

Korhil, Capitaine Chasseur des Lions Blancs.....198 points

Si votre armée comprend une unité de Lions Blancs, vous pouvez y inclure Korhil en tant que champion de ce régiment. Cette unité ne peut comprendre qu'un seul champion, qu'il s'agisse de Korhil ou d'un champion choisi normalement dans la liste d'armée.

NOTE : Aucune de ces règles n'est officielle, pour pouvoir les utiliser, vous devez obtenir l'accord de votre adversaire.

Lorsque le capitaine des Lions Blancs trouva la mort sous les coups de l'assassin elfe noir Urian Lamepoison, la garde du Roi Phénix se rassembla pour désigner un nouveau chef. Leur choix, entériné et béni par le Roi Phénix, se porta sur le guerrier Korhil.

Korhil est celui qui traqua et tua le grand lion Charandis. Cet animal était une créature particulièrement féroce et dangereuse qui avait muté sous l'emprise du Chaos dont le pouvoir suintait dans les monts Anulii par une brèche ouverte sur le Warp. Bien que le lion ait fait de nombreuses victimes parmi les villageois et les guerriers, Korhil lutta sans peur avec la bête et la tua à mains nues. Il connut sa première bataille peu de temps après. Une bande d'elfes noirs en maraude lança un raid sur la Chrace et parvint jusqu'au village de Korhil où ce dernier tua leur chef, Saurios Lamenuit, en combat singulier. La victoire de ce jeune homme sans expérience fut considérée par tous comme un haut fait d'armes car Saurios était un maître escrimeur formé par les meilleurs assassins de Naggaroth.

Les Lions Blancs pensent que Korhil est l'elfe le plus fort d'Ulthuan, ce qui est certainement vrai car il est d'une taille impressionnante. Loin d'être un géant maladroit cependant, Korhil manie sa grande hache avec une dextérité et une grâce qui font passer pour malhabiles même ses compagnons Lions Blancs. Sa droiture et sa noblesse lui ont valu beaucoup d'amis parmi les seigneurs d'Ulthuan et au-delà du pays des elfes.

Korhil sert son seigneur, le Roi Phénix Finubar le Voyageur, avec une indéfectible loyauté. Se tenant toujours derrière lui, il lui sauva la vie à maintes occasions. Tel est son devoir, pour lequel il ne réclame d'autre récompense que de le suivre toujours au cœur des combats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Korhil	5	7	6	4	3	2	8	3	9

Points : 198 points.

Armes/Armures : Korhil porte une armure lourde et la fourrure magique du grand lion Charandis.

RÈGLES SPÉCIALES

Coureur des Bois : *Tous les Chraciens connaissent parfaitement la forêt et leur talent n'est égalé que par les elfes sylvains du Vieux Monde. Les Lions Blancs ne subissent donc aucune pénalité de mouvement à travers bois.*

Garde du Corps : *Korhil est le capitaine des Lions Blancs, il est donc placé au cœur de son unité au début de la partie, comme les commandants ou champions. Si un autre personnage est déployé dans l'unité de Lions Blancs au début de la bataille, placez-le aux côtés de Korhil qui deviendra son garde du corps. Korhil ne peut être le garde du corps que d'une seule*

figurine au cours d'une même bataille. Si plusieurs personnages sont placés dans l'unité de Lions Blancs, précisez lequel Korhil protège. Tant que le personnage reste avec les Lions Blancs, aucun ennemi ne peut le prendre pour cible et toutes les attaques devront être dirigées sur Korhil lui-même. Notez que cette règle ne s'applique pas quand Korhil ou le personnage qu'il garde relève un défi.

Vous noterez que si votre général est déployé avec les Lions Blancs menés par Korhil, votre adversaire ne pourra pas l'attaquer tant que son garde du corps sera en vie. De plus, la règle de Garde du Corps des Lions Blancs, précise que l'unité réussit automatiquement ses tests de Commandement et de moral tant que le général est en vie. Il est donc impossible de tuer le général ou de démoraliser les Lions Blancs avant d'avoir tué Korhil, ce qui en fait un personnage essentiel au sein de l'armée haut elfe.

OBJETS MAGIQUES

Korhil possède deux objets magiques, la Hache Chayal et la Fourrure de Charandis.

Hache Chayal

Arme Magique : La Hache Chayal (qui signifie Griffes de Lion) est une arme magique unique portée par les capitaines des Lions Blancs de Chrace depuis la fondation de l'ordre et détenue aujourd'hui par Korhil le Chasseur. Elle augmente la force de celui qui l'utilise de +2 et Korhil, comme les autres Lions Blancs, n'est pas obligé de frapper en dernier avec cette arme à deux mains. De plus, si la première attaque de Korhil réussit, ses attaques suivantes toucheront automatiquement. La hache déclenche une pluie de coups sans fin sur l'ennemi.

La Fourrure de Charandis

Armure Magique : Lorsque Korhil tua le grand lion Charandis, il le dépouilla et mit fièrement sa fourrure sur ses larges épaules. Des années plus tard, le maître du savoir Finreir l'enchança et rendit cette cape magnifique à Korhil comme un don du Roi Phénix lui-même. La cape confère un bonus de +2 à la sauvegarde contre les tirs et de +1 au corps à corps, ce qui donne donc à Korhil une sauvegarde de respectivement 3+ et 4+.

L'enchantement protège aussi Korhil contre toutes formes de poisons, y compris ceux des elfes noirs et des skavens. Les armes empoisonnées perdent leur avantages spéciaux et sont considérées comme des armes normales du même type.