

Ficha: Necroguardias

Calidad - Puntos: Son bastantes caros en puntos. 200 puntos por una unidad de cinco. Además para que la unidad sea más útil deberíamos añadir al menos una unidad de 7 u 8, por lo que estaríamos rondando los 300 puntos. Y para que sean realmente efectivos deberemos obligatoriamente montarlos en una Guadaña de la noche por 100 puntos más. Hablamos en total de unos 400 puntos para tener una unidad de elite al combate cuerpo a cuerpo. Pero podría darnos cosas interesantes y parar unidades de asalto enemigas.

Miniatura: Las miniaturas en la línea de GW. Muy buenas. Y luego con muchos complementos y con la opción de poder hacer con la misma caja dos tipos de unidades.

Estrategia: Fácil. Mover el vehículo cuando lo consideremos, ocultar el transporte lo mejor posible y confiar en que no lo destruyan para luego poder realizar tu el asalto. Es una buena unidad de asalto que puede enfrentarse muy bien contra unidades enemigas si asaltas tu y claro esta vences el asalto. Lo bueno que la guadaña de la noche es un gran transporte y nos facilitara las cosas. La opción del escudo y la espada hiperfasica son bastante interesantes ya que nos dará una invulnerable de 4+ y al tener F5 normalmente no necesitaremos el daculus tanto.

Precio: Una caja de cinco nos saldrá por 26 euros. Bien de precio viendo que en puntos son bastantes dentro de nuestra armada necrona. Con dos cajas de ellos tendréis suficiente para vuestras lista y variantes.

Defectos: Primero el coste en puntos, que es alto. Si los incluyes en la lista deben ser determinantes para la partida. Sino, más vale que metas otras cosas y tengas más numero de miniaturas. La iniciática 2 seguirá siendo un problema, ya que atacaras casi siempre en último lugar y eso te provocara algunas pérdidas antes de atacar.

Nota: 6

