

# WARHAMMER

## CHRONIKEN

### WAS IST WARHAMMER CHRONIKEN?

Warhammer Chroniken behandelt neue Regeln, Szenarios und regelverwandte Themen, die wir aus in Entwicklung befindlichen Projekten entnommen haben. Auch dient es als Forum für Warhammerspieler, die sich gut durchdachte und spannende Regelergänzungen ausgedacht haben.

*Achtung: Bitte schickt keine Regelfragen oder ähnliches in euren Einsendungen, da die Menge der eingegangenen Post bedeutet, dass wir keine individuellen Antworten geben können. Regelfragen kannst du natürlich weiterhin an die Regelfungz von der Mail Order schicken.*

*Wenn du einen interessanten Beitrag für die Warhammer Chroniken hast, schick ihn in Englisch an:*

*Warhammer Chronicles  
Games Workshop  
Willow Road, Lenton  
Nottingham  
NG7 2WS, UK*

Tief in den Dschungeln Lustrias kommt der Tod in den verschiedensten Formen. Es gibt jedoch keine sicherere Methode, als die Stammesfrauen zu erzürnen, die tief im dunkelsten Herzen des Dschungels leben. Andy Hoare bringt uns Details zu diesen mysteriösen, edlen Wilden, einschließlich Regeln, wie du sie in deiner Armee einsetzen kannst.

### DIENERINNEN DER GÖTTER – AMAZONEN BEI WARHAMMER

Obwohl das Reich der Echsenmenschen die Dschungel Lustrias vollständig umfasst, sind die reptilischen Diener der Alten nicht die einzigen intelligenten Lebewesen, die unter dem dichten Blätterdach des Dschungels leben. Die wenigen Forscher, die genug Geschick oder Glück hatten, aus seinem Inneren zurückzukehren erzählen die verschiedensten Geschichten, doch die meisten werden als das Gefasel von Männern abgetan, die zu lange in der Sonne waren. Solche Geschichten berichten von kleinwüchsigen, dunkelhäutigen Stämmen, die dem Halbblingvolk des Mootlands ähneln, und von Dschungelgeistern, die vielleicht mit den Dryaden aus den Mythen der Elfen verwandt sind. Aber von all diesen Geschichten erwiesen sich die über die Kriegerfrauen, die als Amazonen bekannt sind, als die beständigsten.

Es gibt viele Varianten der Geschichte über die erste Begegnung mit den Amazonen, die sogar bis in die Zeit zurückreichen, als die Norse das erste Mal an der Küste der Neuen Welt landeten. Die Norse, angeführt von dem berühmten Abenteurer Eriksson, erkannten schnell, dass dieses neu

entdeckte Land unschätzbare Reichtümer beherbergte und begannen mit all der Hingabe, für die ihr Volk bekannt ist, mit der Plünderung. Während Eriksson eine Siedlung errichtete, die schließlich zu der Kolonie namens Skeggi heranwachsen sollte, führten andere Häuptlinge ihre Männer südwärts, entlang der Kaktusküste und vorbei an den Inseln Yakka und Quetzl bis an die Mündung des Flusses Amaxon. Dort, inmitten der hängenden Mangroven und der bedrückenden Feuchtigkeit, erblickten sie durch den Nebel das Ufer einer Insel inmitten des Flusses. Dort erhob sich die undeutliche Form einer gewaltigen Statue. Obwohl sie ihre genaue Gestalt durch den Dunst nicht zu erkennen vermochten, so erschien sie doch menschlich, und weiblich. Aber die Invasoren hatten keine Gelegenheit, diese Entdeckung weiter zu erkunden, denn ihr Langschiff wurde von einem Sturm aus Pfeilen und anderen, arkaneren Geschossen getroffen. Die Männer, die nicht von Pfeilen durchbohrt wurden, fielen bald den schrecklichen Effekten der bizarren Waffen zum Opfer. Zögerlich befahlen die Häuptlinge ihre verbliebenen Männer zurück auf die Schiffe. Es heißt, dass die Schiffsbesatzungen auf dem Rückzug hinter sich zahlreiche Kriegerfrauen sahen, die am Ufer ihrer Insel standen, und in deren Augen intensiver Hass brannte. Laut den Sagas der Norse wurden seitdem viele Schlachten zwischen den stolzen Nordmännern und den wilden Amazonen geschlagen. Zahllose Beschreibungen ihres Aussehens und ihrer Gesellschaft existieren, doch wie immer widersprechen sich diese Berichte.

Die früheste Erwähnung der Amazonen findet sich in der Saga von Rothnikson, einem mutigen Forscher, der als erster in den Dschungel südlich von Axlotl eindrang. Rothnikson beschreibt ihre Gesellschaft als ausschließlich matriachalisch und behauptet, bei

### ARTEFAKTE DES HOHEN ZEITALTERS

An den heiligen Orten der Dschungel Lustrias liegen viele seltsame und wertvolle Artefakte verborgen. Invasoren gieren nach diesen Gegenständen, weil sie aus Gold oder Edelsteinen gefertigt wurden, andere verlangen aufgrund der magischen Kräfte nach ihnen, die ihnen innewohnen. Einige sind mit mysteriösen Texten bedeckt, die in der Schrift der Götter selbst verfasst sein sollen, und Gelehrte begehren diese über allen anderen. Besonders selten sind jedoch die Waffen aus dem sogenannten Hohen Zeitalter. Diese können die Form von Stäben, Stangen, Klingen und einer Vielzahl andere Dinge annehmen, und viele verfügen über einen tödlicheren Effekt als alle anderen Waffen, die in der Welt bekannt sind. Einige Waffen des Hohen Zeitalters verschießen Bolzen aus strahlendem Licht, andere feuern kleine Projektile über viele hundert Meter, die sich in das Fleisch des Zieles bohren und in seinem Inneren explodieren. Solche Gegenstände werden noch höher geschätzt als selbst die mächtigsten magischen Artefakte und sind in den Kreisen der Gelehrten von zahllosen Legenden umrankt. Ganze Armeen wurden schon bei dem bloßen Hinweis aufgestellt, dass solch eine Waffe gefunden werden könnte, und unglaubliche Summen wurden ausgegeben, wenn auch nur die Chance bestand, eine solche zu erlangen. Bis heute wurden nur die Amazonen dabei gesehen, solche Waffen zu benutzen, und man kann nur hoffen, dass kein Invasor die Macht eines Artefaktes des Hohen Zeitalters erlangt.

über einem Dutzend Begegnungen niemals auch nur ein einziges männliches Stammesmitglied gesehen zu haben. Er berichtet, dass die Amazonas von einer Gruppe Kriegerpriesterinnen regiert werden, die als Schwesternschaft bekannt ist, und alle Kriegerinnen sind hingebungsvolle Anhängerinnen ihrer Kriegergöttin. Viele Anhängerinnen der Schwesternschaft sind angeblich wahnsinnige Zeloten, Berserkerfrauen, die sich permanent im Griff eines narkotischen Dschungelgebräus befinden. Während sie unter dem Einfluss dieser hochgiftigen Substanz stehen, sind diese Frauen die wildesten Kriegerinnen, die sogar den berüchtigten Berserkern der Norse gleichkommen.

Andere Details der Welt der Amazonas bleiben vage. Rothnikson berichtet, dass sie in wackeligen Holzhütten leben, die auf Stelzen zwischen Ruinen der Echsenmenschen stehen. Aber obwohl er einige dieser Städte erwähnt, gibt er keinerlei Hinweise auf ihre genaue Position. Weiterhin bietet Rothnikson quälende Hinweise auf weitere Mysterien – der Tempel der Karra in Genania, der Große Schrein des Rigg am Ufer des Lokka-Sees und die ungeheuren Reichtümer des unirdischen Herrschaftspalasts der Schwesternschaft.

## MYTHEN DER AMAZONEN

Ein zentraler Teil der Geschichten über die Amazonas Lustrias sind die oft widersprüchlichen Mythen, die sie umgeben. Es gibt mindestens zwei Erklärungen für die Existenz der Amazonas und eine enorme Masse an mythologischen Fäden, die sie scheinbar mit den Echsenmenschen, den Elfen oder den Norse verbinden.

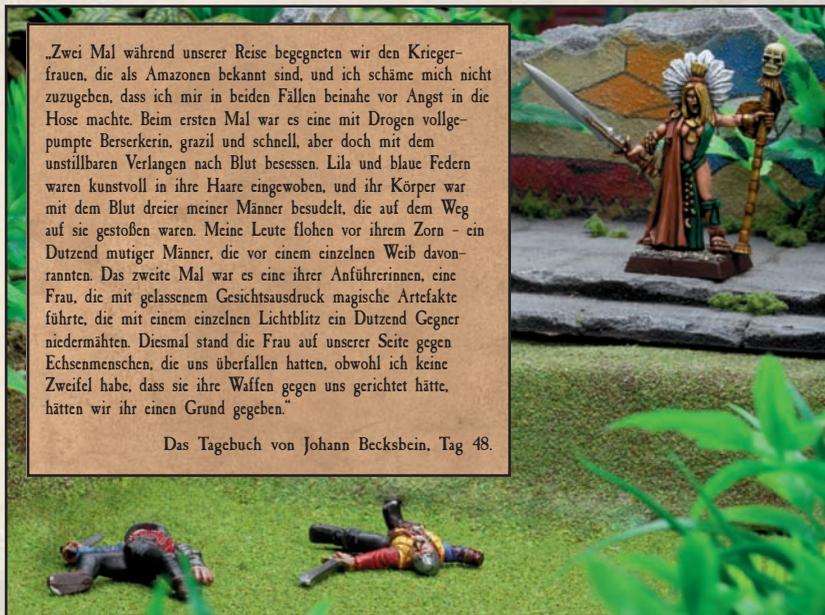
Eine Quelle sind die etwas seltsamen Schriften von „Drivot dem Hetzschreiber“. Diese bizarre Gestalt, angeblich ein ehemaliger Weißer Zauberer des Ordens des Lichts, verfasste ausführliche Schriften über die Schöpfungsmythen der Echsenmenschen, der Elfen und anderer Völker. Doch es existieren keine klaren Beweise, dass er tatsächlich an die Orte reiste, über die er schrieb oder jemals die Wesen traf, die er angeblich so genau kannte.

## DIE HETZSCHRIFTEN DES DRIVOT

Drivot ist nicht umsonst als der „Hetzschreiber“ bekannt, denn seine Werke sind voller schimpfender Abschweifungen, die den Leser regelmäßig entlang Argumentationspfade führen, die nur ein Wahnsinniger zu beschreiben in der Lage ist. Mit wilder Hingabe erzählt Drivot eine Geschichte von

„Zwei Mal während unserer Reise begegneten wir den Kriegerfrauen, die als Amazonas bekannt sind, und ich schäme mich nicht zuzugeben, dass ich mir in beiden Fällen beinahe vor Angst in die Hose machte. Beim ersten Mal war es eine mit Drogen vollgepumpte Berserkerin, grazil und schnell, aber doch mit dem unstillbaren Verlangen nach Blut besessen. Lila und blaue Federn waren kunstvoll in ihre Haare eingewoben, und ihr Körper war mit dem Blut dreier meiner Männer besudelt, die auf dem Weg auf sie gestoßen waren. Meine Leute flohen vor ihrem Zorn – ein Dutzend mutiger Männer, die vor einem einzelnen Weib davonrannten. Das zweite Mal war es eine ihrer Anführerinnen, eine Frau, die mit gelassenem Gesichtsausdruck magische Artefakte führte, die mit einem einzelnen Lichtblitz ein Dutzend Gegner niedermähten. Diesmal stand die Frau auf unserer Seite gegen Echsenmenschen, die uns überfallen hatten, obwohl ich keine Zweifel habe, dass sie ihre Waffen gegen uns gerichtet hätte, hätten wir ihr einen Grund gegeben.“

Das Tagebuch von Johann Becksbein, Tag 48.



einem (bis dato völlig unbekanntem) elfischen Gott des Meeres, des Reichtums und der Fröhlichkeit und seiner Verbindung mit der Amazonengöttin, die er Rigg nennt. Die Frucht dieser Ehe, berichtet Drivot, sei die „Mutter aller Amazonas“ Kalith.

Die Kinder der Kalith erhielten eine besondere Aufgabe bei der Schöpfung der Welt, behauptet Drivot. So wurden sie die bevorzugten Untergebenen ihrer göttlichen Erschaffer, die Wesire der Herren der Schöpfung – die Dienerinnen der Götter. Die Amazonas lebten bereits in einem Zeitalter, als die grenzenlose Macht der Schöpfung die Welt formte, und andere Wesen von den Alten als Diener erschaffen wurden. Während dieses Äons der Schöpfung waren die Amazonas die rechte Hand der Götter. Sie verfügten über ungleiche Weisheit und jede von ihnen war von ebenmäßiger Gestalt und unberührt vom Alter. Sie waren ausschließlich Frauen, denn solange sie an der Seite der Götter standen, waren sie beinahe unsterblich und mussten sich nicht fortpflanzen. Das Wichtigste war jedoch, dass sie die Macht der Schöpfer lenkten und in die Welt hinausreisten, um ihre Transformation nach dem Willen der Alten zu unterstützen.

Die meisten Leser von Drivots Schriften würden das Buch bei diesem grotesken Unsinn wohl fortwerfen, doch ihm gelingen noch erstaunlichere „Enthüllungen“.

Die Alten fielen, behauptet Drivot, und mit ihnen fielen die Amazonas. Das Chaos wurde auf die Welt losgelassen, und während die Alten flohen oder vergingen, fochten ihre Diener einen verzweifelten Kampf gegen die zahllosen dämonischen

Horden, die über sie hereinbrachen. Die Amazonas mussten feststellen, dass ohne ihre Erschaffer ihre Kräfte stark geschwächt waren, und sie zogen sich in den tiefsten Dschungel zurück, wo sie geheime Zufluchtsorte schufen, die sie bis zum Ende der Welt gegen alle Eindringlinge verteidigen würden.

## DAS HERZ DER DUNKELHEIT

Die Norse erzählen eine andere Geschichte über die Wurzeln der Amazonas, die sie mit den Kriegerfrauen, die als Valkyrien bekannt sind, und den Schriften des brillanten, wenn auch geistig verwirrten Gelehrten Stilmann verbinden. Laut diesen Geschichten sind die Kriegerfrauen, die tief im Dschungel leben, in Wahrheit ausgestoßene Norse – die Überreste einer Gruppe von Frauen, die in den Krieg zogen, während ihre Männer auf Plünderzug waren. Diese Geschichte zeigt eine gewisse Plausibilität, doch kann sie nicht erklären, warum die Berichte über Amazonas bis in die Zeit zurückreichen, als die Norse das erste Mal den Kontinent Lustria erreichten, was doch vermuten lässt, dass sie bereits vor den Invasoren hier beheimatet waren.

## AUF DER SUCHE NACH DER WAHRHEIT

Obwohl schon seit mehreren Jahrhunderten Bewohner der Alten Welt Lustria besuchen, blieb ihr Interesse an dem Kontinent doch größtenteils finanzieller Natur. Obwohl sich individuelle Gelehrte auf Forschungsreisen begeben haben, wurden nur wenige offiziell sanktionierte Bemühungen in dieser Richtung unternommen. Das liegt vielleicht an der Natur der Sache – Lustria ist ein



Die Amazonen sind eine unsichere Allianz mit den Echsenmenschen eingegangen, doch ihre Loyalität kann sich ändern.

wildes Land voller Mysterien und Rätsel, und die Alte Welt ist selbst voll relevanterer und dringenderer Herausforderungen. Deshalb studieren nur wenige Gelehrte die Natur der Bewohner Lustrias, sowohl der reptilischen als auch der menschlichen, da sie befürchten, von ihren Kollegen verspottet zu werden. Deshalb werden die wahren Wurzeln der Amazonen wohl auf ewig verborgen bleiben.

Viele Geschichten lassen vermuten, dass die Amazonen irgendwann nach der Ankunft der Bewohner der Alten Welt Gefahr liefen, auszustarben. Seit damals erhöhte sich die Frequenz der Kontakte mit ihnen, und es wurde vermutet, dass ihre Zahl künstlich vergrößert wurde. Vielleicht erklärt dies das Verschwinden der Valkyrien – wurden sie in den Dschungel gelockt, um die schwindende Zahl der Amazonen zu verstärken? Erhielten sie entsprechend das Geheimnis ewiger Jugend und Vitalität, das die Amazonen den Legenden zufolge besitzen, so unwahrscheinlich es auch klingen mag? Wie die Wahrheit auch aussieht, es ist sicher nur eine Frage der Zeit, bevor Fremde die Geheimnisse der Schwesternschaft der Amazonen erkunden wollen, und es ist sicher, dass Blut fließen wird, wenn das geschieht.

## AMAZONEN UND DIE RESTLICHE WELT

Jeder Bericht über die Amazonen macht deutlich, dass sie unverhohlen kriegerisch sind, aber es gibt auch Geschichten, laut denen sie mit anderen gemeinsame Ziele verfolgten. Sie scheinen eine ritualisierte Methode zum Kontakt mit Fremden zu besitzen, und niemand kann sicher sein, ob sie für längere Zeit auch nur annähernd friedlich bleiben.

Das wird bei ihrem Verhältnis zu den Echsenmenschen besonders deutlich. Es scheint, dass die Amazonen mindestens eine Stätte (wenn nicht mehr) bewohnen, die Fremde für heilige Orte der Echsenmenschen halten würden. Die Ruinen von Tempeln, in denen einst unbekannte Götter der Echsenmenschen verehrt wurden, bilden nun die Grundlage für die Siedlungen der Amazonen. Die Hohepriesterinnen der Schwesternschaft tragen zweifellos Gegenstände, die von den Echsenmenschen gefertigt wurden, dennoch gibt es keine Bestrebungen der Echsenmenschen, diese zurückzuholen. Es scheint sogar so, dass die Amazonen von den Magierpriestern als Teil des natürlichen Laufs der Dinge betrachtet werden. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese beiden Völker stets friedlich koexistieren, denn es ist bekannt, dass es bereits Schlachten zwischen beiden gab. Ein Händler des Imperiums berichtete von einer Begegnung mit einer Priesterin,

welche die Haut eines weißen Skinkschamanen als Mantel trug, ein deutliches Anzeichen für Konflikte zwischen diesen beiden Völkern.

Die Beziehungen zu anderen Völkern sind viel einfacher. Die Norse versuchten bei ihrem ersten Kontakt mit den Amazonen, ihre Schätze zu rauben, was einen Konflikt zwischen beiden Völkern auslöste der bereits viele Jahrhunderte lang andauert. Kontakte mit anderen sind von ähnlicher Art, und es gab sogar einige Fälle, in denen die Kriegerfrauen auf Geheiß imperialer Adliger überfallen wurden, um sie einzufangen und in die Alte Welt zu verschleppen, wo sie dem imperialen Hof als Kuriositäten präsentiert werden sollten.

Aber nicht alle Kontakte mit anderen Völkern endeten in Konflikten. Gelegentlich traten eine oder mehrere Amazonen als Führer oder Ratgeber auf oder halfen sogar einer Armee, die in Lustria kämpfte. In den meisten Fällen war dies eine Priesterin, die einer Armee mit Rat und magischer Unterstützung zur Seite stand und so einen temporären Frieden bis zum Ende der Schlacht einging. Warum genau sie einigen Armeen halfen und anderen nicht bleibt ein Mysterium, obwohl einige glauben, dass die Amazonen einer arkanen Prophezeiung folgen, die sie dazu bringt, ihre Hilfe im Kampf gegen bestimmte Gegner oder zur Verteidigung heiliger Stätten anzubieten.

Außerdem sind Fälle bekannt, in denen Amazonenpriesterinnen beiden kämpfenden Armeen zur Seite standen. Obwohl diese Priesterinnen sich nicht direkt angriffen, halfen sie ihren jeweiligen Alliierten doch dabei, den Gegner zu bekämpfen. Vielleicht betrachten die Priesterinnen solche Schlachten als Ritualkämpfe, in denen das Blut anderer an Stelle ihres eigenen vergossen wird. Vielleicht wollen sie auch beiden Armeen schaden und sie in die unvermeidliche, gemeinsame Vernichtung führen.

„Je mehr ich über die Götter des Echsenvolks erfuhr, umso mehr drehte sich mir der Kopf vor Ungläubigkeit. Ihr Pantheon war an diesem Punkt für mich nahezu unbegreiflich. Es schien eine Göttin zu enthalten, deren Platz es war, außerhalb der genannten Ordnung zu existieren und nicht von den „Wahren Kindern der Götter“ verehrt zu werden. Dennoch steht geschrieben, dass dieser Außenseiterin bis zum Ende aller Zeiten ihre „Gläubigen Halbkinder“ dienen sollen. War dieses Wesen einer der Alten Götter oder war es eine Sterbliche, die auserwählt wurde, ihre Saat zu tragen? Die Antwort erhielt ich erst nach vielen Monaten geduldiger Nachforschungen, und doch würde diese Antwort mich dazu bringen, alles in Frage zu stellen, an das ich glaube ...“

Einleitung zu Kapitel 3, „Im Garten der Götter“, von Cyrston von Danling, hochgeachteter Zauberer des Jadeordens

## AMAZONEN BEI WARHAMMER

Wenn du eine Amazone als Alliierte in deine Armee aufnehmen willst, ist das ganz einfach. Benutze einfach die Regeln auf dieser Seite, um deine Spiele interessanter zu gestalten. Diese Regeln wurden für Spiele geschrieben, die in Lustria angesiedelt sind, und eignen sich besonders für Kampagnen, die dort spielen, wie zum Beispiel *Die Eroberung der Neuen Welt*. Behandle die Schlangenpriesterin genau wie ein besonderes Charaktermodell – die Regeln sind ausbalanciert, aber es wäre nicht fair, sie auf einen ahnungslosen Gegner loszulassen. Bitte deinen Gegner also um Zustimmung, wenn du diese Regeln verwenden willst.

## SCHLANGENPRIESTERIN DER AMAZONEN

Die Natur der Schwesternschaft der Amazonen ist Fremden größtenteils unbekannt, aber es wurde beobachtet, dass besonders kriegerische Mitglieder als „Schlangenpriesterinnen“ bezeichnet werden. Diese Krieger-Mystikerinnen sind mächtige Zauberinnen, die den Dschungel kennen. Jede Armee, die eine dieser Amazonen als Alliierte bezeichnen kann, ist in der Tat vom Glück gesegnet. Eine Schlangenpriesterin darf als Söldnerinheit ausgewählt werden. Sie darf von Echsenmenschen, Hochelfen, Waldelfen, Zwergen, Imperium, Söldnern und Armeen der Ogerkönigreiche „angeheuert“ werden.

Eine Schlangenpriesterin kostet 235 Punkte und belegt sowohl eine Helden- als auch eine Seltene Auswahl.

Unter außergewöhnlichen Bedingungen kann eine Schlangenpriesterin sogar an der Seite finsterner Kreaturen stehen, mit dem geheimen Ziel, sie in ihren Untergang zu führen. Wenn Dunkelelfen, Skaven, Chaos, Vampire, Gruftkönige, Orks und Goblins oder Chaoszwerge eine Schlangenpriesterin „anheuern“ wollen, können sie das tun, der Spieler muss aber auch seinem Gegner eine Priesterin zur Verfügung stellen. In diesem Fall muss keine Seite die

Punktkosten bezahlen, die Schlangenpriesterin belegt aber trotzdem eine Helden- und eine Seltene Auswahl.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlangenpriesterin	4	4	3	4(5)	4	3	4	2	9

**Waffen:** Klaue der Alten

**Rüstung:** Keine

**Zauberin:** Schlangenpriesterinnen sind Zauberinnen der Stufe 3. Sie verwenden immer die Sprüche aus der Lehre der Schlange (siehe unten).



Eine Schlangenpriesterin der Amazonen

## SONDERREGELN

**Eingeboren:** Die Schlangenpriesterin ist eine Eingeborene der tiefsten Dschungel Lustras, der daher keine Gefahren für sie bereithält. Wenn du die Regeln für Dschungelkämpfe aus dem Kampagnenarmeebuch Lustria benutzt, ist sie immun gegen dieselben Überraschungen wie die Echsenmenschen.

**Klaue der Alten:** Diese mächtige Waffe aus dem Hohen Zeitalter ist in den Händen derer, die ihre Macht zu nutzen wissen, äußerst tödlich. Die Klinge verleiht der Priesterin einen Bonus von +1 auf ihre Stärke (bereits im Profil enthalten), und ihre Attacken ignorieren Rüstungswürfe.

**Amulett der Monde:** Dieses uralte Symbol der Macht der Schwesternschaft der Amazonen überzieht die Trägerin mit einem silbrigen Schimmern, das sie vor Schaden schützt. Die Priesterin hat einen 4+ Rettungswurf.

# DIE LEHRE DER SCHLANGE

W6	Spruch	Komplexität
1	Singender Wind	5+
2	Stärke der Schlange	6+
3	Wendalas Mahlstrom	7+
4	Dornenschild	8+
5	Der lebende Dschungel	8+
6	Traum der Sirene	9+

## SINGENDER WIND Gelingt bei 5+

Die Priesterin ruft den Geist des göttlichen Windes zu sich, der den Dschungel aufpeitscht und ihre Feinde zu Boden schleudert.

Dieser Spruch erlaubt der Anwenderin, eine Atemattacke der Stärke 4 zu entfesseln.

## STÄRKE DER SCHLANGE Gelingt bei 6+

Mit einem Stoßgebet an die Alten beschwört die Priesterin die Stärke des Dschungels, dessen Essenz sie mit urtümlichem Zorn erfüllt.

Die Priesterin und alle befreundeten Einheiten in 6 Zoll Umkreis erhalten bis zum Ende des Spielzugs des kontrollierenden Spielers +1 Stärke.

## WENDALAS MAHLSTROM (bleibt im Spiel) Gelingt bei 7+

Die Priesterin wird von einem wirbelnden tropischen Sturm eingehüllt, der sie vor feindlichen Geschossen beschützt.

Jeder Beschuss, der auf die Priesterin und/oder die Einheit gerichtet ist, der sie sich angeschlossen hat, erleidet einen Malus von -1 auf den Trefferwurf. Sobald er erfolgreich gewirkt wurde, bleibt dieser Spruch im Spiel, bis die Priesterin ihn beendet (was sie jederzeit tun kann), versucht, einen anderen Zauberspruch auszusprechen oder ausgeschaltet wird.

## DORNENSCHILD (Bleibt im Spiel) Gelingt bei 8+

Die Priesterin ruft die Pflanzen des Dschungels an, ihr Schutz zu bieten und wird von einem Wall sich windender Ranken eingehüllt.

Jedes Modell, das sich bei seiner Angriffsbewegung in direkten Kontakt mit der Priesterin bewegt, erleidet einen einzelnen Treffer der Stärke 4, bevor es zuschlägt, solange die Priesterin den Angriff angenommen hat. Sobald er erfolgreich gewirkt wurde, bleibt dieser Spruch im Spiel, bis die Priesterin ihn beendet (was sie jederzeit tun kann), versucht, einen anderen Zauberspruch auszusprechen oder ausgeschaltet wird.

## DER LEBENDE DSCHUNGEL Gelingt bei 8+

Mit einem Wirbel graziler Bewegungen ruft die Priesterin die Bewohner des Dschungels herbei, die über ihre Gegner herfallen.

Dieser Spruch ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 12 Zoll, das 4W6 Treffer der Stärke 2 verursacht.

## TRAUM DER SIRENE Gelingt bei 9+

Die Priesterin singt eine gespenstische Melodie, die jeden hypnotisiert, der ihre Stimme hören kann.

Alle gegnerischen Modelle innerhalb von 12 Zoll erleiden einen Malus von -1 auf Attacken, Stärke und Bewegung (bis zu einem Minimum von 1). Modelle, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Zauber nicht betroffen.

Die Dschungel Lustrias beherbergen viele Geheimnisse. Forscher berichten von uralten Waffen von unglaublicher Macht und von Stämmen der tödlichen Kriegerfrauen, die als Amazonas bekannt sind. Solche Geschichten werden von den Gelehrten der Alten Welt belächelt, beinhalten jedoch einen wahren Kern. Einige sind schon so alt, dass sie in die Legenden eingehen und ein Teil des Dschungelwissens werden, wie Anakonda und ihre Amazonas. Hier präsentiert Andy Hoare Regeln und Hintergrund für diese legendären Kriegerinnen.

# HERRINNEN DES DSCHUNGELS

## TÖDLICHE KRIEGERINNEN FÜR DIE GENERÄLE IN LUSTRIA

**A**nakonda und ihre Amazonas sind Kriegerfrauen der wilden, aber doch edlen Schwwesterschaft der Amazonas. Der Ursprung dieser Kriegerbande und wie viele dieser Kriegerinnen existieren ist unbekannt, da sie sich seit vielen Jahren im Dschungel Lustrias verbergen.

Das wenige, das bekannt ist, stammt aus dem Tagebüchern und gestammelten berichten verschiedener Forscher, die genug Glück hatten, einen längeren Kontakt mit ihnen zu überleben. Es wird vermutet, dass sie ihre Namen von den Dschungeltieren nehmen, die das Land mit ihnen teilen. Diese Namen sind an strikte Rituale gebunden, ein ein Gelehrter hat die Theorie aufgestellt, dass diese totemhaften Identitäten nach einer physischen Prüfung ähnlich dem Mannbarkeitsritual anderer Völker

verliehen werden. Anakonda, ihre Anführerinnen, trägt diesen Namen, seit sie eine riesige Schlange nieder-rang, sie tötete und ihre Haut als Trophäe und Beweis ihrer Tat nahm. Andere Kriegerinnen der Bande haben ähnliche Leistungen vollbracht und tragen die entsprechenden Namen.

Kolibri hat die Ehre, die Standarte der Amazonas zu tragen, ein ungewöhnliches Banner, das mit den verschiedensten Federn verziert ist. Diese Dekoration stammt von exotischen Vögeln, welche die Echsenmenschen als heilig verehren. Obwohl keine spezielle Tat Kolibri auszeichnet, kommt ihre Stärke beinahe an die von Anakonda heran, und ihr spezielles Banner zeugt Kunde davon.

Piranha, eine weitere von Anakondas vertrautesten Schwwestern,

erhielt ihren Namen, nachdem sie von einer Gruppe Skinks gefangen wurde. Die Echsenmenschen planten, die mutige Amazone als Opfergabe in einen Teich zu werfen, in dem ein gewaltiger Piranha lebte. Ein wilder Kampf tobte, und bald färbte sich das Wasser rot mit dem Blut des Riesenfischs. Wie ihre Anführerin nahm sie die Haut des toten Fische als Trophäe und trägt sie nun wie eine Rüstung. Sie weidete ihr Opfer außerdem als Warnung für die anderen Dschungelbewohner aus. Während sie dies tat, fand sie im Magen des Tiers eine große, gewundene Muschelschale. Diese Schale dient nun als Anakondas Kriegshorn, das Piranha als Musikerin der Bande bläst, um ihre Schwwestern vor Gefahr zu warnen.

*Anakonda und ihre Amazonas sind tödliche Dschungelkriegerinnen.*



Amazonen sind wilde Kriegerinnen. Sie kleiden sich in die Häute von Skinks, und viele tragen Masken, die Tierköpfen nachempfunden sind, was sie zu einem Furcht erregenden Anblick macht. Einige färben ihr Haar in den unzähligen Farben der exotischen Vögel des Dschungels und lassen es mit Harz und Pflanzensäften absteifen, um den Kamm eines Skinks nachzuahmen.

Die Haut der Amazonen ist von der tropischen Sonne oft gebräunt, und sie tragen Tierschwänze und die langen Federn tropischer Vögel an ihren Gürteln. Die Schwänze werden für Leistungen im Kampf verliehen, sodass man den Status einer Kriegerin daran erkennen kann, wie prächtig die Schwänze an ihrem Gürtel sind.

Amazonen tragen viel Goldschmuck, Ringe, Armreifen, Fußringe und andere Dinge, die sie von ihre Feinden als Trophäen erbeutet haben. Verständlicherweise stammen die meisten von den Echsenmenschen.

## 0-1 ANAKONDAS AMAZONEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Anakonda	4	5	5	3	3	2	5	3	8
Kolibri	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Piranha	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Amazone	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Anheuern:** Anakondas Amazonen sind ein legendäres Söldnerregiment. Jede Warhammer-Armee kann Anakondas Amazonen anwerben.

**Punktkosten:** Anakonda und 4 Amazonen, einschließlich Kolibri der Standartenträgerin und Piranha der Musikerin kosten insgesamt 125 Punkte. Das ist die Mindesteinheit, die du anheuern kannst. Das Regiment kann für 11 Punkte pro Amazone bis zu einem Maximum von 20 Modellen vergrößert werden.

**Ausrüstung:** Klingen der Alten und Skinkhaut (zählt als leichte Rüstung).

### SONDERREGELN

**Klingen der Alten:** Die Amazonen tragen spezielle Waffen von unbekannter Herkunft, die sie die Klingen der Alten nennen. Diese Waffen sollen angeblich äußerst seltene und begehrte Artefakte des Hohen Zeitalters sein. Trotz ihres enormen Alters sind sie immer noch mächtig, und die Edelsteine, die in sie eingelassen wurden, glühen mit den gefangenen Feuer einer Sternschnuppe.

Die Klingen verleihen den Amazonen im Nahkampf einen Bonus von +1 auf die Stärke. Außerdem erzeugen sie einen Schild arkaner Energie um den Träger, sodass die Amazonen einen 6+ Rettungswurf haben.

Zusätzlich können die Amazonen die Klingen auf ihre Gegner richten und in der Schussphase die Flammen der Sonne selbst auf sie schleudern. Das verleiht jeder Amazone eine Schussattacke mit einer Reichweite von 12 Zoll und einer Stärke von 3. Wenn die Amazonen diese Attacke einsetzen, erleiden sie keine Abzüge auf den Trefferwurf für Bewegung oder Reichweite.

**Plänkler:** Amazonen sind an Kämpfe im Dschungel gewöhnt und wissen, wie sie sich am schnellsten durch das Dickicht bewegen können. Daher gelten sie als Plänkler. Sollten sie sich aufgrund eines Nahkampfes in Gliedern formieren, müssen Anakonda, Kolibri und Piranha im ersten Glied platziert werden.

**Eingeboren:** Die Amazonen sind Eingeborene der tiefsten Dschungel Lustrias, der daher keine Gefahren für sie bereithält. Wenn du die Regeln für Dschungelkämpfe aus dem Kampagnenarmeebuch Lustria benutzt, sind sie immun gegen dieselben Überraschungen wie die Echsenmenschen.



Das Modell eines Champions der Amazonen ist ideal, um Anakonda darzustellen.

## DIE GESCHICHTE VON ANAKONDA

Geschichten von Anakonda erreichten die Alte Welt das erste Mal, als eine Gruppe Tileaner sich im Dschungel verirrt und von Skinks überfallen wurden. Tödliche Giftpfeile regneten aus den Bäumen und forderten einen hohen Blutzoll unter den unglückseligen Menschen, aber als ihre Vernichtung schon sicher schien, flohen die Skinks. Aus der Dunkelheit des Dschungels traten die Amazonen.

Als sich eine angespannte Stille über sie senkte, war nicht klar, ob die Tileaner gerettet worden waren oder ob ihnen ein viel schrecklicheres Schicksal bevorstand. Enrico Baggio, der gewitzte Anführer der Bande, erkannte ihre prekäre Lage und überredete die Amazonen mit dem Versprechen von Gold und einigen wertlosen Glasperlen, sie aus dem Dschungel zu eskortieren. Doch das sichere Geleit kostete Enrico und seine Männer ihre gesamte Beute. Sie erreichten ihre Schiffe, und Enrico schwor, niemals zurückzukehren.

Vor kurzem behauptete der tileanische Kapitän El Baddo, sich die Dienste von Anakonda und ihren Amazonen gesichert zu haben, um eine Gruppe zwergischer Abenteurer zu überfallen. Der skrupellose Tileaner wollte verhindern, dass die Zwerge den verlorenen Tempel von Toca erreichten, bevor ihm selbst dies gelang. Das viele Gold, das er dafür bezahlen musste, war nur ein Vorgesmack auf die wahren Kosten. Denn nachdem die Zwerge betrogen und überfallen worden waren, griffen die Amazonen El Baddo an. Obwohl er wie durch ein Wunder überlebte, hatte er für die Hilfe der Amazonen mit Gold und Blut bezahlt.

Es scheint, dass die Amazonen das Konzept hinter einem Söldnerdasein noch nicht vollständig erfasst haben. Sie kämpfen für sich selbst und scheren sich wenig um andere. Wenn jemand ihnen Gold für den Kampf bezahlt, ist das für die Amazonen nur ein Zeichen von Schwäche. Sei also gewarnt, wenn die Amazonen dein Gold akzeptieren, bedeutet das nicht, dass sie nicht später zurückkommen, um dich auch noch zu opfern ...