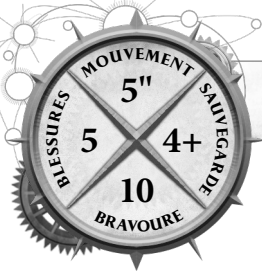


# SKULLTAKER

Skulltaker est le champion immortel de Khorne et le plus célèbre des Bloodletters. Toujours en quête de crânes pour son maître, il scrute le champ de bataille pour repérer les héros ennemis, et hurle son défi avant de s'élancer pour mettre fin à une autre vie.



## ARMES DE MÊLÉE

L'Épée du Tueur

## Portée

1"

## Attaques

3

## Toucher

3+

## Blesser

3+

## Perf.

-1

## Dégâts

3

## DESCRIPTION

Skulltaker est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé de l'Épée du Tueur.

## APTITUDES

**Cape de Crânes:** *Beaucoup de coups fatals potentiels ont ricoché sur l'habit de trophées macabres du Skulltaker.*

Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine.

**Frappe Décapitante:** *Les lames des forges infernales des Bloodletters sont redoutées.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque effectuée avec l'Épée du Tueur est 6, l'attaque inflige 3 blessures mortelles à la cible en plus des dégâts normaux.

**Fléau des Héros:** *Quand il affronte un adversaire valeureux, Skulltaker déchaîne toute sa puissance martiale.*

Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure pour les attaques effectuées par cette figurine qui ciblent un **HÉROS**.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Les Têtes Doivent Rouler:** *Skulltaker est le plus éminent des Bloodletters; son expertise dans l'exécution est un exemple pour tous ses congénères.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de combat. Si vous le faites, choisissez 1 unité de **BLOODLETTERS** amie entièrement à 12" ou moins d'une figurine amie ayant cette aptitude de commandement. Jusqu'à la fin de la phase, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les attaques effectuées par l'unité choisie.