

Roi Alrik Ranulfsson de Karak Hirn

Même dans une race imbue de ses traditions comme les nains, le Roi Alrik Ranulfsson est regardé comme quelqu'un de particulièrement conservateur. Bien qu'ouvert au commerce avec les races inférieures qui peuplent les alentours de sa cité, il a su resté fidèle aux anciennes pratiques des ancêtres. Peut-être est-ce parce que Karak Hirn, en tant que forteresse des Montagnes Grises, est vue par la plupart des nains comme une cité nouvelle, en dépit de quelques milliers d'années d'existence, que le Roi se raccroche tant aux traditions.

L'armée du Fort du Cor est une vision qui fait chaud au cœur des Nains. Les régiments claniques et les Brise-Fer s'y alignent en rang serrés, et sont appuyés par de loyaux arbalétriers. On n'y voit point de machines démentes, comme celle que ces jeunes ingénieurs créent aujourd'hui. Porté au cœur des combats sur le bouclier de son arrière-arrière-grand-père Kurgaz, le fondateur de Karak Hirn, Alrik part au combat en emportant le Livre des Rancunes de la forteresse, car sur le lit de mort de son père Ranulf il s'est juré de donner sa vie pour venger sa race. Et cette quête durera jusqu'à ce qu'il l'accomplisse, ou qu'il périsse en essayant.

Le Roi Alrik Ranulfsson est un choix de Seigneur dans une armée de Nains

Roi Alrik Ranulfsson de Karak Hirn: 320pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alrik Ranulfsson	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Type de Troupe : Infanterie

Taille d'unité : 1

Équipement : Porteurs de Bouclier, la Hache de Rétribution, Hrappi-Klad, le Heaume de l'Aigle, le Bouclier de Kurgaz



Règles Spéciales

Implacable, Mur de Boucliers, Rancune Ancestrale, Résolu.



Objet Magique

La Hache de Rétribution

Lorsque les Nains de Karak Hirn combattent leurs, l'éclat d'argent de la Hache de Rétribution s'abattant sur leurs ennemis est facilement distinguable dans le tumulte des combats. Cette hache fut forgée spécialement à la demande d'Alrik, pour l'accompagner dans sa croisade visant à venger son peuple.

La Hache de Rétribution porte une Rune Majeure Brisante et une Rune de Rancune.

Hrappi-Klad

L'Armure traditionnelle des Rois de Karak Hirn et de leurs porteurs est une lourde armure d'un alliage d'Or et de Gromril. Bien que simple et sans fioriture, elle est d'une efficacité consternante au combat.

Armure de Gromril – Hrappi-Klad porte une Rune de Protection.

Le Heaume de l'Aigle

Le Heaume de Alrik porte une rune savante et puissante, donc les secrets sont perdus depuis plusieurs Âges. Elle confère à celui qui la porte la vue perçante de l'aigle qui chasse, et aucune proie ne peut lui échapper.

Lors de la phase de Début de Tour, vous pouvez désigner une unité ennemie sur le champ de bataille. L'adversaire doit vous annoncer la présence de toute figurine cachée (Fanatiques, Assassins, etc...) au sein de cette unité, ainsi que tous les Objets Magiques qu'elle contient.

Le Bouclier de Kurgaz

Ce bouclier ouvragé porte une puissante rune protectrice, mais est bien trop grand et trop lourd pour être utilisé de manière traditionnelle. Malgré cela, c'est une relique précieuse de Karak Hirn, et à ce jour encore, le Roi continue de l'emmener au combat, mais s'en sert d'une tout autre manière – c'est désormais une plateforme de combat mobile.

L'immense bouclier sur lequel se tient Alrik Ranulfsson porte une Rune de Fortune, qui lui permet de relancer, une fois par partie, un jet pour toucher, pour blesser, un jet de sauvegarde d'armure ou de sauvegarde invulnérable.

L'Armée de Karak Hirn :

Étant un traditionaliste, le Roi Alrik préfère que ses armées soient équipées des armes les plus fiables. Cela signifie qu'il vous faut bannir les armes à poudre noire comme les canons, les arquebuses, les canons orgues et les Dracs de Fer (tout comme les Gyrocoptères, qui font bien évidemment partie des dernières inventions de la guilde des ingénieurs !). À la place, recrutez des Arbalétriers, des Balistes et des catapultes des rancunes.

Site Officiel :

www.latavernedugobelin78.jimdo.com