

Ideas y Opiniones de la Comunidad sobre las Propuestas de Revisión de MDNR: Imperio

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: Imperio que puedes encontrar aquí:

<https://docs.google.com/document/d/19ubvttUoKfAmExkS2u5PBDVt03ALaWxqoB14VRdTwwY/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.

12/04/19. Comentarios varios Cargad! - Se discute ampliamente si la armadura de los semigrifos es demasiado pobre.

12/04/19. Comentarios varios Cargad! - Se discute sobre la HP de los batidores.

12/04/19. Comentarios Cargad! Gystere - Sugiere semigrifos 0-1.

Mismo comentario Druchii 25/06/20

12/04/19. Comentarios Cargad! Mr Fenixcoria - Sugiere que el Altar de Sigmar también de odio a 15 cm.

12/04/19. Comentarios varios Cargad! - En contra de perfil unificado en caballería monstruosa. Prefiere volver al separado, especialmente por que si le unes un héroe montado en semigrifo, este si que tendrá perfil separado.

12/04/19. Comentarios varios Cargad! - Repasando el libro de cuarta y quinta edición, del que MDNR adapta numerosas unidades:

- Existía la opción de equipar con escudo y/o armadura ligera a arqueros, ballesteros y arcabuceros, por completitud se podría valorar, también se podría restingir este equipo extra a una sola unidad por ejército.
- Batidores en quinta edición: podían equiparse indistintamente con poistolas de repetición y mosquetes de repetición dentro de la misma unidad.
- Batidores con ballesta: Para asignar a los ballesteros a caballo un valor en puntos quizás habría que basarse en el perfil de los herreruelos o de la caballería ligera de los mercenarios, la actual propuesta me parece excesivamente cara. De esta manera deberían valer: 20 puntos (basándome en la Caballería ligera con ballesta 16ptos+2ptos por arm.lig. +2ptos por barda y perder caballería ligera).

- Herreruelos 19ptos, opción gratis de cambiar pistolas por ballesta (y pierden regla de descarga cerrada)
- Sobre los alabarderos con escudo y armadura pesada, resultaron polémicos en mi grupo de whatsapp, se podría valorar cambiar a:
- Una unidad del ejército podrá equiparse con armadura pesada por +1 punto
 - O bien: pueden equiparse con escudo O armadura pesada por +1 punto.

12/04/19. Comentarios varios Cargad! — Este documento me pareció muy interesante, comparan diferentes ediciones del imperio:

<https://boardgamegeek.com/thread/430528/look-empire-list-3rd-7th-edition>

Comentarios Cargad. Varios. Nos comentan que estaría bien limitar la armadura pesada de los alabarderos. Yo propongo hacer una unidad 0-1 como hemos hecho en las otras ocasiones. ¿Unidades principales solamente, o permitimos un destacamento? Maci

03/05 Namarie. Dadas algunas quejas, alinear la lista Guardia del Emperador hacia lo que era en Sexta:

- En partidas de 2000+ puntos obligar a incluir una de las tres opciones de Comandante (dos personajes especiales o hechicero nivel 4).
- Eliminar Ludwig Schwarzhelm
- Eliminar la regla de estandarte mágico en unidad básica
- Eliminar el Tanque de vapor y el Carro de guerra de las unidades singulares, y añadir Mercenarios.

05/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Joan Llinàs comenta sobre la tabla de problemas del barco Terrestre. 1- en la tabla de problemas del barco terrestre, ya que se ha reducido su número de heridas de 12 a 7, cambiaría el resultado de «2-3: ¡Arrrgh! El barco se mueve +3D6cm (además de la distancia obtenida) en línea recta. Además, sufre 1D3 heridas automáticas sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni especiales.»

a «2-3: ¡Arrrgh! El barco se mueve +3D6cm (además de la distancia obtenida) en línea recta. Además, sufre 1 herida automática sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni especiales.»

26/06/19. Whatsapp MDNR BCN. Carles propone que el semigrifo sea también opción de montura para héroe.

27/01/20 André (Correo). Acerca del Barco Terrestre ha encontrado las siguientes discrepancias con el libro de octava.

- MDNR Imperio (pag 35): el Barco Terrestre tiene tipo Máquina de guerra, si es así habría que especificar que no se puede pivotar gratuitamente antes de disparar y que no se le impacta automáticamente en cuerpo a cuerpo
- MDNR Imperio (pag 35): la Culebrina del Barco terrestre debería tener reducidos a F3 sus ataques de metralla y debería poder hacer ataques de metralla contra la unidad con la que está trabado en combate el barco
- MDNR Imperio (pag 35): el movimiento de Baja presión del Barco terrestre debería ser de 15 cm

-MDNR Imperio (pag 35): el movimiento de Alta presión del Barco terrestre debería tener menos probabilidad de dar problemas, en MDNR tiene 21.3% (3 números iguales en 5d6) cuando en las reglas originales tenía 5.6% (dos 1s o 6s en 2d6). Además se dice que el barco pivota, luego mueve 5d6 en linea recta y si salen problemas no mueve ¿pero si salen problemas ha pivotado o no? Es relevante para el resultado 3-4 de problemas

-MDNR Imperio (pag 35): la habilidad El barco en combate del Barco terrestre debería poder usarse solo en el turno del propietario del barco

-MDNR Imperio (pag 35): en las revisiones del Inner Circle se dice que el Barco Terrestre está "bien adaptado excepto por el hecho de que se sale de toda escala conocida en el apartado de Heridas". ¿Porque se reduce a 7 heridas en vez de a 9 o 10 heridas? Habiendo otras miniaturas con más de 7 heridas (Gran inmundicia, Glorioso Carro de la Demencia, Mamut, Barcatronante, Slann de segunda generación, Aracnarok, Idolo de gorko)

La regla descarga cerrada en infanteria (cazador de brujas) es inútil, puesto k es algo k ya puede hacer.

02/04 Edu (correo). Luminarca de Hysh no debería ser flamígero?

02/04 Nama. El Luminarca de Hysh no debería ser hasta 120cm el alcance?

03/04 Edu (correo). El carro imperial podría ser howdah? No tiene sentido que no disparen 360º....

23/04 Nama. El dragón de Elspeth deberá ser el nuevo Carmesí.

20/20/06 Elenri (post). en el torneo tuvimos la duda de si se podía aguantar y disparar con el carro de guerra imperial, ya que una de sus armas a distancia "que utiliza la plantilla como un arma de aliento", pero no es un arma de aliento (que no puede aguantar y disparar). Aunque no quedaba claro al 100% parece ser que si que puede con este arma, como con los lanzallamas skaven. Añadirlo podría ayudar a que no salgan dudas en el futuro (y salvar vidas de los pobres verdugos, sniff, que Khaine los tenga en su memoria)

31/08/2020 Jordi Torres (correo)

Proponemos que la barda de los batidores sea una opción de equipo, pudiendo ser caballería rápida aunque quizás a mayor coste, como en 7a.

22/09/2020 Juanito (whats)

Propone que en la lista de Marienburg los personajes puedan unirse a los regimientos de renombre.

01/12/2020 Gorgoroth (blog).

Propone que el Carro de Ingenieros sea de R5 y que sea una Howdah como el Estegadón.

03/02/2021 Eliseo (correo)

- Bajar el coste al cazador de brujas
- Limitar alabarderos con pesada a 0-1

- carro de guerra, huracanum, luminarca, semigrifos y lanzacohetes 0-1 (son extremadamente raros o experimentales)
- Elspeth: bajarle algo el coste pero no tanto como proponeis.
- lietpold de acuerdo en bajarle el coste.
- rutgar: haciendo cuentas es como un conde cuya lanza mágica le sale por 59 pts y sin tener la regla de estandarte mágico en tropa. Propongo bajarlo a 140/150 pts.
- opción de poder llevar un gran maestre de la reiksgard que no sea Hellborg, por si queremos jugar en otro momento histórico.

13/04/21 Nama. Cuando llegue el momento, debatir si las reglas de Órdenes de Caballería optamos por las de Citadel Journal 43 (que también estuvieron en una WDES), o de White Dwarf 126 ES.

23/06/21 Mr Fenixcoria (Grupo Telegram)

Yo vengo a soltar un cry y me vuelvo a mí cueva:

- Altar de guerra de Imperio: En octava daba odio a 15 CMS de radio. Molaría que lo hiciera de nuevo.
- Semigrifos: Un punto más de chapa no vendría mal.
- Portaestandarte imperial: Que el porta de batalla no tenga limitación de puntos en el trapo que lleve.

26/06/21 Juanito (correo)

En el ejército cruzado de Imperio propongo que se añada como unidad básica o especial la reiksguard a pie cuando es un ejército cruzado de la Reiksguard

21/07/21 Quentin (mail)

Dado que la Legión del Grifo es mercenaria, y que son singulares en un ejército imperial normal, podrían estar en la lista de Marienburgo también.

15/11/21 Varios (telegram)

Propuestas nuevos personajes imperio en listas alternativas:

- Gran maestro ingeniero (comandante, lista Nuln). Igual que el ingeniero pero con los siguientes añadidos: +1 ha, +1 hp, +1r, +1h, +1a, +1i, +1l. Opción de equiparse con alabarda con garfio, bola con cadena o atrapahombres. En proyectiles opción de mortero de mano o trabuco. 100 pts de objetos mágicos.
- Inquisidor (comandante en lista sigmarita). Igual que cazador de brujas con los siguientes añadidos: +1ha, +1hp, +1h, +1i, +1a, +1l. 100 pts objetos mágicos.

09/09/22 Stick de Hockey (correo)

La otra es sobre los Caballeros en semigrifo. Entiendo su adaptación a sexta edición, pero cuando se dice de "abaratarlos" no me acaba de cuadrar. Se supone que equipados con lanza de caballería y escudo se quedan en 65 puntos, que es lo mismo que costaban antes de su revisión, haciendo bastante menos. La conclusión al jugarlos es que compensa más meter por el mismo coste una unidad de caballería imperial, y que como singular pierde

bastante pese a dar miedo. Me parecería bien reducir algo su coste, o bien mantener los ataques con poder de penetración de los bichos o meter algún impacto por carga.

En realidad hemos tomado básicamente el Altar de Volkmar de Sexta, que tenía las reglas en Manuscritos de Altdorf 1, "restando" el Archilector (y el Grifo de Jade) que tenía reglas oficiales en la WD119 (Marzo de 2005). No hubo reglas oficiales del Altar "genérico", pero no tendría sentido que el Altar "genérico" regalase miedo, inmunidad a psicología o tozudez, y que el del Volkmar, el Gran Teogonista en persona, no lo diera, así que por esa parte estamos "atados" al de Volkmar.

Pues pensaba que las reglas del Altar estaban en 5a y 7a, saltándose 6a. Pero, rizando el rizo, en MDN el Altar de Volkmar da a las tropas a 30 cm inmunidad a psicología. Es la misma norma que tenía también en 5a, donde además daba inmunidad a desmoralización a 15 cm.

Ponerle Altar a Volkmar en Manuscritos tiene un coste adicional de 120 puntos (objetos mágicos incluidos), por lo que incluir una regla como la de *Imbuir furia* al altar no me parecería para nada descabellado.

29/11/2022 Juan (whats)

Se tendría que adaptar el héroe flagelante que sacó Forge World ya que tuvo miniatura.

11/01/2023 DandyFlower22 (telegram)

Para la futura revisión de imperio se valora aligerar las singulares?? Una de flagelantes a básica con archielector como séptima, semigrifos a especial (siempre lo fueron como los revientacraneos) y alguna cosilla más?

15/01/23 Nama

Quizá el Huracanum y el otro bicho deberían ser objetivo grande, si no no tiene sentido que su LDV se vea tapada por infantería cuando la plataforma está metros por enigma---

02/02/23 Javier Ibáñez (mail)

Vamos a empezar una campaña, somos 11 jugadores. Yo llevo imperio. En manuscritos los grandes maestres pueden ser de todas las ordenes (si se paga) menos de la Reiksguard que es Kurt Helborg, pero nosotros estamos jugando en una época distinta a la de Kurt. Por lo tanto me preguntaba si se podría añadir en erratas o como propuesta, poder hacer a un Gran Maestre de la Reiksguard por 10 puntos por ejemplo.