

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

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: Orcos y Goblins que puedes encontrar aquí:

https://docs.google.com/document/d/1j_BZoSF11zb0VrNff-rFsNETno5DzlnB7YLSrQjbDyl/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.

Faltaba en la revisión:

- Añadir a los personajes Goblin opción a armadura pesada (+4). El Gran Jefe Goblin Silvano NO puede llevar armadura pesada.
- Los Guerreros Orcos a pie pueden llevar Armadura ligera (+1). Si son Grandotes, pueden llevar Armadura ligera (+1) o Armadura pesada (+2).
- Los Goblins Nocturnos pueden llevar Armadura ligera (+1).

17/04/19. Comentarios ¡Cargad!- Narbek comenta que cree que nos falta un personaje por adaptar. Tragaldabaz (WD 123 o 124).

17/04/19. Comentarios ¡Cargad! y Chat BCN. Varios jugadores nos comentan que prefieren la opción B del Garrapato Colosal.

16/04/19. Mail de Cordo- Nos comenta que quizá sería buena idea especificar que las colinas consideradas “terreno abierto” no obligan a los Dezpachurradorez (o a la opción A del Colosal) a detenerse

17/04/19. Mail- Nama comenta que él dejaría los Jinetez de Araña a 12 puntos la mini, no 11 actuales. Justificado con cálculos de costes.

18/04/19. Chat Barcelona- Xavi C comenta que en los Dezpachurradorez habría que aclarar en qué fase se produce el daño de una unidad que les cargue tras un arrasamiento o en la fase de magia contraria mediante un hechizo.

18/04/19. Chat Barcelona- Xavi C también propone que ahora que los héroes goblins silvanos pueden llevar pinturas de guerra, puedan equiparse con el objeto llamado “Pintura de Guerra Mágika”.

18/04/19. Chat Barcelona- Elenri prefiere los Dezpachurradorez 2x1 y singulares.

18/04/19. Chat Barcelona- Elenri cambiaria el Miedo por Poder de Penetración para que los Dezpachurradorez fueran igual que en octava.

18/04/19. Chat Barcelona- Elenri vota B al Colosal.

18/04/19. Chat Barcelona- Elenri y Narbek propone acercar también la catapulta del Aracnarok a la de octava, que lanza redes, no rocas.

18/04/19. Chat Barcelona- Elenri nos recuerda que en octava los Merodeadores Odiosos tienen golpe letal, no ataques envenenados. ¿Se podría cambiar?

18/04/19. Mathy- Se nos ha olvidado la opción de Pinturaz de Guerra para los pjs silvanos (pegones y magos).

07/05/2019. Comentarios ¡Cargad!- Xavi Capdevila comenta que estaría bien tener en el libro un ejemplo de peana de Caída de Gigante y, dado que hay varios tipos, si pensamos en “fijar” uno como estándar.

07/05/2019. Comentarios ¡Cargad!- Xavi Capdevila nos quiere advertir de cosas que aparecían en el Libro de ejército original de sexta y que por alguna razón han desaparecido en su traslado a MdNR. Como los motivos pueden ser varios, habrá que mirarlo con calma. GIGANTE:

En el resultado de la tabla de combate de «Agarrar y...», en el libro de ejército se indicaba que la miniatura agarrada tenía la oportunidad de efectuar un único ataque contra el gigante; y que en caso de impactar y herir con éxito, el gigante la soltaba, no se aplicaba la siguiente tabla para conocer el desafortunado destino de la miniatura, y la herida se aplicaba al gigante y contaba para resolución de combate.

PASTORES DE GARRAPATOS

En el libro de ejército se indicaba que los garrapatos perdidos explotaban y se retiraban como bajas si, en sus tiradas de movimiento aleatorio, se sacaba un triple.

FANÁTICOS GOBLINS NOCTURNOS

En el libro de ejército se indicaba que, en el caso de que el fanático impactara contra una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, los impactos no se distribuían entre ambas unidades trabadas (como sería el caso de unos disparos skaven, por ejemplo) si no que sólo recibían 1D6 impactos las unidades que literalmente se encontraban en su trayectoria, estuvieran trabadas o no. Así que, si el fanático cruzara ambas unidades trabadas, cada unidad recibiría 1D6 impactos por separado (y on 1 único D6 a repartir).

03/05/2019. Comentarios ¡Cargad!- Javier Gutiérrez Sastre comenta que falta un pj de la campaña de Burgman por adaptar, que podríamos adaptar esto:

<http://web.archive.org/web/20060528103936/http://us.games-workshop.com/games/warhammer/dwarfs/painting/inventions/ty1.htm>

Y también los goblins con explosivos del primer o segundo escenario de la misma campaña.

27/05/19- Mathy. Se nos olvidaron una série de adaptaciones que tenían que haber aparecido aquí. Todas ellas tuvieron representación en forma de miniaturas (antiguas). Son las siguientes:

- Opción a armadura pesada para pjs goblins excepto silvanos. (+4p)
- Opción a armadura pesada para pjs orcos excepto salvajes (+4p)
- Opción a armadura pesada para orcos a pie grandotez. (+2p/m)
- Opción a Goblins Nocturnos de llevar armadura ligera (+1p/m)
- Tabla de problemas al zueltaplomo (la que se os ocurra, a unas malas algo tipo retira 1D6 goblins después del disparo ya significa que durará más, en vez de explotar)
- El escupegarrapatos necesita aclaraciones, sobre el hecho de pivotar, y sobre qué pasa si su suelta (había comentado que la unidad que recibe la carga no reaccione, ya que el escupegarrapatos se retira al finalizar ese turno)
- Las aclaraciones a los movimientos obligatorios, que supongo que estarán en el reglamento anotado

05/06/19. Comentarios Cargad- Xacvier Capdevila comenta lo siguiente:

- Una duda sobre su adaptación: ¿se ha adaptado tomando como modelo la araña gigantesca de séptima/octava edición? Dicho bicho tenía 3 ataques (en MdN tiene 2) y R4 (en MdN tiene 5). ¿Sería esto una errata, o se trata de una modificación deliberada para adaptarla a sexta?
- SOBRE SKARSNIK
- Aunque sea tirar piedras a mi propio tejado: en la lista alternativa de goblins nocturnos se abre la opción de llevar unidades de 10 arqueros. Esto quizá puede combar de manera demasiado heavy al interactuar con el pincho tenedor mágico de Skarsnik (tira un rayo de nivel de energía 3 por cada unidad pielverde a sus alrededores). A 30 puntos la unidad de 10 arqueros, podría hacerme la lista de manera capciosa y colocar 13 o más unidades a su alrededor para alimentar el cachivache y disparar chorrocientos rayos.
- ¿Sería necesario indicar un mínimo de tamaño de unidad para contar para el objeto de Skarsnik?
- SOBRE LOS Acechantez de Snagla Grobspit
- La regla de exploradores está muy chula, pero quería comentar que a la práctica, al tratarse de caballería (y no infantes hostigadores como los exploradores habituales) es BASTANTE DIFÍCIL llegar a poder colocarlos escondidos en alguna escenografía sin que los vea el rival. Así que, a la práctica, en la mayoría de tableros, la regla de exploradores será inútil. Propongo devolverles la norma anterior de vanguardia, o, puestos a pedir, que tengan ambas normas, y puedan usar una u otra según conveniencia.

18/7/19. Mathy. Añadir unidades de Arañas Gigantescas(1-5) y Arañas Gigantes (1-20) aparecidas en Tormenta de Magia.

28/01/20 Flunskins (post). ¡Buenas! Quería proponeros la posibilidad de que en la lista alternativa de goblins (los comunes, no los nocturnos), estén disponibles algunas de las opciones de unidades de goblins "raros" que se contemplan en MdNR (quizá podrían cuadrar las unidades de kobolds de fuego, troglagobs o goblins de polvo). Al fin y al cabo...són goblins XD. No digo nada de los goblins de las colinas, pues por trasfondo són unos bullyers del resto de goblins. No se pondrían a las órdenes de un goblin común. O quizá sí, para hacerle la mosca.

21/03/2020 EMIN (correo): Hubo miniatura y reglas para tener jefe común en araña gigantesca, debería añadirse como opción de montura.

18/04/12 (Nama). Añadir Ogros (¿Toro?), ya que formaban parte del ejército en Cuarta y Hordas.

15/4 David C (blog). Quiero exponer mi experiencia con los pieles verdes tanto a nivel de juego como a opinión personal. Decir que ha dado tiempo a probar tanto algunas propuestas de los lectores como el documento gdoc.

Decir que tanto en mi opinión personal como en mi grupo de juego creemos que se deben respetar las unidades de sexta tal y como eran, pero con ciertos matices. Una de ellas es que si en otra edición existía una miniatura, por ejemplo, un guerrero orco con arma a dos manos y armadura ligera este obligatoriamente debe llevar arma a dos manos y armadura ligera pagando sus respectivos puntos pero con la imposibilidad de ponerle escudo. Por lo tanto no estaría mal poner que si se lleva arma a dos manos no puede llevar escudo y por ende tampoco lleva rebanadora para eso están ya los orcos negros.

Ahora a nivel de reglas llevo jugando con orcos y goblins desde que salió sexta edición y he pasado de la frustración de séptima a las locuras de octava. Manuscritos de Nuth tiene esa "magia" que tenía sexta cuando empecé por el año 2000 y por ello voy a aportar mi pequeño granito de arena y exponer las reglas que hemos aplicado en mi grupo de juego.

1º Tema Rebanadoras las cuales son más un punto negativo que un punto positivo pues es más peligroso llevar "un cuchillo jamonero" que una rebanadora para tener la regla parada. Por lo que considero poner 1+ a la fuerza a miniaturas a pie en el primer turno de combate incluido si portas dos rebanadoras y se considera un arma de mano al igual que en séptima edición. Esto no desequilibra en nada el juego ni hace que pierda la esencia de sexta, ya que por lo menos la regla rebanadora está presente en todas las partidas y es una ventaja más que una desventaja.

2º Orcos negros. Incluir la regla Armados hazta los piñoz, esta regla se convirtió en un rasgo característico de los orcos negros pero añadiría una diferencia entre octava y séptima y es que los orcos negros pueden elegir portar tantas armas como opciones tengas. Es decir, poder equipar un orco negro con arma a dos manos y una rebanadora adicional a la vez pagando su coste en puntos mientras que el resto de orcos no, pero las armas que portas van en tu elección.

3º Lista alterantiva Goblins: Lanzapinchoz y vagoneta de ataque snotlings como especial y eliminaría guerreros orcos ya que choca con la regla especial de zin orcoz, en su defecto añadiría los goblins de las colinas en especiales o singulares.

23/07/20 Nama: ¿Añadir Kazadores de Garrapato? Es la unidad de goblins nocturnos con redes y garrote que estaba en 4ª. Tiene reglas curiosas en Hordas Invasoras. Perfil goblin nocturno, coste 4/m, tamaño 10+.

Reglas especiales: en la unidad se incluyen Goblins con redes o con garrotes. Determina al azar a quién impactan los disparos. Las redes atacan siempre antes que los Garrotes. Mientras haya Goblins con garrotes luchando, por cada enemigo atrapado en las redes deberá sumarse +1 al número de impactos que causen. Además, si el enemigo atrapado por la red no ha luchado, perderá un ataque ese turno. Los impactos siempre serán de F4 mientras quede un solo Goblin con garrote. Si no hay Goblins con garrote luchando, los Goblins con redes utilizan sus armas de mano.

23/09/20 TipoDelIncognito (blog). ¿Reglas para karros de garrapatos? EMIN hizo una conversión que también se vio en una WD. Quizá para la lista de goblins nocturnos?

20/10/20. Emin, chat BCN. Comenta que en cuarta edición los pastores de garrapatos incluían una miniatura de 2 goblins llevando una tridente enorme y que dicha miniatura tenía reglas propias.

27/10/20 Flunskins (blog). SOBRE LOS GARRAPATOS SALTARINES

¡Buenas! Recientemente me he percatado de que en el libro de MdNR los garrapatos saltarines no tienen animosidad.

Efectivamente los garrapatos saltarines no tenían animosidad en octava edición, pero sí que la tenían en séptima edición.

Sólo quería comentar que me sorprende que se coja como modelo octava, y no séptima (en espíritu y en tiempo, más cercano a sexta).

Ahora mismo, en MdN, con sus 8D6 de mov, y aún más sin animosidad, se diría que son un MUST para cualquier lista seria. Vería justificado que se les devolviera la animosidad, pues. Aunque corren rumores de que les quitarán los 5D6 de mov, entonces ya no sé XD.

11/11/20 xavi capdevila (mensaje privado). Aclarar cómo afectan los hechizos a miniaturas y unidades que tienen parte pielverde, parte no (kaudillo en zierpe, rebaño de garrapatos, aracknarok)

29/12/20 Juan (correo). La aracknarock me parece demasiado tocha, vale que cuesta 350 puntos, que son muchos, no obstante yo soy de la opinión que un excesivo coste en puntos de un bicho no puede justificar sus atributos, porque es lo que pasa con los grandes demonios, son para jugar a otro rollo, no sé si me explico (quiero decir que los grandes demonios tienen atributos súper inflados pero son poco jugables al final, porque cosa que tocan cosa que revientan).

Para poder analizar a la araña voy a poner sobre la mesa, el otro monstruo propio de workshop que tiene hodaw en sexta edición: el estegadón hombre lagarto. Si no os parece correcta o bien la comparación, me lo decís y replanteo el asunto, aunque yo pienso que en warhammer las comparaciones no son odiosas; hay veces que no resultan tan adecuadas porque hay que tener en cuenta la sinergia de cada ejército, pero en este caso yo considero que sí se puede comparar. Voy pues:

Primero, los puntos: obviamente uno cuesta 350 puntos (la araña) y otro 235, sensiblemente más barato, obviamente, porque cada uno tiene diferentes atributos. Intento ir atributo por atributo (en serio, si os parece inadecuada o equivocada la comparativa, lo intento remodelar)

Movimiento: el estegadón mueve 15 y la araña 18 y además atraviesa terreno difícil como terreno abierto. Es una diferencia importante porque huye y persigue además 8d6; no obstante, me parece lo menos malo porque es una regla que tiene sentido al ser una araña).

HA: vale, aquí sí empieza a haber una diferencia sustancial, muy sustancial diría yo. El estegadón tiene HA3 y la araña HA4, eso significa que sólo las grandes élites van a impactarle a la araña a 3+ (caos, y unidades de élite de enanos y elfos, humanos, goblins, orcos, hombres lagarto... impactarán a 3+, lo cual ya hace que sólo la mitad de los ataques entren, de media, que es mucho).

Fuerza y resistencia tiene la misma que el estegadón, me parece lo normal que se viene haciendo con las minis monstruosas montadas. Nada que decir.

Número de heridas: vale, aquí empieza otra diferencia muy sustancial: la araña tiene la friolera de 7 heridas, que son muchas heridas, ¿qué quiere decir esto? Que si sólo le vas a impactar con la mitad, a un bicho que tiene R 6 (que no es poco) le tienes que hacer 7 heridas para matarla (el estegadón tiene 5 heridas y HA 3, lo que significa que una tropa de élite -he puesto como élite quienes tienen HA 4, por poner una media- le impactará más y le será más fácil matarlo, al tener 5 heridas).

Ataques: bien, si bien es cierto que el estegadón tiene impactos por carga, parece comparativamente hablando una diferencia significativa, pero no lo es tanto en cuanto que si no te mueves, el estegadón hasta el turno tercero, como muy pronto, no te va a poder cargar porque mueve 15 de base, y si además le ponemos los elementos de escenografía, nos encontramos con un bicho que es un poco "aparatoso" a la hora de hacer que entre en combate. Sin embargo la araña, además de tener una peana más grande (no es culpa vuestra, obviamente), tratar el terreno de escenografía como abiertos y sus 36 centímetros por turno, hace que si quiere, puede estar en el turno dos en combate. Es mucho más flexible. Así que aquí me parece un poco "lo comido por lo servicio".

¿Qué me parece también, diferencial? Pues que la araña tiene un ataque más, es decir cinco ataques y además, son ataques envenenados. No sólo eso, sino que además un ataque de éstos hace 1D6 heridas, lo cual es un destruye personajes (me mató hoy los tres

personajes humanos, vale que son humanos) y unidades formadas por minis de varias heridas. Cierto es que, obviamente tiene que impactar, pero es que con HA 4 ayuda bastante a impactar.

Más cosas: además, aparte de sus ataque,s tiene iniciativa 4, equivalente a la de un espadachín o un caballero imperial/bretoniano. No es una cuestión tan inocua la de la iniciativa, cuando determina quién combata primero (y más un bicho de estas caracterísitcas), mientras que el estegadón tiene iniciativa 2 (equivalente a la orca, o unidades del estilo).

Lo último, y aquí trataré de ser más escueto/sucinto, es destacar que aparte de todo lo anterior, es decir: HA4, R5 y H7, tiene salvación de 4+ (misma que el estegadón), lo cual me parece que no es mala salvación, y tozudo a Ld7; que parece no mucho, pero sí lo es, porque no es un mal liderazgo y acompañado por un porta de batalla, que es BASTANTE habitual encontrarlo en ejército de orcos, si pierde el combate, pues chequeará tozudo a Ld7, y si está el porta (que puedo atreverme a decir que es típico en un ejército de orcos) repetirá. Mientras que el estegadón chequea a Ld5, vale que es sangre fría, pero ojo, lo veo menos bestia que tozudo a Ld7, comparativamente hablando con el estegadón ¿por qué? Pues porque el estegadón, al menos, por saturación, lo puedes matar: tiene HA3 y cinco heridas, así que si con los bonos estáticos no lo matas, al final por saturación caerá porque tiene una HA y una I bajas, lo cual hace que una tropa de élite le ataque primero; mientras que la HA e I 4 de la araña hace que no sea tan fácil impactarle y además, ésta muchas veces pegará antes si ganó el combate.

Con esto quiero decir que muchas veces puedes ir a ganar un combate con los bonos estáticos, pero en este caso es imposible porque es tozuda y matarla en combate es MUY difícil porque tiene 7 heridas, necesitas algo realmente tocho para matarla. Y además inmune a psicología, luego no va a chequear pánico por ser cargado por flanco o retaguardia.

Luego en el tema del howdah no me meto porque se utilizan las mismas reglas del estegadón, me puedo quejar de que son 8 ataques adicionales de HA 2 y F 3, pero bueno, no llevan lanza ¿no? No es lo más determinante y ahí sí pienso que hay que tratar ser fiel a la miniatura

En fin, espero que este mensaje pueda arrojar algo de luz. Sí hay que decir que la cuestión al final es si el bicho es determinante o no en mesa. Hoy puedo decir que sí lo ha sido; la otra vez que jugué contra él lo que pasó es que no murió pero esta vez falló el chequeo de desmoralización (con un ejército que estaba tocado ya de por sí), pero siguió dando guerra hasta el final de la partida.

Quizás tenga que seguir probándola, y no tengo ningún inconveniente, eso por supuesto. Pero es que hoy ha aguantado a: caballería imperial (normal) por el flanco, e infantería a pie por la retaguardia, y le hice en total 3 heridas, a los goblins ni una herida porque salvando a 2+ complicado. Finalmente, se quedó trabada perdiendo el combate hasta que llegó un

gigante y destrozó a la caballería imperial (sinergias de ejército). Pero seguiré probándola si es necesario, eso por supuesto

15/04/21 Javi Góngora (mail) **Ídolo de Gorko** - el nerf y la rebaja de puntos me parece muy acertada. Es un bicho que sigue dando miedo. aunque a base de desmoralización te lo pueden tumbar si tienes mala suerte, por lo que no es invencible (desgraciadamente me pasó).

10/07/21 Gorgoroth (mail). Buenas, tengo una duda y una sugerencia sobre los jinetes de garrapato.

El héroe nocturno montado en garrapato gigante ahora se puede unir a una unidad de jinetes de garrapato.

El hecho es que el héroe va a en peana de 40 por ir montado en un monstruo, así que igualmente puede ser objetivo de disparos y magia pese a estar dentro de una unidad, volviendo un poco inútil el meterlo en la unidad ¿Correcto?

Ahora la sugerencia;

Dado que creo que hay más de una mini de héroe en garrapato (una de fantasy y una de FW), además de la preciosa de AoS ¿Que tal dar dos opciones de garrapato? Aprovechando que son minis de distinto tamaño.

- Héroe en garrapato: + 15 puntos (lo mismo que un jinete de garrapato). Gana dos ataques de ha4, f5 +1 a la salvación por armadura, inmune a psicología y movimiento aleatorio de 8d6. Inestable: el personaje pierde 1 ataque mientras esté montado por la dificultad de controlar al garrapato. Solo puede unirse a unidades de jinetes de garrapato.
- Héroe en garrapato cavernícola: igual que en el libro, pero no puede unirse a unidades de jinetes de garrapato.

De esta forma, cada tipo de gobo puede montarse en una montura de caballería (lobo, garrapato y araña) y otra tipo monstruo (carro de lobos, garrapato cavernícola y araña gigantesca).

26/7/22 Nama. Dado que en 3ª hubo reglas y miniaturas para medioorcos, deberían añadirse.

10/1/23 Guillem (chat). En lista snotling, valorar la inclusión del Ídolo. Adoran a Gorko y Morko, el ídolo no hará que la lista gane, pero imaginar mil snotlings encima de un montón de piedras repartiendo tortas es una locura.

13/1/23 Jorge Fernández (mail)

Buenas, he probado a jugar goblins nocturnos en torneo con un montón de cosas de MDN (dezpachurradores, enjambres de arañas, armadura ligera en nocturnos, héroe en garrapato cavernícola e ídolo de morko) y quería dejaros unas sugerencias.

Pero antes quería comentar que vemos que MDN tiene una enorme barrera de entrada para los nuevos jugadores que creo que se arreglaría muy fácil haciendo versiones imprimibles de los libros; un simple codex en word sin imágenes, simplemente tablas de atributos y los textos de cada unidad, que fuese fácil y rápidamente editable para corregir las erratas y añadir las propuestas del inner, y así no sería tan confuso para los nuevos que tienen que bajarse el pdf, el documento de erratas, el post del inner... mirar que cada unidad no tenga algo cambiado en esos dos últimos documentos... Para gente que jugaba hace años es un lío importante (acabamos de organizar una liga de 21 jugadores en la que más de la mitad son jugadores antiguos de Sexta reenganchados y realmente lo veo un problema de fácil solución)...

Ahora lo de los goblins (he jugado todo con las propuestas):

El héroe goblin nocturno en garrapato cavernícola es muy caro para lo que hace, pero me parece una unidad muy chula de jugar. Como poco le pondría "inmune a psicología" al héroe también, ya que hay situaciones un poco absurdas que lo hacen fallar miedos o pánicos que yendo en un bicho así queda raro, y para todos los puntos que cuesta no me parece ninguna locura el añadirle esa regla.

Del ídolo de morko (con propuestas) me parece extremadamente mala la regla "El Gran Verde" ya que no puedes controlarla y son un montón de puntos, me explico: como no puedes "pararlo" poniendo ninguna unidad tuya delante de él bloqueándole la carga te lo inutilizan con una sola unidad barata toda la partida: cargo, huye, cargo, huye... Creo que sería más jugable cambiando "El Gran Verde" por "furia asesina". La R7 sumado a su armadura parece espectacular sobre el papel, y así es, pero como tampoco tiene un montón de ataques, al final tiene siempre las de perder contra cualquier infantería con bonos por mucha tozudez que tenga (alguna vez ya me ha huído aún repitiendo por porta de batalla), aún así no vería mal bajarle a R6 ya que R7 en Sexta edición me parece muy loco.

Respecto a la armadura ligera en los goblins nocturnos (que vi bastante polémica en el grupo de telegram...) pues sinceramente en ninguna partida lo he visto crucial y los POCOS combates que he ganado con ellos los habría ganado igualmente sin ella, bajo mi experiencia ha sido básicamente tirar puntos y no creo que las vuelva a poner, ya que hasta ahora no la he visto relevante y da la sensación de que no son puntos pero al final cuestan como medio goblin, llevando varias unidades se nota ese gasto que podría suponer jugar una unidad más.

Los enjambres de arañas me parecen un gran aporte a este ejército que en sexta era bastante malo la verdad.

Jugador del Torneo Granada 15/01/2023

El garrapato gigante pre-revisión muere muy fácil.

Pol 06/03/23 (Whatsap)

En TDM hubo opción de aracnarok sin howdah, debería recuperarse.

Se podría incluir el caldero kuezetzaz en la lista de GN.

Aquí podemos ver una unidad de kuezetzaz en pleno trabajo.



Arriba y a la izquierda: durante el desarrollo de alguna de nuestras campañas nos dimos cuenta del problema que suponían las armas de un solo uso. Por ejemplo, un estandarte de Goblins Nocturnos que soltase a todos sus fanáticos durante una batalla ¿tendría que quedarse sin ninguno para la próxima batalla o tenerlos todos? La respuesta es la unidad de kuezetzaz.

Una unidad de Goblins trotarías es ideal para escalar los muros de un castillo.

UNIDAD DE KUECEZETAS

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaldero	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Una unidad de Kuezetzaz consiste en un gran caldero, montones de zetaz zombreroloko, algún que otro ingrediente especial (todo brebaje tiene su propia fórmula secreta) y los kozineros. La tripulación está compuesta por tres Goblins Nocturnos, pero es imposible que no haya unos cuantos Snotlings alrededor (¡a veces incluso como parte de los ingredientes secretos!). Un jugador que haya desplegado una unidad de Kuezetzaz al inicio de una batalla puede añadir 1D3+1 Fanáticos a su ejército. Anota estos Fanáticos en la lista de ejército y asígnalos a unidades a tu elección en cuanto hayas determinado su número. Ten en cuenta que todavía se aplica el límite de tres Fanáticos por unidad.

La unidad de Kuezetzaz se considera una máquina de guerra a efectos de combate, magia y proyectiles; pero con una importante excepción: si un enemigo entra en un radio de 20 cm de la unidad, los kozineros pueden beber del caldero y volverse Fanáticos. Tira un dado y réstale 1 al resultado para determinar su Fuerza (considera un resultado de 0 como si tuvieran F1).

Puntos/miniatura: 225 puntos.

Límite: 3 por estandarte.