

Amazonas

Se sabe muy poco de estas extrañas guerreras procedentes del Gran Océano del Oeste. Según los norses, son originarias de la colonia de Skeggi fundada por Losteriksson hace mucho tiempo en la costa este de Lustria. Un gran número de guerreros desertó del asentamiento de Losteriksson en busca del preciado oro, abandonando allí a sus esposas. Como no regresaron nunca, estas y muchas otras mujeres norses que habían llegado a Skeggi con la esperanza de encontrar un guerrero valiente y saludable como marido se quedaron solas. Y, lo que es peor, el número de guerreros que defendían Skeggi disminuyó hasta límites alarmantes.

De esta forma, estas mujeres decididas se convirtieron en valquirias, que es el nombre por el que se conoce a las temidas guerreras norse. Por desgracia, estas guerreras no son aceptadas por la sociedad de Norsca que mantiene vigente la idea de "¡un hacha debe ser blandida en batalla por un hombre y no por una mujer!". Después de ayudarles a batir al enemigo, las mujeres norses no estaban dispuestas a abandonar las armas y volver a sus tareas de antes. Al final, se

vieron obligadas a abandonar Skeggi. Recorrieron un largo camino y se embarcaron en un viaje a lo largo de la costa y por

el cauce del estuario de un gran río.

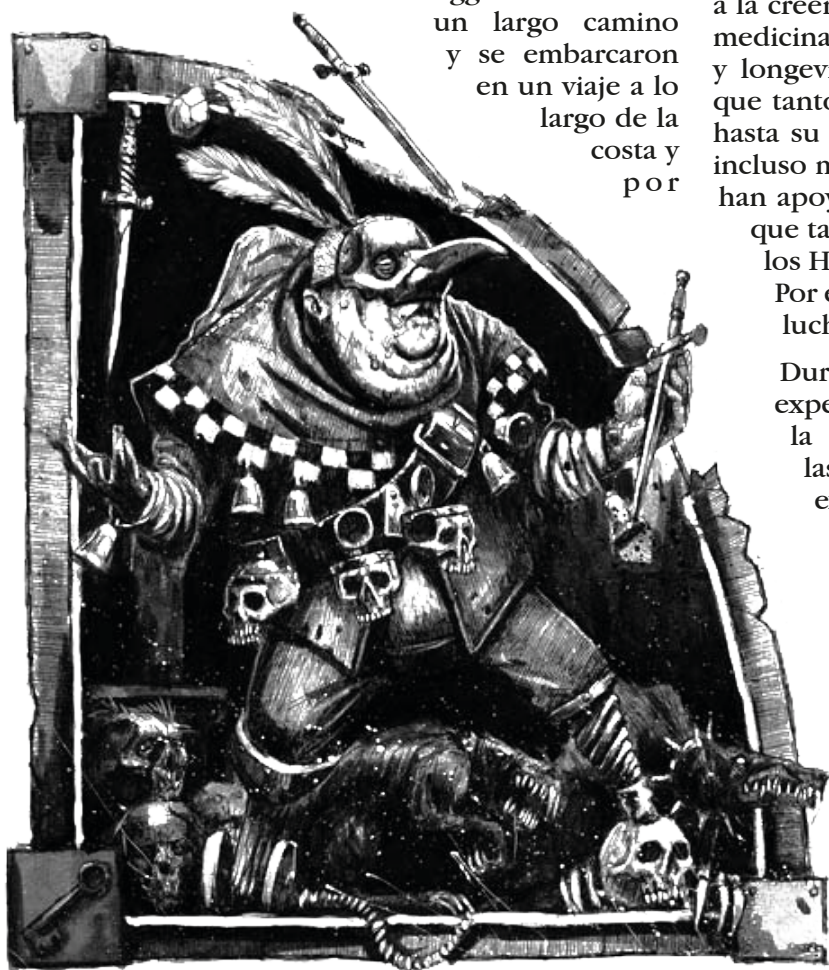
Finalmente, las valquirias se instalaron en una isla en medio del río, rodeada por todos sus lados de una jungla impenetrable. En la isla había unas ruinas de templos de Hombres Lagarto y este lugar se convirtió en la fortaleza de las Amazonas. Muchos años después, estas guerreras sufrieron el ataque de aventureros elfos y enanos que habían remontado el río creyendo que se trataba de una ciudad de los Hombres Lagarto. Fueron derrotados y huyeron de vuelta a sus hogares relatando historias sobre unas extrañas guerreras que trabajaban para los dioses de los Hombres Lagarto. Las denominaron "Amazonas" por el nombre del río. La isla la denominaron "el corazón de las tinieblas" por la densidad de la jungla que la rodea.

No es necesario decir que las Amazonas no guardan mucho parecido con las antiguas valquirias norses, ya que han adoptado los esquemas de la cultura (de los Hombres Lagarto) que encontraron en las ruinas. Además, el hecho que las Amazonas continúen viviendo allí y sus números nunca se hayan reabastecido, y probablemente nunca suceda, lleva a la creencia del rumor que han descubierto alguna medicina tropical misteriosa que les otorga juventud y longevidad duradera. Este rumor ha propiciado que tantos incursores se sientan atraídos por llegar hasta su fortaleza, ya que esta extraña poción sería incluso más valiosa que el oro. Las Amazonas nunca han apoyado a los Hombres Lagarto y estos parece que tampoco han solicitado nunca su ayuda. Para los Hombres Lagarto, las Amazonas son intrusas. Por esta razón, las Amazonas están solas y nunca lucharán por nadie que no sean ellas mismas.

Durante los últimos años cada vez más expediciones invasoras han intentado asaltar la una vez escondida y exótica tierra de las Amazonas, siendo la más notable la expedición Tileana de Juan Jornetto de 1997.

Los incursores saquearon las riquezas arcanas de los templos de las Amazonas, esclavizaron a la mayoría de la población y navegaron para llevarlas como esclavas a las cortes y mercados del Viejo Mundo.

Antes de que el cometa cayese sobre la ciudad de Mordheim, el conde Steinhardt compró a varios cientos de esclavas Amazonas a sus captores tileanos. Las Amazonas fueron entregadas a lloriqueantes y serviles cortesanos como regalos exóticos o como sus concubinas personales. Se dice que, momentos antes de que



Nueva banda de Amazonas adaptada de Lustria - Ciudades de Oro por Stephanus Harburgh

la ciudad del pecado fuese arrasada por el poder purificador del fuego, el depravado conde daba órdenes a las Amazonas para que ejecutasen una danza exótica para sus nobles invitados. La mayoría de ellos se encontraron tan turbados por el poder hipnótico de la danza que muchas de las Amazonas pudieron escapar del palacio y buscaron refugio en los bosques cercanos. Estas fugitivas se adaptaron bastante bien a las tierras agrestes del Imperio y su número ha ido aumentando con las esclavas Amazonas escapadas de ferias, de Nido de Asesinos y de Pozo Negro.

Resultan particularmente de interés las armas y el equipo utilizado por las Amazonas. Para los antiguos aventureros que las liberaron, estos objetos no significaban nada. Solo eran espadas, amuletos y báculos extravagantes expuestos como símbolos de estatus. Pero todos ellos, una vez activados por los rituales de las Amazonas, se convirtieron en terroríficos objetos arcanos de gran poder mágico.



Así, las Amazonas se encuentran atrapadas en un ambiente hostil y lejano a su hogar, aunque esto no ha logrado apartarlas de su empeño por volver a su tierra. Estas guerreras son muy independientes y forman bandas para conseguir la piedra bruja tan codiciada por los brutales humanos. Una vez que la han conseguido, la venden para reunir el oro suficiente con el que pagar el pasaje de vuelta a su hogar.

Reglas especiales

Sacrificio: las Amazonas sacrifican rápidamente a sus dioses a los cautivos que caen en sus manos. Las Amazonas están sujetas a las reglas para Poseídos descritas en el reglamento de Mordheim.

No es una de las nuestras: debido al aislamiento y a la desconfianza que mantienen con el resto de razas, las Amazonas no se alían con ninguna banda.

Por esta razón, las Amazonas no contratan los servicios de espadas de alquiler o de personajes, a no ser que sean también Amazonas.

Elección de Guerreras

Una banda de Amazonas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreras permitidas en la banda nunca podrá superar las 15.

Heroínas

Aunque los forasteros consideran que las Amazonas son inmortales, su perfil de atributos es el mismo que el de cualquier otra banda humana.

Sacerdotisa: cada banda de Amazonas debe incluir una única Sacerdotisa como jefa de banda.

Campeonas: tu banda puede incluir un máximo de dos Campeonas.

Guerreras Tótem: tu banda puede incluir un máximo de dos Guerreras Tótem.

Secuaces

Guerreras Amazonas: puedes adquirirlas en grupos de 1 a 5 (recuerda que debes incluir un mínimo de una Guerrera Amazona en tu banda).

Exploradoras: tu banda puede incluir hasta 3 Exploradoras.

Experiencia inicial

Una **Sacerdotisa** empieza con 20 puntos de experiencia.

Una **Campeona** empieza con 8 puntos de experiencia.

Una **Guerrera Tótem** empieza con 8 puntos de experiencia.

Las **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.



Lista de equipo de las Amazonas

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Amazonas para escoger sus armas.

EQUIPAMIENTO DE HEROÍNAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Garra de los Ancestrales.....	30 co

Armas de Disparo

Báculo solar.....	50 co
Guantelete solar.....	40 co

Armaduras

Casco	10 co
Rodela	5 co

Misceláneos

Amuleto de la luna.....	50 co
Hierbas curativas.....	35 co



EQUIPAMIENTO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Disparo

Honda.....	5 co
Arco	10 co

Armaduras

Casco	10 co
Rodela	5 co

EQUIPAMIENTO DE EXPLORADORAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Disparo

Honda.....	5 co
Jabalinas	5 co
Arco	10 co

Armaduras

Casco	10 co
Rodela	5 co



Tabla de Habilidades de las Amazonas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Sacerdotisa	✓	✓	✓	✓	✓
Campeona	✓	✓			✓
Guerrera Tótem	✓			✓	✓



Equipo especial De las Amazonas

Las Amazonas pueden equiparse con una gran variedad de armamento y objetos arcanos extraños que son originarios de su tierra natal en Lustria. Se desconoce el origen de estas místicas y poderosas armas aunque los eruditos de los Altos Elfos creen que tienen su origen en los tiempos de los Antiguos/Ancestrales.

GARRA DE LOS ANCESTRALES

(30 coronas de oro. Rara 12)

Se trata de un arma ancestral fabricada con un metal inmune al paso del tiempo y a la corrosión. Los poderes de este artefacto solo pueden desatarse mediante un ritual que conocen unas pocas Amazonas. La boja de esta arma emite un destello blanco capaz de atravesar una armadura como si fuese de papel.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario + 1	No permite tirada de salvación, parar

REGLAS ESPECIALES

No permite tirada de salvación: un guerrero herido por la garra de los Ancestrales no puede efectuar ningún tipo de tirada de salvación por armadura.

BÁCULO SOLAR

(50 coronas de oro. Rara 12)

El báculo solar es un palo largo tubular fabricado con un metal multicolor y que termina en un extremo hueco como si fuera un tubo. Tiene grabadas extrañas runas y en el pomo lleva incrustada una gran gema. A pesar de ser extremadamente antiguo (los Señores del Saber de la Torre Blanca de Hoeth reclaman que encontraron un objeto similar que supuestamente tiene más de 20.000 años de antigüedad, ¡más antiguo incluso que la propia raza élfica!), la portadora del báculo solar puede descargar un rayo de energía semejante a los rayos del sol.

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	4	No permite tirada de salvación, preciso

REGLAS ESPECIALES

No permite tirada de salvación: el rayo que emite el báculo solar puede atravesarlo todo. Un guerrero que sufra heridas por un guantelete solar no puede efectuar tiradas de salvación por armadura de ningún tipo.

Preciso: el guantelete solar no está sujeto al modificador habitual de -1 al impactar desde larga distancia.

AMULETO DE LA LUNA

(50 coronas de oro. Rara 12)

Una vez que se haya activado, este objeto ancestral crea un aura resplandeciente alrededor de su portadora que hace que sus enemigos no puedan verla. Todos los proyectiles dirigidos contra una miniatura equipada con el amuleto sufren una penalización de -1 al impactar. El amuleto también proporciona a su portadora una tirada de salvación

especial de 5+ frente a proyectiles.

GUANTELETE SOLAR

(40 coronas de oro. Rara 12)

Este objeto, como el resto de los objetos disponibles para las Amazonas, es de un metal multicolor de origen desconocido que es inmune a los efectos de los golpes o a la corrosión. Está cubierto de extrañas runas y tiene una brillante gema incrustada en la empuñadura. Esta arma se parece mucho a una pistola de pólvora. Puede manejarse con una sola mano y, cuando abre fuego sobre el enemigo, desencadena un cegador rayo de energía muy parecido al del báculo solar.

Rango	Fuerza	Regla Especial
12"	4	No permite tirada de salvación, preciso, cuerpo a cuerpo

REGLAS ESPECIALES

Preciso: el guantelete solar no está sujeto al modificador habitual de -1 al impactar desde larga distancia.

No permite tirada de salvación: el rayo que emite el guantelete solar puede atravesarlo todo. Un guerrero que sufra heridas por un guantelete solar no puede efectuar tiradas de salvación por armadura de ningún tipo.

Cuerpo a cuerpo: el guantelete solar puede utilizarse junto a otra arma de combate cuerpo a cuerpo con Fuerza 4 y no permite tirada de salvación. Por ello no requiere recarga y puede usarse en cada turno de combate.

JAVALINAS

(5 coronas de oro. Común)

Las jabalinas son lanzas cortas arrojadas especialmente equilibradas para ser lanzadas a gran distancia. Aunque tienen un alcance limitado comparadas con una flecha, pueden causar graves daños si las lanza una persona con mucha fuerza.

Rango	Fuerza	Regla Especial
8"	Usuario	Arma arrojada

REGLAS ESPECIALES

Arma arrojada: las jabalinas son armas arrojadas y la guerrera que las lance no sufre penalizaciones al movimiento ni al disparo.

HIERBAS CURATIVAS

(35 coronas de oro. Común)

Las Amazonas son expertas en el uso de las hierbas y pueden adquirir hierbas curativas como objetos comunes de la lista de las Amazonas.

Heroínas

1 Sacerdotisa

70 co para reclutar

Las sacerdotisas forman parte de una hermandad religiosa que gobierna la sociedad de las Amazonas. Son hechiceras poderosas y su palabra es ley. Las componentes más jóvenes de esta hermandad de sacerdotisas suelen unirse para liderar incursiones en busca de artefactos de los Slann y también dirigen los sacrificios rituales de los enemigos capturados.

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

Armas/Armadura: la Sacerdotisa puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas.

REGLAS ESPECIALES

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

Hechicera: la Sacerdotisa es una hechicera y puede usar rituales de Amazona. Empieza la partida con un ritual de la lista elegido al azar.



0:2 Campeonas

35 co para reclutar

Las campeonas son veteranas que han participado en docenas de enfrentamientos en el transcurso de los años. Son la mano derecha de las sacerdotisas y también actúan como sus escoltas personales. Son expertas en la lucha con una gran variedad de armas, incluidas las legendarias garras de los Ancestrales.

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

Armas/Armadura: las Campeonas pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas.

0:2 Guerreras Totem

30 co para reclutar

Existe una secta en la sociedad de las Amazonas que atrae a las más sedientas de sangre y a las más independientes. Estas amazonas son temidas y respetadas por igual. Son las guerreras tótem: Amazonas que tienen su propio animal tótem, como el águila, la piraña, el jaguar, etc., y que además se adornan con plumas de sus dioses patrón. Las guerreras tótem son adictas a sustancias narcóticas peligrosas elaboradas a partir de la combinación de varias hierbas raras que crecen en la jungla de Lustria. Cuando se preparan para la batalla, beben estas hierbas psicodélicas, con lo que entran en un estado de furia asesina que las convierte en feroces oponentes

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las Guerreras Tótem pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas y de la lista de equipo especial.

REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: las Guerreras Tótem son Amazonas fanáticas y sedientas de sangre. Pierden totalmente el control cuando beben unas preparaciones compuestas por hierbas psicodélicas. Las Guerreras Tótem entran en un estado de furia asesina que las hace despreocuparse del peligro o de la muerte en combate. Están sujetas a las reglas de *furia asesina*.



Secuaces

Guerreras Amazonas

25 co para reclutar

Las Amazonas son entrenadas para combatir desde su nacimiento y desarrollan sus habilidades debido a las duras condiciones de vida en la jungla. En las calles en ruinas de Mordheim, las cosas no son muy diferentes: solo hay que cambiar la densa jungla por los edificios en ruinas y escombros.

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

Armas/Armadura: las Guerreras Amazonas pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las secuaces.



0-3 Exploradoras

30 co para reclutar

Las exploradoras son conocidas por su excepcional velocidad y agilidad. Tienen una gran facilidad para moverse por las calles en ruinas de Mordheim y para esconderse tras los escombros y preparar emboscadas.

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

Armas/Armadura: las exploradoras pueden equiparse con armas elegidas de entre la lista de equipo para las exploradoras

REGLAS ESPECIALES

Silenciosa: las Exploradoras pueden desplegar el doble de la distancia que el resto de las tropas y, además, pueden empezar la batalla *ocultas*.



Rituales De las Amazonas

Se sabe muy poco sobre la magia de las Amazonas fuera de su isla natal. Se dice que las inmortales Amazonas aprenden la magia de los mismísimos dioses.

D6 Resultado

1 Viento cantante

Dificultad: 8

Las sacerdotisas invocan el poder de la diosa del viento Shaekal para iniciar la batalla.

La diosa se materializa como motas cantarinas y luces que danzan que paralizan a toda miniatura a una distancia de hasta 10" hasta el inicio del siguiente turno de las Amazonas. La miniatura no puede moverse, disparar ni lanzar hechizos, pero puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas afectadas por este ritual automáticamente atacan en último lugar.

2 La fuerza de la serpiente

Dificultad: 9

La sacerdotisa inicia el ritual bailando salvajemente y gritando en un lenguaje ancestral.

Todas las miniaturas de las Amazonas próximas a la sacerdotisa se ven imbuidas de una energía frenética hasta el término del siguiente turno de las Amazonas. Mientras tanto, cualquier miniatura a 8" de la sacerdotisa (incluida ella misma) sumará un +1 a su atributo de Fuerza. El ritual no puede efectuarse si la sacerdotisa se encuentra en combate cuerpo a cuerpo durante su fase de disparo. Los efectos continuarán después de que el ritual sea lanzado y si la sacerdotisa entra en combate cuerpo a cuerpo.

3 El torbellino de Wendala

Dificultad: 7

La sacerdotisa invoca unos fuertes vientos tropicales para proteger a las Amazonas de los ataques a distancia.

El torbellino se extiende desde la miniatura de la sacerdotisa y alcanza una distancia de 18". Todos los intentos enemigos de disparar con armas de proyectiles sufrirán un -1 al impactar. El ritual permanece vigente hasta el inicio del siguiente turno de las Amazonas.

4 Escudo de espinas

Dificultad: 7

La sacerdotisa mueve los brazos a su alrededor lentamente e invoca a las plantas para que la protejan.

El ritual produce una vaina recubierta de espinas que rodea a la sacerdotisa haciéndola inmune a los ataques mágicos o a distancia. Las miniaturas que quieran efectuar una carga sobre la sacerdotisa pueden hacerlo, pero las espinas de la vaina evitan que la sacerdotisa y sus enemigos puedan golpear en la primera ronda de combate. La sacerdotisa no puede lanzar este ritual mientras se encuentra en combate cuerpo a cuerpo.

5 La jungla viviente

Dificultad: 6

La sacerdotisa requiere con su voluntad la ayuda de los animales de la jungla

Escoge una miniatura a una distancia de hasta 12". La miniatura se ve rodeada por serpientes, arañas e insectos, la mayoría de ellos venenosos. La miniatura sufre 1D6 impactos de Fuerza 2 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura (aunque sí se permite la tirada de salvación especial). No puedes efectuar una tirada para esquivar.

6 El canto de las sirenas

Dificultad: 7

La sacerdotisa inicia un cantico con voz maravillosa, y todas las demás Amazonas se le unen.

La sacerdotisa empieza a cantar con una voz tan maravillosa que distrae momentáneamente a los enemigos que se encuentren a una distancia de hasta 12" y todos los chequeos de liderazgo que deban efectuar sufrirán un modificador de -1 hasta el término del turno siguiente del jugador enemigo. Los Hombres Lagarto y los No Muertos son inmunes a los efectos de este ritual.