

## BANDA DE 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 valkirias, 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 valkirias 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 valkirias norses, ya que han adoptado los esquemas de la cultura (de los Hombres Lagarto) que encontraron en las ruinas. Además, se añade el hecho de que las Amazonas siguen viviendo allí y nunca se han reproducido, por lo que toma cuerpo el rumor de que han descubierto una extraña droga tropical que les proporciona una juventud y una longevidad eternas. Este rumor ha propiciado que tantos incursos 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 se han sucedido los intentos de invadir el que una vez fuera el hogar oculto y exótico de las Amazonas; entre ellos destaca la expedición tileana al mando de Juan Cornetto que se produjo en 1997. Los incursos 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 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 aislacionismo 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 Guerreros**

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.

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.

**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.



### LISTA DE EQUIPO DE LAS HEROÍNAS

#### **Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

Daga	1ª gratis / 2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

#### **Armas de Proyectiles**

Báculo solar	50 co
Guantelete solar	40 co

#### **Armaduras**

Casco	10 co
Rodela	5 co

#### **Especial**

Amuleto de la Luna	50 co
Garra de Ancestrales	30 co
Hierbas curativas	35 co

### LISTA DE EQUIPO DE LAS SECUACES

#### **Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

Daga	1ª gratis / 2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

#### **Armas de Proyectiles**

Honda	5 co
Arco	10 co

#### **Armaduras**

Casco	10 co
Rodela	5 co

### LISTA DE EQUIPO PARA LAS EXPLORADORAS

#### **Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

Daga	1ª gratis / 2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

#### **Armas de Proyectiles**

Honda	5 co
Jabalinas	5 co
Arco	10 co

#### **Armaduras**

Casco	10 co
Rodela	5 co

### **Tabla de Habilidades de las Amazonas**

	<b>Combate</b>	<b>Disparo</b>	<b>Académicas</b>	<b>Fuerza</b>	<b>Velocidad</b>
<b>Sacerdotisa</b>	√	√	√	√	√
<b>Campeona</b>	√	√			√
<b>Guerrera Tótem</b>	√			√	√

## RECLUTANDO LA BANDA

### **Heroínas:**

#### **1 Sacerdotisa**

Reclutamiento: 70 coronas de oro.

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.

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

**Armas / Armadura:** la Sacerdotisa puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de las heroínas.

#### **Reglas Especiales:**

*Jefe:* Cualquier guerrero a 15 cm. o menos de la Sacerdotisa puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

*Hechicero:* 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**

Reclutamiento: 35 coronas de oro.

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.

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

**Armas / Armadura:** las Campeonas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de heroínas y de la lista de equipo especial.

#### **0-2 Guerreras Tótem**

Reclutamiento: 30 coronas de oro.

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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	2	3	3	1	3	1	7

**Armas / Armadura:** las Guerreras Tótem pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de 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:**

**(adquiridos en grupos de 1-5)**

**Guerreras Amazonas**

Reclutamiento: 25 coronas de oro.

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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	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**

Reclutamiento: 30 coronas de oro.

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.

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

**Armas / Armadura:** las Exploradoras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para las exploradoras.

**Reglas Especiales:**

*Silenciosa: las Exploradoras pueden desplegar el doble de 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.

**1D6 Resultado****1 Viento silvante****Dificultad 8**

*Las sacerdotisas invocan el poder de la diosa del viento Tzatkal 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 25 cm 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 20 cm 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 45 cm. 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 30 cm. 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 30 cm 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.