



The title "GEFLÜSTER AUS DER TIEFE" is displayed in a stylized font. "GEFLÜSTER" is in gold with a glowing effect, "AUS DER" is in a grey stone-like font, and "TIEFE" is in a dark blue stone-like font. Above the text is a decorative swirl of colorful light rays in orange, yellow, green, and blue.

Disney Lorcana TCG Set Release-Notes: Geflüster aus der Tiefe

Hallo Luminari! Willkommen zurück zu einer weiteren Ausgabe der *Disney Lorcana TCG Set-Release-Notes*, diesmal mit dem geheimnisvollen neuen Set *Geflüster aus der Tiefe*. Diese Release-Notes behandeln alle Regeländerungen, neue Mechaniken und Funktionen des Spiels, die mit diesem Set eingeführt werden, und bieten Kontext, warum die Anpassungen notwendig sind.

Für detailliertere Spielinformationen über diese Release-Notes hinaus besuche bitte DisneyLorcana.com/Resources, um dich in die umfassenden Regeln, Turnierregeln und mehr einzulesen.

Spiel-Updates

Hier die spannenden Neuerungen, die mit *Geflüster aus der Tiefe* kommen, zusammen mit kurzen Erklärungen, wie sie funktionieren und was das für dich als Spielerin oder Spieler bedeutet.

Gargoyles / Am Tage aus Stein Fähigkeit



Demona – Peinigerin des Wyvern-Clans

Amethyst-Charakter

Sagengestalt • Schurke • Gargoyle • Magier

6 Kosten, tintbar

5/6/2

\Ad Saxum Commutate\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, erschöpfe alle gegnerischen Charaktere. Danach ziehen alle Mitspielenden (auch du), die weniger als 3 Karten auf der Hand haben, so viele Karten, bis sie 3 Karten auf der Hand haben.

\Am Tage aus Stein\ Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.

Goliath – Clananführer

Stahl-Charakter

Traumgestalt • Held • Gargoyle

6 Kosten, tintbar

6/5/2

\Dämmerung bis Morgengrauen\ Am Ende des Zuges jeder Person, falls diese mehr als 2 Karten auf der Hand hat, muss sie so lange Karten von der Hand auswählen und abwerfen, bis sie 2 Karten auf der Hand hat. Falls die Person weniger als 2 Karten auf der Hand hat, muss sie so lange Karten ziehen, bis sie 2 Karten auf der Hand hat.

\Am Tage aus Stein\ Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.

Charaktere aus Disneys *Gargoyles* schließen sich dem *Disney Lorcana TCG* als neue Glimmer an!

Um ihre Gargoyle-Natur widerzuspiegeln, teilen viele von ihnen eine neue statische Fähigkeit. Diese neue „Am Tage aus Stein“ Fähigkeit lautet: „Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.“ Ob du nun vor hast, diesen Gargoyle zu Beginn deines Zuges oder durch einen Effekt bereit zu machen, diese statische Fähigkeit kann dich aufhalten.

Wie kannst du das umgehen? Hier ist eine Möglichkeit: Wenn du 3 Karten auf der Hand hast und dann eine Karte spielst, die deine Charaktere bereit macht, *könntest* du alle Gargoyles im Spiel trotz ihrer „Am Tage aus Stein“ Fähigkeit bereit machen, da du beim Ausführen des Effekts nur noch 2 Karten auf der Hand hast.

Detektive



Judy Hopps - Am Fall dran

Saphir-Charakter

Sagengestalt • Held • Detektiv

3 Kosten, tintbar

4/3/1

\Versteckte Hinweise\ Wenn du diesen Charakter ausspielst und mindestens einen anderen Detektiv im Spiel hast, darfst du einen Gegenstand deiner Wahl verdeckt und erschöpft in den zugehörigen Tintenvorrat legen.

Geflüster aus der Tiefe dreht sich um Ermittlungen, und wir haben eine Vielzahl neuer Detektive, die sich mit dem Fall befassen. Diese Detektive arbeiten besonders gut als Team zusammen, stärken gegenseitig ihre Fähigkeiten, ermöglichen dir zusätzliche Karten zu ziehen und machen es sogar einfacher, weitere Detektiv-Charaktere ins Spiel zu bringen. Also geh da raus und entdecke alle Möglichkeiten mit dieser strategischen Truppe!

Tintenfarben Champions



Daisy Duck - Saphir-Champion

Saphir-Charakter

Traumgestalt • Held

5 Kosten, tintbar

5/6/1

\Bleibt Standhaft\ Deine anderen Saphir-Charaktere erhalten <Robust> +1.
(Reduziere jeglichen Schaden, der ihnen zugefügt wird, um 1.)

\Blickt nach vorne\ Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Saphir-Charaktere erkundet, darfst du dir die oberste Karte deines Decks anschauen. Leg sie anschließend entweder auf dein Deck oder darunter.

Zum ersten Mal im *Disney Lorcana TCG* haben wir Kartenfähigkeiten, die sich direkt auf bestimmte Tintenfarben beziehen.

Glimmer von Disneys Sensational Six (Micky Maus, Minnie Maus, Pluto, Donald Duck, Daisy Duck und Goofy) dienen als Champions für die sechs *Disney Lorcana* Tintenfarben, mit Fähigkeiten, die von den einzigartigen Eigenschaften jeder Tinte inspiriert sind. Daisy Duck - Saphir-Champion zum Beispiel macht deine anderen Saphir-Charaktere widerstandsfähiger, indem sie ihnen **Robust** +1 gibt.

Schau dir unbedingt alle sechs Champions an, um einen Blick auf ihre Fähigkeiten zu werfen!

Neues Schlüsselwort: Alarmiert



Kriki - Glücksbringer

Saphir-Charakter

Sagengestalt • Verbündeter

2 Kosten, tintbar

3/2/1

Alarmiert (*Dieser Charakter kann herausfordern, als hätte er Wendig.*)

Wendige-Charaktere, seid gewarnt. Es gibt neue Glimmer mit scharfen Augen und schnellen Reflexen, die auf der Lauer liegen. Mit der neuen Schlüsselwort-Fähigkeit **Alarmiert** können einige Charaktere nun **wendige** Charaktere herausfordern, selbst wenn sie nicht selbst **Wendig** sind. Variationen dieser Mechanik sind bereits zuvor im Spiel aufgetaucht, doch jetzt geben wir ihr einen offiziellen Platz im Pantheon der Schlüsselwort-Fähigkeiten.

Es ist wichtig zu beachten, dass **Alarmiert** *nicht Wendig* ist, daher beeinflusst eine Fähigkeit, die deinen **wendigen** Charakteren +1 {S} gibt, keine Charaktere mit **Alarmiert**. Ein Charakter mit **Alarmiert** kann jedoch trotzdem **Wendig** durch eine Fähigkeit erhalten, die es ihm verleiht.

Neues Schlüsselwort: Stärken



Simba - Auf dem Weg zum König

Bernstein-Charakter

Sagengestalt • Held • Prinz • Geflüster

7 Kosten, tintbar

<Stärken> 3 {I} (Einmal während deines Zuges darfst du 3 {I} bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diesen Charakter zu legen.)

\Rechtzeitiges Bündnis\ Jedes Mal, wenn du eine Karte unter diesen Charakter legst, darfst du die oberste Karte deines Decks aufdecken. Falls sie eine Charakterkarte ist, darfst du sie kostenlos und erschöpft ausspielen. Falls nicht, lege sie unter dein Deck.

Geheimnisvolle Charaktere namens Geflüster sind in der Welt von Lorcania angekommen, aber sie brauchen die Hilfe eines Luminari, um zu ihrem vollen Potenzial *verstärkt* zu werden. (Hast du das Wortspiel bemerkt?) Im Austausch gegen etwas Tinte und die oberste Karte deines Decks können Charaktere mit **Stärken** neue Fähigkeiten erhalten oder anderen Charakteren im Spiel helfen.

Auf jede Instanz von **Stärken** auf einer Karte folgt eine Zahl und das {I}-Symbol, die anzeigen, wie viel Tinte benötigt wird, um die Fähigkeit zu nutzen. Zum Beispiel bedeutet **Stärken** 3 {I}, dass du 3 Tinte bezahlen musst, um diese Fähigkeit zu nutzen.

Wenn du die Kosten bezahlst, indem du so viel Tinte erschöpfst, nimmst du die oberste Karte deines Decks und legst sie verdeckt unter die Karte mit der **Stärken**-Fähigkeit, die du verwendet hast. So einfach ist das! Einige Effekte achten darauf, ob sich eine Karte unter einem Charakter befindet, während andere Effekte dann auslösen, wenn eine Karte unter einen Charakter gelegt wird. Du kannst jede **Stärken**-Fähigkeit nur einmal pro Zug verwenden, also wähle den richtigen Moment mit Bedacht.

Genau wie bei Karten im Tintenvorrat eines Spielers dürfen Karten, die verdeckt unter Charakteren liegen, von keinem Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt angesehen werden. Nicht schummeln!

Neben **Stärken** gibt es noch andere Effekte, die Karten direkt unter andere legen, sogar Karten ohne **Stärken**. Dazu haben wir uns damit auseinandergesetzt, was es bedeutet, „unter“, „die oberste“ oder einfach nur „im Spiel“ zu sein. Das führt uns zu ...

Präzisierte Regeln: Zustände

Disney Lorcania Karten können während eines Spiels verschiedene Zustände haben, wie bereit oder erschöpft. Da du jetzt **Stärken** verwenden kannst, um Karten verdeckt unter andere Karten zu legen, oder den schwarzen Zauberkessel, um Karten offen unter diesen zu legen, mussten wir die Regeln für bestimmte Kartenbedingungen präzisieren und die Liste der Bedingungen erweitern.

Kurz gesagt: Karten, die unter anderen Karten liegen, gelten nicht als im Spiel befindlich. Betrachte sie als verstaute Karten, mit denen nicht interagiert werden kann, die aber nicht vollständig verschwunden sind. Schauen wir uns den schwarzen Zauberkessel an, um dies zu verdeutlichen.



Der schwarze Zauberkessel

Bernstein Gegenstand

3 Kosten, nicht tintbar

\Der Kessel ruft\ {E}, 1 {I} – Lege 1 Charakterkarte aus deinem Ablagestapel offen unter diesen Gegenstand.

\Steht auf und folgt mir!\ {E}, 1 {I} – Du darfst in diesem Zug Charaktere ausspielen, die unter diesem Gegenstand liegen.

Wir wollten die Regeln zu „legen“ und „unter“ präzisieren und haben daher die folgenden Aktualisierungen vorgenommen:

- Karten, die unter anderen Karten liegen, gelten nicht als im Spiel befindlich.
- Karten unter andere Karten zu legen, bedeutet nicht, sie auszuspielen.
- Karten gelten nur dann als im Spiel befindlich, wenn sie sich in der Spielzone befinden, keine Karten auf ihnen liegen und sie offen sind.

Sieh dir das [umfassende Regelwerk des Disney Lorcana TCG](#) für weitere Informationen und die neuesten Updates an.

Kleine Regelaktualisierungen

Mit diesem neuen Set haben wir die folgenden allgemeinen Aktualisierungen am umfassenden Regelwerk des *Disney Lorcana TCG* vorgenommen:

- 6.1.2.2. Folgende Klassifizierungen wurden hinzugefügt: Koloss, Gargoyle, Geist, Honig und Geflüster.
- 7.7.8. Es wurde eine Regel hinzugefügt, um klarzustellen, dass mehrere Instanzen desselben Ersatzeffekts nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden können.
- 8.2.4.–8.2.4.1. Es wurden Regeln hinzugefügt, die beschreiben, wie ein oder mehrere Stapel Karten bewegt werden, wenn Karten in beliebiger Reihenfolge auf die oberste oder unterste Position des Decks einer Person gelegt werden.
- 10.10.3. Die Formulierung wurde angepasst, um den Zustand zu verdeutlichen, den ein Charakter mit Gestaltwandel hat, wenn er auf einen anderen Charakter gelegt wird.

Quality-of-Life-Aktualisierungen

Diese Aktualisierungen sind Anpassungen der Sprache und des Wortgebrauchs innerhalb der Regeln für mehr Klarheit.

- 8.5.2. Die Formulierung wurde geändert, um sich stärker am Kartentext zu orientieren.

Aktualisierungen des Regel-Glossars

Manchmal stellen Glossar-Aktualisierungen frühere Einträge klar, und manchmal beinhalten sie neu eingeführte Begriffe. Mit der Veröffentlichung des neuesten Sets haben wir Folgendes klargestellt und hinzugefügt:

- **verdeckt:** Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite zu den Spielern und deren Vorderseite nach unten zur Spielfläche zeigt. Kein Spieler darf sich zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte ansehen, auch nicht der eigenen. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.
- **aufgedeckt:** Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite zu den Spielern zeigt. Eine aufgedeckte Karte ist öffentlich bekannt und kann von jedem Spieler jederzeit angesehen werden.
- **In einem Stapel:** 2 oder mehr Karten, die in der Spielzone sind und in einem einzigen Stapel liegen, bestehend aus einer obersten Karte und allen Karten unter ihr. Wenn die oberste Karte in einem Stapel in eine bestimmte Zone bewegt wird, bewegen sich alle Karten unter dieser Karte in dieselbe Zone, und diese Karten gelten nicht mehr als in einem Stapel.

- **im Spiel:** Eine Karte in der Spielzone, auf der keine Karten liegen. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte, in einer anderen Zone als der Spielzone oder verdeckt ist, gilt sie nicht als im Spiel.
- **oberste:** Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten unter sich hat.
- **unter:** Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten auf sich liegen hat. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt. Aber kein Spieler darf sich zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht die, der eigenen.

Kartenspezifische Hinweise

Im Folgenden finden Sie Antworten auf einige Fragen, die beim Spielen bestimmter Karten aus diesem neuen Set auftreten könnten. Dies soll keine vollständige Liste sein, aber wir hoffen, dass es eine hilfreiche Orientierung für einige der komplexeren Karten ist.

Der Gehörnte König - Boshafter Herrscher



Der Gehörnte König - Boshafter Herrscher

Amethyst-Charakter

Flutgestalt • Schurke • König • Magier

4 Kosten, tintbar

3/4/2

<Gestaltwandel> 2 {I} (Du kannst 2 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Der-gehörnte-König-Charaktere auszuspielen.)

\Steht auf!\ Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Charaktere durch eine Herausforderung verbannt wird, darfst du jene Karte zurück auf deine Hand nehmen. Wähle danach eine Karte aus deiner Hand und wirf sie ab.

F: Wenn ich mich dafür entscheide, keine Karte auf meine Hand zurückzunehmen, muss ich dann trotzdem eine Karte abwerfen?

A: Nein. Wenn du dich entscheidest, den „darfst“-Teil einer Fähigkeit nicht auszuführen, passiert nichts aus dem nachfolgenden Satz, einschließlich des Effekts, eine Karte zu wählen und abzuwerfen.

Rapunzel - Bereit für Abenteuer



Rapunzel - Bereit für Abenteuer

Bernstein-Charakter

Traumgestalt • Held • Prinzessin

2 Kosten, tintbar

1/2/1

<Unterstützen> (Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine {S} in diesem Zug zur {S} eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

\Akt der Freundlichkeit\ Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere für <Unterstützen> ausgewählt wird, erhält er bis zu Beginn deines nächsten

Zuges das nächste Mal, wenn er Schaden erhalten würde, stattdessen keinen Schaden.

F: Wie funktioniert Rapunzels Fähigkeit „Akt der Freundlichkeit“?

A: Akt der Freundlichkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die einen statischen Ersatzeffekt erzeugt, wann immer du einen deiner Charaktere für **Unterstützen** auswählst. Dieser statische Effekt hält an, bis er genutzt wird oder bis zum Beginn deines nächsten Zuges, je nachdem, was zuerst eintritt. Ein statischer Ersatzeffekt existiert unabhängig vom Charakter, für den er erzeugt wurde. Wenn also ein anderer Effekt dazu führt, dass der Charakter alle Fähigkeiten verliert, bleibt der statische Ersatzeffekt unberührt.

F: Wenn mehrere Instanzen des durch Akt der Freundlichkeit erzeugten Ersatzeffekts gleichzeitig angewendet werden, bleiben sie bestehen, wenn sie beim nächsten Mal, wenn Schaden zugefügt wird, nicht ausgeführt werden?

A: Nein, wenn ein Ereignis von mehreren Instanzen desselben Ersatzeffekts betroffen wäre, wählt der Spieler aus, welchen er anwenden möchte, und die anderen Effekte hören auf zu existieren. Zum Beispiel, wenn zwei statische Ersatzeffekte durch Akt der Freundlichkeit erzeugt wurden, könnten beide beim nächsten Schadensereignis für diesen Charakter angewendet werden. Der Spieler des Charakters wählt aber nur einen aus, welchen er anwenden möchte, und der andere Effekt hört auf zu existieren.

Der schwarze Zauberkessel



Der schwarze Zauberkessel

Bernstein Gegenstand

3 Kosten, nicht tintbar

\Der Kessel ruft\ {E}, 1 {I} - Lege 1 Charakterkarte aus deinem Ablagestapel offen unter diesen Gegenstand.

\Steht auf und folgt mir!\ {E}, 1 {I} - Du darfst in diesem Zug Charaktere ausspielen, die unter diesem Gegenstand liegen.

F: Gilt das Legen einer Karte unter den Schwarzen Kessel als Ausspielen dieser Karte?

A: Nein. Eine Karte, die unter den schwarzen Zauberkessel gelegt wurde, gilt nicht als ausgespielt oder als im Spiel befindlich. Daher wird das Legen einer Karte unter den schwarzen Zauberkessel mit seiner Fähigkeit „Der Kessel ruft“ keine „Jedes Mal, wenn du [...] ausspielst“-Fähigkeiten auslösen.

F: Kann ich Karten ansehen, die mit der Fähigkeit „Der Kessel ruft“ unter den schwarzen Zauberkessel gelegt wurden?

A: Ja. Jeder Spieler kann sich jederzeit aufgedeckte Karten unter beliebigen Karten ansehen.

Nana - Betreuungshündin



Nana - Betreuungshündin

Amethyst-Charakter

Sagengestalt • Verbündeter

3 Kosten, tintbar

3/3/1

\Hilfreiche Instinkte\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du eine Karte von deiner Hand auswählen und abwerfen, um einen Charakter deiner Wahl, der 2 oder weniger kostet, auf die zugehörige Hand zurückzuschicken.

F: Wenn ich keine Karten mehr auf der Hand habe, bevor ich Nana - Betreuungshündins Effekt ausgeführt habe, kann ich trotzdem einen Charakter meiner Wahl auf die zugehörige Hand zurückschicken?

A: Nein. Du musst beim Ausspielen von ihr eine Karte wählen und abwerfen, um einen Charakter auf die zugehörige Hand zurückzuschicken. Das Abwerfen einer Karte ist Teil der Kosten, die du zahlen musst, um den Effekt auszuführen. Wenn du keine Karte abwirfst, passiert nichts vom Rest des Satzes.

Biest - Wütender Gebieter / Heiliger Dudelsack



Biest - Wütender Gebieter

Rubin-Charakter

Sagengestalt • Held • Prinz • Geflüster

2 Kosten, tintbar

3/2/1

<Stärken> 2 {I} (Einmal während deines Zuges darfst du 2 {I} bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diesen Charakter zu legen.)

\Das ist meins\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter einen anderen Charakter herausfordert, falls dieser Charakter mindestens eine Karte unter sich

hat, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende und du sammelst 1 Legende.

Heiliger Dudelsack

Smaragd Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Duck-Erbstück\ Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, darfst du die oberste Karte deines Decks verdeckt unter einen deiner Charaktere oder Orte mit <Stärken> legen.

\Schlachthymne\ Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere oder Orte, der eine Karte unter sich hat, herausfordert wird, sammelst du 1 Legende.

F: Wenn mein Biest - Wütender Gebieter einen Charakter mit einer Karte unter ihm herausfordert und mein Gegner einen heiligen Dudelsack im Spiel hat, was passiert, wenn er bei 19 Legenden ist?

A: Wenn du mit Biest jenen Charakter herausforderst, gehen sowohl seine auslösbarer Fähigkeit als auch die auslösbarer Fähigkeit des heiligen Dudelsacks in den Beutel. Der aktive Spieler wählt und führt seine Fähigkeiten zuerst aus, also führst du die Fähigkeit von Biest aus und sammelst 1 Legende, während dein Gegner 1 Legende verliert, wodurch sein Legendenstand auf 18 sinkt. Wenn keine weiteren deiner auslösbarer Fähigkeiten mehr im Beutel sind, führt dein Gegner die Fähigkeit seines Dudelsacks aus und sammelt 1 Legende, wodurch er wieder auf 19 kommt. All dies geschieht, bevor Schaden zugefügt wird.

Hercules - Mächtiger Anführer



Hercules - Mächtiger Anführer

Rubin-Charakter

Sagengestalt • Held • Prinz • Gottheit

4 Kosten, nicht tintbar

5/3/2

\Stets wachsam\ Dieser Charakter erhält keinen Schaden, außer er wird herausfordert.

\Stets wacker\ Solange dieser Charakter erschöpft ist, erhalten deine anderen Helden keinen Schaden, außer sie werden herausfordert.

F: Gilt Hercules Fähigkeit „Stets wachsam“ auch, wenn er herausfordert?

A: Nein. Der Unterschied zwischen einem *herausfordernden* Charakter und einem, der *herausgefordert* wird, besteht darin, ob es sich um den Charakter des aktiven Spielers oder des Gegners handelt. Der aktive Spieler bestimmt, welcher seiner Charaktere herausfordernd ist, und der gegnerische Charakter, den er dafür wählt, ist derjenige, der herausgefordert wird. Also macht „Stets wachsam“ Hercules nicht immun gegen jeglichen Schaden durch Herausforderungen. Er erhält zwar *keinen* Schaden, wenn er selbst herausfordert (oder außerhalb einer Herausforderung), aber er *kann* Schaden nehmen, wenn er herausgefordert wird.

Hast du weitere Fragen zu irgendwelchen Karten? Tritt der Community bei unter discord.gg/disneylorcana und stelle deine Fragen! Wir sind ein netter Haufen.