



## *Disney Lorcana TCG Set-Release-Infos: Mythen*

Hello Luminari! Willkommen zu unseren ersten Set-Release-Infos. Hier erklären wir die neuesten Updates zum Spiel und beantworten Fragen zu den neuen Karten. Diese Release-Infos erklären alle Regeländerungen, neuen Mechaniken und Spielemente, die mit *Mythen* eingeführt wurden, und liefern Hintergründe dazu, warum diese Anpassungen nötig sind.

Für ausführlichere Infos zum Spiel über diese Release Infos hinaus, besuche [DisneyLorcana.com/resources](https://DisneyLorcana.com/resources). Dort findest Du das umfassende Regelwerk, Turnierregeln und vieles mehr.

### **Spiel-Updates**

Wir freuen uns, bekannt zu geben, dass wir zwei größere Neuerungen für das *Disney Lorcana TCG* einführen. Hier erfährst Du, wie diese Änderungen funktionieren und was sie für Dich als Spielerin oder Spieler bedeuten.

### **Set-Rotation**

Im August 2023 haben wir das *Disney Lorcana TCG* mit 204 Karten im Set *Das Erste Kapitel* veröffentlicht. Zwei Jahre später sind wir bereit, einen neuen Meilenstein anzukündigen – um die Stabilität des Spiels für viele weitere Jahre zu sichern. *Mythen* bringt ein neues Konzept in das *Disney Lorcana TCG*: Set-Rotation!

Derzeit kannst du alle acht bestehenden Sets im Core Constructed-Format verwenden. Nach Veröffentlichung von *Mythen* am 5. September 2025, werden die ersten vier Sets aus diesem

Turnierformat rotieren. Das bedeutet, dass Karten aus den folgenden Sets nicht mehr in Core Constructed-Events erlaubt sind: *Das Erste Kapitel*, *Aufstieg der Flutgestalten*, *Die Tintenlande und Ursulas Rückkehr*.

Es ist wichtig zu betonen, dass dies nur für Core Constructed-Turniere gilt. Du kannst weiterhin alle Karten nach Belieben zu Hause mit deinen Freunden und deiner Familie spielen!

Nehmen wir an, du magst Limited-Format-Events, bei denen du verschlossene Booster Packs erhältst und daraus direkt neue Decks baust. Könnte man ein Limited Event veranstalten, bei dem Spielende je ein Booster aus jedem bisherigen *Disney Lorcana TCG*-Set öffnen? Absolut! (Das klingt tatsächlich nach sehr viel Spaß.)

Ebenso kannst du weiterhin Karten aus allen Sets im Infinity Constructed verwenden. Denk nur daran, dass Infinity Constructed eine eigene Liste verbotener Karten haben wird.

Zukünftige Set-Rotationen werden einmal pro Jahr stattfinden. Die nächste Rotation findet im Sommer 2026 statt, wenn *Himmelsleuchten*, *Azurblaues Meer*, *Archazias Insel*, und *Domäne von Dschafar* aus dem Core Constructed Format rotieren. Im Allgemeinen kannst du zu jedem Zeitpunkt Karten aus fünf bis acht Sets im Core Constructed spielen.

Mehr über Set-Rotation erfährst du [hier](#).

## Reprints beliebter Karten

Wir haben in der Vergangenheit bereits Karten reprinted, aber mit der Veröffentlichung von *Mythen* werden viele deiner (und unserer) Lieblingskarten wieder ins Rampenlicht rücken! Das bedeutet, dass selbst mit der Set-Rotation einige starke Standardkarten mindestens ein weiteres Jahr im Core Constructed-Turnierformat verbleiben und dir mehr Möglichkeiten geben, die Karten zu spielen, die du liebst.

Eine Karte gilt als Reprint, wenn sie alle Eigenschaften einer früheren Karte besitzt. Sieh dir zum Beispiel diese beiden Prints von Stitch – Rockstar an:



Stitch – Rockstar

Bernstein Charakter

Flutgestalt • Held • Alien

6 Kosten, tintbar

3/5/3

Gestaltwandel 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Stitch-Charaktere auszuspielen.)

\Begeisterte Fans\ Jedes Mal, wenn du einen Charakter ausspielst, der 2 oder weniger kostet, darfst du jenen erschöpfen, um 1 Karte zu ziehen.

Der erste stammt aus *Das Erste Kapitel*, der andere aus *Mythen*. Allerdings ist jeder spielmechanische Teil der Karte identisch, daher ist die neue Version in *Mythen* ein Reprint. (Manche scharfen Augen werden einen kleinen Unterschied zwischen diesen beiden Karten entdecken. Mehr dazu findest Du im Abschnitt „Verbesserte Kartenlesbarkeit“ weiter unten.)

Verschiedene Prints einer Karte (einschließlich Promokarten) sind weiterhin Kopien derselben Karte, da sie denselben vollständigen Namen tragen. Das bedeutet, dass sie untereinander austauschbar verwendet werden können. Wenn du also das Maximum von 4 Exemplaren von Stitch – Rockstar in deinem Deck haben möchtest, könntest du 2 aus *Das Erste Kapitel* und 2 aus *Mythen* spielen. Du könntest jedoch nicht 4 aus *Das Erste Kapitel* und 4 aus *Mythen* in dein Deck nehmen, da es sich um dieselbe Karte handelt.

Ebenso kannst du dadurch *Das erste Kapitel*-Versionen in deinem Core Constructed-Deck und *Mythen*-Versionen in deinem Infinity Constructed-Deck benutzen. Grundsätzlich gilt: Wenn die Karte für das Format erlaubt ist, ist jeder Print zulässig.

## Kleinere Regel-Updates

Mit der Veröffentlichung von *Mythen* haben wir einige kleine Aktualisierungen an dem umfassenden Regelwerk des *Disney Lorcana TCG* vorgenommen. Die betroffenen Abschnitte der Regeln sind:

- 1.6.1.5. Die Definition von Ersatzeffekten wurde aktualisiert, um sie an die Definition in Abschnitt 7.7.1 anzupassen.
- 1.9.1.3. Es wurde eine Formulierung hinzugefügt, um zu verdeutlichen, wann genau ein Charakter einen anderen Charakter oder Ort verbannt hat.
- 7.7.6. Eine Definition für Selbstersetzungsseffekte wurde hinzugefügt.
- 7.7.7. Die Schritte zur Anwendung von Ersatzeffekten wurden hinzugefügt, um klarzustellen, wie mehrere Ersatzeffekte gleichzeitig angewendet werden.

## Updates zur Lesbarkeit der Karten

Wir haben eine folgende kleine Änderung am bestehenden Kartentext vorgenommen, um die Lesbarkeit und Klarheit zu verbessern.

## Neue Gestaltwandel Darstellung

- **Gestaltwandel**-Fähigkeiten enthalten jetzt das {I}-Symbol für zusätzliche Klarheit. Zum Beispiel wurde aus **Gestaltwandel 4** nun **Gestaltwandel 4 {I}**.

## Updates des Regel-Glossars

Glossaraktualisierungen können neu eingeführte Begriffe oder Klarstellungen zu früheren Einträgen enthalten. Für *Mythen* haben wir die Definition für Ersatzeffekt bearbeitet und „statischen“ vor Fähigkeiten entfernt.

- Ersatzeffekt: Ein von einigen Fähigkeiten erzeugter Effekt, der einen Effekt durch einen anderen ersetzt.

## Kartenspezifische Hinweise

Im Folgenden gibt es Antworten auf einige Fragen, die beim Spielen bestimmter Karten aus *Mythen* auftreten können. Dies ist keine vollständige Liste, aber wir hoffen, dass sie als hilfreicher Leitfaden für einige der komplexeren Karten im Set dient.

## Stitch – Rockstar / Himmelslaterne



Stitch – Rockstar

Bernstein-Charakter

Flutgestalt • Held • Alien

6 Kosten, tintbar

3/5/3

Gestaltwandel 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Stitch-Charaktere auszuspielen.)

\Begeisterte Fans\ Jedes Mal, wenn du einen Charakter ausspielst, der 2 oder weniger kostet, darfst du jenen erschöpfen, um 1 Karte zu ziehen.

Himmelslaterne

Bernstein-Gegenstand

2 Kosten, nicht tintbar

\Geburtstagslichter\ {E} – Du zahlst 1 {I} weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.

F: Angenommen, ich habe Stitch – Rockstar im Spiel und einen Charakter mit Kosten 3 auf der Hand. Wenn ich die Himmelslaterne benutze, um 1 {I} weniger für diesen Charakter zu zahlen, kann ich dann den Charakter erschöpfen, um eine Karte zu ziehen?

A: Nein. Es sind nicht die Kosten des Charakters, die durch die Himmelslaterne reduziert werden, sondern die Menge an Tinte, die du zahlen musst, um ihn zu spielen. Die Kosten des Charakters betragen immer noch 3, daher löst er nicht die Bedingung „der 2 oder weniger kostet“ der Fähigkeit Begeisterte Fans aus.

### Pongo – Entschlossener Vater



Pongo – Entschlossener Vater

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held

3 Kosten, tintbar

3/2/1

\Dämmerungsbellen\ Einmal pro Zug, darfst du 2 {I} bezahlen, um die oberste Karte deines Decks aufzudecken. Falls sie eine Charakterkarte ist, nimm sie auf deine Hand. Falls nicht, lege sie unter dein Deck.

F: Wenn ich 3 Kopien von Pongo – Entschlossener Vater im Spiel habe, wie oft kann ich seine Dämmerungsbellen-Fähigkeit pro Zug nutzen?

A: 3 Mal. Du kannst sie einmal für jede Kopie von Pongo – Entschlossener Vater, die du im Spiel hast, verwenden. Beachte, dass du, wenn du Pongo auf deine Hand zurückbringst und ihn dann erneut spielst, seine Dämmerungsbellen-Fähigkeit erneut nutzen kannst, da die Karte zurückgesetzt wird, wenn sie das Spiel verlässt.

## Die Königin – Boshaft und eitel



Die Königin – Boshaft und eitel

Amethyst-Charakter

Sagengestalt • Schurke • Königin

5 Kosten, tintbar

4/5/1

\Höre mich!\ {E} – Ziehe 1 Karte.

F: Wenn ich Die Königin – Boshaft und eitel im Spiel habe und ein Effekt sie erschöpft, darf ich dann mit ihrer Höre mich!-Fähigkeit eine Karte ziehen?

A: Nein. Wenn eine Fähigkeit Kosten hat, muss der Spielende der Karte diese Kosten zahlen, um die Fähigkeit zu nutzen. Wenn ein anderer Effekt Die Königin erschöpft, hast du die Kosten für Höre mich! nicht bezahlt und darfst daher keine Karte ziehen. Außerdem kannst du Höre mich! nicht nutzen, bis Die Königin wieder bereit ist.

## Ursula – Seehexe



Ursula – Seehexe

Amethyst-Charakter

Traumgestalt • Schurke • Magier

3 Kosten, nicht tintbar

3/3/1

\Zu Spät\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, wähle einen gegnerischen Charakter. Jener wird zu Beginn seines nächsten Zuges nicht bereit gemacht.

F: Wenn ich die Fähigkeit „Zu spät“ meiner Ursula – Seehexe benutze, kann ich einen bereiten Charakter wählen?

A: Ja. Beachte jedoch, dass „Zu spät“ den gewählten Charakter nicht erschöpft. Es verhindert nur, dass er bereit gemacht wird, falls er erschöpft ist.

## Dschafar – Hüter der Geheimnisse / Flynn Rider – Charmanter Gauner



Dschafar – Hüter der Geheimnisse

Amethyst-Charakter

Traumgestalt • Schurke • Magier

4 Kosten, tintbar

0/5/2

\Versteckte Wunder\ Dieser Charakter erhält +1 {S} für jede Karte auf deiner Hand.

Flynn Rider – Charmanter Gauner

Smaragd-Charakter

Sagengestalt • Held • Prinz

2 Kosten, tintbar

1/2/2

\Wer kann hierzu schon nein sagen\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter herausgefordert wird, wählt die herausfordernde Person eine Karte aus ihrer Hand und wirft sie ab.

F: Ich habe 2 Karten auf der Hand sowie einen Dschafar – Hüter der Geheimnisse im Spiel, und mein Dschafar fordert Flynn Rider – Charmanter Gauner heraus. Wann tritt Flynn Riders Fähigkeit „Wer kann hierzu schon nein sagen“ in Kraft? Wie viel Schaden erhält er durch die Herausforderung, unter Berücksichtigung von Dschafars Fähigkeit „Versteckte Wunder“?

A: „Wer kann hierzu schon nein sagen“ tritt in Kraft, sobald Flynn Rider als Ziel der Herausforderung gewählt wird. Das bedeutet, die herausfordernde Person muss eine Karte abwerfen, bevor der Schaden durch die Herausforderung an einen der Charaktere verteilt wird. In diesem Fall musst du 1 deiner 2 Karten abwerfen, sodass dir nur noch 1 Karte bleibt. „Versteckte Wunder“ erhöht Dschafars Stärke um die Anzahl der Karten auf deiner Hand, also hat er +1 Stärke, wenn er Flynn Rider in der Herausforderung Schaden zufügt.

### Elsa – Magie des Winters / Entfacht das Feuer!



Elsa – Magie des Winters

Amethyst-Charakter

Flutgestalt • Held • Königin • Magier

8 Kosten, nicht tintbar

4/6/3

Gestaltwandel 6 {I} (Du kannst 6 {I} bezahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Elsa-Charaktere auszuspielen.)

\Eiseskälte\ Wenn du diesen Charakter spielst, erschöpfe bis zu 2 gewählte Charaktere. Sie können zu Beginn ihres nächsten Zuges nicht bereit gemacht werden.

Entfacht das Feuer!

Rubin-Aktion

1 Kosten, tintbar

Mache einen Charakter deiner Wahl bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

F: Wenn ich Elsa – Magie des Winters Fähigkeit „Eiseskälte“ benutze, um 2 Charaktere zu erschöpfen, können sie im nächsten Zug mit „Entfacht das Feuer!“ bereit gemacht werden?  
A: Ja. „Eiseskälte“ verhindert nur, dass Charaktere während der Bereit Machen Phase ihres nächsten Zuges bereit gemacht werden. Es verhindert nicht, dass sie durch „Entfacht das Feuer!“ oder ähnliche Fähigkeiten bereit gemacht werden.

### Micky Maus – Trompeter



Micky Maus – Trompeter

Stahl-Charakter

Traumgestalt • Held

4 Kosten, nicht tintbar

0/1/1

\Der Ruf erklingt\ {E}, 2 {I} – Spiele einen Charakter kostenlos aus.

F: Wenn ich die Fähigkeit „Der Ruf erklingt“ meines Micky Maus – Trompeter benutze, kann ich einen Charakter mithilfe seiner **Gestaltwandel**-Fähigkeit kostenlos spielen?

A: Es kommt darauf an. „Kostenlos“ bezieht sich nur auf die Tintenkosten beim Ausspielen einer Karte, nicht auf andere Kosten. Wenn die **Gestaltwandel**-Kosten des Charakters, den du spielen möchtest, nur Tinte sind, kannst du ihn mit seiner **Gestaltwandel**-Fähigkeit kostenlos spielen.

Wenn seine **Gestaltwandel**-Kosten jedoch andere Kosten beinhalten, müssen diese trotzdem bezahlt werden.

### Donald Duck – Perfekter Gentleman



Donald Duck – Perfekter Gentleman

Smaragd-Charakter

Flutgestalt • Verbündeter

4 Kosten, tintbar

2/5/2

Gestaltwandel 3 {I} (Du kannst 3 {I} bezahlen, um dies auf einen deiner Donald-Duck-Charaktere auszuspielen.)

\Gestatten?\ Jedes Mal zu Beginn deines Zuges dürfen alle Mitspielenden (auch du) je 1 Karte ziehen.

F: Wenn ich mich entscheide, für die „Gestatten?“ Fähigkeit meines Donald Duck – Perfekter Gentleman keine Karte zu ziehen, darf mein Gegner trotzdem eine Karte ziehen?

A: Ja. Jeder Spieler entscheidet individuell, ob er zu Beginn deines Zuges eine Karte ziehen möchte.

## Grand Pabbie - Ältester und Weisester



Grand Pabbie - Ältester und Weisester

Saphir-Charakter

Sagengestalt • Mentor

7 Kosten, nicht tintbar

3/6/3

\Alte Weisheit\ Jedes Mal, wenn du 1 oder mehr Schaden von einem deiner Charaktere entfernst, sammelst du 2 Legenden.

F: Wenn ich 3 beschädigte Charaktere im Spiel habe, einschließlich Grand Pabbie – Ältester und Weisester, und ich spiele eine Karte, die von all meinen Charakteren Schaden entfernt, wie viel Legenden erhalte ich durch seine „Alte Weisheit“-Fähigkeit?

A: 6 Legenden. Alte Weisheit wird für jeden Charakter ausgelöst, von dem Schaden entfernt wird, selbst wenn dies gleichzeitig geschieht.

## Pluto – Entschlossener Verteidiger



Pluto – Entschlossener Verteidiger

Bernstein Charakter

Flutgestalt • Verbündeter

7 Kosten, tintbar

3/8/2

Gestaltwandel 5 {I} (*Du kannst 5 {I} bezahlen, um diesen auf einen deiner Pluto-Charaktere auszuspielen.*)

Beschützen (*Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen. Gegnerische Charaktere müssen beim Herausfordern deiner Charaktere zuerst deine Charaktere mit Beschützen wählen, wenn möglich*)

\Wachhund\ Zu Beginn deines Zuges entferne bis zu 3 Schaden von diesem Charakter.

F: Kann ich zu Beginn meines Zuges darauf verzichten, Schaden von Pluto – Entschlossener Verteidiger zu entfernen?

A: Ja. Die Wachhund-Fähigkeit erlaubt es dir, bis zu 3 Schaden von Pluto zu entfernen, du kannst also eine beliebige Menge von 0 bis 3 wählen.

F: Wenn ich Pluto – Entschlossener Verteidiger mit seiner **Gestaltwandel**-Fähigkeit spiele, kann ich dann auch seine **Beschützen**-Fähigkeit nutzen, damit er erschöpft ins Spiel kommt?

A: Ja, du kannst beides tun.

## Ursulas Muschel-Halskette



Ursulas Muschel-Halskette

Bernstein-Gegenstand

3 Kosten, nicht tintbar

\Und jetzt sing!\ Jedes mal wenn du ein Lied ausspielst, darfst du 1 {I} zahlen, um eine Karte zu ziehen.

F: Wenn ich Ursulas Muschel-Halskette im Spiel habe und einen Charakter mit Kosten 3 erschöpfe, um ein Lied mit Kosten 2 zu singen, kann ich die Differenz von 1 Tinte für ihre „Und jetzt sing!“- Fähigkeit nutzen, um eine Karte zu ziehen?

A: Nein. Tintenkosten, einschließlich der Kosten für eine Fähigkeit wie „Und jetzt sing!“, müssen mit Tinte aus deinem Tintenvorrat bezahlt werden. Wenn du einen Charakter mit höheren Kosten als nötig verwendest, um ein Lied zu singen, erzeugt das keine Tinte.

## Die Herzkönigin – Wittert Schwäche / Dschafar – Hüter der Geheimnisse



Die Herzkönigin – Wittert Schwäche

Rubin-Charakter

Flutgestalt • Schurke • Königin

5 Kosten, tintbar

4/3/1

Gestaltwandel 2 {I} (Du kannst 2 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Die-Herzkönigin-Charaktere auszuspielen.)

\Dann soll das Spiel beginnen!\ Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere einen gegnerischen Charakter herausfordert, darfst du 1 Karte ziehen.

Dschafar – Hüter der Geheimnisse

Amethyst-Charakter

Traumgestalt • Schurke • Magier

4 Kosten, tintbar

0/5/2

\Versteckte Wunder\ Dieser Charakter erhält +1 {S} für jede Karte auf deiner Hand.

F: Ich habe eine Herzkönigin – Wittert Schwäche und einen Dschafar – Hüter der Geheimnisse im Spiel und 1 Karte auf der Hand. Wenn ich einen gegnerischen Fabius – Stimme der Vernunft herausfordere, wie viel Schaden erhält Fabius?

A: 2 Schaden. Das Spiel beginnt gilt, sobald eine Herausforderung deklariert wird, daher ziehst du eine Karte, bevor die Herausforderung tatsächlich stattfindet. Mit seiner Versteckte Wunder-Fähigkeit erhält Dschafar dann 2 Stärke für die insgesamt 2 Karten, die du nun auf der Hand hast.

### Tischglocke



Tischglocke

Rubin-Gegenstand

4 Kosten, nicht tintbar

\Du weißt, was passiert\ {E}, 2 {I} - Wähle einen deiner Charaktere und zähle den Schaden auf ihm. Ziehe diese Anzahl an Karten und verbanne den Charakter anschließend.

F: Wenn ich die „Du weißt, was passiert“-Fähigkeit der Tischglocke benutze, kann ich einen meiner Charaktere wählen, der keinen Schaden hat?

A: Ja. Wenn du das tust, würdest du keine Karten ziehen, da der gewählte Charakter keinen Schaden hat, aber du würdest diesen Charakter trotzdem verbannen. Das ist auf jeden Fall eine gewagte Entscheidung, aber hey, mach dein Ding!

## Letzter Versuch



Letzter Versuch

Amethyst-Aktion

3 Kosten, nicht tintbar

Erschöpfe einen gegnerischen Charakter deiner Wahl. Wähle danach einen deiner Charaktere, er erhält in diesem Zug Herausfordern +2. (Während der Charakter herausfordert, erhält er +2 {S})

F: Der einzige Charakter, den mein Gegner im Spiel hat, hat **Behütet**. Kann ich Letzter Versuch trotzdem spielen und meinem Charakter **Herausfordern** +2 geben, auch wenn ich keinen gegnerischen Charakter wählen kann?

A: Ja. Wenn es für den ersten Teil von Letzter Versuch keine wählbaren gegnerischen Charaktere gibt, endet dieser Teil des Effekts einfach, ohne einen Charakter zu erschöpfen. Der zweite Teil des Effekts tritt jedoch trotzdem ein, sodass du weiterhin einen eigenen Charakter wählst, der bis zum Ende des Zuges **Herausfordern** +2 erhält.

## Vaiana – Von Motunui (neuer Text)



Vaiana – Von Motunui

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held • Prinzessin

5 Kosten, tintbar

1/6/3

\Wir kriegen das hin\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du deine anderen erschöpften Prinzessinnen bereit machen. Wenn du dies tust, können sie in diesem Zug nicht mehr erkunden.

F: Wenn ich mit Vaiana – Von Motunui erkunde und ihre „Wir kriegen das hin“-Fähigkeit nutze, kann ich auswählen, welche Prinzessinnen ich bereit mache? Wenn ich sie stattdessen später im Zug mit anderen Effekten bereit mache, können sie dann in diesem Zug noch erkunden?

A: Nein, du kannst nicht nur einige deiner Prinzessinnen für „Wir kriegen das hin“ auswählen. Wenn du die Fähigkeit einsetzt, musst du alle deine Prinzessinnen bereit machen. Wenn du „Wir kriegen das hin“ nicht einsetzt, können deine anderen Prinzessinnen wie gewohnt erkunden und du kannst sie später im Zug mit anderen Fähigkeiten und Effekten bereit machen.

## Pluto – Freundliches Hündchen



Pluto – Freundliches Hündchen

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter

1 Kosten, nicht tintbar

0/2/1

\Braver Junge\ {E} – Du zahlst 1 {I} weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.

F: Kann ich die Fähigkeit „Braver Junge“ meines Pluto – Freundliches Hündchen nutzen, um die Menge an Tinte zu reduzieren, die ich für die **Gestaltwandel**-Kosten eines Charakters zahlen muss?

A: Ja. Die Braver Junge-Fähigkeit reduziert die Menge an Tinte, die du für den Charakter zahlen musst, einschließlich der Tinte für alternative Kosten wie **Gestaltwandel**.

## Alice – Wachsendes Mädchen / Drachenjuwel



Alice – Wachsendes Mädchen

Saphir-Charakter

Traumgestalt • Held

3 Kosten, tintbar

1/4/1

\Das ist ein guter Rat\ Deine anderen Charaktere erhalten Unterstützen.

(Jedes Mal, wenn die Charaktere erkunden, darfst du ihre {S} in diesem Zug zur {S} eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

\Was hab ich getan?\ Solange dieser Charakter 10 oder mehr {S} hat, erhält er +4 {L}.

Drachenjuwel

Bernstein-Gegenstand

3 Kosten, nicht tintbar

\Wiederbeleben\ {E}, 3 {I} – Nimm eine Charakterkarte mit der Fähigkeit <Unterstützen> aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

F: Kann ich Drachenjuwel verwenden, um Alice – Wachsendes Mädchen aus meinem Ablagestapel zurück auf meine Hand zu nehmen?

A: Nein. Auch wenn Alice Fähigkeit **Unterstützen** erwähnt, hat sie selbst keine **Unterstützen** Fähigkeit und ist daher nicht von Fähigkeiten und Effekten betroffen, die damit interagieren.

Wenn du jedoch 2 oder mehr Kopien von Alice im Spiel hast, geben sie sich gegenseitig **Unterstützen**. Dann gelten Fähigkeiten und Gegenstände, die mit **Unterstützen** interagieren, für alle von ihnen.

### Ursula – Stimmendiebin



Ursula – Stimmendiebin

Amethyst-Charakter

Sagengestalt • Schurke • Magier

5 Kosten, tintbar

3/4/1

\Sing für mich\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, erschöpfe einen gegnerischen, bereiten Charakter deiner Wahl. Dann darfst du ein Lied, das maximal so viel wie der erschöpfte Charakter kostet, kostenlos ausspielen.

F: Wenn mein Gegner keinen bereiten Charakter hat, kann ich dann trotzdem mit der „Sing für mich“ Fähigkeit meiner Ursula – Stimmendiebin ein Lied kostenlos ausspielen?

A: Nein. Wenn es keinen gegnerischen bereiten Charakter gibt, gibt es keine Kosten, auf die sich der zweite Teil des Effekts beziehen kann. Der Effekt wird ohne Wirkung ausgeführt.

I2I



I2I

Rubin-Aktion

Lied

9 Kosten, tintbar

Gemeinsam singen 9 (Du kannst beliebig viele deiner Charaktere oder Charaktere deiner Teammitglieder, die zusammen 9 oder mehr kosten, {E}, damit sie dieses Lied kostenlos singen.)

Alle Mitspielenden (auch du) ziehen je 2 Karten und sammeln 2 Legenden. Wenn 2 oder mehr deiner Charaktere dieses Lied gemeinsam gesungen haben, mache sie bereit. Sie können in diesem Zug nicht mehr erkunden.

F: Wenn ich I2I nur mit 1 Charakter singe und diesen Charakter später in diesem Zug bereit mache, kann ich dann mit ihm erkunden?

A: Ja. Die Einschränkung beim Erkunden gilt nur, wenn 2 oder mehr Charaktere verwendet wurden, um I2I zu singen.

## Cruella De Vil – Stilikone



Cruella De Vil – Stilikone

Saphir-Charakter

Sagengestalt • Schurke

3 Kosten, nicht tintbar

2/3/1

\Außerhalb der Saison\ Einmal während deines Zuges, wenn ein Charakter mit Kosten von 2 oder weniger verbannt wird, lege die oberste Karte deines Decks verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat.

\Beleidigender Kommentar\ In deinem Zug erhält jeder gegnerische Charakter mit Kosten von 2 oder weniger -1 {S}.

F: Wird Cruella De Vil – Stilikones Fähigkeit „Außerhalb der Saison“ ausgelöst, wenn ein gegnerischer Charakter mit Kosten von 2 oder weniger verbannt wird?

A: Ja. „Außerhalb der Saison“ gibt nicht an, dass der verbannte Charakter deiner sein muss, daher gilt es auch, wenn gegnerische Charaktere verbannt werden.

## Powerline – Musikalischer Superstar



Powerline – Musikalischer Superstar

Rubin-Charakter

Sagengestalt

3 Kosten, tintbar

4/3/1

\Elektrische Bewegungen\ Falls du in diesem Zug mindestens 1 Lied ausgespielt hast, erhält dieser Charakter in diesem Zug Rasant. (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, indem er ausgespielt wird.)

F: Wenn ich während meines Zuges Powerline – Musikalischer Superstar spiele, nachdem ich ein Lied gespielt habe, erhält er dann trotzdem **Rasant**?

A: Ja. Powerlines Fähigkeit „Elektrische Bewegungen“ ist keine „Wenn du diesen Charakter ausspielst“-Fähigkeit, sondern eine statische Fähigkeit. Es spielt keine Rolle, welche Karte zuerst gespielt wurde, sondern nur, dass in diesem Zug bereits ein Lied gespielt wurde.