

# ELFOS SILVANOS

*Este documento se divide en dos partes. En la primera repasaremos todas las adaptaciones que aparecen en el libro MdNR Elfos Silvanos y os propondremos una serie de modificaciones para aquellas adaptaciones que, por los motivos que fueran, no se realizaron con éxito. En la segunda, recopilaremos todas las erratas que han aparecido en MdNR desde su creación.*

## **ADAPTACIONES:**

*Esta es la lista completa de las adaptaciones de miniaturas, equipo y otras opciones que estuvieron disponibles en otras ediciones y que MdNR ha adaptado a Sexta (o Séptima) edición. Os recomendamos la lectura de la Guía de Adaptaciones de MdNR para que podáis acompañarnos en los diferentes pasos que seguimos para adaptar cada una de ellas, aunque os ofreceremos algunas explicaciones adicionales al lado de cada entrada, en cursiva.*

*UNIDADES BÁSICAS: Se realizaron 3 adaptaciones en este apartado, la mayoría relativas a equipo. Nuestra mayor preocupación ha resultado ser la adaptación de los Enjambres de Duendes, que al ser objeto portahechizos y tener la regla especial Espíritu del Bosque, requieren un reajuste de puntos.*

### **Unidad Básica: Guardia del Bosque**

*Como viene siendo habitual, sabemos que va a causar preocupación el hecho de dar a esta unidad la opción de equiparse con escudo. Pero la verdad es que hay miniaturas antiguas con él, cosa que no podemos ignorar. Por lo tanto, proponemos dejar la errata intacta.*

- Añadir. **Armadura:** Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+1/m).

### **Unidad Básica: Guerreros del Bosque**

*No proponemos ninguna modificación a la adaptación de esta unidad.*

### **Unidad Básica: Enjambres de Duendes**

*Esta unidad está terriblemente infracoastada. Hay que tener en cuenta que al coste de una peana normal de enjambres le tenemos que añadir el precio de la regla Espíritu del Bosque y del Objeto Portahechizos, con lo que se nos dispara mucho el precio. Por todo esto, inspirados por los maravillosos Snotlings del MdNR Orcos y Goblins, hemos pensado en disminuir el número de ataques y heridas de esta unidad para reducir su nuevo precio. Adicionalmente, y para no confundir con el tipo de unidad "enjambre", hemos desglosado la regla especial enjambre.*

- Reducir. **Coste:** De 55 puntos por peana a 50 puntos por peana.
- Reducir. Los atributos de H5 a H3 y de A5 a A3.
- Cambiar." *Enjambre*. Esta regla prevalece sobre Espíritu del Bosque, así que un personaje Espíritu del Bosque NO puede unirse a un Enjambre de Duendes debido a la regla Enjambre" por "*Hostigadores, Inmune a desmoralización y Solitario*".

*UNIDADES ESPECIALES: Tenemos varias adaptaciones en este apartado, pero la mayoría nos parecen bien hechas. Tan solo en los casos de la Caballería Pesada Silvana y los Jinetes de Kurnous proponemos algún cambio.*

## Unidad Especial: Montaraces de Bosquesalvaje

*A pesar de que no nos parece una unidad muy interesante, no se nos ocurre ninguna propuesta para cambiar su adaptación, que nos parece correcta.*

## Unidad Especial: Caballería Pesada Silvana

*Al igual que con los Jinetes Mortales Druchii, queremos acercar esta adaptación a su inspiración, los Yelmos Plateados de los Altos Elfos. Para ello proponemos estos cambios.*

- Cambiar. **Coste:** 22 puntos por miniatura a 19 puntos por miniatura.
- Añadir. **Armadura:** Pueden sustituir la Armadura ligera por Armadura pesada (+2/m).
- Cambiar. **Grupo de mando:** Músico (+8), Portaestandarte (+16), Maestro Caballero (+16) por Músico (+7), Portaestandarte (+14), Maestro Caballero (+14).
- Añadir. **Opciones:** El Portaestandarte puede equiparse con un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

## Unidad Especial: Jinetes de Kurnous

*A esta unidad se le añadió la posibilidad de adquirir una nueva montura llamada Corcel de Kurnous. Dado que el bono de Fuerza que se obtiene es permanente (no solamente a la carga, como la regla especial Empalar), proponemos subirle un poco el coste.*

*Adicionalmente listamos aquí las erratas aparecidas hasta el momento. Hay que comentar la errata del escudo. Nama inicialmente les quitó esa opción pero luego nos comentaron que las minis de octava lo tenían. El problema es que en sexta no hay caballería rápida que salve mejor que TSA 5+, por lo que hemos copiado el concepto que aparece en los Jinetes de Lobo de sexta.*

- Cambiar. **Montura.** Los Jinetes de Kurnous montan en Corcel Élfico. Pueden sustituir el Corcel Élfico por un Corcel de Kurnous (+3/m); los Corceles de Kurnous tienen F4 en vez de F3.
- Errata. **Armadura:** Cambiar "pueden llevar escudo por +2p/m" por "pueden llevar escudos gratis. En caso de hacerlo, pierden la regla especial *caballería rápida*."
- Errata. **Regla especial. La Cacería Salvaje.** ~~La unidad causa Miedo el turno en que carga.~~ Si la unidad de Kurnous declara una carga y tiene músico, la unidad Causa Miedo a todos los efectos hasta el inicio de su próximo turno.

## Unidad Especial: Señores de las Bestias

Hemos recibido peticiones para que esta unidad pase al grupo de unidades básicas, pero no nos sentimos cómodos con ello por culpa de los Osos Salvajes. Proponemos dejar esta adaptación tal y como está.

## Unidad Especial: Carro Silvano

*Proponemos subir el coste ligeramente, ya que los Arcos Largos de la tripulación son mejores que los arcos del carro de tiranoc, que es su inspiración. También proponemos que deje de poder moverse libremente por el bosque. Aunque sea silvano, no nos acaba de convencer eso en un carro.*

- Aumentar. **Coste.** Pasar de 85 puntos a 90 puntos.
- Eliminar. **Reglas especiales.** Quitar *caminantes*.

*UNIDADES SINGULARES: Hay 3 adaptaciones en singulares, y para dos de ellas proponemos algún cambio menor. La tercera, dejará de pertenecer en exclusiva a los elfos Silvanos, como creemos que era la intención inicial de los diseñadores a la hora de crearla.*

## Unidad Singular: Arqueros de Scarloc

*Hemos decidido “trasladar” esta unidad al libro de Regimientos de Renombre, igual que hemos hecho con los Arqueros de Oreón. A parte, proponemos crear un nuevo personaje especial para Silvanos que represente a Scarloc en solitario. Ver Personajes Especiales.*

## Unidad Singular: Hermanas de la Espina

Proponemos acercarla más a su homóloga Druchii, los Brujos Fuegoletal, con una serie de pequeñas modificaciones.

- Reducir el Atributo de Liderazgo de Ld9 a Ld8.
- Reducir. **Coste:** De 42 puntos por miniatura a 39 puntos por miniatura.
- Cambiar. **Montura.** Las Hermanas de la Espina montan en Corcel élfico. Pueden sustituir el Corcel Élfico por un Corcel de Kurnous (+3/m); los Corceles de Kurnous tienen F4 en vez de F3.

## Unidad Singular: Zoat

*De esta unidad proponemos actualizar su liderazgo al entorno de sexta edición (liderazgo máximo 10), ya que con sangre fría su liderazgo efectivo es 11. Añadimos las erratas aparecidas hasta el momento.*

- Reducir el Atributo de Liderazgo de Ld10 a Ld8.
- Cambiar. **Tipo de unidad.** Substituir “Infantería monstruosa” por “Caballería monstruosa”.
- Añadir. **Reglas especiales: Miedo.**

*PERSONAJES ESPECIALES: Proponemos cambios para algunos personajes especiales. Destacar especialmente la aparición de un nuevo personaje especial, llamado Scarloc.*

## Personaje Especial: Araloth

*Araloth nos parece algo sobrecostado y su adaptación lo convirtió inexplicablemente en Inmune a la desmoralización. Proponemos volver a la Tozudez original y ajustar el precio.*

- Disminuir. **Coste.** Bajar de 351 puntos a 285 puntos.
- Cambiar. **Reglas especiales.** *El más audaz de los audaces.* Cambiar “Araloth y la unidad donde esté son Inmunes a Desmoralización” por “Araloth y la unidad donde esté son Tozudos”.

## Personaje Especial: Scarloc el Forestal

*Al igual que pasa con Burgman, nuestra propuesta para este personaje icónico es la de convertirlo a la vez en personaje especial para su ejército y regimiento de renombre en general.*

- Nuevo Personaje Especial:

### Scarloc

M12 HA6 HP6 F4 R3 H2 I7 A3 Ld9 TSA-

Glam el que ríe: M12 HA6 HP4 F3 R3 H1 I6 A2 L8 TSA-

**Tipo.** Infantería, Personaje especial. Elfo. Elfo Silvano.

**Inclusión.** No puede usarse simultáneamente con el Regimiento de Renombre *Los Arqueros de Scarloc*.

**Coste.** 205 puntos.

**Armas.** Arma de mano.

**Armas de proyectiles.** Arco largo. *Flecha de Lluvia de Muerte* (ver Reliquias de Athel Loren, pág. 12). Es un objeto único, por lo que si incluyes a Scarloc en tu ejército, ningún otro personaje podrá llevar la Flecha de Lluvia de Muerte.

**Estirpe.** Forestal.

**Reglas especiales.** *Arquería de los Asrai. Caminantes. Acechante Forestal.*

**Unidad.** Scarloc puede unirse a cualquier unidad de Guardia del Bosque, Exploradores del Bosque o Forestales.

**Disparo Letal.** Como excepción, Scarloc puede aplicar esta regla especial incluso el turno en que dispara su Flecha de Lluvia de Muerte (aunque sigue teniendo que cumplir el resto de requisitos, como el de estar a corta distancia).

**Puntería excepcional.** Tanto Scarloc como la unidad a la que se una podrá repetir las tiradas falladas para impactar en sus ataques con arco largo.

**Glam el que ríe.** La unidad que incluya a Scarloc cuenta además de forma gratuita con Glam el que Ríe. Glam es un campeón de unidad a todos los efectos (si la unidad ya tenía un campeón, considera que tiene dos). Glam tiene Armas de bailarín, es Inmune a psicología, tiene Tatuajes talismánicos y la regla Danzas de Loec. Glam tiene también arco largo, pese a ser Bailarín.

## Personaje Especial: Thalador

*Esta ha resultado ser una mala adaptación. Proponemos los siguientes cambios.*

- Cambiar. **Inclusión:** Cambiar “Puedes incluir a Thalador, Cometa de Muerte, como una opción de Comandante en tu ejército” por “Puedes incluir a Thalador, Cometa de Muerte, como una opción de Héroe en tu ejército”.
- Reducir. **Coste:** Bajar de “436 puntos (386 por Thalador, 50 por Gwador)” a “245 puntos (195 por Thalador, 50 por Gwador)”.
- Cambiar. **Magia.** Cambiar “Thalador es un hechicero de nivel 4 que siempre usa Saber de Athel Loren” por “Thalador es un hechicero de nivel 2 que siempre usa Saber de Athel Loren”
- Cambiar. **Armas. Lanza de Daith.** Cambiar “Lanza de caballería (F+2 en carga). Además, se considera que Thalador tiene dos ataques adicionales, para un total de 3 ataques (no en carga, sino siempre); todos sus ataques se efectúan siempre con la regla Golpe Letal” por “Lanza (F+1 en carga). Además, se considera que Thalador tiene un ataque adicional para un total de 2 ataques (no solo en carga, sino siempre)”.
- Añadir. **Equipo mágico. Talismán de Qwarr.** Qwarr fue la mayor de las Águilas Gigantes y un ancestro de Gwador. Defendió con éxito su nido del Dragón rabioso Grathgol, con el que acabó con sus poderosas garras. Este talismán da, tanto a Thalador como a Gwador una Tirada de Salvación Especial de 5+.