

Los Manuscritos de Nuth



Apéndice: kisleo

By Namárië

Agosto 2004

*Tiempo frío, corazón
caliente...*

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Kislev” es el apéndice a los Manuscritos de Nuth con la lista de ejército completa de Kislev, sumando material adicional muy difícil de encontrar hoy en día como todo el trasfondo respecto a Kislev que aparecía en el juego de rol de Warhammer. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Todos (o casi todos) los nombres que aparecen aquí tienen Copyright y pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Casi todo el material está disponible en *Manuscritos de Altdorf Volumen III* (©2003 Games Workshop) y en *Warhammer Fantasía Juego de Rol; El Enemigo Interior volumen 5: Algo huele a podrido en Kislev* (© 2000 Games Workshop, distribuido por La Factoría de Ideas). Ha costado, porque había algunas incongruencias (ya se sabe que GW a veces borra parte del pasado como si jamás hubiera existido... por cierto, y aunque no tenga nada que ver –o sí–, recomiendo la novela titulada “1984”). Se ha intentado respetar al máximo tanto el material original como (sobre todo) el nuevo material, mezclándolos y creando (¡espero!) una fuente bastante fiable de lo que es Kislev según el trasfondo actual y antiguo.

Si por alguna casualidad de la vida GW decidiera publicar todo un libro de ejército de Kislev (lo que intenta ser este documento) se retiraría el material “consequible”. Lo único sencillo de encontrar es la lista de ejército en sí (la oficial) en Manuscritos de Altdorf III, pero como es un suplemento gratuito he pensado que no quitará beneficios que lo publique aquí.

Gracias, de nuevo.

Namárië



Geografía

Kislev es un país pobre, con pocos recursos naturales. A grosso modo, se puede dividir en tres regiones geográficas: bosques, montañas y estepas.

Los **bosques** son una extensión del Gran Bosque y del Bosque de las Sombras del Imperio. El suelo es pobre, requiriendo de mucha labranza, y el bosque está salpicado de ciénagas y marismas, con frecuentes depósitos de arena y arcilla. Los sitios más habitables están a lo largo de las cuencas de los ríos, donde el suelo es relativamente bueno y se puede confiar en las comunicaciones. El grueso de la población de Kislev se distribuye por los márgenes de los ríos, y pocos se atreven a vivir en el interior del bosque.

La región de las **montañas**, formada por el borde septentrional de las Montañas del Fin del Mundo, es escarpada y está sumamente despoblada, salvo por ocasionales aventureros y tramperos. Se rumorea que las antiguas ciudades y complejos subterráneos de los enanos, excavados en lo más hondo del corazón de la cadena montañosa, están abandonados o infestados de goblins, skavens y clanes de enanos degenerados.

La **estepa** es una región de vastas praderas cubiertas de hierba, al Este de las Montañas del Fin del Mundo. El suelo es negro y fértil, pero el clima es duro, y la estación de crecimiento, corta. Los nómadas Gaspar son originarios de esta región, que ahora está dispersamente habitada por sus parientes, los nómadas Dolgan, y varias razas no-humanas como Goblins, Hobgoblins y Ogros.

El Clima

Kislev tiene inviernos largos, duros y brutalmente fríos, primaveras cortas, veranos cortos y calurosos, y otoños húmedos y fríos. Las temperaturas varían desde los 30°C en verano a los -20°C en invierno.

Gran parte de las precipitaciones de Kislev llegan en forma de nieve durante el frío invierno. En pleno invierno, sin embargo, hay poca nieve, ya que hace demasiado frío para que la atmósfera retenga cantidades significativas de agua. En zonas poco elevadas, la nieve dura hasta bien entrada la primavera, mientras que en las montañas muchos pasos sólo están abiertos unas pocas semanas a finales de verano y principios de otoño.

El resto de la lluvia de Kislev llega durante el corto y caluroso verano, acompañada por feroces tormentas veraniegas que regularmente arrasan los cultivos y hacen intransitables los caminos y carreteras. Las frecuentes inundaciones primaverales suelen empeorar las cosas: la lluvia es escasa durante la corta estación de crecimiento, y los chaparrones otoñales sólo pueden dañar las cosechas. Un dicho muy extendido entre los granjeros kislevitas es: "La lluvia de primavera llega en verano. También la de otoño y la de invierno".

Recursos

Se supone que las montañas son ricas en recursos minerales, pero los intentos de explotación de éstas han resultado infructuosos, hasta el momento. El contacto con las comunidades enanas supervivientes es esporádico, el transporte es difícil y las bandas de merodeadores goblinoides se añaden a las dificultades naturales.

Los ríos y lagos de Kislev son valiosas fuentes de recursos. Debido a los suaves declives de las regiones boscosas del oeste, los ríos son numerosos, anchos y navegables durante grandes tramos, y forman la espina dorsal del sistema de comunicaciones.

Los peces son un recurso importante para muchas comunidades aisladas, que también comercian a través de los ríos con pieles para los deseosos mercados del Viejo Mundo. En otros tiempos, estos ríos eran también importantes rutas comerciales desde el Viejo Mundo hacia el Este, pero las actuales condiciones económicas han hecho del comercio marítimo una alternativa más económica y segura.

flora y fauna

La flora y fauna de las regiones del bosque y las montañas son similares a las del Imperio. Al sur de Kislev la flora tiende a ser de bosque mixto, con una fauna muy similar a la del Gran Bosque del Imperio, con abundantes ciervos, alces, jabalíes y otros grandes mamíferos. Al norte, y a lo largo de la cara oeste de las montañas, el bosque es predominantemente conífero, con una gran variedad de animales valiosos por su piel, y a lo largo del borde septentrional, se cazan y reúnen grandes manadas migratorias de renos.

Los animales comunes más peligrosos son los lobos y los osos pardos. Por fortuna, los osos son solitarios y tímidos, aunque los heridos o las madres con crías pueden ser especialmente peligrosos.

Los lobos son otra historia. Además de cazar animales domésticos y viajeros despistados, pueden ser domesticados por las razas goblinoides. Los escasos ejemplares de grandes lobos tienen una disposición similar, pero su mayor tamaño y fuerza les convierten en una amenaza mucho más seria.

Los pastos o estepas mantienen a una gran variedad de animales de rebaño, la más importante de las cuales es el bisonte de las praderas. Los nómadas Dolgan dependen del bisonte para la mayoría de sus necesidades materiales. Los Dolgan también domesticar manadas de grandes perros, que usan como guardianes

de rebaño, para la caza y las incursiones. También está el robusto pony de las llanuras, por lo general inferior al caballo del Viejo Mundo, pero mejor adaptado al duro clima de las estepas. Los goblins de las estepas también domestican lobos esteparios.

Transporte y Comunicaciones

La burocracia ha decretado que todos los viajeros de Kislev deben tener identificación para viajar, pero sólo los miembros de la clase campesina, los fuera de la ley, disidentes y miembros de facciones políticas en desgracia, tienen problemas para obtener los papeles necesarios.

El viaje es más seguro en invierno (la superficie de las carreteras se endurece con el hielo y se suaviza con la nieve pisada, y los ríos helados proporcionan una vía de paso segura para el tráfico de trineos). Los troncos caídos durante el invierno son arrastrados hacia los ríos helados y flotan en la corriente de aguas blancas provocada por el deshielo de la primavera.

El transporte a larga distancia se realiza predominantemente a través de la excelente red fluvial de Kislev: por barca en verano y por trineo en invierno. En primavera y otoño, las traicioneras condiciones de los ríos medio congelados mantienen las comunicaciones al mínimo. Los duros inviernos y húmedos veranos, y las vastas ciénagas y marismas de los bosques del Oeste hacen los caminos bastante impracticables para la comunicación a larga distancia. La única carretera principal entre Kislev y el Imperio es la carretera entre Middenheim y Erengard través del Bosque de las Sombras, y los frecuentes informes de ataques por parte de goblins y hombres bestia han hecho impopular esta ruta.

En Kislev oriental, cada ciudad tiene una red de carreteras y caminos que la conectan a pueblos-satélite, comunidades granjeras y colonias, pero los ríos siguen siendo los medios de comunicación más convenientes y económicos para las distancias largas.

Muchos campesinos poseen animales de carga y carros, pero los caballos de monta están restringidos a los ricos y aquellos que por su profesión los necesitan.

Además de las carreteras, hay muchos caminos menos oficiales entre núcleos de población, y los leñadores y tramperos siguen rastros bien establecidos de hombres y caballos en dirección al bosque profundo o las faldas de las montañas. Tales viajeros tienden a viajar en grupos bien armados.

En las estepas, la mayor parte de los viajes se hacen en pony, aunque algunas tribus Dolgan prefieren pequeños botes cubiertos para el viaje por río. Hasta el Dolgan más pobre tiene su propio pony; un viajero a pie suele provocar toda clase de burlas.

La Tundra

Las vastas planicies heladas tan sólo cobijan a los animales y plantas más duros. A lo largo de la linde norte de la taiga, y más al Norte aún, los líquenes que trepan a la cara más soleada de las rocas son la única vegetación natural.

Dado que la tundra limita con los Desiertos del Caos (en realidad es difícil decir dónde termina una y empieza la otra), se pueden encontrar todo tipo de criaturas del Caos por aquí, así como bandas armadas del Caos.

La Taiga

Esta región de bosques de coníferas sólo está habitada por tramperos, aventureros y criaturas del Caos. Los intentos de colonización han fallado, debido a la pobreza del suelo y el mal clima, por no mencionar los ataques de mutantes, hombres bestia y otros, junto con la peligrosa fauna de la región: lobos y osos.

Hay una demanda constante de aventureros en la Taiga. Los cazadores y tramperos pueden ganarse bien la vida, si sobreviven a las dificultades naturales de la región, y casi siempre hay oportunidades laborales como guardaespaldas o mercenarios en los puestos de venta o con los mercaderes de pieles.

Al estar cerca de las mesetas, la Taiga es también un excelente terreno para cazadores de brujas y otros de similar disposición: hay rumores de auténticos enclaves del Caos ocultos profundamente en el bosque... lugares fortificados desde los cuales Guerreros del Caos junto a hombres bestia y otras atrocidades se reúnen para saquear y destruir.

El Translynsk

Un poco más al norte del río Lynsk, el borde Sur de la Taiga cede paso a una zona de bosque mixto. Se han establecido varias colonias, aprovechando el suelo comparativamente rico y el clima tolerable. El comercio de pieles sigue siendo importante y, junto con un buen sistema de transporte fluvial, estas ventajas han permitido que algunas colonias como Bolgasgrad prosperen. Sin embargo, la frecuencia cada vez mayor de los ataques del Caos amenaza la seguridad de dichas colonias, y el actual descenso de personal en las guarniciones del Translynsk no facilita las cosas.

Algunas de las colonias más prósperas han comenzado a reclutar mercenarios y otros tipos de luchadores por su cuenta. Se sabe que incluso algunas de las fuerzas armadas de las fronteras han montado partidas de guerra en los límites meridionales de la Taiga.

Algunas colonias han sido abandonadas o destruidas, y circulan por el Translynsk rumores sobre tesoros perdidos. Puede que algunos tengan una base real. Además, hay familias y organizaciones mercantiles en Kislev que podrían estar dispuestas a pagar por un adecuado reconocimiento armado de zonas destruidas o saqueadas, ya sea en busca de personas u objetos o para evaluar las posibilidades de recolonización.

El Gran Bosque

Ésta es una extensión de los bosques mixtos del Imperio, y es aún menos deseable para el cultivo, con numerosas ciénagas y marismas, un suelo más pobre y vida salvaje más peligrosa. Como en el Imperio, las bandas de goblinoides y hombres bestia acechan.

Junto con el potencial para la raza de criaturas del Caos, hay también rumores de antiguas ruinas élficas y enanas en los bosques, anteriores a la primera ocupación humana de la región (entre el -2000 y el -1600 del Calendario Imperial). Hay pocos restos de este período sobre el nivel del suelo. Los Elfos construyeron en madera, salvo a lo largo de las costas, por lo que nada ha sobrevivido. Sin embargo, los eruditos conocen una buena cantidad de lugares protegidos por la magia élfica y puede que haya otros esperando ser descubierto. Incluso la arquitectura de piedra enana ha desaparecido de la superficie en la mayoría de los lugares, aunque pueden encontrarse estructuras enanas donde éstas fueron incorporadas a estructuras humanas más tardías. Por otra parte, los túneles y complejos subterráneos de los Enanos pueden encontrarse dondequiera que las rocas bajo tierra permitiesen su construcción, y muchos de dichos lugares permanecen casi intactos, aunque muchos otros se perdieron y fueron olvidados. Las crónicas enanas en Karaz-a-Karak incluyen una lista de muchos nombres y lugares, algunos de ellos conocidos y algunos más perdidos, pero éstos documentos no suelen estar disponibles para su estudio, salvo por eruditos enanos.

El Dobryrion

Esta región de emplazamientos agrícolas y bosques civilizados es el hogar de la mayoría de la población de Kislev. Las ciudades y pueblos a lo largo de la carretera de Kislev a Praag forman la columna vertebral de la región, con innumerables poblados pequeños que se extienden hacia el Oeste, hacia las fronteras del Imperio y hacia el este en dirección a las Montañas del Fin del Mundo. Los sirvientes del Caos deben obrar en secreto en ésta región, pero, al igual que en el Imperio, la corrupción se ha abierto camino en todos los estratos de la escala social, y se pueden atisbar rastros de cultos secretos. La actividad creciente del Caos en las regiones boscosas ha llevado a un nerviosismo general, que hace que haya una constante demanda de los guardias de caravana y otros tipos de mercenario (los ataques al tráfico de carreteras y ríos son más frecuentes de lo que solían ser).

Las faldas de las montañas

Accidentadas y boscosas, hay colinas esparcidas a lo largo de la frontera de Dobryrion, casi deshabitadas, junto a las laderas de las montañas más bajas. Los escasos poblados están pasando graves aprietos por el reciente aumento de incursiones por parte de los goblins, que hace poco se han incrementado. Parece ser que los goblins están emigrando hacia el oeste desde las montañas y estableciéndose en la región de las colinas, con la posibilidad pesimista de que se produjeran futuras incursiones sobre las regiones más pobladas de Kislev. Se desconoce qué está causando la migración, y si se puede invertir, y los organismos de gobierno y poderes locales están empezando a organizar expediciones de castigo y a reclutar milicianos.

El Goromadny

Esta extensión hacia el norte de las Montañas del Fin del Mundo ha sido abandonada por los enanos y ocupada por los goblinoides durante siglos. Las migraciones goblin sugieren que algo importante está pasando aquí.

Las Tierras del Trigo y las Estepas

Los intentos periódicos de colonizar esta fértil región de las estepas al este de las montañas han tenido un éxito bastante limitado, principalmente por los ataques de los Dolgan y los goblins, y la ausencia de apoyo real por parte del Estado. Los colonos no hacen diferencia entre nómadas humanos y hobgoblins, ya que los dos hacen el mismo daño en sus incursiones. Los Dolgan, bajo presión por la expansión hobgoblin desde las Tierras Oscuras y por los colonos kislevistas, miran a los extraños con recelo. Los niveles de cooperación entre los Dolgan y los colonos varían según las personalidades y actitudes implicadas en cada caso, aunque ocasionalmente se unan contra los goblinoides. En tiempos pasados, las grandes rutas comerciales terrestres hacia Catay y el oriente cruzaban las estepas. En realidad, son muchos los mercaderes que sueñan con la reapertura de las rutas, y los beneficios que obtendrían quienes lo consiguiesen serían literalmente incalculables. Por supuesto, proteger la ruta de las incursiones Dolgan y hobgoblin sería un problema, pero se podría paliar por medio de tratados y diplomacia, a la par que sería un mercado rebotante de oportunidades para los guardias de caravanas.

Nacionalidad

Hay tres razas básicas en la nación de Kislev. En Kislev, la herencia racial y las clases sociales son muy importantes. Los estereotipos acaban confirmándose tarde o temprano. Aún así, tres elementos sirven para unir a las varadas gentes de Kislev en una nación: la Iglesia, el Zar y las amenazas externas.

La clase sacerdotal jugó un importante papel en la unión de los Gospodar cuando se establecieron en las regiones boscosas hace siglos. Los conquistadores Ungol interfirieron algo con el trabajo de la Iglesia, permitiendo que quedase como una fuente de confort y seguridad para las clases campesinas. Ahora, la Iglesia y el Zar se apoyan mutuamente, formando el núcleo central de la autoridad política y espiritual de la Kislev metropolitana.

El Zar es la personificación a nivel nacional del modelo patriarcal de autoridad familiar con el que todos los nómadas Gospodar están familiarizados. Como patriarca, el Zar es visto como la autoridad absoluta (en realidad, el dueño) de su tierra y su familia, la tierra y las gentes de Kislev. Los habitualmente cínicos campesinos kislevitas tienen una visión particularmente romántica del Zar como protector sabio, bueno y valiente, y tienden a achacar las penalidades de su vida cotidiana a la burocracia corrupta y los aristócratas arrogantes, en vez de a los errores del propio Zar.

Pero más que ningún otro factor, son las amenazas externas lo que mantienen a Kislev unida como nación. Todas las clases sociales y políticas mutuamente hostiles cierran filas en una nación coherente de voluntad única cuando se enfrentan a un invasor enemigo. Como resultado de esto, los períodos de mayor desarrollo social, nacional y económico suelen coincidir con devastadoras guerras. Cuando el invasor desaparece, también lo hace el consenso, y la gente se queda con el amargo sabor de una tierra devastada y la lenta recuperación del estatus de la vida de la preguerra.

Este lavado y aclarado periódico de la voluntad nacional, junto con la pobreza agrícola inherente al Kislev occidental, se refleja en el lento desarrollo político, económico y tecnológico en comparación con el del Imperio, que ha gozado en los dos últimos siglos de una estabilidad y coherencia política sin precedentes.

Las tres razas que forman la nación kislevita son los Gospodars, los Ungol, los nórdicos. Por esa zona podemos encontrar también a los Dolgan.

Los Gospodars

Los Gospodar nunca han tenido una identidad cultural coherente. Cada clan se organizaba alrededor de sus jefes de clan y ancianos, y su religión chamánica no tenía ninguna autoridad central. Sólo en tiempo de guerra un jefe podría unir a un grupo de clanes, y raras veces con éxito, como se aprecia en las sucesivas oleadas de gospodars expulsados de las estepas hacia regiones boscosas, dispersados en tierras no aptas para sus actividades nómadas y de pastoreo.

Expulsados, dispersados, esclavizados y denigrados por pueblos más agresivos durante toda su historia, los gospodar se ven a sí mismos como víctimas o vecinos no deseados en la sociedad, y ven a la minoría aristocrática norteña como matones ricos. Su respuesta tradicional a opresión es la resistencia pasiva o la evasión. Famosos por su pereza y su deshonestidad, responden a cualquier autoridad con cinismo y desconfianza disfrazados de una enfermiza voluntad de cooperar. La mentira y el engaño son armas perfectamente honorables con las que enfrentarse a los problemas. Los gospodar se ven a sí mismos como realistas endurecidos: los principios e ideales les parecen cosas de críos.

Los Gospodar son también grandes escépticos en materia de religión, aunque son inmersamente supersticiosos y temen mucho a la brujería. Observan multitud de rituales para aplacar a los espíritus y otras entidades sobrenaturales, a la par que acuden obedientemente aunque con poca sinceridad a los templos cuando los sacerdotes lo ordenan.

Los gospodar conforman la mayoría de la clase campesina y de la clase baja urbana. Los más exitosos de entre ellos a veces entran en la clase burócrata, en donde expresan su actitud mostrándose rudos y poco cooperativos con sus compañeros. Otros alcanzan el sacerdocio, llevando consigo sus talentos para la mentira y la intriga política.

Los gospodar miden entre 1'60 y 1'70m, llegando en algunos casos al metro ochenta y cinco. Su constitución varía desde la ligera a recia, y su color de pelo tiende a ser negro o marrón oscuro, con escaso vello facial. En las ciudades, la mayoría hablan viejomundano con muy ligeras modificaciones dialécticas. En las provincias, la presencia del dialecto gospodar en el habla es mayor, y se hace difícil de entender para los no kislevitas (y en realidad para los no gospodar).

Los Ungol

Los Ungol tenían una identidad cultural más coherente, pero una basada en el concepto de su jefe militar, el Khan. El Khan tenía una autoridad absoluta sobre los clanes Ungol, y la mantenía con mano de hierro y una imaginación considerable. Las historias sobre pirámides de cráneos y la devastación de pueblos enteros aún se usan para asustar a los niños rebeldes. Sin embargo, cuando las hordas Ungol dejaron de moverse de un lado a

otro, montando incursiones y guerreando, los jefes militares Ungol perdieron su autoridad. La clase guerrera Ungol desapareció, fundiéndose con la cultura de sus súbditos *gospodar*.

Los Nórdicos

La cultura norteña *kislevita* permanece con sus rasgos distintivos sólo en el Norte, a lo largo del *Lynsk*, y en particular en *Erengard*, donde la aristocracia norteña aún mantiene lazos firmes con su cultura. A lo largo y ancho de *Kislev*, las características raciales de los nórdicos predominan en las clases aristocráticas y militares, y los *gospodar* los ven como una minoría gobernante benigna, pero totalmente separada.

La aristocracia tradicional de *Kislev* tiene raíces norteñas. Aunque siempre han sido una minoría, los belicosos nórdicos han gobernado a los *gospodar* y los *ungol* desde el 1500, y a toda *Kislev* desde el reinado de *Igor el Terrible* hace cuatro siglos. En los últimos dos siglos, sin embargo, la burocracia y la iglesia han sido controladas de tanto en tanto por los *gospodar*, provocando tensiones ocasionales.

El resto del Viejo Mundo suele pensar en la clase militar norteña cuando piensa en los recios guerreros *kislevitas*. En realidad, los *kislevitas* del Norte están entre las tropas humanas más formidables del Viejo Mundo, pero, sin embargo, son minoría en los ejércitos de *Kislev*, sirviendo como oficiales en unidades de élite o en tropas de infantería media bien acorazadas y excelentemente entrenadas.

Los nórdicos suelen despreciar y tenerse por superiores sobre otros grupos raciales, indígenas o extraños, y sólo reconocen a sus parientes nórdicos como iguales. Respetan dos tipos de preeminencia social: primero, la riqueza y el mando; y segundo, la distinción militar, personificada por el *Berserker*.

Por otra parte, toleran un amplio abanico de comportamientos antisociales (borracheras, insolencia, periodos de profunda depresión o entusiasmo maniaco) si se compensan con las virtudes que respetan. ¡Pobre del campesino o extranjero que enfada a un *berserker* cuando está con algunas copas de más!

Los nórdicos suelen ser más altos y recios que los *gospodar* o los *ungol*, y tienen pelo fino rubio o rojizo que llevan largo. Todos los hombres llevan barbas largas y pobladas. Muchos nórdicos hablan tanto el dialecto *gospodar* como el nórdico, el nórdico se considera el dialecto de alta aristocracia, y los aristócratas exagerarán a menudo su acento del Norte para recordar a propios y extraños su lugar en la sociedad.

Los Dolgan

Dolgan ("La Auténtica Gente") es el nombre por el que se designan a sí mismos la variedad de tribus nómadas de las estepas. Términos relacionados son *chegan* ("gente sin valor") para referirse a humanos no-*dolgan*, y *chetegan* ("bestias sin valor") para referirse a los no-humanos. Cada tribu lleva el nombre del espíritu jefe honrado por sus chamanes (por ejemplo, los *Dolgan Heama* reverencian a *Heama*, uno de los espíritus del fuego).

Los *Dolgan* son un grupo de clanes bárbaros de las praderas que viven en las colonias de las tierras del trigo. Los *Dolgan* de las estepas occidentales suelen recibir el nombre de "*Dolgans del río*" por parte de los *kislevitas*, porque sus migraciones estacionales (comparativamente cortas, de 160 a 480km) siguen durante parte del camino los ríos de la zona. A veces hay noticias de guerras entre tribus más al este, pero los *Dolgan del río* son pacíficos en comparación con las tribus del Este. Ciertas tribus incluso han llegado a un acuerdo con los colonos sobre derechos de paso y lugares tradicionales de acampada.

En las estepas, la cultura *Dolgan* gira alrededor del ganado y el caballo. Los ganaderos se dedican a la preservación de los animales de la tribu y la atención a las necesidades tribales: una ocupación respetable, pero carente de encanto. Los *Dolgan* dependen de sus rebaños de vacas y bisontes para la carne. Las cabras proporcionan queso y leche, y se recolectan cereales silvestres, vegetales de raíz (patatas, zanahorias) y bayas. Las tribus viajan en carros tirados por caballos, levantando campamentos cada semana, más o menos, mientras los jinetes salen con los rebaños, llevándolos cada día a nuevos pastos. Un campamento típico se compone de un anillo de tiendas de campaña, con corrales para las cabras y caballos situados por la parte de fuera, y zonas de cocina y de trabajo en el interior. Las tiendas son rectangulares, hechas de cuero y mantas sobre un armazón ligero de madera.

Los jinetes son la élite aristocrática de los *Dolgan*. Aunque ayudan a mantener unidos los rebaños en movimiento, no tienen ninguna otra responsabilidad. Su principal ocupación es la de mantenerse en la cumbre de sus habilidades combativas, de modo que puedan proteger la tribu de incursores y hacer un buen papel en los torneos que tienen lugar durante las acampadas veraniegas del clan.

La cultura *Dolgan* respeta la fuerza, el valor y la pericia sobre un caballo. Se enseña a los chicos *Dolgan* a cabalgar, luchar y disparar tan pronto como pueden andar, y a menudo se escoge al líder tribal de entre los guerreros más fuertes. Los jinetes suelen medir 1'90m de alto, en contraste con la estatura media de 1'70 a 1'85. Tienen a ser ruidosos, arrogantes, presuntuosos y exasperantemente alegres, como los adolescentes consentidos y matones que son.

El armamento tradicional *Dolgan* consiste en espada corta, lanza, escudo y arco corto. Aunque se cree que descienden de las hordas *ungol*, los *Dolgan* ya no luchan en grandes guerras bajo el mando de *Khanes*, sino que se limitan a las escaramuzas.

Rara vez se ve a los Dolgan al este del Goromadny. No tienen nada que hacer en Kislev occidental, y Kislev occidental no los necesita para nada. La excepción son los *lychnostyob* (traducido como "gamberro de sobra" o "adolescente picaresco, maniaco y homicida"), un jinete demasiado violento o demasiado "alegre" para que la tribu lo aguante. Estos jóvenes guerreros son expulsados de la tribu para que vivan una vida de aventuras y heroísmo en cualquier otro lugar, y tales marginados pueden encontrarse a veces, complicándose la vida en Kislev occidental. Son útiles como mercenarios y aventureros, pero por lo general causan demasiados problemas como para que merezca la pena.

El lenguaje Dolgan es diferente del viejomundano, pero tiene ligeros parecidos con el dialecto Ungol.

Clases Sociales

La aristocracia

Es predominantemente norteña, con casos excepcionales de familias de gobernantes y militares ungol, procedentes de la época de la dominación ungol.

La aristocracia de Kislev está en declive. La burocracia y la Iglesia están creciendo en influencia sobre la Zarina, y las familias aristocráticas empiezan a ver sus feudos hereditarios confiscados por poderosos señores eclesiásticos y funcionarios gubernamentales. Siguen teniendo, no obstante, un gran prestigio, y pueden seguir mirando por encima del hombro a los *nuevos ricos* de las otras clases.

La riqueza de la aristocracia en el Kislev rural se basa en sus enormes fincas. Tanto en las ciudades como en el campo, es la aristocracia quien posee la tierra, y quien dirige las vidas de los granjeros, jornaleros, artesanos, trabajadores y comerciantes de sus tierras. Las tierras de la Zarina están administradas por los burócratas imperiales, un tipo de funcionarios públicos que desean para sí los privilegios y la cultura de la aristocracia, pero a los que las antiguas familias norteñas mantienen en su sitio.

El Ejército

Antes, el ejército era un privilegio exclusivo de la aristocracia (ejércitos privados, a veces con alguna que otra milicia campesina). Ahora, en el ejército moderno, la infantería es cada vez más importante, y la carrera militar está abierta a los hijos de las clases burócrata y campesina. Los oficiales y miembros de la caballería y la infantería pesadas de élite siguen siendo, sobre todo, aristócratas nórdicos, mientras los *gospodar* y los ungol son la carne de cañón.

Sigue habiendo unidades de élite de arqueros ligeros ungol a caballo, pero cada vez se usan menos debido a que el tipo de contiendas para el que están diseñadas (incursiones relámpago, escaramuzas arriesgadas y elaboradas maniobras) han sido reemplazadas por cargas en masa sobre terrenos boscosos.

Desde la incursión del Caos del 2302, diversas órdenes guerrero-religiosas dedicadas a la erradicación del Caos se han desarrollado en Kislev.

La Orden del Lobo Blanco se ha expandido en Kislev procedente del Imperio, en donde es bien conocida como una rama de templarios de élite del culto a Ulric. En Kislev, no son mucho menos feroces. Los templarios del Lobo Blanco tienden a ser grupos de berserkers sin apenas organización: indiferentes a los aspectos técnicos, pero impresionantes en el cuerpo a cuerpo.

Otra orden militar de élite es la Hermandad del Oso, un grupo de montaraces templarios seguidores de Ursun, y especialistas en escaramuzas en bosques y terrenos escarpados. Sorprendentemente, está compuesta en su mayor parte por *gospodars*.

La Legión del Grifo es una unidad de caballería de élite formada durante la guerra contra el Caos, y desde entonces ha obtenido la mayoría de sus honores de batalla como mercenarios al servicio del Imperio.

El Clero

Siendo tradicionalmente como es una región de pocos dioses pero mucha superstición, Kislev tiene predilección por algunos dioses propios (Ursun, Dazh y Tor), para algunos cultos imperiales como el de Ulric (también llamado Olric, introducido por los nórdicos), y los de Taal y Rhya (cuya presencia se remonta a antes de la historia escrita). De hecho los cleros de Taal suelen serlo también de Ursun.

El culto de Ulric es el preferido por el ejército y la nobleza, mientras que los de Ursun, Taal y Rhya mantienen un estrecho contacto con el campesinado. Sin embargo, la fe religiosa está en decadencia. Aún se alaba a estos dos cultos, pero el cinismo típico de los *Gospodar* se asegura que la devoción religiosa sea superficial y carente de convicción. La clase sacerdotal se ha convertido en poco más que una extensión de cualesquiera facciones que apoye en ese momento.

La mayor debilidad del clero es su incapacidad para proteger del hambre y el Caos a sus seguidores. Predica que las hordas del Caos y las inundaciones son castigos por la falta de fe, que estos desastres naturales y no naturales son una prueba para la fe de los campesinos, que se verá recompensada más adelante. Los campesinos tienen pocas razones para adorar a los dioses cuando sus hijos se mueren de hambre y las hordas del Caos arrasan sin oposición las tierras.

La Burocracia

En principio una extensión de la Zarina y la nobleza, la burocracia ha construido su propia base de poder independiente: un conglomerado vasto, enrevesado y lento como el avance de un glaciar de servicios civiles. En Kislev no se puede hacer nada si un ejército de escribas, oficinistas, inspectores y (los más importantes)

recaudadores de impuestos. Cualquier cosa que puedas comprar o vender, o incluso mirar, tiene un impuesto. Estos impuestos son, en teoría, patrimonio del Zar por derecho (que al fin y al cabo es el dueño de la nación de Kislev). La práctica queda bastante lejos de la teoría...

El poder de la burocracia ha variado a lo largo de los dos últimos siglos. Los Zares débiles y pasivos permitían que los funcionarios ambiciosos se unieran a seguidores leales y aprobasen decretos favorables a sus intereses. Los Zares fuertes y enérgicos mantenían el control con leyes estrictas, alianzas bien calculadas, agentes secretos y crueles purgas de tanto en tanto. El anterior Zar, Radii Bohka, subió al poder con la ayuda de militares y aristócratas, a pesar de la oposición del clero y la burocracia. Bohka dedicó el grueso de los impuestos a las campañas contra las hordas del Caos, los goblins de las montañas y los hobgoblins de las planicies. Katarina, la actual Zarina, se orienta más hacia la propia supervivencia debido a la situación del Caos...

La clase burócrata suele estar muy ocupada tratando de lograr para sí algo del carisma y la riqueza de la clase noble. No obstante, dado que su riqueza ni es hereditaria ni se basa en la tierra, se debe hacer patente en el consumismo más descarado. Los burócratas se visten a menudo con ropas ostentosas, caras y de gusto bastante dudoso, imitando estilos del Imperio (y en especial de Bretonia); organizan enormes fiestas, decoran sus casas de forma excesiva y extravagante, y malgastan el dinero en lujos y frivolidades. La aristocracia mira estas groseras exhibiciones con desprecio paternalista, y los campesinos las consideran muestras de depravación.

La Intelligentsia

Este pequeño grupo representa la élite de pensadores y artistas de Kislev, incluyendo a clérigos, eruditos, físicos, magos y otras gentes educadas y profesionales. Sus miembros suelen ser ricos o poderosos pero, dado que la Intelligentsia suele mirar la política con desprecio, su efecto en la política de gobierno es relativamente pequeño. Lo único que los miembros de esta clase parecen tener en común es la vaga noción de la necesidad de mejorar la calidad de vida (un ideal que no encaja demasiado bien con su conocido y apenas disimulado desprecio por las otras clases). Por otra parte las razas, culturas, niveles de riqueza y personalidades varían mucho.

Los Hombres Libres

La clase de los Hombres Libres incluye a los aventureros, habitantes de la frontera, mercenarios, colonos, comerciantes, artesanos errantes y otros individuos de baja posición social que han hecho del viaje su forma de vida. Entre ellos se encuentran los campesinos más atrevidos y aventureros, que abandonan sus tierras con la esperanza de mejorar su posición. Muchos, sin embargo, son gente que prefiere la libertad y los desafíos del camino y las tierras salvajes, y que odian la rutina de la vida rural o urbana.

Los miembros de esta clase a veces se quedan en colonias establecidas durante algún tiempo, o aceptan empleos temporales para consorcios mercantiles, agencias gubernamentales o particulares, pero son gente viajera y de corazón inquieto. Tienen mucho cuidado de no volverse demasiado apegados a las comodidades de la civilización o la generosidad de sus patrones, enorgulleciéndose de su independencia y su habilidad para vivir en terreno no habitado.

Con la amenaza siempre presente de los hombres bestia, mutantes y goblins en los bosques y al pie de las colinas, los hombres libres se han habituado a eludir el combate y atacar en emboscadas. Esta visión de la batalla contrasta con el actual estilo militar de ataques directos y feroces, y hay mucho desprecio mutuo entre militares y hombres libres. También se sabe de ellos que adoptan las tácticas de los enemigos a quienes se enfrentan: ataques terroristas, recolección de trofeos, incursiones a medianoche, etc. Como ellos lo ven, es "combatir el fuego con fuego". Hay quien dice que no son mucho mejores que los hombres bestia y los monstruos contra los que luchan.

El campesinado

Tradicionalmente, los campesinos kislevitas tenían el derecho a viajar tanto como quisieran, y si un señor era demasiado duro, o los impuestos demasiado altos, podían marchar en busca de otro más razonable y generoso. En la práctica, esto quiere decir que suelen quedarse donde están, debido al enorme riesgo de acabar peor que antes (debido al fatalismo pesimista natural de esta clase).

Hoy en día, los campesinos cada vez están más restringidos por los decretos de la burocracia. Deben conseguir el permiso del Zar (o sea, de la burocracia) para viajar o entrar al servicio de un nuevo señor. En teoría, cualquiera puede obtener este permiso, pero en la práctica es muy difícil (el proceso requiere que el campesino se enfrente a su señor con quejas específicas, y les de validez frente un comité de examinadores).

La personalidad del campesino es la típica de los gopodar. Cínicos, deshonestos y fatalistas, no esperan nada bueno de sus dioses, sus señores o sus vecinos.

Por lo general, los campesinos trabajan sus campos en primavera, verano y otoño, esforzándose desde el alba hasta el ocaso para hacer el mejor uso posible de la corta estación de crecimiento. Visten largas camisas de lino, anudadas a la cintura, pantalones holgados también de lino, y botas de caña o fieltro. En invierno llevan grandes abrigos de lana para el frío viento. La vestimenta de las mujeres tan sólo varía en el cambio de los pantalones por una amplia falda de lino, y el colorido pañuelo alrededor del pelo recogido.

Durante la estación de crecimiento, los campesinos trabajan durante muchas horas en los campos para el *Vladely* (señor o administrador), vigilando su cosecha a la luz difusa del crepúsculo. Mientras la luz se desvanece, suelen reunirse con sus vecinos para charlar y quejarse del tiempo, del *vladely* o sus inspectores.

Durante el largo invierno, el campesino pasa la mayor parte del tiempo en sus pequeñas casas, cotilleando, murmurando y buscando distracción en el *kvas* (una bebida alcohólica medianamente fuerte hecha a base de pan fermentado).

En verano y otoño la dieta del campesino se complementa con verduras frescas de su huerto, pero durante el resto del año se compone de pan, repollo, sopa de remolacha y pepinos. Los días de ayuno ordenados por los cultos de Taal y Rhya en los solsticios de verano e invierno son vistos como una gran molestia, y se honran más de palabra que de obra.

Las cabañas típicas de los campesinos son sencillas y poco amuebladas, con una mesa y unos pocos bancos. Los campesinos duermen en grandes hornillos de tierra dispuestos alrededor del hueco central del hogar, en donde el fuego arde durante toda la noche en invierno. Las cabañas no tienen chimenea, el humo escapa a través de un agujero en el medio del techo.

En una esquina hay un altar dedicado a Taal y Rhya. Es el llamado "rincón rojo" o "rincón hermoso", ya que a menudo es el único signo de color en la casa. Ningún huésped puede hablar hasta haber rendido homenaje al altar, inclinándose profundamente y llevándose un trozo de tierra a los labios. La fe en los cultos es superficial y pragmática: cuando reza espera resultados, y si no aparecen... Por otra parte, el campesino muestra una gran devoción en su reverencia supersticiosa a los espíritus de los campos, los ríos y los bosques.

Muchos aspectos revelan la preocupación campesina por el tema de la clase social y la procedencia. Sus superiores en la escala social, como el *Vladely*, sus inspectores, un sacerdote itinerante o un anciano respetado, reciben el título de *olet*s (padre). Un igual o inferior recibe el título de *brat* (hermano). Cuando se saluda a un superior es de rigor hacer una reverencia (cuanto más te inclines, mayor respeto le muestras). Los iguales, amigos y parientes lejanos sólo reciben una leve inclinación de cabeza.

La hospitalidad hacia los extranjeros (o hacia los parientes) no es una parte integrante del acervo cultural de los campesinos. Cuando la vida es tan dura, el dar a manos llenas puede implicar que tu propia familia muera de hambre, y se espera de los otros que sepan cuidar de sí mismos.

Paradójicamente, el campesino *kislevita* es capaz de mostrar una gran compasión por los débiles e indefensos. Las historias de amabilidad para con los enfermos, extraviados o desamparados abundan en el folklore de *Kislev*: un campesino pobre se compadece de otro en una situación aún más miserable que la suya, aún a riesgo de que su propia familia pase hambre, y se ve pagado con creces cuando el forastero hambriento y exhausto resulta ser un príncipe, el guardián de un tesoro escondido o un dios disfrazado, buscando (y recompensando) la virtud humana.

Tal compasión puede incluso extenderse a los mutantes involuntarios. Si el mutante aún conserva un aspecto humano, el campesino puede ver su situación como más desamparada que la suya. Esta es la razón por la que la caza de mutantes no ha asumido las mismas proporciones en *Kislev* que en el Imperio, y el por qué de que se permita vivir a mutantes "inofensivos".

La hegemonía hobgoblin

En los siglos transcurridos desde que las razas goblinoides fueron expulsadas hacia el Este a través de las Montañas del Fin del Mundo al final de las Guerras Goblin, determinados grupos raciales han hecho avances culturales, socioeconómicos y militares importantes, compitiendo con la raza humana y las demás razas en efectividad. El grupo de más éxito es la Hegemonía Hobgoblin, que se ha hecho con el control sobre la parte norte de las Tierras Oscuras y está extendiendo su influencia por las estepas del Kislev oriental.

Los hobgoblins se han convertido en una unidad militar de élite sumamente efectiva, liderando una sociedad basada en la esclavitud en la que los goblinoides menores han sido obligados a aprender los aspectos de la agricultura y el pastoreo copiados de las culturas humanas. Su nivel de eficacia no se aproxima al de las sociedades humanas agrícolas y pastoriles, pero sigue siendo una gran revolución en términos pielverde.

A partir de este avance económico sencillo pero de gran alcance, la hegemonía hobgoblin ha continuado fomentando el desarrollo de la artesanía, y ha comenzado a comerciar con esclavos y otros bienes con las sociedades humanas orientales. La frecuencia de las incursiones que cerraron la ruta terrestre entre el Viejo Mundo y el Lejano Oriente ha disminuido a medida que los hobgoblins empiezan a comprender el valor del comercio.

La hegemonía hobgoblin es un régimen duro, si bien eficiente. No obstante, no se la puede juzgar válidamente en términos humanos. Vista en el contexto de la historia goblinoides, cuenta como un gran avance en todos los frentes. La Hegemonía consiste en un número limitado (aunque a veces variable) de tribus, cada una regida por un jefe hereditario.

Al estar en contacto con la región más oriental de Kislev, los Dolgan suelen estar en frecuentes peleas con los hobgoblins.

Historia De Kislev

Fechas según el Calendario Imperial (C.I.)

- - 6.250: Los bosques del Oeste son colonizados por los elfos. Las montañas y estepas, deshabitadas.
- - 6.000: Las montañas, colonizadas por los Enanos.
- - 3.500: Las colonias élficas se establecen a lo largo de la costa. Los Enanos se expanden entre el Fin del Mundo y las Montañas Negras, y empieza el comercio fluvial con la cultura elfa. Los restos de la colonia élfica de Erengard son escasos, presumiblemente cubiertos por edificaciones posteriores o hundidos en el suelo pantanoso.
- - 3.000: Los Elfos y los Enanos explotan los recursos de los bosques del Oeste. Poblaciones menores crecen a lo largo de los ríos. Las ruinas de este período son escasas.
- - 2.150: La tensión va en aumento entre elfos y enanos. Grandes fortificaciones enanas y elfas a lo largo de las rutas fluviales dificultan la libertad de movimiento en las regiones boscosas. Se pueden hallar ruinas de las fortificaciones enanas a lo largo del Uorskoy y el Alto Talabec.
- - 2.000: Las fuerzas expedicionarias enanas expulsan a los elfos de las regiones del bosque y asedian colonias costeras.
- - 1.600: Una por una, las colonias costeras élficas son destruidas, y sus habitantes son expulsados a los bosques. Mientras los Enanos se preparan para tomar la gran fortaleza élfica de L'Anguille, reciben informes de goblins invadiendo la parte norte de las Montañas del Fin del Mundo. Las fuerzas enanas cambian de rumbo, pero son diezmadas en el camino por el hambre, las incursiones Goblins y brutales tormentas de invierno. Los aventureros enanos aún buscan restos del Segundo Ejército, del que se dice que fue diezmado y destruido a lo largo del Uorskoy.
- - 1.500: El reino Enano cae hecho pedazos por la actividad volcánica en el sur y las incursiones goblins a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo. Los reinos Enanos son arrasados o emigran hacia las Montañas Grises o las Montañas Negras. Gradualmente, los enclaves comerciales supervivientes a lo largo del Uorskoy y el Talabec son abandonados. Los goblins ocupan enclaves abandonados en el bosque.
- - 1.000: La cultura goblin se establece a lo largo y ancho de los bosques occidentales y las regiones montañosas, expandiéndose hacia los bosques del actual Imperio. Se establecen centros de adoración a los demonios en el antiguo terreno sagrado de los elfos y los enanos.
- - 500: Tribus de bárbaros humanos se desplazan desde el Sur hacia los bosques occidentales del actual Imperio. Se establecen grandes asentamientos a lo largo de las líneas fluviales y costeras. Los Goblins se retiran hacia los bosques, pero siguen asaltando los asentamientos humanos.
- -76. Excepto por las incursiones fronterizas y alguna escaramuza, la paz reina entre ellos y los teutógenos.
- 0: Los ejércitos goblins son expulsados hacia las montañas por las fuerzas combinadas de hombres y enanos. Las arrasadas tribus goblins sobreviven en los bosques profundos, pero gran cantidad de poblaciones goblin al Este de las Montañas del Fin del Mundo aparecen. Sigmar, tras dispersar a los primitivos Norsii de las costas del Mar de las Garras, los hace huir hacia el Norte; los Ungols los dirigen hacia el Norte donde fundan la actual colonia de Norsca. garantiza a Krugar, el jefe de la tribu Talabec, la soberanía sobre las tierras del curso del Talabec "hasta las montañas del Este, donde el poderoso Talabec tiene sus fuentes". Las montañas quedan como plazas fuertes nominales de los señores enanos de la guerra. En realidad, los únicos habitantes de las regiones boscosas y de montañas son los goblins.
- 500: Intentos infructuosos por parte de los descendientes de Krugar de explotar las tierras boscosas. Se establecen pequeños enclaves comerciales en las actuales Kislev y Erengard, pero la región sigue sin tener una población humana significativa.
- 1.000: Las enfermedades y el desorden civil en el Imperio imposibilitan los planes de colonización de las regiones del bosque. Los tramperos y aventureros viajan continuamente a lo largo de los ríos, llegando a veces tan lejos como hasta las fuentes del Talabec. La cultura y autoridad imperiales están representadas por las misiones dedicadas a Taal y Rhya a lo largo de los ríos principales, por lo general sobre antiguos poblados elfos o enanos.
- 1.479: Con el paso de los años, la creciente expansión de las tribus del Caos y la presión ejercida por los Ungol invadiendo las estepas desde la región de Catay del Norte obliga a las tribus gospodares a trasladarse hacia el Oeste a través del Paso Norte. El contacto con las misiones monásticas les proporciona tecnología agrícola y el inicio de una unidad cultural.
- 1.494: La reina Khan Miska se pone al frente de la tribu gospodar en el Paso Elevado obligando a retroceder a los Ungols.
- 1.497: Los gospodares toman el asentamiento de Praag; los ungols se ven obligados a retroceder al Oeste.
- 1.499: El ejército del Señor de la Guerra Ungol Hethis Chaq derrota a los príncipes nórdicos de la tribu Ropsmenn, liderados por el Rey Weiran, en los acantilados que dominan el Mar de las Garras. Los Ropsmenn son dispersados y los ungols se adueñan de sus tierras. Los Ropsmenn hacen incursiones a lo largo del río Lynsk y se establecen como la minoría reinante en Erengard.
- 1.525: Bajo el reinado de la Reina Khan Shoika empiezan las obras de construcción de edificios de la capital de Gospodar. Shoika adopta el título de Zarina para reflejar su reinado sobre las tierras del Norte de los Uorskoy.
- 1.527: Norvard, el mayor asentamiento ungol, cae en mano de los gospodares, que lo renombran Erengard. Este hecho da por finalizada su conquista de las tierras del norte de los Uorskoy.
- 1.750: Las hordas ungol, dominadas por los príncipes nórdicos en el Norte, se convierten en los amos del Talabec y el Uorskoy. Se establece el culto de Ulric bajo el mando del príncipe Vermund en el norte, mientras los sacerdotes de Taal y Rhya permanecen en las posiciones dominantes entre la aristocracia

ungol. La facción imperial de Talabheim mantiene la opinión infundada de que Kislev es una provincia fronteriza del este, pero sin ningún poder real.

- 1.810: Se funda la Guardia Personal del Zar Gospodar IV.
- 1.817: En una expedición a las Montañas del Fin del Mundo, la Guardia Personal del Zar tiene que enfrentarse a muchas bestias del Caos. Su comandante, Vladic Rostov, mata a un grifo con sus propias manos y guarda su piel como premio; desde entonces la Guardia pasa a llamarse Legión del Grifo y pasa a llevar alas de grifo a sus espaldas.
- 1.900: En el Norte se desarrolla una confederación un tanto precaria de estados, dominados por los príncipes de los Ropsmenn del Norte y centrada en la ciudad-estado de Erengard, bajo el mando de Ingjald el Rojo. Las hordas de guerra ungol amenazan Talabheim. El Emperador de Talabheim reconoce la soberanía del jefe ungol Utila sobre todas las tierras al oeste de la ciudad. La capital ungol, Dorogo, se convierte en una ciudad cosmopolita, con contactos terrestres con Arabia, los reinos Enanos y Catay.
- 2.000: La aristocracia ungol va siendo asimilada lentamente por la cultura gospodar. Los principados Ropsmenn establecen contactos comerciales terrestres con Dorogo.
- 2.100: Igor el Terrible, príncipe de Erengard, invita cordialmente al príncipe de Dorogo a unirse a la Confederación de Estados Kislevitas. Cuando el príncipe rechaza educadamente la invitación, Igor envía un ejército a tomar Dorogo. Renombra la ciudad como Kislev y se embarca durante cuarenta años en una campaña de consolidación de los varios principados y reinos menores del Kislev central y del sur, uniendo la región bajo el mismo nombre y el mismo poder por primera vez. Durante varias décadas, Igor construye el Kremlin, su fortaleza, en la Colina de los Héroes sobre el río Urskoy, en Kislev.
- 2.134: Las campañas de conquista y consolidación de Igor se quedan atascadas en las Montañas del Fin del Mundo y en la región de las Estepas Lejanas. De todas formas, Igor declara ambos territorios parte de los Estados Confederados del Kislev Imperial y se proclama a sí mismo y a sus descendientes Zares de todo Kislev.
- 2.247: Tras varios Zares, a cada cual más débil e ineficaz, una coalición de burócratas y sacerdotes conspira para gobernar Kislev a través de Zares títeres. Se establecen colonias agrícolas en las estepas más allá de las Montañas del Fin del Mundo.
- 2.300: Una burocracia oxidada y un clero demasiado interesado en el poder terrenal contribuyen a la devaluación del gobierno central. Algunos principados remotos y Erengard siguen disfrutando de relativa prosperidad. Los ataques de los Dolgan y hobgoblins causan la caída de todas las colonias agrícolas de más allá de las montañas (excepto las más fuertes).
- 2.302: Las hordas del Caos se expanden a lo largo de Lynsk. Praag cae, Erengard sobrevive con la ayuda de los príncipes nórdicos aliados y un ejército de mutantes y hombres bestia asedian Kislev. El Zar Alexis pide ayuda al emperador Magnus el Piadoso de Nuln. Tras dos años de campaña, el ejército imperial bajo el mando de Magnus cambia el rumbo de la guerra en la decisiva batalla del bosque de Grovod, y se levanta el asedio de Kislev. Más tarde, con la ayuda de las tropas de Kislev y sus aliados nórdicos, Magnus expulsa a las hordas del Caos a través del Lynsk hacia los Desiertos del Caos. El Zar Alexis declara a Magnus "Héroe del Pueblo" y jura hermandad eterna entre los pueblos de Kislev y del Imperio.
- 2.300-2.400: Durante este período de relativa estabilidad, las zonas centro y sur de Kislev prosperan bajo la dinastía Romanoff. La recuperación tras las incursiones del Caos es lenta en el Norte, que continúa plagado de conflictos.
- 2.400-2.475: Erengard y otros centros urbanos principales a lo largo del Lynsk se van recuperando. Se reestablecen las colonias al norte del Lynsk. Estas colonias, designadas para servir como parapetos contra futuras incursiones del Caos, están fuertemente fortificadas y dotadas de guarniciones muy numerosas. Una serie de Zares Romanoff con diversos grados de habilidad culmina en el psicótico Iván Romanoff, asesinado por un sacerdote fanático. Rarii Bohka se alza con el poder gracias al apoyo militar y de la aristocracia, a pesar de la oposición del ala conservadora de la Iglesia y la burocracia.
- 2.490: La actividad del Caos al norte del Lynsk aumenta gradualmente. Los príncipes de las colonias del Norte apelan al gobierno central para tropas adicionales y más fondos para fortificaciones. Se envían tropas para ocuparse de grandes bandas de hombres bestia y mutantes que están saqueando las zonas centro y sur de Kislev. Bolgasgard, la colonia más grande de la zona del Translynsk, se rebela y abandona la Confederación Kislevita. La actividad goblin va en aumento en la zona de las Montañas del Fin del Mundo. Los Dolgan se unen bajo el mando del jefe militar Daros Hookhorn y declaran la guerra a todos los goblinoides.
- 2.492: El Zar Vladimir Bokha muere combatiendo a los Goblins al este de Kislev. Su hijo, Boris, hereda una nación que no se ha recuperado de lo más mínimo de la Gran Guerra contra el Caos.
- 2.493: El Zar Boris Bokha derrota a un inmenso ejército de Hombres Bestia en las afueras de Praag, donde obtiene el sobrenombre de Rarii Bokha (Bokha el Rojo).
- 2.497: Rarii Bokha regresa de las regiones salvajes con el oso de guerra Urskin y se convierte en el primer gran sacerdote de Ursun en cuatrocientos años, tomando el título de Boris Urdus.
- 2.517: El Zar Boris muere en combate en el Territorio Troll. Es coronada la Zarina Katarina.
- 2.521: La época conocida como "Primavera Dinámica". Las hordas del Señor de la Guerra del Caos Archaón lanzan su ataque por el Sur atravesando el Lynsk. Numerosos ejércitos imperiales y de la zarina son derrotados.

Dioses Mayores de Kislev

Pese a que los cultos mayoritarios en Kislev son los imperiales de Taal-Rhya y de Ulric, existen varias deidades propias adoradas en mayor o menor medida. Desde hace unos trescientos años se están extendiendo los cultos a los propios dioses de Kislev. Estos son los tres más importantes: Ursun, Dazh y Tor.

Ursun

Ursun es el Padre de los Osos, que según la tradición gospodar son criaturas sagradas. La mayoría de las veces se representa a Ursun como un impresionante oso de caverna con una corona y colmillos y garras de reluciente oro. Se cree que Ursun puede adoptar una apariencia humana y, en estas ocasiones, aparece como un hombre fornido con barba, de rostro envejecido y brazos peludos, con una gran mata de pelo en la cabeza y vistiendo un taparrabos.

Las representaciones de un oso o de la cabeza de un oso son muy comunes, aunque quienes rinden culto a Ursun también suelen llevar un medallón de oro con la forma de una garra de oso. Los adoradores de Ursun suelen ir ataviados con capas de piel de oso a modo de talismán. Entre las tribus del Norte, los cultistas de Ursun suelen llevar un cráneo de oso sobre sus cascos o fijado en el frontal de los escudos.

No existen templos donde adorar a Ursun, aunque sí se han levantado con el transcurso de los siglos hitos y piedras colocadas en posición vertical en las profundidades de los bosques. Tampoco resulta raro encontrar una cueva deshabitada que antes sirviera de refugio a un terrible y descomunal oso convertida en un templo a Ursun (llena de lámparas y ofrendas de pescados y bayas). En las ciudades, se deja que crezcan pequeños bosques en estado salvaje en ciertos parques y en los patios de edificios grandes. Estas zonas se consideran áreas consagradas a Ursun. Resulta común que quien quiera la ayuda de Ursun deje un pescado o un trozo de carne en la puerta de su casa para atraer el espíritu del dios.

Hay muchos roces entre los seguidores de Ulric y Ursun, aunque se trata más de una cuestión de orgullo que de genuina animosidad, ya que tanto unos como otros tienen muchas cosas en común. Abundan las competiciones de habilidad con las armas y la rivalidad física entre los seguidores de uno y otro dios. Hay mucha buena voluntad entre los que rinden culto a Ursun y Taal, ya que comparten una frontera común que delimita el río Talabec. Los adoradores de Ursun piensan que es de chillados adorar a todos los animales por igual cuando el oso es claramente el señor de las tierras salvajes, mientras que los cultistas de Taal creen que es un poco raro adorar a un solo animal. De todas formas, los dos cultos comparten rituales y creencias muy parecidos. En general, a los seguidores de Ursun no les preocupa la existencia de otras religiones y, para ellos, muchos de los dioses del Sur son blandos e indignos de alabanza.

Sólo existen dos días festivos para los adoradores de Ursun: el equinoccio de Primavera, en el que los cultistas celebran rituales a viva voz, encienden hogueras, asan ciervos, beben alcohol y procuran armar el mayor alboroto posible para despertar a Ursun de su sueño invernal; y el equinoccio de otoño, en el que se ofrece a Ursun la primera cosecha para que pueda atiborrarse y prepararse antes del inicio de su letargo invernal.

Preceptos

- Nunca cazarás un oso en invierno: lo dejarás dormir.
- Los osos deben cazarse con las propias manos o flechas, nunca mediante trampas o con perros.
- Sólo podrás llevar la piel, garras o el cráneo de un oso si lo has cazado tú mismo.
- Aliméntate de pescado al menos una vez a la semana, pero evita comer carne y pescado el mismo día.
- Nunca te laves en el interior de un edificio.

Dazh

Dazh es el dios del fuego y del sol. Fue Dazh el que quitó el secreto del fuego al sol para ofrecérselo a los jefes guerreros de las tribus humanas. Sin el fuego de Dazh, los largos inviernos serían fatales, por lo que continuamente se hacen ofrendas y plegarias a este dios. En tierras más civilizadas Dazh gobierna el corazón de los hombres y también actúa como patrón de los huéspedes y los necesitados. La hospitalidad es causa de seguridad en una casa; una mala hospitalidad se reflejará en unas hogueras que no se encienden o tejados en los que aparecen goteras.

Dazh suele representarse como un apuesto joven de largos cabellos y envuelto en llamas. Resulta una visión tan bella y turbadora que nadie puede mirarle directamente sin quedar cegado por su apariencia divina. Se cree que habita en un palacio dorado en el Este donde cada noche descansa después de haber viajado por todo el mundo durante el día. En su palacio le acompañan guerreros consorte denominados Arari que suelen bailar y combatir en los cielos del Norte para divertir a su dios.

Los talismanes usados por los seguidores de Dazh suelen tener el símbolo de un sol o una llama. El oro es un metal sagrado para los adoradores de Dazh y los sacerdotes de mayor rango lucen joyas y amuletos de este metal sagrado.

Los templos consagrados a Dazh son inmensos y abiertos para que sus seguidores rindan culto al dios del cielo bajo el que habitan. Los templos más ricos ostentan inmensas estatuas de oro que representan a su dios junto a braseros encendidos y pozos de fuego en los que se queman coronas de incienso y cuyo humo no dejan escapar.

El culto a Dazh convive junto a otras de las principales religiones del Viejo Mundo, aunque también existe una desconfianza mutua entre ellos y los adoradores de Ulric (el dios del invierno).

Los adoradores de Dazh consideran todos los días del año festivos y dan las gracias cada mañana a su dios cuando Dazh se levanta de su lecho de carbones y vuelven a darle las gracias cada noche al irse a dormir. El solsticio de verano es el día más sagrado de todo el año, pues en este día el dios sol brilla durante mucho más tiempo del habitual. Entre las tribus más bárbaras del Norte existe una tradición ancestral que consiste en ofrecer un sacrificio a Dazh en una pira mientras entonan una alabanza al dios sol. Esta práctica se sigue efectuando durante el solsticio. En las tierras más cultas del Sur, este sacrificio se ha substituido por el de un buey o un caballo sobre un fuego en el que arden pergaminos con plegarias.

Preceptos

- Ofrece siempre tu hospitalidad, incluso a los extranjeros y enemigos.
- Nunca dejes una hoguera encendida durante la noche.
- Nunca enciendas un fuego en una chimenea que está sucia.
- Ofrece tus plegarias a Dazh la mañana en la que caiga la primera nevada del año.

Tor

Tor es el dios del trueno y el relámpago y es adorado como dios guerrero. Se le representa como un guerrero musculoso con la mandíbula cuadrada. En una de sus manos sujeta una impresionante hacha con mango de roble que utiliza para partir el cielo y crear los rayos por los que tanto se le conoce. Como se trata de un dios guerrero, Tor es el más activo de los dioses kislevitas y con frecuencia se usa su nombre para maldecir. Por ejemplo, la frase "¡Por Tor!" es una exclamación de sorpresa y "¡Sea Tor!" es una súplica para que Tor descargue su ira sobre el enemigo.

Tor suele representarse con el símbolo del rayo o un hacha con un rayo en el mango. La plata se considera el metal de la suerte de Tor y los guerreros suelen lucir hilos de plata trenzados en sus bigotes o barbas como muestra de agradecimiento al dios de la tormenta.

Los templos de Tor se construyen en lo alto de las colinas y hay muchos en las Montañas del Fin del Mundo próximos al Paso de los Picos y el Paso Elevado. Allí construyen estructuras imponentes de grandes bloques de piedra con pesados tejados de madera.

Tor tiene un enfoque diferente del resto de los dioses y sus seguidores no tienen aliados particulares aunque tienden a llevarse bien con los seguidores del culto a Ulric.

No existen días festivos formales. Sin embargo, cuando se desencadena una poderosa tormenta, los seguidores del culto a Tor se reúnen en el exterior de sus casas y rezan a su dios. Los guerreros alaban a Tor antes y después de cada batalla.

Preceptos

Sólo existe uno que se sepa y, además, bastante sensato: nunca te guarezcas de una tormenta bajo un árbol.

Antiguos Espíritus De Kislev

Además de los dioses propios de Kislev, los habitantes de las regiones menos pobladas (o sea, fuera de las ciudades principales) pagan tributo a cualquier manifestación de la naturaleza y a los espíritus hogareños en mayor medida que otros habitantes del Viejo Mundo.

Invocar y tratar con los espíritus del hogar, el granero, el campo, el bosque y las aguas es parecido a la práctica de la demonología. En realidad, demonios y espíritus son ambos producto de la influencia del Caos, aunque los espíritus no están, en modo alguno, aliados con el Caos. Por lo general, y a pesar de sus orígenes compartidos, los espíritus tienen una personalidad distinta a la de los demonios. Mientras que los demonios son, sin excepción, malvados y llenos de malas intenciones, los espíritus suelen ser neutrales o benévolos con los destinos de las razas inteligentes.

Debido a los manejos de los cultos estatales, la práctica de la invocación de espíritus ha sido reprimida durante siglos. Allí donde se adora a los dioses más poderosos, los espíritus se retiran del suelo sagrado consagrado a los cultos principales. Así, en la mayor parte de las áreas urbanas civilizadas, las únicas entidades espirituales accesibles son las de los cultos principales. Sin embargo, los espíritus aún abundan en las zonas rurales y salvajes, y (en muchos casos), su adoración continúa, si bien de una forma mucho más secreta y reducida. Los clérigos educados y civilizados consideran estas prácticas como supersticiones primitivas, pero los campesinos mantienen un saludable respeto por las antiguas creencias.

Raramente se encuentra a invocadores de espíritus en las regiones civilizadas de Kislev, y los que hay mantienen sus prácticas en secreto. Muchos invocadores supervivientes son hombres viejos, incapaces de hacer nacer el interés de las generaciones jóvenes por preservar las antiguas costumbres. Cuando uno de estos hombres muere, una buena parte del conocimiento de los espíritus muere con él.

Por otro lado, la adoración de los espíritus aún vive entre tribus nómadas como los Dolgan. Los invocadores de espíritus, conocidos como chamanes entre los nómadas, aún tienen el respeto de los clanes de las estepas, y los cultos de los panteones establecidos han tenido poco éxito al tratar de convertirlos mediante monasterios, misiones y sacerdotes itinerantes.

Domovoy, Espíritu Del Hogar

El Domovoy (plural *Domoviye*) es el espíritu asociado con el hogar y la familia. Vive en el hogar de las casas que aún le presentan sus respetos, incluso aceptando una difícil coexistencia con el altar de Taal-Rhya presente en los hogares que observan los cultos establecidos. La ocupación principal del Domovoy es la de proteger a los habitantes de la casa de las enfermedades, la desgracia y los malos espíritus. Se supone que un Domovoy feliz trae buena suerte a una casa.

El Domovoy también puede presentarse a los habitantes de la casa en sueño, previniéndoles de peligros inminentes. Su habilidad para ver el futuro, por desgracia, se limita sólo a cosas malas, y siempre viene envuelta en acertijos y oscuros símbolos oníricos. El Domovoy también vela por los muertos, ya que se supone que es un gran signo de amor y respeto el facilitar el paso de los muertos entre los mundos.

Su apariencia es una figura anciana de unos cuantos centímetros de alto. Lleva una capa blanca, que puede adoptar los colores de las llamas, haciéndole invisible en el fuego. A menudo se le ve entre el fuego si miras largamente y de cerca.

Cálido y amable, el primer espíritu amigo de los hombres. Se alimenta de las pasiones humanas de amor, seguridad y respeto a los mayores. Los Domoviye se entristecen por la pérdida de fe en los espíritus y el cambio del hogar por los altares de culto.

Se sabe que el Culto de Dazh, Dios de Kislev, proviene originalmente de la adoración de hace siglos a los antiguos espíritus domovive.

Leshy, Espíritu Del Bosque

Leshy es el egocéntrico señor del bosque y de sus bestias: el más fuerte de los antiguos espíritus. A veces, los leshy vecinos luchan entre ellos por obtener territorios, y la batalla tiene el aspecto de violentas tormentas y tornados. Por lo general, leshy siempre va acompañado de su paciente servidor Papá Oso, un enorme oso negro.

El leshy es como un oso con el pelo verde, pezuñas y cuernos de cabra y un solo ojo, sin pestañas ni cejas, y con unas enormes garras, similares a las de un oso grizzly. Viste una capa de lana con un gran cinturón de cortezas de árbol. Puede adoptar el tamaño que quiera, pero suele preferir una forma de entre seis y doce metros, que destaca sobre los árboles.

Presuntuoso, pomposo y alegremente perverso, le gusta llevar a la gente a pantanos donde mueren de hambre, hundirlos en arenas movedizas o hacerles vagar hasta que caigan exhaustos. No tiene ni el más mínimo asomo de compasión, aunque no es por maldad sino por ser como un niño: perverso, presumido y muy caprichoso, juega con los humanos y con sus súbditos como un niño juega con hormigas y gusanos.

Odia a los dioses de los cultos establecidos, y la mera mención de su nombre le pone de un humor de perros. La adoración a los otros dioses le fuerza a retirarse y buscar la manera de dar rienda suelta a su ira.

Su única debilidad conocida es su gusto por las apuestas y el juego. Nunca rechaza una apuesta, aunque a menudo abuse de su poder para vengarse del que le gane, a no ser que el ganador muestre la debida combinación de adulación y humillación.

También le gusta beber. Emborracharle es una tarea épica (hacen falta por lo menos 40 litros de vino para ponerle "alegre") pero, bajo la influencia del alcohol, puede ser impulsivamente generoso.

Se cree que en realidad la deidad Ursun no es sino una manifestación más "oficial" del leshy, aunque también hay quien afirma (especialmente seguidores de Ursun) que los leshy no son sino los curiosos cachorros de Ursun.

Maciew, Espíritu De los animales Domésticos

El maciew vive en los graneros y las dehesas, y cuida de los animales domésticos. Ni da ni espera afecto, pero se le trata siempre con respeto. Disgustar a un maciew puede llevar a una serie de bromas (no muy pesadas) y accidentes menores, así como a afectar al bienestar de los seres vivos de la zona. El maciew es respetado y aplacado, más que tratado con genuino afecto.

Parecido a una figura humana anciana, larga y esbelta, de unos 3 metros; puede asumir la forma de un bastón o rama. Malicioso, prefiere las bestias domésticas a los humanos (son un blanco más fácil para sus bromas). Básicamente, mezquino y desagradable (aunque sólo un poco).

Polevík, Espíritu De la Tierra y la Guadaña

Los poleviki son espíritus comunitarios, sedientos de sangre, que se alimentan de las matanzas de plantas (las cosechas) y que pueden otorgar beneficios a quienes les ofrezcan sacrificios de sangre. Su único interés es la "cosecha": el sacrificio de sangre que hace florecer el suelo, pero siempre están preparados para intercambiar favores y servicios por regalos en sangre.

Cruelles, como Khorne, pero a una escala más modesta. Más parásitos que amigos de los hombres, y dispuestos siempre a castigar al invocador si no se les recompensa bien. Siempre murmuran entre ellos, y sólo les interesa la sangre.

Vodyanoy, Espíritu De las Aguas

Un espíritu realmente maligno, el vodyanoy (pl. *Vodyaniye*) se deleita atrayendo a sus víctimas con encantos y murmullos gentiles, para lanzarlos al agua, manteniendo sus cabezas bajo la superficie, mientras revela su verdadera forma en la agonía de su anegamiento. Como alternativa, puede sentarse junto al agua en la forma de un hombre viejo, con un gran bastón decorado con cintas de un blanco resplandeciente. Cuando algún curioso se acerque lo suficiente, le golpeará con él hasta matarle y lo lanzará al agua.

El vodyanoy es excepcionalmente maligno: el arquetípico villano loco que se deleita con la tortura y el sufrimiento. No hace nada salvo lo que vaya bien para sus propósitos (la muerte y el horror, sobre todo a través del agua y los anegamientos).

Sólo respeta a las criaturas más malvadas que él mismo, y se unirá alegremente a la juerga si se propone un asesinato. Tiene algo de miedo a las deidades "oficiales", y suele evitar meterse con ellas o sus sirvientes, aunque a menudo ataca impulsivamente a sus seguidores cuando está furioso.

Su apariencia es la de un hombre gordo, desnudo, de piel pálida y salpicada de agua y rostro hinchado (la viva imagen de un cadáver ahogado). Puede adoptar una apariencia más atractiva, si lo desea, aunque sus ropas siempre estarán empapadas (una concesión a su verdadera identidad). Puede adoptar la forma de cualquier pez o criatura acuática.

El Ejército Kislevita: lista oficial

Erratas a la lista oficial (mda3)

- Sobre *Firme en las Filas* de los Kossars, cuando dice "incluso si el enemigo se halla a la mitad de la distancia de carga" debería decir "incluso si el enemigo se halla a **menos de la mitad de** la distancia de carga". Además, cuando dice "no sufren la penalización habitual de -1 en sus tiradas para impactar", en realidad es "penalización habitual de -1 **por recibir una carga** en sus tiradas para impactar".
- Sobre Carga Gloriosa (Lanceros Alados y Legión del Grifo), aclarar que cuando dice lo de potencia de unidad 5+, significa que cuando la unidad de Lanceros Alados o Legión del Grifo, si tiene potencia de unidad 5+, hace chequear pánico a la unidad que está recibiendo la carga.
- Tanto los Lanceros Alados como la Legión del Grifo **no llevan lanza sino lanza de caballería** (comprobado en el libro inglés)
- La Zarina Katarin monta un caballo de guerra, esto es, un bicho de **1 herida e Iniciativa 3**, no tres heridas e iniciativa 1 como pone.

Boyardos de Kislev

Los oficiales de rango medio del ejército kislevita son los Boyardos. Como representantes de la zarina, su presencia ayuda a mantener la disciplina de las tropas kislevitas y actúan como oficiales de enlace con generales aliados.

Reglas Especiales: *Tozudos*. Los Boyardos son oficiales dedicados pues tienen a sus espaldas una larga carrera de privaciones y guerras. Un boyardo es *tozudo* y también la unidad en la que vaya incluido.

Kossars

Los Kossars proceden de una tribu ungol que prestó sus servicios como mercenaria contra los propios Ungol en la época de la invasión gospodar. Los kossars han adoptado un estilo de combate distinto, ya que van armados con arco y hacha (estilo que han enseñado a los guerreros gospodares). En la actualidad, los regimientos kossars son una fuerza combinada de soldados ungols y gospodares, entrenados y mantenidos por la zarina como ejército kislevita permanente. Los kossars reciben una excelente instrucción que les permite atacar a distancia con sus arcos y enfrentarse a sus enemigos en combate con sus grandes hachas.

Reglas especiales: *Firmes en las filas*. Los Kossars han luchado durante siglos con su característico armamento que combina el arco y el hacha. Su estilo de combate consiste en derribar al enemigo y después cargar contra él con la fuerza de sus hachas. Han sido entrenados para cambiar de arma con rapidez. Los Kossars pueden aguantar y disparar como reacción ante una carga aunque el enemigo se halle a menos de la mitad de la distancia de carga habitual. Además, los Kossars no reciben la penalización habitual de -1 a las tiradas para impactar cuando reciben una carga.

Lanceros Alados

El puntal de la caballería kislevita es su caballería de lanceros alados, cuyo origen se remonta a los primeros caballeros gospodares procedentes del Este. Reciben este nombre por las grandes alas con plumas que llevan en sus espaldas y con las que emiten un ruido ensordecedor al cargar.

Reglas especiales: *Carga Gloriosa*. Los Lanceros Alados son una visión imponente al galope con su armadura resplandeciente y sus vistosos uniformes, acompañados del característico sonido de sus alas. Una unidad que recibe una carga de una unidad de potencia de unidad 5+ de lanceros alados debe efectuar un chequeo de pánico.

Legión del Grifo

El regimiento más famoso de lanceros alados es la Legión del Grifo. Nacidos en las familias más nobles, estos caballeros viajan a lo largo y ancho del mundo y actúan como mercenarios cuando la zarina no requiere sus servicios en batalla. Pasa la mayor parte del tiempo luchando para las familias más acaudaladas del Imperio, pero siempre tienen sus espadas a mano para cuando el zar o la zarina lo exigen. Esto, de todas formas, es bastante inusual, pues ya están los lanceros alados y los arqueros a caballo para ocuparse de la mayoría de las amenazas.

Reglas especiales: *Carga Gloriosa* (ver Lanceros Alados). *Mercenarios*: un ejército Imperial que no incluya un contingente aliado de tropas kislevitas puede incluir en su lugar a la Legión del Grifo como unidad singular. No se consideraría una unidad aliada, sino una unidad más del ejército imperial.

Arqueros Ungol a caballo

Estos arqueros a caballo se consideran tropas auxiliares procedentes de las salvajes tribus del norte de Kislev. Son guerreros fieros, pero carentes de la disciplina del resto de tropas del ejército. Son entrenados desde pequeños para lanzar flechas desde la silla de montar. Se trata de la mejor y más rápida caballería humana del Viejo Mundo. Disfrutan cercando a sus oponentes, acribillándoles con flechas y dándose a la fuga antes de que puedan perseguirlos. Van armados con espadas y llevan poca o ninguna armadura, pero suplen su falta de equipo con su gran número de efectivos.

Reglas especiales: *Caballería rápida.* Los ungols son una de las mejores tropas de caballería del Viejo Mundo y están sujetos a las reglas de caballería rápida.

Contingente Aliado

Se puede incluir un ejército kisleventa como contingente aliado amistoso de Imperio, Altos Elfos, Bretonianos, Enanos y Mercenarios; o como contingente no amistoso de Elfos Silvanos. También a la inversa, es decir, un ejército kisleventa puede incluir un contingente aliado amistoso de Imperio, Altos Elfos, Bretonianos, Enanos o Mercenarios; o un contingente no amistoso de Elfos Silvanos.

Objetos Mágicos

Oficialmente los personajes y unidades de Kislev sólo pueden escoger objetos mágicos de la lista común.

Personajes

BOYARDO DE KISLEV

90 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boyardo de Kislev	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con arma de mano adicional (+4 puntos). Si va montado, puede además llevar una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede equiparse con pistola (+7 puntos), arco (+6 puntos) o arcabuz (+10 puntos).
- Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos) y, además, con escudo (+2 puntos).
- Puede montar un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede escoger objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.
- Un Boyardo que no sea el General (ni el General del contingente aliado) puede transformarse en Portaestandarte de Batalla (o Portaestandarte del Contingente) por +25 puntos; si es así no puede equiparse con ningún equipo salvo armadura ligera o pesada y montura (con o sin barda); puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos (y en ese caso no podrá llevar ningún otro objeto mágico).



Unidades Básicas

LANCEROS ALADOS

24 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero Alado	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Oficial	10	4	3	3	3	1	3	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada, escudo. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Lancero Alado en Músico por +8 puntos.
- Puedes convertir un Lancero Alado en Portaestandarte por +16 puntos.
- Puedes convertir un Lancero Alado en Oficial por +16 puntos.

Reglas Especiales: Carga Gloriosa.



ARQUEROS UNGOLS A CABALLO

17 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero Ungol	10	3	4	3	3	1	3	1	7
Jefe Ungol	10	3	4	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, arco. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Arquero Ungol en Músico por +7 puntos.
- Puedes convertir un Arquero Ungol en Portaestandarte por +14 puntos.
- Puedes convertir un Arquero Ungol en Jefe Ungol por +14 puntos.

Reglas Especiales: Caballería Rápida.



KOSSARS

9 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kossar	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Gran Kossar	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, arco, arma a dos manos.

Opciones:

- Puedes convertir un Kossar en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Kossar en Portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Kossar en Gran Kossar por +10 puntos.

Reglas Especiales: Firmes en las Filas.



Unidades Especiales

0-1 LEGIÓN DEL GRIFO

26 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero del Grifo	10	4	3	4	3	1	4	1	8
Paladín	10	4	3	4	3	1	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, armadura pesada, escudo y lanza de caballería. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Músico por +8 puntos.
- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Portaestandarte por +16 puntos. El Portaestandarte puede portar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Paladín por +16 puntos.

Reglas Especiales: Carga Gloriosa, Mercenarios.



El Ejército Kislevita

Lista Completa Legal

Cuando antiguamente los Lanceros Alados y los Arqueros Ungols formaban parte del Imperio, no había ninguna lista propiamente dicha de Kislev. Sin embargo, Tuomas Pirinen (el que fuera el escritor de las reglas y trasfondo de Mordheim y del libro de reglas de Warhammer Sexta Edición) realizó un esbozo de un ejército de Kislev para la Quinta Edición allá en 1.997. Corre por Internet una lista adaptada de la de Tuomas, pero dicha lista no es oficial (no se puede usar en torneos).

Sin embargo, se puede crear una "lista completa" totalmente legal de Kislev mediante la lista de Mercenarios y la lista de contingentes aliados. Debe considerarse esto como lista LEGAL (se puede usarse en torneos, ya que no es más que lo mismo cambiando el nombre) siempre y cuando no se superen los límites de unidades kislevitas *puras* (las de contingentes aliados) que tocarían en un ejército de ese tamaño.

La lista no tiene nada especialmente bueno, no es una lista muy potente. De hecho si usas la lista mercenaria directamente es mucho más versátil; ésta es una lista con algunas capas. Su función no es la de hacer una lista rompedora con todo que sea la bomba, es abrir las puertas a aquellos que se hayan visto atraídos por el trasfondo kislevita y quieran crear un ejército totalmente propio y diferente a todos los demás, siempre lejos del temido "con esta lista no puedes jugar" cuando alguien presenta algo nuevo.

Cómo organizar un ejército Kislevita

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas equilibradas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características: será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas.

Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes. La lista describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse las tropas y, a veces, restringe el número de las unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente de cañones. El juego resultaría frustrante y desequilibrado (además de una pérdida de tiempo). Las listas de ejército ayudan a asegurar que eso no ocurra.

Cómo debe usarse la lista de ejército

Las listas de ejército sirven para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente. La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitidas; o de eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del Reglamento de Warhammer (páginas 196-213), encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

- **PERSONAJES.** Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como Boyardos o Magos. Son una parte vital y potente de tu ejército.
- **UNIDADES BÁSICAS.** Son los tipos de guerreros más comunes. Componen el grueso del ejército y son las que llevan el peso de los combates.
- **UNIDADES ESPECIALES.** Son los mejores guerreros dentro de cada ejército. Puedes incluirlas en tu ejército, pero en número limitado.
- **UNIDADES SINGULARES.** Se denominan así porque son escasas en número comparadas con las tropas básicas. Representan a tropas, criaturas y máquinas de guerra especiales.

Cómo elegir el ejército

Normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para organizar ejércitos con el mismo valor en puntos. La mayoría de ellos estiman que lo más adecuado para una batalla que dure toda una tarde son 2.000 puntos. Independientemente del valor en puntos con que juegues, será el valor máximo de que dispondrás para organizar tu ejército. Seguramente, no utilizarás todos los puntos a la hora de jugar, pues es bastante difícil que los puntos de tu ejército coincidan exactamente con el valor pactado. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos tendrán entre 1.998 y 2.000 puntos, pero seguirán considerándose ejércitos de 2.000 puntos a todos los efectos.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los comandantes (los personajes más poderosos) y los héroes (el resto). El límite de personajes establecido para un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	Nº máximo personajes	Nº máx. Comandantes
<2.000	3	0
2.000 – 2.999	4	1
3.000 – 3.999	6	2
+1.000	Máx. +2	Máx. +1

Importante: El número de personajes es el número total de personajes, incluidos los comandantes. Por ejemplo, un ejército mercenario de 2.500 puntos puede tener un máximo de 4 personajes en total, de los cuales uno puede ser comandante (por ejemplo, 1 comandante + 3 héroes). De todas formas, el ejército no tiene por qué incluir el máximo de personajes permitido, puede llevar menos o incluso el mínimo de uno (General). De igual modo, un ejército no tiene que incluir obligatoriamente comandantes; si lo prefieres, puedes incluir sólo héroes.

Al comienzo de la batalla, decide cuál de tus personajes será el General y házselo saber a tu adversario. El General de tu ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto. Sin embargo, como sólo puede haber un General por ejército, si tienes dos o más personajes con el mismo atributo de Liderazgo, puedes elegir cuál de ellos será el General.

Monstruos montados. A veces se permite a los personajes montar a lomos de un monstruo (p.e. Oso Gigante). Cada personaje debe ir en su propio monstruo, ¡no puedes subirlos a todos en el mismo!

Objetos mágicos. Los personajes pueden escoger objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer. Hay que tener en cuenta que sólo pueden utilizar objetos mágicos de ese tipo. Los comandantes pueden equiparse con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes puede llevar objetos mágicos hasta un máximo total de 50 puntos. Los personajes especiales y los líderes de regimientos de renombre especiales poseen sus propios objetos mágicos (si tienen alguno), por lo que NO pueden recibir nuevos objetos mágicos ni equipo normal. Estos objetos específicos tampoco pueden ser transferidos a ningún otro personaje.

Sólo las unidades que así lo indica pueden llevar estandarte mágico.

Elección de tropas

Las tropas están divididas en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu ejército depende de su valor en puntos, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	Unidades Básicas	Unidades Especiales	Unidades Singulares
<2.000	2+	0-3	0-1
2.000 – 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 – 3.999	4+	0-5	0-3
+1.000	Máx. +1	(+0)-(+1)	(+0)-(+1)

Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y un máximo de 2 unidades singulares.

Además, algunas unidades están restringidas en su número máximo (por ejemplo de 0 a 1). TODOS los regimientos de renombre son 0-1. En el caso del resto de unidades, sólo estarás limitado por los puntos de tu ejército y las restricciones de la tabla.

Reglas Especiales

Tozudos. Los Boyardos y los Nobles son oficiales dedicados pues tienen a sus espaldas una larga carrera de privaciones y guerras. Por ello, son *tozudos* y también la unidad en la que vaya incluido.

Firmes en las filas. Los Kossars han luchado durante siglos con su característico armamento que combina el arco y el hacha. Su estilo de combate consiste en derribar al enemigo y después cargar contra él con la fuerza de sus hachas. Han sido entrenados para cambiar de arma con rapidez. Los Kossars pueden aguantar y disparar como reacción ante una carga aunque el enemigo se halle a menos de la mitad de la distancia de carga habitual. Además, los Kossars no reciben la penalización habitual de -1 a las tiradas para impactar cuando reciben una carga.

Carga Gloriosa. Los Lanceros Alados y los Caballeros del Grifo son una visión imponente al galope con su armadura resplandeciente y sus vistosos uniformes, acompañados del característico sonido de sus alas. Una unidad que recibe una carga de una unidad de potencia de unidad 5+ de lanceros alados o Legión del Grifo debe efectuar un chequeo de pánico.

De Noble Cuna. Pese a que son habitantes de Kislev, algunos regimientos se consideran de noble cuna, lo que significa que no se rebajarán a ser liderados por un cualquiera. Sólo los Boyardos pueden liderar las unidades De Noble Cuna, y los Boyardos sólo se pueden unir a esas unidades o ir en solitario.

Restricciones: Las observaciones marcadas **en rojo** significan que no son del todo legales, hay que pedir permiso al oponente para poder usarlo.

Comandantes

NOBLE KISLEVITA

90 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble Kislevita	10	6	5	4	4	3	6	4	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5
Oso Gigante	15	4	0	6	5	3	4	4	7

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con una alabarda (+6 puntos), un arco largo (+15 puntos), una pistola (+10 puntos) o un arcabuz (+15 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza de caballería (+6 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y escudo (+3 puntos).
- Puede ir montado en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos), o en un Oso Gigante (+90 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

Reglas Especiales: *Tozudo*. El Oso Gigante causa *Miedo* y tiene un pellejo que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+. Además, un personaje montado en Oso debe perseguir siempre que desmoralice a alguna unidad enemiga. Un personaje montado en Oso Gigante o en Caballo de Guerra en una unidad con *Carga Gloriosa* cuenta para la potencia de unidad mínima para provocar chequeo de pánico (el personaje y la montura).

[Nota: para poder usar el Oso Gigante debes pedir permiso a tu contrincante. El precio y características son idénticos a los del único oso legal, *Ursus*]

ARCHIMAGO

175 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Archimago	10	3	3	3	4	3	3	1	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede ir montado en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

Magia: Un Archimago se considera un mago de nivel 3 que puede subirse a nivel 4 por +35 puntos. Puede elegir los saberes del Fuego, de la Vida, de las Bestias o del Hielo.

[Nota: Si quieres que el Archimago use el saber del Hielo debes pedir permiso a tu contrincante]

Héroes

BOYARDO DE KISLEV

50 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boyardo de Kislev	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con arma de mano adicional (+4 puntos). Si va montado, puede además llevar una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede equiparse con arco largo (+10 puntos).
- Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos) y, además, con escudo (+2 puntos).
- Puede montar un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede escoger objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas Especiales: Tozudo.



1 PORTAESTANDARTE DE KISLEV

55 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portaestandarte de Kislev	10	4	4	4	4	2	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos).
- Puede montar un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede escoger objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos. No puede llevar ningún estandarte mágico.

Reglas Especiales: Portaestandarte de Batalla, *Orgullo de Kislev*.

Orgullo de Kislev: si el Portaestandarte de Kislev muere, todo el ejército deberá hacer un chequeo de pánico al final de la fase correspondiente. Además, a partir de ese momento, todo el ejército odiará a la unidad enemiga que haya acabado con él.

CHAMÁN DOLGAN

60 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Dolgan	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede ir montado en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Magia: Un Chamán Dolgan se considera un mago de nivel 1 que puede subirse a nivel 2 por +35 puntos. Puede elegir los saberes del Fuego, de la Vida o de las Bestias. **Si tu oponente no pone ninguna pega, puede elegir el Saber del Hielo.**

Unidades Básicas



1+ LANCEROS ALADOS

24 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero Alado	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Oficial	10	4	3	3	3	1	3	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada, escudo. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Lancero Alado en Músico por +8 puntos.
- Puedes convertir un Lancero Alado en Portaestandarte por +16 puntos.
- Puedes convertir un Lancero Alado en Oficial por +16 puntos.

Reglas Especiales: *Carga Gloriosa, De Noble Cuna.*



ARQUEROS UNGOLS A CABALLO

17 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero Ungol	10	3	4	3	3	1	3	1	7
Jefe Ungol	10	3	4	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, arco. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Arquero Ungol en Músico por +7 puntos.
- Puedes convertir un Arquero Ungol en Portaestandarte por +14 puntos.
- Puedes convertir un Arquero Ungol en Jefe Ungol por +14 puntos.

Reglas Especiales: *Caballería Rápida, De Noble Cuna.*

DOLGAN A CABALLO

14 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dolgan	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial	10	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, lanza, escudo. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Dolgan en Lychnostyob por +15 puntos.
- Puedes convertir un Dolgan en Portaestandarte por +15 puntos.
- Puedes convertir un Dolgan en Oficial por +7 puntos.
- Puedes añadir Arco por +4 puntos por miniatura.

Reglas Especiales: *Caballería Rápida.*

0-1 CABALLEROS IMPERIALES

24 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Imperial	10	4	3	4	3	1	3	1	8
Noble Imperial	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada, escudo. Montan en caballo de guerra con barda.

Opciones:

- Puedes convertir un Caballero Imperial en Músico por +8 puntos.
- Puedes convertir un Caballero Imperial en Portaestandarte por +15 puntos.
- **Debes** convertir un Caballero Imperial en Noble Imperial por +76 puntos.



KOSSARS

9 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kossar	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Gran Kossar	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, arco, arma a dos manos.

Opciones:

- Puedes convertir un Kossar en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Kossar en Portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Kossar en Gran Kossar por +10 puntos.

Reglas Especiales: *Firmes en las Filas, De Noble Cuna.*

BALLESTEROS IMPERIALES

8 puntos por miniatura

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

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, ballesta.

Opciones:

- Puedes convertir un Ballestero en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Ballestero en Portaestandarte por +10 Puntos.
- Puedes convertir un Ballestero en Tirador por +10 puntos.

JÓVENES GOSPODAR

6 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gospodar	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Cabecilla	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Tamaño de la unidad: 8+

Equipo: arma de mano y escudo.

Opciones:

- Puedes convertir un Joven Gospodar en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Joven Gospodar en Portaestandarte por +10 Puntos.
- Puedes convertir un Joven Gospodar en Cabecilla por +10 puntos.

Reglas Especiales: Hostigadores.

0-1 HERMANDAD DEL OSO

10 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano Oso	10	4	3	3	3	1	4	2	7
Jefe Gospodar	10	6	5	4	4	2	6	3	8

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, cuchillos arrojados.

Opciones:

- **Debes** convertir un Hermano Oso en Jefe Gospodar por +85 puntos. El Jefe Gospodar causa *miedo*.

Reglas Especiales: Hostigadores. Además disponen de una tirada de salvación por armadura de 6+ en combate cuerpo a cuerpo, fruto de su habilidad para parar las estocadas enemigas.

[Nota: en realidad son las unidades de Kislev más las unidades mercenarias Ballesteros renombradas como Ballesteros del Imperio, Duelistas renombrados como Jóvenes Gospodar, Caballería Ligera como Dolgan a Caballo y Caballería Pesada como Caballeros del Imperio. Además el regimiento de renombre Asesinos de Véspero "cambiados" por Hermandad del Oso]

Unidades Especiales



0-1 LEGIÓN DEL GRIFO

26 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero del Grifo	10	4	3	4	3	1	4	1	8
Paladín	10	4	3	4	3	1	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, arco. Montan en caballo de guerra.

Opciones:

- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Músico por +8 puntos.
- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Portaestandarte por +16 puntos. El Portaestandarte puede portar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Puedes convertir un Lancero del Grifo en Paladín por +14 puntos.

Reglas Especiales: *Carga Gloriosa, De Noble Cuna.*

ENANOS

7 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano y armadura ligera.

Opciones:

- Puedes convertir un Guerrero Enano en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Guerrero Enano en Portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Guerrero Enano en Sargento por +10 puntos.
- Puedes equipar a los Enanos con arma a dos manos (+2 puntos por miniatura), ballesta (+5 puntos por miniatura), armadura pesada (+1 punto por miniatura) y escudo (+1 punto por miniatura).

Reglas Especiales: *Firmeza, Avance Imparable, Agravio Ancestral.*

0-1 NOBLES NÓRDICOS

10 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble Nórdico	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Jefe	10	4	3	3	3	1	3	2	8

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura pesada, alabarda.

Opciones:

- Puedes convertir un Noble Nórdico en Músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Noble Nórdico en Portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Noble Nórdico en Jefe por +10 puntos.

Reglas Especiales: Si el Portaestandarte de Batalla está en la unidad de Nobles Nórdicos, ésta se considera *tozuda*.

BERSERKERS NORTEÑOS

9 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Norteño	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Incursor	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Tamaño de la unidad: 10+**Equipo:** dos armas de mano.**Opciones:**

- Puedes convertir un Norteño en Incursor por +10 puntos.
- Puedes convertir un Norteño en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Norteño en Portaestandarte por +10 puntos.
- Pueden substituir su segunda arma de mano por un arma a dos manos sin coste adicional.

Reglas Especiales: *Furia Asesina*.

OGROS MERCENARIOS

35 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro	15	3	2	4	4	3	2	3	7
Líder Ogro	15	3	2	4	4	3	2	4	7

Tamaño de la unidad: 3+**Equipo:** arma de mano.**Opciones:**

- Pueden ir equipados con arma de mano adicional (+6 puntos por miniatura) o arma a dos manos (+6 puntos por miniatura). Además pueden llevar armadura ligera (+3 puntos por miniatura).
- Puedes convertir un Ogro en Líder Ogro por +10 puntos.
- Puedes convertir un Ogro en músico por +10 puntos.
- Puedes convertir un Ogro en Portaestandarte por +10 puntos.

Reglas Especiales: causan Miedo.

[Nota: Los Nobles son en realidad la guardia del Pagador, y los Berserkers son Incursores Nórdicos]

Unidades Singulares

CAÑÓN

85 puntos por miniatura

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

Tamaño de la unidad: 1 cañón y 3 artilleros.

Armas y equipo: arma de mano.

Reglas Especiales: consulta el reglamento de Warhammer para los detalles de este tipo de arma (página 122). Este tipo de cañón es el más pequeño de los dos.

REGIMENTOS DE RENOMBRE

El ejército de Kislev puede contratar los siguientes Regimientos de Renombre:

- Guardia Republicana de Ricco, Compañía Alcatani, Tiradores de Miragliano o Ballesteros de Asedio de Braganza como unidades básicas.
- Gallos de Pelea de Lumpin' Croop, Ogros Mercenarios de Golgfag y Orcos Akorazados de Ruglud; como unidades Especiales.
- Artillería a caballo de Bronzino, Hombres Pájaro de Catrazza y La Compañía Maldita, como unidades Singulares.

[Nota: Aunque en un principio se podrían legalmente poner cualquier Regimiento de Renombre como si fueran mercenarios –¡es que son mercenarios!– creo que no tiene sentido geográfico que haya en Kislev cosas como caballeros de Arabia, Gigantes de Albión, Enanos piratas o Incursores de Tichi Huichi; ni tampoco algunos enemigos de Kislev como los pielesverdes hobgoblins y orcos, ni –irónicamente– los caóticos Hombres Oso]

El Saber del Hielo

El Saber del Hielo es la magia que emplean los adustos magos de la escarcha de Kislev, por cuyas venas corre sangre fría y que puede transmutar los vientos de la magia en letales tormentas de hielo con un simple gesto de la mano.

Para generar un hechizo al azar, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla. Si obtienes el mismo hechizo dos veces para el mismo hechicero, tira otra vez.

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Torrente de Esquirlas	6+
2	Rayo de Congelación	8+
3	Convertirse en Diablo de Hielo	8+
4	Convocar Tormenta de Hielo	9+
5	El beso del frío invierno	10+
6	Barrera glacial	12+

TORRENTE DE ESQUIRLAS

Dif. 6+

El lanzador extiende las manos y arroja un torrente de carámbanos de hielo duros como el diamante sobre sus enemigos. Es un *proyectil mágico* con un alcance de 60cm. Si se lanza con éxito, causa 2D6 impactos de Fuerza 3.

resultado de Problemas, el hechizo afectará a todo el campo de batalla.

Todas las unidades afectadas por la Tormenta de Hielo deben efectuar un chequeo de Liderazgo con un penalizador de -2 siempre que quieran realizar algún disparo (ya sea armas de proyectiles o máquinas de guerra). Los efectos congelantes de la Tormenta de Hielo duran un turno entero del lanzador y uno del oponente; además no se pueden dispersar en la siguiente fase de magia del oponente.

RAYO DE CONGELACIÓN

Dif. 8+

Este hechizo puede lanzarse sobre un elemento de terreno acuático con un río, un pantano, un páramo o un lago. Dicho elemento quedará congelado permanentemente y a partir de ese momento se tratará como terreno normal. Todas las miniaturas que se encuentren en dicho elemento en el momento de lanzarse el hechizo sufren un impacto de F2 que anula tiradas de salvación por armadura.

Alternativamente, este hechizo puede lanzarse contra una unidad enemiga que no esté trabado en combate cuerpo a cuerpo y que esté dentro de la línea de visión del mago. La unidad enemiga se moverá como si estuviera en terreno difícil en su próxima fase de movimiento.

EL BESO DEL FRÍO INVIERNO

Dif. 10+

El hechicero exhala una gran corriente de intenso frío por la boca y lo dirige hacia las filas del enemigo. Aquellos alcanzados por la corriente se transforman en cuestión de segundos en frágiles estatuas de hielo.

No puede lanzarse contra una unidad que se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo. Coloca la punta de la plantilla de llamas en contacto con el hechicero. Todas las miniaturas que se encuentren totalmente cubiertas (y las parcialmente cubiertas con un resultado de 4+ en 1d6) reciben un impacto de F5 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

CONVERTIRSE EN DIABLO DE HIELO

Dif. 8+

Permanece en juego

El hechicero se convierte en una criatura con garras originaria de las leyendas de Kislev que se desplaza por el campo de batalla envuelta en un torbellino de frío acerbo. El lanzador del hechizo puede volar mientras este hechizo permanezca en juego; además pasa a tener 4 Ataques y Fuerza 5. Mientras el hechizo siga activo se ignoran los efectos de todo el equipo (incluidos la montura, objetos mágicos, etc.) ya que todo se transforma junto al hechicero. Este hechizo permanece en juego hasta que sea dispersado, el hechicero decida cancelarlo (puede hacerlo en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.

BARRERA GLACIAL

Dif. 12+

Permanece en juego

El hechicero extiende los brazos y hace que el mismo aire se congele creando un muro de hielo. Este hechizo se puede lanzar en cualquier punto dentro de la línea de visión de su lanzador. Sitúa un trozo de papel de 12'5cm por 2'5cm sobre el campo de batalla para representar la Barrera Glacial (TODA la barrera debe encontrarse a 60cm o menos del hechicero que la ha lanzado).

Dicho muro se considera terreno impasable y bloquea la línea de visión. Se puede cargar o disparar contra la Barrera Glacial, es impactada automáticamente en combate cuerpo a cuerpo; la barrera será destruida si recibe un impacto de F5o superior o cualquier ataque de fuego. Todos los demás ataques no tienen ningún efecto. Se considera un elemento de escenografía, o sea que ni huye ni es desmoralizada ni se puede hacer arrasamiento, etc.

La Barrera sigue en pie hasta que sea destruida, dispersada, o hasta que el hechicero decida cancelarla (puede hacerlo en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.

CONVOCAR TORMENTA DE HIELO

Dif. 9+

Tras entonar ciertas palabras de poder, el hechicero convoca una tremenda tormenta de nieve que envuelve a los enemigos. El lanzador debe designar un punto del campo de batalla. Tira un dado de artillería y multiplica el resultado por dos. Esa será la distancia en centímetros (a partir del punto designado) del radio de acción de la Tormenta de Hielo. En caso de obtener un

Personajes Especiales

Zarina Katarin, Reina del Hielo de Kislev

Desde la fortaleza helada situada en la ciudad de Kislev, la Reina del Hielo Katarin gobierna su tierra con distante majestuosidad. Es la hija del fuerte y carismático Zar Boris y ascendió al trono en el 2.517 C.I. tras la muerte de su padre en combate mientras se encontraba dirigiendo un ejército hacia el norte del Lynsk en el Territorio Troll. Es la última de una larga línea de zarinas descendientes de las Reinas Khan de los gospodares de la antigüedad, la poderosa tribu que emigró hacia el Oeste hace siglos y que se convirtió en el pueblo dominante de lo que llegaría a ser la nación de Kislev.

Es una gran maga por derecho propio y se cuenta que su poder procede de la propia tierra de Kislev, de modo que su helada alma y la inhóspita tundra le otorgan el control de los elementos y el dominio de esa forma de hechicería llamada la Magia del Hielo. Hay quien dice que en realidad se trata de la viva reencarnación de la primera Reina Khan Miska, por el total dominio que posee de este tipo de magia. Tras la ascensión al trono de Kislev se rumorea que los Palacios Bokha se han ampliado con una nueva ala de casi un kilómetro de largo, hecha totalmente de hielo brillante. Esta sorprendente creación está más allá de las posibilidades de cualquier mago del hielo excepto de los más poderosos de todos y es allí donde Katarin pasa la mayor parte del tiempo, concediendo audiencias en una inmensa sala hecha de escarcha entrelazada mágicamente. Hay quien cree que simplemente es que prefiere el aire frío de esos pasillos helados, mientras que otros argumentan que es una demostración de su poder para impresionar a los enemigos potenciales y a embajadores extranjeros.



Mientras que el Zar Bokha fue un hombre fogoso que prefería dirigir a sus hombres desde el frente y que era muy conocido por su coraje y su liderazgo, la zarina, haciendo honor a sus poderes glaciales, es fría y distante y prefiere actuar a través de agentes y generales. La zarina sólo se une a sus ejércitos (llamados pulks en Kislev) en las circunstancias más apremiantes, pero cuando lo hace suele ir a lomos de una poderosa montura cuyos flancos rielan con brillantes cristales de hielo y cuyo aliento es el viento invernal, o monta un trineo acorazado tirado por un grupo de idénticas bestias. En las raras ocasiones que acude a la batalla a la cabeza de su ejército, la devoción que le demuestran sus soldados es muy superior a lo que se esperaría de un gobernante tan frío y distante. Su control de los elementos es una clara prueba de que por sus venas corre la sangre de las Reinas Khan. Los ungols del Norte la temen y la respetan como una de las hechiceras guerreras de los tiempos antiguos que aparecen en sus mitos.

Puedes elegir a la zarina Katarin como una opción de Comandante en un ejército de Kislev o en un contingente aliado kislevita. Si la incluyes, debe utilizarse exactamente como aquí se describe. Siempre es la general del ejército (o del contingente aliado). No se puede utilizar a la Zarina Katarin a la vez que al Zar Boris.

Zarina Katarin, la Reina del Hielo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zarina Katarin	10	4	3	3	3	3	3	1	10
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 495 puntos.

Armas y equipo: La Zarina Katarin lleva la espada de las Reinas Khan de los tiempos antiguos llamada *Muerte Glacial*, y lleva la *Capa de Cristal*. Va montada a lomos de un caballo de guerra.

Magia: la Zarina Katarin es una hechicera de Nivel 4. Siempre usa el Saber del Hielo.

Reglas especiales: *Devoción de sus Súbditos*, *Protectores de la Reina Khan*.

Objetos Mágicos

Muerte Glacial. Forjada por la legendaria Reina Khan Miska de los gospodares, esta espada ha ido pasando de zarina en zarina a lo largo de multitud de generaciones. Sólo una zarina es capaz de empuñar la espada, y si algún hombre llegara a tocarla moriría inmediatamente, congelado. La espada está imbuida con la magia del hielo, y el frío intenso que irradia puede provocar la muerte con el mero roce de su filo. Esta espada anula las tiradas de salvación por armadura. Además, su portador gana Golpe Letal.

La Capa de Cristal. La Zarina está siempre rodeada de una neblina de cristales de hielo que danzan a su alrededor protegiéndola de hasta las heridas más graves y entorpeciendo los intentos de sus enemigos de golpearla. La Capa de Cristal proporciona al portador una tirada de salvación especial de 4+. Además, todos los ataques dirigidos contra la Zarina en combate cuerpo a cuerpo reciben un penalizador de -1 a las tiradas para impactar y a las tiradas para herir.

Reglas Especiales

La Devoción de sus Súbditos. El pueblo de Kislev es totalmente leal a la zarina y no dudará en sacrificar sus vidas por ella. Toda unidad kislevita en la que se encuentre la Zarina será *tozuda*. Además, todas las unidades kislevitas amigas a 30cm o menos de la Zarina pueden repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Protectores de la Reina Khan. La legión del grifo deja de considerarse 0-1 (es decir, que si incluyes a la Zarina, puedes incluir varias unidades de Legión del Grifo).

Boris Ursus, el Zar Rojo



El zar Boris Bokha fue un feroz guerrero y un devoto adorador de Ursun, el dios oso. Fue conocido en su tiempo como Boris Ursus o Radii Bokha (Bokha Rojo, en alusión a los océanos de sangre enemiga que derramaba en batalla). Al ocupar el trono en el 2.492 (968 según el calendario Kislevita) después de que su padre (el Zar Vladimir Bokha) muriera luchando contra los Goblins al este de Kislev, Boris heredó una nación que todavía no había podido recuperarse de la devastación sufrida durante la Gran Guerra contra el Caos de 2.302. Tras tomar una decisión que no agradó nada a la vieja guardia de la corte de Kislev, el Radii Bokha acabó prácticamente con las arcas del tesoro al alquilar mercenarios para reestrenar el ejército de Kislev, reconstruir puentes, caminos, pueblos e importar pólvora e ingenieros del Imperio.

A pesar de que estuvo a punto de dejar sin blanca a su familia (y de paso a varias otras familias de la nobleza), el reinado del Zar Boris siempre será recordado por su espíritu dinámico y por su afán de recuperar las tierras que habían quedado plagadas de goblins, trolls, hombres bestia y demás criaturas malignas. También fue clave para el resurgimiento del culto del dios oso Ursun, que se había ido olvidando a favor de Ulric, Taal y otros dioses extranjeros. Para ello, llevó a cabo las pruebas de iniciación que deben superar todos los sacerdotes de Ursun y se fue a los bosques para domar a un oso. No se le vio ni oyó en 18 días y muchos temieron que

hubiera perecido en lo profundo de los bosques helados. Ya se habían empezado las preparaciones para la coronación de su hija Katarin (que en aquél entonces contaba con sólo 4 años de edad) cuando las partidas de búsqueda encontraron su cuerpo inconsciente. Un oso de proporciones gigantescas se encontraba protegiéndolo y no dejaba que nadie se le acercara. El zar estaba rodeado por los cadáveres de más de dos docenas de lobos y su sangre manchaba la nieve. Los miembros de la partida de búsqueda no pudieron conseguir por ningún medio que el oso se apartara de su gobernante ni convencerlo de que no querían hacerle daño. Finalmente, al cabo de un día, Boris se despertó y el oso dejó que los miembros de la partida de búsqueda se le acercaran y le curaran las heridas.

El relato de Boris a su regreso a Kislev pasó a formar parte de las leyendas locales a partir de entonces, aunque muy pocos dudan hoy de su veracidad. Cuatro días antes de que la partida de búsqueda lo encontrara y después de mucho caminar, se topó con el oso más grande que había visto en su vida, con unos dientes y garras tan largos como hojas de espadas. Considerándolo una señal de Ursun, se enfrentó a la bestia y ésta se abalanzó contra él haciendo temblar el suelo con la furia de su carga y lanzando un rugido espeluznante que retumbó por todo el bosque. El zar repelió los ataques de la criatura con las manos desnudas, pero sin lograr sobreponerse a ella. La lucha duró todo un día hasta que una manada de lobos, atraída por el olor de su sangre mezclada, se lanzó al ataque. Los lobos fueron inmediatamente a por el oso, pero Boris acudió en su ayuda y fue aplastando los cráneos de los lobos a puñetazos y arrancándolos de su lomo. Con todo, Boris quedó muy malherido, y cayó ante los ataques de los lobos. Cuando aquellas bestias se acercaron a él para darle el golpe de gracia, fue el oso el que se dedicó a proteger a su antiguo enemigo del enemigo común. Con el zar postrado a sus pies, el oso fue destrozando a los lobos con sus dientes y los atacó salvajemente con sus fuertes garras. Boris cayó en la inconsciencia, pero cada vez que se había despertado el oso estaba ahí, protegiéndolo de los lobos. El oso volvió a Kislev con el zar y, a partir de aquel día, siempre que Boris acudía a la batalla lo hacía a lomos de Urskin (que significa "hermano oso").

El zar Boris murió en batalla en 2.517 mientras lideraba un pulk hacia el norte del Lynsk para entrar en el Territorio Troll. En un vado sin nombre del río, el zar cargó contra las filas del ejército kurgan de Hetzar Feydaj, pero pronto se vio rodeado y aislado del resto de su ejército. El y Urskin lucharon con toda la fuerza y la furia del mismísimo Dios Oso, pero ni siquiera Boris el Rojo logró triunfar en condiciones tan abrumadoras. Urskin consiguió abrirse paso entre los kurgans hasta escapar y transportar al zar de vuelta con el resto de su ejército, pero ya era demasiado tarde: el zar había recibido demasiadas heridas y todas ellas mortales. No fue hasta que la batalla terminó en victoria cuando el zar se desprendió de lomos de Urskin y falleció. Su fiel montura rugió llorando a su amo durante toda la noche para luego perderse por entre las áridas tierras del Norte. Según cuenta la leyenda, Urskin sigue cazando hoy día las criaturas del Caos que acabaron con la vida de su señor.

Puedes elegir a Boris Ursus como una opción de Comandante en un ejército de Kislev o en un contingente aliado kislevita. Si lo incluyes, debe utilizarse exactamente como aquí se describe. Siempre es el general del ejército (o del contingente aliado). No se puede utilizar a la Zarina Katarin a la vez que al Zar Boris.

Boris Ursus, el Zar Rojo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boris Bokha	10	5	4	5	4	3	3	4	10
Urskin	15	4	0	6	5	3	4	4	7

Puntos: 375 puntos (285 puntos por Boris y 90 por Urskin).

Armas y equipo: Boris lleva la *Cuchilla de Hielo*, la *Armadura de Ursun* y un escudo. Va montado a lomos de Urskin.

Reglas especiales: *Hijo del Dios Oso*. Urskin el oso tiene una piel muy gruesa que le protege con una tirada de salvación por armadura de 5+, causa Miedo y se rige por la *Furia de Ursun*.

Objetos Mágicos

Armadura de Ursun: forjada en el equinoccio de primavera, uno de los días más sagrados para el culto de Ursun, se mezclaron los huesos machacados de varios de los osos más grandes con el acero de la armadura antes de sumergirla en la mejor hidromiel. Esta armadura está imbuida con el poder y la fuerza del propio Ursun y el que se la pone siente el poder del dios fluyendo por sus venas. Es una armadura de placas (tirada de salvación por armadura de 4+, que se queda en 3+ combinada con el escudo). Además, por cada impacto causado por sus enemigos que sufra en combate cuerpo a cuerpo, el zar puede hacer un ataque adicional tras resolver los ataques enemigos (¡suponiendo que siga vivo!). Puede efectuar estos ataques extra aunque ya haya atacado en esta fase.

Cuchilla de Hielo: Boris porta una gran arma de asta con una hoja hecha del hielo extraído de los glaciares de Norska y encantada mágicamente por los magos del hielo de Kislev para que permanezca siempre congelada. Cuando Boris golpea a un enemigo, unos fragmentos de agua gélida penetran en sus venas y le congelan la sangre. Boris suma +2 a la fuerza. Además, toda miniatura que reciba una herida (después de salvaciones, regeneración, etc.) tiene que hacer un chequeo de resistencia; si lo falla sufre una herida directamente (sin tirada de salvación de ningún tipo). Hay que recordar que un resultado de 6 es siempre un fallo sin importar cuál sea el valor de Resistencia del oponente.

Reglas Especiales

Hijo del Dios Oso: puede designarse a cualquier unidad de Kossars como Hijos del Dios Oso por +30 puntos por unidad. Las miniaturas de las unidades con esa regla tienen +1 ataque en el turno en que cargan.

Furia de Ursun: la ferocidad de Ursun es tal que, cuando una unidad que esté luchando contra él se desmoralice, siempre tendrá que perseguir aunque su jinete le ordene lo contrario.

Unidades No Oficiales

Estas unidades están extraídas de la lista que Tuomas Pirinen publicó por Internet, adaptadas a la Sexta Edición. Pese a que creo que están bastante equilibradas, su uso sólo es lícito con consentimiento del contrario. En la mayor parte me he basado (para los retoques) en cosas ya existentes de otras listas para no dar una puntuación muy descompensada. Si alguien las prueba y las ve demasiado descompensadas, por favor que me lo diga.

Unidad especial: Grandes Osos



0-1 GRANDES OSOS

40 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oso	15	3	0	4	4	3	2	4	7
Maestro Ursin montado en oso	15	3	0	4	4	4	2	5	8

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: ¡garras! Su pellejo tan duro les proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+.

Opciones:

- Puedes hacer que un Oso incluya un Maestro Ursin por +30 puntos.

Reglas Especiales:

- *Unidad mixta.* El Maestro Ursin siempre va montado en alguno de los osos (aunque esto no implica que pueda ser designado objetivo de proyectiles separadamente de la unidad); a todos los efectos se considera el campeón de la unidad.
- *Furia.* Los Grandes Osos siempre deben perseguir cuando ganan un combate y desmoralizan al enemigo.

[Justificación: Si miramos un regimiento de Ogros Mercenarios, cada ogro vale 35 puntos, si lo equipamos con ligera y arma de mano adicional sube a 44 puntos. El hecho de que tengan Furia, que no se puedan "equipar diferentes" y que –sobre todo– no puedan tener músico ni portaestandarte, creo que puede costar perfectamente 4 puntos. El campeón lo he hecho mirando el regimiento de Ogros de Golgfag: basándome en que un ogro de Golgfag vale 45 puntos cada uno y que el precio del regimiento es de 285p, esto da que sin grupo de mando y sin los otros 3 ogros y sin el ataque extra de Skalf, el subir de ogro normal a Golgfag tiene un precio aproximado de 70 puntos; rebajando su HA (-2), R (-1), F (-1), A (-1) e I (-1) puede ser perfectamente válido que cueste +30 puntos subir H+1 A+1 y L+1]

[Sobre cómo hacer la conversión: es realmente difícil. Antes que hacer pedidos masivos de Urskins a venta directa buscaría si no hay otras marcas que tengan osos... Las miniaturas son del ejército kislevita de Warmaster]

Unidad especial: Halcones de Miska

Se dice que los grandes halcones azules de las Montañas del Fin del Mundo, una vez avisaron a Miska de que el enemigo le había tendido una emboscada. En agradecimiento, Miska les bendijo con un encantamiento que les protegería de la magia enemiga. Desde esos tiempos, los ejércitos Kislevitas suelen ir acompañados de estos pájaros.

0-1 HALCONES DE MISKA

8 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halcón	3	3	0	2	2	1	4	1	5

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: ninguno, luchan con sus picos y sus patas.

Reglas Especiales: Unidad Voladora, Resistencia a la Magia (1).

[Justificación: partimos de las Arpías de Elfos Oscuros, 13 puntos por miniatura. Bajamos su movimiento terrestre a 3cm (un punto menos, que al volar no se suele usar este valor). Un punto menos de Fuerza y de Resistencia, ¡eso es mucho! Baja tres puntos su coste (9). Si miramos los halcones de los Elfos Silvanos, tienen liderazgo 5, así que lo bajamos a 5 (otro punto menos, 8). Por último, al no contar con el doble de ataques su coste vuelve a bajar a 7. Para darle algo bueno, la resistencia a la magia, que es algo curioso pero no definitivo (lo único que consigue es que los rayos y demás vayan al resto del ejército, que no es tampoco tan problemático), así que un coste por miniatura de 8 puntos parece adecuado]

[La conversión podría ser tan sencilla como coger un halcón de Elfos Silvanos e intentar montarlo en peana de 20mm... o eso o hacer tus propios pájaros]

Unidad Singular: Carro de Guerra



El Carro de Guerra es un carruaje con enormes paredes de madera, una pequeña fortaleza móvil repleta de bravos guerreros. En las abiertas estepas de Kislev, los Carros aseguran puntos de defensa y protegen el ejército en los campamentos.

CARRO DE GUERRA

155 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carruaje	-	-	-	5	5	6	-	-	-
Tripulantes	-	4	3	3	-	-	4	1	7
Caballos de Guerra	18	3		3			3	1	5

Tamaño de la unidad: 1 carro que contiene 6 tripulantes y 2 Caballos de Guerra.

Armadura: 2+

Equipo: Los tripulantes van armados con arcabuces (alcance 60cm, F4 con un -1 adicional a la tirada de salvación por armadura; pueden mover y disparar ya que estar en el carro no se considera mover) y arma de mano.

Opciones: puedes hacer que tiren 2 caballos de guerra adicionales por +7 puntos cada uno.

Reglas Especiales: Objetivo Grande. El carro causa 1d6 impactos de fuerza 5 cuando carga. Tiene potencia de unidad 8.

[Justificación: Es algo difícil. Partimos del carro del Caos (120 puntos). Contando que los dos tipos de arriba en vez de tener HA5 y F5, tienen HA4 y F3 (esto rebaja el coste en unos 20 puntos), pero en vez de dos tiene seis (+4*6=24) y con arcabuces (+6*4=24), de momento vale 150 puntos. El subir en 2 las heridas puede estar equilibrado con el hecho de que sea Singular, y que no sea carro 2x1. Por último, subir en un punto la armadura no creo que sea muy caro, pongamos +5 puntos. Resultado final 155 puntos]

[Sobre cómo hacer la conversión, con un carro cualquiera y madera de balsa no parece ser muy complicado. La miniatura es del ejército kislevita de Warmaster]