

# Roi Kazador de Karak Azul



*Kazador est le vieux Roi de Karak Azul.*

*C'est un personnage massif et puissant, même dans les standards des Rois Nains. Il est dit qu'un jour, il souleva à lui seul un poney chargé de minerais, qui avais trébuché et s'était retrouvé coincé dans une crevasse. Dans ses*

*jeunes jours, il répétait gaiment cet exploit à ceux qui faisaient mine de le défier, que ce soit par la force ou par la boisson, car aucun Nain des forteresses du Sud ne peut ingurgiter autant de bière que lui. Sa jeunesse fut pleine de joie, de fête euphoriques, de batailles épiques et de saga chantée à pleine voix dans de fastueux banquets. Régner sur un royaume entouré de peux vertes n'inquiétait que peu Kazador, et il passait l'été à chasser le goblin, si bien que les peaux vertes finirent par éviter les alentours de la forteresse. Mais ce temps est révolu...*

*Aujourd'hui, Kazador reste enfermé dans les sombres halls de Karak Azul et médite. Rien ne le fait sourire, rien ne l'intéresse. Seule la vengeance comte désormais, la vengeance contre Gorfang Rotgut, l'infâme Chef de Guerre du Rocher Noir. Celui-ci avait réussi à prendre d'assaut Karak Azul. Les Orques pillèrent la forteresse, profanèrent les tombeaux et les temples. Ils finirent par s'en désintéresser, et repartirent aussi vite qu'ils étaient venus, mais en emportant nombre de prisonnier, y compris la famille royale. Kazador sais qu'aujourd'hui encore les siens pourrissent dans les geôles du Rocher Noir. Jusqu'à maintenant, il n'a pas été capable de les retrouver, ou de venger leur mort le cas échéant.*

*Kazrik, le fils du Roi, subit un destin tout aussi terrible. Capturé par les Orques dans la salle du trône, il ne fut pas emmené avec les autres, mais rasé, mis à nu et cloué au propre trône de son père. Kazador a promis la moitié de ses richesses à quiconque lui ramènerais les siens vivant ; le quart à ceux qui rapporteraient leurs corps sans vie, pour qu'ils puissent reposer aux côtés de leurs ancêtres dans les tombeaux de Karak Azul. Mais à celui qui tuerais Gorfang, Kazador a juré de donner toute sa fortune, et riche comme peut être un Roi Nains, cette offre agite nombre de guerriers dans les royaumes du Vieux Monde*

*Son cœur assombris, Kazador parcourt les terres des nains en quête de vengeance. Le son du Cor du Tonnerre le précède, proclamant que le Roi est venu dispenser la mort aux ennemis de son peuple. Sa détermination est de fer, et il espère qu'un jour il trouvera Gorfang à la bataille, et ce jour venu, il pourra accomplir sa vengeance.*

Le Roi Kazador de Karak Azul est un choix de Seigneur dans une armée de Nains

Roi Kazador de Karak Azul : 280pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi Kazador	3	7(8)	4	5	5	3	4	4	10

**Type de Troupe :** Infanterie

**Taille d'unité :** 1

**Equipement :** Le Marteau de Karak Azul, L'Armure des Roi de Karak Azul, Le Cor du Tonnerre

## Objets Magiques

### Le Marteau de Karak Azul (Arme Magique)

Le grand Marteau de Karak Azul a été porté par la lignée royale depuis le temps de Grungni, et il ne peut être soulevé que par un membre de clan de Kazador. Cet extraordinaire marteau de guerre à deux mains porte une combinaison de runes dévastatrice face à laquelle peu d'ennemis survivraient.

Le Marteau de Karak Azul porte une Rune Majeure de Frappe ainsi qu'une Rune de Frappe, qui lui octroie +1 en CC comme indiqué sur son profil.

### L'Armure des Roi de Karak Azul (Armure Magique)

Cette armure forgée dans les temps anciens fut forgé dans le Gromril le plus pur.

L'armure que porte Kazador lui confère sauvegarde d'armure 2+. De plus, elle porte une Rune de Résistance qui lui permet de relancer ses sauvegardes d'armures ratées.

### Le Cor du Tonnerre (Objet Enchanté)

Le Cor du Tonnerre est taillé dans une défense d'éléphant finement sculptée. La légende dit qu'il fut rapporté par les Nains des terres éloignées du sud à des temps immémoriaux.

Une seule Utilisation – Le Cor s'utilise lors d'une phase de Début de Tour adverse. Toute unité ennemie sur la table qui n'est pas Immunisée à la Psychologie doit effectuer un test de Cd. Si elle échoue, elle reste terrifiée et ne peut pas déclarer de charges à ce tour. Les unités qui se déplacent pendant la phase des Mouvements obligatoires ne sont pas affectées.

### L'Armée de Karak Azul :

Si vous souhaitez représenter l'armée de Karak Azul, nous vous conseillons d'inclure pléthore de Longues Barbes, accompagnés par les Pirates Tueurs de Long Drong Silver, ainsi que d'autres Mercenaires. Thorek Tête-en-Fer est le plus puissant seigneur des runes de Karak Azul, et dans les batailles de grandes envergures, il peut accompagner Kazador sur le champ de Bataille

Site officiel :

[www.laavernedugobelin78.ljmdo.com](http://www.laavernedugobelin78.ljmdo.com)