

# Prêtre de Morr

« Bien que nous offrions des bénédictions pour les âmes sur le départ, et que Morr puisse leur permettre le passage pour le royaume des morts, l'âme n'est pas notre préoccupation première. L'âme appartient à Morr. Notre préoccupation est le corps. Nos rituels assurent au corps de rester ce qu'il est ; qu'il soit correctement scellé et sanctifié, de peur que quelque chose n'entre dans l'enveloppe cadavéreuse et ne la corrompe... Ou pire encore... »

Il existe beaucoup de religions dans le vieux monde, et beaucoup de Dieux sont vénérés. Morr, le Dieu de la Mort, n'est pas une exception. Beaucoup de gens à travers l'empire craignent les prêtres de Morr, cependant ils sont indispensables dans les services qu'ils rendent. Les êtres aimés doivent être correctement priés lorsqu'ils meurent. Tout le monde conçoit et comprend l'importance des rites funéraires. Nombre de défunt non envoyés dans les royaumes des morts se sont relevés pour terroriser les vivants. Et malgré que l'épée ou le marteau puisse les tuer à nouveau, seul un prêtre de Morr peut les bannir pour de bon.

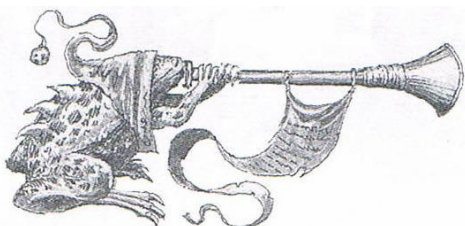
Il ne fut ainsi aucun doute que le temple de Morr enverrait ses missionnaires vers la cité des damnés. Accompagnés par des bandes de mercenaires, ou des gardes armés et des nobles. Le jugement de Sigmar a pris de nombreuses vies lors de l'impact de la météorite, et de nombreuses autres encore tombent chaque jour depuis lors dans les rues de Mordheim, ainsi va l'histoire des hommes. Aussi leur présence était-elle indispensable de toute urgence.

## HERO MERCENAIRE

Le prêtre de Morr est un nouveau héros qui peut incorporer les bandes de mercenaires humains et pour ce faire il remplace un des héros de la bande. Les répurateurs et les sœurs de Sigmar comprennent déjà un prêtre guerrier et ne peuvent donc pas intégrer de prêtre de Morr. De même, une bande de mercenaires comprenant déjà un Prêtre d'un autre culte ne peut inclure de deuxième prêtre.

## COMPETENCES ET EXPERIENCE

Les prêtres de Morr débutent avec 8 points d'expérience. Ils choisissent leurs compétences parmi les listes d'érudition et vitesse.



## 0:1 Prêtre de Morr

### Héro : 35 couronnes d'or

Habillés dans la longue robe noire de leur foie, les prêtres de Morr sont venus à Mordheim pour assurer aux défunts un passage sauf vers le royaume de la paix éternelle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	4	1	9

### Armes/Armures :

Comme le souhaitent les dogmes de leur culte, les prêtres de Morr sont toujours équipés d'une dague et d'une faux. Ils ne peuvent jamais porter d'armures.

### REGLES SPECIALES :

**Solitaire :** les prêtres de Morr sont habitués de part la crainte qu'ils inspirent à ne pas avoir beaucoup de compagnie. Peu de gens n'aiment passer du temps à leurs côtés, même lorsque leur devoir le leur dicte pourtant. Les prêtres de Morr ne sont pas affectés par les règles de seul contre tous.

**Rites funéraires :** Les prêtres de Morr ne sont pas des lanceurs de sorts, cependant ils ont des rites funéraires qu'ils peuvent accomplir (semblables à des prières). Un prêtre de Morr choisit un rite funéraire dans la liste ci après comme décrit dans la section magie du livre des règles.

### NOUVEL EQUIPEMENT :

#### Gauf

Portée : Corps à corps Force : utilisateur +1

Règles spéciales : Deux mains.

**Utilise les 2 mains,** une figurine se servant d'une Gaffe ne peut utiliser d'autres armes au combat en même temps.

# Rites Funéraires de Morr

**D6 Résultat :**

## **1 Protection de Morr**

**Difficulté 6**

Le prêtre de Morr en appelle à son Dieu lorsqu'il est confronté à des abominations, et lui demande de le protéger de la magie corrompue. Toutes les attaques magiques lancées par les nécromanciens, les magisters, les démons qui peuvent être considérées comme une attaque directe contre le prêtre, sont annulées si le rite est lancé avec succès.

## **2 La Mort de fait pas Peur**

**Difficulté : Auto**

Le prêtre de Morr doit être résolument ferme et se montrer tel qu'il se doit d'être, et par-dessus tout, ne pas craindre la mort. Le prêtre de mort est désormais immunisé à la peur pour le reste de la bataille.

## **3 Sainteté du Déchu**

**Difficulté 7**

*'Ceux qui échoient peuvent être sanctifiés et leurs âmes libérées, au nom de Morr, Dieu de la Mort.'*

Le prêtre de Morr peut tenter d'accomplir le rite de sainteté sur une figurine (amie ou ennemie) qui vient d'être mise hors de combat. Le prêtre de Morr doit être à moins de 6 ps du lieu où la figurine a été retirée. En cas de succès, le personnage ne pourra pas être transformé en mort vivant par les rituels de nécromancie.

## **4 Main de Morr**

**Difficulté 9**

*'Par cette main de Morr, les morts-vivants redeviendront poussière et cendres.'*

Le prêtre de Morr doit être en contact socle à socle avec une figurine de mort-vivant. Lors de sa phase de tir, avant que le corps à corps ne débute, le prêtre de Morr peut tenter d'utiliser le rite de la main de Morr. En cas de réussite, la figurine ennemie est immédiatement mise hors de combat (cela affecte uniquement les vampires, zombis, et loups funestes). Les goules et les possédés ciblés par ce rite, fuiront immédiatement de tout leur mouvement dans la direction opposée au prêtre de Morr.

## **5 Sais-tu Qui Je suis ?**

**Difficulté 7**

*'Regarde moi, abomination, car je suis un prêtre de Morr.'*

Le rite a une portée de 6 ps et doit cibler la figurine de mort vivant la plus proche du prêtre de Morr, s'il n'y a pas de morts-vivants à portée, il est dirigé vers la figurine humaine de serviteur des morts-vivants la plus proche (nécromancien, goule, parias), enfin s'il n'y en a pas non plus, vers la figurine ennemie la plus proche. En cas de réussite du rite, la cible est immédiatement sonnée. Si le personnage ne peut pas être sonnée, il est mis à terre à la place.

## **6 Je suis la mort !**

**Difficulté 8**

*'Je suis un prêtre de Morr, Dieu de la mort !'*

C'est un fait bien connu que les prêtres de Morr sont peu enclins à la pratique martiale. Leur devoir divin est d'accompagner les morts, pas de prendre la vie. Cependant, il est certaines fois où ils sont appelés à prendre part à un combat pour lequel il se doit d'être un peu plus craint qu'une simple représentation du Dieu de la mort. Ce rite offre au prêtre une sauvegarde d'armure de 6+ et augmente son CC de +1, ou le fait passer à 4, selon lequel est le plus grand.