BANDIDOS DEL BOSQUE DE STIRWOOD

Al norte del rio Stir se asienta el Gran Bosque, una vasta extensión verde que ocupa una gran porción del Imperio. En la parte más al sur del Gran Bosque, al norte de la ciudad de Nuln, el rio Stir separa una porción del bosque del resto. Los habitantes de la zona llaman a esa parte del bosque "El Bosque de Stirwood". El bosque es famoso en la zona por la cantidad de viajeros que se han perdido dentro, y es que el bosque de Stirwood aunque no es muy grande, sí que es muy frondoso, y aquellos que no lo conocen bien se pierden sin remedio.

Lógicamente, el bosque desde hace años, ha sido utilizado como refugio para bandas de bandidos. Las leyes de la zona son muy estrictas y para muchos el bosque constituye un lugar donde poder vivir al margen de las injusticias de los que mandan.

Sin embargo, en el bosque se puede vivir, pero muchos bandidos ansían vivir con comodidad, rodeados de riquezas. En los últimos tiempos, los viajeros han aprendido a evitar el bosque de Stirwood, por las leyendas del bosque y los rumores sobre la presencia de rufianes. Son malos tiempos para vivir del pillaje en un bosque, así que varias bandas han abandonado el bosque en busca de una mejor forma de ganarse la vida, haciendo lo único que saben hacer bien: tender emboscadas y robar a incautos. Es natural que algunas de las bandas acabaran en Mordheim.

Las leyendas sobre tesoros escondidos, piedras encantadas, etc. atraen a cualquiera…

Reglas Especiales

Los Bandidos deben llevar todos al menos un tipo de arco. Esto refleja el alto grado de entrenamiento que han tenido con los arcos en el bosque. La única excepción a esta regla es el Clérigo, que no está obligado a llevar arco.

Elección de Guerreros

Una banda de Bandidos debe incluir un mínimo de 3 miniaturas y un máximo de 15. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial.

Líder Bandido: Una banda debe tener un líder bandido, ni más ni menos.

Campeones: Una banda de bandidos puede tener hasta 2 campeones.

Ladronzuelos: Una banda de bandidos puede tener hasta 2 ladronzuelos

Clérigo: Una banda de bandidos puede tener un clérigo, pero si se recluta un Clérigo, ocupara el lugar de uno de los Campeones o Ladronzuelos.

Tiradores: La banda puede tener hasta 7 Tiradores

Bandidos: La banda puede tener cualquier número de bandidos´

Experiencia Inicial

El **líder bandido** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **campeones** y el **clérigo** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Cada **ladronzuelo** empieza con 0 puntos de experiencia.
Todos los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Bandidos

Los Bandidos pueden comprar equipo de la siguiente lista:

LISTA DE EQUIPO DE LOS BANDIDOS

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Garrote	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Arma a Dos Manos	15 co

*Solo para Héroes y Tiradores

Armas de Proyectiles	
Arco	10 co
Arco largo *	15 co
Arco corto	5 co
Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co
Especial	
Flechas de caza *	35 co
Capa del Bosque *	50 co

Tabla de Habilidades de Bandidos

	Combate	**Disparo**	**Académicas**	**Fuerza**	**Velocidad**
Líder Bandido	√	√	√	√	√
Campeónes	√	√		√	
Clérigo			√		
Ladronzuelo	√	√			√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Líder Bandido

Reclutamiento: 60 co

Un Líder Bandido es un cortagargantas profesional, un autentico rufián. Su presencia en el bosque de Stirwood ha significado el final de muchos viajeros. Muchos bandidos le siguen, por su carisma natural, así como por sus proezas e ingenio en combate.

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

Armas / Armadura: el Líder Bandido puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de Bandidos.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Capitán Pirata puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los más experimentados bandidos ocupan el puesto de campeones, hombres de confianza del líder bandido. Tal lealtad se paga y los campeones son siempre los primeros en elegir su parte del botín.

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

Armas / Armadura: los Campeones pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armaduras de la lista de equipo de Bandidos.

0-1 Clérigo:

Reclutamiento: 35 co

Muchos sacerdotes de Sigmar pasan sus días en el bosque meditando. En el bosque de Stirwood también lo hacen, pero en ocasiones tropiezan con una banda de bandidos. Muchos sacerdotes ven su oportunidad de redimir las almas de estos pobres rufianes, así que dedican su vida a acompañarlos dando consejo a los líderes.

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

Armas / Armadura: los Clérigos pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armadura de la lista de equipo de Bandidos.

Reglas Especiales:

Devoto de Sigmar: Un Clérigo es un servidor de Sigmar, y puede utilizar las Plegarias de Sigmar, tal y como se describe en la sección de Magia. Comienza el juego con 1 Plegaria determinada al azar.

0-2 Ladronzuelos:

Reclutamiento: 20 co

Muchos chicos jóvenes que son cazados robando para poder alimentar a sus familias consiguen huir al bosque de Stirwood. Allí buscan refugio con las bandas de bandidos. Aunque su juventud les hace ser algo imprudentes, son de gran valor para la banda como una promesa de futuro.

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

Armas / Armadura: los Ladronzuelos pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armadura de la lista de equipo de Bandidos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-7 Tiradores:

Reclutamiento: 25 co

Estos son los mejores tiradores de la banda, y su habilidad disparando es legendaria. La fama de grandes tiradores de las bandas de bandidos de Stirwood viene por estos hombres.

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

Armas / Armadura: los Tiradores pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armadura de la lista de equipo de Bandidos.

Bandidos:

Reclutamiento: 25 co

Estos guerreros son la base de cualquier banda de bandidos. Hombres buscados por la justicia que no dudan en luchar para poder sobrevivir, aunque en muchos casos es la codicia lo que mueve a estos hombres.

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

Armas / Armadura: los Bandidos pueden equiparse con cualquier combinación de armas y armadura de la lista de equipo de Bandidos.