

Kislevitas

La tierra Del Gran Oso

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 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. 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

Pueden reclutar: una banda de kislevitas puede contratar los servicios de todos las Espadas de Alquiler que pueden reclutar las bandas de mercenarios humanos que aparecen en el reglamento de Mordheim.

Enemigos ancestrales: no pueden escoger nunca como aliada a ningún tipo de banda del Caos (ver el artículo "Caos en las Calles" aparecido en la revista Town Cryer para más información acerca de las alianzas entre bandas). Esta restricción se



extiende a las siguientes bandas: Poseídos, Hombres Bestia, Skavens, Elfos Oscuros, Enanos del Caos y cualquier otra banda que los jugadores consideren suficientemente "caótica".

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 algunas reglas particulares pueden ampliar dicho máximo.

Héroes

Capitán Druzhina: cada banda kislevista debe incluir un Capitán Druzhina, ini 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.

Secuaces

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Cosacos: tu banda puede incluir cualquier número de Cosacos.

Streltsi: tu banda puede incluir hasta 3 Streltsi.

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.

Equipo especial

Vodka

Coste: 35+2D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 8, solo héroes kislevistas.

Los kislevistas viven en una tierra de condiciones ambientales muy duras y bajo la constante amenaza

de ser invadidos. A pesar de que esto hace que los habitantes de Kislev sean gente dura por naturaleza, no han perdido ni una pizca de su afán festivo. Al contrario, su afición por las juergas ha aumentado debido a las penurias que han ido sufriendo a lo largo de su vida; han aprendido que la vida son cuatro días y que no hay excusa para no disfrutar de lo que se tiene. Uno de los resultados de esta pasión por la vida y por las celebraciones es una bebida alcohólica de alto grado llamada vodka. Se trata de uno de los productos de exportación más importantes del país, aunque la mayoría de los habitantes del Viejo Mundo lo encuentran demasiado fuerte para sus paladares. Los kislevistas disfrutan mucho con esta bebida, a la que incluso atribuyen propiedades mágicas. Las madres dan vodka a sus familias para prevenir las enfermedades y para mantener el calor durante los largos meses de invierno y los guerreros lo beben para obtener suerte y coraje. Los extranjeros suelen mofarse de las supuestas propiedades de este licor, pero no cabe duda de que un ejército kislevista con buenas provisiones de vodka lucha mejor y con más ánimo que uno sin ellas.

A efectos de juego, el vodka es un objeto de equipo de un solo uso que un héroe kislevista puede proporcionar a la banda antes de empezar la partida. Todos los integrantes de la banda obtendrán un modificador de +1 al Liderazgo (hasta un máximo de 10) durante toda la partida. Además, debido a los efectos embriagadores del alcohol, cada uno de los miembros de la banda deberá hacer un chequeo de resistencia antes de empezar la partida y, en caso de no superarlo, aplicar un modificador de -1 a la Iniciativa hasta el final de la partida.

Collar de garras de oso
Coste: 75+3D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 9, solo héroes kislevistas



Los osos son sagrados en Kislev por lo que un collar hecho con las garras de este animal (a veces, con los dientes) se considera mágico y se le atribuyen poderes sobrenaturales. Todo guerrero que porte un collar de garras de oso obtendrá parte de la fuerza y de la ferocidad salvajes de dicho oso. En términos de juego, esto implica que el guerrero pasará a estar sujeto a las reglas de *furia asesina*.

Lista De equipo kislevita

Esta es la lista que emplean los kislevitas para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Alabarda.....	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectoil

Cuchillo arrojadizo	15 co
Arco corto.....	5 co
Arco	10 co
Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 co por ristra)
Pistola de duelo.....	25 co (50 co por ristra)

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada	50 co

EQUIPAMIENTO DE LOS STRELTSI

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Alabarda.....	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectoil

Arco	10 co
Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 co por ristra)
Pistola de duelo.....	25 co (50 co por ristra)
Arcabuz.....	35 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera.....	20 co

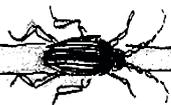


Tabla de habilidades kislevitas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Druzhina	✓	✓	✓	✓	✓
Esaul	✓	✓			✓
Domador de Osos	✓			✓	✓
Jovenzuelos	✓			✓	✓



1 Capitán Druzhina

60 co para reclutar

Los Druzhina son la pequeña nobleza de Kislev. En tiempos de guerra, estos nobles aportan sus propios regimientos al ejército de Kislev y sus antiguas armaduras y armas les confieren un aspecto realmente impresionante, ya que la mayoría de estos objetos de gran valor se heredan de padres a hijos. Los Druzhina son lo bastante ricos como para poderse costear su propio caballo y equipo de batalla y deben estar siempre preparados para luchar por el Zar cuando este los llame. A cambio, se les permite poseer tierras y se les conceden exenciones temporales de los impuestos anuales.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Capitán Druzhina puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 6" o menos del Capitán Druzhina puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Herencia: en el momento de crear la banda kislevita, el Capitán Druzhina puede adquirir un arma o una armadura de la lista de equipo de los guerreros kislevitas a la mitad de su coste normal en puntos. Esta arma representa una reliquia familiar muy preciada que ha ido pasando de padres a hijos durante generaciones. Perder una reliquia ancestral se considera una falta de respeto y de honor gravísima, por lo que, si alguna vez se extravía (por ejemplo, al obtener un resultado de "Robado" en la Tabla de Heridas Graves), el Capitán TENDRÁ que reemplazarla por otro objeto de muy fina calidad lo más rápido posible o correrá el riesgo de ser acosado por los espíritus coléricos de sus antepasados. Para poder sustituir una reliquia ancestral, el Capitán deberá adquirir el mismo objeto de equipo, pero un 50% más caro de lo normal. Este coste adicional representa el cuidado extra y los materiales preciosos que se utilizan para crear el objeto. Hasta que no se sustituya dicho objeto, el Capitán sufrirá una penalización de -1 a todos los chequeos y tiradas para impactar.

0:1 Domador de Osos

35 co para reclutar

Desde tiempos inmemoriales, los osos han sido siempre los protagonistas de un sinfín de mitos y leyendas de Kislev. Los kislevitas sienten un profundo respeto por estos animales tan fuertes y por eso se reúnen para admirar los osos amaestrados que acompañan los circos ambulantes. A los vigorosos hombres que se dedican a adiestrar a estos osos se

les conoce simplemente como "domadores de osos" y los mejores de ellos han extendido su fama por todos los rincones de Kislev. Los osos también se pueden adiestrar para la guerra y, por eso, se suelen reclutar domadores de osos en el ejército de Kislev, en el que disfrutan de un estatus superior al del resto de los soldados.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	4	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Domador de Osos puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Adiestrador de osos: una banda de kislevitas que cuente con un Domador de Osos puede tener a un oso como secuaz. Siempre que se encuentre a 6" o menos del Domador de Osos, superará automáticamente los chequeos de *estupidez* (incluso si el Domador ha sido derribado o aturdido).

0:1 Esaul

35 co para reclutar

"Esaul" es un antiguo término cosaco que significa "el mejor guerrero", con el que tradicionalmente se denomina al luchador más fuerte de la tribu. La palabra ha sobrevivido al paso del tiempo y hoy en día se ha convertido en un título honorífico que el jefe de la tribu otorga a su campeón personal, aunque entre los guerreros gopodares se usa como un término familiar para referirse a un veterano con mucha experiencia en combate. La mayor parte de las ciudades kislevitas dispone al menos de un veterano de edad avanzada entre las filas de la soldadesca profesional que recibe el nombre afectuoso de "Esaul" por parte de sus hombres.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Esaul puede estar equipado con armas elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.

0:2 Jovenzuelos

15 co para reclutar

Los muchachos fuertes y robustos procedentes del campo suelen unirse a las bandas de atrevidos aventureros para buscar fortuna.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Jovenzuelos pueden estar equipados con armas elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.

Guerreros

25 co para reclutar

La tribu gospodar conforma la gran masa de los habitantes de Kislev y, por lo general, se la considera el pueblo más civilizado de este frío reino. Los gospodares son gente de gran estatura con el pelo rubio o pelirrojo. Sus mujeres son conocidas por todo el Viejo Mundo por la belleza de su blanca piel. Las mujeres gospodares poseen los mismos derechos que los hombres y pueden alcanzar posiciones de poder; de hecho, los magos más poderosos entre los legendarios Magos de Hielo de Kislev son todas mujeres!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Guerreros pueden estar equipados con armas elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.



Cosacos

30 co para reclutar

Los Cosacos son miembros de las tribus nómadas que habitan en las tierras más al Norte de Kislev. Siempre son los primeros en toparse con cualquier invasión procedente del norte, por lo que a lo largo de los años han ido forjando una fuerte enemistad hacia los adoradores del Caos. Los Cosacos son famosos por sus habilidades de monta y sus armas favoritas son la cimitarra (espada) y la lanza.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Cosaco puede estar equipado con armas elegidas de la lista de equipo de los Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Odio al Caos: Años y años de lucha contra las fuerzas del Caos han acabado por dejar huella en el pueblo de los Cosacos. Los Cosacos están sujetos al *odio* contra todas las formas del Caos (por ejemplo, contra los miembros de cualquier banda a la que los jugadores aplicarían la regla especial de Enemigos ancestrales).

03 Streltsi

25 co para reclutar

El Príncipe Boydinov de Erengrado fue el primero en introducir las armas de fuego en Kislev. Aunque era muy apreciado por su gente, el príncipe siempre estuvo considerado como un de excéntrico (fue él quien inventó el desquiciado juego de la ruleta kislevita). A pesar de los recelos iniciales, con el tiempo los arcabuces han acabado por aceptarse como armas de guerra básicas. A su muerte, el príncipe legó una gran parte de su fortuna para la creación y el mantenimiento de un regimiento de arcabuceros. El regimiento sigue activo hoy en día y a sus miembros se les conoce por el nombre de Streltsi. A Erengrado se destinan soldados de las diversas ciudades de Kislev (sobre todo de la capital) para recibir entrenamiento en el uso de las armas de fuego junto a los Streltsi.

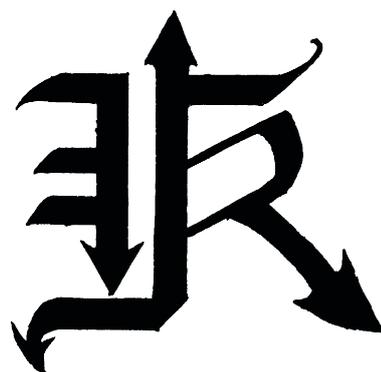
Además de su pericia con los arcabuces, a los Streltsi también se les adiestra en el manejo de un tipo de alabarda llamado bardiche. De hecho, el arcabuz y el bardiche son los símbolos característicos de los Streltsi. En combate, los Streltsi utilizan el bardiche como apoyo para el arcabuz, con lo que incrementan su puntería y, a la vez, forman una combinación ofensiva realmente mortífera.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Streltsi puede estar equipado con armas elegidas de la lista de equipo de los Streltsi. En una banda kislevita, estos son los únicos guerreros que saben usar armas de fuego.

REGLAS ESPECIALES

Apoyo del arcabuz: un Streltsi armado con alabarda y arcabuz puede usar la alabarda para apoyar el cañón del arcabuz en ella. De esta manera, el guerrero recibirá un +1 a la tirada para impactar con el arcabuz siempre y cuando no se mueva en todo el turno (esta regla se aplica incluso en el caso de que el guerrero posea una habilidad que le permita moverse y disparar con el arcabuz, ya que, para poder apoyar el arma sobre la alabarda, tiene que permanecer estacionario).



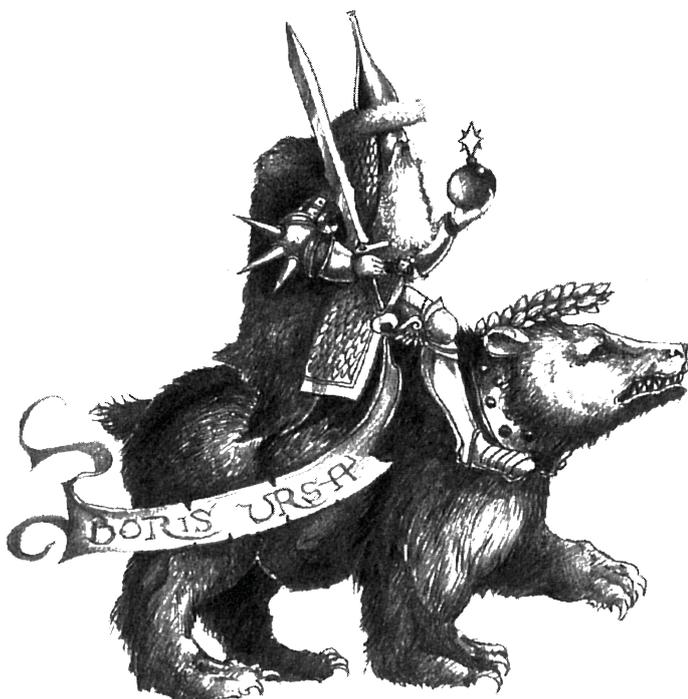
0-1 Oso Amaestrado

125 co para reclutar

Los Domadores de Osos suelen llevar uno de sus osos sagrados en combate. Estas bestias enormes no sienten ningún temor hacia los seres humanos, por lo que lleva años ganarse su confianza y su obediencia. Con todo, el esfuerzo necesario para adiestrar una de estas criaturas siempre vale la pena, porque, cuando las cosas se ponen feas, no existe amigo más fiel ni aliado más útil que estos osos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	0	5	5	2	2	2	6

Armas/Armadura: ninguna, iaparte de garras y dientes!



REGLAS ESPECIALES

Adiestrado: al Oso no le importa lo más mínimo la misión de la banda o su odio hacia otras bandas: él solo cumple las órdenes de su Domador. A veces puede aburrirse mientras espera recibir órdenes. Por esta razón, los Osos Amaestrados están sujetos a las reglas de *estupidez*. En cambio, si recibe las "atenciones especiales" de su Domador, el Oso se comportará un poco mejor, de modo que no deberá hacer ningún chequeo de estupidez mientras se encuentre a 6" o menos del Domador. En realidad, el Oso solo hace caso a las órdenes de su Domador. Un Oso no utilizará nunca el atributo de Liderazgo del líder de la banda, pero podrá usar el del Domador siempre que este se encuentre a 6" o menos de él. Hay que tener en cuenta que la banda no puede controlar al Oso sin el Domador, por lo que no se puede usar al Oso Amaestrado en una partida en la que no participe el Domador de Osos. ¡Eso implica que, si la banda no cuenta con ningún Domador de Osos, deberá dejar al Oso en la jaula de su campamento hasta que se reclute a un nuevo Domador!

Temible: ver un Oso a la carga es algo realmente aterrador, así que los Osos Amaestrados causan *miedo*.

El abrazo del oso: si el Oso logra impactar en un guerrero enemigo con sus dos ataques en el mismo turno de combate, el jugador que lo controla puede decidir realizar un único abrazo del oso en lugar de resolver los ataques de la forma normal. Si se elige esta opción, cada jugador deberá tirar 1D6 y añadir al resultado el atributo de Fuerza de la miniatura. Si el resultado total del Oso es superior o igual que el de su contrincante, el guerrero enemigo sufrirá una herida automática sin posibilidad de efectuar la tirada de salvación por armadura. Si, por el contrario, el resultado total del guerrero enemigo es superior al del Oso, este habrá conseguido zafarse del agarre del Oso y no sufrirá daño alguno.

Ferozmente leal: el lazo de unión entre el Oso y su Domador es tan fuerte que, si el segundo cae herido, a menudo el Oso se erguirá sobre su cuerpo para protegerlo o hasta puede que lo arrastre hasta un lugar seguro. Siempre y cuando un Oso no quede *fuera de combate* en el transcurso de una partida, su Domador de Osos puede ignorar los siguientes resultados de la Tabla de Heridas Graves: "Vendido como gladiador", "Robado" y "Capturado" (y también podrá ignorar resultados similares en entornos como Lustria, que tienen su propia Tabla de Heridas Graves). En caso de obtener alguno de estos resultados, deberá sustituirlo por el de "Recuperación completa".

Animal: los Osos Adiestrados son animales y, por lo tanto, no pueden ganar experiencia.

Banda de ejemplo

Cuando creo una banda, suelo empezar por las miniaturas a las que doy mayor prioridad. Siempre compro primero un líder, ya que la banda tiene que tener un líder y esta es la figura que más me representará cuando la banda combata a otros por la riqueza y la gloria. Después compro los secuaces que me apetece probar, y luego miro de completar mis héroes y el resto de mi banda. Así que primero compré a Andrei, y le di una armadura ancestral, una pistola y una espada. Pensé que el grueso de mi banda tendría muy poco equipo, así que el Druzhina debería tener un par de objetos caros para destacar. La regla especial "Herencia" es de gran ayuda en este caso. Después de comprar a Andrei, mi siguiente prioridad era un oso entrenado. Los osos ocupan un lugar destacado en la historia y la religión de Kislev, y no sería correcto no incluir uno. Además, si quieres infundir miedo a tus oponentes, ¡hay pocas miniaturas más adecuadas para hacerlo!

A continuación me centré en completar mis héroes. Normalmente, cuando empiezo una banda, intento comprar el mayor número posible de héroes, ya que así tengo más posibilidades de conseguir buenas tiradas de Exploración. Sin embargo, esta vez me había permitido un poco de extravagancia en la compra de un oso, y esto, junto con el caro líder de la banda,

limitaba mucho la cantidad de oro que tendría para completar la banda. Así que dejé el Esaul en Kislev y compré un domador de osos y dos jovenzuelos. El domador de osos es un requisito si quiero usar el oso, y los jovenzuelos son más baratos que cualquiera de mis secuaces. En cuanto a los secuaces, ya me estaba quedando sin coronas. Con esto en mente, decidí comprar Guerreros en lugar de Cosacos. Los guerreros carecen de la regla especial Odio al Caos de los cosacos, pero siguen siendo secuaces decentes y el ahorro de cinco coronas de oro por cada uno me ayudaría a comprar posiblemente otro guerrero. Incluí cuatro con garrotes y dagas, pero viendo el oro que me quedaba y cuántos guerreros había en mi banda, pensé que podría cambiar un poco y aún así conseguir que la banda tuviera un buen tamaño inicial. Normalmente me gusta empezar una nueva banda con al menos nueve miembros, ya que tener uno más de un múltiplo de cuatro te da uno más que tiene que ser retirado de la acción antes de empezar a probar la Rutina. Así que dejé a uno de los guerreros y añadí un Streltsi con su equipo especial (arma de mano y alabarda) en su lugar, y mejoré a los guerreros restantes con espadas en lugar de garrotes. A medida que avance la banda, pienso añadir el último héroe y algunos cosacos. Si gano suficiente oro, me gustaría

comprar el máximo número de Streltsi, ya que sus habilidades únicas pueden ser un apoyo factible para mis tropas de combate cuerpo a cuerpo.

Banda Kislevita

<i>Andrei Padinov</i> , Capitán Druzhina	110 co
Armadura pesada (equipo ancestral), Espada, Pistola, Daga.	
<i>Boris Schaunov</i> , Domador de osos	45 co
Espada, Daga	
<i>Ivan</i> , Jovenzuelo	25 co
Espada, Daga	
<i>Esteban</i> , Jovenzuelo	18 co
Garrote, Daga	
<i>Igor</i> . Oso amaestrado	145 co
<i>Valery, Josef y Alexi</i> , Guerreros	105 co
Espada, Daga	
<i>Anatoly</i> , Streltsi	70 co
Arcabuz, Alabarda, Daga	
Total:	498 co

