



• CHARTE D'UNITÉ •

**SYNESSA**  
LA VOIX DE SLAANESH



Alors que sa sœur se délecte des excès physiques, Synessa préfère manipuler les esprits. Ceux qui la contemplant tombent instantanément sous son emprise, et les démons des Slaanesh obéissent à ses moindres paroles, car ils sont en adoration devant elle.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bâton de Slaanesh	18"	1	—	—	Ci-dessous	—
ARMES DE MÉLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Serres Empaleuses	1"	3	3+	3+	-2	2

**DESCRIPTION**

Synessa, la Voix de Slaanesh, est un personnage nommé et une figurine unique. Elle est armée du Bâton de Slaanesh et de Serres Empaleuses.

**VOL:** Cette figurine peut voler.

**APTITUDES**

**Lépidoptère Hypnotisant:** *Les ailes scintillantes de Synessa créent un effet hypnotique qui désoriente ses ennemis.*

Soustrayez 1 des jets de touche des attaques qui ciblent cette figurine.

**Bâton de Slaanesh:** *Les victimes frappées par les traits magiques de ce bâton s'automutilent dans un accès de démence extatique.*

Ne choisissez pas de cible et n'utilisez pas la séquence d'attaque pour une attaque effectuée avec le Bâton de Slaanesh de cette figurine. À la place, choisissez une unité ennemie à portée de cette arme et visible de son porteur. Le joueur adverse doit jeter un dé pour l'unité choisie.

Si le jet est inférieur à la caractéristique Sauvegarde de cette unité, sans être un 6, cette unité subit D6 blessures mortelles. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique Sauvegarde de cette unité, sans être un 6, cette unité subit D3 blessures mortelles. Sur 6, rien ne se passe.

**La Voix de Slaanesh:** *Synessa peut parler directement dans l'oreille de ceux à qui elle désire parler.*

Si cette figurine donne un ordre à une unité amie, celle-ci peut se trouver n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'elle est visible de cette figurine (la portée de l'aptitude de commandement ne s'applique pas). Si cette figurine donne un ordre à plus d'une unité amie, une de ces unités amie peut se trouver n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'elle est visible de cette figurine (la portée de l'aptitude de commandement s'applique normalement aux autres unités).

De plus, si cette figurine réussit à lancer Instiller le Doute (voir à droite) ou Pavane de Slaanesh (voir le *Battletome: Hedonites of Slaanesh*), le **HÉROS** affecté par le sort peut se trouver n'importe où sur le champ de bataille tant qu'il est visible de cette figurine (la portée du sort ne s'applique pas).

**MAGIE**

Synessa, la Voix de Slaanesh, est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros et tenter de dissiper 1 sort à la phase des héros ennemie. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Instiller le Doute. De plus, elle connaît tous les sorts du Domaine de Slaanesh, de la Sorcellerie Interdite de Slaanesh et du Domaine de la Douleur et du Plaisir (voir le *Battletome: Hedonites of Slaanesh*).

**Instiller le Doute:** *Le lanceur murmure des paroles qui révèlent les plus sombres désirs de l'ennemi afin de briser sa concentration et de le rendre vulnérable aux attaques.*

Instiller le Doute a une valeur de lancement de 6. En cas de réussite, choisissez 1 **HÉROS** ennemi à 3" ou moins et visible du lanceur, et jetez 3D6. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique Bravoure du **HÉROS**, ajoutez 1 aux jets de touche des attaques qui ciblent ce **HÉROS** jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**MOTS-CLÉS**

CHAOS, DÉMON, SLAANESH, HÉDONITE, MONSTRE, HÉROS, SYNESSA