



CONTRÉES INCONNUES

Disney Lorcana TCG - Notes de sortie du set : Contrées Inconnues

Bonjour Illumineurs et Illumineuses ! Bienvenue pour ce nouvel épisode consacré aux notes de sortie du set *Disney Lorcana TCG*, cette fois consacré au set *Contrées Inconnues*. 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.

Précisions sur les règles

Avec notre précédent set, *Givresort*, nous avons publié la version « 2.0 » des Règles Complètes de *Disney Lorcana*. Ce document technique couvre les détails complexes et les nuances du jeu.

La version 2.0 est l'aboutissement d'une révision approfondie qui a duré un an, visant à rendre les règles plus simples et plus claires, tant pour les joueurs que pour les arbitres. Ce fut une entreprise colossale, et nous avons été ravis du niveau d'engagement et des réactions positives de la communauté.

Nous continuerons à apporter des modifications et des clarifications à mesure que le jeu se développe et évolue, et voici les ajustements que nous avons effectués avec la sortie de *Contrées Inconnues*.

Règles sur les dommages

En révisant nos règles concernant les dommages, nous avons décidé de modifier les formulations d'anciennes cartes, rendant la règle 1.9.2 inutile, nous l'avons donc supprimée. Nous avons également clarifié :

- Les méthodes pour mettre et retirer des dommages.
- Que le déplacement des dommages est une combinaison de retirer et de placer des dommages.
- Que les dommages ne peuvent pas être déplacés vers le même personnage ou le même lieu que celui d'où ils sont déplacés.
- Lorsqu'un élément subit des dommages.

Déplacer un personnage

Lors de la mise à jour de la section des actions de tour, nous avons décidé de rendre les instructions concernant le coût du déplacement d'un personnage plus solides.

Prérequis et Limitation

Dans le cadre de cette mise à jour, nous avons ajouté des règles au paragraphe 6.1.3 définissant la différence entre un prérequis et une limitation lors du choix d'un effet. Cette nouvelle règle s'accompagne de la section 6.7.3 sur la vérification de la légalité des choix. Nous avons fourni un exemple d'effet pour illustrer comment l'instruction de choisir constitue un prérequis, tandis que tout ce qui pourrait restreindre ce choix est une limitation.

Effets de résolution

Avec 2.0, nous avons détaillé le processus de résolution des cartes et des effets, renforçant ainsi les règles qui jusqu'alors ne disposaient pas de formulation spécifique dans les Règles Complètes. Avec cette mise à jour, nous avons détaillé la manière dont les effets de substitution interagissent avec les modificateurs de dommages, à la fois pour apporter plus de clarté et pour rendre le système plus intuitif. Désormais, il est plus clair que les modificateurs s'appliquent avant tout effet de substitution.

Choix et validité

Pour éviter toute confusion, nous avons ajouté des règles concernant la prise de décisions et la vérification de leur validité. Auparavant, faire des choix pendant la résolution n'avait pas de règles formelles pour vérifier si ce choix pouvait être fait, en dehors d'une référence dans la section 1.7 sur si un choix est valide ou non. Cependant, des cartes telles que John Smith – Protecteur impavide ont mis en évidence la nécessité d'un système plus robuste régissant les choix. Il est important de noter que rien n'a fondamentalement changé dans la manière de faire des choix ; nous avons simplement formalisé le processus et défini les étapes de manière plus explicite.

Nous avons également modifié la formulation de la section 6.7.2 précisant que les choix relatifs aux effets de dommages sont effectués lors de l'étape de calcul des dommages.

Mises à jour des règles mineures

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

- 1.5.1. Ajout d'une précision clarifiant ce que l'on appelle le coût en encre d'une carte.
- 1.8.1. Mise à jour du moment précis où une vérification de l'état du jeu a lieu afin de mieux refléter le gameplay.
- 1.8.5. Ajout d'une précision indiquant que les conditions pour les vérifications de l'état du jeu ne sont remplies qu'au moment où la vérification a lieu.
- 4.5.1.2./4.6.4.3. Ajout d'une formulation précisant quand les paiements sont effectués pour être envoyé à l'aventure ainsi que quand les choix sont vérifiés et que les paiements sont effectués pour défier.
- 5.1.1.11./5.1.1.12. Suppression de de la règle concernant le paiement des coûts afin d'indiquer plus clairement que les personnages en train de sécher ne peuvent en aucun cas ☹ pour payer des coûts ou autre.
- 5.3.3.2. Ajout de deux nouvelles classifications : Monstre et Jouet.
- 5.6.5.1./5.6.6. Ajout d'une section sur les versions à la section des lieux et clarification de ce qu'il advient des personnages sur un lieu lorsqu'il quitte le jeu.
- 6.1.5. Ajout d'une formulation pour clarifier quand [A] est considéré comme un coût dans un effet séquentiel.
- 6.7.1.2. Ajout d'une formulation clarifiant que le fait de jouer une action place cette action dans la zone de jeu jusqu'à ce que l'effet qu'elle a généré se résolve.
- 6.7.5. Mise à jour du moment précis où une vérification de l'état du jeu a lieu afin de mieux refléter le gameplay.
- 8.11 Ajout d'une formulation clarifiant comment les effets indiquant qu'une carte "compte comme ayant un coût de +N pour chanter des chansons" interagissent avec **Mélomane**.



Mises à jour pratiques

Ces mises à jour consistent en des ajustements de formulations et de l'usage des mots dans les règles et sur les cartes afin d'assurer clarté, concision et cohérence.

- Ajout d'un numéro de référence à une section spécifique concernant la résolution d'une carte à la section 4.3.3.2.
- Mise à jour de la définition d'**Offensif** pour qu'elle corresponde à la formulation sur les cartes.
- Remplacement des occurrences du terme « Phase de Réveil » par « Phase de Début de tour ».
- Remplacement du mot « restriction » par « limitation » pour aider à différencier de « prérequis ».
- Correction de diverses fautes de frappe et modifications grammaticales mineures.
- Mise à jour de la formulation des cartes suivantes afin de d'explicitier plus précisément « subit des dommages » conformément aux règles :
 - La Bête – Implacable
 - Hyde – Serpent mortel
 - John Silver – Pirate revanchard
 - Le Diamant Œil-du-Diable
 - Belle Marianne – As du badminton
 - Capitaine Crochet – Le roi des pirates
 - Brutus – Redoutable crocodile
 - Nathaniel Flint – Illustre pirate

Mises à jour du Glossaire

Parfois, les mises à jour du glossaire clarifient des entrées précédentes, et parfois elles incluent de nouveaux termes introduits. Avec la sortie du dernier set, nous avons clarifié et ajouté ce qui suit :

- **prérequis** : Un choix ou une sélection qui doit être effectué dans les instructions de la carte. Par exemple, « Choisissez jusqu'à 2 personnages et bannissez-les » inclut le prérequis « Choisissez jusqu'à 2 personnages », tandis que « jouez un personnage » inclut le prérequis « un personnage ». Certains prérequis comportent des limitations qui restreignent l'ensemble des options disponibles pour le choix ou la sélection.
- **limitation** : Un élément qui restreint les options possibles d'un effet. Par exemple, « Choisissez un personnage ayant 5  ou moins et bannissez-le » inclut une limitation de « ayant 5  ou moins » pour le prérequis « Choisissez un personnage ».

Notes spécifiques aux cartes

Voici les réponses à quelques questions qui pourraient se poser lors de l'utilisation de certaines cartes du 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.

Pedro Madrigal – Patriarche de la famille



Pedro Madrigal – Patriarche de la famille

Personnage Ambre

Storyborn • Allié • Madrigal

Coût 2, encrable

3/3/1

\Voyage difficile\ Ce personnage entre en jeu avec 1 dommage.

\Famille dévouée\ Lorsque vous jouez ce personnage, si vous avez un autre personnage Madrigal en jeu, vous pouvez retirer jusqu'à 1 dommage de ce personnage-ci.

Q : Lorsque je joue ce personnage, si j'ai un autre exemplaire de Pedro Madrigal en jeu, puis-je retirer le dommage de cet autre exemplaire ?

R : Non. Le « personnage-ci » dans la capacité « Famille dévouée » fait référence uniquement au personnage qui vient d'être joué, et non à un autre personnage en jeu portant le même nom.

Tic – Expert en récupération / Tac – Empoté



Tic – Expert en récupération

Personnage Ambre

Storyborn • Héros

Coût 4, non encrable

2/4/1

\Te voilà !\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte Personnage ayant 4 {W} ou plus de votre défausse.

\Assistance amicale\ Vos personnages nommés Tac gagnent +1 {W}.

Tac – Empoté

Personnage Émeraude

Storyborn • Héros

Coût 1, encrable

1/3/1

Q : Si j'ai Tac – Empoté dans ma défausse, qui a 3 ♥, et que je joue Tic – Expert en récupération, puis-je renvoyer Tac dans ma main ?

R : Non. La capacité Assistance amicale de Tic ne fonctionne que sur les personnages nommés Tac qui sont en jeu. Cela ne fonctionne pas sur les personnages nommés Tac dans une autre zone.

Isabela Madrigal – Une si jolie voix



Isabela Madrigal – Une si jolie voix

Personnage Ambre

Storyborn • Allié • Madrigal

Coût 3, encrable

3/3/1

Mélomane 5 (Ce personnage est considéré comme ayant un coût de 5 pour chanter des chansons.)

\Nouveau motif\ Lorsque vous jouez ce personnage, si vous avez retiré 1 dommage ou plus de l'un de vos personnages ce tour-ci, gagnez 1 éclat de Lore.

Q : Si je déplace des dommages de l'un de mes personnages ce tour-ci, cela déclenche-t-il la capacité Nouveau motif d'Isabela ?

R : Oui. Déplacer des dommages compte comme ayant retiré des dommages. Vous retirez d'abord les dommages d'une carte pour les placer sur une autre.

Isabela Madrigal – Jardinière attentionnée



Isabela Madrigal – Jardinière attentionnée

Personnage Ambre

Floodborn • Allié • Madrigal

Coût 6, encrable

4/5/2

Alter 4 {I} (Vous pouvez payer 4 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Isabela Madrigal.)

\Parfaite à tous niveaux\ Chaque fois que vous retirez des dommages de l'un de vos personnages, gagnez 1 éclat de Lore pour chaque dommage retiré.

Q : Si je déplace des dommages de l'un de mes personnages ce tour-ci, cela déclenche-t-il la capacité Parfaite à tous niveau d'Isabela ?

R : Oui. Déplacer des dommages compte comme ayant retiré des dommages. Vous retirez d'abord les dommages d'une carte pour les placer sur une autre.

Q : Si je retire 2 dommages à l'un de mes personnages, est-ce que je réalise deux fois la capacité Parfaite à tous niveau d'Isabela ?

R : Non. La capacité se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de dommages retirés. Vous gagnez des éclats de Lore égaux au nombre de dommages retirés.

Jessie – Cow-girl énergique



Jessie - Cow-girl énergique

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Jouet

Coût 3, encrable

3/3/1

\Partie d'une vraie famille\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, si vous avez 2 autres personnages Jouet ou plus en jeu, vous pouvez piocher une carte.

\Yodel-ay-hee-ho!\ Chaque fois que vous payez 2 {I} ou moins pour jouer une carte, choisissez un personnage adverse qui subit -1 {S} jusqu'au début de votre prochain tour.

Q : Est-ce que la capacité Yodel-ay-hee-ho! de Jessie se déclenche si je joue une carte qui de base est plus coûteuse, mais avec un modificateur de paiement coûte 2 {I} ou moins ?

R : Oui. Cette capacité ne tient compte que du coût total en encre payé pour jouer une carte, qui est déterminé après application de tous les modificateurs de paiement. Tant que vous n'avez pas payé plus de 2 {I} pour jouer une carte, la capacité Yodel-ay-hee-ho! se déclenche. Par exemple, si vous avez joué une carte ayant un coût de 3 et que vous avez modifié le paiement pour payer 1 {I} de moins, vous avez payé un coût en encre total de 2 {I} et la capacité se déclenche.

Tac – Prêt à tenter sa chance



Tac – Prêt à tenter sa chance

Personnage Ambre

Dreamborn • Héros

Coût 4, encrable

0/4/2

\Armure à pointes\ Durant un défi, vos personnages infligent des dommages avec leur {W} à la place de leur {S}.

Q : Si j'ai Tac – Prêt à tenter sa chance en jeu, un effet qui modifie la ⚡ d'un personnage affecterait-il la quantité de dommages infligés par ce personnage lors d'un défi ?

R : Non. La capacité Armure à pointes de Tac remplace la caractéristique utilisée pour calculer le montant total des dommages infligés lors d'un défi. Au lieu d'utiliser la valeur ⚡, vous utilisez la valeur ♥, donc tout ce qui modifie la ⚡ du Personnage n'affecte pas le calcul des dommages. En revanche, tout ce qui modifie la ♥ d'un personnage *affecte bien* le calcul des dommages.

Les rangers font équipe



Les rangers font équipe

Action Ambre

Coût 2, encrable

Choisissez un personnage qui gagne autant de {S} que sa {W} pour le reste de ce tour.

Q : Comment fonctionne Les rangers font équipe ? Normalement, les modificateurs de \odot s'écrivent sous la forme « +N \odot », par exemple « +1 \odot ».

R : Vous prenez la valeur de \heartsuit du personnage choisi et vous en faites la valeur N du modificateur. Par exemple, si je choisis un personnage avec 2 \heartsuit , ce personnage obtiendrait +2 \odot .

Q : Si un effet modifie la valeur \heartsuit d'un personnage, Les rangers font équipe prend-il la valeur \heartsuit modifiée ou la valeur \heartsuit imprimée ?

R : Il utilise la valeur \heartsuit modifiée. Par exemple, si le personnage choisi a 2 \heartsuit et qu'un effet lui confère +1 \heartsuit , alors ce personnage obtiendrait +3 \odot .

Métamorphose



Métamorphose

Action Ambre

Coût 3, non encrable

Jouez gratuitement un personnage de votre défausse via sa capacité Alter.

Q : Un personnage doit-il posséder le mot-clé **Alter** pour pouvoir être joué par Métamorphose ?

R : Oui. Cela signifie également que vous devez avoir un personnage en jeu sur lequel vous pouvez jouer le personnage via sa capacité Alter.

Pepa Madrigal – Calme avant la tempête



Pepa Madrigal - Calme avant la tempête

Personnage Améthyste

Dreamborn • Allié • Madrigal

Coût 3, non encrable

3/4/1

\Temps orageux\ Lorsque vous jouez ce personnage, infligez 1 dommage à chacun de vos autres personnages.

\Éclaircie\ Une fois durant votre tour, lorsque vous retirez 1 dommage ou plus de l'un de vos personnages, piochez une carte.

Q : Si je déplace des dommages de l'un de mes personnages ce tour-ci, cela déclenche-t-il la capacité Éclaircie de Pepa Madrigal ?

R : Oui. Déplacer des dommages compte comme ayant retiré des dommages. Vous retirez d'abord les dommages d'une carte pour les placer sur une autre.

Luisa Madrigal – Grimpeuse sûre d'elle



Luisa Madrigal - Grimpeuse sûre d'elle

Personnage Améthyste

Floodborn • Allié • Madrigal


Coût 5, encrable

6/4/1


Alter 3 {I} (Vous pouvez payer 3 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Luisa Madrigal.)

\Je peux encaisser\ 1 {I} - Choisissez l'un de vos personnages et déplacez jusqu'à 1 de ses dommages sur ce personnage-ci. Ensuite, si ce personnage-ci a 3 dommages ou plus, déplacez tous ses dommages sur un personnage adverse de votre choix.

Q : Puis-je utiliser la capacité Je peux encaisser de Luisa Madrigal durant le tour où elle a été jouée ?

R : Oui. Cette capacité n'a pas de coût , elle peut donc être utilisée le tour même où elle est jouée.

Q : Si Luisa a 3 dommages et que j'utilise sa capacité pour déplacer 1 dommage, que se passe-t-il ?

R : S'il y a un personnage adverse vers lequel vous pouvez choisir de déplacer les dommages, vous déplacez 4 dommages de Luisa vers le personnage adverse choisi et Luisa ne sera pas bannie. Cela signifie qu'elle aura temporairement des dommages égaux à sa , mais comme l'effet est toujours en cours de résolution, les dommages seront déjà retirés au moment où la

vérification de l'état du jeu aura lieu. S'il n'y a pas de personnage adverse vers lequel transférer les dommages après s'être déplacée 1 dommage sur elle, elle aura alors 4 dommages lorsque la vérification de l'état du jeu aura lieu et sera donc bannie.

Flèche Parr – Court sur la lave



Flèche Parr - Court sur la lave

Personnage Améthyste

Storyborn • Super • Héros



Coût 4, non encrable

3/2/2

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

\Temps record\ Ce personnage peut être envoyé à l'aventure le tour où il est joué.

Q : Flèche Parr peut-il chanter des chansons le tour où il est joué ?

R : Non. Il ne peut pas  le tour où il a été joué pour chanter, payer des coûts ou utiliser d'autres capacités. Il ne peut utiliser  que lors du tour où il a été joué pour défier quelqu'un grâce à **Charge** ou pour être envoyé à l'aventure grâce à sa capacité Temps record.

Tapiserie familiale de DunBroch



Tapiserie familiale de DunBroch

Objet Améthyste

Coût 2, encrable

\Déchiré\ Cet objet entre en jeu épuisé.

\Réparé le mal\ {E}, Bannissez cet objet - Chaque joueur mélange dans sa pioche toutes les cartes Personnage de sa défausse.

Q : Si un joueur n'a aucune carte personnage dans sa défausse, doit-il quand même mélanger sa pioche ?

R : Non. Comme ce joueur n'a aucune carte à mélanger dans la pioche, le mélange n'a pas lieu pour lui.

Karting – Voiture télécommandée



Karting - Voiture télécommandée

Personnage Émeraude

Storyborn • Allié • Jouet • Pilote

Coût 1, encrable

3/2/2

\Batterie faible\ Ce personnage ne peut ni être envoyé à l'aventure ni défier, sauf si vous payez 1 {I}. (Vous payez ce coût à chaque fois.)

Q : Avec la capacité Batterie faible de Karting, quand le coût est-il payé pour envoyer un personnage à l'aventure ou défier quelqu'un ?

R : Il est payé pendant le processus d'envoi d'un personnage à l'aventure ou de défi, plus précisément au moment où l'on vérifie si l'envoi à l'aventure ou le défi est soumis à des limitations ou des prérequis, comme **Insaisissable** ou **Rempart**.

Q : Si Karting acquiert la capacité **Combattant**, suis-je obligé de payer 1 {I} pour envoyer un personnage à l'aventure ou défier ?

R : Non. La capacité de Karting stipule qu'il ne peut pas défier ou être envoyé à l'aventure à moins que 1 {I} ne soit payé, et **Combattant** exige seulement que Karting soit déclaré personnage qui défie s'il le peut. Comme Karting ne peut pas défier normalement en raison de sa capacité permanente, il ne peut pas défier à moins que vous ne choisissiez de payer le coût. Si vous payez 1 {I}, alors Karting doit défier à cause de **Combattant**.

Alien – Vrai croyant / Stitch – Snowboardeur insouciant



Alien - Vrai croyant

Personnage Émeraude

Storyborn • Allié • Alien • Jouet

Coût 1, encrable

1/1/1

\Nous ne faisons qu'un\ Ce personnage gagne +1 {S} pour chaque autre personnage Jouet que vous avez en jeu.

\Le grappin l'a choisi\ Durant votre tour, lorsque ce personnage est banni, renvoyez dans votre main une autre carte Personnage nommée Alien de votre défausse.

Stitch - Snowboardeur insouciant

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Alien

Coût 5, encrable

4/5/2

\Amène tes amis\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, si vous avez 2 autres personnages ou plus en jeu, vous pouvez piocher une carte.

Q : Puis-je renvoyer Stitch – Snowboardeur insouciant dans ma main grâce à la capacité Le grappin l'a choisi d'Alien ?

R : Non. La capacité s'applique uniquement aux cartes nommées Alien, et non aux cartes qui ont la classification Alien.

Buzz l'Éclair – J'arrive



Buzz l'Éclair – J'arrive

Personnage Émeraude

Storyborn • Héros • Jouet • Capitaine

Coût 3, encrable

4/2/1

\Mission secrète\ Chaque fois que vous payez 2 {I} ou moins pour jouer une carte non-Personnage, piochez une carte puis défaussez une carte.



\Super jouet universel\ Chaque fois que vous payez 2 {I} ou moins pour jouer un personnage, choisissez un personnage adverse ayant au moins un dommage et infligez-lui 1 dommage.

Q : Que signifie non-Personnage dans la capacité Mission secrète de Buzz ?

R : Cela désigne toute carte qui n'est pas de type Personnage, l'effet ne se déclenche donc que si vous payez 2 {I} ou moins pour jouer une action, un objet ou un lieu.

Q : La capacité Super jouet universel de Buzz se déclenche-t-elle si j'utilise un modificateur de paiement pour jouer une carte une carte qui de base est plus coûteuse, mais avec un modificateur de paiement coûte 2 {I} ou moins ?

R : Oui. Cette capacité ne tient compte que du coût total en encre payé pour jouer une carte, qui est déterminé après application de tous les modificateurs de paiement. Tant que vous n'avez pas payé plus de 2 {I} pour jouer une carte, la capacité Super jouet universel se déclenche. Il en est de même pour sa capacité Mission secrète. Par exemple, si vous avez joué une carte ayant un coût

de 3 et que vous avez modifié le paiement pour payer 1  de moins, vous avez payé un coût en encre total de 2  et la capacité se déclenche.

Famille dispersée



Famille dispersée

Action Émeraude

Coût 8, non encreable

Choisissez un adversaire qui choisit 3 de ses personnages et renvoie dans sa main l'un des personnages choisis, en place un autre sous sa pioche, et place le dernier sur sa pioche.

Q : Puis-je choisir un adversaire ayant moins de 3 personnages en jeu pour l'effet de Famille dispersée ?

R : Oui. Dans ce cas, l'adversaire fera tout ce qu'il peut et résoudra l'effet dans l'ordre indiqué. Si l'adversaire n'a qu'un seul personnage en jeu, il renvoie cette carte dans sa main. Si l'adversaire a 2 personnages en jeu, il en renvoie d'abord un dans sa main, puis placera l'autre sous sa pioche.

Bras de Buzz



Bras de Buzz

Objet Émeraude

Coût 2, encrable

\Pièce manquante\ Vous pouvez jouer cet objet gratuitement si un personnage nommé Buzz l'Éclair a été banni ce tour-ci.

\Assemblage nécessaire\ {E} - La prochaine action ou le prochain objet que vous jouez ce tour-ci vous coûte 1 {I} de moins.

Q : Mon adversaire a défié et banni mon Buzz l'Éclair – Ranger de l'espace lors de son tour. Puis-je jouer Bras de Buzz immédiatement ?

R : Non. La capacité de Bras de Buzz n'affecte pas le moment où l'objet peut être joué, mais seulement le fait qu'il puisse être joué gratuitement. Vous devez toujours respecter la restriction classique qui vous oblige à ne jouer des cartes que pendant votre tour.

Tête de bébé – Chef des jouets de Sid



Tête de bébé – Chef des jouets de Sid

Personnage Rubis

Storyborn • Allié • Jouet

Coût 4, non encrable

3/3/1

\Serrez les vis\ Chaque fois que vous payez 2 {I} ou moins pour jouer une carte, choisissez un personnage qui gagne +2 {S} pour le reste de ce tour.

\Pièces de rechange\ Durant votre tour, chaque fois que l'un de vos autres personnages est banni, piochez une carte.

Q : La capacité Serrez les vis de Tête de bébé se déclenche-t-elle si je joue une carte qui de base est plus coûteuse, mais avec un modificateur de paiement coûte 2 {I} ou moins ?

R : Oui. Cette capacité ne tient compte que du coût total en encre payé pour jouer une carte, qui est déterminé après application de tous les modificateurs de paiement. Tant que vous n'avez pas payé plus de 2 {I} pour jouer une carte, la capacité Serrez les vis se déclenche. Par exemple, si vous avez joué une carte ayant un coût de 3 et que vous avez modifié le paiement pour payer 1 {I} de moins, vous avez payé un coût en encre total de 2 {I} et la capacité se déclenche.

Hercule – Jeune sauveur



Hercule - Jeune sauveur

Personnage Rubis

Storyborn • Héros • Prince

Coût 2, non encrable

2/1/1

\Sacrifice héroïque\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez défausser votre main. Si vous le faites, renvoyez dans votre main une carte de votre défausse.

Q : Si je n'ai que Hercule – Jeune Sauveur en main et que je le joue, puis-je quand même résoudre sa capacité Sacrifice héroïque ?

R : Oui. Pour défausser votre main, il n'est pas nécessaire que vous ayez des cartes en main.

Le Léviathan – Gardien de l'Atlantide



Le Léviathan – Gardien de l'Atlantide

Personnage Rubis

Dreamborn • Monstre • Robot

Coût 10, non encrable

10/10/3

\C'est une machine !\ Lorsque vous jouez ce personnage, si 2 cartes ou plus ont été placées dans votre défausse ce tour-ci, vous pouvez choisir et bannir autant de personnages adverses que vous le souhaitez, avec une {S} totale de 10 ou moins.

Q : Lorsque j'additionne les valeurs ⚡ des personnages adverses pour obtenir le total ⚡, dois-je tenir compte des effets qui modifient leur ⚡ ?

R : Oui. Vous utiliserez les valeurs ⚡ actuelles des personnages. Par exemple, si votre adversaire possède un personnage ayant 2 ⚡ qui gagne +1 ⚡ grâce à un effet, la valeur ⚡ actuelle de ce personnage est 3. Il est important de noter que si la valeur ⚡ actuelle d'un personnage est inférieure à 0, elle est considérée comme étant égale à 0 pour ce calcul.

M. Indestructible – Super fort



M. Indestructible – Super fort

Personnage Rubis

Storyborn • Super • Héros

Coût 5, encrable

6/4/1

Alter 3 {I} (Vous pouvez payer 3 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé M. Indestructible.)

\Toujours unis\ Ce personnage gagne +2 {S} pour chaque autre personnage que vous avez en jeu.

\C'est parti !\ Chaque fois que l'un de vos personnages Super défie un autre personnage, piochez une carte.

Q : Est-ce que je pioche une carte grâce à la capacité C'est parti ! de M. Indestructible si lui-même défie un autre personnage ?

R : Oui, la capacité se déclenche. Il possède la classification Super, et la capacité ne restreint pas la condition aux « autres » personnages Super.

Bruno Madrigal – Oracle de l'oasis



Bruno Madrigal – Oracle de l'oasis

Personnage Saphir

Dreamborn • Allié • Madrigal

Coût 5, encrable

4/5/1

\Renseigne-toi sur sa vision\ Une fois durant votre tour, lorsque vous retirez des dommages de l'un de vos personnages, vous pouvez regarder les 2 cartes du dessus de votre pioche. Ajoutez-en une à votre main et placez l'autre sous votre pioche.

\Tu t'en sortiras\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez choisir un personnage et lui retirer tous ses dommages.

Q : Si je déplace des dommages de l'un de mes personnages ce tour-ci, cela déclenche-t-il la capacité Renseigne-toi sur sa vision de Bruno ?

R : Oui. Déplacer des dommages compte comme ayant retiré des dommages. Vous retirez d'abord les dommages d'une carte pour les placer sur une autre.

Arepas de Julieta



Arepas de Julieta

Objet Saphir

Coût 1, non encrable

\Remède savoureux\ Au début de votre tour, si vous avez un personnage Madrigal en jeu, choisissez un personnage et retirez jusqu'à 2 de ses dommages.

\Ça a fait l'affaire\ {E} – Si vous avez retiré des dommages d'un personnage ce tour-ci, gagnez 1 éclat de Lore.

Q : Si je déplace des dommages de l'un de mes personnages, puis-je activer la capacité Ça a fait l'affaire pour gagner 1 éclat de Lore ?

R : Oui. Déplacer des dommages compte comme ayant retiré des dommages. Vous retirez d'abord les dommages d'une carte pour les placer sur une autre.

Le manuscrit du Berger



Le manuscrit du Berger

Objet Saphir

Coût 2, non encrable

\Notes en marge\ Lorsque vous jouez cet objet, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre pioche. Placez-la sur votre pioche ou dans votre défausse.

\La clé de l'énigme\ 1 {I}, Bannissez cet objet – Renvoyez dans votre main une autre carte Objet de votre défausse.

Q : Lorsque je joue Le manuscrit du Berger, si je choisis de ne pas regarder la carte du dessus de ma pioche, dois-je quand même la placer soit au-dessus de ma pioche, soit dans ma défausse ?

R : Non. Le mot « pouvez » vous permet de choisir si cette partie des effets se produit. Si vous choisissez de ne pas faire ce qui est décrit, cette partie ne se produit pas. Comme il n'y a pas de carte à laquelle se référer pour le « -la » dans la deuxième partie des effets, il n'y a rien à faire.

Syndrome – En quête de vengeance



Syndrome - En quête de vengeance

Personnage Acier

Dreamborn • Super • Méchant • Inventeur

Coût 6, encrable

4/6/2

Alter 4 {I} (Vous pouvez payer 4 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Syndrome.)

\Faire un monologue !\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, renvoyez dans votre main une carte Personnage Robot de votre défausse. Ensuite, vous pouvez jouer gratuitement un personnage Robot coûtant 8 ou moins, via sa capacité Alter ou non.

Q : Un personnage Robot doit-il posséder la capacité **Alter** pour pouvoir être joué via sa capacité Alter grâce à la capacité Faire un monologue ! de Syndrome ?

R : Oui. Cela signifie également que vous devez avoir un personnage en jeu sur lequel jouer le personnage Robot via sa capacité Alter.

Merida – Archère redoutable / Je ne mentirai plus jamais



Merida - Archère redoutable
Personnage Acier
Storyborn • Héros • Princesse
Coût 5, non encrable
3/5/2

\Carquois plein\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte Action nommée Triple flèche de votre défausse.
\Visée stable\ Chaque fois que l'une de vos actions inflige des dommages à un personnage adverse, infligez 2 dommages à ce personnage-là.

Je ne mentirai plus jamais
Action Améthyste
Chanson
Coût 4, non encrable
(Vous pouvez {E} un personnage coûtant 4 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)
Choisissez un personnage adverse et épuisez-le. Déplacez tous les dommages de tous les autres personnages sur le personnage ainsi choisi.

Q : Si je joue Je ne mentirai plus jamais et que je déplace les dommages vers un personnage adverse que j'ai choisi, est-ce que la capacité Visée stable de Merida inflige 2 dommages supplémentaires ?

R : Non. Déplacer des dommages n'est pas la même chose qu'infliger des dommages. Une action doit « infliger » des dommages pour que Visée stable se déclenche.

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