

The image is a dynamic, painterly illustration of a Kislev warrior in the center, wearing a thick fur coat and holding a large, ornate axe. He has a fierce expression and a white mustache. To his left, another warrior's face is partially visible, and to his right, a third warrior with a fur hat is shown. The background is a bright blue sky with white snowflakes falling. The title 'WARHAMMER' is written in a bold, yellow, stylized font with a red outline, and 'REFORMED' is written in a smaller, orange, stylized font below it. The word 'KISLEV' is written in a large, light blue, serif font at the bottom.

WARHAMMER

REFORMED

KISLEV

WARHAMMER REFORGED

KISLEV

Tercera edición (2020)

Warhammer creado por Rick Priestley

Warhammer Reforged creado por Endakil y Yibrael

Tercera edición por el Equipo Reforged: Yibrael, Niño Borracho, Alfredo Murillo,
Manu Braceli, Luffy Strawhat, Kerun, Jesús Aguado Arias, Maehkäl Yeurl,
Mariano Sin Apellido, Omar Súlik, Jolrael y Víctor Bayó

Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
Introducción	4
Notas del diseñador	5
Reglas especiales del ejército	6
Unidades básicas	7
Unidades especiales	10
Unidades singulares	15
Comandantes	18
Héroes	21
Monturas de los personajes	25
Plegarias	25
Objetos mágicos de Kislev	26
Trasfondo de Kislev	30
Personajes especiales	42
Magia de Hielo	55
Referencia rápida	56



KISLEV

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al libro de ejército de Kislev para Warhammer Reforged. Aquí podrás encontrar todo lo necesario para organizar un ejército Kislevita, con todas sus tropas, personajes y máquinas de guerra, así como todos los objetos mágicos exclusivos de Kislev y sus personajes especiales.

La inhóspita tierra de Kislev se encuentra al noreste del Imperio y actúa como un baluarte entre la tierra de Sigmar y el Reino del Caos. Kislev es una abierta estepa, de pastos ondulantes y atronadores ríos helados. Numerosos pueblos solitarios se encuentran aislados en el vacío yermo y poderosas ciudades se levantan en el paisaje como grandes islas de piedra. El clima es duro e implacable, y sólo los más fuertes y decididos pueden sobrevivir aquí.

Los kislevitas son recios y autosuficientes, a menudo vistos como atrasados y rústicos por sus vecinos más "civilizados", pero ninguno puede dudar de su valentía o determinación, pues Kislev es una tierra que permanece para siempre al borde de la destrucción. Los habitantes de Kislev han visto su país siendo hecho pedazos por las viles hordas de los Desiertos del Caos del lejano norte una y otra vez, y ahora esta gente estoica hace frente a una vida más fría y difícil de lo que nunca antes fuera.



NOTAS DEL DISEÑADOR

Bienvenidos a la revisión del glorioso ejército de Kislev. Olvidado y marginado a lo largo del tiempo, el ejército kisleventa no ha tenido nunca demasiadas novedades, nunca ha tenido un libro de ejército "real" propio, y en algunas ediciones no ha tenido ni siquiera reglas para poder ponerlo en el campo de batalla. Pero sabéis que en Reforged nos encantan los desafíos, y ya que hay material suficiente para hilar una lista de ejército (no sólo el conocido suplemento de Kislev de la 6ª Edición: también el mini-libro de ejército aparecido en la Citadel Journal en tres fragmentos, obra del genial Tuomas Pirinen), decidimos sacar el libro.

Han pasado más de tres años desde que el libro de Kislev para Reforged vio la luz, y por supuesto que se imponían cambios en esta revisión. Queríamos que Kislev pudiese enfrentarse en igualdad de condiciones contra los demás ejércitos del juego, y con estos ajustes que hemos realizado creemos que Kislev finalmente tiene lo que merece.

En primer lugar, hemos tocado la reglas especiales del ejército, para que *Jinetes expertos* permita también repetir las tiradas de carga: esto ayudará a representar las feroces cargas de la caballería kisleventa. Además, hemos añadido la regla especial *Carga atronadora*, disponible para algunas caballerías, que emula el efecto de la carga de los lanceros alados en 6ª edición, salvo que pueden apabullar al enemigo en lugar de hacerle chequear Miedo o Pánico.

Hemos ajustado los costes de algunos regimientos y opciones: en particular veréis una rebaja en la Legión del Grifo. Hemos añadido algunas opciones a varias tropas de la lista de ejército (¡pistolas! ¡más pistolas!), y hemos eliminado la regla Inflamable de los osos (sí, son bolas de pelo, pero también los lobos, o los skaven).

En realidad no hay grandes cambios: en general estábamos satisfechos con el funcionamiento del ejército, y han sido pequeños ajustes más que grandes cambios. Principalmente se ha potenciado la caballería kisleventa, y se han ajustado pequeños detalles de funcionalidad y de "colorido".

Echad un vistazo con cuidado y podréis ver los cambios: puede que a simple vista no haya cambiado gran cosa, pero si os fijáis, veréis los pequeños cambios aquí y allá. Disfrutad de este libro de ejército.

-Yibrael (Reforged Team)



REGLAS ESPECIALES DE KISLEV

Jinetes expertos: *Los Kislevitas son hombres endurecidos, acostumbrados a pasar una vida de lucha sin cuartel contra el Caos a lomos de sus corceles. Las unidades kislevitas con esta regla especial podrán repetir sus tiradas de carga, huida y persecución.*

Odio (Caos): *Los kislevitas están en constante contacto con las fuerzas de los Poderes Ruinosos. Las unidades con esta regla especial tendrán Odio contra todas las miniaturas de los cuatro ejércitos del Caos (Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos y Grey Infernal; esto incluye también cualquier lista alternativa que se organice según el sistema de Huestes del Caos, como los Kurgan o la Horda Troll).*

Carga atronadora: *Las legendarias cargas de la caballería kislevita son temibles, entrando como un cuchillo en las formaciones enemigas. Cualquier unidad que reciba una carga exitosa de una unidad de caballería con esta regla especial debe superar un chequeo de Liderazgo o quedará Apabullada hasta el final del turno de jugador en curso. Esto no afecta a unidades Inmunes a la psicología.*



UNIDADES BÁSICAS

KOSSARS (8 puntos por miniatura)

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.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kossar	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Oficial	4	4	4	3	3	1	3	2	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Arma a dos manos, Armadura ligera y Arco.

Opciones: Pueden equiparse con Escudos (+1 punto por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Odio (Caos)

LANCEROS GOSPODAR (7 puntos por miniatura)

Los boyardos de Kislev mantienen guarniciones de levas ciudadanas, que se cuidan de entrenar a conciencia. Cuando el enemigo ataca el Reino de Hielo, los lanceros Gospodares acuden en defensa de sus tierras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero Gospodar	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Lanza, Armadura ligera y Escudo.

Opciones: Pueden sustituir sus armaduras ligeras por armaduras pesadas (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Odio (Caos)

CAZADORES (11 puntos por miniatura)

En Kislev todos aprende, desde bien jóvenes, a valerse por su cuenta; salvo los más urbanitas habitantes de Praag. Erengard o Kislev, todo kislevita sabe desenvolverse en el hostil entorno de su patria.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazadores	4	3	4	3	3	1	4	1	7
Oficial	4	3	5	3	3	1	4	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arco, armadura ligera y arma de mano.

Opciones: Pueden equiparse con armas de mano adicionales por +1 punto por miniatura. Pueden equiparse con Hachas arrojadizas por +1 punto por miniatura.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos).

Reglas especiales: Hostigadores, exploradores, Odio (Caos).

ARQUEROS UNGOL A CABALLO (14 puntos por miniatura)

Estos arqueros a caballo se consideran tropas auxiliares procedentes de las salvajes tribus del norte de Kislev. Son guerreros fieros y de los más rápidos del Viejo Mundo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero Ungol	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Oficial	4	3	4	3	3	1	3	2	7
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano y Arco

Montura: Caballos de guerra.

Opciones: Pueden equiparse con Escudos (+1 punto por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos).

Reglas especiales: Caballería rápida, Jinetes expertos, Odio (Caos).

LANCEROS ALADOS (19 puntos por miniatura)

Estos guerreros llevan armaduras exóticamente decoradas y altas lanzas de caballería. Reciben este nombre por las grandes alas con plumas que llevan en sus espaldas que les confieran el aspecto distintivo e impresionante, y con las que emiten un ruido ensordecedor al cargar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lancero Alado	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Oficial	4	4	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano, Lanza de caballería, Armadura pesada y Escudo.

Montura: Caballos de guerra.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos. El Oficial puede equiparse con una Pistola (+3 puntos).

Reglas especiales: Jinetes expertos, Odio (Caos), Carga atronadora.

Jinetes legendarios: *Pese a sus pesadas armaduras, los lanceros alados están entrenados para galopar con gran destreza por las estepas.* Los lanceros alados de Kislev son Caballería rápida, pese a su elevada tirada de salvación por armadura. Un comandante kislevita o un boyardo que monten un caballo de guerra sin barda pueden unirse a esta unidad, y no perderán la regla especial Caballería rápida.



UNIDADES ESPECIALES

LEGIÓN DEL GRIFO (18 puntos por miniatura)

La Legión del grifo es la única Orden de Caballería de Kislev, fundada como muestra de amistad entre el Zar y el Emperador. 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 de sus servicios en batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Legionario del Grifo	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Oficial	4	4	3	4	3	1	3	2	8
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano, Lanza de caballería, Armadura pesada y Escudo.

Montura: Caballos de guerra.

Opciones: Los caballos de guerra pueden equiparse con Barda (+2 puntos/miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Oficial puede equiparse con una Pistola (+3 puntos).

Reglas especiales: Jinetes expertos, Odio (Caos), Carga atronadora.



HERMANDAD DEL OSO (18 puntos por miniatura)

La Hermandad del Oso es una orden militante de exploradores-guerreros devotos de Ursun. Han jurado acabar con el Caos o fallecer en el intento. Utilizan un estilo de combate propio, similar al de los Kossars.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano del oso	4	4	4	3	4	1	3	1	8
Oficial	4	4	4	3	4	1	3	2	8
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma a dos manos, Arco y Armadura ligera.

Montura: Caballos de guerra.

Opciones: Pueden equiparse con Hachas arrojadizas (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Escudos (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Caballería rápida, Jinetes expertos, Odio (Caos)



0-2 DRUZINHA (20 puntos por miniatura)

Muchos jóvenes nobles kislevitas se inician en la batalla como Druzinhas. Montados en veloces corceles y equipados con pistolas, aprovechan su equipamiento superior para rodear al enemigo y descargar mortíferas andanadas de plomo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Druzinha	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial	4	3	4	3	3	1	3	2	7
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-10

Equipo: Arma de mano, Ristra de pistolas y Armadura pesada.

Montura: Caballos de guerra.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos) y a otro en músico (+6 puntos).

Reglas especiales: Jinetes expertos, Odio (Caos), Caballería rápida.

0-1 GUARDIA GOSPODAR (12 puntos por miniatura)

La Guardia Gospodar son los guerreros juramentados de los zares, los gobernantes de Kislev. Normalmente permanecen en la ciudad de Kislev, pero en ocasiones la Zarina envía algunos regimientos a ayudar a alguno de sus vasallos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián Gospodar	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Oficial	4	4	3	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Alabarda y Armadura pesada.

Opciones: Pueden equiparse con Escudos (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El oficial puede equiparse con una Pistola (+3 puntos) y elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Odio (Caos), Tozudez, Inmunes a la psicología.

0-1 CÍRCULO INTERIOR DE LA LEGIÓN DEL GRIFO (22 puntos por miniatura)

Al igual que el resto de las órdenes de caballería, la Legión tiene un selecto grupo de guerreros, los Caballeros del Círculo Interior. Tan sólo los mejores pueden entrar a formar parte del círculo de la Legión.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero del Círculo Interior	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Oficial	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-12

Equipo: Arma de mano, Lanza de caballería, Armadura de placas (ver más abajo) y Escudo.

Montura: Caballos de guerra con barda.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Oficial puede equiparse con una Pistola (+3 puntos) y elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Inmunes a la psicología, Odio (Caos), Carga atronadora, Jinetes expertos.

Armaduras de placas: *La Legión del Grifo posee un pequeño número de estas magníficas armaduras, y sus mejores guerreros se protegen con ellas en batalla.* Una armadura de placas proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.



SEÑOR DE LAS BESTIAS (25 puntos; 10 puntos por cada lobo; 55 puntos por cada oso)

En las estepas de Kislev existen hombres capaces de domar a los feroces lobos de Invierno, e incluso a los feroces osos blancos Kislevitas, y llevarlos al combate. Estos hombres están acostumbrados a la vida salvaje, y son veloces como sus criaturas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las bestias	9	4	4	4	4	2	4	2	8
Lobo invernal	9	4	0	4	4	1	4	2	6
Oso blanco kislevita	6	4	0	5	5	3	2	3	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, S.bestias)/Bestias (25x50mm, Lobos)/Bestias monstruosas (40x40mm, Osos)

Tamaño de la unidad: 1 Señor de las Bestias y 1-6 Lobos invernales ó 1-2 Osos blancos kislevitas.

Equipo: El Señor de las bestias está equipado con dos armas de mano y armadura ligera. Las bestias luchan con sus garras y dientes (arma de mano).

Opciones: El Señor de las Bestias puede equiparse con Jabalinas (+1 punto).

Reglas especiales (Señor de las bestias): Veloz, Odio (Caos), Hostigador.

Unidad mixta: Un Señor de las bestias debe ir acompañado de 1-6 lobos invernales, o bien de 1-2 osos blancos kislevitas. En ambos casos, actúa como oficial de la unidad. Cuando sean objetivo de disparos, asigna los impactos aleatoriamente entre ambos (1-4: bestias. 5-6: señor de las bestias). En cuerpo a cuerpo, el enemigo atacará a las miniaturas con las que esté en contacto -pudiendo elegir si se encuentra en contacto con ambos tipos-. Si el Señor de las bestias muere, efectúa inmediatamente una tirada en la tabla de reacción de monstruos por las bestias (una sola tirada para toda la unidad).

Lobos invernales: *Estos enormes lobos blancos son tan grandes como un caballo.* Los lobos invernales causan Miedo y son Hostigadores.

Oso blanco kislevita: Estas enormes criaturas son terriblemente duras y feroces. Causan Miedo y son Hostigadores. El grueso pellejo de los osos les proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+



UNIDADES SINGULARES

STRELTSI (15 puntos por miniatura)

Los Streltsi son guerreros entrenados en el uso de los arcabuces, armas de fuego de largo alcance obtenidas del comercio con el Imperio. Forman pequeñas y compactas unidades, disparando al enemigo en la distancia, y luchando con potentes alabardas en combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Streltsi	4	4	4	3	3	1	3	1	8
Oficial	4	4	4	3	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-20

Equipo: Arcabuz, Alabarda y Armadura pesada.

Opciones: Pueden equiparse con Escudos (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El oficial puede equiparse con una Ristra de pistolas (+5 puntos) y/o con un objeto mágico de hasta 25 puntos..

Reglas especiales: Odio (Caos).

Disciplina férrea: *Los streltsi entrenan duramente con sus arcabuces, que llevan siempre dispuestos y pueden cargarlos en muy poco tiempo. Los Streltsi ignoran la regla Mover o disparar de sus arcabuces.*

HALCONES DE MISKA (14 puntos por miniatura)

La leyenda cuenta que Miska fue advertida de una traición por los halcones azulados de las montañas del Fin del Mundo. Desde entonces, los magos de hielo son capaces de convocar a esos halcones, que atacan en bandadas a los enemigos de Kislev.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halcones de Miska	1	4	0	3	2	1	6	2	8

Tipo de tropa: Bestias (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-12

Equipo: Garras (arma de mano)

Reglas especiales: Volar, Ataques mágicos, Hostigadores, Odio (Caos), Carga devastadora, Resistencia mágica (1).

MORTERO (90 puntos)

Un mortero es una máquina de guerra de pólvora que descarga un proyectil hueco relleno de metralla: tras un tiro parabólico, el proyectil se rompe, liberando su carga mortal en un gran área. Los morteros kislevitas suelen ser de manufactura Imperial, obtenidos mediante el comercio.

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

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de la unidad: 1 Mortero con 3 humanos de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con arma de mano.

Reglas especiales: El Mortero dispara como una catapulta, salvo que usa la plantilla redonda grande, y tiene F3 y Poder de penetración. El impacto central tiene F6, Heridas múltiples (ID3) y niega la tirada de salvación por armadura. El mortero usa la tabla de problemas del cañón en lugar de la de la catapulta. La dotación tiene Odio (Caos).

GRAN CAÑÓN URUGÁN (90 puntos)

Los Grandes cañones Urugán son el orgullo de las forjas de Kislev. Siguiendo procesos aprendidos de sus aliados imperiales, los maestros forjadores kislevitas crean estas ornamentadas piezas de artillería para enfrentarse a las monstruosidades del Caos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran cañón Urugán					7				
Dotación	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de la unidad: 1 Gran cañón Urugán con 3 kislevitas de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con arma de mano.

Reglas especiales: El Gran cañón Urugán dispara como un cañón. La dotación tiene Odio (Caos).

HIJOS DE URSUN (75 puntos por miniatura)

En la Montaña de Hielo, la más sagrada de Kislev, existe un templo dedicado a Ursun. Allí, los más nobles caballeros pueden ingresar en la orden para tratar de ganarse el derecho a ser llamados Hijos de Ursun. Estos guerreros de leyenda acuden a la batalla montados en feroces osos blancos kislevitas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hijo de Ursun	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Oficial	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Oso blanco kislevita	6	4	0	5	5	3	2	3	6

Tipo de tropa: Caballería monstruosa (50x50mm)

Tamaño de la unidad: 2-5

Equipo: Arma de mano, Lanza de caballería, Armadura pesada y Escudo.

Montura: Osos blancos kislevitas.

Opciones: Pueden cambiar sus lanzas de caballería por armas a dos manos (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Hachas arrojadizas (+1 punto por miniatura) y/o Pistolas (+3 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+12 puntos), a otro en Portaestandarte (+12 puntos) y a otro en músico (+12 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Oficial puede elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Inmunes a la psicología, Odio (Caos), causan Miedo. La gruesa piel de los osos proporciona a sus jinetes un bonificador de +2 a su tirada de salvación por armadura, en lugar del +1 habitual.

Seguidos por el invierno: *Los Hijos de Ursun son seguidos por los gélidos vientos invernales y por terribles tormentas de nieve. Todas las unidades enemigas en contacto peana con peana con los Hijos de Ursun verán su Iniciativa reducida a la mitad mientras permanezcan en contacto con éstos.*



COMANDANTES

COMANDANTE KISLEVITA (110 puntos)

Los comandantes kislevitas son veteranos guerreros que han luchado en innumerables batallas. Muchos son de ascendencia noble, pero no todos; un hombre común puede llegar en Kislev todo lo arriba que le permita su talento. Los comandantes kislevitas se entrenan en numerosos estilos de combate, y son también maestros de la estrategia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comandante kislevita	4	6	6	4	4	3	6	4	9

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con Arma de mano adicional (+2 puntos), Arma a dos manos (+4 puntos), Alabarda (+5 puntos), Lanza (+3 puntos), Lanza de caballería (+6 puntos, sólo si va montado), Pistola (+5 puntos), Ristra de pistolas (+10 puntos), Arco (+5 puntos) y/o Escudo (+3 puntos).

Puede sustituir su Armadura ligera por Armadura pesada (+3 puntos).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+14 puntos), que puede equiparse con Barda (+4 puntos), o un Oso blanco kislevita (+55 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experto (sólo si va montado en caballo de guerra).



HIJA DE MISKA (165 puntos)

Las Hikas de Miska, también conocidas como Reinas Khan, son una misteriosa orden de hechiceras que, según la leyenda, proceden del linaje de Miska, la hija del mítico fundador de Kislev. Están versadas en el arte de la guerra y en el uso de la poderosa magia de hielo de Kislev.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hija de Miska	4	5	4	4	4	3	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano

Opciones: Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), Lanza (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+3 puntos). Puede equiparse con Arco (+5 puntos).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+14 puntos), que puede equiparse con Barda (+4 puntos) o un Dragón blanco (+245 puntos).

Magia: Una Hija de Miska es una hechicera de nivel 2 que siempre usa el saber del Hielo. Puede aumentarse a nivel de magia 3 (+35 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Odio (Caos), Inmune a la psicología, Resistencia mágica (1).

Icono legendario: *Las Hijas de Miska son consideradas sagradas por los kislevitas, y su mera presencia basta para infundir resolución a los guerreros de Kislev. Todas las unidades kislevitas a 12" o menos de una Hija de Miska serán Inmunes a la psicología. El radio aumenta a 18" si va montada en Dragón blanco.*



GRAN MAGA DE HIELO (140 puntos)

Las Magas de Hielo son las guardianas de la ancestral tradición mágica kislevita, y dominan el poder del frío y el invierno. La gran mayoría de ellas son mujeres, aunque existen también unos pocos Grandes Magos del Hielo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Maga de Hielo	4	3	3	3	4	3	4	1	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con arma de mano adicional (+2 puntos) o arma a dos manos (+4 puntos).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Siempre utiliza el Saber del Hielo.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+14 puntos), que puede equiparse con Barda (+4 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experta



HÉROES

BOYARDO (55 puntos)

Los oficiales del ejército kislevita son los Boyardos. Como enviados de la zarina, su presencia inspira a las tropas. Los boyardos son feroces combatientes, habituados a enfrentarse a los más peligrosos enemigos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boyardo	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con Arma de mano adicional (+1 punto), Arma a dos manos (+2 puntos), Alabarda (+3 puntos), Lanza (+2 puntos), Lanza de caballería (+4 puntos), Pistola (+5 puntos), Ristra de pistolas (+10 puntos), Arco largo (+5 puntos) y/o Escudo (+2 puntos). Puede sustituir su Armadura ligera por Armadura pesada (+2 puntos).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+9 puntos), que puede equiparse con Barda (+3 puntos), o un Oso blanco kislevita (+65 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experto (sólo si va montado en caballo de guerra).

Especial: Portaestandarte de Batalla: Uno de los Boyardos del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla (+25 puntos). Puede elegir un estandarte mágico (incluso Reliquia) como uno de sus objetos mágicos.



MAGA DE HIELO (60 puntos)

Las magas de hielo son capaces de utilizar los vientos de la magia para blandir el poder del frío y el invierno contra los enemigos de Kislev.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	4	3	3	3	3	2	3	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con arma de mano adicional (+1 punto) o arma a dos manos (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Siempre utiliza el Saber del Hielo.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+14 puntos), que puede equiparse con Barda (+4 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experta



SACERDOTE GUERRERO (60 puntos)

Los kislevitas son un pueblo muy devoto, y adoran a sus propios dioses del norte (Ursun, Dazh y Tor). Los sacerdotes guerreros son capaces de utilizar su fe para obrar milagros, y los kislevitas agradecen tener un sacerdote cerca cuando se aproximan las huestes de la oscuridad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote guerrero	4	4	4	4	4	2	4	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con Arma de mano adicional (+1 puntos), Arma a dos manos (+2 puntos) o Escudo (+2 puntos). Puede equiparse con Arco (+4 puntos) o Hachas arrojadas (+2 puntos). Puede sustituir su Armadura ligera por Armadura pesada (+2 puntos).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+9 puntos), que puede equiparse con Barda (+3 puntos)

Plegarias: Un Sacerdote guerrero conoce todas las Plegarias, y puede lanzar una de ellas por fase de magia propia con Nivel de energía 3.

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Inmune a la psicología.

ATAMÁN (70 puntos)

Las tribus ungol de las estepas eligen a sus líderes entre los más bravos y mejores combatientes: los Atamanes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Atamán	4	4	6	4	4	2	6	3	8
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Arco.

Opciones: Puede equiparse con armadura ligera (+3 puntos) y/o escudo (+2 puntos).

Montura: Monta un caballo de guerra.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experto, Caballería rápida, Disparo rápido (el Atamán y cualquier unidad de arqueros a caballo Ungol a la que se una obtienen esta regla especial para sus arcos).

BRUJA UNGOL (75 puntos)

Las brujas ungol son mujeres santas de las tribus del norte, que protegen a los Ungol contra las fuerzas del Caos gracias al poder de sus encantamientos. Son veneradas por su sabiduría y su poder arcano.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bruja Ungol	4	3	3	3	3	2	3	1	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con arma de mano adicional (+1 punto) o arma a dos manos (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de entre los saberes de las Bestias y/o de los Cielos.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+14 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experta, Causa Miedo.

Protectora de almas: *Las brujas Ungol se dedican, desde la niñez, a aprender los encantamientos y rituales que protegen a su gente de la mutación, de la magia y del Caos.* Una bruja Ungol tiene la regla especial Resistencia mágica (1), que se incrementa a Resistencia mágica (2) contra hechizos de los saberes de Magia Oscura, Slaanesh, Nurgle, Tzeentch, Nigromancia, Hashut, Ruina y Plaga.



MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5
Oso blanco kislevita	6	4	0	5	5	3	2	3	6
Dragón blanco	6	6	0	6	6	6	2	6	8

Caballo de guerra: Bestia (25x50mm). Cambia el tipo a Caballería.

Oso blanco kislevita: Bestia monstruosa (50x50mm). Cambia el tipo de tropa a Caballería monstruosa. Causa Miedo. La gruesa piel del oso proporciona a su jinete un bonificador de +2 a su tirada de salvación por armadura, en lugar del +1 habitual.

Dragón blanco: Monstruo (50x100mm). Volar, Piel Escamosa (3+), Arma de aliento (las miniaturas impactadas deben superar un chequeo de Resistencia o sufrir una herida sin tirada de salvación por armadura; no afecta a Demonios o No muertos), Aura de escarcha (todos los enemigos en contacto peana con peana con un dragón blanco tendrán un penalizador de -1 a su HA e I. No afecta a Demonios o No muertos).

PLEGARIAS A URSUN, TOR Y DAHZ

Curación (Potenciación): Cura una herida a una miniatura de personaje o monstruo herida a 6" o menos, que puede ser el propio lanzador

Coraje (Potenciación): Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, el lanzador y su unidad serán Tozudos.

Furia (Potenciación): Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, el lanzador y su unidad obtendrán un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como con proyectiles).

Fortaleza (Potenciación): Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, el lanzador y su unidad obtendrán Resistencia mágica (2) y Ataques mágicos.

Tormenta (Daño directo): Coloca la plantilla redonda pequeña a 18" o menos de lanzador y tira el dado de dispersión; con punto de mira la plantilla permanece donde la colocaste, con una flecha, desvía la plantilla 1D6" en esa dirección. Las miniaturas cubiertas por la plantilla (usa las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F1 sin tirada de salvación por armadura.

OBJETOS MÁGICOS DE KISLEV

ARMAS MÁGICAS

Filosangriento (Reliquia, 85 puntos)

Se trata de la mítica espada que portaba el zar Igor el Terrible. Esta espada es considerada sagrada, pero sólo se saca del santuario de Miska cuando hay una gran necesidad, pues una sed de sangre inagotable se apodera de aquel que se atreve a blandirla.

Arma de mano. Filosangriento proporciona un bonificador de +2 a la Fuerza de su portador, y la regla especial Furia asesina, aunque obtendrá ID3+1 Ataques adicionales, en lugar de sólo uno. El portador no podrá perder su Furia asesina aunque sea derrotado en combate.

Hacha sagrado de Miska (50 puntos)

El hacha sagrado fue forjado por Miska para su segundo marido, Mikhail Gregorov (ya que mató y devoró al primero en un ataque de furia). Se trata de un arma enorme y pesada, capaz de abatir a un ogro de un golpe.

Arma a dos manos. Proporciona a su portador las reglas especiales Poder de penetración y Heridas múltiples (ID3).

La cimitarra glacial (40 puntos)

Las reinas khan forjan poderosas espadas mágicas utilizando únicamente hielo. El material se refuerza mágicamente hasta que es tan duro y resistente al calor como el acero, aunque las espadas conservan en su interior el gélido viento del norte.

Arma de mano. La cimitarra glacial otorga a su portador +1F y +1A en combate cuerpo a cuerpo.

Lanza bendita de Dazh (30 puntos)

Forjada del más puro acero y encantada con las bendiciones de Dazh, el dios solar kislevita, la lanza es anatema para las criaturas del Caos y los muertos andantes.

Lanza. Proporciona a su portador un bonificador de +1F en combate cuerpo a cuerpo. Tiene la regla especial Heridas múltiples (2) contra miniaturas con la regla especial Demonio o No muerto.

Arco de hueso Ungol (25 puntos)

Confeccionado con los huesos de una bestia del norte e imbuido de poderosos encantamientos, este arco es capaz de disparar andanadas de flechas de una potencia mortífera.

Arco. Tiene la regla especial Disparos múltiples (ID6, tira cada vez que vayas a disparar). Los impactos causados por el Arco de hueso ungol se resuelven con F4.

Pistolas del príncipe Boydinov (25 puntos)

Esta ristra de pistolas perteneció al príncipe Boydinov de Erengado, que introdujo las armas de pólvora en Kislev. El príncipe pagó mucho oro a un hechicero para que encantase sus pistolas, las cuales le sirvieron bien durante toda su vida, que acabó bruscamente con un juego de Ruleta Kislevita.

Ristra de pistolas. Las pistolas del príncipe Boydinov proporcionan a su portador un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar al utilizarlas, tanto al dispararlas como al usarlas en combate cuerpo a cuerpo.

ARMADURAS MÁGICAS

Armadura de hielo de Jekaterina (40 puntos)

Esta armadura fue forjada a partir de pura magia y hielo por Jekaterina, una hija de Miska, para Vladimir Nestoff, su campeón. Se dice que las armas de los mortales no pueden atravesarla.

Armadura pesada. Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 3+, que se ve anulada por Ataques mágicos.

Armadura de Alexander (35 puntos)

Esta armadura fue fabricada por los enanos para el zar Alexander Njevski, y tiene grabada la inscripción "Los dioses están con nosotros, por tanto no podemos fallar".

Armadura pesada. Proporciona al portador una tirada de salvación por armadura de 3+, en lugar del 5+ habitual por ser armadura pesada. El portador puede repetir sus tiradas de salvación por armadura fallidas

Escudo de Ursun (30 puntos)

Aunque aparenta ser un escudo corriente de madera, el Escudo de Ursun otorga una gran fortaleza a quien lo lleve.

Escudo. Proporciona a su portador un bonificador de +1 a su atributo de Fuerza.

Pellejo del Lobo Invernal (15 puntos)

Se trata de un pellejo curtido de Lobo invernal, enormes bestias del norte que exhalan hielo. Encantado por las brujas ungol, el pellejo protege a su portador.

Puede llevarse el pellejo sobre otra armadura. Proporciona a su portador las reglas especiales Piel escamosa (5+) e Inmune a fuego.

TALISMANES

La Corona de hielo (Reliquia, 55 puntos)

Esta diadema de hielo decorada con finas púas no se derrite ni ante el calor más sofocante. La corona tan sólo revela su verdadero poder a las practicantes de la magia de hielo.

Sólo hechiceros. La Corona de hielo incrementa en un punto la Resistencia del portador, otorga a éste la regla Inmune a fuego y genera un dado de energía o de dispersión en cada fase de magia.

Manto sagrado de Ursun (40 puntos)

Hecho con la piel de un oso blanco kislevita, el manto ha recibido la bendición de una docena de sacerdotes del Dios Oso, y protege a los verdaderos creyentes de todo daño.

Todos los impactos contra el portador se resuelven con un penalizador de -2 a su Fuerza; esto se reduce a -1F contra Ataques mágicos. No afecta a los impactos sin un valor de Fuerza.

Collar de dientes de oso (15 puntos)

Las brujas Ungol crean estos fetiches que protegen a quien los lleva, desviando las espadas y las flechas.

Proporciona a su portador la regla especial Piel escamosa (5+).

OBJETOS HECHIZADOS

La Manzana de Kislev (Reliquia, 60 puntos)

Esta fina pieza de joyería está encantada por las Hijas de Miska, y sólo los más grandes nobles de Kislev pueden portarla. Irradia un aura mágica de coraje y valentía que se contagia a los guerreros kislevitas.

Sólo general del ejército. El Liderazgo del portador se incrementa en un punto, hasta un máximo de 10, y obtiene la regla especial Tozudez. Todas las unidades amigas a 12" o menos del portador superarán automáticamente sus chequeos de Miedo, Terror y Pánico.

Pluma de Finist el Halcón (30 puntos)

Cuando el príncipe Finist se transformó en halcón, dejó algunas de sus plumas a sus allegados como símbolo de su amistad. Esas plumas todavía contienen una poderosa magia.

Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Contiene un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre el portador. Si se resuelve con éxito, retira la miniatura del portador (y su montura) y colócala en cualquier punto del campo de batalla, a más de 1" de cualquier miniatura enemiga.

Relicario de congelación (30 puntos)

Encerrado en este pequeño relicario hay un pedazo de hielo encantado. El ambiente se congela alrededor del relicario debido al poder imbuido en el hielo.

Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador verán su iniciativa reducida a la mitad (redondeando hacia arriba) mientras permanezcan en contacto con el portador.

Icono del Juramento Eterno (30 puntos)

Estos pequeños iconos de plata contienen las palabras de Miska grabadas: "Mientras exista Kislev, resistiremos". Recuerdan el juramento de combatir la marea del Caos a toda costa.

El portador (y la unidad en la que se encuentre) pueden repetir todas sus tiradas para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como con proyectiles) contra unidades de los ejércitos del Caos (Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos y Grey Infernal)

El Farol de Dazh (25 puntos)

Este pequeño y sencillo farol de cobre está grabado con el disco solar de Dazh. Al abrir la pequeña puertecilla, una llamarada de pura luz blanca surge de su interior.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 18" y causa 2D6 impactos de F4 con la regla especial Ataques flamígeros. Las miniaturas con la regla especial No muerto o Demonio sufrirán impactos de F6 en lugar de F4.

Pócima gélida ungol (20 puntos)

Las brujas ungol preparan estas pócimas usando extrañas hierbas y rituales mágicos. Aquellos que beben el brebaje azulado son capaces de exhalar una nube de escarcha.

Un sólo uso. Puedes declarar que tomas la Pócima gélida ungol al inicio de cualquiera de tus fases de disparo. Durante esa fase, el portador obtiene un Arma de aliento de F3 que no permite tirada de salvación por armadura.



ARTEFACTOS ARCANOS

Guanteletes de guerra de Miska (40 puntos)

Estos guantes recubiertos de cota de malla pertenecieron a la legendaria reina khan Miska, y permiten llamar a los vientos del invierno para dar forma a los hechizos de la magia del hielo con facilidad.

El portador obtiene un bonificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos, y conoce un hechizo adicional.

La trenza de Vasilisa (25 puntos)

Vasilisa la Sabia fue una reina-khan que aconsejó al zar Alexander Njevski durante los años más gloriosos de su reinado. Aún hoy se conserva una de sus trenzas en el Santuario de Miska, la cual es un potente foco mágico.

Cada vez que el portador realice un intento de dispersión, puede repetir todos los resultados naturales de 1 que obtenga en esa tirada.

ESTANDARTES MÁGICOS

Estandarte de la Reina de Hielo (Reliquia, 80 puntos)

Se trata del estandarte de la mismísima Zarina y gobernante de Kislev, Katarín II, hija del zar Boris Bokha el Rojo. Cuando el estandarte es llevado a la guerra, los soldados de Kislev, desde el primero hasta el último, saben que no hay que ceder ni un metro, pues el destino del reino entero depende de ellos.

El efecto de la regla especial ¡Ni un paso atrás! del portador alcanza todo el campo de batalla, en lugar de las 12" de radio habituales.

Bandera de los Gospodar (50 puntos)

Sobre la bandera aún se puede ver el antiguo símbolo de los primeros Gospodar. Aunque descolorida y ajada por el tiempo, la magia imbuida hace siglos en esta antigua bandera sigue latente en su interior.

Sólo unidades de Caballería o Caballería monstruosa. La unidad (incluyendo las monturas) obtiene la regla especial Carga devastadora.

Pabellón de Tor (45 puntos)

Tor es la deidad patrona de las tormentas y la guerra, y este estandarte confeccionado con cuero es tosco, pero efectivo. Cuando los vientos de la guerra agitan el pabellón, el cielo se ennegrece, y comienzan a caer los relámpagos.

El portador será Inmune a la psicología. Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de daño directo que toma como objetivo a cualquier unidad enemiga en el campo de batalla. La unidad objetivo sufrirá ID6 impactos de F6 que no permiten tirada de salvación por armadura. Este es un ataque de rayos.

Icono sagrado de Miska (25 puntos)

Este estandarte se guarda normalmente en el santuario de Miska, en la ciudad de Kislev. Cuando se lleva a la batalla, su magia imbuye a los guerreros con una habilidad marcial fuera de lo común.

Todas las miniaturas de la unidad obtienen un bonificador de +1 a su HA (excepto las monturas).

Estandarte aullante de Njevski (15 puntos)

Este estandarte data de los tiempos del gran zar Alexander Njevski, y emite un graznido similar a las aves de presa cuando se agita al viento a gran velocidad.

La unidad que porte el estandarte causará Miedo durante cualquier turno en que declare una carga.

TRASFONDO DE KISLEV

La tierra de Kislev se considera la nación septentrional más civilizada. La frontera de Kislev la delimitan el Imperio por el Sur y el Oeste, el Mar de las Garras por el Oeste, el Territorio Troll por el Norte y las Montañas del Fin del Mundo por el Este y Noroeste.

Al sur y al oeste está bordeada por los oscuros y extensos bosques del Imperio, la tierra con la que ha jurado una Alianza Eterna tras la Gran Guerra contra el Caos. Durante siglos, los guerreros de Kislev y los soldados del Imperio han combatido a las fuerzas de los Dioses Oscuros, y aunque las relaciones no han sido siempre armoniosas, ninguna nación ha dejado de responder a la llamada a la batalla cuando su aliado está en peligro.

El Mar de las Garras forma costa occidental de Kislev, y los asentamientos que sobreviven aquí con la pesca y la caza de ballenas debe luchar constantemente contra el terror de los invasores nórdicos, que navegan desde sus puertos congelados para asolar las tierras del sur. Kislev no tiene una marina permanente, por lo que estos pueblos deben procurarse de a su propia defensa cuando atisban los barcos nórdicos en el horizonte en busca de esclavos y saqueo.

La tierra desolada más allá del río Lynsk al norte se conoce como el Territorio Troll, una tierra hostil habitada por tribus sedientas de sangre y bestias monstruosamente mutadas del Caos. Las Montañas del Fin del Mundo forman una barrera prácticamente impenetrable para el noreste y este, y dentro de estos picos oscuros habitan numerosas tribus de Orcos y Goblins.

Dentro de estos límites se pueden encontrar todo tipo de terreno: bosques, ríos y colinas, aunque dentro de sus fronteras, de camino a las montañas el paisaje apenas varía, y sólo un pequeño y ocasional montículo de tierra rompe la estepa de pastizales en expansión.

La frontera sur que ha compartido durante mucho tiempo con el Imperio se establece con el río Uorskoy (llamado así en honor al dios Ursun), que surge de las altas cumbres de las Montañas del Fin Mundo y fluye hacia el oeste hasta que sus aguas congeladas se unen a las del Talabec.

La frontera norte de Kislev es más difícil de definir, aunque la mayoría de los estudiosos coinciden en que es conveniente establecerlo en el río Lynsk, un río mortalmente frío cuyo cauce discurre hacia el Oeste desde las Montañas del Fin del Mundo hasta su desembocadura en el Mar de las Garras. La razón de esta dificultad se debe a que el norte de Kislev es apenas es distinguible del Territorio Troll y la tundra que hay más allá, más boscosa al pie de las montañas.



Sólo unas pocas tribus kislevitas han recorrido las tierras al norte del Lynsk adentrándose en el Territorio Troll y hacia el este a lo largo del Paso Elevado. El norte de Kislev es una tierra fría y estéril, y la mayoría del kislevitas que se pueden encontrar aquí llevan una existencia nómada, trasladándose constantemente de unas tierras de pasto a otras al igual que las tribus de Bárbaros de las Tierras Desoladas.

A medida que uno se aleja del inhóspito norte, dirigiéndose al sur y aproximándose a las tierras del Imperio, Kislev se transforma, volviéndose más hospitalaria adoptando mucho de los elementos civilizados que se encuentran en las tierras del pueblo de Sigmar, aunque sigue siendo muy fría durante buena parte del año. Granjas y caseríos remotos florecen en estas tierras, pero la explotación de las canteras es tan escasa que la mayoría de los edificios de estos asentamientos tienden a estar levantados con rocas sin trabajar o madera local. Esto les confiere a los asentamientos Kislevitas una apariencia rústica, que la gente del Imperio considera un tanto atrasada y sin civilizar. En cambio, los poderosos palacios y los templos de las ciudades con sus cúpulas y torres de oro en forma de cebolla son otra cosa.

LA TIERRA DE KISLEV

Montañas

Kislev está delimitada al este por las Montañas del Fin Mundo, cuyos sombríos y amenazantes picos que se elevan desde la estepa como una hilera de colmillos y parecen arañar el cielo con su inmensidad. La región es escarpada y está sumamente despoblada, salvo por ocasionales aventureros y tramperos. En la antigüedad, estas montañas formaban parte del imperio de los Enanos, que construyeron grandes ciudades, complejos subterráneos y fortalezas en la roca, excavados hasta lo más hondo del corazón de la cadena montañosa. Cuando el reino enano cayó en la ruina, muchos de estos túneles y galerías fueron destruidos, olvidados, o capturados por los Goblins Nocturnos y Skavens.

La única fortalezas que se encuentran tan al norte son Karak Ungor (ahora conocida como la Montaña del Ojo Rojo después de ser conquistada por los Goblins Nocturnos de la tribu del Ojo Rojo) y la fortaleza perdida de Karak Vlag. Sólo los increíblemente valientes o temerarios se atreverían a enfrentarse a los numerosos peligros de las montañas, pero el atractivo de enormes tesoros poderosos olvidados en las abandonadas fortalezas suponen un poderoso incentivo. La principal ruta en las Montañas del Fin del Mundo en Kislev es el Paso Elevado, una ruta traicionera que conecta Kislev con las misteriosas tierras del este, donde oscuros historias hablan de un reino de Ogros caníbales y una raza de Enanos corrompidos por el poder del Caos.

Tierras forestales

Los bosques son una extensión del Gran Bosque y del Bosque de las Sombras del Imperio, y son aún menos deseables para el cultivo, ya que el suelo es pobre, requiriendo de mucha labranza, y están salpicado de numerosas ciénagas y marismas, con frecuentes depósitos de arena y arcilla, sin mencionar que cuentan con vida salvaje más peligrosa. Como en el Imperio, las bandas de goblinoides y hombres bestia acechan en sus profundidades.

A medido que uno se adentra es Kislev, estos bosques se van diluyendo gradualmente en su frontera norte, dando paso al cada vez más desolado oblast (palabra kislevita para una amplia región vacía y congelada) de Kislev. A pesar de esto, Kislev no está exenta de pequeños bosques y forestas, algunas de las cuales se rumorea que son el hogares de comunidades aisladas Elfos Silvanos. Tales rumores quizá no carezcan de sustancia, ya que hay muchos cuentos populares que hablan de misteriosas bandas de arqueros que surgen de los bosques para salvar a guerreros kislevitas de una muerte segura a manos de los Hombres Bestia. Sin embargo, tan pronto como las criaturas del Caos son destruidas, estos salvadores se desvanecen de nuevo en el bosque sin decir una palabra.

La mayoría de los bosques de Kislev se encuentra en el sur más fértil o en las regiones más boscosas al este, en las estribaciones de las Montañas del Fin del Mundo, aunque se pueden encontrar bosquecillos aislados y pequeñas áreas boscosas a lo largo de Kislev. Estos bosques son el hogar de todo tipo de despreciables criaturas (Hombres Bestia, Orcos, Goblins, u otras bestias peligrosas) que han llegado desde las montañas en busca de presas.

Un poco más al norte del río Lynsk, el borde Sur del Oblast del Este 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 prosperasen. Sin embargo, la frecuencia cada vez mayor de los ataques del Caos amenaza la seguridad de dichos asentamientos, y el actual descenso de personal en las guarniciones del Translynsk no facilita las cosas.

Dado que Kislev carece de extensos bosques, hay poco que refrene el viento casi constante que azota desde el norte o noreste. Estas ráfagas mordazmente frías recorren la estepa, soplando a través de las tierras con tal violencia que aquellos que las soportan son endurecidos, templados, se hacen más fuertes. De hecho, este fenómeno ha dado lugar a la expresión de "vivir al viento", que significa vivir una dura y fortalecedora existencia. Estos feroces vientos del norte son vistos como signos de mal agüero y se dice que anuncian la llegada de las tribus guerreras de los Dioses Oscuros. Cuando estos vientos soplan fuerte, señalan una época de miedo y incertidumbre; y los guerreros de Kislev se preparan para la guerra.

La Estepa

La mayor parte de Kislev se compone de extensos y masivos pastizales, conocidos como la estepa, una región de vastas praderas cubiertas de hierba donde un viajero nunca está caliente, y el aire es seco y árido. El suelo es negro y fértil, pero el clima es duro, y la estación de crecimiento, corta, además de que apenas llueve en la estepa, lo que significa que sólo las hierbas y plantas más resistentes pueden sobrevivir, pero cuando lo hace, son aguaceros torrenciales que se sobrepasan las orillas de los ríos, y retienen a todos excepto a los más determinados por viajar.

Aparte de pequeños pueblos, conocidos como stanitsas, prácticamente los únicos habitantes de la estepa son tribus nómadas que recorren el territorio en grupos, en constante búsqueda de nuevas áreas de pastoreo. 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 suelo del norte de la estepa es muy pobre, y sólo en el más fértil sur del país puede permitir a los agricultores labrar la tierra. Los Kyazak (término kislevita para bandidos y asaltantes) habitan la estepa, pero estos feroces guerreros no cultivan y apenas crían animales; en cambio, se hacen con aquello que necesitan por la fuerza, atacando los stanitsas y matando a todos los viajeros con los que se encuentren para obtener oro y suministros. Tal es la vastedad de la estepa que es casi imposible cazar estos incursos, aunque es bastante fácil encontrar trabajo para aquellos que buscan empleo defendiendo los pueblos de las brutales redadas de los kyazaks.



HISTORIA DE KISLEV

La historia de Kislev es una historia de guerras y batallas, de héroes y horrores. Desde que los hombres han vivido al norte del Urskoy, se ha producido derramamientos de sangre por todo este reino desolado e inhóspito. La tierra tiene sus orígenes en las feroces tribus que gobernaron la estepa y que se guerreaban mutuamente desde la antigüedad. En la época de Sigmar, las duras tierras al noreste de la Urskoy estaban pobladas por las muchas tribus de Ungols y Dolgans.

El estilo de vida de estos grupos tribales en la estepa era bélica y dominaron a las tribus más pequeñas de los Ropsmenn que vivían en lo que hoy es el Territorio Troll. Compartiendo muchos rasgos con los nómadas Kurgan de la estepa al este, los Ungoles eran un pueblo dispersos formado por tribus nómadas a caballo. Estos guerreros eran jinetes expertos y vivían y luchaban en sus monturas, perfeccionando un tipo de guerra que fue inigualable por cualquier otra tribu de la estepa del momento. Los Dolgans ya eran un pueblo en declive, y sus costumbres eran vista por la mayoría de otras tribus como impuras, posiblemente porque los dioses a los que adoraban tenía un asombroso parecido las de los Desiertos del Caos.

Las tribus de Kislev

Viviendo en grupos familiares, cada tribu viajaba través de la estepa, parando cada noche y erigiendo un campamento a una velocidad increíble. Todo lo que la tribu necesitaba podría llevarse a lomos de sus caballos, y cada tribu tenía su propia identidad y tradiciones culturales. Muchas de las tribus que mantenían estas tradiciones han sido olvidadas con el paso de los siglos ya sea por que la guerra, el hambre o las enfermedades las borraron de la estepa, pero muchas otras sobrevivieron en la superstición, fama o cuentos hasta el día de hoy. Vivir de otra manera era inimaginable para las tribus, y por lo tanto, los pueblos de la estepa se hicieron fuertes en el saqueo y la guerra, pero nunca podría llegar a ser más de lo que eran. No sembraban cultivos, ni erigían edificios y ni tampoco podían echar raíces en ningún lugar, pues para una cultura tribal que se basaba en la búsqueda de nuevas tierras de pastoreo nunca podrían permanecer estáticos por mucho tiempo.

La influencia de Sigmar no se extendió tan al norte, y las tribus de la estepa se mantuvieron independientes de la confederación de tribus que fundó. Las vecinas tribus de los Teutógenos del Imperio vivían más o menos en paz con las tribus de Kislev, aunque hubo escaramuzas e incursiones fronterizas entre estas tribus nómadas.

Los Norsii

Las tribus del norte eran feroces y belicosas, y vivían para la batalla y la vida de las estepas. Para estos guerreros, luchar entre sí era tan natural como respirar, y este tipo de vida producía hombres fuerte y honorables. La guerra era una forma de vida, y el valor de un hombre se medía por el número de almas que había enviado a la otra vida, por cuántos caballos eran de su propiedad, y por el número de hijos que engendraba. Más al sur, Sigmar consolidó su dominio sobre el futuro Imperio, uniendo las tribus dispersas bajo su gobierno y expulsando a aquellos que no sometieron ante él. Las antiguas tribus Norsii se negaron a aceptar el liderazgo de Sigmar y fueron dispersados por sus ejércitos y expulsados al norte, más allá de las Montañas Centrales, hacia Kislev. La llegada de un gran número de guerreros fue recibida con hostilidad comprensible por las tribus de Kislev, y los Ungols hicieron la guerra a los Norsii, impulsando aún más al norte hacia las tierras heladas de Norsca, derrotando al ejército de su mayor héroe, Etta Corazón Sangriento, en la batalla al borde de los Desiertos del Caos.



Las historias todavía cuentan que este gigantesco y barbudo guerrero se cortó su propia cabeza para negarle al enemigo dicho placer. Impresionado con su valentía, los Ungoles llevaron sus restos al sur, hacia el Territorio Troll, y levantaron un montículo de piedras donde depositar su cuerpo. Algunos dicen que este túmulo desapareció hace mucho tiempo, mientras que otros sostienen que todavía permanece sin descubrir en las profundidades del Territorio Troll. Sea cual sea la verdad, las leyendas Ungoles dicen que el espíritu de Corazón Sangriento todavía aúlla través de la estepa la noche antes de una batalla, juzgando a los guerreros que van a luchar y asegurándose de que sean dignos de viajar al otro mundo después de su muerte.

La amenaza de los Pielas Verdes

Mientras los Ungoles se enfrentaban lucharon el Norsii, las tribus de Orcos de las Montañas del Fin del Mundo estaban creciendo de forma inquietante. Y bajo el liderazgo del Kaudillo Gortork, una enorme horda de pieles verdes comenzó arrasando las tierras orientales de Kislev. Los Orcos asolaron desde el este y devastaron gran parte de la estepa, destruyendo las tierras tribales con una brutalidad sin sentido mientras marchaban hacia las más fértiles llanuras del sur. Comprendiendo que las tribus de la estepa no podían contener semejante fuerza y que estos orcos podrían seguir su camino hacia el sur sin problemas, Sigmar envió muchos de sus guerreros para ayudar a los Ungoles en su lucha contra los orcos.

En el lugar donde hoy se asienta la ciudad de Kislev, Sigmar y el señor de la guerra jefe Ungol Subotan se enfrentaron a la horda de Gortork. Sigmar y Subotan lucharon codo con codo y abrieron su camino a través de la rugiente guardia personal del Kaudillo antes de que Sigmar fuera capaz de matarlo con un poderoso golpe de su martillo mágico, Ghal Maraz. Ambos líderes hicieron un juramento de sangre en la cual si cualquiera de sus tierras volvía a verse amenazada por invasores, el otro responder a la llamada a la armas y lucharían juntos otra vez.



Sigmar envió guerreros a Kislev en varias ocasiones, aunque nunca volvió a luchar personalmente en la estepa. A cambio, los señores de la guerra Ungol enviaron algunos de sus mejores jinetes para ayudar a Sigmar cuando este marchó para enfrentarse a un poderoso ejército de Orcos y Goblins junto al Gran Rey Enano Kurgan Barbahierro en la legendaria batalla del Paso del Fuego Negro. Así nació la alianza eterna que ha unido a Kislev y el Imperio desde entonces, aunque no fue hasta después de la Gran Guerra contra el Caos cuando se convirtió en un tratado formal.

La migración de los Gospodares

Tras la batalla del Paso del Fuego Negro, Sigmar regresó al Imperio para construir su reino, y los miembros de la tribu Ungol volvieron a dominar las estepas, peleando muchas batallas contra las crueles bandas de saqueadores de los Desiertos del Caos del norte y la migración de tribus del este. A través de los siglos, estas tribus aumentaron en número, hasta que parecía como si cada día engrosaran mas guerreros frescos procedentes del Paso Elevado.

Alrededor del año 1.500 C.I, dio comienzo a la mayor migración hacia el oeste desde las estepas orientales. El aumento de la expansión de los Desiertos del Caos había obligado a las tribus Gospodares a trasladarse al oeste a través de las montañas. Liderados por la Reina Khan Miska, los Gospodares eran poderosos y opulentos, y poseía un ingenio sin igual en la guerra, pues su habilidad en el combate a caballo era superior incluso a la de los Ungoles. La Reina Khan no sólo era una guerrera de gran habilidad y coraje, sino que también era una hechicera de un poder sin igual.

Sus legiones de jinetes y el poder de su magia dispersaron a los Ungoles de la estepa y le valió un lugar en sus pesadillas en los siglos venideros. Junto con la magia de la Reina Khan, las armas y tácticas superiores de los Gospodares expulsaron a los Ungoles al oeste y al norte, hacia la tierra ocupada por los Ropsmenn, donde los dos grupos tribales lucharon por el dominio.

Uno de los bastiones más fuertes de los Ungoles en las estepas era Praag, pero incluso este asentamiento no tardó en caer ante los Gospodares. Sus muros fueron derribados por la magia de la Reina Khan, y sus habitantes fueron expulsados al oeste de su antigua capital, la ciudad portuaria de Norvard. Habiendo conquistado a los Ropsmenn con anterioridad, los Ungoles obtuvieron con prontitud la ventaja en la guerra, ya que ahora estaban obligados a luchar por el territorio, y el Señor de la Guerra Hethis Chaq derrotó a la último hueste de Ropsmenn liderados por el rey Weiran en los acantilados del Mar de las Garras. Con esta derrota, el pueblo de los Ropsmenn fue finalmente destruido, y los Ungoles los absorbió por completo a su propia cultura. Aunque aún hoy en día, hay bandas dispersas de tribus de caballos en el Territorio que dicen ser los auténticos descendientes de los Ropsmenn originales.

El nacimiento de una nación

Los Gospodares ampliaron su territorio hacia el oeste e incluso se adentraron en las tierras del pueblo de Sigmar. Fragmentado a causa del conflicto de la época conocida como la Era de los Tres Emperadores, el Imperio no estaba en condiciones de disputar estas tierras, y regiones enteras del norte del Imperio se convirtieron en territorio Gospodar. Mucho de esto ya se ha recuperado, pero a medida que el poder de los Gospodares crecía, también lo hizo su estatus como un reino distinto. El Reina Khan Miska no vivió para ver la tierra que había empezado a forjar tomar forma, ya que desapareció en el norte, afirmando haber tenido una visión de un terrible futuro donde una vez más sería necesaria para guiar a su pueblo a la salvación.

Dejando a su temible espada, Fearfrost, a su hija Shoika, Miska reunió a sus guerreros de mayor confianza y se adentró en los Desiertos del Caos. Nunca se la volvió a ver, pero una de las leyendas más longevas de Kislev dice que Reina Khan regresará cuando la nación de Kislev pase por su hora más oscura para salvarla de la destrucción. Algunas personas susurran que ya lo ha hecho, bajo el aspecto de la Reina del Hielo, y las tribus más al norte de Kislev ciertamente temen a la zarina Katarin tanto como temían a Miska.

Bajo el gobierno de Shoika, la ciudad que se convertiría en Kislev fue fundada, y el reino comenzó a tomar la forma de la nación que es hoy. Para demostrar mejor su dominio y control sobre la nación, Shoika tomó el título de zarina, marcando el primer año del Calendario Gospodar y el establecimiento de la nación de Kislev. Su primer acto como zarina fue marchar sobre Norvard, el gran puerto Ungol en la costa occidental de Kislev. Este poderoso puerto comercial era la clave para poner a Kislev en la vanguardia del comercio con el resto del mundo, y Shoika sabía que el sueño gospodar de una tierra unida no sería posible mientras Norvard permaneció en manos de los ungols. En menos de dos años tras su coronación, el puerto de Norvard cayó ante sus ejércitos, y pasó a llamarse Erenggrado. Los Ungoles que sobrevivieron el sangriento asedio huyeron hacia el norte, donde fueron cazados sin piedad hasta que fueron finalmente obligados a aceptar el gobierno de los gospodares (que ahora empezaban a llamarse kislevitas por su capital).

En pocos años, el asentamiento de Praag creció nuevamente en tamaño, y Erenggrado se había convertido en uno de los puertos más activos del Viejo Mundo. Desde aquí, los kislevitas fueron capaces de navegar por el Mar de las Garras, comerciando y luchando contra los nórdicos, y de vez en cuando también contra el Imperio, así como vigilando a las pocas tribus Ungoles que se negaron a someterse a su gobierno.

Esta situación ha existido durante más de 750 años, y las sociedades Gospodar y Ungol se han unido lo largo de los siglos, en mayor o menor medida, en la nación de Kislev. La élite gobernante, de donde surgen los zares y zarinas, son, como era de esperar, de origen Gospodar, aunque la influencia de su idioma y creencias es más evidente en el sur, especialmente en las ciudades de Kislev y Erengado. Más al norte, donde la tierra se vuelve más árida y las tribus de caballos todavía tienen bastante influencia, ha habido un resurgimiento de las viejas costumbres. De hecho, Praag ha recuperado gran parte de la antigua nobleza Ungol y, en muchos sentidos, es un poder separado en el norte.

Las tribus de los Dioses Oscuros

A lo largo de la historia, Kislev ha generado personas resistentes, no sólo debido a la dureza del clima y a las generalmente infértiles tierras, sino también debido a los constantes ataques por parte de invasores procedentes de los Desiertos del Caos. Por lo general, suelen ser asuntos de pequeña escala, realizados por partidas de guerra y tribus que se desplazan al sur en busca de la gloria y para saquear. Conocido por los kislevitas como kyazak, estos partidas son una amenaza siempre presente para los asentamientos y caravanas al norte del Lynsk, y algunos incluso se aventuran más al sur tras cruzar el Lynsk.

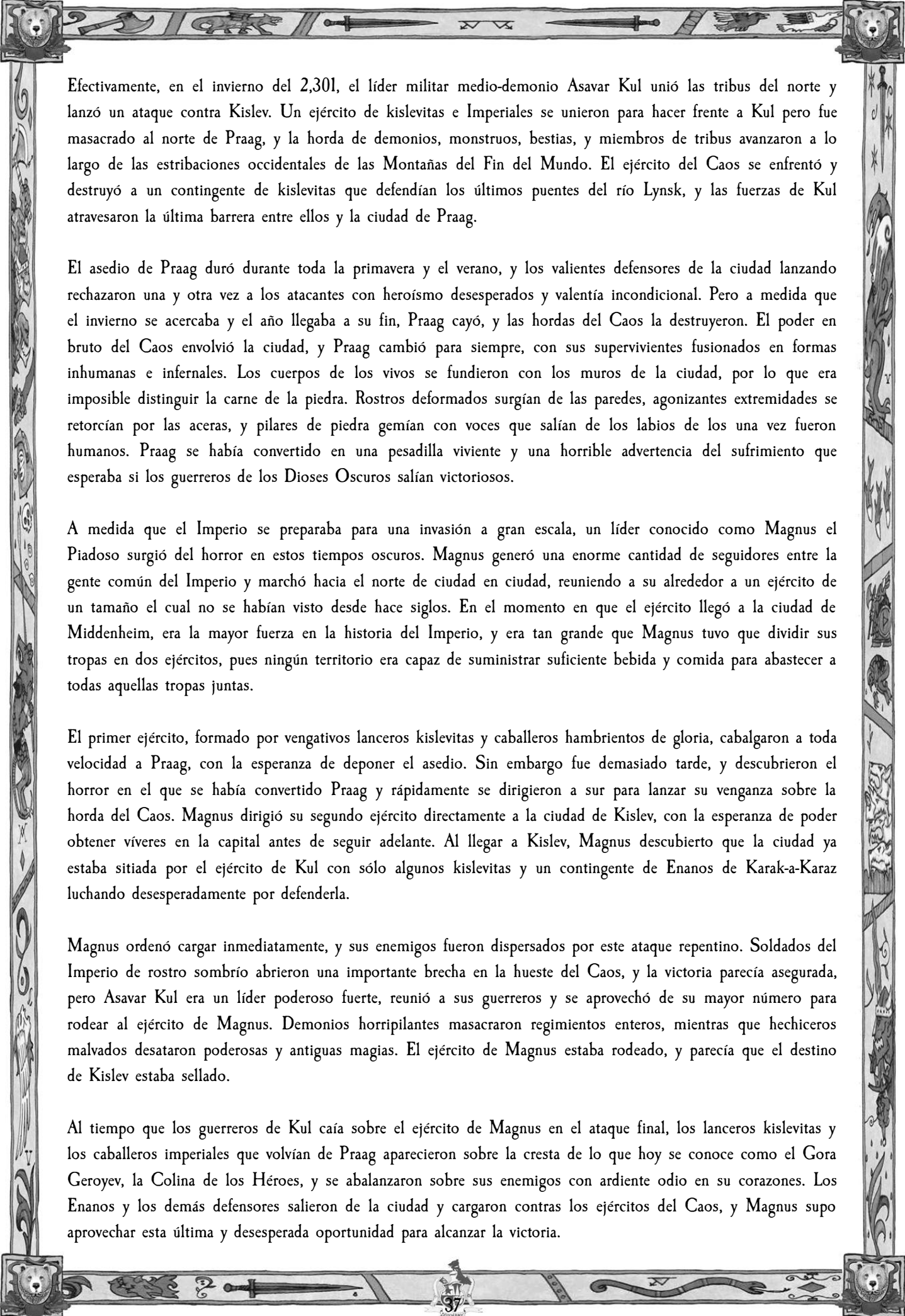
Estas incursiones en general son de corta duración, normalmente duran una temporada, y todas terminan cuando llega el invierno o son rechazados por los ejércitos kislevitas. Estos ejércitos se forman con los habitantes de los stanitsas y pueblos dispersos del Oblast kislevita. Cada uno proporciona una fuerza permanente de guerreros, muy similar a una milicia. Arqueros Ungol a caballo patrullan el extremo norte del país, mientras que los asentamientos con una gran presencia Gospodar aúnan sus recursos para crear escuadrones (o "rotas" como se les conoce) de los famosos lanceros alados. Esta tradición también se da en las ciudades, y la zarina puede comandar a un gran número de lanceros alados formado por familiares de los boyardos más ricos y sus propias tropas. Pero cada año, los kyazak son más atrevido y sus ataques llegan cada vez más allá del Lynsk, llegando incluso a que los asentamientos periféricos cercanos a Erengado y Kislev también se vean amenazados.

De vez en cuando, un caudillo o señor de la guerra particularmente poderoso surge en Norsca o entre las tribus Kurgan, forja una confederación formada por varias tribus y se lanza varios ataques contra Kislev. En estos momentos, los distintos rotas de Kislev se reúnen formando ejércitos más grandes denominados pulks. Estos pulks están invariablemente bajo el mando de un Boyardo de origen Gospodar, y es lo más cercano que tiene Kislev a un ejército permanente. A veces, un solo pulk es suficiente para acabar con la amenaza, pero otras veces, dos, tres, o incluso más pulks tienen que combinar sus fuerzas para hacer frente a un ambicioso señor de la guerra bárbaro.

La Gran Guerra contra el Caos

La mayor de estas incursiones es conocida y recordada con miedo, y dio lugar a lo que se conocería como La Gran Guerra contra el Caos. El poder de los Dioses Oscuros había estado volviéndose más fuerte en los Desiertos del Caos durante muchos años, y los fríos vientos del norte había estado soplando de una manera particularmente fuerte, contándole a aquellos que cuentan con la habilidad para escuchar este tipo de cosas de que algo terrible estaba a punto de acontecer.





Efectivamente, en el invierno del 2,301, el líder militar medio-demonio Asavar Kul unió las tribus del norte y lanzó un ataque contra Kislev. Un ejército de kislevitas e Imperiales se unieron para hacer frente a Kul pero fue masacrado al norte de Praag, y la horda de demonios, monstruos, bestias, y miembros de tribus avanzaron a lo largo de las estribaciones occidentales de las Montañas del Fin del Mundo. El ejército del Caos se enfrentó y destruyó a un contingente de kislevitas que defendían los últimos puentes del río Lynsk, y las fuerzas de Kul atravesaron la última barrera entre ellos y la ciudad de Praag.

El asedio de Praag duró durante toda la primavera y el verano, y los valientes defensores de la ciudad lanzando rechazaron una y otra vez a los atacantes con heroísmo desesperados y valentía incondicional. Pero a medida que el invierno se acercaba y el año llegaba a su fin, Praag cayó, y las hordas del Caos la destruyeron. El poder en bruto del Caos envolvió la ciudad, y Praag cambió para siempre, con sus supervivientes fusionados en formas inhumanas e infernales. Los cuerpos de los vivos se fundieron con los muros de la ciudad, por lo que era imposible distinguir la carne de la piedra. Rostros deformados surgían de las paredes, agonizantes extremidades se retorcían por las aceras, y pilares de piedra gemían con voces que salían de los labios de los una vez fueron humanos. Praag se había convertido en una pesadilla viviente y una horrible advertencia del sufrimiento que esperaba si los guerreros de los Dioses Oscuros salían victoriosos.

A medida que el Imperio se preparaba para una invasión a gran escala, un líder conocido como Magnus el Piadoso surgió del horror en estos tiempos oscuros. Magnus generó una enorme cantidad de seguidores entre la gente común del Imperio y marchó hacia el norte de ciudad en ciudad, reuniendo a su alrededor a un ejército de un tamaño el cual no se habían visto desde hace siglos. En el momento en que el ejército llegó a la ciudad de Middenheim, era la mayor fuerza en la historia del Imperio, y era tan grande que Magnus tuvo que dividir sus tropas en dos ejércitos, pues ningún territorio era capaz de suministrar suficiente bebida y comida para abastecer a todas aquellas tropas juntas.

El primer ejército, formado por vengativos lanceros kislevitas y caballeros hambrientos de gloria, cabalgaron a toda velocidad a Praag, con la esperanza de deponer el asedio. Sin embargo fue demasiado tarde, y descubrieron el horror en el que se había convertido Praag y rápidamente se dirigieron a sur para lanzar su venganza sobre la horda del Caos. Magnus dirigió su segundo ejército directamente a la ciudad de Kislev, con la esperanza de poder obtener víveres en la capital antes de seguir adelante. Al llegar a Kislev, Magnus descubrió que la ciudad ya estaba sitiada por el ejército de Kul con sólo algunos kislevitas y un contingente de Enanos de Karak-a-Karaz luchando desesperadamente por defenderla.

Magnus ordenó cargar inmediatamente, y sus enemigos fueron dispersados por este ataque repentino. Soldados del Imperio de rostro sombrío abrieron una importante brecha en la hueste del Caos, y la victoria parecía asegurada, pero Asavar Kul era un líder poderoso fuerte, reunió a sus guerreros y se aprovechó de su mayor número para rodear al ejército de Magnus. Demonios horripilantes masacraron regimientos enteros, mientras que hechiceros malvados desataron poderosas y antiguas magias. El ejército de Magnus estaba rodeado, y parecía que el destino de Kislev estaba sellado.

Al tiempo que los guerreros de Kul caía sobre el ejército de Magnus en el ataque final, los lanceros kislevitas y los caballeros imperiales que volvían de Praag aparecieron sobre la cresta de lo que hoy se conoce como el Gora Geroyev, la Colina de los Héroes, y se abalanzaron sobre sus enemigos con ardiente odio en su corazones. Los Enanos y los demás defensores salieron de la ciudad y cargaron contras los ejércitos del Caos, y Magnus supo aprovechar esta última y desesperada oportunidad para alcanzar la victoria.

La horda del Caos vaciló al darse cuenta de que repentinamente se enfrentaba que a nada menos que a tres ejércitos. Los kislevitas se embriagaron de una furia salvaje por la destrucción causada a su amada tierra, y la hueste de Asavar Kul fue masacrada por la ira implacable de las tres fuerzas combinadas. El ejército del Caos se hizo añicos, y miles de sus guerreros fueron abatidos cuando trataban de huir de la derrota.

El Bokha Rojo

Durante los siguientes dos siglos, Kislev se esforzó por recuperarse de la devastación causada por la Gran Guerra. Sus habitantes habían sido masacrados y sus pueblos reducidos a escombros, o peor aún, consumidos por el Reino del Caos. La ciudad corrupta de Praag fue arrasada y reconstruida, pero una mácula maligna se ha mantenido siempre sobre esta ciudad, y los habitantes de Praag todavía son vistos con recelo por los demás. Muchos habían muerto en la guerra, y durante los próximos doscientos años, todo tipo de odiosas criaturas se aprovecharon de esta situación: Saqueadores pieles verdes de las montañas, Hombres Bestia del Territorio Troll y Skavens procedentes de madrigueras desconocidas debajo de la tierra.



El Zar Vladimir Bokha fue el primer zar desde la época de la Gran Guerra en comenzar una campaña sistemática para expulsar a estos enemigos de sus tierras, y sus esfuerzos iniciales se obtuvieron un gran éxito, a pesar de que murió en una batalla contra Goblins al este de Kislev.

El hijo de Vladimir, Boris Bokha era un fogoso y apasionado guerrero, y se decía que había nacido con el canto de Corazón Sangriento sonando el viento, lo que es un buen augurio para un guerrero, y las brujas predijeron que lucharía con fuerza y tendría una buena muerte. Boris continuó el trabajo de su padre, vaciando las arcas para contratar mercenarios para que reentrenaran a los ejércitos de Kislev, reconstruir puentes, carreteras, 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 por recuperar las tierras que habían quedado plagadas de goblins, trolls, Hombres Bestia y demás criaturas despreciables.

El zar Boris también jugó un papel decisivo en el resurgimiento del culto de Ursun, que poco a poco había sido superado por el culto de Ulric, Taal, y otros dioses extranjeros. Para ello, las pruebas de iniciación que deben superar todos los sacerdotes de Ursun y se fue a los bosques para domar un oso. No fue visto ni oído durante dieciocho días, y muchos temían que había tenido un horrible final en las profundidades de los bosques helados. Ya habían empezado las preparaciones para la coronar a su pequeña hija Katarin cuando las partidas de búsqueda encontraron su cuerpo inconsciente a los diecinueve días.

Un oso de proporciones gigantescas se encontraba protegiéndolo y no permitiría que nadie se le acercara. El zar estaba rodeado por los cadáveres de más de dos docenas de lobos y la nieve estaba teñida de rojo por su sangre. 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 permitió que los miembros de la partida de búsqueda se acercaran y curaran las heridas a su señor.

El relato de Boris a su regreso a Kislev pasó a formar parte del folclore local 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. Tomándolo como 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 a subyugarla.

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 le acercaron para matarlo, fue el oso el que se dedicó a proteger a su antiguo adversario 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 despertaba el oso se encontraba ahí, protegiéndolo de los lobos. El oso regresó 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"), siendo tanto un símbolo del poder de Ursun como de afecto por Boris y un enemigo implacable en la batalla.

El zar Boris murió en batalla en 2.517 mientras lideraba un pulk hacia el norte del Lynsk para adentrarse 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. Él 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.

Con la muerte del zar Boris, la ahora bastante crecida Katarin se convirtió en la zarina de Kislev, la última de una larga línea de gobernantes descendiente de las antiguas Reinas Khan de las Gospodares. Governa con una majestuosidad fría, amada por sus súbditos y temida por sus enemigos.



RELIGIÓN

Ursun, Dios de los Osos

Ursun es el Dios de los Osos, que según la tradición gospodar son criaturas sagradas. También conocido como Padre de los Osos, o Padre Oso, su veneración fue primero introducida por los Gospodares, pero como los osos son una parte tan importante de la vida Kislevita que la religión fue absorbida casi al instante. Los osos han seguido siendo una parte vital de la sociedad hasta hoy, y la religión es ahora inseparable de la cultura Kislevita. La veneración de Ursun no es una religión estatal como lo es la veneración de Sigmar en el Imperio, pero el destino de Kislev está unido para muchos a la suerte y favor del Padre Oso.

La mayoría de las veces se representa a Ursun como un impresionante oso cavernario marrón, a veces llevando una corona de oro, y a menudo también con colmillos y garras doradas, lo que indica que Ursun no solo es rey de las bestias sino además el valor de los osos. En la oblast, un oso muerto puede proveer buena salud a una stanitsa entera.

Se cree que Ursun puede adoptar una apariencia humana y, en estas ocasiones, aparece como un fornido y gigantesco hombre con una salvaje barba encanecida, de rostro envejecido y brazos peludos, con una gran mata de pelo en la cabeza, vistiendo un taparrabos y portando una lanza.



Dazh, Dios del Fuego y el Sol

Dazh es uno de los tres dioses de Kislev. Fue Dazh el que quitó el secreto del fuego al sol para ofrecérselo a los ancestrales 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.

Según la historia, cuando se creó el mundo, estaba todo cubierto de oscuridad y hielo. Dazh vio esto y se apiadó del hombre. Montó sobre su gran caballo y cargó con el fuego a través del cielo, dando luz al mundo. Tras esto, Dazh regresó a su palacio dorado en el cielo al este para descansar, pues el viaje fue muy largo y agotador. Pero vio que la gente de debajo tenía frío y miedo sin su fuego, sin embargo, no podía cabalgar de nuevo hasta que su caballo estuviese descansado. Así que Dazh dio el regalo del fuego a la humanidad, para que pudiesen tener algo de su luz todo el tiempo.

Dazh suele representarse como un apuesto joven de largos cabellos dorados y ojos resplandecientes, y con su cuerpo envuelto en llamas. Resulta una visión tan bella, brillante y turbadora que nadie puede mirarle directamente sin quedar cegado por su apariencia divina. Así, si Dazh necesita comunicarse, envía a sus pájaros de fuego o los Arari como mensajeros. Los Arari son poderosos espíritus consorte de fuego que moran en el palacio dorado de Dazh y suelen combatir en los cielos del Norte. Cuando no le está sirviendo, a menudo bailan para divertir a su dios, creando un espectáculo lleno de color en el cielo del norte.

Dazh es el más amable de todos los Dioses de Kislev y el más preocupado por el bienestar del hombre. A cambio, da un gran énfasis al comportamiento apropiado. En tierras más civilizadas gobierna en 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 hogueras que no se encienden o tejados en los que aparecen goteras. Los seguidores de Dazh son los más dedicados de todos los sacerdotes Kislevitas, y su religión es la más formalizada.

Tor, Dios del Trueno y el Relámpago

Puede que Ursun sea el Dios más reverenciado de Kislev, pero Tor es el más omnipresente. No tiene culto real, ni día particular o momento de adoración; cuenta con pocos templos y ninguna orden, y sólo tiene un precepto, pero Tor tiene poca necesidad de tales cosas. Tor es parte de la vida. Cuando el cielo se agita, y la tierra tiembla, es Tor. Cuando el relámpago destella, el trueno retumba, el viento aúlla, y el granizo azota el suelo como un latigazo, ahí está Tor. También está en el tronar de los cascos y en el destello del acero, pues Tor es adorado como Dios guerrero además de como Dios del cielo. Como gran parte de la vida Kislevita no es más que batalla y guerra, Tor es un compañero constante, y ningún hachero va a la refriega sin dedicarle una plegaria.

Se le representa como un poderoso guerrero, con músculos desarrollados y la mandíbula cuadrada. En una de sus manos empuña una impresionante hacha con mango hecho de madera de roble que utiliza para partir el cielo y una gran hoja plateada.

Es con esta arma con la que golpea el suelo para crear los rayos y truenos por los que tanto se le conoce, y para enviar coraje a sus fieles. Tor es también el Dios del valor, además de la capacidad de resistir estoicamente frente a las dificultades, independientemente de si esta dificultad es soportar una tormenta furiosa o soportar la carga de un Demonio del Caos.

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.



STEPAN RASIN, ATAMAN UNGOL (165 puntos)

Stepan Rasin es el más joven e intrépido Atamán de los ungol del norte. Es un hombre muy tozudo, que siempre se niega a dar un paso atrás y nunca se rinde: si vislumbra una montaña muy alta, siente que debe escalarla. Si una misión o gesta se antoja imposible, Stepan no descansa hasta haber logrado completarla exitosamente. Aunque su actitud ante las dificultades han hecho a Stepan tremendamente popular entre las tribus ungol del norte, también ha puesto su vida en riesgo en numerosas ocasiones. Afortunadamente, parece que la suerte siempre está del lado de Stepan, y acaba saliendo victorioso de todos los entuertos: en ocasiones, sus enemigos resbalan; o quizá su espada acaba alcanzando siempre un punto vulnerable en la coraza de su rival; la tremenda fortuna de Stepan Rasin es legendaria.

Las hazañas de Stepan incluyen haber trepado por los acantilados Harkov, haber cruzado a nado el río Urskoy en pleno invierno, haber derrotado al paladín del Caos Akrim el Cruel o haber cruzado sin desmontar de su corcel los pantanos de Zaborata. Durante sus aventuras, Stepan se ha convertido en un experimentado guerrero y en un arquero excepcional. Nadie en Kislev puede derrotarle montando a caballo. En batalla, Stepan guía a sus arqueros ungol a lo más encarnizado del combate, utilizando su velocidad y la disciplina enseñada a sus hombres para sobremaniobrar y rodear al enemigo mientras diezman sus efectivos con numerosas andanadas de flechas de plumas blancas.

La visión de Stepan, cubierto de tatuajes hechos por las brujas ungol y con su cuidado mostacho, es temida por las tribus de bárbaros del Caos que realizan incursiones en Kislev. Los adoradores de los poderes oscuros del norte han aprendido a temer la potencia de su arco, bendecido por los sacerdotes de Tor, dios de la guerra Kislevita.

Aunque las tribus ungol siempre han tenido una relación conflictiva con los zares de Kislev, Stepan se ha sabido ganar el respeto de la zarina Katarin II, y al mismo tiempo la zarina respeta y valora enormemente a Stepan Rasin: la zarina regaló a Stepan un brioso corcel blanco como muestra de su favor, al que Stepan bautizó como Viento. A la llamada de la soberana de Kislev, los arqueros a caballo ungol se dirigen a la batalla mientras hacen sonar sus cuernos de guerra.

Puedes incluir a Stepan Rasin en un ejército de Kislev. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a Héroes. Si incluyes a Stepan Rasin, debes incluir al menos una unidad de arqueros a caballo ungol; Stepan debe unirse a esa unidad y no podrá abandonarla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Stepan Rasin	4	5	6	4	4	2	5	3	9
Viento	8	3	0	4	3	1	4	2	6

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm, personaje).

Equipo: Stepan lucha con un arma de mano, una lanza y el Arco de Tor. Se protege con una armadura ligera y un escudo. Además, lleva inscritos en su cuerpo los Tatuajes ungol.

Montura: Stepan monta en Viento, un corcel blanco. Viento es una Bestia.

Reglas especiales: Odio (Caos), Jinete experto, Caballería rápida, Disparo rápido.

Fortuna: *Stepan es un hombre tremendamente afortunado, acerca de lo cual se murmuran increíbles leyendas. Lo cierto es que esa suerte ha salvado a Stepan en numerosas ocasiones.* Al inicio de la batalla, tras el despliegue, efectúa una tirada de $ID6+1$: ese será el número de tiradas de dado que Stepan podrá repetir a lo largo de la batalla. Puede tratarse de tiradas para impactar, herir, salvaciones o chequeos de atributo. Recuerda que cada tirada sólo puede repetirse una única vez.

Los jinetes de Stepan: *Stepan Rasin lucha junto a sus camaradas de armas, guerreros ungol que han compartido con él innumerables aventuras. Aunque son jóvenes, tienen una dilatada experiencia en la lucha contra las legiones del Caos.* La unidad de arqueros ungol a caballo a la que se debe unir Stepan obtiene la regla especial Disparos múltiples (2) con sus arcos, adicionalmente al Disparo rápido que Stepan proporciona a su unidad (como todos los Atamanes). Esto también afecta al propio Stepan, que también tendrá Disparos múltiples (2) y Disparo rápido usando el Arco de Tor.

Objetos mágicos:

Arco de Tor (Arma mágica): *Stepan recibió este antiguo arco de madera negra de manos de una bruja ungol. Posee un encantamiento que imprime una potencia terrible a las flechas.*

Arco. Los disparos efectuados por el Arco de Tor se resuelven con F5. Además, tienen la regla especial Heridas múltiples (2) contra miniaturas de cualquiera de los ejércitos del Caos (Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos y Grey Infernal).

Tatuajes Ungol (Talismán): *Stepan Rasin tiene el cuerpo cubierto de tatuajes místicos hechos por las brujas Ungol que le protegen contra la magia enemiga.*

Proporcionan a Stepan la regla especial Resistencia mágica (2).



ILYA DE MUROVA, EL HOMBRE MÁS FUERTE DE KISLEV (165 puntos)

Kislev es una tierra muy dura, tanto por su clima como por su proximidad al portal del Caos del norte; por ello, suele producir hombres muy duros (y mujeres muy duras). Aquellos que no están preparados para la dura vida en Kislev pronto claudican o mueren. Esto es un hecho en todo el territorio kislevita, pero especialmente cierto en la Taiga, el territorio de las tribus ungol, al norte de Praag.

Si uno le pregunta a un habitante de la Taiga kislevita quién es el hombre más fuerte del mundo, invariablemente y sin dudarle responderá que ese honor recae en los hombros de Ilya de Murova. Este adusto y hábil cazador ha ganado cada competición de fuerza a la que se ha presentado durante los últimos veinte años; incluso en una ocasión, a petición expresa de Katarin II, zarina de Kislev, luchó desarmado contra un enorme oso blanco kislevita, y salió victorioso.

Ilya parece más un oso que un ser humano: más de dos metros de altura, de amplios hombros y fuertes brazos; aunque su cabello ha comenzado a encanecer, cubriendo el color negro original, Ilya sigue siendo tan hábil con el hacha y el arco como en los días de su juventud. Ningún habitante de la Taiga se atrevería a luchar en combate cuerpo a cuerpo con él. Incluso se rumorea que Ilya tiene la bendición de Ursun, dios de los osos y el invierno.

En las tierras del norte, Ilya caza en solitario, pues su presa es terriblemente peligrosa tanto para el cuerpo como para el alma: tiende emboscadas a las criaturas del Caos, se enfrenta a las manadas de los hombres bestia e incluso desafía a combate singular a los Paladines del Caos, y, hasta el momento, ha emergido victorioso. Tan sólo algunos de los más valerosos cazadores de Murova, su aldea natal, se atreven a acompañar a Ilya en estas correrías. Cuando llega el verano, Ilya acude al palacio de la zarina a presentar los trofeos cobrados durante el invierno.

En tiempos de guerra, Ilya y sus cazadores son siempre los primeros en acudir a la llamada de la zarina Katarin, igual que hicieron antes cuando eran llamados por su padre, el zar Boris Bokha. La fuerza de Ilya y la habilidad de sus cazadores siempre son bienvenidos por los soldados que lucharán junto a ellos.

Puedes incluir a Ilya de Murova en un ejército de Kislev. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ilya de Murova	4	5	5	5	5	3	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Ilya lucha con un Arma a dos manos, Hachas arrojadas y el Arco de la Taiga, y se protege con una armadura ligera y un Pelloje de Lobo de Murova (ver más abajo).

Reglas especiales: Explorador, Odio (Caos).

Fuerza de oso: *La fuerza física de Ilya es prodigiosa, una leyenda en todo Kislev: sus anchos hombros y fuertes brazos son capaces de imprimir una potencia terrible a los golpes de Ilya. Todos los ataques del Ilya (tanto en combate cuerpo a cuerpo como con disparos) tienen la regla especial Heridas múltiples (2).*

Muy resistente: *Ilya de Murova ha sobrevivido a combates que parecían un reto imposible: ha derrotado Paladines del Caos y terribles bestias del norte, y ha sobrevivido a heridas que hubiesen matado a un oso. Si vas a retirar a Ilya como baja (porque haya sido reducido a cero heridas o porque cualquier otro efecto indique que debe retirarse como baja) tira 1D6: si obtienes un resultado de 1-3, retira a Ilya como baja con normalidad; sin embargo, si obtienes un resultado de 4-6, no retires a Ilya como baja: déjalo en el lugar en el que estaba, con una sola herida.*

Los cazadores de Murova: *En ocasiones, Ilya sale de caza con los cazadores de Murova, los hombres más veteranos de su propia aldea. Estos cazadores son aguerridos guerreros, curtidos en la lucha contra los horrores del norte. Si incluyes a Ilya, puedes convertir una unidad de cazadores de tu ejército en los Cazadores de Murova por +4 puntos por miniatura. Los Cazadores de Murova tienen +1HA, +1F y +1L, y están equipados con Pellejos de lobo de Murova (ver más abajo). Si incluyes a los Cazadores de Murova, Ilya deberá unirse a esa unidad y no podrá abandonarla. Si no los incluyes, Ilya no podrá unirse a unidades.*

Pellejos de lobo de Murova: *Los lobos de Murova son terribles bestias de dos metros hasta la cruz, con dientes afilados como dagas. Ilya mató una de estas criaturas cuando tenía sólo nueve años, y desde entonces todos los cazadores de Murova consideran un reto personal abatir una de estas bestias y vestir su grueso pellejo. Ilya y sus cazadores llevan estos pellejos de lobo, que les proporcionan la regla especial Piel escamosa (5+).*

Objetos mágicos:

Arco de la Taiga (Arma mágica): *Este enorme arco de hueso es tan voluminoso que sólo Ilya puede manejarlo. Está construido para aprovechar la gran fuerza del cazador, y encantado por las brujas ungol para atravesar las armaduras.*

Arco. Los impactos del Arco de la Taiga se resuelven con la F de Ilya (normalmente 5) y no permiten tirada de salvación por armadura.



PRÍNCIPE IVAN RADINOV, GRAN MAESTRE DE LA LEGIÓN DEL GRIFO (275 puntos)

Ivan Radinov es el hermano menor de la Zarina Katarin II, la fría y eficiente gobernante de Kislev. Desde bien joven fue destinado por su padre, el Zar Boris Bokha, a la caballería, esperando hacer de él un gran guerrero y un gran militar. Todos sus años de entrenamiento con los Kossars, con los arqueros ungol, con los lanceros alados y, finalmente, con la Legión del Grifo (la prestigiosa orden de caballería kislevita) consiguieron convertirlo en un gran guerrero, pero no en un gran militar: Ivan era un soñador, y quería recorrer el mundo.

Las estepas nortañas y el territorio troll, terreno inhóspito a toda vida, fueron recorridas por Ivan en sus aventuras. Se enfrentó con los horrores del Caos y con los Paladines de los poderes Ruinosos. Incluso fue capturado por Kotschike, un poderoso brujo bárbaro del Caos, pero logró escapar llevándose a Silverhoof, un corcel blanco veloz como el viento, de los establos del brujo. Desde entonces, Ivan lo monta en sus aventuras y en la batalla.

Ivan partió hacia el lejano sur en compañía de un grupo de caballeros, todos buenos amigos del joven príncipe. Luchó junto a los ejércitos Imperiales y de los Enanos contra las hordas pieles verdes y los nefastos hombres rata del submundo. Se alistó en un ejército mercenario tileano, y batalló contra los druchii de la lejana Naggaroth, contra los hombres lagarto de Lustria y contra las hordas de muertos vivientes en las ruinas de Morgheim. Incluso luchó codo con codo con los reyes funerarios de Nehekharra contra una flota de plaga del Caos, realizando una incursión tan al sur.

A su regreso, Ivan fue honrado y aclamado como un héroe, y le fue conferido el título de Gran Maestro de la Legión del Grifo. Sin embargo, Ivan rara vez permanece en la fortaleza de la Orden, sino que toma a un grupo de jóvenes caballeros y se lanza a completar alguna gesta, abatir algún terrible monstruo o a desafiar a algún poderoso enemigo. El príncipe no se amedrenta ante ninguna circunstancia, pues confía en su habilidad marcial y en su gran destreza para salir airoso de cualquier desafío.

Puedes incluir a Ivan Radinov en un ejército de Kislev. Su coste en puntos deberá descontarse del porcentaje permitido para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ivan Radinov	4	6	6	4	4	3	7	4	9
Silverhoof	8	4	0	4	4	1	4	2	7

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm, personaje)

Equipo: Ivan lucha con la Espada Heroica, y se protege con la Armadura de Karak-Kadrin y un escudo. Además, lleva el Broche de Katarin.

Montura: Ivan monta sobre Silverhoof, un brioso corcel norteño. Silverhoof es una Bestia, y está equipado con barda.

Reglas especiales: Odio (Caos)

Aventurero legendario: *Ivan Radinov ha recorrido el mundo, realizando una gesta tras otra: pocas cosas pueden hacer que se amedrente, ya sea el monstruo más feroz o el rival más poderoso. Ivan tiene las reglas especiales Sangre fría, Orgullo marcial e Inmune a psicología.*

Objetos mágicos:

Espada Heroica (Arma mágica): *Forjada en oscuro hierro del norte hace siglos para un héroe ya olvidado, esta espada muere más profundamente cuanto más duro es el enemigo.*

Arma de mano. La Espada Heroica golpea siempre con una F igual a la R del enemigo (es decir, que siempre herirá con un resultado de 4+, excepto si la R del objetivo es menos que la F de Ivan Radinov). El penalizador a la tirada de salvación por armadura también se incrementa en consecuencia.

Armadura de Karak-Kadrin (Armadura mágica): *El mismo Ungrim Puñoherro regaló esta armadura de gromril a Ivan tras la batalla de la Cumbre Nevada, en la que kislevitas y enanos aplastaron una inmensa horda skaven.*

Armadura de gromril (proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+). Ivan es Inmune a veneno, y también es inmune a los efectos de las reglas especiales Golpe letal y Golpe letal heroico.

Broche de Katarin (Talismán): *La zarina Katarin II regaló este broche a su hermano menor, para protegerlo. El broche posee propiedades curativas, que sanan las heridas de Ivan tan pronto como se producen.*

Proporciona a Ivan la regla especial Regeneración (4+).



KATARIN II DE LA CASA BOKHA, ZARINA DE KISLEV (450 puntos)

Katarin Bokha es la emperatriz de Kislev, conocida como la reina de hielo ya que 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 Saber del Hielo . De hecho, algunos dicen que en realidad se trata de la viva reencarnación de la primera Reina Khan Miska, por el total dominio que posee de esta rama tan peligrosa de la 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 reluciente hielo. 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 sobre Ywrr, un enorme Dragón Blanco.

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 incluir a Katarin en un ejército de Kislev de, al menos, 3000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Katarin debe ser, obligatoriamente, la General del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zarina Katarin	4	5	4	4	4	3	5	3	10
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5
Ywrr (Dragón Blanco)	6	6	0	6	6	6	2	6	8

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm, personaje)

Equipo: Katarin lucha con su espada Fearfrost. Además, porta el Cetro de Miska y la Corona Real de Kislev.

Magia: Katarin es una hechicera de nivel 4 que conoce todos los hechizos del Saber del Hielo.

Montura: Katarin monta un Caballo de guerra. Si lo deseas, puedes sustituir su caballo de guerra por Ywrr el Dragón Blanco (+250 puntos). Ywrr es un Dragón Blanco (Monstruo; Katarin pasa a ser Infantería montada en Monstruo) y tiene las reglas especiales Volar, Piel Escamosa (3+), Arma de aliento (las miniaturas impactadas deben superar un chequeo de Resistencia o sufrir una herida sin tirada de salvación por armadura; no afecta a Demonios o No muertos) y Aura de escarcha (todos los enemigos en contacto peana con peana con un dragón blanco tendrán un penalizador de -1 a su HA e I. No afecta a Demonios o No muertos).

Reglas especiales: Leyenda, Odio (Caos), Inmune a la psicología, Resistencia mágica (1), Presencia inspiradora, Señora del Conocimiento (Hielo), Icono legendario, Leyenda (Katarin).

Reina del Hielo: *Katarin es la heredera de una estirpe de gobernantes duros pero justos: sus acciones han puesto a salvo la tierra de Kislev frente al Caos en varias ocasiones, pese a su juventud e inexperiencia, por lo que es reverenciada entre los kislevitas.* La regla especial Presencia inspiradora de Katarin (por ser General del ejército) tiene un alcance de 18" en lugar de las 12" habituales (o 24" si va montada en Ywrr).

Aura gélida: *Katarin siempre está fría como el hielo, un frío glacial capaz de congelar a sus enemigos.* Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con Katarin verán su Iniciativa reducida a la mitad (redondeando hacia arriba) mientras permanezcan en contacto con la Zarina (no afecta a No muertos o Demonios). Además, Katarin y cualquier unidad a la que se una serán Inmunes a fuego.

Objetos mágicos:

Fearfrost (Arma mágica-Reliquia): *Fearfrost fue forjada por la Reina Miska en los inicios del reino de Kislev, y es el símbolo de poder de las reinas-khan de la tierra del hielo. El roce de la espada es capaz de congelar a un enemigo y transformarlo en una estatua de hielo.*

Arma de mano. Las heridas causadas por Fearfrost no permiten tirada de salvación por armadura. Además, cualquier miniatura que sufra al menos una herida a causa de Fearfrost deberá retirarse inmediatamente como baja.

Cetro de Miska (Artefacto arcano-Reliquia): *Este ancestral cetro grabado con runas fue entregado a Katarin por las Hijas de Miska cuando completó su entrenamiento en las artes mágicas. En su interior, la Zarina almacena los vientos del invierno.*

El Cetro de Miska permite a Katarin guardar hasta 3 dados de magia no utilizados (energía o dispersión) al final de cualquier fase de magia, para utilizarlos en una fase de magia posterior. El Cetro comienza la batalla con 1D3 dados guardados en su interior.

Corona Real de Kislev (Talismán-Reliquia): *Se trata de un sencillo aro plateado cubierto de carámbanos de hielo que nunca se funden. El inmenso poder de la Corona protege a Katarin de todo daño.*

La Corona proporciona a Katarin una tirada de salvación especial de 4+. Además, Katarin puede ignorar el efecto de la primera disfunción mágica que sufra durante la batalla.



BORIS BOKHA, EL ZAR ROJO, "URSA" (405 puntos)

El zar Boris Bokha fue un feroz guerrero y un devoto adorador de Ursun, el dios oso. Fue conocido en su tiempo como Boris Ursa 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 aquel 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 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 incluir a Boris Bokha en un ejército de Kislev de, al menos, 3000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Boris debe ser, obligatoriamente, el General del ejército. Si incluyes a Boris, debes incluir, al menos, una unidad de Kossars (los Hijos del Dios Oso).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boris Bokha "Ursa"	4	6	5	5	4	3	5	4	10
Urskin	6	4	0	6	5	5	2	4	7

Tipo de tropa: Caballería monstruosa (50x50mm, personaje)

Equipo: Boris lucha con su Cuchilla de Hielo y se protege con la Armadura Sagrada de Ursun y un escudo.

Montura: Boris monta en Urskin, una inmensa osa blanca de Kislev. Urskin es una bestia monstruosa, y tiene la regla especial causa Miedo. Su gruesa piel proporciona a su jinete un bonificador de +2 a su tirada de salvación por armadura, en lugar del +1 habitual. Urskin es muy agresiva, por lo que Boris siempre deberá perseguir a los enemigos que huyen.

Reglas especiales: Leyenda, Odio (Caos), Inmune a la psicología, Presencia inspiradora, Inflamable.

Zar de Kislev: *Boris se ha ganado el respeto y la admiración de sus súbditos.* La regla especial Presencia inspiradora de Boris (por ser General del ejército) tiene un alcance de 18" en lugar de las 12" habituales.

Bendición de Ursun: *Según cuentan las historias, el zar Boris ha sido bendecido por el mismo Ursun, y la protección del Dios del norte ha salvado a Boris en más de una ocasión.* Proporciona a Boris una tirada de salvación especial de 5+ y Resistencia mágica (2). Además, Boris será inmune al efecto de la regla especial heridas múltiples.

Hijos del Dios Oso: *Estos veteranos devotos de Ursun se han convertido en la guardia del Zar, y siempre van con él a la batalla.* La unidad de Kossars que debes incluir obligatoriamente al incluir a Boris tienen un bonificador de +1A y +1L. Además, sustituyen sus armaduras ligeras por armaduras pesadas y son Inmunes a la psicología.

Objetos mágicos:

Cuchilla de Hielo (Arma mágica-Reliquia): *Se trata de un enorme arma de asta hecha de hielo procedente de los glaciares de Norsca y encantada para permanecer siempre gélida.*

Arma de mano. Los impactos con la Cuchilla de Hielo se resuelven con un bonificador de +2F. Cada vez que un enemigo sufra una herida a causa de este arma deberá realizar un chequeo de Resistencia: si lo falla, sufrirá una herida adicional (sin tirada de salvación por armadura).

Armadura Sagrada de Ursun (Armadura mágica-Reliquia): *Forjada en el equinoccio de primavera, fecha sagrada para el culto de Ursun, esta armadura es terriblemente resistente. Además, imbuye al zar de la furia del oso.*

Armadura de placas (proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+). Boris puede repetir sus tiradas de salvación por armadura fallidas. Además, el atributo de Ataques de Boris aumentará en +1 por cada herida que sufra durante la batalla (si esas heridas son sanadas, los ataques ganados por ellas se perderán).



GOTREK Y FÉLIX (350 puntos; 225 puntos por Gotrek y 125 puntos por Félix)



Gotrek Gurnisson es, con toda seguridad, el Matatrolls más desafortunado y más peligroso que puede encontrarse en el Viejo Mundo. Su búsqueda de la muerte a manos de un digno oponente no ha concluido aún, pero durante sus correrías ha dado muerte a innumerables monstruos, Skavens, Orcos, Hombres Bestia y Goblins. En sus viajes ha sido un forajido del Imperio y ha luchado también en los ejércitos del Emperador. Sus muchas aventuras lo han llevado por todo el Viejo Mundo, a través del Gran Océano Occidental hasta el continente perdido de Lustria. Nadie sabe por qué se afeitó la cabeza e hizo el juramento de los enanos matadores y nadie ha tenido nunca el valor de preguntárselo.

Félix Jaegar, del rico clan de comerciantes de lana de los Jaegar, fue estudiante en la Universidad de Altdorf hasta que fue expulsado por matar accidentalmente a un compañero en un duelo. Félix se convirtió en un agitador y fue uno de los instigadores de la marcha contra el Impuesto de Ventanas en Altdorf, una manifestación de protesta que acabó en un derramamiento de sangre. Félix fue salvado por Gotrek y, desde entonces, ha sido perseguido por las autoridades y, conocida como es la actitud enana ante los que rompen los juramentos, tuvo que abandonar la ciudad en compañía del matador y empezar lo que serían sus aventuras más extraordinarias.

Puedes incluir a Gotrek y Félix en un ejército de Imperio, Enanos, Kislev o Mercenarios. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gotrek Gurnisson	3	8	1	5	5	4	5	4	10
Félix Jaegar	4	5	4	4	4	2	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personajes)

Equipo: Gotrek usa el Hacha de Gotrek. Félix lucha con su espada Ruina de dragones y se protege con una Armadura ligera.

Reglas especiales: Hostigadores. Gotrek es un Matademonios, por lo que tiene también las reglas especiales Odio (Pielverdes y skaven), Avance Imparable, Indesmoralizable y Matador .

La maldición de Gotrek: *Una y otra vez Gotrek ha escapado a situaciones en las que su muerte era segura. Una y otra vez ha sobrevivido a encuentros a los que ningún mortal, por muy fuerte, duro, afortunado o hábil que fuese, podría sobrevivir. Ese parece ser su destino; parece que los dioses enanos o algún otro poder superior salvaguardan su vida por medio de una poderosa maldición.* La maldición proporciona a Gotrek una tirada de salvación especial de 4+ y Resistencia mágica (2). Mientras Gotrek siga con vida, Félix será Indesmoralizable y se beneficiará de la regla Maldición de Gotrek. Nunca pueden unirse a unidades y actúan como una unidad de hostigadores. Ten en cuenta que pueden lanzar y aceptar desafíos, ya que ambos son personajes (¡pero no ambos al mismo tiempo!).

Objetos mágicos

Hacha de Gotrek (Arma mágica-Reliquia): *Gotrek empuña este hacha que halló en la ciudad perdida de Karag-Dûm, en los desiertos del Caos. Es un arma muy poderosa, capaz de abatir a cualquier enemigo, y ha catado la sangre de innumerables criaturas.*

Arma de mano. Gotrek siempre hiere con 2+, sin importar la resistencia del objetivo. Niega tirada de salvación por armadura. Heridas múltiples (ID3), excepto al usarse contra dragones o demonios, en cuyo caso tendrá la regla Heridas múltiples (ID6). El poder de esta Reliquia es tal que no puede ser afectada o anulada por efectos, objetos mágicos, hechizos o reglas especiales que anulen o destruyan objetos mágicos.

Espada Ruina de dragones (Arma mágica) : *Félix tomó esta espada del cadáver de un caballero templario, y la ha portado desde entonces. El arma fue forjada para matar dragones, atravesando su piel escamosa con extrema facilidad.*

Arma de mano. Proporciona a Félix +2 ataques y Poder de penetración. Al utilizarse contra dragones (dragones de cualquier tipo, incluyendo Dragón del Caos y Dragón zombi) hiere automáticamente, niega la tirada de salvación por piel escamosa y causa Heridas múltiples (ID3).



SALTAN, ZAR DE PRAAG (270 puntos)

Saltan es el resentido gobernante de Praag, la ciudad arrasada por las hordas del Caos. Cada día es una tortura para él, los La ciudad entera se ha convertido para él en un recordatorio de los horrores sufridos por los kislevistas. Cuando Saltan es informado de alguna partida de guerra dentro de sus dominios, no duda en dejar de lado las malditas ruinas de Praag para dar muerte a los invasores. Estos combates son el único momento de consuelo que tiene el atormentado gobernante.

Puedes incluir a Saltan, Zar de Praag en un ejercito de Kislev. El coste en puntos de Saltan, Zar de Praag, deberá descontarse del porcentaje permitido para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Saltan	4	6	3	4	5	3	6	4	9
Caballo de Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm, personaje)

Equipo: Saltan empuña la Espada Negra y se protege con una armadura pesada y un escudo. Sobre su cuello muestra orgulloso el Amuleto de la Venganza.

Montura: Caballo de guerra (bestia) equipado con barda.

Reglas especiales: Inmune a psicología, Odio (Caos), Jinete Experto.

Afrenta pendiente: *Tras la destrucción de su ciudad y la muerte de gran parte de sus habitantes, el Zar no pierde la oportunidad de acabar con los Paladines de los Poderes Ruinosos en combate singular si es preciso.*

Saltan obtendrá la regla especial Orgullo marcial cuando se enfrente a ejércitos del libro de ejercito del Caos. Además, podrá repetir sus tiradas fallidas para impactar en desafíos contra personajes del Caos.

Objetos Mágicos:

La Espada Negra (Arma mágica, Reliquia) *Del negro filo de esta espada emana un humo que envuelve a la espada y al portador en una nube negra.*

Arma de mano. Todos los ataques en combate dirigidos contra el portador de esta espada deberán aplicar un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar. Los impactos causados con esta espada se resolverán con un bonificador de +2 a la fuerza.

Amuleto de la Venganza (Talismán, Reliquia) *El Alto Rey Thorgrimm regaló este amuleto al Zar como muestra de respeto al decidido gobernante, por su decidida defensa contra la Invasión de las Hordas del Caos. A pesar de ser hoscos e intransigentes los Enanos son un pueblo que respeta honestidad y los sacrificios que impone el deber. Fabricado por el señor de las Runas de Karaz a Karak, el poder del amuleto permite devolver al enemigo el daño infligido al portador.*

El amuleto tiene grabada la Runa Magistral del Rencor (Salvación especial de 4+ . En cuerpo a cuerpo, por cada herida salvada con esta runa el que causó la herida sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura).

MAGIA DE HIELO

Regla del saber: Magia ritual. *La Magia de Hielo hace uso de los vientos de la magia purificados a través del viento del invierno. Aunque su poder no es tan grande como el de la Magia Oscura, es mucho más segura de utilizar.* Cada vez que un hechicero obtenga una disfunción mágica lanzando un hechizo de este saber, puede repetir la tirada en la tabla de disfunciones mágicas.

Hechizo identificativo: Viento del Norte (Dificultad 6+)

Conjurando los helados vientos del norte, la hechicera infunde un ímpetu arrebatador a los guerreros kislevitas. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtendrá la regla especial Carga devastadora (no afecta a las monturas). Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

1 Manto Gélido (Dificultad 10+)

La hechicera conjura un manto de frío que protege a sus aliados. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtendrá una tirada de salvación especial de 5+, que se verá incrementada a 3+ contra Ataques flamígeros y Ataques sólo flamígeros.

2 Congelación Letal (Dificultad 10+)

La hechicera invoca el poder de la tierra helada de Kislev para robar el calor corporal a un enemigo. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura (puedes seleccionar a un personaje dentro de una unidad) a 12" o menos del lanzador. Tira 1D6: el resultado de esa tirada será el número de chequeos de R que deberá efectuar la miniatura objetivo del hechizo. Por cada chequeo fallido, el objetivo sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 24", en cuyo caso la dificultad será de 13+.

3 Saetas de Hielo (Dificultad 9+)

A un gesto de su mano, relucientes flechas de hielo se forman junto a la hechicera, precipitándose raudas contra sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24", que causa 2D6 impactos de F4. Puedes potenciar este hechizo para que cause 3D6 impactos en lugar de 2D6, en cuyo caso la dificultad será de 12+.

4 Maldición del Invierno (Dificultad 12+)

La hechicera señala al enemigo mientras pronuncia unas sílabas arcanas, y la temperatura desciende bruscamente. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y permanece en efecto. Por la duración del conjuro, la unidad verá reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) sus atributos de M, HA, HP e I.

5 Puente de Hielo (Dificultad 14+)

La hechicera vuelve sólida la humedad del ambiente para crear una plataforma de hielo bajo los pies de sus aliados, transportándolos a gran velocidad por el aire. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 18" o menos del lanzador. La unidad podrá realizar inmediatamente un movimiento como si dispusiera de la regla especial Flotar (hasta 10", ignorando el terreno y otras unidades). Si el movimiento es suficiente como para llevarle en contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado.

6 Tormenta Helada (Dificultad 16+)

La hechicera apela al poder de la tierra para desatar la furia de los elementos contra sus enemigos. Se trata de un hechizo de vórtice mágico que utiliza la plantilla redonda pequeña. Coloca la plantilla en contacto con el hechicero y tira 3D6: desplaza la plantilla la distancia indicada en los dados en la dirección que desees. Cualquier miniatura sobre la que se mueva la plantilla deberá superar un chequeo de resistencia o sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso su dificultad será de 22+.



TABLA DE REFERENCIA: KISLEV

Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo
Kossar	4	4	3	3	3	1	3	1	7	Inf.
Oficial	4	4	4	3	3	1	3	2	7	
Lan. Gospodar	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf.
Oficial	4	3	3	3	3	1	3	2	7	
Cazador	4	3	4	3	3	1	4	1	7	Inf.
Oficial	4	3	5	3	3	1	4	2	7	
Lancero Alado	4	4	3	3	3	1	3	1	7	Cab.
Oficial	4	4	3	3	3	1	3	2	7	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
Arquero Ungol	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Cab.
Oficial	4	3	4	3	3	1	3	2	7	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	

Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo
Streltsi	4	4	4	3	3	1	3	1	8	Inf.
Oficial	4	4	4	3	3	1	3	2	8	
Halcón Miska	1	4	0	3	2	1	6	2	8	Bes.
Mortero					7					MG
Dotación	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Cañón Urugán					7					MG
Dotación	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Hijo de Ursun	4	4	3	4	3	1	4	1	8	CM
Oficial	4	4	3	4	3	1	4	2	8	
Oso Blanco K.	6	4	0	5	5	3	2	3	6	



Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo
Legionario Grifo	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Cab.
Oficial	4	4	3	4	3	1	3	2	8	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
Hermano Oso	4	4	4	3	4	1	3	1	8	Cab.
Oficial	4	4	4	3	4	1	3	2	8	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
Druzhina	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Cab.
Oficial	4	3	4	3	3	1	3	2	7	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
C.C.I.L. Grifo	4	4	3	4	3	1	4	1	8	Cab.
Oficial	4	4	3	4	3	1	4	2	8	
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
Señor de Bestias	9	4	4	4	4	2	4	2	8	Inf.
Lobo Invernal	9	4	0	4	4	1	4	2	6	Bes.
Oso Kislevita	6	4	0	5	5	3	2	3	6	BM
G. Gospodar	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Inf.
Oficial	4	4	3	4	3	1	3	2	8	

Personajes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo
Com. Kislevita	4	6	6	4	4	3	6	4	9	Inf.
Hija de Mishka	4	5	4	4	4	3	5	3	8	Inf.
G. Maga Hielo	4	3	3	3	4	3	4	1	8	Inf.
Boyardo	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Inf.
Maga de Hielo	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf.
Sacerdote Guerr.	4	4	4	4	4	2	4	2	8	Inf.
Atamán	4	4	6	4	4	2	6	3	8	Cab.
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	
Bruja Ungol	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Inf.

Monturas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo
Caballo Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5	Bes.
Oso Blanco K.	6	4	0	5	5	3	2	3	6	BM
Dragón Blanco	6	6	0	6	6	6	2	6	8	Mon.



