



# Ostlander

## Banda Mercenaria

*"Il mio unico crimine è stato quello di ficcarmi in una rissa con un allevatore di maiali al di fuori della Taverna dell'Asino Testardo solo dopo ho scoperto che una dozzina dei suoi fratelli volevano il mio sangue."  
Udo Verkonnen,  
Spada Mercenaria*

Il Principato dell'Ostland è il più scarsamente abitato di tutte le province elettorali dell'Impero. I suoi abitanti hanno più legami con la terra di Kislev a nord di quanti non ne abbiano con i loro connazionali a sud. Questo perché la Foresta delle Ombre e le Montagne di Mezzo formano due barriere naturali tra l'Ostland e il resto dell'Impero. All'interno della Foresta delle Ombre vi sono grandi quantità di bestie selvatiche, ma anche più oscure creature come Uominibestia e Goblin della Foresta. Le Montagne di Mezzo stesse sono il punto più alto dell'Impero e le loro cime sono abitate da una gran numero di Ogre.



### L'isolamento

dell'Ostland ha notevolmente plasmato i suoi abitanti che sono povera gente ma robusti e resistenti. Ogni piccolo villaggio vive appena al di sopra dei livelli di sussistenza e di solito è composto da una grande famiglia allargata. Gli uomini dell'Ostland sono alti e di spalle larghe, mentre le donne tendono ad essere alte e magre o basse e robuste. Gli uomini sposati sono di solito i contadini raccoglitori di radici, tuberi e noci nelle foreste, mentre gli uomini non sposati trascorrono la loro vita come cacciatori. Il culto di Taal, il Dio di Foreste e Bestie, è molto popolare nella regione alcuni seguono il culto della Moglie di Taal, Ryha e di suo fratello Ulric nei villaggi più occidentali.

Anche se non sono bellicosi per natura, gli Ostlanders non rinuncerebbero mai ad una sana rissa tra ubriachi, infatti queste sono abbastanza frequenti. Durante la grande guerra contro il Caos, gli Ostlander radunati in grandi numeri armati di lance e archi si schierarono in difesa dei loro vicini Kisleviti. Più di ogni altra parte dell'impero, l'Ostland ha assaggiato la sferza del Caos e il loro odio verso i malvagi non conosce limiti.

### Regole speciali

**Autosufficienti:** gli uomini dell'Ostland non amano dare il loro sudato oro a degli estranei. Come risultato, essi non possono mai assumere nessun Mercenario ad eccezione di Ogre guardia del corpo (che non sono un'Attrazione rara nell'Ostland).

### Scelta di guerrieri

Una banda dell'Ostland è spesso costituita da una famiglia allargata di Ostlander. Padri, zii, fratelli, cugini e anche occasionalmente la zia dura-come-un-chiodo, tutti insieme formano la banda. La 'famiglia' deve includere un minimo di 3 modelli e un massimo di 15. Si dispone di 500 co.

### Eroi

**Anziano:** ogni banda dell'Ostland deve includerne uno, non uno di più non uno di

meno.

**Fratelli di sangue:** la banda può includere fino a due Fratelli di sangue.

**Prete di Taal:** la tua banda può includere un solo Prete di Taal

### Truppe

**Parenti:** puoi includere un qualsiasi numero di parenti.

**Ruffiani:** puoi includere fino a cinque Ruffiani

**Cacciatori:** puoi includere fino a sette cacciatori.

**Ogre:** puoi includere un solo Ogre, non c'è abbastanza cibo per averne di più.

### Esperienza iniziale

**L'Anziano** inizia con 20 punti esperienza.

**I Fratelli di sangue** iniziano con 12 punti esperienza.

**Il Prete di Taal** inizia con 12 punti esperienza.

**La Truppa** inizia con 0 punti esperienza.

### Equipaggiamento speciale

#### Pistola a doppia canna

(30co/60co per la coppia; Raro 10)

#### Moschetto "Hochland" a doppia canna

(300co; Raro 12)

Conoscendo la propensione degli Ostlander per armi impressionanti (e la volontà pronta a spendere eccessive quantità di denaro), un armaiolo da dell'Hochland decise di saldare due canne insieme su una pistola e venderla per due volte il suo prezzo. La banda fu così impressionata per la loro nuova arma che gli chiesero di fare lo stesso con il loro fucile da caccia. Da allora l'armaiolo è stato inondato di ordini da alcune tra le più potenti bande di Mordheim. Una pistola a doppia canna (di qualsiasi tipo) è trattata esattamente come una versione normale con una sola eccezione. Ogni nemico viene colpito da due colpi, piuttosto che uno (cioè una pistola provoca due colpi a Forza 4, piuttosto che uno per ogni colpo andato a segno). Tuttavia, ogni canna richiede

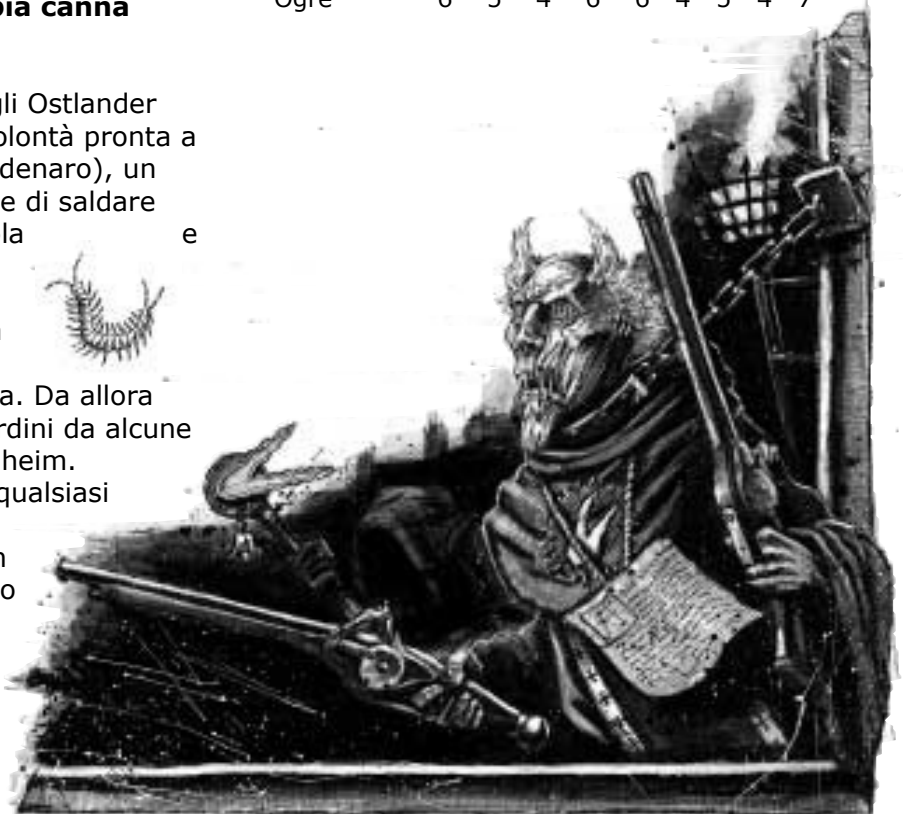
un turno completo per ricaricare (anche se ricaricando solo una canna può sparare come una normale pistola/fucile). Se si possiede un paio di pistole a doppia canna si può sparare ad ogni round (invece di ogni round come un tutore normale).



### Caratteristiche Massime

Quando i membri della banda acquisiscono abbastanza esperienza per un avanzamento (vedi la sezione Esperienza del regolamento di Mordheim), è probabile che tirino un aumento di caratteristiche. Le caratteristiche per i membri di una banda di Ostlander non possono essere aumentati oltre il limite massimo mostrato nel profilo di seguito. Se una caratteristica è al suo massimo, prendere l'altra opzione se è possibile. Se entrambe sono già al loro massimo, si può aumentare qualsiasi altra caratteristica di +1. Ricorda che le Truppe possono solo aggiungere +1 a qualsiasi caratteristica.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
Umano	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Ogre	6	5	4	6	6	4	5	4	7



# Lista equipaggiamenti Ostlander

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata agli Ostlander:

## LISTA EQUIPAGGIAMENTI OSTLANDER

### Armi da corpo a corpo

Pugnale . . . . .	1° gratis/2 co
Mazza . . . . .	.3 co
Martello . . . . .	3 co
Ascia . . . . .	5 co
Spada . . . . .	.10 co
Arma a due mani . . . . .	.15 co
Lancia . . . . .	.10 co

### Armi da tiro

Arco . . . . .	.10 co
Pistola . . . . .	15 co (30 per la coppia)

### Armature

Armatura leggera . . . . .	.20 co
Armatura pesante . . . . .	50 co
Scudo . . . . .	.5 co
Elmo . . . . .	.10 co

## LISTA EQUIPAGGIAMENTI RUFFIANI

### Armi da corpo a corpo

Pugnale . . . . .	1° gratis/2 co
Mazza . . . . .	.3 co
Martello . . . . .	3 co
Ascia . . . . .	5 co
Spada . . . . .	.10 co
Arma a due mani . . . . .	.15 co

### Armi da tiro

Nessuna

### Armature

Armatura leggera . . . . .	.20 co
----------------------------	--------

## LISTA EQUIPAGGIAMENTI CACCIATORI

### Armi da corpo a corpo

Pugnale . . . . .	1° gratis/2 co
Ascia . . . . .	5 co
Spada . . . . .	.10 co
Lancia . . . . .	.10 co

### Armi da tiro

Pistola . . . . .	15 co (30 per la coppia)
Pistola a doppia canna . . . . .	30 co (60 per la coppia)
Arco . . . . .	.10 co
Trombone . . . . .	30 co
Archibugio . . . . .	.35 co
Moschetto di "Hochland" . . . . .	.200 co
Moschetto di "Hochland" a doppia canna . . . . .	.300 co

### Armature

Armatura leggera . . . . .	.20 co
Scudo . . . . .	.5 co
Elmo . . . . .	.10 co

## LISTA EQUIPAGGIAMENTI OGRE

### Armi da corpo a corpo

Mazza . . . . .	.3 co
Ascia . . . . .	5 co
Spada . . . . .	.10 co
Arma a due mani . . . . .	.15 co

### Armi da tiro

Nessuna

### Armature

Armatura leggera . . . . .	.20 co
----------------------------	--------



# Tabella Abilità Ostlander

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
Elder	✓	✓		✓	✓	✓
Uncles	✓			✓		✓
Priest of Taal	✓		✓	✓	✓	✓



# Eroi

## 1 Anziano

### 60 Corone d'oro

Nell'Ostland, al più vecchio, o spesso al più grande degli uomini del villaggio viene dato il titolo di "Anziano". La sua parola è molto rispettata e spesso un suo sollecito basta a mettere in discussione la virilità di un intero villaggio, che prontamente fa i bagagli per recarsi a Mordheim in cerca di fortuna.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

**Armi/armature:** può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ostlander.

### REGOLE SPECIALI

**Comandante:** i guerrieri amici entro 6" dall'Anziano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

## 0-2 Fratelli di sangue

### 35 Corone d'oro

I villaggi dell'Ostland sono spesso composti da una grande famiglia allargata, ognuno è cugino, zio, fratello, nipote di qualcun'altro, al posto di tenere conto di tutti questi tipi di relazione essi si definiscono tutti Fratelli di sangue.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7



**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ostlander.

## 0-1 Prete di Taal

### 45 Corone d'oro

Si dice che ogni sacerdote di Taal sia nato durante la fase più buia della luna. Quelli che vengono accettati al servizio di Taal sono solitari per natura e passano il loro tempo a vagare per le selvagge foreste dell'Impero del Nord. Non è chiaro perché tali sacerdoti abbiano cominciato ad unirsi alle bande dell'Ostland nei loro viaggi nella desolata città di Mordheim i certo la loro presenza è forte tra le rovine, che coincide con l'arrivo di molti animali che cominciano a riempire le foreste circostanti.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	3	3	3	1	3	1	7

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ostlander.

### REGOLE SPECIALI

**Pregiere:** un Prete di Taal usa le Pregiere di Taal.

**Stenosi:** il Prete di Taal non potrà mai indossare armature pesanti.



# Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



## Parenti

### 25 Corone d'oro

La maggior parte dei guerrieri di una banda dell'Ostland sono fratelli e cugini dell'Anziano. Molti di questi uomini sono sposati e con figli da mantenere e le rovine di Mordheim sono un richiamo a cui pochi abitanti dei poveri villaggi può resistere.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ostlander.

## 0-7 Cacciatori

### 25 Corone d'oro

Alcuni uomini dell'Ostland scelgono di non sposarsi, trascorrendo invece il loro tempo da soli tra le foreste del Vecchio Mondo. Sebbene questi Cacciatori non condividano gli stretti legami familiari di un tipico abitante dell'Ostland sono ben rispettati per la loro conoscenza del bosco e la loro forte determinazione. Di solito usano un semplice arco fatto in casa, ma il sogno di ogni Cacciatore è possedere un giorno un'arma a polvere nera, come i fucili da caccia, in particolare le versioni a doppia canna, in quanto questi sono un segno di grande prestigio tra i Cacciatori dei boschi profondi.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Cacciatori.

## 0-5 Ruffiani

### 25 Corone d'oro

Anche se ogni abitante dell'Ostland ama la sua birra, alcuni uomini in ogni villaggio prendono questo amore troppo sul serio. Mai sobri e raramente consapevoli questi buffoni si aggirano per le strade di Mordheim urlando insulti a chiunque incontrino, commettendo atti meschini di vandalismo e in generale combinando disastri. Questo comportamento è spesso comico ed erroneamente creduto innocuo. Alimentati da grandi quantità di alcool questi sono molto pericolosi, uomini imprevedibili capaci di colpire in faccia con una bottiglia rotta non appena si ride di gusto o si canta una canzone!

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	2	3	3	1	2	1	10

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ruffiani. Essi non possono mai usare armi da tiro, anche se guadagnano un avanzamento che permetterebbe loro di farlo, in quanto la loro percezione della profondità lascia molto a desiderare!

## REGOLE SPECIALI

**Ubriaco:** i Ruffiani hanno le loro menti ottenebrate da alcolici e birra a buon mercato. Come tali, passano automaticamente tutti i test di Disciplina.

**Disprezzati:** i Ruffiani sono oggetto di una strana paura mista a pietà da parte dei concittadini, per tanto un Ruffiano non potrà mai diventare il capo della banda



## O-1 Ogre

### 160 Corone d'oro

Gli Ogre sono comuni all'interno delle zone collinari e dei paesaggi boscosi dell'Ostland come in nessun'altra parte dell'Impero. Queste brutali creature sono molto ricercate dai semplici e brutali uomini di montagna dell'Ostland a causa dei loro muscoli. La forza di un Ogre assieme alla loro capacità di incassare durante un combattimento sono leggende e rendono queste creature perfette come truppe d'assalto di qualsiasi banda. Naturalmente il loro appetito è rinomato quanto la loro abilità nel combattimento, il che li rende molto dispendiosi da mantenere.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	6	3	2	4	4	3	3	2	7

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti Ogre.

### REGOLE SPECIALI

**Paura:** gli Ogre sono grandi, creature minacciose che causano *Paura*.

**Grandi:** gli Ogre sono enormi creature e pertanto un allettante bersaglio per gli arcieri.



Ogni modello può sparare a un Ogre anche se non è il bersaglio più vicino.

**Abilità:** un Ogre che diventa un eroe come risultato di "il ragazzo ha talento" può scegliere solo abilità di *Combattimento* e *Forza*.

**Lento d'apprendimento:** anche se gli Ogre sono in grado di guadagnare esperienza e migliorare se stessi non sono la più intelligente delle creature. Gli Ogre migliorano a metà velocità di tutti gli altri. Essi devono guadagnare il doppio del solito numero di punti esperienza per ottenere un avanzamento.



# Abilità speciali Ostlander

I mercenari dell'Ostland possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.

## Carica del toro

Questo guerriero è enorme, anche per gli standard dell'Ostland, e può usare la sua massiccia statura per sopraffare i suoi avversari. Quando carica, questo Eroe può tentare di abbattere il suo avversario piuttosto che fare i suoi normali attacchi. Tira per colpire una volta con un modificatore di +1, il tiro per ferire non è necessario, il nemico è istantaneamente *Atterrato*.



## Puzza

Tutti gli uomini dell'Ostland sono prodigiosi bevitori e non molto igienici! Questo guerriero alza la testa e le spalle sopra la media. Dopo una vita a bere, il liquore ha uno scarso effetto su di lui... Non che questo lo fermi dal consumarne grandi quantità! I suoi vestiti sono sporchi e puzzano di sudore di alcool e quindi tutti i nemici viventi (non Nonmorti e Posseduti) subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire in corpo a



corpo. Inoltre, il guerriero non può trasportare qualsiasi oggetto con fiamme o fuoco (torcia, lanterna, ecc) e gli attacchi a base di fuoco contro di lui rischiano di incendiarlo, i suoi vestiti impregnati liquori bruciano facilmente pertanto i tentativi di incendiare questo modello guadagnano +1.

## Insulto

Dopo anni di risse da ubriaco nelle taverne dell'Ostland questo eroe ha imparato alcuni degli insulti più vili dell'Impero. Durante la fase di tiro il guerriero può scegliere di insultare un nemico, invece di sparare con un arma o lanciare un incantesimo. Il guerriero deve essere in grado di vedere il nemico, le beffe seguono tutte le regole del tiro (si deve insultare l'avversario più vicino, ecc). Il nemico deve superare un test di Disciplina. Se lo supera, non succede nulla, ma se fallisce dovrà spendere la sua prossima fase di movimento cercando di entrare in contatto di base con il guerriero che lo insultava.



## Affinità animale

Essendo cresciuto in mezzo alla foresta, tra gli animali, questo guerriero emana un certo fascino per tutti i "normali" animali (vale a dire cavalli di battaglia, Mastini da Guerra, ecc.). Gli animali non lo attaccheranno mai e fino a due *Mastini da Guerra*, che il guerriero possiede, non conteranno ai fini del numero massimo dei modelli consentiti nella banda.

## Patto di sangue

Il leader di una banda dell'Ostland spesso fa un patto di sangue, mai lascerà indietro qualcuno della famiglia. Tale è la sua determinazione nel proteggere i parenti caduti che difficilmente si riesce a causare una rotta della banda. Solo il capo della banda può avere questa abilità, che gli permette di ritirare un test di rotta fallito una volta per partita.

# Preghiere di Taal

**Taal è il Dio della Natura ed esige il rispetto di tutti coloro che entrano nelle regioni selvagge dell'impero. Egli è raffigurato come un uomo selvaggio, alto, dalle spalle larghe con lunghi capelli e una folta barba. Indossa un teschio di cervo ed è vestito di pelli di bisonte e orso.**

*Le Preghiere di Taal funzionano come le Preghiere di Sigmar, anche se un Prete di Taal non indosserà mai un armatura.*

## **D6 Risultato**

### **1 Salto del cervo**

**Difficoltà: 7**

*Molti dei sacerdoti di Taal indossano un teschio di cervo come simbolo della loro devozione e la potenza del Signore della Foresta potendolo usare per emulare la velocità e la bellezza di questa magnifica bestia.*

Il Sacerdote di Taal può immediatamente spostarsi ovunque entro 9", anche in contatto di base con un nemico, in quel caso conta come in carica e guadagna un +1 alla Forza al suo primo turno di attacco.

### **2 Birra benedetta**

**Difficoltà: 5**

*Come il suo fratello Ulric, Taal ha un grande appetito per le birre forti dell'Impero del Nord. Durante l'equinozio d'estate ogni villaggio nell'Ostland apre un barilotto di birra (almeno!) in onore di Taal.*

Bere da un fiasco di birra benedetta di Taal (il sacerdote si presume che ne porti con se a sufficienza) può curare un qualsiasi modello entro 2" dal Sacerdote (compreso se stesso). Il guerriero recupera la sua piena quota di ferite. Inoltre, tutti i modelli nemici Nonmorti (o Posseduti) entro 2" dal Sacerdote perderà 1 Attacco durante il suo prossimo turno di combattimento a causa dei vapori potenti della birra.

### **3 Zampa dell'orso**

**Difficoltà: 7**

*Più di un cavaliere corazzato è stato gettato a terra dalla forza sorprendente dei seguaci di Taal. Anche se tradizionalmente chiamata "Zampa dell'orso" questa magia è a volte indicata come "Respiro dell'alce" da coloro che nell'Ostland hanno sentito la sua potenza.*

Il sacerdote invoca la benedizione di Taal su se stesso o su un modello amico entro 6". L'obiettivo riceve un bonus di +2 alla Forza fino al prossimo turno del Sacerdote.

### **4 Brivido della terra**

**Difficoltà: 9**

*Il dominio di Taal include sia la terra che il cielo e la sua potenza può raggiungere anche le strade buie di Mordheim. Quando il suo nome viene invocato tre volte e il sangue di un aquila versato sulla terra, il Signore della foresta causerà tuoni a rombi e la terra tremerà... L'incantesimo viene lanciato su un singolo edificio entro i 4". Eventuali modelli nemici in contatto con l'edificio subiranno un colpo a Fo3. Inoltre l'edificio crollerà e tutti i modelli su di esso conteranno come caduti (per esempio un modello che cade da 5" sul tavolo deve superare due test di iniziativa per evitare di prendere D3 colpi a Fo5.). Rimuovi l'edificio interessato per il resto della partita.*

### **5 Groviglio**

**Difficoltà: 8**

*Si dice che quando Taal camminava sulla terra, gli esseri viventi fuggivano dal suo passaggio. Una parte del suo potere può essere evocato dai suoi seguaci per aiutare le foreste a ricrescere.*

Piante, viti e anche piccoli alberi fuoriescono dalla terra, ostacolando tutti coloro che tentano di muoversi attraverso di essa. Tutti i modelli (amici e nemici), con l'eccezione dei Cacciatori dell'Ostland, entro 12" dal Sacerdote possono muovere solo di metà del loro valore di movimento fino al turno successivo.

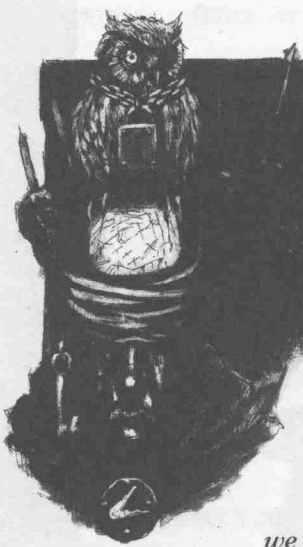
### **6 Evoca scoiattoli**

**Difficoltà: 7**

*Taal è il maestro di tutti gli animali grandi e piccoli. Con questo incantesimo il sacerdote invoca l'ira del Signore delle Bestie, richiamando decine e decine di scoiattoli arrabbiati.*

L'assalto furioso dei roditori colpisce un nemico entro 12" dal Sacerdote, causando numerosi piccoli morsi e lividi. Il bersaglio subisce 2D6 di colpi a Fo1. Non sono concessi tiri armatura.





# Priest of Morr

If you are having trouble with unwanted  
ghouls and ghosts then your warband needs  
the services of a priest of Morr.  
A new freelancer by TODD ESTABROOK.

*"Although we offer blessings upon a departing soul, that Morr may allow it passage through the realm of death, the soul is not our concern. The soul belongs to Morr. Our concern is the body. Our rituals insure that the body remains just as it is; that it is properly sealed and sanctified, lest something enter into the cadaver's shell and corrupt it... or worse."*



There are many religions in the Old World and many gods worshiped. Morr, the god of Death, is no exception. Most people within the Empire fear a priest of Morr - for most people fear the unknown. Death, no matter how religious the individual, is an unknown fate that none can escape and the priests of Morr remind everyone of their own mortality. A reminder that most would sooner not have. However, despite this prejudice, the priests of Morr are indispensable in the services they render.

Loved ones must be cared for properly when they die and even those who are unloved are still properly taken care of. Everyone acknowledges the importance of funeral rituals. For, more times than anyone cares to remember the dead, the uncared for dead, risen have up to terrorise the living. And, though sword and hammer will curtail them, Undead only a priest of Morr can put them to rest for good.

So, it is no wonder that the Temple of Morr has sent missionaries to the City of the Damned. Accompanied with both mercenary parties or armed guards and nobles, the priests of Morr come. The Judgement of Sigmar has taken many, many lives and, so the stories go, many more are being lost each day. For the priest of Morr this means their presence is urgently needed.

## MERCENARY HERO

The priest of Morr is a new Hero that can be used by mercenary warbands and in doing so he replaces one of that warband's heroes. It is unlikely that Witch Hunters and Sisters of Sigmar will have a priest of Morr accompanying them, so neither of these two warbands may take one.

## SKILLS AND EXPERIENCE

Priests of Morr start with 8 Experience.

Priests of Morr use Academic and Speed skills.

## HERO

0-1 Priest of Morr      35 gold crowns to hire

Dressed in the plain black robes of their faith, the priests of Morr have come to Mordheim to insure the souls of those who have died safe passage and, more importantly, that the dead remain as such.

## Priest of Morr

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Priest	4	2	2	3	3	1	4	1	9

**Weapons and Armour:** As priests of Morr seldom engage in martial activities, they may only be armed with a Dagger and a Scythe as a weapon. Priests of Morr may never wear armour.

## SPECIAL RULES

**Loner:** Few people care to spend any length of time in the company of a priest of Morr - even when it is their duty to do so. As such, a priest of Morr is used to being alone and probably prefers it that way. Priests of Morr do not suffer from the All Alone rules.

**Funerary Rites:** Priests of Morr are not wizards by any means, however, they do have numerous Funerary Rites, which they may

perform. As such, priests of Morr may choose a Funerary Rite listed below, using the rules for Magic on page 56 of the Mordheim book.

### FUNERARY RITES

Priests of Morr use Funerary rites to insure that the dead remain dead, that their body is sanctified and sealed and their soul safely passed into Morr's keeping.

#### 1D6 - Result

#### 1 - Morr's Protection Difficulty: 6

The Priest of Morr calls out to his god when confronted by an abomination and asks that he be shielded from the corrupted magic of the tainted. Any Magical attacks made by a Necromancer, a Magister or Daemons, which would be considered a direct attack on the priest, will be negated if this rite is successful.

#### 2 - Death Holds No Fear Difficulty: Auto

Priests of Morr must be steadfast in their resolution and as such must, above all else, have no fear of death. The priest of Morr is now Fearless for the remainder of the game.

#### 3 - Sanctity of the Fallen Difficulty: 7

*'Those who fall shall be sanctified and their soul freed, in the name of Morr, god of death.'* The priest of Morr may attempt to perform the Rite of Sanctity on a model (friend or foe) who has been taken Out of Action. The priest of Morr must be within 6" of the model in question. If successful, the model may not be raised up by a Necromancer.

#### 4 - Hand of Morr Difficulty: 9

*'By his the hand of Morr, the Undead shall become as dust and ashes.'* The priest of Morr must be in base-to-base contact with an Undead model. Before Hand-to-Hand combat occurs, the priest of Morr may attempt to use the Hand of Morr rite. If successful the foe immediately goes out of action (this affects Zombies, Dire Wolves and Vampires). Ghouls and Possessed affected by this rite will immediately flee their full Move away from the priest of Morr.

#### 5 - Do you know who I am? Difficulty: 7

*'Gaze upon me, abomination, for I am a priest of Morr.'* This rite has a range of 6" and must be directed at the closest Undead model first, or if no Undead are within range, at the next closest human servant of the Undead (Dregs, Ghouls, Necromancers), or finally at any model. If successful, that model is immediately Stunned. If the model cannot be Stunned, then it is Knocked Down instead.

#### 6 - I am death!

Difficulty: 8

*'I am a priest of Morr, god of death!'* It is a well-known fact that the priests of Morr are not martially inclined. Their divine duties involved the dead, not the taking of life. However, there are times when a priest of Morr will be called to engage in combat and who would be more feared than a representative of the god of Death? This spell gives the priest of Morr a 6+ armour save and increases their WS by either +1 or makes it 4, whichever is greater.

### NEW WEAPON

#### Scythe



Range: Close Combat Strength: As user +1

Special Rules: Difficult to use, Two Handed

Scythes are normally implements used in the fields by farmers. It is rare to see them wielded as weapons of warfare. However, the scythe also carries with it an image of death. It is the symbol of the Grim Reaper, the representation of famine and starvation and disease through the lack of harvested food. Priests of Morr, when they need to, may carry a Scythe as a weapon. This is of heavier manufacture, and designed to reap warriors rather than wheat. Because the Scythe is unwieldy, it must be used with two-hands and cannot be used with another weapon, shield or buckler.

