

# Seigneur des Runes Kragg le Sévère



*Kragg est le Seigneur des Runes de Karaz-A-Karak. Il est le plus vieux et de loin le plus puissant de tous les Seigneurs des Runes vivants à ce jour – un nain sévère, fort et endurant comme un vieux chêne battu par les vents. Il porte une expression d'éternelle désapprobation, son front plissé et son visage dur comme du granite foudroyant du regard les nains plus jeunes et plus frivoles. Kragg émerge rarement des Halls souterrains de Karaz-A-Karak, et préfère travailler inlassablement sur de puissants enchantements dont lui seul connaît le secret, qu'il conserve jalousement. Peut-être qu'un jour il trouvera enfin un successeur méritant digne de recevoir son savoir, mais pour le moment aucun n'a fait preuve d'un talent assez grand, au désespoir des dizaines d'apprentis Maîtres des runes qui se sont succédés sous ses ordres.*

Kragg le Sévère est un choix de Seigneurs dans une armée de Nains

Kragg le Sévère: 290pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kragg le Sévère	3	6	4	4	5	3	3	2(3)	9

**Type de Troupe :** Infanterie

**Taille d'unité :** 1

**Équipement :** Le Marteau de Kragg, l'Armure de Kragg, le Bâton Runique de Kragg

## Objet Magique

### Le Marteau de Kragg

Le Marteau de Kragg porte une rune de fureur (+1 A, comme indiqué sur son profile), et une Rune de Force (Double la Force contre les créatures ayant une Endurance de 5 ou plus)

### L'Armure de Kragg

Armure de Gromril – L'Armure de Kragg porte une rune majeure de Gromril, qui lui confère une sauvegarde d'armure de 1+, ainsi qu'une Rune d'Écran, qui lui confère une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques de tir et les projectiles magiques.

### Bâton Runique de Kragg

Le Bâton Runique de Kragg porte une Rune d'Anti-magie (fonctionne comme un parchemin de dissipation), une Rune de Fournaise (sauvegarde invulnérable de 2+ contre les Attaques enflammées) et une Rune de Fratrie, qui lui permet de se déployer avec une unité de ranger comme s'il possédait la règle *Eclaireurs*, ou d'entrer en jeu avec une unité de mineur selon la règle *progression souterraine*.

### Inclure Kragg le Sévère dans l'armée de Karaz-A-Karak:

Lorsqu'il part à la guerre, Kragg emporte certaines des plus puissantes de ses créations runiques. Pour représenter cela, nous vous conseillons d'inclure de nombreuses unités de guerriers d'élite, comme des Longues-Barbes, des Brises Fer ou des Marteliers, avec des Etendards Runiques ; De la même manière, soyez généreux en Runes d'Ingénierie pour vos machines de guerre !



Une unité de Guerrier d'élite du Throng de Karaz-A-Karak

