0-1 AMAZONES D'ANAKONDA

Les Amazones sont de féroces combattantes, vêtues des peaux écorchées de skinks, leur visage caché derrière un masque d'animal. Certaines teignent leur chevelure de couleurs vives évoquant les oiseaux de la jungle tandis que d'autres se servent de résine pour donner à leur chevelure l'apparence d'une crête de skink.

La peau des Amazones est matte en raison du soleil des tropiques, et elles portent des queues d'animaux et des plumes d'oiseau autour de la taille. Ces trophées sont offerts en récompense de hauts faits d'armes, et leur magnificence reflète le statut de celle qui les porte.

Les Amazones portent toutes sortes de bracelets, colliers et autres colifichets pris sur la dépouille de leurs ennemis. La plupart sont d'origine hommes-lézards.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Anakonda	4	5	5	3	3	2	5	3	8
Colibri	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Pirrana	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Amazone	4	3	3	3	3	1	3	1	7

À Louer: N'importe quelle armée de Warhammer peut louer les services des Amazones d'Anakonda comme mercenaires dans toute partie utilisant les règles de combats de jungle de Lustrie. Dans tout autre contexte, il vous faudra l'accord de l'adversaire pour les jouer.

Coût en Points: Anakonda et 4 Amazones, dont le porteétendard Colibri et la musicienne Pirrana coûtent un total de 125 points. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour 11 points par figurine supplémentaire, jusqu'à un maximum de 20 figurines.

Équipement: Lames des Anciens et peaux de skinks (compte comme une armure légère).

Cette figurine de Championne Amazone est parfaite pour représenter Anakonda

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Anciens: Les Amazones sont dotées d'armes à l'origine inconnue qu'elles appellent les Lames des Anciens. On raconte qu'il s'agit de très rares objets datant de la Haute Époque. En dépit de leur ancienneté, elles sont encore puissantes, car les gemmes dont elles sont serties abriteraient les feux d'une étoile tombée du ciel.

Les lames confèrent un bonus de +1 en Force aux Amazones au corps à corps. De plus, elles projettent un champ d'énergie de nature inconnue autour de leur porteuse, lui accordant une sauvegarde invulnérable de 6+.

En outre, chaque Amazone peut pointer son arme en direction de l'ennemi et libérer les flammes même du soleil. Chaque Amazone bénéficie ainsi d'un tir d'une portée de 12ps, occasionnant une touche de Force 3. Aucune pénalité due à la portée ou au mouvement ne s'applique lorsque les Amazones utilisent cette attaque.

Tirailleuses: les Amazones sont parfaitement adaptées à leur environnement et comptent donc comme des tirailleurs. Si elles doivent être alignées pour combattre, Anakonda, Colibri et Pirrana doivent être placées au premier rang.

Indigènes: Les Amazones vivent au plus profond de la jungle lustrienne, qui n'a pas de secret pour elles. Si vous utilisez les règles de jungle présentées dans Contrées Warhammer: Lustrie, elles sont immunisées aux règles de Rencontres, tout comme les hommes-lézards.

L'HISTOIRE D'ANAKONDA

Les récits concernant Anakonda parvinrent aux oreilles des habitants du Vieux Monde installés en Lustrie lorsqu'un groupe d'explorateurs tiléens se perdit dans la jungle et fut victime d'une embuscade des skinks. Les flèches empoisonnées tirées depuis les arbres prélevèrent un lourd tribut sur les humains, mais alors que tout semblait perdu, les skinks s'enfuirent subitement et des Amazones émergèrent peu après de la pénombre.

Alors qu'un calme inquiétant sinstaurait, il n'était pas certain que les tiléens fussent tirés d'affaire. Enrico Baggio, le chef de la bande, reconnut la précarité de sa situation et persuada les Amazones de les aider à sortir de la jungle en échange d'or et de verroterie. Cela coûta au final à Enrico et ses hommes tout leur or. Néanmoins, ils regagnèrent leurs navires et Enrico jura de ne jamais revenir.

Récemment, le capitaine tiléen El Baddo se vanta de s'être pavé les services d'Anakonda et de ses Amazones pour tendre une embuscade à des aventuriers nains. Le tiléen sans scrupule voulait empêcher les nains d'atteindre le temple de Toca avant lui. Cela lui coûta beaucoup d'or, mais n'était qu'un avant-goût du prix à payer, car après que les nains fussent trahis et attaqués, les Amazones s'en prirent à El Baddo. Bien qu'il survécût par miracle, le prix de l'aide des Amazones se paya non seulement en or, mais aussi en sang, le sien de surcroit.

Il semble que les Amazones ont une vision personnelle du mercenariat. Elles combattent avant tout pour elles-mêmes et ne se soucient pas des autres. Si on leur offre de l'or pour leurs services, elles prennent cela pour un signe de faiblesse. Si les Amazones acceptent votre or, cela ne veut pas dire qu'elles ne reviendront pas plus tard pour vous...

INTÉGRER DES AMAZONES A VOS PARTIES DE WARHAMMER

Rien de plus simple que d'inclure des Amazones à votre armée de Warhammer, Utilisez les règles présentées sur cette page pour ajouter de l'intérêt à vos parties. Ces règles sont conçues pour des batailles se déroulant en Lustrie et elles sont particulièrement adaptées à ce contexte. Nous vous recommandons de jouer la Prêtresse Serpent Amazone comme s'il s'agissait d'un personnage spécial, car même si nous pensons que ces règles sont tout à fait équilibrées, il ne serait pas juste de ne pas demander l'accord de son adversaire avant de les essaver.

PRÊTRESSE-SERPENT AMAZONE

On sait peu de choses sur la nature de la Sororité amazone, mais les plus belliqueuses d'entre elles sont appelées "Prêtresses-serpents". Ces guerrières sont également de puissantes sorcières et connaissent parfaitement la jungle, chance inespérée pour quiconque peut les compter parmi ses alliés. Une Prêtresse-serpent peut être prise comme une unité de mercenaires, pouvant être intégrée à toute armée d'hommes-lézards, de hauts elfes, d'elfes sylvains, de nains, de l'Empire, de mercenaires et des Royaumes Ogres.

Elle coûte 235 points et occupe à la fois un choix de Héros et un choix d'unité rare.

Dans des circonstances exceptionnelles, une Prêtresse-serpent peut aider des créatures malveillantes dans le but de les conduire à leur perte. Un joueur possédant des elfes noirs, des skavens, une armée du Chaos, des Comtes Vampires, des Rois des tombes, des orques & gobelins ou des nains du Chaos peut employer une Prêtresse-serpent, à condition d'en fournir une à son adversaire. Dans ce cas, les deux Prêtresses sont gratuites mais occupent tout de même un choix d'unité rare et un de Héros.

Prêtresse-serpent

Armes: Griffe des Anciens

Armure: Aucune

Sorts: Une Prêtresse-serpent est un sorcier de niveau 3. Elle choisit ses sorts exclusivement dans le Domaine du Serpent.

RÈGLES SPÉCIALES

Indigène: Les Amazones vivent au plus profond de la jungle lustrienne, qui n'a pas de secret pour elles. Si vous utilisez les règles de jungle présentées dans Contrées Warhammer: Lustrie, elle est immunisée aux règles de Rencontres, tout comme les hommes-lézards.

Griffe des Anciens: Cette puissante arme antique est mortelle entre les mains de ceux qui sont capables d'en invoquer le pouvoir. La lame confère un bonus de +1 en Force à la Prêtresse (indiqué dans son profil) et ses Attaques ignorent les sauvegardes d'armures.

Amulette Lunaire: Ce symbole de puissance de la Sororité Amazone émet une aura argentée autour de sa porteuse, la protégeant des coups. La Prêtresse bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.



Une Prêtresse Amazone

DOMAINE DU SERPENT

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	Chanson du Vent	5+
2	Force du Serpent	6+
3	Maelström de Wenda	la 7+
4	Bouclier d'Épines	8+
5	La Jungle Vivante	8+
6	Rêve de la Sirène	9+

CHANSON DU VENT 5+ POUR LANCER

La Prêtresse en appelle aux esprits du vent, qui font souffler une véritable tempête sur les ennemis des Amazones.

Ce sort permet à son lanceur de porter une attaque de souffle de Force 4.

FORCE DU SERPENT 6+ POUR LANCER

Invoquant le nom des anciens esprits, la Prêtresse appelle à elle la force de la jungle, qui lui confère toute la fureur de la nature.

La Prêtresse et toutes les unités alliées dans un rayon de 6 ps autour d'elle gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour du joueur.

MAELSTRÖM DE WENDALA (RESTE EN IEU) 7+ POUR LANCER

La Prêtresse est entourée d'une tempête tropicale dont les vents tourbillonnants détournent les tirs ennemis.

Tous les projectiles visant la Prêtresse et n'importe quelle unité qu'elle a rejoint subissent un malus de -1 pour toucher. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

BOUCLIER D'ÉPINES (RESTE EN JEU) 8+ POUR LANCER

Invoquant la protection des plantes de la jungle, la Prêtresse est entourée d'un véritable mur de végétation.

Toute figurine chargeant au contact de la Prêtresse subit une seule Attaque de Force 4 avant de frapper, du moment que la réaction de cellie-ci à la charge est de Tentr. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

LA JUNGLE VIVANTE 8+ POUR LANCER

D'un geste gracieux, la Prêtresse invite les bôtes de la jungle à répondre à son appel pour l'aider à défaire ses ennemis.

Projectile magique infligeant 4D6 touches de Force 2. Il a une portée

RÊVE DE LA SIRÈNE 9+ POUR LANCER La Prêtresse entonne une douce et envoûtante mélopée.

Tout ennemi dans un rayon de 12 ps autour de la Prêtresse, à l'exception des figurines immunisées à la psychologie, subit un malus de -1 en Mouvement, Force et Attaques (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du tour du joueur.