



Disney Lorcana TCG Notes de sortie du set : Lueurs dans les Profondeurs

Bonjour, Illumineuses et Illumineurs ! Bienvenue pour ce nouvel épisode consacré aux notes de sortie du set *Disney Lorcana TCG*, cette fois consacré au mystérieux nouveau set *Lueurs dans les Profondeurs*. 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.

Mises à jour du jeu

Voici les nouveautés passionnantes qui arrivent avec *Lueurs dans les Profondeurs*, accompagnées de brèves explications sur leur fonctionnement et ce que cela signifie pour vous, le joueur.

Gargouille / Capacité Statue le jour



Démona - Fléau du Clan de Wyvern

Personnage Améthyste

Storyborn • Méchant • Gargouille • Mage

Coût 6, peut être mis dans la Réserve d'encre

5/6/2

\Ad Saxum Commutate\ Lorsque vous jouez ce personnage, épuisez tous les personnages adverses. Ensuite, chaque joueur ayant moins de 3 cartes en main pioche jusqu'à en avoir 3.

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

Goliath - Meneur du clan

Personnage Acier

Dreamborn • Héros • Gargouille

Coût 6, peut être mis dans la Réserve d'encre

6/5/2

\Du Crépuscule à l'Aube\ À la fin du tour de chaque joueur, si ce joueur a plus de 2 cartes en main, il en défausse jusqu'à n'en avoir plus que 2. S'il a moins de 2 cartes en main, il pioche jusqu'à en avoir 2.

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

Les personnages de *Gargoyles* rejoignent *Disney Lorcana* TCG en tant que nouveaux glimmers ! Pour refléter leur nature de gargouille, beaucoup d'entre eux partagent une nouvelle capacité. Cette nouvelle capacité Statue le Jour indique : «Ce personnage ne peut pas se redresser si vous avez 3 cartes ou plus en main.» Que vous prévoyiez de redresser cette Gargouille au début de votre tour ou via des effets, cette capacité peut vous arrêter net.

Alors, comment pouvez-vous contourner cela ? Voici une méthode : Si vous avez 3 cartes en main puis jouez une carte qui permet de redresser vos personnages, vous *pourriez* redresser toutes les Gargouilles en jeu ayant la capacité Statue le Jour, car vous n'auriez plus que 2 cartes en main lorsque l'effet se résout.

Détectives



Judy Hopps - Sur l'Affaire

Personnage Saphir

Storyborn • Héros • Détective

Coût 3, peut être mis dans la Réserve d'encre

4/3/1

\Indices Cachés\ Lorsque vous jouez ce personnage, si vous avez un autre personnage Détective en jeu, vous pouvez choisir un objet et le placer dans la réserve d'encre de son propriétaire, face cachée et épuisé.

Lueurs dans les Profondeurs est entièrement axé sur l'investigation, et nous avons une équipe de nouveaux personnages Détective sur l'affaire. Ces Détectives fonctionnent particulièrement bien en équipe, renforçant les capacités des uns et des autres, vous offrant des possibilités de pioches supplémentaires et facilitant même l'arrivée de nouveaux personnages Détective en jeu. Alors lancez-vous et commencez à découvrir toutes les possibilités avec cette troupe !

Champions des Encres



Daisy - Championne Saphir

Personnage Saphir

Dreamborn • Héros

Coût 5, peut être mis dans la Réserve d'encre

5/6/1

\Tenir Ferme\ Vos autres personnages Saphir gagnent Résistance +1. (Les dommages qui leur sont infligés sont réduits de 1.)

\Anticiper\ Chaque fois que l'un de vos autres personnages Saphir est envoyé à l'aventure, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre pioche. Remettez-la soit sur le dessus de votre pioche, soit en dessous.

Pour la première fois dans *Disney Lorcana* TCG, nous avons des capacités de cartes qui font directement référence à des Encres spécifiques.

Les glimmers des Six Sensationnels de Disney (Mickey Mouse, Minnie, Pluto, Donald, Daisy et Dingo) servent de champions pour les six types d'Encre de *Disney Lorcana*, avec des capacités liées aux caractéristiques uniques de chaque Encre. Par exemple, Daisy – Championne Saphir rend vos autres Personnages Saphir plus résistants en leur donnant **Résistance** +1.

Découvrez les six champions pour voir toutes leurs capacités !

Nouveau mot-clé : Agilité



Cri-Kee - Charme de chance

Personnage Saphir

Storyborn • Allié

Coût 2, peut être mis dans la Réserve d'encre

3/2/1

Agilité (Ce personnage peut défier comme s'il avait *Insaisissable*.)

Personnages Insaisissable, prenez garde. De nouveaux glimmers aux yeux perçants et aux réflexes rapides sont à l'affût. Avec la nouvelle capacité **Agilité**, certains personnages peuvent défier des personnages **Insaisissable**, même sans posséder eux-mêmes **Insaisissable**. Des

variantes de cette mécanique sont déjà apparues dans le jeu, et maintenant nous lui donnons une place officielle dans le panthéon des capacités.

Il est important de noter que **Agilité** *n'est pas* **Insaisissable**, donc une capacité qui donne à vos personnages **Insaisissable** +1 {S} n'affectera pas les personnages avec **Agilité**. Cependant, un personnage avec **Agilité** peut toujours gagner **Insaisissable** grâce à une capacité qui le lui accorde.

Nouveau mot-clé : Boost



Simba - Roi en devenir

Personnage Ambre

Storyborn • Héros • Prince • Lueur

Coût 7, peut être mis dans la Réserve d'encre

5/5/3

Boost 3 {I} (Une fois durant votre tour, vous pouvez payer 3 {I} pour placer la carte du dessus de votre pioche sous cette carte, face cachée.)

\Alliance opportune\ Chaque fois que vous placez une carte sous ce personnage, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pioche. S'il s'agit d'une carte Personnage, vous pouvez la jouer gratuitement, épuisée. Sinon, placez-la sous votre pioche.

Des personnages mystérieux appelés Lueurs sont arrivés dans Le Royaume de Lorcan, mais ils ont besoin de l'aide d'une Illumineuse ou d'un Illumineur pour être *boostés* à leur plein potentiel.

(Vous voyez ce que nous avons fait là ?) En échange d'un peu d'Encre et de la carte du dessus de votre deck, les personnages avec **Boost** peuvent recevoir de nouvelles capacités ou aider d'autres personnages en jeu.

Chaque occurrence de **Boost** sur une carte est suivie d'un nombre et du symbole {I}, indiquant combien d'Encre est nécessaire pour utiliser la capacité. Par exemple, **Boost** 3 {I} signifie que vous devrez payer 3 Encre pour utiliser cette capacité.

Lorsque vous payez le Coût en épuisant les cartes en Encre, vous prenez la carte du dessus de votre deck et la placez face cachée sous la carte avec la capacité **Boost** que vous avez utilisée. Aussi simple que cela ! Certains effets tiennent compte de la présence d'une carte sous un personnage, tandis que d'autres effets dépendent de l'action de placer une carte sous un personnage. Vous ne pouvez utiliser chaque capacité **Boost** qu'une fois par tour, alors choisissez bien votre moment.

Tout comme les cartes dans la Réserve d'encre d'un joueur, les cartes face cachée sous les personnages ne peuvent être consultées par aucun joueur à aucun moment. Pas de coup d'œil !

En plus de **Boost**, il existe d'autres effets qui placent des cartes directement sous d'autres, même des cartes sans **Boost**. Dans ce but, nous avons examiné certaines mécaniques concernant ce que signifie être Sous, Sur et même simplement en jeu. Ce qui nous amène à . . .

Règles clarifiées : Etats

Les cartes Disney Lorcana peuvent être dans différents états pendant une partie, comme redressées ou épuisées. Maintenant que vous pouvez utiliser **Boost** pour placer des cartes Sous d'autres cartes face cachée et qu'une des capacités du Chaudron Magique permet de placer des cartes Sous lui face visible, nous devons clarifier les règles pour certains états de carte particulières ainsi que les ajouter à la liste des états.

En résumé, les cartes qui sont Sous d'autres ne sont pas considérées comme étant en jeu. Pensez à elles comme à des cartes mises de côté avec lesquelles on ne peut pas interagir mais qui ne sont pas complètement parties. Regardons Le Chaudron Magique pour illustrer cela.



Le Chaudron Magique

Objet Ambre

Coût 3, ne peut pas être mis dans la Réserve d'encre

\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.

Nous voulions clarifier les règles concernant « placer » et « sous » et avons donc apporté les mises à jour suivantes :

- Les cartes qui sont Sous d'autres cartes ne sont pas considérées comme étant en jeu.
- Placer des cartes sous d'autres cartes ne signifie pas les jouer.
- Les cartes sont considérées comme étant en jeu uniquement si elles sont dans la zone de jeu, n'ont aucune carte Sur elles et sont face visible.

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

Mises à jour mineures des règles

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

- 6.1.2.2. Ajout des Classifications suivantes : Colosse, Gargouille, Fantôme, Miel et Lueur.
- 7.7.8. Ajout d'une règle pour clarifier que plusieurs occurrences du même effets de remplacement ne peuvent pas s'appliquer au même événement.
- 8.2.4.–8.2.4.1. Ajout de règles détaillant comment déplacer une ou plusieurs piles de cartes lors de la mise dans le deck dans n'importe quel ordre au-dessus ou en-dessous du deck d'un joueur.
- 10.10.3. Ajustement du texte pour clarifier les états qu'un Personnage altéré possède lorsqu'il est placé sur un autre Personnage.

Mises à jour Qualité de Vie

Ces mises à jour sont des ajustements de formulation et d'utilisation des mots dans les règles pour plus de clarté.

- 8.5.2. Modification du texte pour l'aligner plus fidèlement avec celui des cartes.

Mises à jour du glossaire des règles

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 les éléments suivants :

- **face cachée** : Une carte dans la zone de jeu avec son dos orienté vers les joueurs et sa face tournée vers la surface de jeu. Aucun joueur ne peut regarder la face d'une carte face cachée à aucun moment, même pas la sienne. Une carte face cachée n'est jamais considérée comme étant en jeu.
- **face visible** : Une carte dans la zone de jeu avec son dos tourné vers la surface de jeu et sa face tournée vers les joueurs. Une carte face visible est connue publiquement et peut être regardée par n'importe quel joueur à tout moment.
- **Une pile** : 2 cartes ou plus qui sont en jeu et dans une seule pile, composée d'une carte sur le dessus et de toutes les cartes en dessous. Si la carte du dessus d'une pile est déplacée vers une zone spécifique, toutes les cartes en dessous de cette carte sont déplacées vers la même zone, et ces cartes ne sont plus considérées comme étant dans une pile.
- **en jeu** : Une carte dans la zone de jeu sans aucune carte sur elle. Si une carte est sous une autre carte, elle n'est pas considérée comme étant en jeu. Si une carte est face cachée, sous une autre carte, ou dans une autre zone que la zone de jeu, elle n'est pas considérée comme étant en jeu.

- **Au-dessus** : Lorsqu'une carte a une ou plusieurs cartes en dessous d'elle.
- **En-dessous** : Lorsqu'une carte a une ou plusieurs cartes sur elle. Une carte qui est sous une autre carte et dans la zone de jeu n'est pas considérée comme étant en jeu. Tout joueur peut regarder à tout moment une carte face visible qui est sous une autre carte. Aucun joueur ne peut regarder la face d'une carte face cachée qui est sous une autre carte à aucun moment, même pas la sienne.

Notes spécifiques aux 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.

Le Seigneur des Ténèbres– Monarque maléfique



Le Seigneur des Ténèbres– Monarque maléfique

Personnage Améthyste

Floodborn • Méchant • Roi • Mage

Coût 4, peut être mis dans la Réserve d'encre

3/4/2

Alter 2 {I} (Vous pouvez payer 2 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages nommé Le Seigneur des Ténèbres.)

\Levez-vous !\ Chaque fois que l'un de vos autres personnages est banni via un défi, vous pouvez le renvoyer dans votre main, puis défausser une carte.

Q : Si je choisis de ne pas renvoyer une carte dans ma main, dois-je quand même défausser une carte ?

R : Non. Si vous choisissez de ne pas effectuer la partie « pouvez » d'une capacité, rien dans la phrase qui suit ne se produit, y compris l'effet de choisir et de défausser une carte.

Raiponce – Parée pour l'aventure



Raiponce – Parée pour l'aventure

Personnage Ambre

Dreamborn • Héros • Princesse

Coût 2, peut être mis dans la Réserve d'encre

1/2/1

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.)

\Geste Altruiste\ Chaque fois que l'un de vos personnages est choisi par la capacité Soutien, jusqu'au début de votre prochain tour, la prochaine fois que ce personnage-là devrait subir des dommages, il n'en subit aucun à la place.

Q : Comment fonctionne la capacité Geste Altruiste de Raiponce ?

R : Geste Altruiste est une capacité déclenchée qui crée un effet de remplacement statique chaque fois que vous choisissez un de vos Personnages avec la capacité **Soutien**. Cet effet statique dure jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou jusqu'au début de votre prochain tour, selon ce qui arrive en premier. Un effet de remplacement statique existe indépendamment du Personnage pour lequel il a été choisi, donc si un autre effet fait perdre toutes les capacités au Personnage, l'effet de remplacement statique n'est pas affecté.

Q : Si plusieurs occurrences de l'effet de remplacement généré par Acte de Bonté peuvent s'appliquer en même temps, restent-elles si elles ne sont pas appliquées la prochaine fois que des dommages sont infligés ?

R : Non, si un événement devait être affecté par plusieurs occurrences du même effet de remplacement, le joueur choisit lequel appliquer et les autres effets cessent d'exister. Par exemple, s'il y a deux effets de remplacement statiques générés par Acte de Bonté, ils pourraient tous deux s'appliquer au prochain événement de dommages à ce Personnage. Le joueur du Personnage choisit lequel appliquer et l'autre effet cesse d'exister.

Le Chaudron Magique



Le Chaudron Magique

Objet Ambre

Coût 3, ne peut pas être mis dans la Réserve d'encre

\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.

Q : Mettre une carte sous Le Chaudron Magique compte-t-il comme jouer cette carte ?

R : Non. Une carte placée sous Le Chaudron Magique n'est pas considérée comme ayant été jouée ou comme étant en jeu. Par conséquent, mettre une carte sous Le Chaudron Magique avec sa capacités L'Appel du Chaudron n'activera aucune capacité « à chaque fois que vous jouez ».

Q : Puis-je regarder les cartes placées sous Le Chaudron Magique avec sa capacités L'Appel du Chaudron ?

R : Oui. N'importe quel joueur peut regarder les cartes face visible sous n'importe quelle carte à tout moment.

Nana – Nourrice canine



Nana – Nourrice canine

Personnage Améthyste

Storyborn • Allié

Coût 3, peut être mis dans la Réserve d'encre

3/3/1

\Instincts de secours\ Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez défausser une carte pour choisir un personnage coûtant 2 ou moins et le renvoyer dans la main de son propriétaire.

Q : Si je n'ai aucune carte en main lorsque je joue Nana – Canine Caregiver, puis-je quand même choisir de renvoyer un Personnage dans la main de son propriétaire ?

R : Non. Vous devez choisir et défausser une carte lorsque vous la jouez afin de renvoyer un Personnage dans la main de son joueur. Défausser une carte est un Coût que vous devez payer pour obtenir les effets. Si vous ne défaussez pas de carte, rien d'autre dans la phrase ne se produit.

La Bête – Noble agressif / Cornemuse bénie



La Bête – Noble agressif

Personnage Rubis

Storyborn • Héros • Prince • Lueur

Coût 2, peut être mis dans la Réserve d'encre

3/2/1

Boost 2 {I} (Une fois pendant votre tour, vous pouvez payer 2 {I} pour placer la carte du dessus de votre pioche sous cette carte, face cachée.)

\C'est à moi !\ Chaque fois qu'il défie un autre personnage, s'il y a une carte sous ce personnage-ci, chaque adversaire perd 1 éclat de Lore et vous gagnez 1 éclat de Lore.

Cornemuse bénie

Objet Émeraude

Coût 2, peut être mis dans la Réserve d'encre

\Héritage des Mac Picsou\ Lorsque vous jouez cet objet, vous pouvez placer la carte du dessus de votre pioche sous l'un de vos personnages ou de vos lieux ayant Boost.

\Musique de bataille\ Chaque fois que l'un de vos personnages ou de vos lieux avec une carte sous lui est défié, vous gagnez 1 éclat de Lore.

Q : Si La Bête – Noble agressif défie un Personnage avec une carte sous lui et que mon adversaire a Cornemuse bénie en jeu, que se passe-t-il s'il a 19 éclats de Lore ?

R : Lorsque vous déclarez La Bête comme lançant un défi, sa capacité déclenchée et celle de Cornemuse bénie vont toutes deux dans le sac. Le joueur actif choisit et résout d'abord ses capacités déclenchées, donc vous résolvez la capacité de La Bête et gagnez 1 éclat de Lore tandis que votre adversaire en perd 1, ce qui porte son total d'éclats de Lore à 18. Une fois qu'il n'y a plus de capacités déclenchées à résoudre pour vous, votre adversaire résout alors la capacité de Cornemuse bénie et gagne 1 éclat de Lore, ce qui le ramène à 19. Tout cela se produit avant que les dommages ne soient infligés.

Hercule – Puissant meneur



Hercule – Puissant meneur

Personnage Rubis

Storyborn • Héros • Prince • Dieu

Coût 4, non-enactable

5/3/2

\Toujours vigilant\ Ce Personnage ne peut pas subir de dommages, hormis lorsqu'il est défié.

\Toujours vaillant\ Tant que ce personnage est épuisé, vos autres personnages Héros ne peuvent pas subir de dommages, hormis lorsqu'ils sont défiés.

Q : La capacité Toujours vigilant d'Hercule s'applique-t-elle aussi lors de n'importe quel défi ?

R : Non. La différence entre un Personnage *défié* et un Personnage *qui défie* est de savoir s'il s'agit du Personnage du joueur actif ou de celui de l'adversaire. Le joueur actif déclare lequel de ses Personnages lance le défi, et le Personnage adverse qu'il choisit est celui qui est défié. Ainsi, Toujours vigilant ne rend pas Hercule immunisé contre tous les dommages de défi. Il *ne peut pas* subir de dommages lorsqu'il lance un défi (ou en dehors d'un défi), mais il *peut* subir des dommages s'il est défié.

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.