

La Compañía de Eskayguolker

La compañía de Eskayguolker está compuesta por treinta renombrados arqueros conocidos por todas las razas de Warhammer, incluso por los skaven. Su fama hace ya muchos años que empezó a crecer y, en la actualidad, no hay guerrero que no conozca su historia. Los mismos condes vampiro relatan estos sucesos a sus tropas antes de ir a atacar las costas de Ulthuan.

También son conocidos en los desiertos del caos como los hijos despreciados de Nurgle o los pordioseros engendros de los skaven. Son un insulto para todas las razas élficas, sobre todo para Ulthuan.

Cuentan que su habilidad con el arco va más allá del entendimiento humano (incluso del élfico se atreven a decir algunos). Son capaces de lanzar una flecha más lentos de lo que un necrófago sería capaz y tan bien dirigidas como las lanzaría un goblin. Incluso para estas extrañas y escurridizas criaturas les sería una vergüenza tener a tales guerreros entre sus filas.

La putrefacta madera de sus arcos está carcomida por la polilla y de la punta de sus bien confeccionadas flechas, emana un líquido verde, muy semejante a las flechas envenenadas de los elfos oscuros. La única diferencia con los drow es que la compañía utiliza las flechas para cazar gusanos y caracoles para prepararse un exquisito manjar.

Su rostro tiene la apariencia de un elfo elegante y van cubiertos con una fina capa verde confeccionada con terciopelo. La capa sirve para cubrir del frío sus chupados cuerpos llenos de arrugas y enfermedades. Las historias más osadas cuentan que debajo de su capa viven extrañas criaturas que les ayudan a alimentarse y fabricar flechas para la batalla.

Ningún elfo viviente en Ulthuan le tiene respeto (la verdad es que ni los skaven son capaces de mirarlos directamente a los ojos), y cuando combaten en el campo de batalla, se acercan a la primera fila de soldados con sonrientes rostros, pues los aliados forman un pasillo siempre para dejarlos pasar. Multitud de dragones y serpientes aladas que fueron dirigidas por sus amos contra esta unidad huyeron desfavoridas al ver ante

ellos a semejantes criaturas y preguntando a la naturaleza cómo podía haber concebido tal cosa.

Los grandes héroes de Nurgle sienten una gran envidia cada vez que al acercarse a las costas de Ulthuan ven a la compañía de eskayguolker y se marchan furiosos protestando a su dios porque le concede mayores favores a la raza élfica que a sus fieles sirvientes del caos. Incluso los dragones esqueleto tienen compasión por ellos cuando comparan quien de los dos tiene más nubes de moscas alrededor de su cuerpo.

Con todo esto, siempre marchan a la batalla para defender su amada ciudad de Caledor, sobre todo de sus acérrimos enemigos, los goblins, de los que se cuenta que siempre tienen disputas para comprobar quien tiene mayor coraje y valor en el campo de batalla. Sus segundos enemigos en su escala social son los zombis, a los que casi le tienen ganada la apuesta acerca de quién tiene mayor iniciativa.

Cuando la reina eterna se dirige a la batalla, su magia se ve mermada cuando ve entre sus filas a esta unidad, por lo que su elección fue dejar de defender las tierras de Caledor para no volver a tener más noches de pesadillas con asquerosos gusanos lamiendo los rostros chupados de esos elfos. Por último, cuentan que los dragones de Caledor nunca más despertaron de su sueño porque les producía dolor de cabeza y náuseas verlos combatir en su tierra (Caledor), por lo que prefirieron el descanso eterno. Las leyendas sobre el posible regreso de estas criaturas sólo se podrían ver cumplidas cuando esta unidad deje de caminar sobre la tierra.

Si no tienes dignidad o no te importa el riesgo y respeto de las unidades de tu ejército, aquí incluyo una posible opción para que puedas probar a la compañía de Eskayguolker. Sólo los altos elfos pueden incluirlos, ya que a los goblins y skaven les darían vergüenza si rondaran entre sus filas estos guerreros.

La compañía de Eskayguolker

Ptos: 12

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	12	4	4	3	3	2	0	1	5
Eskayguolker	12	4	5	3	3	2	0	1	5

Tamaño de la unidad: 30

Armas y armaduras: los corroídos arcos, las flechas viscosas

Reglas especiales:

-Siempre deben llevar músicos, portaestandarte y a Eskayguolker por un total de + 60 puntos.

-El músico anima a su compañía para que combata en batalla con todas sus fuerzas, por lo que la compañía puede marchar y disparar, pero tendrá un modificador de -2

-El portaestandarte hace que el enemigo que combata contra la unidad tenga miedo de ella.

-La inclusión de Eskayguolker en la unidad hace que cuando salgan del campo de batalla, aunque hayan estado huyendo del enemigo, entren de nuevo en su turno y puedan incluso cargar.

-Si escapan tras la desmoralización, el enemigo no se molestará en perseguirlos en ningún caso ni bajo ninguna regla. **V1**

-Ningún héroe tendrá la poca dignidad y baja moral para unirse a esta unidad (espero que esto no te sorprendiese). **F1**

-Las moscas que rodean a la unidad hacen que el enemigo tenga un -2 al impactarle en cuerpo a cuerpo y un -1 a distancia. Además, si los magos, arqueros y máquinas de guerra tienen objetivos a su alcance aparte de esta compañía, no gastará sus recursos en acabar con esta unidad. **V2**

-La compañía siempre tiene un -2 al impactar con disparos si se mueve y un -1 si está quieta. **F2**

-Los arcos hacen que los arcos tengan un alcance de 90 cm., pero sólo **F2**.
Puedes quitarlo gratuitamente

-Las flechas obligan a cualquier unidad que sea herida a no moverse en su siguiente turno para quitarse los restos de lombrices que siguen incrustados. Además, cada miniatura debe superar un chequeo de liderazgo cada vez que intente disparar. Si lo falla, lo único que hará es no disparar para comerse los restos de lombrices que quedan en la flecha. **Puedes quitarlo si gratuitamente**

-Su gran ímpetu en el combate hace que siempre ataquen de últimos en combate cuerpo a cuerpo, aunque le carguen o el enemigo tenga armas a dos manos. Si combaten contra zombis, deben tirar 1D6 para comprobar quién combate primero. **F2**

-Los altos elfos nunca se verán afectados por el pánico de la unidad. Es más, si la compañía está escapando a 15 cm. de otra unidad de altos elfos, los últimos sumarán +1 a su iniciativa y +1 a su liderazgo al verse por fin libres de estos pordioseros guerreros. Si combate una unidad de altos elfos en el mismo combate que la compañía de eskayguolker, esa unidad escapará del combate hacia el centro de la mesa como si fuese desmoralizada y se reagrupará automáticamente al siguiente turno. **Puedes quitarlo gratuitamente**

-Por último, la compañía es inmune a los hechizos de Nurgle y los seguidores de este dios sentirán odio por esta unidad. **Puedes quitarlo gratuitamente**

En total, la unidad cuesta 360 puntos

***Nota:* si crees que hay demasiado reglas especiales cuando quieras probar la efectividad de esta unidad, puedes quitar una regla con el signo (V) y otra con el signo (F), pero sólo si tienen el mismo número de signo, es decir, sólo puedes eliminar el V1 con el F1.**