



Forajidos del Bosque de Stirwood

Al norte del río Stir se encuentra el Gran Bosque, una vasta superficie boscosa que llena el corazón mismo del Imperio. Limitado a lo largo de su borde sur por el río, este, el mayor bosque del mundo conocido, se extiende legua tras legua hasta donde cualquier hombre puede ver. Justo en su extremo sur, el río Stir separa una pequeña parte del bosque del grueso principal, cuya zona más pequeña se conoce localmente como Stirwood. Aunque sea pequeño -de hecho, esta parte del bosque ni siquiera tiene la misma escala que el sagrado bosque de Loren, pero, como muchos dicen, el tamaño no lo es todo-, el bosque de Stirwood sigue siendo lo suficientemente grande como para perderse en él, y muchos lo han hecho, algunos por accidente y otros a propósito.

Stirwood se encuentra justo al norte de la noble ciudad de Nuln y al oeste de Wurtbad, donde la ley y el orden se aplican estrictamente, al menos se aplican estrictamente una vez que los guardias de la ciudad han conseguido por fin atrapar a los que infringen la ley del Conde. El Conde Elector de Stirland era bien conocido como un hombre con el que no convenía cruzarse. Aquellos que lo hacían eran inevitablemente declarados "forajidos" y expulsados de las ciudades. Incluso el más insignificante de los criminales, algunos aún muy jóvenes, podían ser declarados "forajidos" y no tenían más opción que huir al campo. Muchos perecieron, tanto jóvenes como ancianos, pero algunos lograron llegar a Stirwood, donde pudieron pasar desapercibidos.

Durante su estancia en Stirwood, en lugar de intentar sobrevivir por su cuenta, algunos hombres se unieron formando bandas de forajidos. El bosque es un campo de entrenamiento perfecto para perfeccionar sus habilidades, sobre todo en el tiro con arco, donde incluso la caza del ciervo salvaje, el ciervo del conde, era un delito en sí mismo. La caza ilícita de ciervos no era el único pasatiempo de las banads. Muchos viajeros incautos, que pasaban sin sospechar por el bosque, se encontraban con una emboscada y con el despojo de todos sus bienes.

Los clérigos también vivían en estos lugares, hombres santos que pasaban su tiempo en devoción al bendito Sigmar. Normalmente vivían solos en la contemplación, pero a menudo los grupos locales de forajidos con los que entraban en contacto confiaban en ellos, por lo que dejaban que estos hombres santos atendieran sus necesidades espirituales y, cuando se presentaba la ocasión, también sus necesidades médicas.

En los años que siguieron al avistamiento del cometa de dos colas en el cielo, fue inevitable que las historias de Mordheim recorrieran las aguas del río Stir. Los relatos de extrañas apariciones y grandes riquezas llegaron fácilmente a los habitantes del Bosque de Stirwood. Las tentaciones de esta enorme riqueza que se rumoreaba que había en la ciudad destruida habrían sido difíciles de resistir para cualquier banda de forajidos.

Reglas especiales

Todos los guerreros de una banda de Forajidos pueden estar equipados con un solo arma de proyectiles en todo momento. Todos los guerreros deben llevar un tipo de arco, pero no ballestas, como parte de su equipo. Por lo tanto, aunque un Forajido adquiera habilidades que le permitan utilizar armamento de proyectiles adicional, no podrá hacerlo. La única excepción a esto es el Clérigo que puede elegir llevar un arco, pero no está obligado a hacerlo.

Espadas de alquiler

Las siguientes Espadas de Alquiler no están disponibles para los Forajidos: Cazador de recompensas, Sacerdote lobo de Ulric, Chamán nórdico, Asesino elfo oscuro.

Elección de guerreros

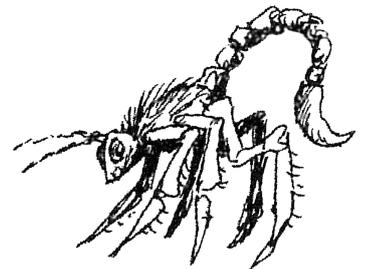
Una banda de Forajidos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda nunca podrá superar los 15.

Líder de los Bandidos: cada banda de Forajidos debe incluir un Líder de los Bandidos para que la dirija ¡Ni más, ni menos!

Campeones: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Ladronzuelos: tu banda puede incluir hasta dos Ladronzuelos.

Clérigo: tu banda puede incluir hasta un Clérigo, pero sólo puede utilizarse en lugar de un Campeón o de un Ladronzuelo.



Una banda de Mordheim con reglas redactadas
por Jon Davis

Secuaces

Tiradores: tu banda puede incluir hasta un máximo de siete Tiradores.

Forajidos: tu banda puede incluir cualquier número de Forajidos.



Experiencia inicial

El **Líder de los Bandidos** comienza con 20 de experiencia.

Los **Campeones** comienzan con 8 de experiencia.

El **Clérigo** comienza con 8 de experiencia.

Los **Ladronzuelos** empiezan con 0 de experiencia.

Los **secuaces** comienzan con 0 de experiencia

Lista De Equipo De los Forajidos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Forajidos para escoger su equipo.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Báculo/Garrote/Maza.....	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Arma a dos Manos	15 co

Armas de Proyectil

Arco corto.....	5 co
Arco	10 co
Arco largo*	15 co

*Disponible sólo para Héroes y Tiradores

Armaduras

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

Equipo especial

Flechas de caza*	30 co
Capa del bosque*.....	50 co



Tabla De Habilidades De los Forajidos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Líder	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓		✓	
Clérigo			✓		
Ladronzuelo	✓	✓			✓



Heroes

1 Líder de los Bandidos

60 co para reclutar

Un líder de los bandidos es un asesino profesional, un criminal curtido. Su presencia a lo largo de los sombríos caminos del bosque de Stirwood ha supuesto a menudo la muerte prematura de muchos viajeros. Otros forajidos le seguirán, inspirados tanto por su crueldad como por su destreza.

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

Armas/Armadura: el Líder de los Bandidos puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para Forajidos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del Líder de los Bandidos puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0·2 Campeones

35 co para reclutar

En todos los grupos de forajidos suele haber algunos más experimentados que otros. Leales a su líder, suelen ser recompensados con los mejores botines.

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

Armas/Armadura: los Campeones pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para Forajidos.

0·1 Clérigo

35 co para reclutar

Un Clérigo suele pasar la mayor parte de su tiempo a solas en el bosque en la reflexión de su devoción a Sigmar. Sin embargo, algunos verán que la obra de Sigmar también puede lograrse mediante la purga de todo lo corrupto del Imperio. Por ello, muchos se unirán por gusto a las actividades de los grupos de forajidos. Su conocimiento de la sanación es a menudo valorado por otros miembros.

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

Armas/Armadura: puede elegirse de lista de equipo de los Forajidos. Como las Oraciones no son consideradas Hechizos, un Clérigo puede llevar armadura, si lo desea.

REGLAS ESPECIALES

Discípulo de Sigmar: El clérigo ha dedicado su vida al servicio constante de Sigmar y como tal, comenzaría una campaña conociendo una de las Oraciones de Sigmar. Al igual que el Sacerdote Guerrero del

Cazador de Brujas, también está sujeto a algunas las restricciones de ser un seguidor del gran Sigmar y no puede aprender de los Tomos de Magia.

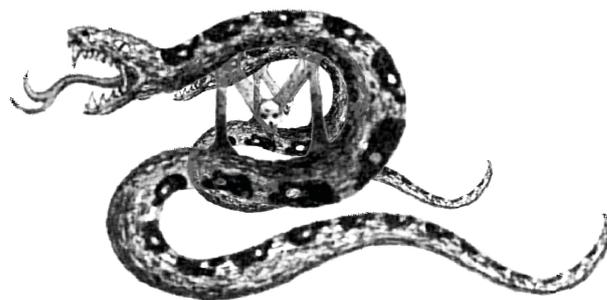
0·2 Ladronzuelos

20 co para reclutar

Muchos jóvenes que han sido acogidos por los Guardias de la Ciudad cometiendo robos son obligados a abandonar la ciudad y ocupan un lugar entre los árboles del bosque de Stirland. Aunque jóvenes, ellos son lo suficientemente hábiles como probar su valía a sus compañeros forajidos.

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

Armas/Armadura: los Ladronzuelos pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para Forajidos.



Secuaces

07 Tiradores

25 co para reclutar

Estos son los mejores tiradores del grupo y su habilidad con el arco es legendaria. Son más que capaces de acabar con cualquier enemigo antes de que se acerquen demasiado.

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

Armas/Armadura: los Tiradores pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para Forajidos.

Equipo especial de los Forajidos

Flechas de Caza: están disponibles para los Héroes en el momento de su reclutamiento inicial sin tener que tirar por la Rareza. Si deseas comprar este objeto posteriormente durante las etapas de Comercio y Exploración del juego, entonces tendrías que tirar por Rareza como es normal.

Capa del Bosque: algunos forajidos utilizan capas forestales para camuflarse y no ser vistos por sus enemigos. Cualquier portador de una capa de este tipo parece mezclarse con el bosque circundante, lo que hace casi imposible que lo vean.

Mientras el portador se encuentre junto a un árbol, un arbusto o un seto, cualquier enemigo que utilice cualquier tipo de arma de proyectiles contra un guerrero que lleve una Capa Forestal tendrá -1 HP adicional para impactar (además de todos los demás modificadores). Del mismo modo, si cualquier hechicero desea dirigir un ataque mágico contra un Forajido camuflado de este modo, sólo puede hacerlo sacando un 4+ en un D6. La única excepción a esto es si el guerrero que dispara o el hechicero ya está dentro de su rango de Iniciativa en pulgadas.

Las Capas del Bosque están disponibles para los Héroes en el momento de su reclutamiento inicial sin tener que tirar por Rareza. Si deseas comprar este objeto posteriormente durante las etapas de Comercio y Exploración del juego, entonces tendrías que tirar por Rareza como es normal.

Disponibilidad: 50co, Rara 10, sólo para Héroes Forajidos.

Forajidos

25 co para reclutar

Estos guerreros forman la base de cualquier grupo de bandidos. Despiadados hasta la médula, cualquiera de ellos estaría más que feliz de deslizar un cuchillo afilado entre las costillas de alguien por la promesa de unos pocos granos.

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

Armas/Armadura: los Forajidos pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para Forajidos.

