

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

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 Silvanos que puedes encontrar aquí:

<https://docs.google.com/document/d/1S7eyOJiYkqZKyMwV9DNuLZwq5OABWOyE9IRrla2zJow/edit#heading=h.n12szda0q3gr>

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.

Sr_Caledor (25/03/2019), blog.

- Comenta que existen caballerías rápidas con TSA 4+ como los Jinetes Bárbaros con escudo y armadura ligera (le responde otro usuario que no pueden llevar armadura ligera).

Raúl (29/03/2019), blog.

- Comenta que se podrían incluir las reglas de los Arqueros de Scarloc en el documento aunque sean un Regimiento de Renombre para apoyar a los jugadores Elfos Silvanos que tengan las miniaturas (para poder tenerlas en el mismo documento).

Raúl (01/04/2019), blog. Comenta que en las FAQs pone que Scarloc pierde su habilidad de Golpe Letal cuando dispara la Flecha de Lluvia de Muerte, pero que en nuestra versión en solitario se lo hemos puesto. ¿Puede ser un error?

Raúl (01/04/2019), blog. Pregunta si se podría añadir el Halcón como montura a los Aedas y Cantores de los Árboles (Magos) que tenían miniatura en Quinta Edición. Adjunta esta imagen: <https://i.imgur.com/QB5c9G4.jpg>

Grupo MDNR Madrid (09/04/2019). Escepticismo respecto a enjambres de duendes de 3 heridas.

12/04/19. Comentarios ¡Cargad!- Ricard Saus Bueno comenta que el precio de las Hermanas e la Espina es muy elevado y propone rebajar un poco sus stats para abaratarlas. Y nos recuerda que eran unidad especial en octava, por si al menos pueden seguir así.

26/04/19. Comentarios ¡Cargad! - Narbek

Teniendo en cuenta que Durthu es un milenario (según el trasfondo, creo que solo hay tres, de hecho), ¿no debería lanzar el Cántico de los árboles dos veces por fase de magia?

(COMENTARIO NAMA: Hay que revisar bien a Durthu. Sus reglas oficiales indican que no es OG, ni inflamable (pese a ser un árbol), cosas que hemos añadido en MDN... tenemos que debatirlo)

5/05/19. Chat BCN- Marcos comenta que la unidad de señor de las bestias podría funcionar como el resto de unidades parecidas, que los estamos adaptando como los skavens. Añade que las panteras le parecen muy potentes (son como los dientes de sable oficiales de sexta), que son muy buenas redirectoras (son unidad especial, como los cocodrilos de los HL) y que los Osos son mejores que una Rata Ogro por el mismo precio.

21/05/19 Alan del Cura (Blog). Propone lo siguiente para Hermanas del Crepúsculo:

- Añadirles el hechizo la senda secreta del saber de Athel loren para que ganen supervivencia
- Mantenerles el hechizo furia del bosque para tener un proyectil ligero
- Bajar su poder magico a 3 +1 por fila para equilibrar su potencia magica al tener dos hechizos.
- mantener el resto de sus stats igual, el Ld 9 es importante es una unidad singular no basica y arriesgarse a que huya con su coste lo veo muy arriesgado.
- PD: Creo que hacerlas diferentes de los fuego letal es importante ya que no se parecen en nada (solo en ser unidad magica y los horrores tambien lo son y no se tienen porque parecer por ejemplo)

18/7/19. Mathy. Añadir unidades de Unicornios(1-5) y Reyes Ciervo(1-5), aparecidas en Tormenta de Magia

30/07/19 Lizardwizard (Blog). Creo que se debería quitar a los bailarines guerreros la posibilidad de llevar estandarte, pues en el codex de sexta-séptima edición solo podían llevar musico y campeón, y se supone que es en el que estos manuscritos estan basados.

31/08/19 Patricio App (Blog). En Silvanos, la Caballería Pesada me parece un autoinclude (igual la de Elfos Oscuros por ejemplo)... son extremadamente buenos y valen «pocos» puntos (en realidad los correctos 😊) lo mismo la caballería pesada de los Elfos Oscuros y cuando uno los compara con las unidades de 6ta...

29/01/20 Luis Ángel (correo). Escribo porque recientemente he comprado un regimiento de Guardia eterna (los nuevos), y observo que vienen con escudos. Todo su "Lore" parece apoyar que los llevan (imágenes, el Warhammer total war, las miniaturas e imágenes), pero veo que no están equipados con escudos en el manual y que éste tampoco da la opción de equipárselos aunque sean más caros.

¿Existe alguna forma de corregir esto? ¿Es deliberado? Entiendo que una unidad que salve a 3+ (si usan arma de mano, pesada y escudo) no encaja con el trasfondo del ejército Silvano pero, ahora que las miniaturas sólo tienen un ataque, su opción básica de armamento podría ser armadura ligera (abaratando la miniatura a 11 puntos y dándoles escudo por +1 punto) o bien que viniesen de serie con escudo y ligera por 12 puntos. Otra opción sería dejarla como está, y equiparles el escudo por+1 punto.

13/05/20 Amadeo. Propone que los hechiceros puedan usar Alta Magia y Magia Oscura como en 8ª.

31/08/2020 Jordi Torres (email)

- Halcones de guerra: Los héroes y hechiceros podrían montar un halcón de guerra, ya que existe mini.
- Monturas: El unicornio no se utiliza nunca porque está sólo restringido a hechiceros de la estirpe teje encantamientos. Un comandante o héroe elfo podría montarlo igualmente, como pasaba en la quinta edición.
- Estirpe de Kurnous: Los jinetes pueden montar corceles de kurnous y llevar armadura ligera y escudo, pero los héroes y comandantes no pueden. Lo añadiría como opciones adicionales.
- Montaraces de Bosquesalvaje: Son muy débiles, un alto coste y con R3 y S6 y atacan en último lugar. Nadie los usa. Podrían llevar armadura pesada o tatuajes talismánicos y quizás los hiciera un poco más interesantes.
- Por comparativa con lista de demonios: Añadir la opción de hacer un ejército solamente compuesto por espíritus del bosque, en cuyo caso no pierdan su salvación especial frente a la magia ni ataques mágicos (aunque sabemos que no existía tal lista alternativa, quizás una adaptación de la lista de Drycha).
- Añadir Tree-Revenants de AoS: con las mismas reglas que las dríades pero con la opción de añadir un estandarte (Existe miniatura para representarlo). Esto añade más opciones al ejército silvano para añadir estandartes, que están muy limitadas. (Aunque sabemos que AOS no es Warhammer, lo proponemos a valoración como bloques de driades).

02/09/20 Inner Circle. Enjambre de Duendes. Sólo puedes incluir Enjambres de Duendes si tu ejército cuenta con un Milenario.

23/10/20 Verminking (Blog). Se podría poner opción para mago de sombras en la estirpe de bailarines como venía en 6a, ya q se podía en 8a? Aunq fuese un nivel 1. Así tendríamos una opción más de saber de la magia, q andamos escasos

26/01/21 Nama. Zoot: Recuperar atributos de Tormenta de Magia (Excepto A2 que no tiene sentido para infantería monstruosa): Subir a M20, bajar a HA4. Cambiar saber de Luz a Vida. Subir escamosa a 4+. Añadir RM1. En TWW3 tienen las reglas Espíritu del Bosque, Anti-objetivo grande, y Poder de penetración.

19/05/21 FxVultor (correo). Saludos cordiales, quería comentar que repasando libro de elfos silvanos, no aparece como montura el halcón de guerra en los personajes, cabe mencionar que si tuvieron miniatura específica, y reglas como opción de montura en personajes en 4a y 5a edición.

LISTA DE EJERCITO ELFOS SILVANOS

HÉROES 104 puntos

El ejército puede incluir tantos Héroes como se desee, dentro de las limitaciones normales de los puntos disponibles. Los Héroes representan guerreros de excepcional valentía y coraje.

PERFIL	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe	12	6	6	4	4	2	8	3	9
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5
Halcón de Guerra	5	4	-	3	3	1	5	1	7

Equipo: Espada.

Armas y Armadura: Un Héroe Elfo Silvano puede equiparse con cualquier combinación de armas y armaduras de entre las presentadas en la Lista de Equipo. Ver la Lista de Equipo para los valores en puntos correspondientes.

Montura: Un Héroe puede montar un Corcel Élfico (+3 puntos), un Halcón de Guerra (+20 puntos), o un monstruo (consultar la Lista de Monstruos para saber los puntos), o puede entrar en batalla en un Carruaje de Guerra como su tercer tripulante (+76 puntos).

Objetos Mágicos: Un Héroe puede portar hasta dos objetos mágicos elegidos entre las cartas adecuadas.

PALADÍN

Paladín: 48 puntos

Paladín Bailarín Guerrero: 60 puntos

Cualquier regimiento puede incluir un Paladín armado y equipado como el resto de la unidad (Ver la Lista de Equipo para el valor en puntos del equipo). Los Paladines representan guerreros especialmente poderosos o hábiles. Un regimiento siempre tiene un Paladín del mismo tipo que el resto de la unidad, por lo que un regimiento de Bailarines Guerreros debe tener un Paladín Bailarín Guerrero, etc.

PERFIL	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín	12	5	5	4	3	1	7	2	8
Paladín Bailarín Guerrero	12	6	6	4	3	1	7	2	8
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	5	1	7
Halcón de Guerra	5	4	-	3	3	1	5	1	7



Equipo: Un Paladín siempre está armado y equipado de la misma forma que el regimiento del que forme parte (ver el valor en puntos del equipo en la Lista de Equipo). El Paladín de una unidad de Jinetes de Halcón deberá montar en un Halcón de Guerra (+20 puntos), y el Paladín de una unidad de Carruajes de Guerra deberá ser el tercer miembro de la tripulación de uno de los carruajes (+76 puntos).

Objetos Mágicos: Un Paladín puede portar un objeto mágico elegido de entre las cartas adecuadas.

MAGOS

El ejército puede incluir tantos Magos como se desee. El único límite es el impuesto por los puntos disponibles proporcionalmente.

Los Magos, Paladines Magos y Maestros de Magos pueden emplear hechizos de Magia de Batalla.

Los grandes Magos pueden utilizar hechizos de Magia de Batalla o de Alta Magia.

Para más detalles ver el suplemento Warhammer Magia. Pueden adquirirse Magos de cualquiera de los cuatro niveles de maestría, invirtiendo los puntos indicados a continuación.

- Mago 59 puntos
- Paladín Mago 121 puntos
- Maestro de Magos 219 puntos
- Gran Mago 328 puntos



PERFIL	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago	12	4	4	3	4	1	7	1	8
Paladín Mago	12	4	4	4	4	2	7	1	8
Maestro de Magos	12	4	4	4	4	2	7	1	8
Gran Mago	12	4	4	4	4	9	3	9	
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5
Halcón de Guerra	5	4	-	3	3	1	5	1	7

Equipo: Espada.

Armas y Armadura: Los Magos pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armaduras de entre las presentadas en la Lista de Equipo. Ver la Lista de Equipo para los valores en puntos correspondientes. Hay que tener en cuenta que un Mago no podrá lanzar hechizos si lleva una armadura, por lo que generalmente los Magos no emplean armaduras. Si la montura del Mago está equipada con una barda, ésta no afectará a la capacidad del Mago para lanzar hechizos.

Montura: Un Mago puede montar un Corcel Élfico (+3 puntos), un Halcón de Guerra (+20 puntos), o un monstruo (consultar la Lista de Monstruos para los valores en puntos), o puede entrar en batalla en un Carruaje de Guerra como su tercer tripulante (+76 puntos).

Objetos Mágicos: Un Mago puede tener objetos mágicos elegidos de entre las cartas adecuadas. El número de objetos mágicos que puede poseer un Mago depende de su nivel de maestría, tal y como se indica a continuación.

- Mago 1 objeto mágico
- Paladín Mago 2 objetos mágicos
- Maestro de Magos 3 objetos mágicos
- Gran Mago 4 objetos mágicos

03/10/21 Nama. Dado que Skaw es el único Señor de las Bestias en 4ª (y no hubo más), y dado que la unidad rara no termina de encajar, ¿y si el Señor de las Bestias es una nueva “estirpe” que pueda ir acompañada de hasta 2 animales? Encajaría con el Cazador ogro, con Orión, con lo que se vendía en blíster...

30/12/21 Nama. Renombrar los Montaraces de Bosquesalvaje a Guardianes de Bosquesalvaje como está en la Biblioteca del Viejo Mundo.