

Ficha: Inmortales Necrones

Calidad – Puntos: Cada inmortal cuesta 17 puntos. Y teniendo los atributos de los marines (excepto la Iniciativa 2), mejor armamento y la regla de protocolo de reanimación, son baratos. Así que es una unidad cuya relación calidad puntos es a nuestro entender muy beneficiosa. Entre las dos opciones de línea, esta es la mejor y creemos que los guerreros necrones van a ir desapareciendo poco a poco de los campos de batalla a favor de estos inmortales, que han perdido poder respecto a los antiguos pero podemos considerarlos unas de las mejores unidades de línea del juego.

Miniatura: Dejan por fin los feísimos tubos verdes de antaño y pasan a parecerse mucho a los guerreros necrones. Solo que con armas más grandes. Figuras sin mucha cosa. No están mal pero tampoco te enamorarán. Donde están aquellos inmortales de metal que realmente daban un aspecto terrorífico a tu ejército.

Estrategia: Es una unidad de disparo, ya que no cuenta con opciones de combate cuerpo a cuerpo. Así que debes intentar que hagan el máximo número de disparos posibles por turno. Tienen dos opciones de armamento posible. Los rifles gauss son una muy buena arma pero ahora se consideran de fuego rápido, por lo que deberíais acercaros mucho al enemigo para poder soltar todo el potencial del arma. Pero siguen teniendo la habilidad contra los tanques que es muy interesante ahora mismo, con todos los vehículos que hay actualmente en juego. Pero la otra opción, las carabinas tesla tienen mayor alcance (asalto 30) y con su regla especial de tesla, te va a otorgar muchos más impactos que los blaster gauss. Así que te recomendamos esta última opción de armamento, pero dejando quizás alguna unidad con blaster gauss para ayudarte contra vehículos. Y por supuesto unidades de diez siempre.

Precio: Viendo la cantidad de inmortales que deben llevar ahora los ejércitos, el precio de 26 euros por cinco miniaturas es bastante excesivo. Pero para GW eso es caja y dinero. Así que tendréis que sacrificaros para comprar mínimo 4 cajas (pero presumimos algunas más) y gastarte la friolera de 100 euros mínimo solo en línea. Una barbaridad en los tiempos que corren verdad.

Defectos: El haber convertido su arma en fuego rápido hace que el blaster gauss haya perdido mucha calidad. Ahora un solo disparo a más de 30 cm. sin poder movernos es verdaderamente una debilidad. Así que la opción de las carabinas Teslas es vuestra salvación. Otra la de meter un líder supremo necron que convierte la unidad en implacables. Otro defecto, no tener alguna arma pesada en la escuadra. Estos diseñadores.

Nota: 8

