



Les bandits de la forêt de Stirwood

Traduction de Vallenor et Toukan (WARFO)

Règles spéciales :

Tous les guerriers de la bande de bandits peuvent être équipés uniquement avec seulement une seule arme de tir à la fois. Tous les guerriers doivent porter un arc de n'importe quel type, mais pas d'arbalète, dans leur équipement. Si un bandit gagne une compétence lui permettant d'utiliser n'importe quelle autre arme de tir, il ne pourra pas en profiter. La seule exception à cette règle est le clerc qui peut choisir de porter un arc mais n'y est pas obligé !!!

Francs-Tireurs:

Les Francs-Tireurs suivants ne sont pas disponibles aux Bandits: Chasseur de primes, Prêtre-loup d'ulric, Shaman norse, et l'Assassin elfe noir.

Choix des guerriers:

Une bande de bandits doit inclure un minimum de trois figurines. Vous disposez de 500 couronnes pour recruter votre bande et équiper vos guerriers. Le nombre de guerrier maximum de la bande est de 15.

Chef bandit : chaque bande de bandits doit inclure un seul chef : pas plus, pas moins.

Champion : votre bande peut inclure jusqu'à deux champions.

Jeunes voleurs : votre bande peut inclure jusqu'à deux jeunes voleurs.

Clerc : votre bande peut inclure jusqu'à un clerc, mais il doit remplacer un champion ou un voleur.

Hommes de mains :

Tireurs : votre bande peut inclure au maximum 7 tireurs.

Bandits : votre bande peut inclure n'importe quel nombre de bandits.

Expérience de départ :

Le chef bandit commence avec 20 points d'expérience.

Les champions commencent avec 8 points d'expérience.

Le clerc commence avec 8 points d'expérience.

Les jeunes voleurs commencent avec 0 point d'expérience.

Les hommes de mains commencent avec 0 point d'expérience.



Liste d'équipement des bandits :

Armes de corps à corps

Dague (1ère gratuite) 2Co
 Bâton/Masse/Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Épée 10Co
 Lance 10Co
 Arme à deux mains 30Co

Armes de tir

Arc court 5Co
 Arc 10Co
 Arc long* 15Co

Armures

Armures légères 20Co
 Casque 10Co
 Bouclier 5Co

Équipement spécial

Flèches de chasse* 30Co
 Cape de la forêt* 50Co

(*) Uniquement pour les héros et les tireurs

Tableau de Competences

	Combat	Tir	Force	Vitesse	Erudition
Chef Bandit	X	X	X	X	X
Champions	X	X	X		
Clercs					X
Jeunes	X	X		X	
Voleurs					



Heros

**Chef Bandit 60c0**

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Chef	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Équipements : Le chef Bandit peut choisir son équipement dans la liste d'équipement des bandits.

REGLES SPECIALES :

Chef : Toute figurine de la bande située 6 pas ou moins du chef peut utiliser son commandement pour tout ses test sous cette caractéristique.

o – 2 Champions 35c0

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Équipements : Les champions peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement des bandits.

o – 1 Clerc 35c0

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Clerc	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Équipements : Le Clerc peut choisir son équipement dans la liste d'équipement des bandits. Comme les prêtres, il n'est pas considéré comme un mage et peut donc porter une armure s'il le souhaite.

REGLES SPECIALES :

Disciple de Sigmar : Le Clerc a consacré sa vie au service constant de Sigmar et en tant que tel, il commence la campagne en connaissant une prières de Sigmar (voir livre de règles page 57). Comme un prêtre de Sigmar répurgateur, le clerc est soumis à certaines restrictions dues à son devoir envers Sigmar et il ne peut pas apprendre la magie ni ou même des sorts.

o – 2 Jeune bandit 20Co

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Jeune bandit	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Équipements : Les Jeunes bandits peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement des bandits.

Hommes de Main (Pris en groupes de 1 à 5)

o – 7 Tireurs 25Co



Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Équipements : Les tireurs peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement des bandits.

Bandits 25Co

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Bandit	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Équipements : Les Bandits peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement des bandits.

Equipement Special

Flèches de chasse



Elles sont disponibles aux héros lors du recrutement de la bande sans avoir besoin de faire un jet de rareté. Si vous souhaitez acheter des flèches de chasse par la suite, durant la phase d'exploration, vous devrez effectuer un jet de rareté de manière normale.

Cape de la foret (Heros bandit uniquement)

Rare 10 et 50Co

Certains Bandits utilisent des capes de la forêt pour se camoufler du regard ennemi. Chaque bandit portant cette cape peut se fondre dans la forêt environnante, se rendant presque impossible à voir. Tant que le porteur de la cape est derrière un arbre, un buisson ou une haie, tout ennemi essayant de lui tirer dessus subira un malus de 1- pour toucher (en plus de tout autre malus).

De manière similaire si un lanceur de sorts tente une attaque magique contre le porteur de la cape, il ne pourra le prendre pour cible que sur un 4+ sur 1D6. La seule exception à cette règle est si le tireur ou le lanceur de sort se trouve à portée d'initiative (en pas) de la cible.

La Cape de la forêt est disponible lors de la création de la bande sans avoir à effectuer de jets de rareté. Si vous souhaitez acheter une cape de la forêt par la suite, durant la phase d'exploration, vous devrez effectuer un jet de rareté de manière normale.

