



TYRAN MURMURANT

Graines de Dissonance: Chaque fois qu'un de vos sorts ou capacités force une créature ennemie à se déplacer, ou lui interdit une action, le Tyran Murmurant gagne 1 jeton 'Dissonance' (max 5).

Symphonie du Chaos: Lorsque votre adversaire lance un sort, vous pouvez dépenser 1 jeton Dissonance pour forcer l'adversaire à défausser 1 carte de sa main OU pour réduire de 1 la défense d'une créature ennemie jusqu'à la fin du tour.

🛡 3 | 🚶 1 | ⚡ 3 | ✘ 1

Votre volonté est comme une plume dans le vent. Et le vent, c'en est moi.

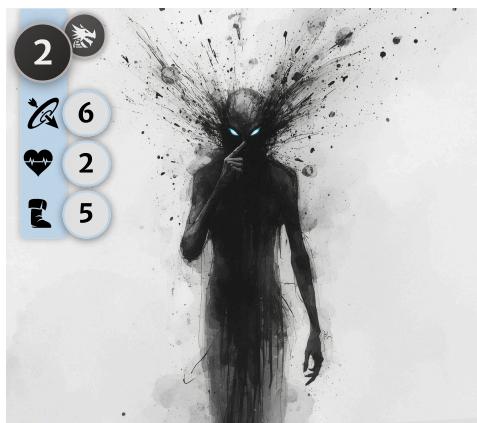


À l'activation de l'Émissaire de la Discorde, choisissez une créature ennemie à moins de 6 pouces. Cette créature ne peut pas attaquer lors de sa prochaine activation.

🛡 2 | 🚶 1 | ⚡ 2 | ✘ 2

Certains messagers apportent la paix. D'autres, une douce cacophonie.

2

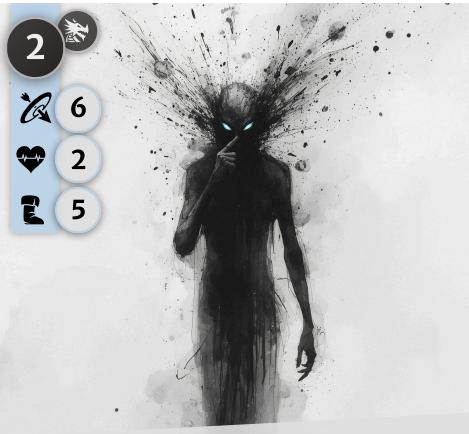


Lorsque l'Écho Insaisissable entre en jeu, vous pouvez forcer une créature ennemie à moins de 3 pouces à se déplacer de 1 pouce dans n'importe quelle direction.

🛡 1 | 🚶 1 | ⚡ 1 | ✘ 1

On ne peut pas attraper le vent, mais le vent peut certainement vous gêner.

2



Lorsque l'Écho Insaisissable entre en jeu, vous pouvez forcer une créature ennemie à moins de 3 pouces à se déplacer de 1 pouce dans n'importe quelle direction.

1 | 1 | 1 | 1

On ne peut pas attraper le vent, mais le vent peut certainement vous gêner.

2



Lorsque le Tisserand de Dissonance entre en jeu, gagnez 1 jeton Dissonance. Tant que le Tisserand de Dissonance est en jeu, chaque fois qu'un de vos sorts ou capacités force une créature ennemie à se déplacer ou lui interdit une action, gagnez 1 jeton Dissonance supplémentaire.

2 | 1 | 2 | 3

Chaque murmure de discorde tisse une toile plus serrée autour de l'esprit de l'ennemi.

3



Choisissez une créature ennemie. Déplacez-la jusqu'à 3 pouces dans n'importe quelle direction. Si un jeton Dissonance est dépensé, vous pouvez également choisir une créature alliée et échanger sa position avec la créature ennemie.

Une douce brise peut devenir un ouragan de confusion.

4



La créature ennemie ciblée doit immédiatement se déplacer jusqu'à 2 pouces vers une autre créature ennemie de votre choix. Gagnez 1 jeton Dissonance. Si un jeton Dissonance est dépensé, la cible doit également effectuer une attaque de mêlée contre cette créature ennemie.

Qui a besoin d'une armée quand on a une langue d'argent et quelques murmures bien placés ?

4



Choisissez une zone de 3 pouces de rayon. Les créatures ennemis dans cette zone ne peuvent pas se déplacer lors de leur prochaine activation. Si un jeton Dissonance est dépensé, elles ne peuvent pas non plus attaquer.

L'air lui-même s'épaissit du poids des pensées inexprimées, piégeant tous ceux qui osent le respirer.

5



Piochez 1 carte. Si un jeton Dissonance est dépensé, piochez 1 carte supplémentaire pour chaque jeton Dissonance dépensé (max 2 cartes supplémentaires).

Les sorts les plus puissants sont souvent ceux qui dénouent l'esprit, pas le corps.

3



Choisissez jusqu'à 2 créatures ennemis à moins de 9 pouces. Chaque créature choisie doit se déplacer de 2 pouces dans une direction de votre choix OU ne peut effectuer aucune action lors de sa prochaine activation. Gagnez 1 jeton Dissonance. Si un jeton Dissonance est dépensé, vous pouvez choisir jusqu'à 3 créatures ennemis.

Quand le Tyran parle, le monde écoute. Ou sinon.

5



Une créature ennemie ciblée perd 1 Initiative de combat jusqu'à la fin du tour. Si un jeton Dissonance est dépensé, elle perd également 1 Attaque Mêlée jusqu'à la fin du tour.

Un petit doute peut faire chanceler les plus grandes certitudes.

2



Forcez une créature ennemie à se déplacer de 1 pouce dans n'importe quelle direction. Gagnez 1 jeton Dissonance.

Parfois, il suffit d'une petite poussée pour faire basculer l'équilibre.

1