

Ficha: Desolladores

Calidad - Puntos: El coste en puntos es el correcto. Son los necrones más baratos del codex pero tienen sus buenos atributos para el combate cuerpo a cuerpo y pueden tener un papel en el ejército necron. Correcto sería la palabra.

Miniatura: Correctas. Con sus largas cuchillas quedan muy bien dentro del ejército y con las telas y pieles darán un toque de color al ejército que ya de por sí es un poco monótono en cuanto al sistema de pinturas. Pero un apunte: Los antiguos desolladores tenían un aspecto más siniestro y más perversos con sus poses y sus caras medio tapadas.

Estrategia: Unidad exclusiva para la fase de asalto. Recomendamos unidades grandes, de 13 o 14 en adelante. Para asumir las bajas antes de llegar al combate cuerpo a cuerpo y para que sean efectivas una vez lleguen a él. Porque recuerda que atacarás en último lugar y por tanto morirán algunos antes de poder atacar tú. Así que te interesa una buena superioridad numérica. Lo perfecto sería añadirles un buen personaje necron de combate cuerpo a cuerpo para potenciar aun más a la unidad. Un líder supremo o un personaje especial. O acompañarlos con otra unidad dura como arañas o espectros. Tienen un montón de ataques que serán magníficos contra unidades normales pero serán insuficientes para unidades con armaduras potentes y bien equipadas. Útiles también para acosar un poco a las unidades de retaguardia del enemigo por ser una unidad con infiltración. Esto también te puede ser útil.

Precio: 35 Euros por cinco miniaturas de plástico. Uf aquí se les ha ido la mano a los señores de GW. Porque hacerte una unidad de 15 son 105 pavos. Este precio les restará aun más posibilidades de verlos por los terrenos de juego. Carísimos.

Defectos: Aparte de su desorbitado precio, son una unidad destinada al completo al cuerpo a cuerpo. Tienen otras unidades en el ejército más fuertes y eso les hace tener una dura competencia por estar en las listas. Y la falta de reglas especiales al combate cuerpo a cuerpo y algún tipo de arma especial les hace perder mucho en el cuerpo a cuerpo. Además salvación de 4+ de armadura. Les costará mucho entrar en batalla.

Nota: 5

