



Startseite
Angriff auf den
Schädelpass
Miniaturenvorschau
Games Workshop
finden
Newsletter abonnieren

F&A's & Errata
Kriegerbanden

Veranstaltungen
Grand Tournament 2008
Weihnachten bei GW
Ich will
Games Workshop!
... in der Drakenburg

Archiv: Games Day 2007

Armeebücher
Bestien des Chaos
Bretonia
Das Imperium
Dunkelfelfen
Echsenmenschen
Gruftkönige
von Khemri
Hochelfen
Horden des Chaos
Ogerkönigreiche
Orks & Goblins
Skaven
Vampire
Waldelfen
Zwerge

Anderer Armeen
Kislev
Riesen
Söldner

Kampagnen
Allgemeine Einführung
Mächtige Königreiche
Grenzgrafschaften
Die Nemesis-Krone
Lustria
Eroberung der
Neuen Welt
Der Sturm des Chaos

Support
Magiekarten
Erratas und andere
Downloads
Spieleübergreifendes
Hobbyportal

**Anderer
Spielsysteme**
Warhammer 40.000
Der Herr der Ringe
Blood Bowl
Epic: Armageddon
Inquisitor
Mortheim
Necromunda
Raumflotte Gothic
Warmaster

Diverses
Miniaturenvorschau
White Dwarf
Copyright Richtlinien
Fälschungen
Impressum
Online Shop

Externe Links

ZWERGE

König Kazador von Karak Azul

Kazador ist der betagte König von Karak Azul. Er ist von äußerst korpulenter Statur und unglaublich stark, selbst nach Maßstäben der Zwergenkönige. Einmal soll er einen voll beladenen Erzkarren gestemmt haben, nachdem dieser außer Kontrolle geraten war und das Zugtier in einer Gletscherspalte eingeklemmt wurde. In seinen jungen Jahren lieferte er gerne Proben seiner Kraft, wenn jemand den Wahrheitsgehalt solche Geschichten in Frage stellte. Man sagt auch, dass er in der Lage war (und dies auch häufig tat), jeden einzelnen Zwergenkönig im Reich unter den Tisch zu trinken. Seine jungen Jahre waren voller Feste und Feiern, fröhlichen Liedern, Kämpfen und Trinkgelagen. Und natürlich Schlachten. So viele Schlachten, dass die Orks schon bald einen großen Bogen um sein Territorium machten. In einem von Grünhäuten umlagerten Königreich zu leben bereitete Kazador kaum Sorgen. Im Gegenteil, er fand es eher praktikabel, denn so konnte er in den Sommermonaten auf Goblinsjagd gehen, ohne weit reisen zu müssen.



Leider gehören diese Tage längst der Vergangenheit an. Heute bereitet König Kazador kaum noch etwas Freude. Er klagt über schlechten Appetit, die deftigsten Speisen wollen ihm nicht munden. Das Bier scheint ihm fade, und nichts gibt es, das seine Stimmung hebt. Er jagt keine Goblins mehr und sein dröhnendes Lachen, mit dem er gerne seine eigenen (wenn auch recht plumpen) Scherze zu pointieren pflegte, wurde schon seit Jahren nicht mehr gehört. Stattdessen sitzt er in der Finsternis der Hallen von Karak Azul und brütet vor sich hin. Seine Vertrauten sehen die Wurzel seines Wandels in dem Überfall des Waaaghbosses Gorfang vom Schwarzfels. Dem berüchtigten Ork gelang es damals in die Feste des Königs einzudringen, wo er mit seiner Horde großes Unheil und viel Schaden anrichtete. Obwohl die Orks vertrieben wurden, nahmen sie Gefangene, darunter viele aus Kazadors eigener Familie. Noch heute muss Kazador befürchten, dass seine Klanbrüder in den Verliesen von Schwarzfels dahinsiechen, wenn sie denn noch am Leben sind. Doch die Festung des Waaaghbosses ist zu weit entfernt, und so muss er auf einen Rachefeldzug verzichten.

Kazrik, der Sohn des alternden Königs, traf ein nicht minder schweres Schicksal. Während Gorfangs Überfall geriet er in Gefangenschaft. Zwar wurde er nicht von den Orks verschleppt, dafür schoren sie sein Haar und nagelten ihn an Kazadors Thron. Der König hat die Hälfte seiner Schatzkammer demjenigen versprochen, dem es gelingt, seine Verwandten aus den Klauen der Orks zu befreien; und ein Viertel demjenigen, der ihre Leichname zurück nach Karak Azul bringt, damit sie in Ehren bestattet werden können. Wem es dagegen gelingt Gorfang zu töten, der darf sich die besten Stücke aus dem Besitz des Königs aussuchen, frei nach Wahl, soviel er tragen kann. Da Kazador reich wie nur wenige Zwergenkönige ist (und selbst ein "armer" Zwergenkönig ist reicher als die wohlhabendsten Kaufleute Marienburgs), haben diese Angebote verständlicherweise für großes Aufsehen gesorgt.

Das Einzige, was Kazadors Unmut zumindest zeitweilig vertreibt, ist das Begleichen alter Rechnungen. Zu diesem Zweck hat er bereits große Feldzüge durch das gesamte Zwergenreich unternommen. Er ist ein finsterner, freudloser Rächer, der seine Feinde gnadenlos verfolgt und das Böse bekämpft, wo immer er auf es trifft. Wenn er seine Armee in die Schlacht führt, erklingt das große Donnerhorn, das verkündet, dass König Kazador wieder unterwegs ist, um Rache zu üben. Vielleicht hofft er, Gorfang selbst einmal in der Schlacht zu begegnen, so dass er endlich die Schande tilgen kann, die schon so lange auf seiner Seele lastet.

Das folgende besondere Charaktermodell wurde anders als die im Armeebuch enthaltenen noch nicht ausführlich getestet und ist daher nicht unbedingt ausgewogen. Folglich musst du dir vor dem Spiel die Erlaubnis deines Gegner einholen, wenn du dieses Modell gegen ihn einsetzen möchtest. Falls du König Kazador in deinen Spielen verwendest, kannst du uns gerne in einer E-Mail mitteilen, wie er sich bewährt hat.

Kazador ist der König von Karak Azul. Er kann in einer Zwergenarmee eingesetzt werden, wobei er als eine Kommandantenauswahl und eine Heldenauswahl zählt. Er muss exakt wie unten angegeben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten. Wenn du ihn einsetzt, ist er automatisch der General deiner Armee.

König Kazador von Karak Azul im Spiel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
König Kazador von Karak Azul	3	7 (8)	4	5	5 (6)	3	4	4	10

Punkte
425

Waffen & Ausrüstung

Kazador ist mit dem Hammer von Karak Azul bewaffnet und trägt die Rüstung des Königs von Karak Azul. Zusätzlich besitzt er ein mächtiges Horn, genannt das Donnerhorn.

Hammer von Karak Azul

In diesem potenten Hammer ist die Meisterrune des Todes eingraviert. Jedes Modell, das mindestens einen Lebenspunkt durch den Hammer verliert, wird sofort ausgeschaltet, egal wie viele Lebenspunkte es noch hat.

Black Library
 Black Industries
 ForgeWorld
 Sabertooth Games
 Specialist Games
 THQ's Dawn of War
 NamcoBandais
 Mark of Chaos
 Warp-Artefakte



Außerdem befindet sich die Rune der Geschicklichkeit (+1 KG) und die Krafrune (verdoppelt Stärke gegen Gegner mit Widerstand von 5 und höher) auf dem Hammer.

Rüstung des Königs von Karak Azul

Auf dieser Gromrilrüstung befindet sich die Admant Meisterrune (+1 W) und eine Panzerrune (verpatzte Rüstungswürfe können einmal wiederholt werden).

Das Donnerhorn

Auf dem Donnerhorn eingraviert ist die Meisterrune des Hohnes (nur eine Anwendung; in der folgenden Bewegungsphase müssen alle gegnerische Einheiten einen Moralwerttest bestehen, wenn sie Kazador und seine Einheit angreifen möchten, es sei denn sie sind immun gegen Psychologie. Beachte, dass sich die Regeln diese Rune von der Rune des Spottes im Armeebuch Zwerge unterscheiden).

[Zurück: Völkerseite der Zwerge](#)

© Games Workshop Ltd. 2008. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2008, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)