

Banda de Guerreros Kislevitas

La tierra de Kislev está situada al nordeste del Imperio. A medida que uno avanza hacia el Este, los densos bosques van dejando paso a vastas estepas que se extienden hasta las colinas al pie de las Montañas del Fin del Mundo. Los inviernos en Kislev son muy fríos y cruelmente largos; las tormentas de nieve y hielo se apoderan por completo de los campos durante meses. Los pueblos de Kislev están contruidos básicamente con madera porque la piedra es difícil de encontrar, de modo que solo las ciudades más importantes cuentan con edificios y murallas de piedra. En la vieja capital de Kislev, sus enormes edificios están coronados por cúpulas doradas inmensas y decorados con multitud de estatuas y gárgolas de oro. De Kislev se dice que es un país pobre lleno de gente rica. No cabe duda de que la gente que vive en esta torturada tierra posee una actitud ante la vida que los extranjeros suelen considerar inusualmente positiva, pues Kislev es un país que vive bajo una constante amenaza de invasión. Los ejércitos de los Nórdicos atraviesan a menudo las fronteras de Kislev para dedicarse a la incursión y al pillaje y, lo que es aún peor, Kislev se encuentra justo en la frontera con los Desiertos del Caos, por lo que cualquier invasión de las hordas del Caos tiene que pasar primero por Kislev (y por sus habitantes). Los zares de Kislev han forjado fuertes lazos de unión con el Imperio para ayudar a su pueblo en la lucha contra todos estos crueles enemigos. Dicha alianza es beneficiosa para ambas partes, dado que los gobernantes del Imperio comprendieron hace ya mucho tiempo la ventaja que supone contar con un baluarte militar en el Norte para controlar el flujo de las mareas del Caos. Ambos países cumplen con la antigua tradición de enviar tropas para ayudarse el uno al otro en tiempos de necesidad y, de hecho, la Legión del Grifo (que es el orgullo de la nobleza kislevita) se formó como símbolo de unidad entre ambos países. Esta orden de caballería está formada en su totalidad por nobles kislevitas, pero se entrenan y se acuartelan en el Imperio.

A pesar de la amenaza constante que representan los ejércitos invasores, a los habitantes de Kislev les gusta cantar, bailar y jugar tanto como a la gente de cualquier otro país del Viejo Mundo (o quizás más), aunque hay quien dice que su relativa felicidad se deriva en realidad de su afición a las bebidas fuertes. Sea o no sea cierto eso, la verdad es que a los kislevitas les encantan sus licores y, de hecho, muchos de ellos atribuyen cualidades casi mágicas a la más famosa de todas las bebidas kislevitas: el vodka.

Una banda de kislevita representa un grupo de individuos de este singular reino norteño. Los kislevitas aparentan ser gente callada a ojos de los extranjeros, pero en realidad guardan una gran alegría en sus corazones y, cuando están con los suyos, son muy animados y escandalosos. Los kislevitas tienen fama de ser guerreros extremadamente valientes y sienten un odio profundo hacia el Caos, mucho más intenso que el de la mayoría de pueblos del Viejo Mundo. Mientras que la mayor parte de los ciudadanos del Imperio no advierten los síntomas delatores de la existencia de un culto al Caos, los ciudadanos de Kislev perciben de inmediato cualquier indicio de depravación y purifican a los individuos afectados mediante el uso de la espada y de la hoguera. Es importante tener este aspecto muy en cuenta a la hora de jugar con una banda de kislevitas. Muchos de los ciudadanos de Kislev han perdido sus hogares o a sus seres queridos a manos de los guerreros del Caos y son muy conscientes de que el menor fallo de vigilancia puede llevarlos a la perdición. Por esta razón, son implacables con sus viejos enemigos; no dan cuartel a las fuerzas del Caos, del mismo modo que no esperan recibirlo de ellas.

Reglas Especiales

Enemigos ancestrales: las bandas kislevistas no pueden escoger nunca como aliada a ningún tipo de banda del Caos (ver "Caos en las Calles" para más información acerca de las alianzas entre bandas). Esta restricción se extiende a las siguientes bandas: Poseídos, Hombres Bestia, Skavens, Elfos Oscuros y cualquier otra banda que los jugadores consideren suficientemente "caótica".

Contratación: Una banda de Guerreros Kislevistas puede contratar mercenarios de la misma selección que las bandas de mercenarios humanos del manual básico.

Elección de Guerreros

Una banda de kislevistas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para adquirir los miembros y el equipo de tu banda. El número máximo de guerreros permitido en una banda es de 15, aunque algunos edificios del campamento de la banda pueden ampliar dicho máximo.

Capitán Druzhina: cada banda kislevista debe incluir un Capitán Druzhina, ¡ni más ni menos!

Domador de Osos: tu banda solo puede incluir un Domador de Osos.

Esaul: tu banda solo puede incluir un Esaul.

Jovenzuelos: tu banda puede incluir un máximo de 2 Jovenzuelos.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Cosacos: tu banda puede incluir cualquier número de Cosacos.

Streletsi: tu banda puede incluir hasta 3 Streletsi.

Oso Amaestrado: tu banda solo puede incluir un Oso Amaestrado. Sin embargo, una banda kislevista que no posea un Domador de Osos no podrá contar con un Oso Amaestrado.

Experiencia Inicial

Un **Capitán Druzhina** empieza con 20 puntos de experiencia.

Un **Domador de Osos** empieza con 8 puntos de experiencia.

Un **Esaul** empieza con 8 puntos de experiencia.

Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tablas de Habilidades de los Guerreros Kislevistas

El Capitán Druzhina puede elegir habilidades de Combate, Disparo, Académicas, Fuerza y Velocidad.

El Esaul puede elegir habilidades de Combate, Disparo y Velocidad.

El Domador de Osos puede elegir habilidades Combate, Fuerza y Velocidad.

Los Jovenzuelos pueden elegir habilidades de Combate, Fuerza y Velocidad.

Lista de Equipo para kislevitas

Héroes		Streltsi	
<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>		<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1ª gratis / 2 co.	Daga	1ª gratis / 2 co.
Maza/Martillo	3 co.	Maza/Martillo	3 co.
Hacha	5 co.	Hacha	5 co.
Mayal	15 co.	Mayal	15 co.
Espada	10 co.	Espada	10 co.
Arma a Dos Manos	15 co.	Arma a Dos Manos	15 co.
Lanza	10 co.	Lanza	10 co.
Alabarda	10 co.	Alabarda	10 co.
<i>Armas de Projectiles</i>		<i>Armas de Projectiles</i>	
Ballesta	25 co.	Ballesta	25 co.
Pistola	15 co. (30 por ristra)	Pistola	15 co. (30 por ristra)
Pistola de Duelo	25 co. (50 por ristra)	Pistola de Duelo	25 co. (50 por ristra)
Arco	10 co.	Arco	10 co.
Cuchillos Arrojadizos	15 co.	Arcabuz	35 co.
Arco Corto	5 co.		
<i>Armadura</i>		<i>Armadura</i>	
Armadura Ligera	20 co.	Armadura Ligera	20 co.
Armadura Pesada	50 co.	Escudo	5 co.
Rodela	5 co.	Casco	10 co.
Escudo	5 co.		
Casco	10 co.		

Héroes

1 Capitán Druzhina; Reclutamiento: 60 co.

Los Druzhina son nobles menores de Kislev. Durante los tiempos de guerra estos nobles forman sus propios regimientos en los ejércitos Kislevitas, y su apariencia es impresionante con sus ancestrales armas y armaduras, pues la mayoría de esos preciados artefactos son entregados de padre a hijo. Los Druzhina son suficientemente ricos como para comprar su propio caballo y equipo de batalla, y deben estar preparados para luchar por el Zar cuando este los llame. En compensación por esto, se les permite tener tierras y se les exime de sus impuestos anuales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán Druzhina	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: Un Capitán Druzhina puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 15 centímetros o menos del Capitán Mercenario puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Herencia: Cuando se crea una banda Kislevita, se le permite al Capitán Druzhina adquirir un objeto de la lista de equipo a la mitad del precio normal. Este objeto representa un legado familiar atesorado que ha sido heredado de generación en generación. Perder un objeto ancestral se considera una grave falta de respeto y si el objeto se pierde alguna vez (por ejemplo, con el resultado “Robado” en la tabla de heridas graves) el Capitán DEBE reemplazarlo por un sustituto de la mejor factura tan rápido como le sea posible o arriesgarse a ser embrujado por los espíritus ofendidos de sus ancestros. Para reemplazar un objeto ancestral el Capitán debe adquirir ese mismo objeto de la lista al 150% de su coste habitual. Este coste superior representa el fino detalle y el valor de los materiales empleados en la manufactura del objeto. Hasta que el objeto sea sustituido, el Capitán tiene una penalización de -1 a todas las tiradas para impactar y chequeos.

0-1 Domador de Osos; Reclutamiento: 35 co.

Desde tiempos ancestrales los osos han protagonizado mitos y leyendas en Kislev. Los Kislevitas tiene un gran respeto a estas poderosas bestias, y se reúnen para ver a los especímenes amaestrados que acompañan a los circos ambulantes. Los poderosos hombres que amaestran a estos osos se conocen sencillamente como Domadores de Osos y los mejores de ellos gozan de amplio renombre entre la gente de Kislev. Los Osos pueden entrenarse también con propósitos militares, y los Domadores de Osos son a menudo reclutados en los ejércitos de Kislev, donde disfrutan de un estatus especial entre la soldadesca.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Domador de Osos	10	3	3	4	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: el Domador de Osos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

REGLAS ESPECIALES

Cuidador de Osos: Una banda Kislevita que incluya un Domador de Osos puede reclutar un Oso como Secuaz. Este Oso ha sido entrenado para seguir las órdenes del Domador y por tanto pasará automáticamente todos los *chequeos de estupidez* cuando se encuentre a 15 cm o menos del Domador (incluso si el Domador se encuentra derribado o aturdido).

0-1 Esaul; Reclutamiento: 35 co.

Esaul es un antiguo término Cosaco que significa sencillamente “El Mejor Guerrero”, y ha sido otorgado tradicionalmente al guerrero más poderoso de la tribu. Generaciones han pasado por el mundo, y hoy en día es un título honorífico otorgado por el líder de una tribu a su campeón personal, aunque también es usado por los guerreros Gospodar como un término más familiar para un experimentado veterano. La mayoría de ciudades Kislevitas contienen al menos a un encanecido veterano entre las filas de sus soldados profesionales el cual es llamado afectuosamente “Esaul” por sus hombres.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esaul	10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: el Esaul puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

0-2 Reclutas; Reclutamiento: 15 co.

Fuertes, robustos muchachos jóvenes del campo con frecuencia se unen a bandas de osados aventureros para hacerse una fortuna.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Recluta Kislevita	10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Reclutas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros; Reclutamiento: 25 co.

La tribu Gospodar constituye el grueso de la población de Kislev, y generalmente se les considera la más civilizada de las gentes de este rudo reino. Los Gospodar son gente de gran estatura, de cabello rubio o pelirrojo. Sus mujeres son bien conocidas a través de todo el Viejo Mundo por su belleza de piel clara. Las mujeres Gospodar tienen los mismos derechos que los hombres, tiene permitido el alcanzar posiciones de poder; de hecho los más poderosos de entre los legendarios Magos del Hielo de Kislev ¡son todas mujeres!.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Kislevita	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

Cosacos; Reclutamiento: 30 co.

Los Cosacos son gente de tribus nómadas que viven en el norte lejano de Kislev. Ellos son siempre los primeros en encontrarse a cualquier invasor del Caos procedente del Norte, y por tanto han fomentado largamente una amarga enemistad con los siervos del Caos. Los Cosacos gozan de renombre por sus habilidades como jinetes y sus armas favoritas son la cimitarra y la lanza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cosaco	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Cosacos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros Kislevitas.

REGLAS ESPECIALES

Odio hacia el Caos: Años de amarga lucha contra las fuerzas del Caos han dejado su marca en el pueblo Cosaco. Los Cosacos se ven sujetos a las reglas de *Odio* contra todas las fuerzas del Caos (las mismas a las que se le aplique la regla especial de la banda “Enemigos Ancestrales”).

0-3 Streltsi; Reclutamiento: 25 co.

Las armas de fuego se introdujeron por primera vez en Kislev por el Príncipe Boydinov de Eregrado. Aunque muy populares entre su gente, el príncipe era considerado como bastante excéntrico (fue el quién inventó el loco juego conocido como “Ruleta Kislevita”). A pesar de la superstición inicial, con el paso del tiempo los arcabuces han sido aceptados como armas de guerra esenciales. En su legado el príncipe dejó gran parte de su riqueza aparte para la creación y mantenimiento de un regimiento de arcabuceros. El regimiento continúa activo hoy en día y sus miembros se conocen como Streltsi. Soldados de otras ciudades de Kislev son enviado aquí para entrenar en el uso de armas de fuego con los Streltsi.

Además de su conocimiento de las armas de fuego, los Streltsi son entrenados en el uso de una pequeña alabarda llamada el “berdiche”. De hecho el berdiche y el arcabuz son los símbolos más ampliamente reconocidos de los Streltsi. En combate los Streltsi son capaces de usar sus berdiches como apoyos para sus arcabuces, aumentando su precisión y creando una mortífera combinación de armas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Streltsi	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Streltsi pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Streltsi. Los Streltsi son los únicos miembros de una banda de Kislevitas entrenados en el uso de Arcabuces.

REGLAS ESPECIALES

Apoyo del Fusil: Un guerrero Streltsi armado con una alabarda y un arcabuz puede usar su alabarda como un apoyo para su arma. El guerrero recibe un +1 a su tirada para impactar con el arcabuz, mientras no moviese ese turno (esto se aplica incluso si el guerrero posee una habilidad que le permita mover y disparar con su arcabuz – no debe moverse si va a apoyar el arma).

0-1 Oso Amaestrado; Reclutamiento: 125 co.

Los Domadores de Osos a menudo llevan consigo uno de sus osos sagrados cuando se preparan para entrar en batalla. Estas grandes bestias respetan poco, y le cuesta años a un humano el ganarse su confianza y obediencia. El esfuerzo de entrenar a una de estas criaturas bien merece la pena sin embargo, pues uno puede desear amigo más leal, o aliado más útil cuando las cosas van mal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oso Amaestrado	15	3	0	5	5	2	2	2	6

Armas/Armadura: Ninguna, excepto sus zarpas y colmillos.

REGLAS ESPECIALES

Amaestrado: A un Oso no le importa la misión de la banda, o las enemistades con otras bandas – él sencillamente sigue las órdenes de su domador. Algunas veces se aburre de esperar órdenes; por esta razón los Osos Amaestrados están sujetos a las reglas de *Estupidez*. Si recibe “atención especial” por parte de su Domador, prestará algo más de atención, así que el Oso no necesita hacer estos chequeos de estupidez mientras el Domador permanezca a 15 cm o menos. De hecho, es el único miembro de la banda al que el Oso escuchará; un Oso Amaestrado nunca usará el liderazgo del Capitán de la banda para ningún chequeo que deba realizar. Podrá usar, en cambio el de su Domador, si está a 15 cm o menos de él. La banda no puede controlar al Oso sin un Domador. El Oso no podrá usarse en batallas en las que el Domador no participe (y esto también significa que si la banda no incluye ninguno, el Oso permanecerá amarrado en el campamento hasta que se reclute a un Domador nuevo).

Miedo: ¡Un oso a la carga es una visión bastante preocupante de hecho!. Un Oso Amaestrado causa *Miedo*, como se describe en la sección de psicología del reglamento.

Abrazo de Oso: Si el Oso impacta con ambos ataques a una misma miniatura enemiga, en una ronda de combate cuerpo a cuerpo, el jugador que controla al Oso puede elegir hacer un único ataque de “abrazo de oso” en lugar de resolver los dos impactos normalmente. Si se escoge esa opción, cada jugador tira 1D6 y suma la fuerza de la miniatura al resultado. Si el total del Oso es superior, o ambos resultados son iguales, el oponente recibirá una herida automática sin *salvación por armadura* posible. Si el total del guerrero enemigo es superior, se ha soltado del agarre del Oso y no recibe daño alguno del ataque.

Ferozmente Leal: Se crea tal dedicación entre la relación de un Oso y su Domador que si su entrenador resulta herido, un Oso a menudo permanecerá sobre el cuerpo para protegerlo, o incluso arrastrará el cuerpo del Domador hasta un lugar seguro. Mientras su Oso no quede *Fuera de Combate* un Domador de Osos ignora estos resultados de la Tabla de Heridas Graves: “Vendido como Gladiador”, “Robado” y “Capturado” (y los resultados equivalentes en otros emplazamientos, como Lustria, con sus propias tablas de Heridas Graves). Si se obtiene alguno de estos resultados, aplica en su lugar “Recuperación Completa”.

Animal: Un Oso es un animal, y por ello, nunca gana experiencia.

Criatura Grande: Los Osos son considerados Objetivos Grandes a la hora de ser impactados por disparos.

Equipo especial de los Guerreros Kislevitas

Vodka

coste: 35 + 2D6 Coronas de oro

Disponibilidad Raro 8 (Sólo Héroe Kislevitas)

Los Kislevitas viven en una tierra ruda, bajo constante amenaza de invasión. Aunque esto ha creado un aire serio en estas gentes, no ha diluido su amor por las celebraciones ni una pizca. En todo caso, su amor por la juerga se ha visto incrementado por las durezas a las que se ven sometidos, pues han aprendido que la vida es breve, y cualquier ocasión para disfrutar lo que se les ha dado no debe desaprovecharse. Uno de los productos de su amor por la vida y las celebraciones es una fuerte bebida espirituosa llamada "Vodka". Es también una de las más famosas exportaciones del país, aunque la mayoría de los habitantes del Viejo Mundo lo encuentran demasiado fuerte para sus paladares. Los Kislevitas disfrutan enormemente con esta bebida e incluso le atribuyen propiedades casi mágicas. Las madres les dan Vodka a sus familias para prevenir enfermedades y mantenerlos calientes durante los largos meses invernales y los guerreros lo beben en abundancia para tener suerte y valor en la batalla. Los extranjeros a menudo se mofan de la reputación mágica de este licor, pero debe decirse que un ejército de Kislevitas con buenos suministros de vodka lucha mejor y con más ánimos que uno sin ellos.

En términos de juego, el Vodka es un objeto de un sólo uso que un Héroe Kislevita puede darle a su banda antes de la batalla. Cada guerrero de la banda recibe un +1 a su liderazgo (hasta un máximo de 10) durante esa batalla. Además, y debido a sus efectos alcohólicos cada miembro de la banda debe hacer un *chequeo de resistencia* antes del juego, cuyo fallo tiene el resultado de una penalización de -1 a la Iniciativa durante toda la partida.

Collar de Garras de Oso

coste: 75 + 3D6 Coronas de oro

Disponibilidad Raro 9 (Sólo Héroe Kislevitas)

Los Osos son grandemente reconocidos como animales sagrados en Kislev, y un collar hecho con sus garras (o a veces sus dientes) se considera que es mágico y se dice que tiene poderes místicos.

Un guerrero que lleve un Collar de Garras de Oso recibe parte de la fuerza y la salvaje ferocidad del animal del que procede. El guerrero que lleve el Collar de Garras de Oso queda sujeto a las reglas de *Furia Asesina*.