



RUNENMEISTER KRAGG DER GRIMMIGE

Kragg ist der amtierende Runenmeister von Karaz-a-Karak. Er ist der älteste und wohl auch berühmteste Runenschmied, der zur Zeit lebt ein knorriger, alter Zwerg, stark und ausdauernd wie ein mächtiger Eichenbaum. Sein wallender weißer Bart reicht bis zum Boden. Buschigen Brauen überschatten seine Augen, die in tiefen Höhlen liegen, und verleihen seinen rauen, kantigen Gesichtszügen einen ganz eigenen Charakter. Sein Gesicht scheint nur einen Ausdruck zu kennen den der ewigen Unzufriedenheit. Das ist nichts Ungewöhnliches für einen Zwerg in seinem Alter, der schon unzählige Wunder gesehen hat und mit ansehen muss, wie die Handwerkskunst an Qualität verliert und der Respekt vor dem Althergebrachten schwindet. Dennoch strömen aus dem ganzen Reich Runenschmiede herbei, um zu seinen Füßen zu sitzen und seinen weisen Worten zu lauschen. Er kennt viele Geheimnisse aus den alten Tagen, die von den meisten längst vergessen wurden, und ist somit ein lebendes Bindeglied zwischen der glorreichen Vergangenheit und der von Gefahren überschatteten Gegenwart. Kragg verlässt nur selten die Hallen von Karaz-a-Karak. In den Tiefen der Felsstadt hat er sich ein kleines Reich errichtet, das aus unzähligen Tunneln und Hallen besteht, die bis in die Kern des Berges hineinreichen. Hier arbeiten zahlreiche Runenschmiede unter Kraggs Aufsicht an wichtigen Projekten.



Kragg ist mit den besten Waffen ausgerüstet, die ein Runenmeister fertigen kann. Sein gewaltiger Hammer, den bereits er als junger Zwerg schmiedete, ist mit einer geheimen Rune versehen, die Kragg selbst entworfen hat. Der alte Zwerg bewahrt das Wissen von der Herstellung dieser Rune eifersüchtig und hat noch keinem seiner Lehrlinge davon berichtet. Solange er dies nicht tut, bleibt er auch der Einzige, der sie einsetzen kann. Vielleicht gibt er das Wissen eines Tages weiter, wenn er seinen Nachfolger bestimmt, aber bis jetzt hat er keinen Runenschmied gefunden, der seines Postens würdig ist.

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 Runenmeister Kragg in deinen Spielen verwendest, kannst du uns gerne in einer E-Mail mitteilen, wie er sich bewährt hat.

Kragg kann in einer Zwergenarmee eingesetzt werden und zählt dann als eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl. Er muss exakt wie unten angegeben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.

Runenmeister Kragg der Grimmige im Spiel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Runenmeister Kragg der Grimmige	3	6	4	4	5	3	3	2 (3)	10

Punkte
420

Waffen & Ausrüstung

Kragg trägt eine runenbesetzte Rüstung sowie einen Runenhammer und einen Runenstab als Zeichen seines Amtes.

Kraggs Runenhammer

In diesen Hammer ist Kraggs persönliche Meisterrune eingraviert. Der Hammer verleiht dem Träger Stärke 10 und eine zusätzliche Attacke. Die Attacken des Hammers zählen zudem als Flammenattacken (siehe Warhammer-Regelbuch Seite 113).

Kraggs Runenrüstung

Auf der Runenrüstung eingraviert ist die Gromril Meisterrune (1+ Rüstungswurf), eine Panzerrune (jeder verpatzte Rüstungswurf darf einmal wiederholt werden) und eine Rune des Arkanen Schutzes (+1 Bannwürfel gegen Sprüche, die den Träger oder seine Einheit betreffen).

Kraggs Runenstab

Auf Kraggs Stab befindet sich eine Schmiedefeurrune (immun gegen Flammenattacken), zwei Magiebannende Runen (bannen automatisch je einen Zauberspruch) und die Meisterrune der Balance (entferne einen Energiewürfel aus dem gegnerischen Pool und füge ihn deinem Bannpool hinzu).

Runenmeister

Als Runenmeister erhält Kraggs Spieler einen zusätzlichen Bannwürfel für den Bannpool.

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

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
Dunkel elfen
Echsenmenschen
Gruftkönige
von Khemri
Hochelfen
Horden des Chaos
Ogerkönigreiche
Orks & Goblins
Skaven
Vampire
Waldelfen
Zwerge

Andere 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

Andere

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

Diverses

Miniaturenvorschau
White Dwarf
Copyright Richtlinien
Fälschungen
Impressum
Online Shop

Externe Links

Wenn Informationen zum Urheberrecht inuest du [hier...](#)

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

