

# Disney Lorcana

# Disney Lorcana

« Dernière mise à jour : 2026-05-10

## Source

- **LorcanaJSON.org** : <https://github.com/LorcanaJSON/LorcanaJSON> (MIT, JSON bulk FR + EN)
- **Collection Qdrant** : `lorcana-cards`
- **Data dir** : `LORCANA_CARDS_DATA_DIR` (défaut `/app/data/lorcana-cards`)
  - `en/allCards.json`, `fr/allCards.json`

## Code

Fichier	Rôle
<code>src/services/cards/sources/lorcana.ts</code>	CardSource (load, normalize, getImageUrl)
<code>src/services/cards/sources/lorcana-normalize.ts</code>	Symboles ink/lore/willpower normalisés
<code>scripts/lorcana-cards/download.ts</code>	Télécharge allCards.json FR + EN
<code>scripts/lorcana-cards/ingest.ts</code>	Push Qdrant
<code>scripts/lorcana-cards/ingest-symbols.ts</code>	Symboles spécialisés (ink, lore, willpower)

Payload Qdrant `lorcana-cards`

```

{
  id: pointId,
  name: string,           // FR
  name_en: string,       // EN
  version: string,       // "Bandit rusé"
  set_label: string,
  rarity: string,
  card_type: 'Character' | 'Item' | 'Action' | 'Location' | 'Song',
  ink: number,           // coût en ink (mana)
  willpower: number,
  strength: number,
  lore: number,         // points de lore générés
  text: string,         // abilities
  image_url: string,    // CDN Ravensburger officiel (api.lorcana.ravensburger.com)
}

```

## Symboles UI

Token texte	Symbole	PNG
{E}	Exert	/lorcana-icons/exert.png
{I}	Ink	/lorcana-icons/ink.png
{L}	Lore	/lorcana-icons/lore.png
{S}	Strength	/lorcana-icons/strength.png
{W}	Willpower	/lorcana-icons/willpower.png

PNG officiels Ravensburger (vérifier les ToS si on les redistribue publiquement, pour usage perso self-host c'est OK).

Helper : `frontend/src/lib/lorcana-symbols.ts`. Activé uniquement si `game.hasCardDatabase === 'lorcana-cards'`.

## ⚠ Méta : DotGG figée nov 2025

L'API DotGG ([api.dotgg.gg/cgfw/](https://api.dotgg.gg/cgfw/)) servait pour Lorcana méta-game (tier list, archétypes), mais sa data est figée au **21 novembre 2025**. Le projet a tenté l'intégration 2× (cf. mémoire [project\\_lorcana\\_integration.md](#)), refermée chaque fois.

**Action** : ne pas relancer une sync méta Lorcana tant que DotGG ne reprend pas. Si une autre source apparaît (Mobalytics? officiel Disney?), créer un nouveau service `services/meta/<source>.ts`.

# Deckbuilding (partiel)

Le deckbuilding fonctionne sur les axes :

- Total carte (60 max copies 4)
- Couleurs (ink colors : Amber, Amethyst, Emerald, Ruby, Sapphire, Steel)
- Types (Character/Item/Action/Location/Song)

Mais sans méta dispo, les decklists d'inspiration ne sont pas alimentées. Tu auras une liste cohérente mais pas forcément alignée sur le métagame compétitif.

# Pièges connus

- **Apostrophes typographiques dans les noms** ("Mickey Mouse - Bandit rusé") : utiliser `normalizeCardKey()` (NFC + lowercase + apostrophe normalization). `\b` regex sans flag `u` rate les noms finissant par `é`.
- **Versions multiples** : "Mickey Mouse" peut avoir 5+ versions différentes (variantes par set + version artistique). Le `name` est unique seulement avec `version` en suffixe (`Mickey Mouse - Bandit rusé`).

# Source images

CDN officiel Ravensburger : <https://api.lorcana.ravensburger.com/v1/...> Pas de cache local pour images cartes (proxy direct via `/api/cards/image/:pointId`).

---

Revision #1

Created 2026-05-10 15:20:23 UTC by thymon

Updated 2026-05-10 15:20:23 UTC by thymon