

Ideas y Opiniones de la Comunidad sobre las Propuestas de Revisión de MDNR Reino del Caos: Demonios

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 Reino del Caos: Demonios que puedes encontrar aquí:

<https://docs.google.com/document/d/1IMaSFavQe2sBHqgh-OtuQXHHwTA2Uk-oZt9L9mRaMal/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.

03/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Raúl Rodríguez Gómez nos recuerda que en 4a/5a hubo miniaturas distintas para los Horrores Azules, que quizá tendríamos que adaptar. Y nos pregunta si sabemos si los Horrores Amarillos son de EOT o ya de AOS.

03/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Ricard Saus Bueno opina que la unidad de Diablos de Slaanesh y la de Bestias Demonio de Nurgle deberían ser 3-10 y que la segunda está infracosteada, aunque como montura en sexta tuviera ese precio. Propone aumentar el tamaño mínimo y restringir su número (ambas cosas).

03/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Kiko Jiménez opina lo mismo que Ricard, aunque solamente aumentaría el mínimo de unidad.

03/05/19. Comentarios ¡Cargad!- Vicius Mio Cid comenta que los Diablos de Slaanesh de octava eran unidad especial con 3 ataques, y que la adaptación se aleja mucho de eso. También dice que las Bestias de Nurgle están infracosteadas. Y pregunta si la regla "caballería voladora" se podría aplicar a la unidad de Zánganos.

09/05/19. Comentarios ¡Cargad!- R RR comenta que quizá la caballería monstruosa debería ser de mínimo de unidad 2+.

14/05/19. Correo personal- Vicius comenta que Amon Achai era un mago de nivel 5 en su versión original y que eso se podría adaptar.

14/05/19. Correo personal- Vicius propone que el Palanquín de Epidemius tenga la regla "nube de moscas" ya que está hecho de nurgletes y éstos la tienen.

1/07/19. Correo personal- Vicius comenta sobre los Escribas Azules que podrían ocupar 2 plazas de Héroe al costar tanto. Ah, y poner PU 3 y anotarles el perfil del Disco.

1/07/19. Correo personal- Vicius propone que la regla oráculo de la Eternidad sea un Aura Demoníaca a 3+ porque cree que estaría mejor adaptado a sexta.

1/07/19. Correo personal- Vicius comenta que el Aura Demoníaca de la Máscara debería ser una TSE en toda regla.

12/08/2019 Isma Loza (Correo Cargad!):

- Montura: Palanquín de Nurgle
Un acierto añadirlo, pero se me hace algo caro esos 50 puntos. Para mí serían 40 o como mucho 45.
- Diablo de Slaanesh
Respecto a las dudas por posible spam, o la subiría a especial, pero con un ataque más, o la dejaría en básica con un tamaño mínimo de 2+.
- Bestia Demonio de Nurgle
He visto algún comentario sobre aumentar el tamaño mínimo, pero así como con los diablos de Slaanesh no me parece mal, en la bestia no lo veo. Por trasfondo y reglas de otras ediciones sí la veo como 1+.
- Zánganos de Plaga
Aquí me surge una duda sobre la potencia de unidad. Dice que es uno por la regla de Unidad Voladorea, pero a su vez es Caballería Monstruosa, que según he visto en los propios MDNR se indica que esto hace que sea de 2. Aquí, realmente, tengo la duda de cual es la correcta. Parece que habría que aclararlo para que aplique lo mismo en todas las Caballerías Monstruosas que vuelen.
- Nueva corrección de erratas: Heraldos
Casualmente, estaba echando un ojo a la última actualización del documento de Erratas y he visto modificaciones sobre el Heraldos. No entiendo porque se le ha quitado la opción de magia salvo al de Tzeentch. En otras ediciones, 7ª y 8ª, el de Nurgle y Slaanesh tenían la opción de ser magos de nivel 1. Entonces, yo mantendría nivel 2 para Tzeentch y opción de nivel 1 para Nurgle y Slaanesh.
Por otro lado, quitarles la opción de que puedan ser generales hace que a batallas pequeñas tengas que meter al menos un demonio mayor. Además, no veo el porqué de no poder ser generales. Creo que trasfóndicamente mola hacerse ejércitos con heraldos.
Por último, en sexta no he visto que hubiera heraldos, por lo que es una adaptación de otras, donde había un perfil de atributos diferente según al dios al que perteneciesen. Podría ser interesante tener esta distinción para darle algo de variedad.
- Nueva corrección de erratas: Glorioso Carro de la Demencia de Slaanesh
Va en peana 150x100
- Listas alternativas. Legión Demoníaca
Habría que añadir las nuevas unidades, diablos, bestias...

- **Nurgle:**
 - Comandantes
 - Gran Inmundicia
 - Príncipe Demonio (con marca de nurgle)
 - Héroes (con marca de nurgle)
 - Demonio Mayor
 - Heraldo Demoníaco
 - Unidades básicas
 - Portadores de plaga (1+. Obligatorio una unidad)
 - Nurgletes (dejaría de ser 0-1)
 - Unidades especiales
 - Jinetes de plaga
 - Sapos de plaga
 - Zánganos de plaga
 - Unidades singulares
 - Carro de nurgle

2/9/19- Edu, colaborador de MdN comenta. El Glorioso Carro de la Demencia se salta todos los límites que se han querido imponer en MDNR.

-Impactos por carga 2D6+1, de F5. De media 8 impactos. Y luego se le han quitado impactos a casi todo lo que se ha podido.

-8 ataques de diablillas (mágicos, HA4, F4) más 4 de monturas (HA3, F3, mágicos, siempre pega primero, ataques envenenados). Vamos por 12 ataques incluso cuando no carga, más 8 impactos por carga de media. ¿Eso a cuántos ataques equivale?

-8 heridas. ¿Había algún límite o lo he soñado yo? Porque además esto tiene salvación especial, así que o lo destrozas con F7 o no te molestes en tirarle chorradas.

-Es un demonio, así que ya puestos, miedo, e inmune a psicología. No, no lo vas a hacer huir. Si quiere llegar, llega. Y con potencia 8, así que redirigirlo con morralla no es obvio, que fallas miedo y sales corriendo si te descuidas.

-Anula filas. Pasar de PU4 a PU5 en carros suele ser muy relevante por eso.

-Movimiento 25. A ver cómo le coges con lo poco de F7 que tengas. Y a ver cómo evitas que te cargue a algún lado y se monte una fiesta.

-Y de paso, como es Slaanesh, -1 al liderazgo, por si tienes más potencia que él y el miedo y las heridas que te haga no son suficientes para que ya chequees con L3-5, o algo así.

-Pese a ser dos carros singulares juntos sin pararse a pensar realmente el efecto exponencial, no ocupa dos huecos de singular.

Finalmente, opina que el coste está mal calculado, a la baja.

Jordi Torres 31/08/2020 (email)

- Encontramos a los Zánganos de la plaga muy buenos por su coste, proponemos aumentarlo o bajar su HA o PU.

- Encontramos los Revientacráneos de khorne y los otros juggernauts de los demonios muy poderosos por el precio que tienen.

Nama 08/10/20. Sapos de Plaga. Pese a que fuera su perfil en Tamurkhan (ejército mortal por cierto), en Sexta no hay miniaturas en peana mayor que caballería con sólo dos heridas. Cualquier miniatura en peana 40x40 (o 50x50 como van los Sapos) son de 3H como mínimo. Igual que hemos ajustado a la baja cosas de otras ediciones “para ajustarlo a parámetros Sexta”, deberíamos ajustar al alza los Sapos.

Además, 32 puntos por un ser de H2 A2, cuando los ogros son H3 A3 por 35, indica que algo está mal. Tiene L5, así que si pierden un combate (algo fácil) directamente explotan. Nadie los pondrá.

25/10/2020 Ismael (mail). El Glorioso Carro se comercializó con peana 100x150, no 100x100.

19/11/2020 Gorgoroth (blog).

El cañón de cráneos, a parte de ser una de las miniaturas más horrosas de GW, es exactamente igual que un carro de khorne sin objetivo grande, sin cuchillas, con un ataque más que el juggi, con un tirito de cañón y (lo más importante) sin poder negar filas; ¿no?

Es que viéndolo así en resumen, me parece bastante mejor por menos puntos, ya que sigue haciendo impactos por carga. Se me hace raro, será el sobrecoste que tiene el carro o que el cañón está muy infracostado.

03/01/2021 Izoril (blog)

Para mi el libro de demonios del caos tiene entradas muy pesadas en puntos, que limitan una barbaridad el número de minis y unidades que vamos a llevar a no ser que metamos mortales o bestias.

Por eso creo que los diablos no deberían tener restricciones para un ejército puro de demonios aunque si van con mortales o bestias un 0-1 estaría bien.

Por otra parte la revisión de escribas azules me parece muy cara en puntos, se podría meter un gran slann a esos puntos y no son ni por asomo tan buenos.

Me parece también una anomalía que el cambiante cueste muchos menos puntos que un heraldo de tzeentch, siendo una mini que hace un papel como hechicero igual y en combate

puede dar un disgusto a personajes dopados. En este caso no pienso que el cambiante sea barato, sino que los heraldos son carísimos, casi injugables por lo que hacen. Ya se que lo de 6a se queda como en 6a, pero en el caso de este libro de ejercito al estar pensado como parte de los mortales se hace difícil de jugar en solitario y creo que debería de tener algun bonus si no incluye mortales o bestias.

Se que la lista demoniaca está para esto, pero tal vez se podría hacer otra lista que si que permita llevar mas personajes con nombre.

Solo son ideas que tal vez no estén en el camino que habeis querido darle a los manuscritos. Pero las doy con espíritu constructivo y mente abierta a que me digais que estoy loco.

28/01/21 Nama. En la lista de Legión Demoníaca, el campeón de los Horrores puede ser hechicero. ¿Ampliarlo a la lista normal? (el campeón no estaba en 6ª estándar)

04/05/21 Eliseo Díaz (correo). no me gustan los cambios propuestos para el despojacraneos. Su golpe letal a 5+ es lo que le caracteriza por trasfondo y todo. Yo lo dejaría igual. Quizá ajustando el coste a 250.