

Disney

# LORCANA

TRADING CARD GAME



PREMIER CHAPITRE

GUIDE DE JEU



Disney  
**LORCANA**  
TRADING CARD GAME

GUIDE DE JEU

**CONTENU**


LE MONDE DE LORCANA .....	1
CONSTRUIRE SON DECK .....	4
QUELQUES COMBOS DE CARTES .....	11
PREMIER CHAPITRE, ENCYCLOPÉDIE .....	19



**LE MONDE DE  
LORCANA**

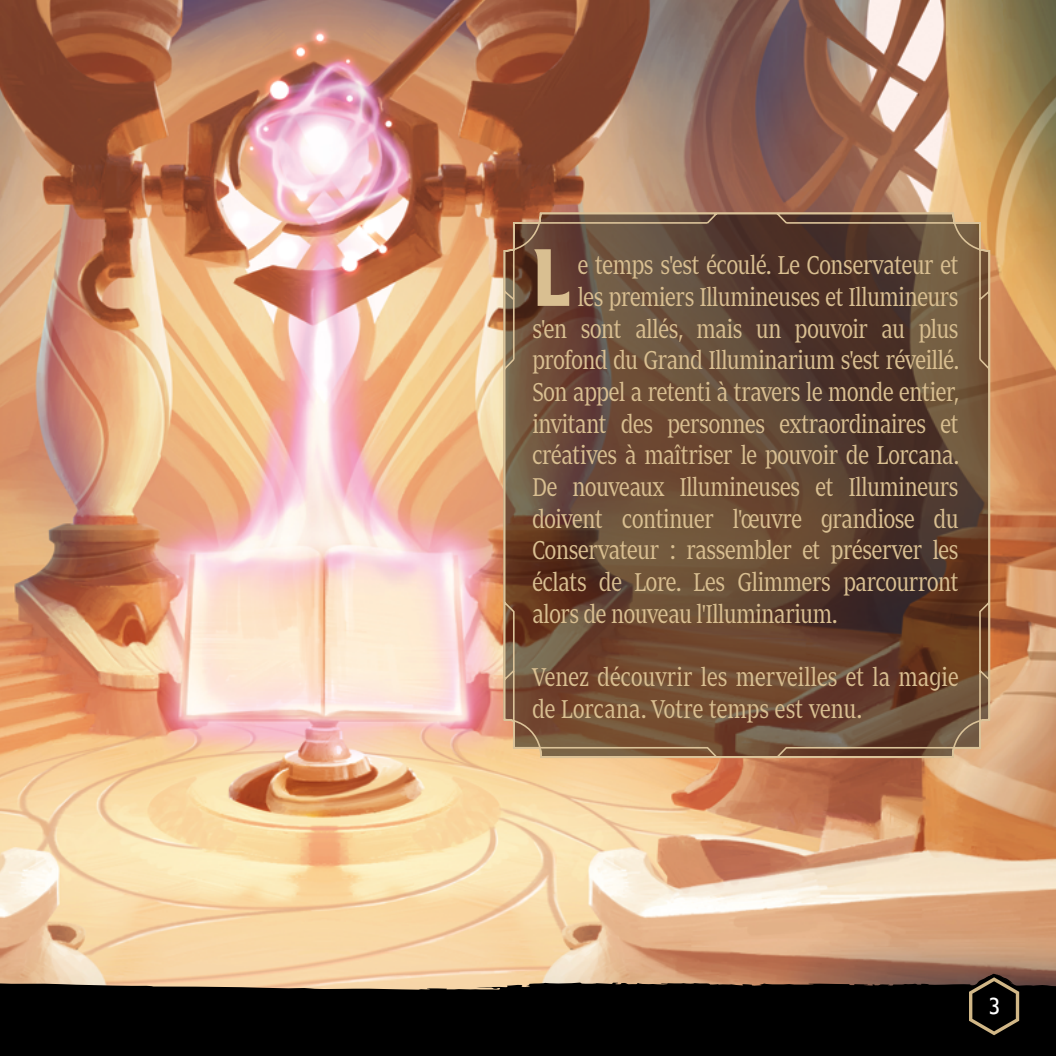
**B**ienvenue à Lorcana, un royaume enchanté débordant d'imagination dans une dimension lointaine. Au centre de ce royaume se trouve une merveille à lui seul : le Grand Illuminarium. C'est ici que les Illumineuses et les Illumineurs ont manié pour la première fois les encres magiques pour créer d'innombrables versions des personnages et des objets Disney. Dans ce monde, ils se nomment "Glimmers".





**L**e Grand Illuminarium abrite des merveilles infinies. D'énormes et étranges mécanismes tourbillonnent et capturent des étoiles colorées, contenant chacune des fragments d'histoires Disney. Des rayons de couleur éclatantes flottent d'une pièce à l'autre. Et un immense réservoir d'encre, source du pouvoir de Lorcana, occupe tout le fondement.

Tous ces miracles sont l'œuvre d'un personnage, appelé le Conservateur, qui cherchait à rassembler et réinventer les histoires en exploitant l'énergie des étoiles colorées. Il combina leur lumière avec l'encre magique sur les pages d'un livre et réussit à créer les Glimmers. Il réunit un petit groupe d'apprentis à l'imagination puissante pour l'aider dans sa tâche, auxquels il donna le nom d'Illumineuses et Illumineurs. Ensemble, ils remplirent les salles de Glimmers et des livres dont ils étaient issus grâce à l'encre magique, constituant l'incalculable richesse de Lorcana.



**L**e temps s'est écoulé. Le Conservateur et les premiers Illumineuses et Illumineurs s'en sont allés, mais un pouvoir au plus profond du Grand Illuminarium s'est réveillé. Son appel a retenti à travers le monde entier, invitant des personnes extraordinaires et créatives à maîtriser le pouvoir de Lorcana. De nouvelles Illumineuses et Illumineurs doivent continuer l'œuvre grandiose du Conservateur : rassembler et préserver les éclats de Lore. Les Glimmers parcourront alors de nouveau l'Illuminarium.

Venez découvrir les merveilles et la magie de Lorcana. Votre temps est venu.



## CONSTRUIRE SON DECK

Il y a de nombreuses stratégies à explorer dans le monde de *Lorcana*, à commencer par la façon dont vous allez composer votre deck. Notre équipe de créateurs a réuni pour vous un certain nombre d'astuces et conseils afin de vous aider à progresser.

### Gérez soigneusement vos ressources en encre.

L'encre magique est au cœur de *Lorcana*. C'est elle qui permet au jeu, et donc à ce monde, de vivre. Assurez-vous que votre deck contienne suffisamment de cartes transmutables en encre. Cela vous permettra d'améliorer votre capacité à mettre en œuvre votre stratégie de manière fiable. Bien que les cartes non transmutables en encre possèdent en général des capacités ayant plus d'impact sur le jeu, en inclure trop dans votre deck pourrait vous empêcher de disposer de suffisamment d'encre pour pouvoir les jouer. Vous ne voudriez pas que vos cartes les plus puissantes restent bloquées dans votre main !

Trouver la bonne proportion de cartes transmutables en encre vous permettra d'être sûr de pouvoir ajouter une carte à votre réserve d'encre à chaque tour. Faites de sorte de ne pas avoir plus de 16 cartes non transmutables en encre. En dessous, votre deck sera encore plus homogène.

### Suivez les besoins en encre

Il n'est jamais bon d'avoir une main pleine de cartes que vous ne pouvez pas jouer. Assurez-vous d'avoir des cartes avec divers coûts en encre  $\heartsuit$  afin d'augmenter vos chances de disposer de cartes que vous serez capable de jouer à chaque tour.

Plus le coût en encre d'une carte est élevé, plus la carte a tendance à être puissante. Avoir plus de cartes puissantes peut faire basculer la partie en votre faveur voire vous

mener à la victoire, mais en avoir trop peut aussi avoir l'effet inverse. Pendant que vous attendez de pouvoir les jouer, votre adversaire peut en profiter pour prendre de l'avance en jouant des cartes moins coûteuses en encre.

Mais attention de ne pas tomber dans l'excès inverse en sélectionnant trop de personnages avec un coût faible. Ils vous aideront à prendre la tête dès le départ, mais si les autres joueurs réussissent à suffisamment freiner votre progression, vos personnages risquent d'être rapidement surclassés par les leurs, au coût plus élevé.

En fonction du type de deck, la proportion de cartes selon leur coût ne sera pas la même, à vous de trouver la vôtre. En général, le nombre de cartes de chaque coût doit être progressif : commencez par les cartes à 1  $\heartsuit$ , augmentez graduellement la proportion des cartes suivantes jusqu'à atteindre un pic avec les cartes de coût moyen de votre deck, puis diminuez de nouveau progressivement la proportion des cartes les plus chères.

### Soyez prêt

*Lorcana* propose un éventail impressionnant de cartes et capacités qui transforment chaque partie en une véritable aventure. Parfois vous saurez à quoi vous attendre de la part d'un deck adverse, mais la plupart du temps, ça ne sera pas le cas. Pour rendre votre deck plus polyvalent, incorporez des cartes susceptibles de donner du fil à retordre à vos adversaires, telles que des cartes avec *Insaisissable*, *Hors d'atteinte* ou avec une *Volonté*  $\heartsuit$  élevée. Vous pouvez également inclure des cartes capables de contrer les cartes adverses, comme celles vous permettant de bannir directement leurs objets ou leurs personnages.

Au fil des parties, les decks auxquels vous devrez faire face évolueront, soit avec l'édition de nouvelles cartes, soit à cause d'autres facteurs. À vous d'adapter votre deck pour anticiper et appréhender ces changements, et ainsi le rendre plus efficace et vous aider à remporter la victoire.

## Choisissez judicieusement vos encres.

Chaque encre possède ses propres attributs selon sa nature. Lorsque vous créez un deck, le fait de sélectionner des encres complémentaires augmentera son efficacité. N'ayez pas peur d'essayer plusieurs combinaisons d'encre ! Vous pouvez choisir des encres qui s'accordent bien ensemble et renforcent la thématique de votre deck. Vous pouvez aussi privilégier des encres opposées, vous aidant chacune à combler les éventuelles brèches de votre stratégie.

Par exemple, si vous désirez jouer avec un deck comportant plus de personnages au coût élevé, mais

avec des capacités plus puissantes ou une *Force*  $\heartsuit$  et une *Volonté*  $\heartsuit$  plus importantes, *Saphir* est un très bon choix d'encre. Les cartes *Saphir* vous permettent de jouer de l'encre supplémentaire, contribuant à remplir votre réserve d'encre plus rapidement, et ainsi à pouvoir jouer des cartes au coût plus élevé plus tôt dans la partie.

Si vous préférez jouer un deck axé sur le défi des personnages adverses et le contrôle des menaces, *Améthyste* répond à vos attentes. La capacité de nombreuses cartes *Améthyste* à pouvoir épuiser les personnages adverses vous permet d'avoir des personnages à défier à chaque tour.

## LES 12 MEILLEURES CARTES

*Disney Lorcana* inspire une variété de stratégies et de styles de jeu, mais chacun est libre d'estimer quelle carte a sa place dans son deck ! Bien que chaque carte ait sa propre utilité, voici les 12 cartes dans chaque type d'encre qui nous paraissent les plus utiles dans le Premier Chapitre.

### C'est la fête : Trouver un personnage

Si vous êtes sous pression et voulez avoir une chance de piocher un personnage précis pour être en position idéale, c'est la carte que nous vous suggérons ! La chanson *C'est la fête* est une manière économe de trouver les personnages importants dans votre deck. Vous pouvez épuiser l'un de vos personnages pour la chanter, vous permettant ainsi de garder l'encre disponible pour jouer celui que vous allez trouver. Remplissez votre deck *Ambre* avec de nombreux personnages puissants et laissez cette carte faire le reste.







### Stitch - Surfeur insouciant : Piocher des cartes

Avec ses statistiques impressionnantes 4 et 8 de départ, qui vous garantissent qu'il restera en jeu un certain nombre de tours, Stitch - Surfeur insouciant peut vous aider à vous rapprocher de la victoire ! Piocher plus de cartes contribue à faire fonctionner votre deck efficacement et cette carte vous permet de piocher 2 cartes tant que vous avez 2 autres personnages en jeu. Stitch - Surfeur insouciant s'intègre parfaitement à n'importe quel deck Ambre comportant de nombreux autres personnages, afin de pouvoir toujours bénéficier de sa capacité permettant de piocher des cartes supplémentaires.



### Mes amis de l'au-delà : Piocher plus de cartes

Piocher des cartes est toujours utile ! Piocher des cartes supplémentaires vous offre l'opportunité de jouer plus de cartes au cours de la partie, et de prendre ainsi vos adversaires de vitesse. De plus, vous aurez plus de choix à chaque tour entre les cartes à jouer ou celles à placer dans votre réserve d'encre, et plus de chance de piocher la carte parfaite au moment le plus opportun. Mes amis de l'au-delà est particulièrement puissante, car elle est jouable en tant que chanson et peut vous faire économiser 3 pour jouer les cartes piochées. C'est une carte de base pour les decks Améthyste, qui vous permet de piocher et de faire tourner la partie en votre faveur.

### Elsa - Esprit de l'hiver : Épuiser des personnages

Montrez à vos adversaires que leurs personnages ne vous gêneront plus jamais ! Elsa - Esprit de l'hiver épuise jusqu'à 2 personnages le tour où elle est jouée et vous procure un énorme avantage immédiat. Épuiser des personnages adverses offre la possibilité aux vôtres de les défier ou de les ignorer (puisqu'ils ne seront pas redressés). Les 2 personnages affectés par la capacité d'Elsa resteront épuisés au prochain tour de leur propriétaire, vous permettant ainsi d'envoyer vos personnages à l'aventure plus sereinement, ou de défier les personnages adverses les plus menaçants lors de votre prochain tour.



### Le Chapelier Fou - Hôte courtois : Haute valeur de Lore

Dans un jeu plein de merveilles, de mystères et de dangers, vous aurez parfois besoin d'une carte aussi folle que Le Chapelier pour vous tirer d'affaire et l'emporter ! Le Chapelier Fou - Hôte courtois est un personnage qui oblige votre adversaire à s'en occuper rapidement car sa valeur de Lore de 3 peut rapidement vous propulser vers la victoire. Avantage supplémentaire : vous piochez une carte à chaque fois qu'un autre personnage le défie, ce qui risque également de rendre fous vos adversaires !







## Génie - Fait le show : Retirer un personnage du jeu

Vous cherchez un personnage génial, difficile à défier et qui résout vos problèmes ? Abracadabra, votre vœu est exaucé !

Génie - Fait le show est un élément puissant dans un deck Émeraude qui cherche à tirer rapidement avantage de ses personnages. Lorsque vous le jouez, vous pouvez immédiatement renvoyer un personnage dans la main de son propriétaire, il est même parfois intéressant d'utiliser sa capacité sur l'un de vos propres personnages. Disposant de **Insaisissable** et de 4 ♥, Génie - Fait le show risque de rester en jeu longtemps et de vous faire gagner de nombreux éclats de Lore contre des decks très divers.



## Feu du dragon : Bannir un personnage

Réduisez en cendres vos problèmes en utilisant Feu du dragon. Un personnage adverse vous cause des soucis car il est trop puissant pour vos personnages et difficile à défier ? Frappez-le avec Feu du dragon. Un personnage redressé car il vient d'arriver en jeu ? Feu du dragon peut s'en occuper. Un adversaire empêche un personnage d'être épuisé et donc de défier et d'être envoyé à l'aventure ? Bannissez ce personnage avec Feu du dragon.

Bien que cette carte ne puisse pas être ajoutée à votre réserve d'encre, il peut être intéressant d'intégrer sa puissante capacité à votre deck afin d'éliminer immédiatement les obstacles sur le chemin menant à la victoire.

## Maui - Idole des Hommes : Fort et résistant

Les personnages adverses ont du souci à se faire s'ils sont épuisés quand Maui apparaît. Maui - Idole des Hommes peut se jeter rapidement dans la bataille, défiant quiconque se mettant en travers de son chemin. Avec 6 ⚡ et la capacité de défier le tour où il est joué, ce demi-dieu a un impact immédiat. Ses 5 ♥ signifient qu'il a de grandes chances d'être encore en jeu au tour suivant. Autant de pouvoir pour un coût de 5 ⚡ seulement, bien sûr il fait ça "Pour les Hommes"!



## Mickey Mouse - Détective : Encre supplémentaire

Le pouvoir de Mickey Mouse - Détective tient dans sa capacité à vous aider à disposer rapidement de plus d'encre que vos adversaires (et ainsi à jouer des personnages plus puissants avant eux), tout en plaçant un nouveau personnage, capable de défier ou d'être envoyé à l'aventure aux tours suivants. Pas besoin d'être détective pour voir que de disposer de plus d'encre et de personnages est un énorme avantage ! Ce Mickey est parfait pour tout deck Saphir qui vise à disposer rapidement d'encre pour jouer des cartes puissantes ou plusieurs cartes par tour.







### Hadès - Conspirateur infernal : Déplacer un personnage dans la réserve d'encre

Rien ne ferait plus plaisir à Hadès que d'envoyer les personnages de vos adversaires dans les profondeurs du Tartare, mais il se contentera des profondeurs de leurs réserves d'encre. Une carte qui vous permet à la fois de renvoyer un personnage adverse tout en ajoutant un personnage puissant à vos côtés est d'une valeur inestimable. Hadès - Conspirateur infernal vous aide à garder le contrôle sur les cartes en jeu et augmente vos chances de victoire grâce à des  $\heartsuit$  élevées, ainsi que 2  $\spadesuit$ , qui vous rapprochent de la gloire... voir du trône de l'Olympe ?



### Capitaine Crochet - Duelliste aguerri : Menace rapide

*En garde !* Ce n'est pas parce qu'une carte est simple qu'elle n'est pas puissante une fois en jeu. Capitaine Crochet - Duelliste aguerri en est le parfait exemple. Comptez sur lui pour faire rapidement des éclaboussures : avec un coût de 1  $\heartsuit$  seulement, il peut être joué rapidement pour toiser les adversaires. Il est toujours prêt à leur mettre la pression, sous la menace de sa capacité Offensif +2, lui permettant de défier et de bannir des personnages au coût plus élevé. Tic, toc ! L'heure a sonné pour vos adversaires !

### Tuons La Bête : Dommages importants

Infliger 2 dommages à tous les personnages adverses peut vous ouvrir les portes de la victoire. Tuons La Bête est l'un de vos meilleurs atouts pour vous assurer de ne pas être rapidement submergé par une horde de petits personnages. Cela vous laisse plus de temps pour accéder à vos cartes plus chères et vous permet de contrer des decks contenant de nombreux personnages à faible coût. Les 2 dommages peuvent aider vos personnages à bannir ceux de vos adversaires déjà blessés, mais qui continuent de contrecarrer vos projets. Et qui n'aime pas une chanson stimulante ? Avec un personnage en jeu d'un coût de 5  $\heartsuit$  ou plus ou avec la capacité mélomane, vous pouvez infliger des dommages ou même bannir directement plusieurs personnages sans dépenser la moindre encre !



## QUELQUES COMBOS DE CARTES

Voici quelques façons de combiner les cartes du Premier Chapitre entre elles pour tirer le meilleur de chaque partie !





## Ariel - Chanteuse exceptionnelle + Tuons La Bête

Ariel - Chanteuse exceptionnelle possède deux capacités qui lui permettent de créer sa propre combo : Débuts musicaux et mélomane. Lorsque vous la jouez, Débuts musicaux vous permet d'ajouter à votre main une chanson parmi les 4 premières cartes de votre deck. Aux tours suivants, vous pouvez épuiser Ariel pour utiliser sa capacité de mélomane et chanter gratuitement une chanson coûtant 5 ou moins. Cela signifie que vous pouvez la jouer sans avoir à payer d'encre ! Quelle que soit la chanson dans votre deck, il y a de grandes chances qu'Ariel

puisse la chanter.

Une chanson puissante pour ce combo est Tuons La Bête, qui coûte 5. Placez cette chanson dans votre deck et Ariel sera capable de la trouver lorsqu'elle entrera en jeu, parfois dès le 3e tour. Au tour suivant, elle pourra chanter gratuitement Tuons La Bête pour infliger 2 dommages à tous les personnages adverses, un tour plus tôt que prévu, tout en économisant votre encre pour jouer de nouvelles cartes !



## Aladdin - Hors-la-loi héroïque + Capacités Redresser

Quoi de mieux que d'utiliser la puissante capacité Exploit audacieux d'Aladdin - Hors-la-loi héroïque pour réduire le nombre d'éclats de Lore de votre adversaire tout en gagnant vous-même à chaque fois qu'il bannit un personnage lors d'un défi ? Utilisez cette capacité plusieurs fois par tour ! Des cartes comme Attiser les flammes et Bouclier de Vertu permettent de redresser

Aladdin après un défi. Ceci lui donne la possibilité de défier à nouveau, vous permettant de gagner ainsi plus d'éclats de Lore et d'éloigner un peu plus vos adversaires de la victoire. Même si vous ne souhaitez pas qu'Aladdin défie à nouveau (ou s'il ne lui reste plus d'adversaire à défier), vous pouvez toujours utiliser la capacité Redresser d'une autre carte pour le protéger.





### Belle - Étrange demoiselle + pioche d'une carte Améthyste

Les cartes Saphir demandent de mettre autant d'encre que possible dans votre réserve d'encre afin de pouvoir jouer des cartes chères ou davantage de cartes. Belle - Étrange demoiselle y contribue en vous permettant d'ajouter une carte supplémentaire à votre réserve d'encre à chaque tour. Mais accrochez-vous à vos livres car elle peut aussi vous permettre de galoper vers la victoire, grâce à sa capacité à être envoyée à l'aventure pour gagner 5  $\heartsuit$  dès que vous avez 10 cartes dans votre réserve d'encre !

Cependant, jouer une carte supplémentaire à chaque tour peut rapidement vider votre main. Et à quoi bon avoir une réserve pleine d'encre, si vous ne pouvez pas l'utiliser ? C'est là que les cartes Améthyste et leur éventail de capacités permettant de piocher des cartes peuvent s'avérer très utiles. Appuyez-vous sur les cartes Maléfique - Sorcière, La reine - Vaniteuse et malfaisante ou Mes amis de l'au-delà pour vous aider à avoir plus de cartes en jeu.



### La Bête est à moi ! + n'importe quelle capacité défier/bannir ou un personnage avec une force élevée

Il arrive que vous souhaitiez qu'un personnage adverse défie l'un des vôtres. Peut-être votre personnage dispose-t-il d'une capacité qui se déclenche lorsqu'il est défié ou banni, à moins que votre adversaire ne protège l'un de ses personnages en ne l'épuisant pas. Dans ce genre de situations, des cartes telles que La Bête est à moi ! peuvent vous aider à faire pencher la balance de votre côté en donnant à un personnage la capacité Combattant, le forçant ainsi à défier au tour suivant.

L'une des manières d'utiliser cette capacité est de jouer La Bête est à moi ! contre un personnage

adverse avec 3  $\heartsuit$  ou plus et d'épuiser un personnage comme Cruella d'Enfer - Cruelle Diabesse. Lorsque Cruella est défiée et bannie, vous renvoyez un personnage dans la main de son propriétaire ! Si votre adversaire ne trouve pas une autre façon d'épuiser le personnage auquel vous avez octroyé la capacité Combattant ou de défier un autre personnage, il sera obligé de défier Cruella, qu'il le veuille ou non. Au minimum, octroyer la capacité Combattant à un personnage l'empêche d'être envoyé à l'aventure pendant un tour, ce qui ralentit votre adversaire.





## Ariel - Collectionneuse de couacs et de couacs + de nombreux objets

Le Premier Chapitre offre de nombreuses actions et capacités qui vous permettent de redresser un personnage, mais vous empêchent de les envoyer de nouveau à l'aventure dans le même tour. Ariel - Collectionneuse de couacs et de couacs est la seule à avoir à la fois la capacité d'être redressée puis à pouvoir être envoyée à l'aventure à nouveau. C'est pour vous l'occasion de jouer de nombreux objets durant le même tour, en redressant Ariel entre chacun d'eux. La collectionneuse de couacs et de couacs augmente son nombre d'objets et vous, votre nombre d'éclats de Lore.

Le choix d'objets au coût peu élevé comme Zirgouflex ou Fleur aux pétales d'or vous permet d'en jouer plusieurs par tour sans utiliser trop d'encre, tandis que Œil des Moires permet à Ariel de gagner 1  $\heartsuit$  supplémentaire à chaque fois qu'elle est envoyée à l'aventure durant le tour !



## Dr. Facilier - Agent provocateur + cartes avec la capacité Charge

La combinaison de personnages dotés de la capacité Charge, comme Peter Pan - Combattant intrépide, avec Dr Facilier - Agent provocateur peut être une stratégie très efficace. La capacité du Dr. Facilier Vers les ombres vous permet de renvoyer dans votre main n'importe lequel de vos personnages bannis via un défi. Si le personnage banni possède Charge, vous pouvez le rejouer et il peut défier de nouveau immédiatement !

Tant que vous possédez suffisamment d'encre pour jouer des personnages, cette combo vous permet de défier des personnages épuisés encore et encore ; très utile contre les personnages avec une Force  $\heartsuit$  et une Volonté  $\spadesuit$  élevées.





## Clochette - Fée géante + La Bête - Fléau des loups

Clochette - Fée géante est une force avec laquelle il faut compter. Elle inflige 1 dommage à chaque personnage adverse simplement quand vous la jouez ! Puis, lorsqu'elle bannit un personnage via un défi, elle peut infliger 2 dommages à un autre personnage adverse. Mais que peut faire une fée si son adversaire ne lui offre aucune cible à défier ? Elle appelle son ami La Bête - Fléau des loups, bien sûr !

Non seulement La Bête possède Charge, mais sa capacité Rugissement épuise tous les personnages adverses blessés lorsqu'il est joué,

ce qui lui offre, ainsi qu'à Clochette, de nombreux personnages à défier.

Notez que les capacités de La Bête et de Clochette lorsqu'ils entrent en jeu concernent tous les personnages adverses et non pas ceux que vous choisissez. Cela signifie que cette combo peut se révéler particulièrement dévastatrice face à des adversaires qui espèrent vivement que leur personnages redressés dotés de la capacité Hors d'atteinte, soient épargnés.



115  Standard  Brillante  **PROMO**

## PREMIER CHAPITRE, ENCYCLOPÉDIE

Cette section contient les images en couleurs des cartes de *Disney Lorcana : Premier Chapitre*. Cela n'inclut pas les cartes promo... ou des cartes secrètes.

Utilisez ces pages comme checklist, comme référence ou simplement pour admirer l'illustration des cartes. Elles sont classées dans l'ordre croissant de leur numéro de collection. Chaque carte de ce set possède une version brillante et une version standard ! Nous avons ajouté des cases pratiques pour chacune des deux versions pour vous permettre de cocher les cartes de votre collection. Nous avons également prévu un espace pour noter toute autre version, comme les cartes promo.

### SYMBOLES DE RARETÉ



**Companion App**  
N'oubliez pas de consulter l'application complémentaire *Disney Lorcana Trading Card Game* pour apprendre à jouer et bien plus !





001  Standard  Brillante



002  Standard  Brillante



003  Standard  Brillante



007  Standard  Brillante



008  Standard  Brillante



009  Standard  Brillante



004  Standard  Brillante



005  Standard  Brillante



006  Standard  Brillante



010  Standard  Brillante



011  Standard  Brillante



012  Standard  Brillante





013  Standard  Brillante



014  Standard  Brillante



015  Standard  Brillante



019  Standard  Brillante



020  Standard  Brillante



021  Standard  Brillante



016  Standard  Brillante



017  Standard  Brillante



018  Standard  Brillante



022  Standard  Brillante



023  Standard  Brillante



024  Standard  Brillante





025  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



026  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



027  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



031  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



032  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



033  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



028  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



029  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



030  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



034  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



035  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



036  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_





037  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



038  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



039  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



043  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



044  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



045  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



040  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



041  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



042  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



046  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



047  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



048  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_





049  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



050  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



051  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



055  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



056  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



057  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



052  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



053  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



054  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



058  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



059  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



060  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_





061  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



062  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



063  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



067  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



068  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



069  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



064  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



065  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



066  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



070  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



071  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



072  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



**1**



**LE DUC DE WESELTON**  
Dignitaire opportuniste  
Storyborn • Méchant

2 2

"De la sorcellerie. Je savais qu'il se passait des choses douteuses, par ici."

© R. La Batellerie / L. Gammache  
73/204 - FR - 1

073  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**2**



**FLYNN RIDER**  
Charmant voleur  
Storyborn • Héros • Prince

1 2

**LE GRAND JEU** Chaque fois que ce personnage est défé, le joueur qui a lancé le défi choisit et défausse une de ses cartes.

"Je ne souhaitais pas en arriver là, mais vous ne me laissez pas le choix."

© Leonardo Gammache  
M/204 - FR - 1

074  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**6**



**GÉNIE**  
Fait le show  
Storyborn • Allié

3 4

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

**TUOUSPAINS** Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage et renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

"Et quand je dis "tobracodabm", on s'écote et tu disparaissas par magie."

© Giulia Bizio  
73/204 - FR - 1

075  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**3**



**HORACE**  
Crapule bonne à rien  
Storyborn • Allié

4 3

"C'est pas ici qu'ils sont, Jasper."

© Joash Woz  
73/204 - FR - 1

079  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**3**



**IAGO**  
Perroquet brailard  
Storyborn • Allié

1 4

**T'AS UN PROBLÈME?** - Choisissez un personnage, il gagne Combattant durant son prochain tour. (Il ne peut pas être envoyé à l'aventure et doit défier à chaque tour s'il le peut.)

© Brian West  
80/204 - FR - 1

080  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**3**



**JASPER**  
Petite frappe  
Storyborn • Allié

2 4

**ENLEVEMENT DE CHIOTS** Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, choisissez un personnage adverse qui ne pourra pas être envoyé à l'aventure durant son prochain tour.

"J'y'ai déjà dit qu ça sert à rien d penser, Horace."

© Nathan Van Gool  
81/204 - FR - 1

081  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**8**



**GÉNIE**  
Déchaine ses pouvoirs  
Floodborn • Héros

3 5

Alter 6 (Vous pouvez payer 6 C pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages Génie.)

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

**POUVOIR COSMIQUE PHÉNOMÉNAL** Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez jouer gratuitement une carte action coûtant 5 ou moins.

© Javier Salas  
76/204 - FR - 1

076  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**2**



**GÉNIE**  
À votre service  
Dreamborn • Allié

2 3

"Tu peux souhaiter à peu près n'importe quoi ! Tu préfères la version courte ou tu veux que je te sorte le grand jeu ?"

© Matt Chapman  
71/204 - FR - 1

077  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**4**



**HANS**  
Prince malfaisant  
Storyborn • Méchant • Prince

3 3

"Les règles sont comme de vieux frères et sœurs. Tout ce qu'il faut, c'est se mettre en travers de votre chemin."

© Rosalind Wiseman  
78/204 - FR - 1

078  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**6**



**JOHN SILVER**  
Pirate extraterrestre  
Storyborn • Méchant • Allié • Pirate • Capitaine

5 5

**CHERCHEZ LA BAGARRE** Lorsque vous jouez ce personnage ou qu'il est envoyé à l'aventure, choisissez un personnage adverse qui gagne Combattant durant son prochain tour. (Il ne peut pas être envoyé à l'aventure et doit défier à chaque tour s'il le peut.)

"Surtout, ne laisse pas impressionner par cette quincallerie, Tom."

© Steven Nguyen / David Rodick  
82/204 - FR - 1

082  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**5**



**JUMBA JOOKIBA**  
Scientifique dissident  
Dreamborn • Allié • Inventeur

4 5

"Créer un être, moi ? Ha ! Mais ce serait totalement irresponsable et contraire à l'éthique. Je ne pourrais jamais, jamais... enfin si... peut-être... pour essayer."

© Micah Callison  
83/204 - FR - 1

083  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_

**5**



**KUZCO**  
Empereur pourri gâté  
Storyborn • Roi

2 4

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

**PAS TOUCHER** Si ce personnage est défé et banni, vous pouvez bannir le personnage qui l'a défé.

"J'ai demandé des émeuses et ça... c'est clairement du jéré ! C'est qui votre problème, les gars ?"

© Greg Tyn  
84/204 - FR - 1

084  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



6



**MADAME DE TRÉMAINE**  
Cruelle marâtre  
Dreamborn • Méchant

1 5

**RECOMMANDÉ !** Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez reprendre en main une carte action de votre défausse.

«Si tu as fini tes corvées, c'est que tu n'en avais pas assez à faire.»

© Leonardo Giambidia 85/204 - FR - 1

085  Standard  Brillante

5



**LE CHAPELIER FOU**  
Hôte courtais  
Storyborn

2 4

**HEURE DU THÉ** Chaque fois que ce personnage est défé, vous pouvez piocher une carte.

Le Chapelier Fou : «Est-ce que vous désirez un peu plus de thé ?»  
Alice : «Je n'en ai pas encore bu une goutte. Comment voulez-vous que j'en veuille un peu plus ?»

© Bill La Barbera 86/204 - FR - 1

086  Standard  Brillante

2



**MÉGARA**  
Tireuse de ficelles  
Dreamborn • Allié

2 1

**SUPER-MALE !** Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage qui gagne +2  $\heartsuit$  pour le reste de ce tour.

«Un contrat est un contrat. Mais tomber amoureuse n'en faisait pas partie.»

© Ashley Archer 87/204 - FR - 1

087  Standard  Brillante

3



**PETER PAN**  
Toujours dans les airs  
Dreamborn • Héros

3 2

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défer ce personnage.)

«Quel est ton problème Crochet ? Tu ne sais pas voler ?»

© Eric 92/204 - FR - 1

091  Standard  Brillante

2



**TAMATOA**  
Petit crabe triste  
Dreamborn

1 4

«Un jour, je deviendrai le crustacé le plus craboteux que le monde ai jamais porté.»

© Jeff Martin 93/204 - FR - 1

092  Standard  Brillante

4



**LA FÉE CLOCHETTE**  
La plus serviable  
Storyborn • Allié • Fée

2 3

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défer ce personnage.)

**POUSSIÈRE DE FÉE** Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage qui gagne Insaisissable pour le reste de ce tour.

© Carol Sully 93/204 - FR - 1

093  Standard  Brillante

7



**MICKY MOUSE**  
Bandit rusé  
Floodborn • Héros

6 5

**Alter 5** (Vous pouvez payer 5  $\heartsuit$  pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages Mickey Mouse.)

**MAUVAISE ORIENTATION** Chaque fois que vous jouez une carte action, choisissez un personnage adverse. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure durant son prochain tour.

«Une souris verte... qui courait sur les toits...»

© Alex Aronov / Kendall Hale 88/204 - FR - 1

088  Standard  Brillante

3



**MICKY MOUSE**  
Pilote de bateau à vapeur  
Storyborn • Héros • Capitaine

3 4

Sur les rivières, à travers les Terres d'Encre, le petit bateau à vapeur siffle en réponse à la joyeuse mélodie de son pilote.

© Joel Shapiro / Lee 89/204 - FR - 1

089  Standard  Brillante

6



**MÈRE GOTHEL**  
Manipulatrice égoïste  
Storyborn • Méchant

3 6

**ÉVITE LE DRAME. RESTE AVEC MOI** Tant que ce personnage est épuisé, aucun personnage adverse ne peut être envoyé à l'aventure.

«Parfait. C'est encore moi qui passe pour la méchante.»

© Janet Saly 90/204 - FR - 1

090  Standard  Brillante

3



**RECOMMANDÉ !**  
Action

Reprenez en main une carte action de votre défausse.

«Et tu nettoieras le jardin, sans oublier la terrasse, les marches d'escalier, les cheminées, indépendamment bien sûr du lavage, repassage et couture habituels...»  
... Madame de Trémaine

© Ellen Hahn 94/204 - FR - 1

094  Standard  Brillante

3



**N'ÉCOUTE QUE MOI**  
Action • Chanson

(Vous pouvez  $\heartsuit$  une carte personnage coûtant 3 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)

Renvoyez une carte personnage de sa défausse dans la main de son propriétaire.

«De toutes les manières, partout le malquette sur Terre.»

© R. La Barbera / L. Giambidia 95/204 - FR - 1

095  Standard  Brillante

1



**RUÉE**  
Action

Choisissez un personnage ayant au moins un jeton Dommage et infligez-lui 2 dommages supplémentaires.

«Une ruée d'animaux sauvages est comme une rivière en furie : il vaut mieux l'observer de loin.»

© Matt Chapman 96/204 - FR - 1

096  Standard  Brillante





097  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



098  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



099  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



103  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



104  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



105  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



100  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



101  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



102  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



106  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



107  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



108  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



**4**



**ELSA**  
Surfeuse des glaces

3 4

Dreamborn • Héros • Reine • Mage

**CANEST PAS UN BLIZZARD!** Lorsque vous jouez un personnage Anna, redressez ce personnage. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

"Ma sœur a toujours été là pour moi. Je me dois d'être là pour elle."

© Mira Posaz / Miramax/Palco  
10/204 - FR - 1

109  Standard  Brillante

**2**



**GASTON**  
Chasseur arrogant

4 2

Storyborn • Méchant

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

Quand on est vraiment le meilleur, ça n'est plus de l'arrangement.

© Mathieu Robert-Darès  
10/204 - FR - 1

110  Standard  Brillante

**5**



**DINGO**  
Tête brûlée

3 4

Dreamborn • Héros

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

Il suffit parfois d'une bonne impulsion et hyuck.

© Kenneth Anderson  
10/204 - FR - 1

111  Standard  Brillante

**8**



**MICKEY MOUSE**  
Brave petit tailleur

5 5

Dreamborn • Héros

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

Quand le danger menace et que la victoire ne tient qu'à un fil, un héros se précipite à la rescousse, déterminé à en découdre pour rapatrier les choses.

© Nicholas Kuhn  
10/204 - FR - 1

115  Standard  Brillante

**1**



**MINNIE**  
Toujours élégante

1 3

Storyborn • Héros

Personne ne fait le poids, face à son sens de la mode.

© Kenneth Anderson  
10/204 - FR - 1

116  Standard  Brillante

**5**



**VAIANA**  
Choisie par l'Océan

2 6

Storyborn • Héros • Princesse

**MOI, JE SAIS QUI TU ES!** Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez choisir un personnage Te Kā et le bannir.

"Tu sais qui tu es."

© Tereza Chvalik  
10/204 - FR - 1

117  Standard  Brillante

**2**



**LE FOU**  
Agitateur de foule

2 2

Dreamborn • Allié

**ATTISER LES FLAMMES!** Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage et redressez-le. Celui-ci ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

Il suffit d'une toute petite impulsion pour entraîner une foule sur la mauvaise direction.

© Galia Ben-David  
10/204 - FR - 1

112  Standard  Brillante

**9**



**MALÉFIQUE**  
Dragon monstrueux

7 5

Storyborn • Méchant • Dragon

**FEU DU DRAGON!** Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez choisir un personnage et le bannir.

Neuvième règle de la méchanceté : "Si toutes les ruses ont échoué jusque-là, transforme-toi en dragon."

© Jan Heide  
10/204 - FR - 1

113  Standard  Brillante

**5**



**MAUI**  
Hôte des Hommes

6 5

Storyborn • Héros • Dieu

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

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

"Je pense que ce que tu essayes de dire, c'est 'Merci!'"

© Fred Manno Caporaso  
10/204 - FR - 1

114  Standard  Brillante

**5**



**MULAN**  
Soldat impérial

4 5

Storyborn • Héros • Princesse

**UN EXEMPLE!** Lorsque ce personnage est banni d'un autre via un défi durant votre tour, tous vos autres personnages gagnent +1 ♠ pour le reste de ce tour.

© Mark Miller  
10/204 - FR - 1

118  Standard  Brillante

**3**



**PETER PAN**  
Combattant intrépide

3 2

Storyborn • Héros

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

"La mort frappe ceux qui traitent Peter Pan de lâche ! D'accord pour un combat singulier. Et je garde une main derrière le dos !"

© Ann Ding  
10/204 - FR - 1

119  Standard  Brillante

**4**



**PONGO**  
Scapipant

2 3

Storyborn • Héros

**Insaisissable** (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

"À vrai dire, je n'avais établi aucun plan... enfin je... je cherchais à attirer l'attention. Vous savez... histoire de créer une ambiance."

© Brian West  
10/204 - FR - 1

120  Standard  Brillante





121  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



122  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



123  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



127  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



128  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



129  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



124  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



125  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



126  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



130  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



131  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



132  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



**2**

**ENCHEVÊTRÉ**  
Action

Chaque adversaire perd 1 éclat de Lore.

«Ne bougez pas ! Je veux dire... vous n'avez pas le choix, je suppose. Mais quand même... Ne bougez pas !»  
— Raponce

En MAB  
133/204 - FR - 1

133  Standard  Brillante

**3**

**POMME EMPOISONNÉE**  
Objet

**CRÔQUE** 1  $\heartsuit$  Bannissez cet objet - Choisissez un personnage et épousez-le. Si c'est une Princesse, bannissez-la à la place.

«Une tranche de la pomme empoisonnée et les yeux de la victime se fermeront à jamais.» — La Reine

Andrew Tabaldi  
134/204 - FR - 1

134  Standard  Brillante

**1**

**BOUCLIER DE VERTU**  
Objet

**À L'ÉPREUVE DU FEU** 3  $\heartsuit$  - Choisissez un personnage et épousez-le. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

«Aussi, Prince, prenez sans hésiter ce bouclier et cette épée de vérité. Seules ces armes magiques peuvent triompher de Moliégue.»

En MAB  
135/204 - FR - 1

135  Standard  Brillante

**5**

**AURORE**  
Gardienne rêveuse

3  $\heartsuit$  5  $\clubsuit$

**FLÛTEUR - MÉROS - PRINCESSE**

Alter 3 (Vous pouvez payer 3  $\heartsuit$  pour jouer ce personnage sur un autre personnage Aurore.)

**ÉLÉMENTS D'ÉPREUVE** Vos autres personnages gagnent Héros d'Étendue. (Ils ne peuvent pas être choisis par vos adversaires, hormis pour un défi.)

Et tandis que la princesse dormait profondément, sa puissance s'éveilla.

En MAB  
139/204 - FR - 1

139  Standard  Brillante

**2**

**AURORE**  
Princesse Royale

2  $\heartsuit$  2  $\clubsuit$

**STORYBOIN - MÉROS - PRINCESSE**

«Mais si on fait le même rêve plusieurs fois, on dit qu'il se réalise un jour.»

En MAB  
140/204 - FR - 1

140  Standard  Brillante

**3**

**BELLE**  
Inventrice

2  $\heartsuit$  3  $\clubsuit$

**DREAMBOIN - MÉROS - PRINCESSE - INVENTEUR**

**BRICOLEUSE** Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain objet que vous jouez durant ce tour coûte 1  $\heartsuit$  de moins.

Un peu d'ingéniosité et beaucoup de cœur l'emmenent loin dans ce monde.

En MAB  
141/204 - FR - 1

141  Standard  Brillante

**4**

**ÉPÉE DE VÉRITÉ**  
Objet

**ENCHANTEMENT FINAL** Bannissez cet objet - Choisissez un personnage Méchant et bannissez-le.

Presque aussi puissant qu'un véritable baiser d'Amour.

Andrew Tabaldi  
136/204 - FR - 1

136  Standard  Brillante

**4**

**ARIEL**  
Collectionneuse de coquilles et de couacs

3  $\heartsuit$  3  $\clubsuit$

**STORYBOIN - MÉROS - PRINCESSE**

**VOIS CES TRÉSORS!** Chaque fois que vous jouez un objet, vous pouvez redresser ce personnage.

«Tu veux un tire-boba ? J'en ai des tas.»

Wesley Myrland Sait  
137/204 - FR - 1

137  Standard  Brillante

**4**

**AURORE**  
Rose

2  $\heartsuit$  5  $\clubsuit$

**STORYBOIN - MÉROS - PRINCESSE**

**BEAUTÉ DÉCONCERTANTE** Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage qui subit -2  $\heartsuit$  pour le reste de ce tour.

«Je trouve qu'il y avait quelque chose de troublant dans cette voix. De trop merveilleux pour être vrai.»  
— Prince Philippe

Bradley Robert  
138/204 - FR - 1

138  Standard  Brillante

**4**

**BELLE**  
Étrange demoiselle

2  $\heartsuit$  4  $\clubsuit$

**STORYBOIN - MÉROS - PRINCESSE**

**LIBRE UN LIVRE** À chaque tour, vous pouvez placer une carte supplémentaire de votre main dans votre réserve d'encre.

**MON PASSAGE PRÉFÉRÉ** Tant que vous avez 10 cartes ou plus dans votre réserve d'encre, ce personnage +4  $\heartsuit$ .

«J'aime les romans de cape et d'épée, plein de magie et de princes enroulés.»

Mica Pissot  
142/204 - FR - 1

142  Standard  Brillante

**7**

**TUI**  
Chef respecté

3  $\heartsuit$  6  $\clubsuit$

**STORYBOIN - MENTAR - BAI**

**Soutien** (Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez ajouter sa  $\heartsuit$  à celle d'un autre personnage ou choix pour le reste de ce tour.)

«Tu pourras toujours compter sur la force de ceux qui t'aiment.»

En MAB  
143/204 - FR - 1

143  Standard  Brillante

**5**

**DONALD**  
Investeur fanfaron

4  $\heartsuit$  3  $\clubsuit$

**DREAMBOIN - MÉROS - INVENTEUR**

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

Marcher, aller, aller plus loin... et travailler moins !

En MAB  
144/204 - FR - 1

144  Standard  Brillante





**POLOCHON**  
La voix de la raison  
Storyborn - Allié

2 2

"Le risque... l'aventure... le danger qui vous frôle les nageoires. Aaaaah !"

157

145  Standard  Brillante



**GRAND-MÈRE TALA**  
Contesse  
Storyborn - Mentor

1 1

**TOUJOURS PRÈS DE TOI** Lorsque ce personnage est banni, vous pouvez le placer dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée.

Voiana : "Y a-t-il quelque chose que tu veux me dire ?"  
Grand-mère Tala : "Y a-t-il une chose que tu aimerais entendre ?"

158

146  Standard  Brillante



**HADES**  
Conspirateur infernal  
Dreamborn - Méchant - Dieu

3 6

**Y AURAIT-IL UN OS LA-DESSOUS ?** Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez choisir un personnage adverse et le placer, face cachée, dans la réserve d'encre de son propriétaire.

"Il doit avoir une faiblesse puisque tout le monde a une faiblesse."

159

147  Standard  Brillante



**MALÉFIQUE**  
Indésirable  
Dreamborn - Méchant - Mage

3 6

Elle n'avait pas été invitée... et n'avait nullement besoin qu'on l'annonce.

160

151  Standard  Brillante



**MAURICE**  
Le plus célèbre des inventeurs  
Dreamborn - Mentor - Inventeur

2 7

**VOYONS VOUS SI ÇA MARCHÉ** Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain objet que vous jouez durant ce tour coûte 2  de moins.

**ÇA MARCHÉ** Lorsque vous jouez un objet, vous pouvez piocher une carte.

161

152  Standard  Brillante



**MERLIN**  
Mentor astrophotomètre  
Dreamborn - Mentor - Mage

3 4

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

"Quelle pagaille ! Quelle grosse médiocrité ! Moustique, il faut qu'on modernise ça."

162

153  Standard  Brillante



**JASMINE**  
Déguisée  
Storyborn - Princesse

3 3

"Essaie de me comprendre. On ne me laisse jamais faire quoi que ce soit. Je n'ai pas un seul véritable ami... On ne m'a jamais permis de franchir la porte du palais."

163

148  Standard  Brillante



**JASMINE**  
Reine d'Agrabah  
Floodborn - Héros - Princesse - Reine

2 5

**Alter 3** (Vous pouvez payer 3  pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages Jasmine.)

**PROTECTRICE** Lorsque vous jouez ce personnage ou qu'elle est envoyée à l'aventure, vous pouvez retirer jusqu'à 2 jetons Dommage de chacun de vos personnages.

164

149  Standard  Brillante



**MALÉFIQUE**  
Sinistre visiteuse  
Storyborn - Méchant - Mage

3 4

"La princesse, en grandissant, aura la grâce et la beauté. Chacun l'aimera et lui sera dévoué. Mais ma volonté est telle qu'avant l'aube de ses seize ans, elle se piquera le doigt à la pointe d'une quenouille."

165

150  Standard  Brillante



**MICKEY MOUSE**  
DéTECTIVE  
Dreamborn - Héros - DéTECTIVE

1 3

**UN INDICE** Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez placer la première carte de votre pioche dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée.

"D'où que proviennent ces algues, Mickey Mouse était sûr d'une chose : il avait anguille sous roche."

166

154  Standard  Brillante



**MUFASA**  
Roi de la Terre des Lions  
Storyborn - Mentor - Roi

4 6

"Un roi se doit de prendre soin de toutes les créatures de son royaume, quelle que soit leur taille."

167

155  Standard  Brillante



**PHILOCTÈTE**  
Entraîneur de héros  
Storyborn - Mentor

3 1

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

"Il faut être le meilleur pour entraîner les meilleurs. Et l'entraîne les meilleurs !"

168

156  Standard  Brillante





157  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



158  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



159  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



163  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



164  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



165  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



160  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



161  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



162  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



166  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



167  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



168  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_





169  Standard  Brillante



170  Standard  Brillante



171  Standard  Brillante



175  Standard  Brillante



176  Standard  Brillante



177  Standard  Brillante



172  Standard  Brillante



173  Standard  Brillante



174  Standard  Brillante



178  Standard  Brillante



179  Standard  Brillante



180  Standard  Brillante









193  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



194  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



195  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



199  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



200  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



201  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



196  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



197  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



198  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



202  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



203  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



204  Standard  Brillante  \_\_\_\_\_



## CRÉDITS

### Game Design

Game Design : Ryan Miller, Steve Warner  
Set Design : Ryan Miller, Steve Warner, James Watson  
Set Development : Steve Warner, James Watson, Alyson Erb, Sammy Salkind  
Game Design Editor : Kristel Proctor  
Editorial & Rules Manager : Darla Kennerud

### Creative Design

Creative Director : Shane Hartley  
Art Directors : Matthew Eng, Edgar Pasten, Pix Smith, Erik Van Horn  
Illustrations du guide du joueur : Andreas Rocha, Billy Wimblett, Sam Burley  
Graphic Design : Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell, Jonathan Ball

### Narratif

Responsables Narratifs : Kelly Digges, Samantha McFerrin  
Conception initiale : Cassidy Werner  
Rédacteurs Narratif : Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page  
Textes d'ambiance : Kelly Digges (responsable), Darla Kennerud, Chris Page

### Leadership Team

Head of Global Games : Filip Francke  
International Category Director : Florian Baldenhofner  
Brand Manager : Ryan Miller  
Senior Licensing Manager : Meagan Swinney  
Senior Project Manager : Bobbie Willgress  
Production et Sourcing : Tina Wegner

Bienvenu au monde, Robin et Gael.

*Les designers tiennent à remercier tout particulièrement :  
Edlyn Warner et  
Hally Milton pour leur soutien pendant les nombreuses  
nuits blanches  
passées à concevoir ce jeu.*

*Un grand merci à l'équipe Disney, en particulier :  
John Balen, Michelle Fode, Alex Biron,  
Terrell Gentry, Shaun Shishido, Alex Maher,  
Emily Colon et Naohi Kim.*