



10
 5

4

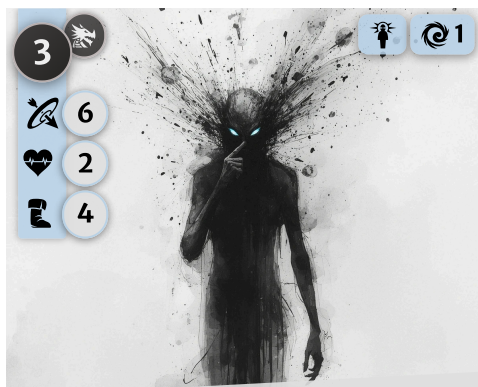
TYRAN MURMURANT

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).

Murmures Protecteurs: Lorsqu'une de vos créatures est la cible d'une attaque, vous pouvez dépenser 2 jetons Dissonance avant la résolution pour réduire la puissance de l'attaque de 1.

3 | 1 | 3 | 1

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



3
 1

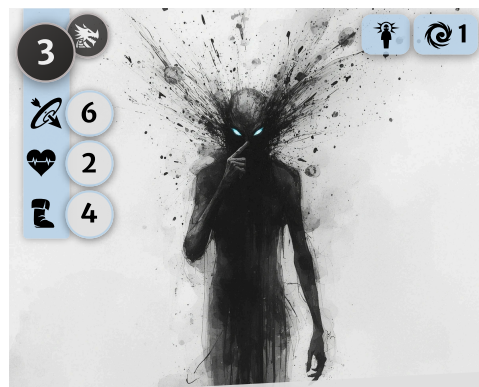
6
 2
 4

ÉMISSAIRE DE LA DISCORDE

À l'activation de l'Émissaire de la Discorde, choisissez une créature ennemie à moins de 4 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.



3
 1

6
 2
 4

ÉMISSAIRE DE LA DISCORDE

À l'activation de l'Émissaire de la Discorde, choisissez une créature ennemie à moins de 4 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   **6**  **2**  **5**  **1**

ÉCHO INSAISSABLE

Lorsque l'Écho Insaissable 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**



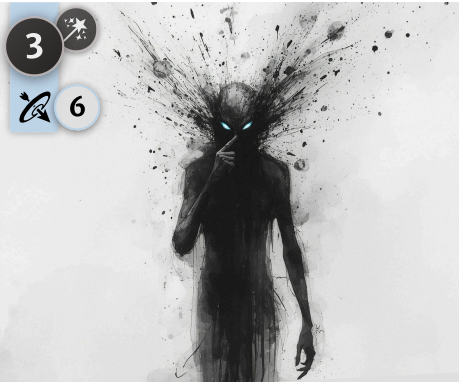
2   **6**  **2**  **5**  **1**

ÉCHO INSAISSABLE

Lorsque l'Écho Insaissable 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**



3   **6**

VOIX DE COMMANDEMENT

La créature ennemie ciblée doit immédiatement se déplacer jusqu'à 2 pouces vers une autre créature ennemie de votre choix.

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 ? **3**



3   **6**

VOIX DE COMMANDEMENT

La créature ennemie ciblée doit immédiatement se déplacer jusqu'à 2 pouces vers une autre créature ennemie de votre choix.

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 ? **3**



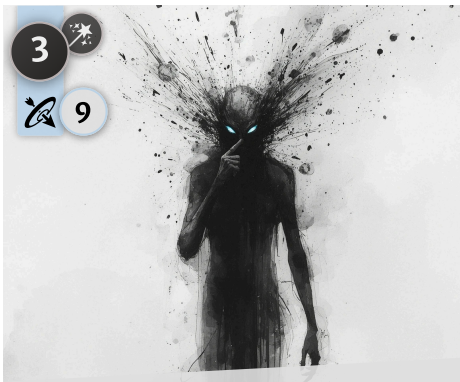
3   **9**

DÉCRET DU TYRAN

Choisissez jusqu'à 2 créatures ennemies 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.

Si un jeton Dissonance est dépensé, vous pouvez choisir jusqu'à 3 créatures ennemies.

Quand le Tyran parle, le monde écoute. Ou sinon. **3**



3   **9**

DÉCRET DU TYRAN

Choisissez jusqu'à 2 créatures ennemies 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.

Si un jeton Dissonance est dépensé, vous pouvez choisir jusqu'à 3 créatures ennemies.

Quand le Tyran parle, le monde écoute. Ou sinon. **3**

