que al ponerle ruedas su función cambia de máquina de guerra a "trasto que va a ir al combate", sin embargo, en combate aguanta muy poco (ya que solo tienes que matar a las 3 brujas, que no tienen la especial de +4 en combate cuerpo a cuerpo -aunque si la armadura de +4 del caldero), y son más de 200 puntos... así que tira para atrás acercarla al combate.

En cambio... resulta que si le pones ruedas (gratis) y la dejas quieta, aguanta mucho mejor a disparos, ya que en lugar de distribuir 1-4 caldero (se pierde), 5-6 brujas (que pueden morir), pasamos a 1-3 Caldero (se pierde), 4-5 (plataforma, que si estás quieto detrás te da igual, ya que al destrozarse la plataforma el caldero sigue igual), 6 brujas (que pueden morir), así que a disparos solo con un 6 en lugar de 5-6 se ve afectada la unidad realmente. Podría ser 1-2 caldero, 3-4 plataforma, 5-6 elfas brujas, para no alterar las posibilidades de resistencia a disparo. Además, la armadura de +4 hace que aguanten mejor en combate... así que de manera gratuita se está mejorando el caldero de sexta para usarse como en sexta, como máquina de guerra... y en cambio en combate no acaba de hacer lo que debería hacer

Adicionalmente, con la regla de empuje pasan cosas raras: yo la puse en una de 13 elfas brujas + sacerdotisa (opté por ponerla a pie para que el adversario dudara si atacar al caldero o a la sacerdotisa), que ya son 232 puntos en brujas, sin contar heroe pero si el estandarte de la sangre... y muy rápidamente las brujas, al perder miembros, quedan sin poder empujar el carro y sin poder abandonarlo. No es lo mismo con skavens, que las

unidades son de 20, que con elfas de 13 pts cada una. Si, podría hacerse con guerreros elfos oscuros, pero creo que lo bonito es poder llevarlas con elfas.

Además, pasa una cosa curiosa, que es que si la unidad deja de poder mover... la sacerdotisa se ve obligada a cargar sola con la furia asesina XD.

Por cierto, empezamos usándola como objetivo grande antes de ver que no lo era, ya que la mini es enorme jaja.

Creo que le falta una vuelta a esta unidad. No se, quizás cambiarle el nombre a "altar de sangre" y que sea un carro con aura, y así poder ponerle reglas desde 0 sin que la base de sexta dificulte hacer una unidad con un uso concreto. Empezar con una base de 205 puntos pensada para quedarse atrás y ser protegida y darle cosas para incentivarla al combate y que aguante o la acabará encareciendo mucho, o hará que sin querer acabe siendo mejor que no ponerle ruedas (como ahora) o será demasiado frágil como para querer acercarla

-Mastines del Caos: van muy bien, aunque puede que desplacen a los jinetes oscuros en su uso como pantalla. Quizás hacer como con ogros y que sean 0-1 a no ser que lleves señor de las bestias no estaría mal.

#### **08/07/2020 Jordi Torres (correo)**

- En cuanto a las medusas, quizás se adaptarían mejor como infantería monstruosa que formara unidades de 3+, tipo ogros/minos/trolls/kroxis etc...

- Valoramos que el caldero es demasiado vulnerable en CaC y proponemos que si va en una unidad de Elfas brujas, las bajas de la dotación se tomen de la unidad (si valoráis que no rompe el juego).

#### **13/11/2020 Isma (correo)**

Valorar opción de Pegaso Negro a hechicera héroe.

#### **14/01/2021 Nama (observación).**

La "pistola ballesta" oficial de 6ª es la de Mengil y tiene estas reglas (quizá demasiado bestias?), creo que no es buena idea tener dos cosas que se llamen igual y tengan reglas distintas. Estas son las de Mengil:

Arma de proyectiles. Alcance 20cm, F3, disparos múltiples x3. Ignora penalizadores por larga distancia y por mover y disparar.

#### **03/02/2022 Nama**

Dado que el lanzavirotos de 3ª tenía cuatro miembros de dotación, añadir hasta dos artilleros adicionales (coste de espadachines, pero sin escudo).

#### **01/07/2022 Diablo Irlandés (grupo telegram)**

En el original, el fustigador lleva de serie el arpón, no es opcional.

#### **29/06/2022 Agustín Mariño (correo)**

Probado en una partida contra khemri, la única cosa desestabilizante es la nueva forma de petrificar que penaliza mucho a ejércitos de baja iniciativa.

Volvería a la anterior versión añadiendo opción de uso en cuerpo a cuerpo como en el original de octava (que tenía golpe letal tanto en disparo como en cuerpo a cuerpo). Sigue siendo potente, sin llegar a ser potencialmente tan bestia.

En el altar original no había furia asesina, ya que las dos "tripulantes" no son elfas brujas sino guardianas, además el altar se mueve por "voluntad divina" no por los tripulantes. Al no haber bestias de tiro en el reglamento original se le permite marchar y unirse a unidades.

### **25/10/2022 Juanjo (Correo)**

- Señor de las Bestias
  - Añadir opción de arma de fusta (arma de mano con PP) como en 7a
  - Añadir opción de montar en carro fustigador o de gélidos como en 8a
  - Añadir opción de controlar 2-6 bestias (Mastines o gélidos) como en 3a. En 4a había un señor de las bestias que podía controlar mastines o mastines del caos, como en 6a los mastines y los mastines del caos eran iguales, y en Tormenta de magia salieron los gélidos como unidad (como los leones altos elfos), propongo que pueda llevar de 2 a 6 gélidos a modo de pastor. Podrían ser hostigadores como los gélidos de la lista alternativa de lagartos, para cazar ligeras, magos en bosques etc.
- Ungido:
  - Añadir el Ungido a la lista genérica, ocupando hueco de héroe adicional.
- Básica: Iniciados.
  - Añadir los iniciados a la lista genérica si el comandante es ungido.
- Asesino:
  - Añadir opciones de ballesta de repetición (8), alabarda (6HI) y arma a dos manos (6HI).
- Sacerdotisa elfa bruja
  - Poderla hacer porta de batalla como en 7a
  - Darle murderous prowess - Repetir los 1s para herir en combate cuerpo a cuerpo ya que con
  - Bajarla de puntos
- Capitán de Arca Negra
  - Ponerle el perfil de 8ª y un coste en torno a 120p
- Ballesteros y guerreros
  - Posibilidad de ponerle arma a dos manos a ambos y alabarda a los guerreros como en 4ª
- Guardia de la Ciudad
  - incluirla en la lista genérica, pero la versión de hordas invasoras, que la ballesta cuesta 3 en lugar
  - de 4
- Corsarios
  - Que la ballesta se les pueda incluir aunque tengan dos armas de mano, como en hordas invasoras
  - Añadirles la regla de 7a de perseguidores
- Jinetes oscuros

- Darles la opción de llevar barda y escudo para hacerlos jinetes mortales como en 3ª. Pierden caballería rápida si llevan escudo.
- La armadura pesada no he encontrado que pudieran llevar, pero quizás poderle poner la capa de dragón marino sería más trasfónico.
- Brujas
  - Podes poner ligera como en hordas invasoras
- Arpías
  - Añadirles las opciones de Tormenta de magia
- Manada de gélidos con cuidador
  - Poder llevar de 1 a 3 cuidadores. Cada cuidador puede llevar de 2-6 gélidos o mastines.
  - Los gélidos tienen miedo, y piel escamosa.
  - Se podrían hacer hostigadores, como la lista de lagartos de altdorf 2
- Verdugos
  - En todas las ediciones han tenido f4, quizás se les pueda pagar +1 a la fuerza como opción a través de ponerles otra arma, como un gran hacha, que cuente como alabarda.
- Lanzavirotes
  - Poder añadir un elfo más de dotación pagando algunos puntos.
- Brujos fuegoletal
  - Dejaría mismo perfil y quitar sólo Ataques envenenados y Siempre ataca primero, y con el hechizo palabra de dolor y ladrón de almas.
- Hidra
  - Ponerle la opción a los aprendices para poder llevar fusta (Arma de mano con poder de penetración)
  - Cuando se dispara a la hidra, propongo añadir que si se ve a los cuidadores y se quiere disparar a la hidra, se aleatoricen los disparos primero, y luego se tire para impactar, considerando que los que van a la hidra sean hacia objetivo grande, y cuando van a los cuidadores cuenten como hostigadores. Es el punto flojo de la hidra y el motivo por el que no se juega. Otra opción es poner directamente la regla de 7ª que dice que no se le puede disparar o afectar con proyectiles mágicos a los cuidadores.
- Medusa
  - Dejarla en singular pero, cambiar la regla especial petrificar de mdn para permitir poder hacerlo en cuerpo a cuerpo, y a otros combates, como hace la doncella espectral de condes.
  - Le dejaría el perfil como en 8ª menos Baja la mirada, Odio a altos elfos y Siempre ataca primero. Dejaría incluso la furia asesina.
  - Si va montada en el altar propongo ampliar el petrificar de 20cm a 30 cm.

**23/11/2022 Miguel** (correo)

Soy Miguel, de Madrid capital. Os escribo para preguntaros si puedo sugerir para la mejora del Libro de Elfos Oscuros poder mejorar al Señor de las bestias. Como ya os han comentado infinidad de veces es un heroe que por sus habilidades nadie lo pone en mesa, ya que hay opciones mejores en cuanto a HA, A, etc. Bien es cierto que es de sexta y la naturaleza de

Manuscritos de Nuth es no tocar sexta, pero entiendo que sí podríamos mejorarlo de alguna forma.

Mi sugerencia es incluir la opción presente en octava edición: "Gran señor de las bestias". Esta opción mejora la HA, las H y los A y puede ser una opción interesante para poner en mesa. Ver un señor de las bestias con HA4 montado en manticora (miniatura muy bonita) hoy en día es impensable, pero un gran señor sí que tiene mejor pinta.