



Disney Lorcana TCG Notes de sortie du set : Fabuleux

Bonjour, Illumineurs et Illumineuses, où que vous soyez ! Bienvenue dans nos premières notes de sortie de set, où nous expliquerons les dernières évolutions du jeu et répondrons aux questions concernant les nouvelles cartes. Ces notes de sortie couvrent tous les changements de règles, nouvelles mécaniques et fonctionnalités du jeu introduites avec *Fabuleux* et expliquent pourquoi ces ajustements sont nécessaires.

Pour plus d'informations détaillées sur le jeu au-delà de ces notes de sortie, rendez-vous sur <https://www.disneylorcana.com/fr-FR/resources> pour consulter les règles complètes, les règles de tournoi et bien plus encore.

Changements à venir dans le jeu

Nous sommes ravis d'annoncer que nous introduisons deux grandes évolutions dans *Disney Lorcana TCG*. Voici comment cela fonctionnera et ce que cela signifie pour vous, le joueur.

Rotation de sets

En août 2023, nous avons lancé le TCG Disney Lorcana avec 204 cartes dans le set *Premier Chapitre*. Deux ans plus tard, nous sommes prêts à annoncer une nouvelle étape, afin d'assurer la stabilité du jeu pour de nombreuses années à venir. *Fabuleux* apporte un nouveau concept à *Disney Lorcana TCG* : la rotation des sets !

Actuellement, vous pouvez utiliser les huit sets existants dans le format Core Construit. Lorsque *Fabuleux* sortira le 5 septembre 2025, les quatre premiers sets quitteront ce format de tournoi.

Cela signifie que les cartes des sets suivants ne seront plus légales lors des événements Core Construit : *Premier Chapitre*, *L'Ascension des Floodborn*, *Les Terres d'Encres* et *Le Retour d'Ursula*.

Il est important de rappeler que cela s'applique uniquement au jeu en tournoi Core Construit. Vous pouvez continuer à profiter de toutes les cartes comme vous le souhaitez chez vous avec vos amis et votre famille !

Disons que vous aimez les événements au format Limité, où vous recevez des boosters scellés et construisez de nouveaux decks sur place. Pouvez-vous organiser un événement Limité où les joueurs ouvrent chacun un booster de chaque set *Disney Lorcana* TCG sorti à ce jour ? Absolument ! (En fait, ça a l'air très amusant.)

De même, vous pouvez toujours utiliser des cartes de n'importe quel set en Infinity Construit. N'oubliez pas que le format Infinity Construit aura sa propre liste de cartes bannies.

Les futures rotations de sets auront lieu une fois par an. La prochaine aura lieu à l'été 2026, lorsque *Ciel Scintillant*, *La Mer Azurite*, *L'Île d'Archazia*, et *Le Règne de Jafar* quitteront le format Core Construit. En général, vous pourrez jouer des cartes provenant de cinq à huit sets en Core Construit.

Vous pouvez en savoir plus sur la rotation des sets [ici](#).

Cartes favorites réimprimées

Nous avons réimprimé des cartes dans le passé, mais avec la sortie de *Fabuleux*, vous verrez beaucoup de vos (et nos) cartes préférées revenir sous les projecteurs ! Cela signifie que même avec la rotation des sets, certaines cartes incontournables puissantes resteront dans le format tournoi Core Construit pendant au moins une année supplémentaire, vous offrant plus d'occasions de jouer les cartes que vous aimez.

Une carte est considérée comme une réimpression si elle possède toutes les mêmes caractéristiques qu'une carte précédente. Par exemple, regardez ces deux impressions de Stitch – Rock star :



Stitch - Rock star

Personnage Ambre

Floodborn • Héros • Alien

Coût 6, encrable

3/5/3

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

\Fans déchainés\ Chaque fois que vous jouez un personnage coûtant 2 ou moins, vous pouvez l'épuiser pour piocher une carte.

La première vient de Premier Chapitre, et l'autre de *Fabuleux*. Cependant, chaque aspect mécanique de la carte est identique, donc la nouvelle version dans *Fabuleux* est une réimpression. (Certains observateurs attentifs remarqueront une petite différence entre ces deux cartes. Voir la section Mises à jour de la lisibilité des cartes ci-dessous pour plus d'informations à ce sujet.)

Différentes impressions d'une carte (y compris les versions promotionnelles) restent des copies de la même carte, puisqu'elles portent le même nom complet. Cela signifie qu'elles peuvent être utilisées de manière interchangeable. Ainsi, si vous souhaitez avoir le maximum de 4 exemplaires de Stitch – Rockstar dans votre deck, vous pouvez en mettre 2 de *Premier Chapitre* et 2 de *Fabuleux*. Vous ne pouvez cependant pas mettre 4 de *Premier Chapitre* et 4 de *Fabuleux* dans votre deck, car il s'agit de la même carte.

De la même manière, cela vous permet également de mettre les versions *Premier Chapitre* dans votre deck Core Construit et les versions *Fabuleux* dans votre deck Infinity Construit. En résumé, si la carte est légale pour le format, n'importe quelle impression de celle-ci est autorisée.

Mises à jour des règles mineures

Afin de préparer la sortie de *Fabuleux*, les mises à jour suivantes ont été apportées aux Règles Complètes de *Disney Lorcana* TCG. Les sections des règles qui ont été affectées sont :

- 1.6.1.5. Mise à jour de la définition des effets de substitution afin de l'aligner sur la définition de la section 7.7.1.
- 1.9.1.3. Ajout d'une formulation pour clarifier quand un personnage est considéré comme ayant banni un autre personnage ou un autre lieu.
- 7.7.6. Définition de l'effet d'auto-substitution.
- 7.7.7. Ajout des étapes pour appliquer les effets de substitution afin de clarifier comment appliquer plusieurs effets de substitution en même temps.

Mises à jour de la lisibilité des cartes

Nous avons apporté la modification mineure suivante au texte des cartes afin d'améliorer la lisibilité et la clarté.

Nouvelle construction de texte pour Alter

- **Les capacités Alter** incluent désormais le symbole {I} pour plus de clarté. Par exemple, **Alter 4** est devenu **Alter 4 {I}**.

Mises à jour du Glossaire

Les mises à jour du glossaire peuvent inclure de nouveaux termes ou des clarifications d'anciennes entrées. Pour *Fabuleux*, nous avons modifié la définition de l'effet de substitution pour retirer « permanente ».

- Effet de remplacement : un effet généré par certaines capacités qui remplacent un effet par un autre.

Notes spécifiques aux cartes

Voici des réponses à quelques questions qui pourraient se poser lors de l'utilisation de certaines cartes de *Fabuleux*. Cette liste n'est pas exhaustive, mais nous espérons qu'elle servira de guide utile pour certaines des cartes les plus complexes du set.

Stitch – Rockstar / Lanterne



Stitch – Rockstar

Personnage Ambre

Floodborn • Héros • Alien

Coût 6, encrable

3/5/3

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

\Fans déchaînés\ Chaque fois que vous jouez un personnage coûtant 2 ou moins, vous pouvez l'épuiser pour piocher une carte.

Lanterne

Objet Ambre

Coût 2, non-encrable

\Lumières d'Anniversaire\ {E} – Le prochain personnage que vous jouez durant ce tour coûte 1 {I} de moins.

Q : Supposons que j'ai Stitch – Rockstar en jeu et un personnage coûtant 3 dans ma main. Si j'utilise Lanterne pour payer 1 {I} de moins pour jouer ce personnage, puis-je ensuite incliner ce personnage pour piocher une carte ?

R : Non. Ce n'est pas le coût du personnage qui est réduit par Lanterne, mais la quantité d'encre

que vous devez payer pour le jouer. Le coût du personnage resterait 3, donc il ne satisfait pas à la condition « coût 2 ou moins » de la capacité Fans Déchaînés.

Pongo – Père Persévérant



Pongo – Père Persévérant

Personnage Ambre

Storyborn • Héros

Coût 3, encrable

3/2/1

\Aboiement du Soir\ Une fois durant votre tour, vous pouvez payer 2 {I} pour révéler la carte du dessus de votre pioche. S'il s'agit d'une carte Personnage, ajoutez-la à votre main. Sinon, remettez-la sous votre pioche.

Q : Si j'ai 3 exemplaires de Pongo – Père Persévérant en jeu, combien de fois puis-je utiliser sa capacité Aboiement du Soir par tour ?

R : 3 fois. Vous pouvez l'utiliser une fois pour chaque exemplaire de Pongo – Père Persévérant que vous avez en jeu. Notez que si vous renvoyez Pongo dans votre main puis que vous le rejouez, vous pouvez à nouveau utiliser sa capacité Aboiement du Soir car la carte est réinitialisée lorsqu'elle quitte le jeu.

La Reine – Vaniteuse et malfaisante



La Reine - Vaniteuse et malfaisante

Personnage Améthyste

Storyborn • Méchant • Reine

Coût 5, encrable

4/5/1

\Je te l'ordonne\ {E} - Piochez une carte.

Q : Si j'ai La Reine – Vaniteuse et malfaisante en jeu et qu'un effet m'oblige à l'incliner, puis-je piocher une carte grâce à sa capacité Je te l'ordonne ?

R : Non. Lorsqu'une capacité a un coût, le joueur de la carte doit payer ce coût pour utiliser la capacité. Si un autre effet incline La Reine, vous n'avez pas payé le coût de Je te l'ordonne, donc vous ne piochez pas la carte. De plus, vous ne pourrez pas utiliser Je te l'ordonne tant que La Reine n'est pas redressée.

Ursula – Sorcière des Mers



Ursula – Sorcière des mers

Personnage Améthyste

Dreamborn • Méchant • Mage

Coût 3, non-encrable

3/3/1

\Trop tard\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, choisissez un personnage adverse qui ne pourra pas être redressé au début de son prochain tour.

Q : Lorsque j'utilise la capacité Trop tard d'Ursula – Sorcière des mers, puis-je choisir un personnage redressé ?

R : Oui. Notez cependant que Trop tard n'épuise pas le personnage que vous avez choisi. Cela empêche seulement le personnage d'être redressé s'il est déjà épuisé.

Jafar – Gardien des Secrets / Flynn Rider – Charmant voleur



Jafar – Gardien des Secrets

Personnage Améthyste

Dreamborn • Méchant • Mage

Coût 4, encrable

0/5/2

\Merveilles cachées\ Ce personnage gagne +1 {S} par carte dans votre main.

Flynn Rider – Charmant voleur

Personnage Émeraude

Storyborn • Héros • Prince

Coût 2, encrable

1/2/2

\Le Grand Jeu\ Chaque fois que ce personnage est défié, le joueur qui a lancé le défi choisit et défausse une de ses cartes.

Q : J'ai 2 cartes en main ainsi qu'un Jafar – Gardien des Secrets en jeu, et mon Jafar défie Flynn Rider – Charmant voleur. Quand la capacité Le Grand Jeu de Flynn Rider s'applique-t-elle ? Combien de dégâts subira-t-il lors du défi, en tenant compte de la capacité Merveilles cachées de Jafar ?

R : Le Grand Jeu s'applique dès que Flynn Rider est choisi pour être défié. Cela signifie que le joueur qui défie doit défausser une carte avant que des dégâts ne soient infligés à l'un ou l'autre

des personnages. Dans ce cas, vous devrez défausser 1 de vos 2 cartes, il vous en restera donc 1. Merveilles cachées augmente la Force de Jafar d'un montant égal au nombre de cartes dans votre main, il aura donc +1 Force lorsqu'il infligera des dégâts à Flynn Rider lors du défi.

Elsa – Esprit de l'hiver / Attiser les flammes



Elsa – Esprit de l'hiver

Personnage Améthyste

Floodborn • Héros • Reine • Mage

Coût 8, non-enactable

4/6/3

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

\Gel intense\ Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez jusqu'à 2 personnages et épuisez-les. Ils ne peuvent pas être redressés au début de leur prochain tour.

Attiser les flammes

Action Rubis

Coût 1, enactable

Choisissez un personnage et redressez-le. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Q : Si j'utilise la capacité Gel intense de Elsa – Esprit de l'hiver pour épuiser 2 personnages, peuvent-ils être redressés avec Attiser les flammes lors de leur prochain tour ?

R : Oui. Gel intense empêche seulement les personnages d'être redressés pendant l'étape de redressement de leur prochain tour. Cela ne les empêche pas d'être redressés par Attiser les flammes ou des capacités similaires.

Mickey Mouse – Trompette



Mickey Mouse – Trompette

Personnage Acier

Dreamborn • Héros

Coût 4, non-encreable

0/1/1

\Sonne l'appel\ {E}, 2 {I} – Jouez gratuitement un personnage.

Q : Si j'utilise la capacité Sonne l'appel de Mickey Mouse – Trompette, puis-je jouer un personnage en utilisant sa capacité **Alter** gratuitement ?

R : Cela dépend. « Gratuitement » s'applique uniquement au coût en encre pour jouer une carte, pas à d'autres coûts éventuels. Si le coût **Alter** du personnage que vous souhaitez jouer est uniquement de l'encre, vous pouvez le jouer en utilisant sa capacité **Alter** gratuitement. Cependant, si leur coût **Alter** inclut d'autres coûts, ceux-ci devront tout de même être payés.

Donald – Parfait Gentleman



Donald – Parfait Gentleman

Personnage Émeraude

Floodborn • Allié

Coût 4, encrable

2/5/2

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

\Permettez-moi\ Au début de votre tour, chaque joueur peut piocher une carte.

Q : Si je choisis de ne pas piocher de carte grâce à la capacité Permettez-moi de Donald – Parfait Gentleman, mon adversaire peut-il quand même piocher une carte ?

R : Oui. Chaque joueur décide individuellement s'il souhaite piocher une carte au début de votre tour.

Grand Pabbie – Le Plus Vieux et le Plus Sage



Grand Pabbie – Le Plus Vieux et le Plus Sage

Personnage Saphir

Storyborn • Mentor

Coût 7, non-enactable

3/6/3

\Savoir Ancien\ Chaque fois que vous retirez 1 dommage ou plus de l'un de vos personnages, gagnez 2 éclats de Lore.

Q : Si j'ai 3 personnages blessés en jeu, y compris Grand Pabbie – Le Plus Vieux et le Plus Sage, et que je joue une carte qui retire des dégâts à tous mes personnages, combien d'éclats de Lore est-ce que je gagne grâce à sa capacité Savoir Ancien ?

R : 6 éclats de Lore. Savoir Ancien se déclenche pour chaque personnage dont les dommages sont retirés, même si ces personnages sont soignés simultanément.

Pluto – Protecteur déterminé



Pluto – Protecteur déterminé

Personnage Ambre

Floodborn • Allié

Coût 7, encrable

3/8/2

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

Rempart (Ce personnage peut entrer en jeu épuisé. Lorsqu'il défie l'un de vos personnages, un personnage adverse doit, s'il le peut, choisir l'un de vos personnages avec Rempart.)

\Chien de Garde\ Au début de votre tour, retirez jusqu'à 3 dommages de ce personnage.

Q : Puis-je choisir de ne retirer aucun dommage de Pluto – Protecteur déterminé au début de mon tour ?

R : Oui. La capacité Chien de Garde vous permet de retirer jusqu'à 3 dommages de Pluto, donc vous pouvez choisir n'importe quel nombre de 0 à 3.

Q : Si je joue Pluto – Protecteur déterminé en utilisant sa capacité Alter, puis-je aussi utiliser sa capacité Rempart pour le faire entrer en jeu épuisé ?

R : Oui, vous pouvez faire les deux.

Pendentif en coquillage d'Ursula



Pendentif en coquillage d'Ursula

Objet Ambre

Coût 3, non-enactable

\Maintenant, Chante !\ Chaque fois que vous jouez une chanson, vous pouvez payer 1 {I} pour piocher une carte.

Q : Si j'ai le Pendentif en coquillage d'Ursula en jeu et que j'épuise un personnage coûtant 3 pour chanter une chanson coûtant 2, puis-je utiliser la différence de 1 encre pour activer sa capacité Maintenant, Chante ! pour piocher une carte ?

R : Non. Les coûts en encre, y compris le coût pour utiliser une capacité comme Maintenant, Chante !, doivent être payés avec l'encre de votre réserve d'encre. Utiliser un personnage avec un coût supérieur à celui nécessaire pour chanter une chanson ne génère pas d'encre.

La Reine de Cœur – Utilise les faiblesses / Jafar – Gardien des Secrets



La Reine de Cœur – Utilise les faiblesses

Personnage Rubis

Floodborn • Méchant • Reine

Coût 5, encrable

4/3/1

Alter 2 {I} (Vous pouvez payer 2 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages La Reine de Cœur.)

\Que la partie commence\ Chaque fois qu'un de vos personnages en défie un autre, vous pouvez piocher une carte.

Jafar – Gardien des Secrets

Personnage Améthyste

Dreamborn • Méchant • Mage

Coût 4, encrable

0/5/2

\Merveilles cachées\ Ce personnage gagne +1 {S} par carte dans votre main.

Q : J'ai une carte La Reine de Cœur – Utilise les faiblesses et un Jafar – Gardien des Secrets en jeu et 1 carte en main. Si je défie le Polochon – La voix de la raison de mon adversaire, combien de dommages Polochon subit-il ?

R : 2 dommages. Que la partie commence s'applique dès qu'un défi est déclaré, donc vous

piochez une carte avant que le défi n'ait lieu. Grâce à sa capacité Merveilles Cachées, Jafar gagne alors 2 de Force pour le total de 2 cartes que vous avez maintenant en main.

Clochette du Dîner



Clochette du Dîner

Objet Rubis

Coût 4, non-encrable

\Tu Sais Ce Qui Se Passe\ {E}, 2 {I} – Choisissez l'un de vos personnages et piochez une carte pour chaque dommage sur lui, puis bannissez-le.

Q : Si j'utilise la capacité Tu Sais Ce Qui Se Passe de la Clochette du Dîner, puis-je choisir un de mes personnages qui n'a aucun dommage sur lui ?

R : Oui. Si vous le faisiez, vous ne piocheriez aucune carte car il n'y a pas de dommages sur le personnage choisi, mais vous banniriez quand même ce personnage. C'est assurément un choix audacieux, mais après tout, faites comme bon vous semble !

Effort Désespéré



Effort Désespéré

Action Améthyste

Coût 3, non-enactable

Choisissez un personnage adverse et épuisez-le. Choisissez l'un de vos personnages qui gagne Offensif +2 jusqu'à la fin du tour. (Lorsqu'il défie, ce personnage gagne +2 {S}.)

Q : Le seul personnage que mon adversaire a en jeu a Hors d'atteinte. Puis-je quand même jouer Effort Désespéré et donner à mon personnage **Offensif** +2 même si je ne peux pas cibler de personnage adverse ?

R : Oui. Lorsqu'il n'y a pas de personnage adverse éligible à choisir pour la première partie d'Effort Désespéré, cette partie de l'effet se termine simplement sans épuiser de personnage. Cependant, la seconde partie de l'effet s'applique quand même, donc vous choisissez toujours un de vos personnages pour qu'il gagne **Offensif** +2 jusqu'à la fin du tour.

Vaiana – de Motunui (nouveau texte)



Vaiana - de Motunui

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Princesse

Coût 5, encrable

1/6/3

\Nous allons le réparer\ Lorsque ce personnages est envoyé à l'aventure, vous pouvez redresser vos autres personnages Princesse. Si vous le faites, ils ne peuvent pas être envoyés à l'aventure pour le reste de ce tour.

Q : Si je pars à l'aventure avec Vaiana – de Motunui et utilise sa capacité Nous allons le réparer, puis-je choisir quels personnages Princesse je redresse ? Si je les redresse avec d'autres effets plus tard dans le tour, peuvent-ils partir à l'aventure ce tour-ci ?

R : Non, vous ne pouvez pas choisir seulement certains de vos personnages Princesse pour Nous allons le réparer. Lorsque vous utilisez cette capacité, vous devez redresser tous vos personnages Princesse. Si vous n'utilisez pas Nous allons le réparer, vos autres personnages Princesse peuvent partir à l'aventure normalement et vous pouvez les redresser avec d'autres capacités et effets plus tard dans le tour.

Pluto – Gentil Cabot



Pluto - Gentil Cabot

Personnage Ambre

Storyborn • Allié

Coût 1, non-enchrable

0/2/1

\Bon Chien\ {E} - Le prochain personnage que vous jouez ce tour-ci vous coûte {I} de moins.

Q : Puis-je utiliser la capacité Bon Chien de Pluto – Gentil Cabot pour réduire l'encre à payer pour le coût **Alter** d'un personnage ?

R : Oui. La capacité Bon Chien réduit la quantité d'encre à payer pour le personnage, ce qui inclut l'encre nécessaire pour un coût alternatif comme Alter.

Alice – En pleine croissance / Pierre de Dragon



Alice – En pleine croissance

Personnage Saphir

Dreamborn • Héros

Coût 3, encrable

1/4/1

\Je sais ce que je dois faire\ Vos autres personnages gagnent Soutien.
(Lorsqu'ils sont envoyés à l'aventure, vous pouvez ajouter leur {S} à celle
d'un autre personnage au choix pour le reste de ce tour.)
\Qu'ai-je fait ?\ Tant que ce personnage a 10 {S} ou plus, il gagne +4 {L}.

Pierre de Dragon

Objet Ambre

Coût 3, non-encrable

\Ramener à la vie\ {E}, 3 {I} – Reprenez en main un personnage avec Soutien
de votre défausse.

Q : Puis-je utiliser une Pierre de Dragon pour renvoyer Alice – En pleine croissance de ma défausse dans ma main ?

R : Non. Même si la capacité Je sais ce que je dois faire d'Alice mentionne Soutien, elle-même n'a pas Soutien, donc elle n'est pas affectée par les capacités et effets qui interagissent avec cela. Si vous avez 2 exemplaires ou plus d'Alice en jeu, elles se donnent mutuellement Soutien. Alors les capacités et Objets qui interagissent avec Soutien s'appliqueraient à toutes.

Ursula – Voleuse de voix



Ursula - Voleuse de voix

Personnage Améthyste

Storyborn • Méchant • Mage

Coût 5, encrable

3/4/1

\Chante pour moi\ Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage redressé adverse et épuisez-le. Ensuite, vous pouvez jouer gratuitement une chanson avec un coût égal ou inférieur au coût du personnage ainsi épuisé.

Q : Si mon adversaire n'a pas de personnage redressé, puis-je quand même jouer une chanson avec la capacité Chante pour moi d'Ursula – Voleuse de voix ?

R : Non. S'il n'y a pas de personnage adverse redressé, il n'y a pas de coût de référence pour la seconde partie de l'effet. L'effet se résout sans effet.

I2I



I2I

Action Rubis

Chanson

Coût 9, encrable

À l'unisson 9 (Vous pouvez {E} n'importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers coûtant au total 9 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Chaque joueur pioche 2 cartes et gagne 2 éclats de Lore. Si 2 personnages ou plus ont chanté cette chanson, redressez-les. Ces personnages ne peuvent pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Q : Si je chante I2I avec un seul personnage puis que je redresse ce personnage plus tard dans le tour, puis-je partir à l'aventure avec lui ?

R : Oui. La restriction sur la possibilité de partir à l'aventure ne s'applique que si 2 personnages ou plus ont été utilisés pour chanter I2I.

Cruella d'Enfer – Icône de la mode



Cruella d'Enfer – Icône de la mode

Personnage Saphir

Storyborn • Méchant

Coût 3, non-encrable

2/3/1

\Hors saison\ Une fois durant votre tour, lorsqu'un personnage coûtant 2 ou moins est banni, placez la carte du dessus de votre pioche dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée.

\Remarque offensante\ Durant votre tour, chaque personnage adverse coûtant 2 ou moins subit -1 {S}.

Q : La capacité Hors saison de Cruella d'Enfer– Icône de la mode se déclenche-t-elle lorsqu'un personnage adverse avec un coût de 2 ou moins est banni ?

R : Oui. Hors saison ne précise pas que le personnage banni doit être le vôtre, donc cela s'applique également lorsque les personnages de vos adversaires sont bannis.

Powerline – Superstar de la musique



Powerline – Superstar de la musique

Personnage Rubis

Storyborn

Coût 3, encrable

4/3/1

\Mouvement électrisant\ Si vous avez joué une chanson ce tour-ci, ce personnage gagne Charge pour le reste de ce tour. (Ce personnage peut défier le tour où il est joué.)

Q : Pendant mon tour, si je joue Powerline – Superstar de la musique après avoir joué une chanson, gagne-t-il quand même **Charge** ?

R : Oui. La capacité Mouvement électrisant de Powerline est une capacité permanente pas une capacité qui se déclenche « Lorsque vous jouez ce personnage. » Peu importe quelle carte a été jouée en premier, il suffit qu'une chanson ait été jouée ce tour-ci.