



Disney Lorcana TCG - Notes de sortie du set : Hyperia City

Bonjour, Illumineuses et Illumineurs! Bienvenue pour ce nouvel épisode consacré aux notes de sortie du set *Disney Lorcana TCG*, cette fois consacré au set *Hyperia City*. 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 *Hyperia City* ainsi que de brèves explications sur leur fonctionnement et ce que cela signifie pour vous, joueuse et joueur.

Gouttes d'encre



Higitus Figitus

Action Améthyste

Chanson

Coût 6, encrable

(Vous pouvez {E} un personnage coûtant 6 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Gagnez 3 gouttes d'encre. (Vous pouvez retirer l'une de vos gouttes d'encre pour payer 1 {I}.)

Goutte d'encre

Compteur

(Ce compteur ne compte pas comme une carte.)

Vous pouvez retirer ce compteur pour payer 1 {I}.

Une goutte d'encre est un compteur (ou un jeton) que vous pouvez utiliser pour aider à payer un coût en encre. Elles peuvent ressembler à des cartes, mais elles ne comptent pas comme des cartes et ne sont pas mélangées dans votre deck. À la place, vous les gardez à portée de main pour les placer dans votre réserve d'encre lorsqu'une carte vous permet d'obtenir une goutte d'encre.

Chaque fois que vous payez un coût en encre, vous pouvez retirer une ou plusieurs gouttes d'encre de votre réserve d'encre pour payer 1  par goutte d'encre pour ce coût ! Vous pouvez

payer un coût entièrement avec des gouttes d'encre, utiliser une combinaison de gouttes d'encre et de cartes de votre réserve d'encre, ou simplement payer le coût en encre avec les cartes de votre réserve d'encre comme d'habitude. Vous ne pouvez pas réutiliser les gouttes d'encre ; ainsi, au lieu d'épuiser les gouttes d'encre lorsque vous les utilisez, vous les retirez simplement du jeu.

Vous trouverez des gouttes d'encre imprimées dans les boosters *Hyperia City*, mais si vous n'en avez pas, vous pouvez utiliser des dés ou d'autres objets pour les représenter dans votre partie.

Il n'y a aucune limite au nombre de gouttes d'encre que vous pouvez avoir dans votre réserve d'encre ni au nombre que vous pouvez utiliser pour payer un coût en encre. Si vous souhaitez jouer un personnage ayant un coût de 5 et que vous disposez de 5 gouttes d'encre, vous pouvez toutes les retirer pour jouer ce personnage tout en conservant toutes les cartes de votre réserve d'encre pour payer le coût d'autres cartes ou de capacités !

En plus d'ajouter ce nouvel élément de jeu, nous avons également remanié les règles relatives aux jetons et créé une nouvelle section dans les Règles Complètes pour les décrire. Les gouttes d'encre font fureur à *Hyperia City*, alors amusez-vous à les tester.

Retour de Statue le jour



Lexington - Vole sans peur

Personnage Améthyste

Storyborn • Allié • Gargouille

Coût 2, encrable

3/1/2

Insaissable (Seuls les personnages avec Insaissable peuvent défier ce personnage.)

\Statue le jour\ Ce personnage ne peut pas se redresser si vous avez 3 cartes ou plus en main.

Brooklyn - Plein gaz

Personnage Améthyste

Dreamborn • Allié • Gargouille

Coût 1, encrable

1/4/1

\Folle virée\ 6 {I} - Gagnez 1 éclat de Lore.

\Statue le jour\ Ce personnage ne peut pas se redresser si vous avez 3 cartes ou plus en main.

Notre première capacité spécifique à un ensemble de personnages fait son retour avec les Gargouilles et leur capacité Statue le jour, introduite dans *Lueurs dans les profondeurs*.

Pour rappel, la capacité Statue le jour indique : “Ce personnage ne peut pas se redresser si vous avez 3 cartes ou plus en main.” Que vous envisagiez de redresser un personnage Gargouille au début de votre tour ou via un effet, cette capacité permanente peut vous en empêcher.

Il existe toutefois des moyens de contourner cette restriction. Par exemple, imaginons que vous ayez 3 cartes en main et que vous jouiez une carte qui redresse vos personnages. Lorsque l’effet se résout, vous n’avez plus que 2 cartes en main, donc Statue le jour ne s’applique pas.

Découvrez d’autres astuces pour empêcher vos Gargouilles de se transformer en statue . . .

Nouveau mot-clé : Appel de l’aventure



Mickey Mouse - Le meilleur de la ville

Personnage Ambre

Dreamborn • Héros

Coût 1, encrable

0/4/2

Appel de l'aventure *(Ce personnage ne peut pas défier et doit être envoyé à l'aventure à chaque tour s'il le peut.)*

\Hot Dog !\ À la fin de votre tour, si ce personnage est épuisé, chaque joueur gagne 1 goutte d'encre. *(Vous pouvez retirer l'une de vos gouttes d'encre pour payer 1 {I}.)*

Les personnages avec la capacité à mot-clé **Appel de l'aventure** sont déterminés à être envoyés à l'aventure. Alors que le mot-clé **Combattant** oblige les personnages à défier, le mot-clé **Appel de l'aventure** les oblige à être envoyés à l'aventure. La plupart des interactions liées à **Combattant** s'appliquent ici aussi, **Appel de l'aventure** fonctionne de la même manière lorsque vous ☞ ce personnage, y compris lorsqu'il chante une chanson.

De plus, nous mettons à jour cinq cartes issues de sets précédents dont le texte datait d'avant l'introduction d'**Appel de l'aventure**, afin de refléter correctement le fait qu'elles possèdent désormais ce nouveau mot-clé. Ces cartes sont :

- Cobra Bubbles – Fonctionnaire dévoué
- L'énorme pression
- Ariel – Voyageuse curieuse
- Woody – Shérif de la ville
- Gaston – Brute terrifiante

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

Pour soutenir la sortie d'*Hyperia City*, nous avons continué à améliorer la lisibilité et la fonctionnalité des Règles Complètes, notre document technique couvrant les détails complexes et les nuances du jeu. Voici quelques-unes des améliorations que nous avons apportées avec la version 2.3.

Consultez le site ainsi que les [Règles Complètes de Disney Lorcana TCG](#) pour plus d'informations et les dernières mises à jour.

Mise à jour sur Le Chaudron Magique



Le Chaudron Magique

Objet Ambre

Coût 3, non encrable

\L'appel du Chaudron\ {E}, 1 {I} – Placez une carte Personnage de votre défausse sous cet objet face visible.

\Levez-vous et joignez-vous à moi !\ {E}, 1 {I} – Pour le reste de ce tour, vous pouvez jouer les personnages placés sous cet objet.

Belle – Apprentie inventrice

Personnage Saphir

Storyborn • Héros • Princesse • Inventeur

Coût 3, encrable

3/3/1

\Quelle Pagaille !\ Durant votre tour, vous pouvez choisir l'un de vos objets et le bannir pour jouer ce personnage gratuitement.

Des questions circulent au sein de la communauté concernant une interaction délicate entre Belle – Apprentie inventrice et Le Chaudron Magique, sorti dans le set *Lueurs dans les profondeurs*. Si Belle se trouve sous Le Chaudron Magique, vous pouvez bannir Le Chaudron Magique pour jouer Belle en utilisant sa capacité Quelle Pagaille ! Nous avons ajouté une précision dans les règles pour expliquer pourquoi cela fonctionne ainsi : lorsque vous bannissez Le Chaudron Magique pour payer le coût pour jouer Belle, toute la pile de cartes (y compris Belle) est placée dans votre défausse, puis Belle est jouée depuis votre défausse.

Un grand merci à notre communauté passionnée par les règles d'avoir mis en lumière cette subtilité de nos cartes. Nous avons hâte de voir ce qui va surgir ensuite !

Mises à jour sur le fonctionnement des effets d'entrée en jeu

Nous avons considérablement simplifié les effets d'entrée en jeu. Nous ajoutons également des précisions sur la manière dont les effets d'entrée en jeu peuvent interagir entre eux. Désormais, ces effets s'appliquent lorsque la carte entre en jeu, mais *avant* qu'elle ne soit effectivement mise en jeu. De plus, les effets d'entrée en jeu suivent désormais un ordre d'application, et les effets liés à l'entrée en jeu de la carte s'appliquent en premier. Ensuite, les effets provenant d'autres sources sont appliqués.

Déplacement des personnages

Nous avons peaufiné les règles afin de clarifier la manière dont les déplacements sont affectés lorsque des effets *ordonnent* à des personnages de se déplacer, plutôt que lorsqu'un joueur *utilise une action de tour* pour les déplacer. Cela signifie que les choix effectués pour le déplacement sont désormais inhérents à la règle elle-même. Ainsi, des choix sont toujours effectués pour un déplacement, que celui-ci soit déclenché par une action de tour ou par un effet. Ces choix sont également effectués même si le déplacement n'a pas lieu. Ce changement est un peu plus délicat que les autres, et nous suivrons de près les discussions pour recueillir les retours de la communauté !

Modifications pour “Agir simultanément”



Thomas O'Malley – Vagabond avisé

Personnage Saphir

Storyborn • Héros

Coût 2, encrable

2/3/2

\Coup de veine\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa pioche. Ajoutez la carte

ayant le coût le plus élevé ainsi révélée, ou chaque carte à égalité pour le coût le plus élevé, à la main de son propriétaire. Placez les autres sous la pioche de leur propriétaire.

On dirait que c'était hier que nous répondions à des questions sur la manière dont plusieurs joueurs résolvent *Ce Rêve Bleu*. Au fur et à mesure que nous avons créé de nouvelles cartes, les effets impliquant plusieurs joueurs agissant simultanément se sont parfaitement intégrés dans le cadre que nous avons établi. Mais nous avons dû apporter un petit ajustement pour que Thomas O'Malley – Vagabond avisé, fonctionne comme prévu.

Désormais, si un effet nécessite que plusieurs joueurs agissent simultanément et que cet effet comporte plusieurs parties, chaque joueur effectue la première partie de l'effet dans l'ordre du tour. Ensuite, ils effectuent la deuxième partie dans l'ordre du tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les parties soient résolues. Par exemple, avec Thomas O'Malley, le joueur actif révèle d'abord la carte du dessus de son deck. Ensuite, chaque adversaire fait de même, dans l'ordre du tour, après quoi la ou les cartes ayant le coût le plus élevé sont ajoutées à la main de leur propriétaire. Enfin, le joueur actif place toutes les cartes révélées qu'il lui reste sous son deck, et chaque adversaire fait de même, dans l'ordre du tour.

Ce changement de processus concerne également quelques autres cartes, mais nous pensons qu'il ouvre de nouvelles perspectives de conception passionnantes, alors restez à l'écoute !

Cumul des mots-clés

Auparavant, si un effet tentait d'appliquer une capacité à mot-clé à une carte qui en possédait déjà une, celle-ci n'était tout simplement pas appliquée. Mais les interactions avec **Alter Duo** du set *Invasion Épineuse !* et des cartes comme Guitare ancestrale de ce nouveau set, il est clairement apparu que nous devons revoir les règles régissant ce processus. Désormais, si un mot-clé est appliqué à une carte qui le possède déjà, c'est celui dont la durée est la plus longue qui s'applique, et l'autre n'est pas pris en compte.

MISES À JOUR MINEURES DES RÈGLES

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

- 6.1.4.2. Ajout de règles pour expliquer les effets comportant plusieurs conditions “peut”.
- 6.7.7. Ajout d'une formulation définissant les caractéristiques d'une carte.

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.

- 4.3.2.1. Mise à jour du texte précisant qu'une carte jouée est révélée depuis la zone dans laquelle elle se trouve actuellement.
- 4.3.2.4. Ajout d'une mention concernant les gouttes d'encre.
- 4.4.3.4. Ajout d'une mention concernant les gouttes d'encre.
- 4.7.3.4. Ajout d'une mention concernant les gouttes d'encre.
- 5.1.1.5. Correction d'une référence incorrecte.
- 6.1.14.3. Ajout d'une formulation indiquant que lorsque des effets révèlent des cartes, ils ne s'appliquent que sur ces cartes révélées.
- 6.4.2.1. Ajout d'une formulation indiquant ce que les capacités permanentes peuvent affecter.
- 6.4.2.3. Ajout d'une précision indiquant ce que les capacités permanentes peuvent affecter.

MISES À JOUR DU GLOSSAIRE DES RÈGLES

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

- **Action, tour** : Modifié et développé.
- **Goutte d'encre** : Ajouté.
- **Passer le sac** : Correction de la numérotation dans la référence.
- **Étape Vérifier** : Ajusté.
- **Capacités déclenchables** : Ajustée.
- **Action du tour** : Supprimé.

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.

Guitare ancestrale



Guitare ancestrale

Objet Ambre

Coût 2, encrable

\Héritage musical\ Lorsque vous jouez cet objet, piochez une carte.

\Avec le cœur\ {E}, 1 {I} – Choisissez un personnage qui gagne Mélomane et est considéré comme ayant un coût de +2 pour chanter des chansons pour le reste de ce tour.

Q : Avec la capacité Avec le cœur de Guitare ancestrale, si je choisis un personnage qui possède déjà la capacité Mélomane, bénéficie-t-il toujours du coût supplémentaire de +2 pour chanter des chansons ?

R : Oui. Même si le gain de **Mélomane** ne s'applique pas (car une carte avec le mot-clé **Mélomane** possède cette capacité de manière permanente), l'effet s'applique tout de même dans la mesure du possible ; le coût supplémentaire de +2 s'applique donc pour ce tour.

Autorité portuaire – Hub central / Russell – Explorateur de la nature junior



Autorité portuaire – Hub central

Lieu Ambre

Hyperia City

Coût 4, non encrable

Déplacement 1, 8/2

\Bienvenue en ville\ Une fois durant votre tour, lorsqu'un personnage est déplacé sur ce lieu, chaque joueur gagne 1 goutte d'encre et 1 éclat de Lore. (Vous pouvez retirer l'une de vos gouttes d'encre pour payer 1 {I}.)

Russell – Explorateur de la nature junior

Personnage Émeraude

Storyborn • Héros

Coût 2, encrable

3/2/1

\Badge d'assistance aux personnes âgées\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez le déplacer ainsi qu'un autre de vos personnages sur le même lieu gratuitement.

Q : Si je déplace 2 personnages sur Autorité portuaire – Hub central en même temps, par exemple grâce à la capacité de Russell – Explorateur de la nature junior, combien de gouttes d'encre et d'éclats de Lore chaque joueur devrait-il recevoir ?

R : Chaque joueur reçoit 1 goutte d'encre et 1 éclat de Lore. Lorsque les deux personnages se déplacent vers le lieu en même temps, les capacités se déclenchent et sont ajoutées deux fois au sac. Lorsque la première se résout, elle remplit la condition "une fois durant votre tour" du

déclencheur et se résout avec succès. Lorsque la seconde se résout, la condition “une fois” ayant déjà été remplie, la capacité déclenchée se résout sans effets.

Nick Wilde – Garde-côte inquisitif



Nick Wilde – Garde-côte inquisitif

Personnage Ambre

Dreamborn • Allié • Détective

Coût 6, encrable

3/5/3

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

\Itinéraire restreint\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez choisir un personnage et lui donner Appel de l'aventure jusqu'au début de votre prochain tour. (Il ne peut pas défier et doit être envoyé à l'aventure s'il le peut.)

Q : Si je donne le mot-clé Appel de l'aventure à un personnage avec 0 ♦ grâce à la capacité Itinéraire restreint de Nick Wilde, doit-il quand même être envoyé à l'aventure ?

R : Oui, mais malheureusement, vous ne gagnerez aucun éclat de Lore.

Monsieur Manchas – Service avec le sourire



Monsieur Manchas – Service avec le sourire

Personnage Ambre

Storyborn • Allié

Coût 3, encrable

1/4/2

\Toujours à l'heure\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain personnage que vous jouez ce tour-ci vous coûte 1 {I} de moins.

Q : Si j'envoie à l'aventure Monsieur Manchas – Service avec le sourire deux fois au cours du même tour, est-ce que je paie 1 de moins ou 2 de moins pour le prochain personnage que je joue ce tour-ci ?

R : Vous payez 2 de moins. La réduction du coût s'accumule autant de fois que la capacité déclenchée se résout avant de jouer le personnage suivant.

Nick Wilde – Chargé de la collecte de jouets



Nick Wilde – Chargé de la collecte de jouets

Personnage Ambre

Dreamborn • Allié • Détective

Coût 4, non encrable

2/4/1

Soutien (Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez ajouter sa {S} à celle d'un autre personnage au choix pour le reste de ce tour.)

\Mission sociale\ À la fin de votre tour, si vous avez joué 2 personnages ou plus ce tour-ci, piochez une carte.

Q : Nick Wilde – Chargé de la collecte de jouets se compte-t-il lui-même pour sa capacité Mission sociale le tour où vous le jouez ?

R : Oui. Lors du tour où vous le jouez, il compte pour 1 des “2 personnages ou plus”.

Clawhauser – Officier de sécurité



Clawhauser – Officier de sécurité

Personnage Ambre

Storyborn • Allié • Détective

Coût 3, encrable

3/5/1

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.)

\Copain de tout le monde\ Vous ne pouvez pas jouer ce personnage, sauf si vous avez déjà joué un autre personnage ce tour-ci.

Q : Si un effet indique que je peux jouer un personnage “gratuitement”, puis-je jouer Clawhauser – Officier de sécurité si je n’ai pas joué d’autre personnage ce tour-ci ?

R : Non. Vous devez avoir joué un autre personnage ce tour-ci pour pouvoir jouer Clawhauser, que ce soit dans le cadre de l’action normale du tour ou en utilisant un effet qui vous permet de le jouer.

Powerline – Méga Star / Never Gonna Let You Cry



Powerline – Méga Star

Personnage Ambre

Storyborn

Coût 6, encrable

4/6/1

Mélomane 9

\Choristes\ Une fois durant votre tour, lorsque vous jouez une chanson, renvoyez dans votre main une carte Personnage avec Mélomane de votre défausse.

\Harmonie parfaite\ Ce personnage gagne +1 {L} pour chaque autre personnage avec Mélomane que vous avez en jeu.

Never Gonna Let You Cry

Action Ambre

Chanson

Coût 5, encrable

À l'unisson 5 (Vous pouvez {E} n'importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers coûtant au total 5 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Renvoyez dans votre main jusqu'à 2 cartes Personnage coûtant chacune 2 ou moins de votre défausse.

Q : Si j'utilise Powerline – Méga Star pour chanter Never Gonna Let You Cry, dans quel ordre dois-je renvoyer les personnages de ma défausse dans ma main ?

R : Vous résolvez d'abord la chanson, puis les capacités déclenchées de Powerline. Dans ce cas précis, vous renvoyez d'abord dans votre main jusqu'à 2 cartes Personnage dont le coût est inférieur ou égal à 2, provenant de votre défausse. Ensuite, vous résolvez la capacité déclenchée de Powerline et renvoyez dans votre main une carte Personnage avec **Mélomane** de votre défausse.

Flash – Employé efficace / Donald – Chauffeur de taxi



Flash – Employé efficace

Personnage Acier

Storyborn • Allié

Coût 2, non encrable

3/2/2

Résistance +1 (Les dommages infligés à ce personnage sont réduits de 1.)

\Prenez... votre... temps\ Tous les personnages perdent Charge et ne peuvent pas gagner Charge.

Donald – Chauffeur de taxi

Personnage Rubis

Dreamborn • Héros

Coût 3, non encrable

4/2/1

\L'heure la plus chargée\ Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage qui gagne Charge pour le reste de ce tour. (Ce personnage-là peut défier le tour où il est joué.)

Q : Si j'ai Flash – Employé efficace en jeu lorsque mon adversaire joue Donald – Chauffeur de taxi, et qu'il choisit Donald pour la capacité déclenchée, que se passe-t-il ?

R : En raison de la capacité de Flash, Prenez... votre... temps, Donald... ne peut pas... gagner... Charge.

Tout le monde connaît Juanita



Tout le monde connaît Juanita

Action Améthyste

Chanson

Coût 5, non encrable

(Vous pouvez {E} un personnage coûtant 5 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Piochez 2 cartes. Si vous avez 10 cartes ou plus dans votre défausse, piochez 3 cartes à la place.

Q : Lorsque je joue Tout le monde connaît Juanita, est-ce qu'elle-même compte dans les 10 cartes ou plus dans votre défausse ?

R : Non. Lorsque vous jouez une action, celle-ci reste en jeu pendant que ses effets se résolvent. Par conséquent, elle ne se trouve pas dans votre défausse lorsque vous comptez vos cartes pour déterminer si vous en avez 10 ou plus. Une fois tous les effets résolus, elle va alors dans la défausse.

Baguette de Merlin / Winnie l'Ourson & Porcinet – Mages mellifiques



Baguette de Merlin

Objet Améthyste

Coût 2, encrable

\Touche de magie\ {E}, Révélez 2 cartes portant le même nom de votre main – La prochaine carte portant ce nom que vous jouez ce tour-ci vous coûte 1 {I} de moins.

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'utilise la capacité Touche de magie de Baguette de Merlin et que je choisis de révéler Winnie l'Ourson & Porcinet – Mages mellifiques, dois-je révéler un autre Winnie l'Ourson & Porcinet ou puis-je révéler n'importe quel Winnie l'Ourson ou Porcinet ?

R : Winnie l'Ourson & Porcinet – Mages mellifiques possède trois noms : Winnie l'Ourson, Porcinet et Winnie l'Ourson & Porcinet. Tant que la deuxième carte que vous révélez correspond à l'un de ces noms, vous avez payé le coût de la capacité avec succès.

Ne m'oublie pas



Ne m'oublie pas

Action Ambre

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.)

Vous pouvez jouer des personnages de votre défausse pour le reste de ce tour. Si vous le faites, ces personnages entrent en jeu épuisés et vous ne pouvez pas jouer un personnage portant le même nom qu'un personnage ainsi joué pour le reste de ce tour.

Q : Si je joue Ne m'oublie pas puis une carte qui me permet de jouer un personnage gratuitement, puis-je jouer ce personnage gratuitement depuis ma défausse ?

R : Oui. Ne m'oublie pas vous permet de jouer des personnages depuis votre défausse à tout moment où vous pouvez jouer un personnage au cours de ce tour, si vous le souhaitez. Mais cela implique tout de même que, si vous jouez un personnage de votre défausse grâce à cet effet, celui-ci doit entrer en jeu épuisé et vous ne pouvez pas jouer de personnages portant le même nom pour le reste du tour.

Q : Si je joue Ne m'oublie pas d'une manière ou d'une autre durant le tour de mon adversaire, puis-je alors jouer un personnage de ma défausse ?

R : Non. Ne m'oublie pas ne vous oblige pas à jouer un personnage, mais vous permet simplement de jouer des personnages de votre défausse si vous êtes en mesure de jouer une carte. Cela dit, si, d'une manière ou d'une autre, vous jouiez Ne m'oublie durant le tour de votre

adversaire et que vous jouiez également une carte vous permettant de jouer un personnage gratuitement durant son tour, vous *pourriez* alors jouer un personnage de votre pile de défausse.

Raiponce – Artiste extravertie



Raiponce – Artiste extravertie

Personnage Améthyste

Dreamborn • Héros • Princesse

Coût 1, encrable

0/1/1

\Ressemblance parfaite\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez choisir un autre personnage et révéler une carte Personnage de votre main. Si ces cartes portent le même nom, piochez une carte.

Q : Si j'envoie Raiponce – Artiste extravertie et qu'elle est le seul personnage en jeu, puis-je révéler un autre personnage nommé Raiponce de ma main ?

R : Non. La capacité Ressemblance parfaite de Raiponce précise qu'il faut choisir "un autre" personnage ; vous ne pouvez donc pas choisir Raiponce si elle est le seul personnage en jeu. Si vous ou un adversaire aviez une autre Raiponce en jeu, vous pourriez alors révéler n'importe quelle carte Personnage de votre main (y compris une Raiponce), puisque vous pourriez choisir "un autre" personnage que l'exemplaire spécifique de Raiponce – Artiste extravertie dont vous utilisez la capacité.

Yama – Criminel notoire



Yama – Criminel notoire

Personnage Rubis

Storyborn

Coût 4, non encrable

4/4/2

\Continuez d'en envoyer\ 6 {I} – Chaque fois que l'un de vos personnages en défie un autre ce tour-ci, gagnez 1 goutte d'encre. (Vous pouvez retirer l'une de vos gouttes d'encre pour payer 1 {I}.)

Q : Si j'utilise deux fois la capacité Continuez d'en envoyer de Yama – Criminel notoire au cours du même tour, combien de jetons Goutte d'encre est-ce que j'obtiens lorsqu'un de mes personnages défie un autre personnage ?

R : Vous en obtenez 2. Chaque utilisation de la capacité de Yama crée une capacité déclenchée flottante distincte, et toutes se déclenchent lorsque la condition est remplie. Dans ce cas, si vous avez utilisé cette capacité deux fois, vous disposez de deux instances de cette capacité déclenchée flottante, qui se déclenchent toutes les deux lors du défi.

Belle – Écrivaine exceptionnelle



Belle – Écrivaine exceptionnelle

Personnage Émeraude

Dreamborn • Héros • Princesse

Coût 5, encrable

4/5/2

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

\Bons plans d'Hyperia City\ Durant votre tour, chaque fois que ce personnage est épuisé, la prochaine action que vous jouez ce tour-ci vous coûte 2 {I} de moins.

\Secrets d'Hyperia City\ Durant votre tour, chaque fois que vous jouez votre troisième action, gagnez 3 éclats de Lore.

Q : Si j'envoie à l'aventure Belle – Écrivaine exceptionnelle deux fois au cours du même tour, est-ce que je paie 2 {I} de moins ou 4 {I} de moins pour la prochaine action que je joue ce tour-ci ?

R : Vous payez 4 {I} de moins. La réduction du coût s'applique autant de fois que la capacité déclenchée se résout avant de jouer la prochaine action.

Miguel Rivera – Musicien de rue



Miguel Rivera – Musicien de rue

Personnage Ambre

Storyborn • Héros

Coût 1, encrable

1/2/1

\Partager la musique\ Tant qu'il y a une carte Chanson dans votre défausse, ce personnage gagne +1 {L} et Mélomane 3. (Ce personnage est considéré comme ayant un coût de 3 pour chanter des chansons.)

Q : Si j'ai 2 cartes Chanson dans ma défausse, Miguel Rivera – Musicien de rue gagne-t-il +1 ♦ ou +2 ♦ ?

R : Il gagne +1 ♦. La condition de Miguel ne tient compte que de la présence d'une carte Chanson dans votre défausse, et non de leur nombre.

Jukebox



Jukebox

Objet Rubis

Coût 2, encrable

\En boucle\ Une fois durant votre tour, lorsque vous jouez une chanson, si cette carte-là porte le même nom qu'une autre carte de votre défausse, vous pouvez choisir un personnage et le redresser. Si vous le faites, ce personnage ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Errata : Nous publions un errata concernant le texte imprimé en anglais sur Jukebox afin de refléter plus fidèlement le fonctionnement de la carte.

Le texte imprimé de la capacité En boucle est le suivant : Une fois durant votre tour, lorsque vous jouez une chanson, si cette carte-là porte le même nom qu'*une carte* de votre défausse, vous pouvez choisir un personnage et le redresser. Si vous le faites, ce personnage ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Le texte corrigé est le suivant : Une fois durant votre tour, lorsque vous jouez une chanson, si cette carte-là porte le même nom qu'*une autre carte* de votre défausse, vous pouvez choisir un personnage et le redresser. Si vous le faites, ils ne peuvent pas être envoyés à l'aventure pour le reste de ce tour.

L'ajout du mot "autre" empêche une chanson de compter pour elle-même dans le cadre de la capacité En boucle de Jukebox lors du tour où vous jouez cette chanson.

Tour de Pise



Tour de Pise

Objet Émeraude

Coût 1, encrable

\Commerce équitable\ Lorsque vous jouez cet objet, vous pouvez piocher une carte puis défausser une carte.

\Supplément fromage\ Tant que vous avez 4 objets nommés Tour de Pise en jeu, vos objets gagnent Hors d'atteinte. (Les adversaires ne peuvent pas les choisir.)

Q : Si, pour une raison quelconque, j'ai plus de 4 exemplaires de Tour de Pise en jeu, mes objets bénéficient-ils toujours de **Hors d'atteinte**?

R : Non. Vous devez avoir exactement 4 exemplaires de Tour de Pise en jeu pour gagner **Hors d'atteinte**. Elle ne peut pas pencher plus que ça.

Recherche intensive



Recherche intensive

Action Saphir

Coût 2, encrable

Regardez les 2 cartes du dessus de votre pioche. Si vous avez retiré une goutte d'encre pour jouer cette action, regardez les 5 cartes du dessus de votre pioche à la place. Puis ajoutez-en une à votre main et placez les autres cartes sous votre pioche, dans l'ordre de votre choix.

Q : Si j'ai utilisé une goutte d'encre pour jouer Recherche intensive, dois-je quand même ajouter une carte à ma main et replacer les autres sous ma pioche dans l'ordre de mon choix ?

R : Oui. L'effet de substitution ne concerne que la partie sur laquelle il peut agir, à savoir le nombre de cartes que vous pouvez consulter. Le reste de l'effet se déroule normalement.

Thomas O'Malley – Vagabond avisé



Thomas O'Malley – Vagabond avisé

Personnage Saphir

Storyborn • Héros

Coût 2, encrable

2/3/2

\Coup de veine\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa pioche. Ajoutez la carte ayant le coût le plus élevé ainsi révélée, ou chaque carte à égalité pour le coût le plus élevé, à la main de son propriétaire. Placez les autres sous la pioche de leur propriétaire.

Q : Si j'envoie à l'aventure Thomas O'Malley – Vagabond avisé et que les cartes que mon adversaire et moi révélons coûtent toutes les deux 5, pouvons-nous tous les deux ajouter les cartes que nous avons révélées à notre main ?

R : Oui. Si vous avez tous les deux révélé une carte de coût 5, le coût le plus élevé parmi les cartes révélées est 5 et il y a égalité. Comme l'indique la carte, en cas d'égalité pour le coût le plus élevé, vous ajoutez tous les deux vos cartes révélées à vos mains respectives.

Heaume à longue-vue



Heaume à longue-vue

Objet Saphir

Coût 3, encrable

\Heaume couture\ Chaque fois que vous jouez cet objet ou un autre objet, si l'objet que vous avez joué porte un nom différent de tous les objets que vous avez en jeu, vous pouvez placer une carte de votre main dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée.

Q : Lorsque je joue un objet et que j'ai Heaume à longue-vue en jeu, qu'est-ce qui est considéré comme un nom différent ?

R : Si le nom de l'objet que vous avez joué ne correspond au nom d'aucun autre objet que vous avez en jeu, alors la capacité déclenchée de Heaume à longue-vue se résout et vous pouvez placer une carte de votre main dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée. En revanche, si vous avez Heaume à longue-vue en jeu et que vous jouez un autre Heaume à longue-vue lors de votre prochain tour, le second correspondra au nom d'un objet que vous avez déjà en jeu ; la capacité déclenchée se résoudra donc sans effet.

Duchesse – Chatte mondaine



Duchesse – Chatte mondaine

Personnage Saphir

Storyborn • Héros

Coût 1, encrable

1/2/1

\Haute société\ Tant que vous avez un personnage ayant le coût le plus élevé en jeu, ou à égalité pour le coût le plus élevé, ce personnage-ci gagne +1 {L}.

\Respecter l'étiquette\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, regardez la carte du dessus de votre pioche. Placez-la sur ou sous votre pioche.

Q : Si j'ai Duchesse – Chatte mondaine ainsi qu'un personnage de coût 7 en jeu et que mon adversaire a un objet de coût 8 en jeu, ma Duchesse gagne-t-elle +1 ♦ grâce à sa capacité Haute société ?

R : Oui. Cette capacité ne compare que *les personnages* en jeu, et non les objets ou autres types de cartes ; votre Duchesse gagnerait donc +1 ♦.

Minnie – Visionnaire urbaniste



Minnie – Visionnaire urbaniste

Personnage Saphir

Dreamborn • Héros

Coût 8, encrable

6/6/3

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

\Tout est planifié\ À la fin de votre tour, si ce personnage est épuisé, vous pouvez regarder les cartes de votre réserve d'encre, puis vous pouvez renvoyer l'une d'elles dans votre main. Si vous faites l'un ou l'autre, épuisez toutes les cartes de votre réserve d'encre.

Q : Si je choisis “non” pour l'une ou l'autre des options “pouvez” de la capacité Tout est planifié de Minnie – Visionnaire urbaine, est-ce que l'ensemble de la capacité se résout ?

R : Non. Si vous choisissez “non” pour l'une ou l'autre des options de cette capacité, seule la partie liée à cette option spécifique ne se produirait pas et vous feriez tout ce que vous pouvez pour le reste. Par exemple, vous pourriez choisir de regarder les cartes de votre réserve d'encre sans en renvoyer une dans votre main, ou bien choisir de ne pas regarder les cartes de votre réserve d'encre et de renvoyer ensuite une carte dans votre main. Dans les deux cas, vous épuisez toutes les cartes de votre réserve d'encre. Si vous choisissez “non” pour *les deux*, l'ensemble de la capacité ne se résoudrait pas, auquel cas vous n'épuiseriez pas toutes les cartes de votre réserve d'encre.

Ariel – Collectionneuse de curiosités



Ariel – Collectionneuse de curiosités

Personnage Saphir

Dreamborn • Héros • Princesse

Coût 5, encrable

3/5/1

\Unique\ Chaque fois que vous jouez un objet, si l'objet que vous avez joué porte un nom différent de tous les objets que vous avez en jeu, piochez une carte.

\Collection personnelle\ Ce personnage gagne +1 {L} pour chaque objet portant un nom différent que vous avez en jeu.

Q : Lorsque je joue un objet et que j'ai Ariel – Collectionneuse de curiosités en jeu, qu'est-ce qui est considéré comme un nom différent ?

R : Si le nom de l'objet que vous avez joué ne correspond au nom d'aucun autre objet que vous avez en jeu, alors la capacité déclenchée d'Ariel se résout et vous pouvez piocher une carte. Par exemple, si vous avez Heaume à longue-vue en jeu et que vous jouez un autre Heaume à longue-vue lors de votre prochain tour, le second correspondra au nom d'un objet que vous avez déjà en jeu ; la capacité déclenchée se résoudra donc sans effet.

Baymax – Gonflé à bloc



Baymax – Gonflé à bloc

Personnage Saphir

Dreamporn • Super • Héros • Robot

Coût 7, encrable

5/8/2

Alter Retirez 2 gouttes d'encre (Vous pouvez retirer 2 gouttes d'encre pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Baymax.)

\Supercharge\ Si vous devez gagner une goutte d'encre, vous pouvez placer la carte du dessus de votre pioche dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée, à la place.

Q : Le fait de retirer les jetons Goutte d'encre pour la capacité **Alter** de Baymax – Gonflé à bloc compte-t-il comme un paiement en encre ?

R : Non. Le coût **Alter** de Baymax consiste simplement à retirer 2 jetons Goutte d'encre, et non à utiliser ces gouttes d'encre pour payer de l'encre.

Provocation désinvolte



Provocation désinvolte

Action Émeraude

Coût 1, encrable

Choisissez un personnage adverse qui gagne **Combattant** jusqu'au début de votre prochain tour. Si vous avez 2 adversaires ou plus, ce personnage ne peut pas défier vos personnages ou vos lieux. *(Ce personnage ne peut pas être envoyé à l'aventure et doit défier à chaque tour s'il le peut.)*

Q : Imaginons que je joue une partie multijoueur à 4 et qu'un adversaire choisisse l'un de mes personnages pour Provocation désinvolte, mais qu'il quitte ensuite la partie durant son tour. Mon personnage conserve-t-il **Combattant**?

R : Oui. Les capacités permanentes générées par des effets durent jusqu'à la fin de leur durée indiquée, même si le joueur à l'origine de l'effet a quitté la partie. Et oui, c'est un peu bizarre.

Madame Mime – Roublarde pleine de ressources



Madame Mime – Roublarde pleine de ressources

Personnage Améthyste

Dreamborn • Méchant • Mage

Coût 8, encrable

7/5/3

\Prendre la main\ Lorsque vous jouez ce personnage, si vous avez retiré une goutte d'encre pour le jouer, piochez 2 cartes.

\Jeu de babioles\ Une fois durant votre tour, lorsque vous retirez une goutte d'encre, piochez une carte.

Q : La capacité Jeu de babioles de Madame Mime – Roublarde pleine de ressources se déclenche-t-elle si j'ai utilisé des jetons Goutte d'encre pour la jouer ?

R : Non. Madame Mime doit être en jeu pour que la deuxième capacité se déclenche, et les gouttes d'encre utilisées pour la jouer ont été retirées avant qu'elle ne soit en jeu.

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.