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 construidos 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 kislevitas 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".

Elección de Guerreros

Una banda de kislevitas 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 kislevita 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.
Streltsi: tu banda puede incluir hasta 3 Streltsi.
Oso Amaestrado: tu banda solo puede incluir un Oso Amaestrado. Sin embargo, una banda kislevita 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 10 puntos de experiencia.
Un **Esaul** empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia..

Lista de equipo de los Guerreros de los Kislevitas

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Kislevitas para escoger sus armas.

LISTA DE EQUIPO DE HÉROES

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / 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 Proyectiles

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

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

LISTA DE EQUIPO DE LOS STRELTSI

(Esta lista sólo es para los Streltsi)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / 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 Proyectiles

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

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los Kislevitas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Druzhina	√	√	√	√	√
Esaul	√	√			√
Domador de Osos	√			√	√
Jovenzuelos	√	√		√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Capitán Druzhina

Reclutamiento: 80 coronas de oro

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 epadres 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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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 los Héroes Kislevitas.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Capitán Mercenario 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 extremadamente bien hecho 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

Reclutamiento: 35 coronas de oro

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.

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

Armas / Armadura: un Domador de Osos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes Kislevitas.

Reglas Especiales:
Adiestrador de osos: una banda de kislevitas que cuente con un Domador de Osos puede tener a un oso como secuaz. Este oso ha sido adiestrado para obedecer las órdenes del Domador, por lo que, siempre que se encuentre a 15 cm o menos del Domador de Osos, superará automáticamente los chequeos de estupidez (incluso si el Domador ha sido derribado o aturdido).

0-1 Esaul

Reclutamiento: 35 coronas de oro
"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 gospodares 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.

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

Armas / Armadura: un Esaul puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes Kislevitas.

0-2 Jovenzuelos

Reclutamiento: 15 coronas de oro
Los muchachos fuertes y robustos procedentes del campo suelen unirse a las bandas de atrevidos aventureros para buscar fortuna.

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

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

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros

Reclutamiento: 15 coronas de oro
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 todos mujeres!

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

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

0-1 Oso Amaestrado

Reclutamiento: 145 coronas de oro

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.

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

Armas / Armadura: ninguna, ¡aparte 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 15 cm 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 15 cm 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.

Cosacos

Reclutamiento: 30 coronas de oro

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.

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

Armas / Armadura: Los Cosacos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes Kislevitas.

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).

0-3 Streltsi

Reclutamiento: 25 coronas de oro
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.

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

Armas / Armadura: los Streltsi pueden estar equipados 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).