



Disney Lorcana TCG - Notes de sortie du set : Invasion Épineuse !

Bonjour, Illumineuses et Illumineurs ! Bienvenue pour ce nouvel épisode consacré aux notes de sortie du set *Disney Lorcana TCG*, cette fois consacré au set *Invasion Épineuse !* Ces notes de sortie couvrent tous les changements de règles, nouvelles mécaniques et fonctionnalités du jeu introduits avec ce set et expliquent pourquoi ces ajustements sont nécessaires.

Pour plus d'informations détaillées sur le jeu au-delà de ces notes de publication, rendez-vous sur <https://www.disneylorcana.com/fr-FR/resources> pour consulter les Règles Complètes, les règles de tournoi, et bien plus encore. Vous faites vos premiers pas sur le jeu ? Découvrez l'application *Disney Lorcana TCG Companion*, où vous pouvez apprendre à jouer, suivre votre collection, créer une liste de souhaits et même utiliser notre compteur d'éclats de Lore numérique.

Mises à jour du jeu

Voici les mises à jour passionnantes qui accompagnent *Invasion Épineuse !* ainsi que de brèves explications sur leur fonctionnement et ce que cela signifie pour vous, joueuse et joueur.

De nouveaux personnages à deux nom



Sulli & Bouh – Amis de terreur

Personnage Ambre Rubis

Storyborn • Équipe • Héros • Monstre

Coût 6, encrable

6/5/2

Alter Combo 4 {I} (Vous pouvez payer 4 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Sulli ou Bouh, ou sur un de chaque.)

\Le pouvoir de l'amitié\ Lorsque ce personnage est banni, si une ou plusieurs cartes sous lui sont des cartes Personnage, vous pouvez jouer gratuitement ces personnages-là depuis votre défausse.

Les personnages avec deux noms se diversifient dans *Invasion Épineuse* ! Ces cartes combinent deux de vos personnages préférés en une seule carte, pour des capacités puissantes et un potentiel incroyable. Nous avons également créé une nouvelle classification pour mieux les mettre en valeur : Équipe.

Nous avons déjà quelques personnages avec deux noms auparavant, mais comme il y en a tellement dans cette édition, revoyons les règles les concernant. Prenons l'exemple du nouveau personnage Sulli & Bouh – Amis de terreur.

- Les personnages avec deux noms ont en fait trois noms. Sulli & Bouh – Amis de terreur compte comme un personnage Sulli, Bouh et Sulli & Bouh.
- Si un effet demande à un joueur de nommer une carte et que celui-ci répond « Sulli », alors l'effet s'applique à tous les personnages nommés Sulli, y compris ceux dont le nom comporte « Sulli » avant ou après l'esperluette.

- Si un effet demande à un joueur de nommer un personnage et que le joueur dit « Sulli & Bouh », alors l'effet ne s'applique qu'aux personnages nommés Sulli & Bouh et *non* à un personnage nommé Sulli ou à un personnage nommé Bouh.
- Même si un personnage avec deux noms a de fait plusieurs noms, il est toujours considéré comme un seul personnage.

Jean-Christophe



Jean-Christophe – Sage mellifique

Personnage Améthyste Saphir

Dreamborn • Héros • Miel

Coût 6, encrable

4/4/2

\Rassembler l'équipe\ Vous pouvez avoir d'autres personnages Miel dans votre deck, peu importe leur couleur d'encre.

\Invocation magique\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez chercher une carte Miel dans votre pioche, la révéler puis l'ajouter à votre main. Si vous le faites, mélangez votre pioche.

Jean-Christophe et ses amis de la Forêt des Rêves Bleus se sont lancés dans l'aventure d'arrêter la Plante, et quelle équipe ils forment ! La voie est montrée par Jean-Christophe – Sage mellifique, doté de capacités sans précédent dans *Disney Lorcana*. Rassembler l'équipe permet à un joueur d'ajouter n'importe quel personnage Miel à son deck, quel que soit son type d'encre. Cet effet ne s'applique toutefois qu'aux personnages de la classification Miel, alors assurez-vous que ceux que vous souhaitez ajouter la possède.

Cela ne signifie pas pour autant que vous pouvez ajouter Jean-Christophe – Sage mellifique à n'importe quel deck ! Il possède les types d'encre Améthyste et Saphir, il ne peut donc être inclus que dans un deck comportant ces types d'encre. Comme il possède lui-même la classification Miel, on pourrait penser que sa capacité Rassembler l'équipe permettraient de contourner cette restriction. Cependant, l'effet ne peut s'appliquer tant qu'il n'est pas dans un deck, et il ne peut pas être placé dans un deck qui ne contient pas d'Améthyste et de Saphir.

Nouvelles variantes du mot-clé Alter

Cela fait un moment que nous n'avons pas introduit de nouveautés pour notre mot-clé **Alter** tant apprécié, et nous voyons les choses en grand avec *quatre* nouvelles variantes d'**Alter** dans *Invasion Épineuse* !

Alter Duo



Mickey Mouse & Minnie – Duo d'aventuriers

Personnage Émeraude Saphir

Dreamborn • Équipe • Héros

Coût 7, encrable

5/5/5

Alter Duo 0 {I} (Vous pouvez payer 0 {I} pour jouer ce personnage sur deux de vos personnages, l'un nommé Mickey Mouse et l'autre nommé Minnie.)

\Penser à vous\ Si ce personnage devait être banni, placez-le dans votre réserve d'encre à la place, face cachée et épuisé.

Si vous trouvez que jouer sur un personnage via la capacité Alter est cool, alors imaginez sur *deux* avec **Alter Duo**! Normalement, il suffit d'avoir un seul personnage en jeu portant le même

nom pour y placer un autre personnage. (Par exemple, si vous voulez jouer un personnage Flotsam & Jetsam – Anguilles piégeuses, vous n’avez besoin que d’un seul Flotsam, Jetsam ou Flotsam & Jetsam.) Avec **Alter Duo**, vous avez besoin de deux personnages qui correspondent chacun à l’un des noms du personnage avec deux noms. Ainsi, pour jouer Mickey Mouse & Minnie – Duo d’aventuriers en utilisant leur capacité **Alter Duo**, vous devez avoir à la fois un Mickey Mouse *et* une Minnie distincte en jeu. Lorsque vous jouez un personnage de cette façon, placez la carte **Alter Duo** sur les deux cartes situées sous elle, ces deux cartes pouvant être empilées dans n’importe quel ordre.

Si vous souhaitez utiliser **Alter Duo** pour jouer Mickey Mouse & Minnie – Duo d’aventuriers via leur capacité Alter sur *un autre personnage* Mickey Mouse & Minnie, le duo situé en dessous ne compte que pour l’un des deux noms requis, soit Mickey Mouse, soit Minnie. **Un personnage Alter Duo** doit être placé sur *deux personnages*, un de chaque nom.

Autre point important : si vous jouez ce personnage via sa capacité Alter Duo sur un personnage sec et un personnage en train de sécher, Mickey Mouse & Minnie – Duo d’aventuriers sera en train de sécher. De même, si vous jouez ce personnage via sa capacité Alter Duo sur un personnage redressé et un personnage épuisé, le personnage joué sera épuisé.

Alter Combo



Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur

Personnage Rubis Acier

Storyborn • Équipe • Super • Héros

Coût 8, encrable

5/5/2

Alter Combo 6 {I} (Vous pouvez payer 6 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Flèche Parr, ou Violette Parr, ou sur un de chaque.)

Insaisissable, Résistance +1

\Tactiques indestructibles\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure ou défie, piochez une carte pour chaque carte sous lui.

Alter Combo est une combinaison (vous avez compris le jeu de mots ?) entre la capacité **Alter** standard et la nouvelle capacité **Alter Duo**. Vous pouvez jouer un personnage doté de la capacité **Alter Combo** sur un personnage portant l'un ou l'autre de ces noms, *ou* vous pouvez jouer ce personnage sur deux personnages, un portant chacun de ces noms. Ainsi, vous pouvez altérer Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur sur un Flèche Parr ou sur une Violette Parr, ou bien sur les deux à la fois.

Comme pour **Alter Duo**, si vous jouez ce personnage via sa capacité Alter Combo sur un personnage sec et un personnage en train de sécher, Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur sera en train de sécher, et si l'un des personnages sur lesquels vous l'avez joué est épuisé, le personnage joué sera épuisé. Empilez les deux cartes sous le personnage joué, dans n'importe quel ordre.

Alter Temporaire



Meilin Lee - Panda roux populaire

Personnage Rubis

Storyborn • Héros • Panda roux

Coût 6, encrable

4/5/3

Alter temporaire 3 {I} (Vous pouvez payer 3 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Meilin Lee. À la fin de votre tour, retirez tous les dommages de ce personnage et renvoyez uniquement cette carte dans votre main.)

\Reine du karaoké\ Une fois durant votre tour, lorsque ce personnage chante une chanson, gagnez 3 éclats de Lore.

Alerte rouge fait ses débuts dans *Disney Lorcana* avec la nouvelle capacité **Alter temporaire**. Les personnages dotés d'**Alter temporaire** peuvent se superposer à un personnage en jeu portant le même nom, mais seulement temporairement. Ils reviennent dans votre main à la fin de votre tour, supprimant tous les dommages de leur pile au passage. Il en va de même pour **Alter temporaire de Panda roux**, mais au lieu d'avoir besoin d'un personnage en jeu portant le même nom, vous avez besoin d'un personnage en jeu de la classification Panda roux.

Notez que vous ne renvoyez dans votre main le personnage **Alter temporaire** à la fin de votre tour que s'il se trouve dans une pile encore en jeu. S'il a été banni, il reste dans votre défausse. Par contre, s'il se trouve au milieu ou au bas d'une pile de cartes en jeu, il revient tout de même dans votre main. Par exemple, si vous avez joué le personnage en utilisant sa capacité **Alter temporaire** puis que vous avez joué une autre carte via sa capacité Alter sur ce personnage, vous ramènerez la carte du milieu de la pile dans votre main *et* supprimerez également tous les dommages infligés par le personnage du dessus de la pile.

Alter de Patate



Rosie - Patate vampire
Personnage Émeraude
Storyborn • Monstre

Coût 7, encrable

7/8/2

Alter de Patate 5 {I} (*Vous pouvez payer 5 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos objets nommé Patate.*)

Jusqu'à présent, vous ne pouviez jouer un personnage via sa capacité Alter que sur un autre personnage. Rosie – Patate vampire change la donne. Après tout, il est tout à fait normal qu'elle puisse être jouée via sa capacité Alter sur une Patate puisque c'est une Patate, c'est-à-dire d'un objet.

Ce changement nécessite les ajustements suivants des règles relatives aux Patates :

- Lorsque vous jouez Rosie via sa capacité Alter sur une Patate qui était en jeu au début de votre tour, Rosie peut être envoyer à l'aventure, défier, chanter et effectuer toutes les actions normales qu'un personnage peut faire.
- Si vous jouez une Patate puis vous jouez Rosie via sa capacité Alter dessus au cours *du même tour*, Rosie est considérée comme en train de sécher et ne peut pas être envoyer à l'aventure, défier, chanter ou effectuer toutes les actions normales qu'un personnage peut faire.

Pensez-vous qu'on puisse encore dire « patate » ?

Patate.

Précisions sur les règles

Avec notre précédent set, *Contrées Inconnues*, nous avons publié la version « 2.1 » des Règles Complètes de *Disney Lorcana*. Ce document technique couvre les détails complexes et les nuances du jeu.

La version 2.1 comprenait une liste de mises à jour de clarification par rapport à la version 2.0. Avec la version 2.2, nous avons continué à apporter des mises à jour pour que les Règles Complètes soient lisibles et fonctionnelles. Voici les ajustements que nous avons apportés avec la sortie de *Invasion Épineuse* !

Formulation des dommages

Les dernières mises à jour de la section sur les dommages ont atteint l'objectif que nous nous étions fixé, avec une clarté améliorée et un cadre plus intuitif. Cette fois-ci, nous avons codifié le processus de calcul des dommages et l'avons regroupé dans une seule partie des règles. Les changements incluent :

- Une nouvelle section définissant le processus de calcul des dommages, tant pour les dommages infligés lors de défis que pour ceux résultant de la résolution d'effets.
- Des précisions supplémentaires sur la différence entre « infliger » des dommages et « subir » des dommages.
- Des exemples supplémentaires utiles.

Il est important de noter que rien n'a changé dans la manière dont les dommages sont calculés. Ces informations sont désormais regroupées en un seul endroit, au lieu d'être dispersées dans différentes sections des règles.

Effets dépendants d'une condition

Auparavant, ces définitions ne figuraient que dans la section consacrée aux capacités permanentes, ce qui signifiait qu'elles ne s'appliquaient qu'à ces dernières. Ces définitions étant destinées à s'appliquer à tous les types de capacités, nous les avons retirées des règles relatives aux capacités permanentes pour les placer dans une section plus générale. Cela ne modifie en rien la manière dont les cartes interagissent, mais cela devrait permettre une interprétation plus claire du fonctionnement de certains effets. Ce changement comprend :

- La mise à jour de la terminologie, passant de « capacités permanentes conditionnelles » à « effets dépendants d'une condition ».
- Le déplacement des règles de la section 6.4 vers la section 6.1, avec une mise à jour du texte pour refléter ce changement.

Mises à jour mineures des règles

Avec ce nouveau set, nous avons également apporté les mises à jour générales suivantes aux Règles Complètes de *Disney Lorcana* TCG :

- 1.10.1.3. Ajout d'une formulation détaillant les règles pour les cartes dont les capacités modifient la construction du deck.
- 4.3.4.2. Ajout d'une formulation alignant les capacités déclenchables qui surviennent lorsqu'une carte est jouée sur une autre carte avec la capacité déclenchable. Elles sont désormais rédigées selon le même schéma que les capacités déclenchables lors de la mise en jeu.
- 4.3.6. Ajustement de la formulation de l'exemple afin de préciser que la réduction du coût s'applique toujours à un personnage joué gratuitement.
- 4.6.4.4. Ajout d'une formulation expliquant ce qui se passe si un personnage participant à un défi est redressé durant ce défi.

- 5.1.1.7. Ajout d'une formulation expliquant que les cartes situées sous la carte du dessus de la pile acquièrent les états de cette carte lorsque celle-ci change de zone.
- 5.3.3.2. Ajout de nouvelles classifications : Boss, Panda roux, Équipe et Pousse.
- 5.5.3. Ajout d'une formulation indiquant qu'un objet peut avoir des classifications supplémentaires.
- 5.6.3. Ajout d'une formulation indiquant qu'un lieu peut avoir des classifications supplémentaires.
- 6.1.4.1. Ajout d'une formulation pour indiquer que lorsqu'un effet a un coût et utilise le terme « peut », si le joueur choisit de ne pas payer ce coût ou ne peut pas le payer, cela est traité de la même manière que s'il avait choisi « non ».
- 6.7.2. Ajout d'une formulation définissant exactement quand un paiement d'encre est effectué au cours des étapes de résolution d'un effet.
- 6.7.2.1. Ajout d'une formulation définissant les choix effectués lorsqu'une seconde condition « si » est vérifiée.
- 8.4.1. Ajustement de la formulation pour mieux définir le mot-clé **Boost**, mais son fonctionnement reste inchangé.
- 8.8.2. Ajustement de la formulation pour refléter la terminologie appropriée en corrélation avec les mises à jour des règles de dommages.
- 8.10.4.1. Ajout d'une formulation expliquant ce qui se passe lorsqu'un personnage est joué via sa capacité Alter sur une carte non-Personnage.
- 8.10.4.2. Ajout d'une formulation sur ce qui se passe lorsqu'un personnage joué via sa capacité Alter est joué sur deux personnages dont les états sont en conflit.
- 8.10.9. Ajout d'une formulation expliquant ce qui se passe si une carte comporte deux variantes d'**Alter** ou plus combinées en une seule capacité.

Mises à jour d'usage

Les mises à jour suivantes sont des ajustements de la formulation et de l'usage des mots dans les règles et sur les cartes afin d'assurer clarté, concision et cohérence.

- 4.6.6.1. Les numéros de référence des sections ont été adaptés aux règles de dommages mises à jour.
- 4.6.6.2. Les numéros de référence des sections ont été adaptés aux règles de dommages mises à jour.
- 5.1.3. Ajustement du numéro de référence de la section dans l'exemple.
- 6.1.6. Ajustement de l'exemple pour inclure à la fois « un autre » et « autre ».
- 6.1.10. Ajout d'un nouvel exemple.
- 6.7.2.2. Ajustement de la formulation pour l'aligner sur les sections connexes.
- 8.10. Remplacement de plusieurs occurrences de « Personnage » par « carte » dans l'ensemble de cette section.

- 8.10.8. Ajout de nouvelles variantes d'**Alter** à la section.
- 8.10.8.1. Ajout de « [Classification] » à la définition.
- 8.10.8.2. Ajout de « Universel » à la définition.
- 8.12.1. Ajustement de la définition pour qu'elle corresponde à la formulation utilisée pour les chansons.

Notes spécifiques sur les cartes

Voici des réponses à quelques questions qui pourraient se poser lors de l'utilisation de certaines cartes de ce nouveau set. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive, mais nous espérons que cela servira de guide utile pour certaines des cartes les plus complexes.

Woody – Aide une amie



Woody – Aide une amie

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Jouet

Coût 4, non encrable

2/4/2

\Tiens bon !\ Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez l'une de ces options. Si vous avez un autre personnage Jouet en jeu, choisissez les deux à la place :

- Vous pouvez renvoyer dans votre main une carte Personnage coûtant 2 ou moins de votre défausse.
- Vous pouvez jouer gratuitement un personnage coûtant 2 ou moins.

Q : Si je joue Woody – Aide une amie alors que j'ai un autre personnage Jouet en jeu, puis-je choisir l'ordre de résolution des effets ?

R : Non, les effets sont résolus dans l'ordre indiqué sur la carte. Si vous avez un personnage Jouet en jeu lorsque vous jouez Woody, « choisissez l'une de ces options » est remplacé par « choisissez les deux ». Dans ce cas, vous renvoyez d'abord dans votre main le personnage coûtant 2 ou moins de votre défausse, puis vous pouvez jouer gratuitement un personnage coûtant 2 ou moins. Les effets se résolvent toujours dans cet ordre si les deux options sont choisies.

Celia Boa – Réceptionniste sympathique



Celia Boa – Réceptionniste sympathique

Personnage Ambre

Storyborn • Allié • Monstre

Coût 3, non encrable

3/3/2

\Ne quittez pas\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez payer 1 {I} pour choisir l'un de vos personnages et le redresser. Il ne peut ni être envoyé à l'aventure ni défier pour le reste de ce tour.

Q : Si je joue Celia Boa – Réceptionniste sympathique et que je n'ai pas d'encre disponible pour utiliser sa capacité Ne quittez pas, ai-je quand même un personnage qui ne peut ni être envoyé à l'aventure ni défier pour le reste de ce tour ?

R : Non. Si vous ne pouvez pas payer le coût en encre de la capacité ou si vous choisissez de ne pas le payer, c'est comme si vous aviez choisi « non » pour la partie « peut » de l'effet. Cela signifie qu'aucune partie des effets ne se produit, donc aucun personnage n'est choisi.

Woody – Shérif de la ville



Woody – Shérif de la ville

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Jouet

Coût 3, encrable

3/2/1

\Bouge de là\ Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage adverse qui ne peut pas défier et doit, s'il le peut, être envoyé à l'aventure jusqu'au début de votre prochain tour.

Q : Le personnage adverse choisi avec la capacité Bouge de là de Woody peut-il toujours chanter des chansons ?

R : Oui, le personnage choisi peut toujours chanter des chansons ou payer des coûts . Cette capacité signifie simplement que le joueur doit envoyer le personnage à l'aventure avant de pouvoir terminer son tour si le personnage est redressé et peut être envoyé à l'aventure.

Pocahontas & Meeko – Amis aventureux



Pocahontas & Meeko – Amis aventureux

Personnage Ambre Améthyste

Storyborn • Équipe • Héros • Princesse

Coût 4, encrable

2/3/2

Alter 2 {I} (Vous pouvez payer 2 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Pocahontas ou Meeko.)

Insaisissable

\Retour bienvenu\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez choisir l'un de vos personnages coûtant 1 et le renvoyer dans votre main. Si vous le faites, vous pouvez jouer gratuitement un personnage coûtant 1.

Q : Dois-je renvoyer un personnage avant ou après avoir obtenu les éclats de Lore du fait d'avoir envoyer à l'aventure Pocahontas & Meeko – Ami aventureux ?

R : Après. Tous les déclencheurs liés à la condition d'un personnage envoyé à l'aventure se résolvent après l'obtention des éclats de Lore relatifs à l'envoi à l'aventure.

Sulli & Bouh – Amis de terreur



Sulli & Bouh – Amis de terreur

Personnage Ambre Rubis

Storyborn • Équipe • Héros • Monstre

Coût 6, encrable

6/5/2

Alter Combo 4 {I} (Vous pouvez payer 4 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Sulli ou Bouh, ou sur un de chaque.)

\Le pouvoir de l'amitié\ Lorsque ce personnage est banni, si une ou plusieurs cartes sous lui sont des cartes Personnage, vous pouvez jouer gratuitement ces personnages-là depuis votre défausse.

Q : Si Sulli & Bouh – Amis de terreur est banni avec des cartes face visible et face cachée sous lui, puis-je jouer les personnages qui étaient face cachée ?

R : Oui. Lorsque Sulli & Bouh – Amis de terreur est banni, toutes les cartes situées sous celle-ci vont dans la défausse et sont face visible. Lorsque l'effet se résout, il vérifie si certaines de ces cartes sont des cartes Personnage, et comme elles sont toutes face visible dans votre défausse à présent, l'effet peut les jouer.

Q : Si j'utilise **Alter Combo** pour jouer Sulli & Bouh – Amis de terreur sur un Sulli sec et une Bouh en train de sécher, que se passe-t-il ? Et si le Sulli est redressé mais que la Bouh est épuisé ?

R : Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage sec et un personnage en train de sécher, le personnage joué sera en train de sécher. Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage redressé et un personnage épuisé, le personnage joué sera épuisé.

Winnie l'ourson – Archimage mellifique



Winnie l'ourson – Archimage mellifique

Personnage Améthyste

Dreampborn • Héros • Mage • Miel

Coût 2, encrable

2/3/1

\Rester soudé\ Tant que vous avez 2 autres personnages Miel ou plus en jeu, ce personnage-ci gagne +2 {L}.

Q : Si j'ai deux personnages Winnie l'ourson – Archimage mellifique en jeu, comptent-ils l'un pour l'autre ?

R : Oui. « Autres personnages Miel » désigne un personnage Miel qui n'est pas lui-même, quel que soit le nom du personnage. Un Winnie l'ourson considère le deuxième Winnie l'ourson comme un « autre » personnage Miel.

Merida – Conjuratrice de feux follets



Merida - Conjuratrice de feux follets

Personnage Améthyste

Dreamborn • Héros • Princesse • Mage

Coût 4, non encrable

3/3/1

\Énergie concentrée\ Ce personnage peut entrer en jeu épuisé pour piocher une carte.

\Faire signe\ Durant votre tour, chaque fois qu'un autre de vos personnages entre en jeu épuisé, vous pouvez piocher une carte.

Q : Dois-je épuiser Merida – Conjuratrice de feux follets après son entrée en jeu pour piocher la carte ?

R : Non. Comme pour un personnage qui a la capacité **Rempart**, vous choisissez si vous souhaitez que Merida entre en jeu déjà épuisée. Si c'est le cas, vous piochez une carte. Ce choix s'effectue au moment où vous mettez Merida en jeu.

Heihei – Créé par la Plante



Heihei – Créé par la Plante

Personnage Améthyste

Floodborn • Pousse

Coût 2, encrable

1/3/1

\Remède botanique\ Chaque fois que l'un de vos personnages Floodborn est envoyé à l'aventure, vous pouvez déplacer 1 dommage d'un personnage de votre choix sur un autre personnage adverse de votre choix.

Q : Si j'envoie à l'aventure Heihei – Créé par la Plante, sa capacité Remède botanique se déclenche-t-elle ?

R : Oui, Heihei reconnaît sa classification Floodborn et déclenchera cette capacité lorsqu'il est envoyé à l'aventure. (Nous ne savons toutefois pas où il finira.)

Morph – Petit imitateur



Morph – Petit imitateur

Personnage Améthyste

Storyborn • Allié • Alien

Coût 2, encrable

1/2/1

\Mimétisme avancé\ Vous pouvez jouer n'importe quel personnage via sa capacité Alter sur ce personnage-ci. (Ceci inclut toutes les variantes de la capacité Alter.)

Q : Que signifie réellement le texte de rappel sur Morph – Petit imitateur ?

R : Si un personnage possède une capacité **Alter**, quelle que soit la variante d'**Alter**, Morph est un choix légal sur lequel ce personnage peut être joué via cette capacité Alter. Par exemple, si vous souhaitez jouer un personnage via sa capacité **Alter de Chiot** sur un autre personnage, vous pouvez choisir Morph même si Morph n'a pas la classification Chiot.

Q : Puis-je utiliser **Alter duo** pour jouer un personnage via sa capacité Alter sur un seul Morph ?

R : Non. Morph ne peut compter que comme l'un des personnages pour **Alter Duo**, qui nécessite deux personnages pour être utilisé. Bien que vous puissiez jouer un personnage sur Morph et un autre personnage via la capacité **Alter Duo**, Morph lui-même ne compte toujours que pour un seul personnage.

Jean-Christophe – Sage mellifique



Jean-Christophe – Sage mellifique

Personnage Améthyste Saphir

Dreamborn • Héros • Miel

Coût 6, encrable

4/4/2

\Rassembler l'équipe\ Vous pouvez avoir d'autres personnages Miel dans votre deck, peu importe leur couleur d'encre.

\Invocation magique\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez chercher une carte Miel dans votre pioche, la révéler puis l'ajouter à votre main. Si vous le faites, mélangez votre pioche.

Q : Si j'ai deux cartes ou plus de Jean-Christophe – Sage mellifique, puis-je les inclure dans n'importe quel deck ?

R : Non. Pour que Jean-Christophe puisse être inclus dans un deck, celui-ci doit correspondre à ses types d'encre. Jean-Christophe est Améthyste et Saphir, il ne peut donc pas être mis dans un deck contenant d'autres types d'encre.

Winnie l'ourson & Porcinet – Mages mellifiques



Winnie l'ourson & Porcinet – Mages mellifiques

Personnage Améthyste Saphir

Dreamborn • Équipe • Héros • Mage • Miel

Coût 5, encrable

3/4/0

Alter 3 {I} (Vous pouvez payer 3 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Winnie l'Ourson ou Porcinet.)

\Mélange magique\ Ce personnage gagne +1 {L} pour chaque couleur d'encre différente figurant sur les personnages que vous avez en jeu.

Q : Si j'envoie à l'aventure Winnie l'ourson & Porcinet – Mages mellifiques et que j'ai un autre personnage Améthyste en jeu, combien d'éclats de Lore est-ce que je gagne ?

R : Vous gagnez 2 éclats de Lore. Les types d'encre de Winnie l'ourson & Porcinet sont Améthyste et Saphir. Même s'il y a au total 3 symboles de type d'encre sur toutes les cartes que vous avez en jeu, la capacité ne compte que le nombre de types d'encre *uniques* présents parmi vos cartes en jeu. Comme vous n'avez que des types d'encre Améthyste et Saphir en jeu, Winnie l'ourson et Porcinet ont 2 ♦ et vous gagnez 2 éclats de Lore.

Deux trois bons amis



Deux trois bons amis

Action Améthyste

Chanson

Coût 6, encrable

À l'unisson 6 (Vous pouvez {E} n'importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers coûtant au total 6 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Choisissez un joueur qui pioche une carte pour chaque couleur d'encre différente figurant sur les personnages que vous avez en jeu.

Q : Comment déterminer le type d'encre des personnages que j'ai en jeu ?

R : Il y a des symboles sur le côté gauche de la carte, sous le nom et la version, sur la même ligne que les Classifications. Ces symboles représentent les six types d'encre différents de *Disney Lorcana*. Une carte peut comporter un ou deux symboles, et la carte est du type d'encre correspondant à chaque symbole de type d'encre qui y figure. Par exemple, Deux trois bons amis comporte le symbole du type d'encre Améthyste ; elle est donc de type Améthyste.

Le seul et unique



Le seul et unique

Action Améthyste

Coût 3, encrable

Choisissez un personnage. Bannissez tous les autres personnages portant le même nom que le personnage choisi.

Q : Si mon adversaire a Winnie l'ourson – Mage mellifique et Winnie l'ourson – Archimage mellifique en jeu et que j'en choisis un pour Le seul et unique, l'autre sera-t-il banni ?

R : Oui. Lorsque l'effet compare les noms, il ne prend en compte que le nom principal figurant sur la carte, et non la version. Les deux cartes s'appellent Winnie l'ourson, donc lorsqu'une d'entre elles est choisie, tous les autres personnages nommés Winnie l'ourson sont bannis, quelle que soit leur version.

Échapper de justesse



Échapper de justesse

Action Améthyste

Coût 4, encrable

Choisissez jusqu'à 2 personnages, objets ou lieux coûtant chacun 2 ou moins et renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Q : L'effet signifie-t-il que si je souhaite renvoyer 2 personnages, objets ou lieux, ces cartes doivent avoir un coût de 1 pour un total de 2 ?

R : Non. Vous pouvez choisir jusqu'à 2 cartes dont le coût est de 2 ou moins chacune. Vous pouvez choisir une carte ayant un coût de 1 et une carte ayant un coût de 2, deux cartes ayant un coût de 1, ou juste une carte ayant un coût de 2. Vous avez l'embarras du choix !

Petit Gourou – Roublard mellifique



Petit Gourou – Roublard mellifique

Personnage Émeraude

Dreamborn • Allié • Miel

Coût 1, non encrable

1/1/1

<Hors d'atteinte> (Les adversaires ne peuvent pas choisir ce personnage, hormis pour un défi.)

\Compétence d'évasion\ Tant que vous avez un autre personnage Miel en jeu, ce personnage-ci gagne <Insaisissable>. (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

Q : Si j'ai deux personnages Petit Gourou – Roublard mellifique en jeu, comptent-ils l'un pour l'autre pour leur capacité ?

R : Oui. « Un autre personnage Miel » désigne un personnage Miel qui n'est pas lui-même, quel que soit le nom du personnage. Chaque Petit Gourou considère l'autre Petit Gourou comme « un autre » personnage Miel.

Rosie – Patate vampire / Morph - Petit imitateur



Rosie - Patate vampire

Personnage Émeraude

Storyborn • Monstre

Coût 7, encrable

7/8/2

Alter de Patate 5 {I} (Vous pouvez payer 5 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos objets nommé Patate.)

Morph - Petit imitateur

Personnage Améthyste

Storyborn • Allié • Alien

Coût 2, encrable

1/2/1

\Mimétisme avancé\ Vous pouvez jouer n'importe quel personnage via sa capacité Alter sur ce personnage-ci. (Ceci inclut toutes les variantes de la capacité Alter.)

Q : Puis-je jouer Rosie – Patate vampire via sa capacité Alter sur Morph – Petit imitateur ?

R : Oui. La capacité **Alter de Patate** de Rosie indique qu'elle peut être jouée via sa capacité Alter sur un objet nommé Patate, mais la capacité de Morph lui permet d'être un choix légal, même si son nom n'est pas le même et qu'il n'est pas un objet.

Mickey Mouse & Minnie – Duo d'aventuriers



Mickey Mouse & Minnie – Duo d'aventuriers

Personnage Émeraude Saphir

Dreamborn • Équipe • Héros

Coût 7, encrable

5/5/5

Alter Duo 0 {I} (Vous pouvez payer 0 {I} pour jouer ce personnage sur deux de vos personnages, l'un nommé Mickey Mouse et l'autre nommé Minnie.)

\Penser à vous\ Si ce personnage devait être banni, placez-le dans votre réserve d'encre à la place, face cachée et épuisé.

Q : Si j'ai un Mickey Mouse & Minnie – Duo d'aventuriers en jeu, puis-je jouer un autre Mickey Mouse & Minnie sur eux via sa capacité Alter ?

R : Non. Même si ce personnage avec deux noms correspond aux noms requis pour la capacité **Alter Duo**, Mickey Mouse & Minnie ne compte toujours que pour 1 personnage. Avec **Alter Duo**, vous devez jouer un personnage sur deux personnages empilés.

Q : Si j'utilise **Alter Duo** pour jouer Mickey Mouse & Minnie – Duo d'aventuriers sur un Mickey Mouse sec et une Minnie en train de sécher, que se passe-t-il ? Et si le Mickey Mouse est redressé, mais que Minnie est épuisée ?

R : Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage sec et un personnage en train de sécher, le personnage joué sera en train de sécher. Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage redressé et un personnage épuisé, le personnage joué sera épuisé.

Attaque perforante / Omnidroïde – Itération ultime



Attaque perforante

Action Émeraude

Coût 2, encrable

Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages. Ces dommages ne sont pas réduits par Résistance.

Omnidroïde - Itération ultime

Personnage Acier

Dreamborn • Robot

Coût 8, encrable

8/8/2

Alter 6 {I} (Vous pouvez payer 6 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Omnidroïde.)

Résistance +2 (Les dommages infligés à ce personnage sont réduits de 2.)

\Retour sur investissement\ Lorsque vous jouez ce personnage via sa capacité Alter, vous pouvez renvoyer dans votre main toutes les cartes sous lui.

Q : Si je joue Attaque perforante et que je choisis Omnidroïde – Itération ultime, qui a **Résistance +2**, que se passe-t-il ?

R : Commencez par les dommages de base de l'action, qui est de 2 dommages. Ensuite, appliquez les modificateurs à ces dommages. **Résistance +2** s'appliquerait normalement ici et réduirait les dommages à 0. Cependant, Attaque perforante précise que ses dommages ne peuvent pas être réduits par **Résistance**, donc **Résistance +2** d'Omnidroïde ne s'applique pas. Les

dommages totaux infligés par Attaque perforante s'élèvent donc à 2, et 2 jetons Dommage sont alors placés sur Omnidroïde.

Bouh – Enfant énergique / Porcinet – Apprenti mage mellifique



Bouh – Enfant énergique

Personnage Rubis

Storyborn • Héros

Coût 3, non encrable

0/1/1

Charge (Ce personnage peut défier le tour où il est joué.)

\Kid-Tastrophe !\ Chaque fois que ce personnage défie un autre personnage ayant 3 {S} ou moins, bannissez le personnage défié. (Aucun dommage n'est infligé lors de ce défi.)

Porcinet – Apprenti mage mellifique

Personnage Saphir

Dreamborn • Allié • Mage • Miel

Coût 1, encrable

2/2/1

Q : Si je déclare que Bouh – Enfant énergique défie Porcinet – Apprenti mage mellifique avec 2 {S}, comment est-il possible qu'aucun dommage ne soit infligé lors du défi ?

R : L'action de tour de défier comporte deux parties : la déclaration du défi et l'attribution des dommages du défi. Lors de l'étape de déclaration, le joueur choisit l'un de ses personnages pour défier un autre personnage ou un lieu. Une fois ce processus terminé, la capacité Kid-Tastrophe ! de Bouh – Enfant énergique se déclenche. C'est à ce moment-là qu'elle est ajoutée au sac et que l'effet se résout, bannissant Porcinet avant que des dommages ne soient infligés.

Ming Lee – Panda roux géant



Ming Lee – Panda roux géant

Personnage Rubis

Storyborn • Mentor • Panda roux • Géant

Coût 9, encrable

10/10/2

Alter temporaire 7 {I} (Vous pouvez payer 7 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Ming Lee. À la fin de votre tour, retirez tous les dommages de ce personnage et renvoyez uniquement cette carte dans votre main.)

\Sillage de destruction\ Chaqué fois que ce personnage en défie un autre, redressez-le. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Q : Si je défie avec Ming Lee – Panda roux géant et que je résous sa capacité Sillage de destruction, est-ce que le fait de la redresser pendant le défi la retire du défi ?

R : Non. Une fois qu'un personnage est déclaré comme personnage qui défie ou personnage défié, il ne peut être retiré du défi que s'il quitte la zone de jeu avant la fin du processus du défi.

Vision prophétique



Vision prophétique

Action Rubis

Coût 2, encrable

Mélangez votre pioche, puis révélez la carte du dessus de votre pioche. S'il s'agit d'une carte Action, vous pouvez la jouer gratuitement. Sinon, placez-la sous votre pioche, puis chaque adversaire perd 1 éclat de Lore et vous gagnez 1 éclat de Lore.

Q : Si je joue une action dans le cadre de la résolution de Vision prophétique, mon adversaire perdra-t-il 1 éclat de Lore tandis que j'en gagne 1 ?

R : Non. Le gain et la perte d'éclats de Lore n'ont lieu que si vous choisissez de *ne pas* jouer la carte Action révélée. Si la carte révélée n'est pas une carte Action ou si vous révélez une carte Action et choisissez de ne pas la jouer, c'est à ce moment-là que le gain et la perte d'éclats de Lore ont lieu.

Regarde ce que tu as fait



Regarde ce que tu as fait

Action Acier

Coût 2, encrable

Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages. Durant votre tour, lorsque vous défaussez cette carte, vous pouvez la jouer depuis votre défausse. *(Vous payez tous les coûts.)*

Q : Si je joue Regarde ce que tu as fait et que je la place dans ma défausse après avoir infligé des dommages, puis-je payer son coût à nouveau pour la jouer depuis ma défausse ?

R : Non. Le deuxième effet de Regarde ce que tu as fait se déclenche indépendamment de l'effet infligeant des dommages. Par exemple, si quelque chose vous demande de défausser une carte pendant votre tour, vous pourriez la défausser, puis l'option permettant de la jouer depuis votre défausse se déclencherait.

Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur



Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur

Personnage Rubis Acier

Storyborn • Équipe • Super • Héros

Coût 8, encrable

5/5/2

Alter Combo 6 {I} (Vous pouvez payer 6 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Flèche Parr, ou Violette Parr, ou sur un de chaque.)

Insaisissable, Résistance +1

\Tactiques indestructibles\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure ou défie, piochez une carte pour chaque carte sous lui.

Q : Si j'utilise **Alter Combo** pour jouer Flèche Parr & Violette Parr – Super frère et sœur sur un Flèche Parr sec et une Violette Parr en train de sécher, que se passe-t-il ? Et si le Flèche Parr est redressé, mais que la Violette Parr est épuisée ?

R : Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage sec et un personnage en train de sécher, le personnage joué sera en train de sécher. Si vous jouez un personnage via sa capacité Alter sur un personnage redressé et un personnage épuisé, le personnage joué sera épuisé.

Vous avez d'autres questions sur des cartes ? Rejoignez la communauté sur discord.gg/disneylorcana et posez vos questions ! Nous sommes ravis de vous aider.