

1. Principios Generales (General Principles)

1.1. General

1.1.1. Definición

Disney Lorcana TCG es un juego que se juega con dos o más personas. Cada jugador necesita un mazo propio de cartas de Disney Lorcana para poder jugar (deck) (ver 1.10, "Materials").

1.1.2. Llevar el estado del juego

Cada jugador necesita una forma de llevar la cuenta de su lore (lore total) y de marcar el daño en personajes y localizaciones (damage). Se puede usar cualquier método que resulte cómodo, siempre que sea claro para todos los jugadores.

1.1.3. Torneos

Los torneos oficiales de Disney Lorcana pueden tener reglas adicionales que modifiquen o amplíen las de este documento. Para esos casos, se deben consultar las reglas de torneo (Tournament Rules).

1.1.4. Idiomas

Las cartas de Disney Lorcana se publican en varios idiomas. Para jugar, la versión oficial siempre es la inglesa: cartas, reglas, aclaraciones y decisiones (English cards, rules, rulings, and clarifications).

1.1.5. Textos

El texto de las cartas y las reglas puede actualizarse con el tiempo. La versión más reciente publicada es siempre la válida para jugar (official version).

1.1.6. Multijugador

Las partidas con más de dos jugadores tienen reglas adicionales. Consulta la sección 9, "Multiplayer".

1.1.7. Recordatorio de habilidades en cartas

Algunas cartas incluyen texto recordatorio en cursiva y entre paréntesis (reminder text). Este texto no forma parte de las reglas. Solo sirve como ayuda para recordar cómo funciona una habilidad, y puede cambiar sin afectar al significado real de la carta.

1.2. Regla de oro (Golden Rules)

1.2.1. Definición

Si el texto de una carta contradice una regla del juego, el texto de la carta tiene prioridad (card text supersedes the rules).

Ejemplo:

Mufasa – Betrayed Leader tiene una habilidad llamada *The Sun Will Set* que dice: "When this character is banished, you may reveal the top card of your deck. If it's a character card, you may play that character for free and they enter play exerted. Otherwise, put it on the top of your deck."

La regla 4.3.2 dice que las cartas solo se pueden jugar durante el turno del jugador activo (active player). Sin embargo, si un jugador activo destierra (banish) al Mufasa del rival, el rival puede jugar un personaje aunque no sea su turno, porque la habilidad de la carta lo permite. La carta manda sobre la regla.

1.2.2. Impedir por encima de permitir

Si un efecto impide que algo ocurra, ese efecto tiene prioridad sobre las reglas y sobre otros efectos que sí permitirían hacerlo.

Ejemplo:

El oponente tiene en juego a Tiana – Celebrating Princess. Tiene una habilidad llamada *What You Give Is What You Get* que dice: "While this character is exerted and you have no cards in your hand, opponents can't play actions."

El jugador activo tiene en juego a Genie – Powers Unleashed, con la habilidad *Phenomenal Cosmic Power!* que dice: "Whenever this character quests, you may play an action with cost 5 or less for free."

Si Genie hace quest (quest), su habilidad permitiría jugar una acción gratis. Pero si Tiana está exerted y su controlador no tiene cartas en mano, el jugador activo no puede jugar acciones. El efecto que prohíbe hacer algo tiene prioridad.

1.2.3. Hacer todo lo que se pueda

Si un efecto indica que hagas algo, debes hacer todo lo que puedas, aunque no puedas completar el efecto entero. Esto se conoce como *doing as much as you can*.

Ejemplo:

Reflection es una acción de tipo canción (song) que dice: "Look at the top 3 cards of your deck. Put them back on the top of your deck in any order."

Si el jugador solo tiene 2 cartas en su mazo (deck), mirará esas 2 cartas y resolverá el efecto normalmente con lo que tenga disponible.

1.3. Jugadores (Players)

1.3.1. Definición

Cada persona que participa en la partida se llama jugador (player). Debe haber al menos dos jugadores.

1.3.2. Tipos

Un jugador puede tener uno o más de estos roles (designations) durante la partida:

- Jugador activo (active player)
- Oponente (opponent / opposing player)
- Compañero de equipo (teammate)

Estos roles pueden cambiar durante la partida y un jugador puede tener varios al mismo tiempo.

1.3.3. Alcance de carta

Si una carta usa las palabras "you", "your" o "yours", se refiere al jugador que jugó esa carta.

Si un efecto menciona un tipo concreto de jugador, solo se refiere a ese tipo.

Si usa un término en plural, se refiere a todos los jugadores con ese rol.

Ejemplo:

Cualquier referencia a "teammates" se refiere a los compañeros del jugador que generó el efecto.

1.3.4. Jugador activo (Active player)

1.3.4.1. Definición

Solo puede haber un jugador activo a la vez. Cuando empieza su turno, ese jugador se convierte en el active player. Cuando empieza el turno del siguiente jugador en orden, ese pasa a ser el nuevo active player.

1.3.4.2. Aclaración

El término active player no aparece en el texto de las cartas. Solo se usa en las reglas para identificar quién está jugando su turno en ese momento.

1.3.5. Oponente (Opponent)

1.3.5.1. Definición

Cualquier jugador contra el que estés jugando es tu oponente (opponent). En multijugador puedes tener varios.

1.3.5.2. Aclaración

El término opponent sí puede aparecer en las cartas. Si un efecto dice "opponent", se refiere a cualquier jugador distinto del que generó el efecto, excepto sus compañeros de equipo.

1.3.5.3. Texto en las cartas

En las cartas también puede aparecer como "opposing player". Significa lo mismo.

1.3.6. Compañero de equipo (Teammate)

1.3.6.1. Definición

Algunos formatos multijugador permiten tener compañeros de equipo (teammates). Se eligen antes de empezar la partida. Los compañeros juegan juntos y no son oponentes entre sí.

1.3.6.2. No puedes ser tu propio compañero

El término teammate puede aparecer en las cartas. Si un efecto menciona "teammate", se refiere a cualquier jugador designado como compañero antes de empezar la partida. Un jugador no puede ser su propio compañero.

1.4. Cartas (Cards)

1.4.1. Definición

Un mazo de Disney Lorcana debe estar formado solo por cartas estándar del juego (standard Disney Lorcana cards).

Una carta estándar mide 2.5" x 3.5" (6.3 cm x 8.8 cm) y tiene el icono Illuminary en la parte trasera.

Cuando una regla habla de una "card", se refiere a una carta estándar.

1.4.2. Cartas estándar

Si una carta no tiene exactamente ese icono Illuminary en la parte trasera, tiene una versión distinta del icono (como algunas cartas de Illumineer's Quest), o tiene un tamaño diferente, entonces no es una carta estándar.

1.4.2.1. Tipos

Algunos tipos de carta tienen requisitos adicionales que las definen. Ver sección 5, "Cards and Card Types".

1.4.3. Pertenencia de las cartas

Las cartas que un jugador incluye en su mazo son sus cartas. Ese jugador toma todas las decisiones relacionadas con esas cartas y sus efectos, salvo que se indique lo contrario.

Si un efecto implica manipular físicamente una carta, la manipula el jugador de cuyo mazo proviene esa carta.

Ejemplo:

Chernabog – Unnatural Force tiene la habilidad Dark Dance:

"When you play this character, you may shuffle chosen opposing character into their player's deck. If you do, that player may play a character from their discard for free."

El jugador activo elige qué personaje del oponente se baraja en su mazo, pero es el oponente quien físicamente baraja esa carta en su deck.

1.4.3.1. Uso del You

Si el texto de una carta dice "you", "your" o "yours", se refiere al jugador que jugó la carta. Si un efecto dice eso, se refiere al jugador que generó ese efecto.

1.4.3.2. Pronombres

A veces los efectos usan pronombres en lugar de nombres. Por ejemplo: he, she, they, him, her, them, his, hers, theirs. Los objetos (items) y localizaciones (locations) pueden usar "it", "its", "them" o "their".

NOTA: En inglés los plurales se usan también para no tener que usar he or she, que es el caso en todas las cartas de lorcania.

1.5. Costes (Costs)

1.5.1. Definición

Un coste (cost) es lo que debes pagar para jugar una carta. Está indicado por un número en la esquina superior izquierda. Ese número es la cantidad de tinta (ink) que debes pagar.

1.5.2. Habilidades y coste

Algunas habilidades también tienen un coste. Ese coste debe pagarse para poder usar la habilidad (ver 4.4). A veces los costes se pagan como parte de la resolución de un efecto.

1.5.3. Obligación

Un coste debe pagarse completo. Si no puedes pagararlo entero, no puedes jugar la carta. Cada pago solo sirve para un único coste.

1.5.4. Coste vs Modificadores de pago

El coste de una carta no cambia. Sin embargo, la cantidad total que pagas sí puede modificarse. Estos cambios se llaman modificadores de pago (payment modifiers) y solo afectan a lo que pagas, no al coste real de la carta.

1.5.5. Costes alternativos

Algunas cartas tienen un coste alternativo (alternate cost). Es una forma distinta de pagar en lugar del coste normal de tinta. Se elige durante el proceso de jugar la carta.

1.5.5.1. Cantar

Cantar una canción (sing a song) es un coste alternativo.

1.5.5.2. Shift

Hacer shift a un personaje (shift) es un coste alternativo.

1.5.5.3. Gratis (for free)

Si un efecto te permite jugar una carta "for free", **es un coste alternativo** y significa que puedes jugarla sin pagar su coste.

1.5.5.4. Gratis solo en tinta

Si un efecto te permite usar una habilidad "for free", puedes usarla sin pagar ningún coste en tinta excepto {E}.

1.6. Habilidades (Abilities)

1.6.1. Definición

Existen varios tipos de habilidades (abilities) en Disney Lorcana TCG. Normalmente, una habilidad solo se aplica mientras su fuente (source) esté en juego (in play). La fuente de una habilidad suele ser la carta o el efecto que la genera.

1.6.1.1. Habilidades disparadas

Las habilidades disparadas (triggered abilities) están constantemente comprobando si ocurre una condición concreta. Cuando esa condición se cumple, su efecto se activa. Siguen las reglas de la sección 6.2.

1.6.1.2. Habilidades activadas

Las habilidades activadas (activated abilities) tienen un coste y un efecto. Si pagas el coste, el efecto ocurre. Siguen las reglas de la sección 6.3.

1.6.1.3. Habilidades estáticas

Las habilidades estáticas (static abilities) son efectos que están activos de forma continua, durante un tiempo determinado o mientras la carta que las genera esté en juego. Siguen las reglas de la sección 6.4.

1.6.1.4. Efectos de reemplazo

Algunas habilidades generan efectos de reemplazo (replacement effects). Estos efectos sustituyen un efecto por otro distinto. Siguen las reglas de la sección 6.5.

1.6.1.5. Palabras clave

Las palabras clave (keywords) son palabras o frases cortas que representan habilidades concretas. Consulta la sección 8 para ver la lista completa de keywords actuales.

1.7. Game Actions, Timing, and Illegal Actions

1.7.1. Definición acción de juego

Cuando un jugador hace algo durante su turno normal, como robar una carta (draw), agotar un personaje (exert), declarar un desafío (challenge), etc., eso se llama acción de juego (game action). Un conjunto de game actions que llevan a cabo algo como, por ejemplo, llevar a cabo todos los pasos de un desafío se le llama acción de turno (turn action).

1.7.2. Resolución completa

Los efectos (effects), las acciones de turno (turn actions) y las acciones de juego (game actions) deben resolverse completamente antes de que pueda ocurrir el siguiente efecto o acción.

Ejemplo:

Dr. Facilier – Remarkable Gentleman tiene la habilidad *Dreams Made Real*:

"Whenever you play a song, you may look at the top 2 cards of your deck. Put one on the top of your deck and the other on the bottom."

Si un jugador juega una canción (song), primero se resuelve completamente el efecto de la canción. Solo después se resuelve la habilidad disparada (triggered ability) de Dr. Facilier.

1.7.3. Elecciones durante la resolución

Las decisiones que forman parte de la resolución de un efecto, incluidas las que dicen "choose" o "chosen", se toman en el momento en que ese efecto se está resolviendo (ver 6.1.3).

1.7.4. Bolsa

Las habilidades disparadas (triggered abilities) esperan para resolverse en una zona adicional llamada la bolsa (the bag).

La bag no es una zona física del juego. Es un lugar conceptual donde se colocan las habilidades cuando se cumplen sus condiciones.

Los jugadores resuelven esas habilidades desde la bag siguiendo el proceso descrito en la sección 7.7.

1.7.5. Personajes secándose

Los personajes no pueden hacer quest, challenge ni activar habilidades que tengan {E} como parte de su coste si no han estado en juego desde el inicio del turno de su jugador.

A esto se le llama estar secándose (drying).

Un personaje se considera seco (dry) si sigue en juego al empezar el siguiente turno de su controlador (ver 3.2.2.1).

1.7.6. Acción ilegal

Si un jugador intenta realizar una game action que no puede hacer o empieza una turn action que no puede llevar a cabo al completo, se considera una acción ilegal (illegal action). Cuando ocurre una illegal action, se deshace (undo) todo lo que se haya hecho hasta volver al estado anterior del juego, siempre que sea razonable hacerlo. También se deshacen todos los pagos realizados.

Las habilidades que se habrían activado a causa de esa acción no ocurren.

1.7.6.1. Corrección

El jugador puede intentar repetir lo que estaba haciendo, pero esta vez de la forma correcta.

1.7.6.2. Restricciones

No se pueden deshacer acciones que no puedan revertirse completamente, como barajar un mazo (shuffle) o revelar una carta (reveal). En esos casos, se deshace todo lo posible.

1.7.7. Elecciones ilegales

Si se hizo una elección ilegal como parte de la resolución de un efecto, se deshace todo hasta el momento en que se tomó esa decisión y se elige de nuevo.

Si no existe ninguna elección legal, el efecto se resuelve sin efecto.

Si hay otras partes del efecto que sí pueden resolverse, se hace todo lo posible (*doing as much as you can*).

Ejemplo A:

Un jugador intenta jugar un personaje con coste 4 {I}. Al exert su ink para pagar, se da cuenta de que solo tiene 3 cartas de ink sin exert.

Como no puede pagar el coste completo, la acción es ilegal.

Se deshace el intento: el ink vuelve a ready y la carta vuelve a la mano.

Ejemplo B:

Let The Storm Rage On dice: "Deal 2 damage to chosen character. Draw a card."

El jugador debe elegir un personaje. Si elige uno con Ward (que no puede ser elegido), la elección es ilegal.

Se deshace hasta el momento de elegir y debe escoger otro objetivo válido.

No se deshace el haber jugado la carta, solo la parte ilegal de la elección.

1.8. Chequeo del estado del juego (Game State Check)

1.8.1. Definición

El juego comprueba constantemente una serie de condiciones (game state check). Si se cumple una de ellas, ocurre un resultado automático.

Estas comprobaciones se hacen:

- Al final de cada paso de la Start-of-Turn Phase
- Despues de declarar un challenge
- Despues de asignar el daño del challenge
- Despues de completar cualquier turn action
- Despues de resolver cualquier efecto
- Cuando termina el turno

Las condiciones y sus resultados son:

1.8.1.1. Comprobar lore

Si un jugador tiene 20 o más lore, gana la partida.

1.8.1.2. Cantidad de cartas en el mazo

Si un jugador **termina su turno** sin cartas en su deck, pierde la partida.

1.8.1.3. Multijugador

En multijugador, si solo queda un jugador en la partida, ese jugador gana.

1.8.1.4. Daño sobre personajes o localizaciones

Si un personaje o localización tiene daño igual o superior a su Willpower {W}, es desterrado (banished). Si fue dañado por un personaje en un challenge o por una habilidad desde el último game state check, se considera que ese personaje lo ha desterrado.

1.8.2. Habilidades disparadas por el GSC

Las habilidades disparadas que ocurren por culpa de un game state check se colocan en la bag, pero no se resuelven hasta que terminan todas las comprobaciones.

1.8.3. Evaluación cíclica

Cuando termina un game state check, se vuelve a hacer otro inmediatamente.

Si ya no se cumple ninguna condición, entonces se resuelven las habilidades que están en la bag.

Cuando todo está resuelto y no hay nuevas condiciones, el juego continúa.

1.8.4. Múltiples condiciones a la vez

Si un mismo jugador cumple varias condiciones a la vez, se resuelven todas simultáneamente.

Si varios jugadores cumplen condiciones al mismo tiempo, se resuelven en orden de turno.

1.9. Daño (Damage)

1.9.1. Definición

El daño en personajes o localizaciones se representa con contadores de daño (damage counters).

Cada contador normalmente representa 1 punto de daño.

Si un contador representa más de 1, cuenta como varios contadores individuales.

El daño puede:

- Ser infligido (deal / dealt)
- Ser colocado (put)
- Ser retirado (remove / removed)
- Ser movido (move)
- Ser recibido (take)

1.9.1.1. Deal/Dealt

Colocar contadores de daño durante un challenge o por un efecto que infinge daño.

1.9.1.2. Put

Colocar daño directamente por un efecto.

1.9.1.3. Remove/Removed

Quitar contadores de daño por un efecto.

1.9.1.4. Move

Quitar daño de un personaje/localización y colocarlo en otro.

1.9.1.5. Take

Un personaje o localización "recibe daño" siempre que se le infinge, se le coloca o se le mueve daño.

1.9.2. Equivalencia a recibir daño

Si una carta dice que un personaje "is damaged", "was damaged", "is dealt damage" o "was dealt damage", significa lo mismo que "takes damage".

1.9.3. Contadores de daño y abandonar el juego

Si un personaje o localización con daño sale del juego, todos sus contadores de daño desaparecen.

1.10. Materiales (Materials)

1.10.1. Definición

Cada jugador necesita un mazo de cartas (deck). Debe cumplir las reglas del formato que se esté jugando: Constructed o Limited.

- En Constructed, el mazo ya está preparado antes de la partida.
- En Limited, los jugadores construyen el mazo con productos sellados que se les entregan.

1.10.1.1. Constructed:

- Mínimo 60 cartas
- Máximo 2 tipos de tinta (ink types)
- Máximo 4 copias de una carta con el mismo nombre completo
- No se pueden usar cartas prohibidas (banned cards)

1.10.1.2. Limited:

- Draft: mínimo 35 cartas
- Sealed: mínimo 40 cartas
- Puede usarse cualquier número de tipos de tinta
- Puede haber cualquier número de copias de una carta

1.10.2. Contadores de lore

Cada jugador necesita una forma de llevar la cuenta del lore. Puede usar cualquier método claro y accesible:

- Papel y boli
- Contadores
- App oficial de Lorcania

Debe reflejar siempre el lore actual durante la partida.

1.10.3. Tokens de daño

Cada jugador necesita una forma de llevar el control del daño en personajes y localizaciones. Debe ser claro para todos los jugadores.

1.11. Leyenda (Lore)

1.11.1. Definición

El lore total es la cantidad de lore que tiene un jugador en la partida.

Empieza en 0 y no puede ser negativo.

Si un jugador pierde lore mientras está en 0, no pierde nada.

1.11.2. Cantidad de puntos

Algunos personajes y localizaciones tienen un valor de lore {L}.

- Cuando un personaje hace quest, su controlador gana esa cantidad de lore.
- Si un personaje no tiene valor de lore o lo tiene reducido a 0, no gana lore.
- Una localización con {L} da ese lore al comienzo del turno de su controlador.

1.11.3. Condición de victoria

Si un jugador llega a 20 o más lore, gana la partida (ver 1.8.1.1).

1.12. Robo (Drawing)

1.12.1. Definición

Robar una carta (draw) significa coger la carta superior de tu deck y ponerla en tu mano. Solo puedes robar de tu propio mazo.

1.12.2. Restricción

Las cartas se roban de una en una. Si un efecto dice que robes varias, se roban en orden, una tras otra.

1.12.3. Poner en la mano vs robar

Si un efecto dice "put a card into your hand", eso no cuenta como robar (draw), aunque físicamente sea parecido.

2. Juego (Gameplay)

2.1. General

2.1.1. Etapas

Una partida de Disney Lorcana se divide en tres etapas (stages) claramente diferenciadas:

- Preparación (Setup)
- Juego (In-Game)

- Recogida (Cleanup)

Cada etapa tiene una serie de pasos que los jugadores deben seguir. Estas etapas ocurren por separado y no se solapan.

2.1.2. Estructura

Las partidas tienen una estructura definida para elegir quién empieza (starting player) y el orden de turno (turn order).

Esto depende del formato de juego y de la serie (series), es decir, del número de partidas que se vayan a jugar.

2.1.3. Jugador inicial y jugador no inicial

En una partida de dos jugadores, el orden de turno es:

1. Jugador inicial (starting player)
2. Jugador que no empieza (non-starting player)

En multijugador, todos los jugadores que no son el starting player se consideran non-starting players.

El orden de turno comienza con el starting player y continúa hacia su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj (clockwise), hasta que todos hayan jugado su turno.

2.1.3.1. Cambio de jugador inicial

En una serie de dos partidas, el jugador que no fue el starting player en la primera partida pasa a ser el starting player en la segunda.

2.1.3.2. Mejor de N

En una serie al mejor de N (best-of-N), el jugador que pierde una partida decide si quiere empezar o no en la siguiente. Esto se conoce como la regla "play-draw".

2.2. Etapa de preparación (Setup Stage)

2.2.1. Definición

Durante la etapa de preparación (Setup stage), los jugadores se preparan para empezar la partida siguiendo estos pasos:

2.2.1.1. Método para escoger el jugador inicial

Primero, los jugadores acuerdan un método aleatorio para decidir quién será el starting player.

Puede ser:

- Tirar dados
- Lanzar una moneda
- Otro método seguro y razonable que pueda hacerse fácilmente en la zona de juego

Una vez decidido el starting player, el orden de turno queda establecido.

2.2.1.2. Mezclar el mazo

Segundo, cada jugador baraja su mazo (shuffle their deck).

Se puede usar cualquier método de barajado que resulte cómodo, pero debe mezclar el mazo de forma suficiente y real.

Después:

- Cada jugador **debe** ofrecer a su oponente la oportunidad de barajar su mazo, cortarlo (cut), o ambas cosas.
- Cuando ambos mazos estén bien aleatorizados, se consideran listos para jugar y se colocan en la zona de juego.
- Todas las cartas del mazo **deben estar orientadas en la misma dirección**.

2.2.1.3. Comienza la partida

Tercero, cada jugador empieza la partida con 0 de lore.

2.2.1.4. Robar mano inicial

Cuarto, cada jugador roba 7 cartas.

Estas cartas forman su mano inicial (opening hand).

2.2.2. Alterar la mano inicial

Una vez que todos tienen su opening hand, pueden modificarla (alter their hand), empezando por el starting player y siguiendo el orden de turno.

Cada jugador solo puede modificar su mano una vez por partida, siguiendo estos pasos:

2.2.2.1. Jugador inicial

Primero, el starting player puede elegir cualquier número de cartas de su mano y colocarlas en la parte inferior de su mazo sin enseñarlas.

Después, roba cartas hasta volver a tener 7 en la mano.

2.2.2.2. Jugador no inicial

Después, en orden de turno, cada non-starting player decide si quiere modificar su mano.

Si decide hacerlo, repite exactamente el mismo proceso descrito en 2.2.2.1.

2.2.2.3. Mezclar el mazo de nuevo

Por último, cada jugador que haya modificado su mano (aunque solo sea una carta) debe barajar su mazo.

Después de barajar, debe ofrecer a un oponente la oportunidad de cortar, barajar, o barajar y cortar su mazo.

2.2.3. Comienza el juego

Cuando todos los jugadores han completado los pasos 2.2.2.1 a 2.2.2.3, la partida entra en la etapa de juego (In-Game stage), empezando por la Beginning Phase del starting player.

2.3. Etapa de juego (In-Game Stage)

2.3.1. Definición

Durante la etapa de juego (In-Game stage), los jugadores juegan la partida de Disney Lorcania.

2.3.2. Orden

Cada jugador, siguiendo el orden de turno, realiza su turno tal como se describe en la sección 3, "Estructura de turno".

2.3.3. Finalizar la partida

Los jugadores continúan jugando turnos en ese orden hasta que la partida termina.

Una partida puede terminar de las siguientes maneras:

2.3.3.1. Alcanzar 20 de lore

Un jugador alcanza 20 o más de lore y gana la partida.

2.3.3.2. No quedan cartas en el mazo

Un jugador termina su turno sin cartas en su deck y pierde la partida.

2.3.3.3. El último que queda en pie

En multijugador, el último jugador que queda en la partida gana.

2.3.3.4. Conceder

Un jugador puede rendirse (concede) en cualquier momento, incluso durante las etapas de Setup o Cleanup. Si lo hace, pierde la partida.

2.4. Etapa de recogida (Cleanup Stage)

2.4.1. Definición

Durante la etapa de recogida (Cleanup stage), los jugadores preparan la zona de juego para la siguiente partida, si se va a jugar otra.

2.4.1.1. Recoger las cartas

Cada jugador recoge todas sus cartas de las siguientes zonas:

- Mano (Hand)
- Zona de juego (Play)
- Tintero (Inkwell)
- Descarte (Discard)

Todas esas cartas se vuelven a poner en el mazo (deck), **orientadas en la misma dirección**.

2.4.1.2. Recoger los tokens

Cada jugador retira todos los contadores (counters) de la zona de juego.

2.4.2. Comenzar la siguiente partida

Cuando todos los jugadores han vuelto a juntar sus cartas en un solo mazo y la zona de juego está limpia de cartas y contadores, se puede comenzar la siguiente partida, si corresponde.

3. Estructura del turno (Turn Structure)

3.1. Fases (Phases)

3.1.1. Estructura del turno

Un turno tiene tres fases (phases), que siempre ocurren en este orden:

1. Fase de inicio de turno (Start-of-Turn Phase)
2. Fase principal (Main Phase)
3. Fase final de turno (End-of-Turn Phase)

3.1.2. Fase inicial del turno

La Start-of-Turn Phase es el momento en el que el jugador prepara sus cartas para su nuevo turno.

Aquí:

- Terminan todos los efectos que dicen que acaban al inicio del turno.
- Ocurren todos los efectos que empiezan al inicio del turno.

Esta fase tiene tres pasos (steps): Ready, Set y Draw, que se realizan en ese orden (ver 3.2.1 a 3.2.3).

3.1.3. Fase principal

La Main Phase es el momento en el que el jugador puede actuar durante su turno, realizando las acciones propias de esta fase (Main Phase turn actions). (Ver 3.3)

3.1.4. Fase final del turno

La End-of-Turn Phase es donde terminan todos los efectos que duran hasta el final del turno actual y el siguiente jugador pasa a ser el active player. (Ver 3.4)

3.2. Fase inicial del turno (Start-of-Turn Phase)

3.2.1. Preparado (Ready)

3.2.1.1. Enderezar tus cartas

El active player pone en ready todas sus cartas en juego (in play) y todas las cartas de su inkwell.

3.2.1.2. Efectos durante el turno

Los efectos que se aplican "during your turn" comienzan a aplicarse.

3.2.1.3. Efectos al comienzo de tu turno, de tu siguiente turno

Los efectos que terminan "at the start of your turn" o "at the start of your next turn" terminan ahora.

3.2.1.4. Habilidades disparadas

Las triggered abilities que ocurren "at the start of your turn" o durante el paso Ready se colocan en la bag, pero todavía no se resuelven.

3.2.2. Listo (Set)

3.2.2.1. Los personajes se secan

Los personajes del active player que están en juego dejan de estar "drying".

Esto significa que ahora pueden:

- Quest
- Challenge
- Exert {E} para pagar costes de habilidades activadas (activated abilities) o canciones (song cards)

3.2.2.2. Ganar lore por localizaciones

El active player gana el lore de todas las localizaciones que controle con valor {L}.

Esto no es una triggered ability y no usa la bag.

3.2.2.3. Habilidades disparadas durante el preparado

El active player resuelve todas las triggered abilities que estén en la bag y que se hayan añadido durante Ready o Set.

3.2.3. Robar (Draw)

3.2.3.1. Robar una carta

El active player roba una carta de su deck.

Si es el primer turno de la partida, el starting player se salta este paso.

3.2.3.2. Comienzo de la fase principal

Cuando todos los efectos se han resuelto y no quedan habilidades en la bag, el juego pasa a la Main Phase.

3.3. Fase principal (Main Phase)

3.3.1. Definición

Durante la Main Phase, el jugador puede realizar las acciones de turno indicadas en la sección 4, "Acciones de turno".

3.3.2. Finalizar la fase principal

El active player puede declarar el final de su turno en cualquier momento durante su Main Phase, siempre que cumpla lo indicado en 3.3.2.1.

Cuando lo hace, el juego pasa a la End-of-Turn Phase.

3.3.2.1. Finalizar todas las habilidades en la bolsa

Si el active player está realizando una turn action y/o hay habilidades en la bag pendientes de resolverse, no puede declarar el final del turno.

Debe esperar a que:

- La acción se complete totalmente
 - No queden habilidades en la bag
-

3.4. Fase final de turno (End-of-Turn Phase)

3.4.1. Declaración

Cuando el active player declara el final de su turno, este se cierra siguiendo este proceso:

3.4.1.1. Habilidades de final de turno

Primero, las triggered abilities que ocurren "At the end of the turn" o "At the end of your turn" se añaden a la bag y se resuelven.

3.4.1.2. Finalizan los efectos de este turno

Después, terminan todos los efectos que duran hasta el final del turno del active player.

Esto incluye efectos con duración "this turn" (por ejemplo, Support).

Cualquier triggered ability que ocurra por esto se añade a la bag y se resuelve.

3.4.2. Verificación del estado de juego del final del turno

Cuando ya no quedan triggered abilities en la bag:

- El turno del active player termina.
- Se realiza un último chequeo del estado del juego (ver sección 1.8).
- El siguiente jugador pasa a ser el nuevo active player y comienza su turno.

4. Acciones de turno (Turn Actions)

4.1 General

Las siguientes son las acciones de turno disponibles. Una acción de turno es cualquier cosa que un jugador puede hacer durante su turno que requiere usar su actividad limitada de turno. Un jugador puede realizar una acción de turno durante la fase principal si tiene actividad disponible. (Ver "3.3.1 Usar una actividad de turno" en la sección de Estructura del turno.)

Nota: Los términos "jugar" (play) y "poner en juego" (put into play) se refieren a dos acciones separadas, aunque a menudo pueden ocurrir al mismo tiempo. "Jugar" es el acto de mover una carta desde tu mano a una zona (típicamente la zona de juego). "Poner en juego" es cuando una carta entra en la zona de juego por algún motivo, ya sea porque fue jugada, sacada por un efecto, etc.

4.2 Ink Card

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para jugar una carta de tinta desde su mano. Cuando una carta de tinta es jugada, es puesta en la zona de tinta. Solo se puede jugar una carta de tinta por turno.

Solo se puede jugar una carta de tinta por turno. Esto significa que si de alguna manera juegas múltiples cartas de tinta en el mismo turno (por cualquier motivo - no necesariamente como una acción de turno), solo la primera cuenta como "jugada". Las otras son put into play pero no fueron "jugadas".

4.3 Play Card

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para jugar una carta desde su mano. Cuando una carta es jugada, es puesta en la zona de juego.

Requisito: Tú debes tener a menos una cantidad de tinta igual al costo de la carta. La tinta es pagada cuando la carta es jugada. (Ver "1.5 Costos" en la sección de Principios generales y "7.5 Zona de tinta" en la sección de Zonas.)

Nota: Esta es la acción de turno por defecto para poner personajes, acciones e ítems en la zona de juego. Para las localizaciones, ver "4.4 Activated Ability".

4.4 Activated Ability

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para activar una habilidad activada de una carta que controla en la zona de juego. La habilidad activada se resuelve.

Requisito: La carta que contiene la habilidad activada debe poder ser activada. (Ver "6.3 Habilidades activadas" en la sección de Habilidades, efectos y resolución.)

Nota: Las localizaciones son jugadas activando su habilidad de localización. Que esto cuente como "jugar" una localización está determinado por el efecto de la localización en cuestión.

4.5 Quest

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para hacer una pregunta ("Quest") con uno de sus personajes para ganar lores. Se puede hacer una pregunta una vez por turno.

Un jugador asigna una de sus cartas de misión a un personaje que controla. Ese personaje no puede atacar ese turno. Si el personaje permanece asignado al final de turno, el controlador del personaje gana lores igual

a la cantidad de puntos de misión en la misión. Después, desasigna la misión.

Si un personaje es removido de la zona de juego, la misión asignada a él es descartada.

4.6 Challenge

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para desafiar a uno de los personajes del oponente con uno de sus propios personajes. Se puede hacer un desafío (Challenge) una vez por turno.

En un desafío:

1. El jugador que activa esta acción de turno (el "desafiador") elige uno de sus propios personajes sin vigilancia (no asignados ni ya en otro desafío este turno)
2. El oponente (el "desafiados") elige uno de sus personajes defensores (sin Vigilancia / sin "Evasive")
3. Ambos personajes se dañan mutuamente por una cantidad igual a su poder.
4. Las habilidades desencadenadas por daño se resuelven, comenzando con la del desafiador.

Si el desafiador no tiene un personaje sin vigilancia, no puede hacer un desafío. Si el desafiado no tiene un personaje sin Evasive, el desafío se produce de todas formas pero el desafiador no elige un defensor (solo el atacante recibe daño).

4.7 Move Character

Una acción de turno. Un jugador puede usar una acción de turno para mover uno de sus personajes de una zona o estado a otro. Se puede mover un personaje una vez por turno.

Por defecto, un personaje puede ser movido desde la zona de juego hacia Bag (si están en Inkwell). Un personaje en Bag puede ser movido hacia cualquier zona que el controlador indique.

Nota: El orden específico de cómo un personaje es movido (p.ej., de Inkwell a la zona de juego) está determinado por los efectos que lo mueven.

5. Cartas y tipos de carta (Cards and Card Types)

5.1 Card States

Una carta puede tener un estado específico que afecta cómo interactúa con el juego. Los estados son:

Ready: Un personaje o localización está listo para ser usado. Esta es la posición por defecto.

Exerted: Un personaje o localización está agotado (exhausto). Un personaje exerted no puede atacar o ser asignado a una misión. Una localización exerted no puede ser activada para defender o para cualquier otra acción hasta que sea ready.

5.2 Parts of a Card

Una carta de Lorcana tiene los siguientes componentes:

- **Name:** El nombre de la carta.
- **Cost:** El costo de tinta para jugar la carta. En la esquina superior izquierda.

- **Type:** El tipo de carta (Personaje, Acción, Ítem, Localización).
- **Subtypes:** Clasificaciones adicionales de la carta (ej. Villano, Héroe, Mago).
- **Rarity:** La rareza de la carta.
- **Stats** (si es un Personaje): Poder (Poder), Toughness (Resistencia), y Lore (Lore).
- **Text Box:** El cuadro de texto que describe las habilidades y efectos de la carta.
- **Illustrated by:** El artista que ilustró la carta.
- **Set information:** La información del set (número, símbolo del set, número de colector).

5.3 Characters

Un personaje es una carta del tipo Personaje. Los personajes son típicamente controlados por un jugador y permanecen en la zona de juego. Los personajes pueden atacar, ser atacados, ser asignados a misiones, ser movidos, y tener habilidades.

Stats de Personaje:

- **Poder (Power):** Cuánto daño causa un personaje en un desafío. Este es el valor en la esquina inferior derecha de la carta.
- **Toughness (Resistencia):** Cuánto daño puede soportar un personaje antes de ser descartado. Este es el valor inferior central.
- **Lore:** Puntos de lore ganados cuando se completa una misión con este personaje. Este es el valor en la esquina inferior izquierda.

5.4 Actions

Una Acción es una carta del tipo Acción. Las acciones son cartas de un solo uso que típicamente se juegan para un efecto específico y luego se descartan. Las acciones no permanecen en la zona de juego a menos que una habilidad indique específicamente que lo hagan.

Las acciones pueden jugadas durante la Fase Principal como una acción de turno si tienes la tinta suficiente.

5.5 Items

Un Ítem es una carta del tipo Ítem. Los ítems permanecen en la zona de juego bajo el control de un jugador. Los ítems pueden tener habilidades que proporcionen efectos continuos o desencadenados.

Los ítems típicamente no tienen poder, resistencia o lore. Los ítems pueden ser jugados durante la Fase Principal como una acción de turno. Un jugador puede controlar múltiples ítems. Los ítems están bajo el control de un jugador hasta que sean removidos de la zona de juego (descartados, sacrificados, etc.).

5.6 Locations

Una Localización es una carta del tipo Localización. Las localizaciones permanecen en la zona de juego bajo el control de un jugador. Las localizaciones tienen habilidades que determinan cómo pueden ser jugadas, qué acciones pueden ser realizadas con ellas, y qué beneficios proporcionan.

Las localizaciones no se juegan como una acción de turno normal. En su lugar, son jugadas activando una habilidad de localización específica. Las localizaciones permanecen bajo el control del jugador hasta que sean removidas de la zona de juego por algún efecto.

Nota: Las localizaciones son actualizadas y rediseñadas con el tiempo. Para información específica sobre una localización, consultar el FAQ de Lorcana o el sitio web oficial de Disney Lorcana.

6. Habilidades, efectos y resolución (Abilities, effects, and resolving)

6.1 General

Las habilidades son características de las cartas que producen efectos. Un efecto es algo que sucede en el juego como resultado de una habilidad o una acción del juego. Los efectos pueden ser continuos (siempre activos), desencadenados (ocurren cuando se cumple una condición), o activados (ocurren cuando el jugador decide activarlos).

Hay varios tipos de habilidades:

- **Triggered Abilities** (Habilidades desencadenadas): Se resuelven automáticamente cuando ocurre una condición específica.
- **Activated Abilities** (Habilidades activadas): Se activan voluntariamente durante una acción de turno.
- **Static Abilities** (Habilidades estáticas): Son efectos continuos que siempre están activos.

6.2 Triggered Abilities

Una habilidad desencadenada es una habilidad que se resuelve automáticamente cuando se cumple una condición específica. Las habilidades desencadenadas típicamente comienzan con palabras como "cuando" (when), "siempre que" (whenever), "al" (if), etc.

Las habilidades desencadenadas se colocan en la pila cuando se cumple su condición y se resuelven en orden. Si múltiples habilidades desencadenadas se cumplen al mismo tiempo, el controlador activo primero pone sus habilidades en la pila, luego el controlador inactivo.

Nota: Las habilidades desencadenadas no pueden ser respondidas - se resuelven automáticamente cuando se cumplen.

6.3 Activated Abilities

Una habilidad activada es una habilidad que se activa voluntariamente. Las habilidades activadas típicamente tienen un costo (como exerting un personaje o discarding una carta) y un efecto.

Las habilidades activadas se pueden activar durante una acción de turno "Activated Ability" (ver "4.4 Activated Ability" en la sección de Acciones de turno). Las habilidades activadas también pueden ser activadas como parte de la resolución de otro efecto o habilidad.

Requisito: La carta que contiene la habilidad activada debe tener la capacidad de ser activada (no estar silenciada por una condición, etc.).

6.4 Static Abilities

Una habilidad estática es una habilidad que produce un efecto continuo que está siempre activo. Las habilidades estáticas típicamente modifican las reglas del juego, proporcionan bonificaciones, o afectan cómo

otros efectos funcionan.

Las habilidades estáticas no se resuelven como otras habilidades - simplemente están siempre activas mientras la carta que las contiene está en juego.

6.5 Replacement Effects

Un efecto de reemplazo es un efecto que reemplaza la ocurrencia de un evento específico con algo diferente. Los efectos de reemplazo típicamente comienzan con palabras como "en lugar de" (instead), "como si" (as if), etc.

Los efectos de reemplazo se aplican cuando ocurre un evento que "gatilla" el efecto. Si múltiples efectos de reemplazo aplican a la misma situación, el controlador activo puede elegir el orden en que se aplican.

6.6 Effect Modifiers

Los modificadores de efecto son palabras clave o frases que modifican cómo se resuelven otros efectos.

Algunos ejemplos incluyen:

- "**Gain**" (Ganar): Adquirir una característica, habilidad, o beneficio.
- "**Grant**" (Otorgar): Dar a otra carta una característica, habilidad, o beneficio.
- "**Lose**" (Perder): Remover una característica, habilidad, o beneficio.
- "**Can't**" (No puede): Prevenir que una acción específica ocurra.

Los modificadores de efecto se aplican mientras se resuelven los efectos y pueden cambiar significativamente cómo el efecto se resuelve.

6.7 Resolving Effects

La resolución de un efecto es el proceso de aplicar el efecto a la zona de juego. Los efectos se resuelven en orden, comenzando con el efecto más reciente y trabajando hacia atrás (último en, primero fuera - "last in, first out" o LIFO).

Cuando se resuelve un efecto:

1. Se realiza la acción específica del efecto.
2. Se aplican todos los modificadores de efecto.
3. Se desencadenan cualquier habilidad desencadenada que se cumple como resultado.
4. El siguiente efecto en la pila se resuelve.

Si un efecto hace referencia a una zona que ya no contiene lo que se esperaba (ej. una carta fue movida), el efecto se resuelve del mejor modo que pueda con la información disponible.

7. Zonas (Zones)

7.1 General

Una zona es un área específica del juego donde las cartas pueden ser colocadas. Cada zona tiene reglas específicas sobre qué cartas pueden estar en ella, cómo las cartas se mueven hacia y desde ella, y qué acciones pueden ser realizadas con esas cartas.

Las zonas en Lorcana son:

- **Deck** (Mazo): Contiene todas las cartas que no han sido jugadas.
- **Hand** (Mano): Cartas que el jugador tiene disponibles para jugar.
- **Play Zone** (Zona de juego): Cartas personajes, acciones, ítems y localizaciones que están en juego.
- **Inkwell** (Poceta de tinta): Cartas de tinta que el jugador ha jugado y que están disponibles para usar.
- **Discard** (Descarte): Cartas que han sido descartadas o removidas del juego de otra manera.
- **Bag** (Bolsa): Cartas que han sido retiradas del juego y pueden ser reclamadas más tarde.

7.2 Deck

El mazo (Deck) es la zona donde se almacenan todas las cartas que el jugador no ha jugado aún. El mazo comienza con 60 cartas (en formatos Constructed). Durante el Cleanup Stage, el mazo es barajado (si fue utilizado durante el turno).

Requisitos:

- Un mazo debe contener exactamente 60 cartas en formato Constructed.
- Un mazo puede contener múltiples copias de la misma carta, con un máximo de 4 copias por carta excepto tierras (que pueden tener ilimitadas copias).

Notas sobre el mazo:

- Las cartas en el mazo no pueden ser vistas por otros jugadores excepto por efectos que lo permitan específicamente.
- El orden del mazo puede ser arreglado por el propietario en cualquier momento que no esté en medio de una resolución.

7.3 Hand

La mano (Hand) es la zona donde el jugador mantiene las cartas que puede jugar. Una carta en la mano puede ser jugada durante la Fase Principal si el jugador tiene la tinta suficiente y una acción de turno disponible.

Requisitos:

- No hay límite en el número de cartas en la mano (aunque hay un límite de 7 cartas ganadas al final de cada turno debido a la mecánica de robo).
- Las cartas en la mano son visibles para el jugador propietario pero no para los oponentes (aunque algunos efectos pueden revelarlas).

Notas sobre la mano:

- Si al final del Cleanup Stage un jugador tiene más de 7 cartas, debe descartar cartas hasta tener exactamente 7.

7.4 Play Zone

La zona de juego (Play Zone) es donde los personajes, ítems, acciones y localizaciones están en juego. Solo las cartas que están en la zona de juego pueden atacar, ser atacadas, ser asignadas a misiones, etc.

Cartas en la zona de juego:

- **Personajes:** Pueden atacar, ser atacados, ser asignados a misiones, e interactuar con otras cartas.
- **Ítems:** Proporcionan efectos continuos o desencadenados bajo el control de un jugador.
- **Localizaciones:** Tienen habilidades especiales y permanecen en la zona de juego bajo el control de su propietario.
- **Acciones:** Típicamente se descartan después de ser jugadas, pero algunas pueden permanecer en la zona de juego si un efecto lo permite.

Notas:

- Un jugador puede controlar múltiples personajes, ítems, localizaciones e incluso acciones en la zona de juego.
- El número máximo de personajes que puede controlar un jugador puede estar limitado por efectos específicos.

7.5 Inkwell

La poceta de tinta (Inkwell) es la zona donde el jugador coloca las cartas de tinta que ha jugado. La tinta en el Inkwell está disponible para pagar los costos de las cartas que el jugador quiere jugar.

Funcionamiento del Inkwell:

- Cuando juegas una carta de tinta, la colocas en tu Inkwell.
- Cuando pagas el costo de una carta, esa tinta es "usada" y exerted (agotada).
- Al comienzo de tu turno (Start of Turn Phase), toda tu tinta es readied (destensada).

Notas:

- La tinta que está exerted (agotada) no se puede usar para pagar costos hasta que sea readied nuevamente.
- El número de cartas de tinta que puede controlar un jugador no está limitado, pero típicamente está limitado por el número de cartas de tinta en el mazo.

7.6 Discard

El descarte (Discard) es la zona donde van las cartas que han sido descartadas o removidas del juego (excepto si son sacadas del juego por otros medios). Las cartas en el descarte son visibles para todos los jugadores.

Notas:

- Las cartas en el descarte no están en juego y no pueden afectar el juego a menos que un efecto específico lo indique.
- El orden del descarte puede ser importante para algunos efectos, pero típicamente no es relevante.
- Algunos efectos pueden permitir que cartas sean recuperadas del descarte.

7.7 Bag

La bolsa (Bag) es una zona donde las cartas pueden ser retiradas del juego de una manera que permite que sean reclamadas más tarde. La bolsa es típicamente usada para efectos que dicen "remove from the game" pero permite recuperación posterior.

Notas:

- La bolsa es una zona especial que no es frecuentemente utilizada en las reglas básicas.
- Las cartas en la bolsa no están en juego y no pueden afectar el juego.
- El árbitro debe mantener un registro de qué cartas están en la bolsa.

8. Palabras clave (Keywords)

8.1 General

Las palabras clave son habilidades especiales de las cartas que están definidas en las reglas de Lorcana. Cada palabra clave tiene un significado específico y efectos específicos. Las palabras clave se encuentran típicamente en el cuadro de texto de la carta.

Los jugadores deben estar familiarizados con todas las palabras clave para jugar correctamente. Algunas palabras clave modifican las acciones de turno disponibles, mientras que otras proporcionan efectos continuos o desencadenados.

8.2 Alert

Una habilidad que permite a un personaje no estar exerted (agotado) cuando es controlado. Un personaje con Alert puede atacar sin ser exerted. Si un personaje con Alert es exerted por otra razón, puede ser readied al comienzo del siguiente turno.

Nota: Alert es una habilidad que afecta principalmente a cómo los personajes interactúan durante los desafíos.

8.3 Bodyguard

Una habilidad que permite a un personaje bloquear (defender en) ataques destinados a otro personaje. Cuando un personaje oponente ataca a un personaje que controlas, un personaje con Bodyguard puede interponerse e interceptar el ataque.

Nota: Bodyguard es una defensa pasiva que no requiere activación.

8.4 Boost

Una habilidad o efecto que aumenta una estadística de un personaje (típicamente Poder o Toughness) por un período de tiempo. Boost puede ser permanente (mientras la carta está en juego) o temporal (hasta el final del turno).

Nota: Los efectos de Boost se aplican mientras se resuelven y pueden cambiar significativamente el resultado de un desafío.

8.5 Challenger

Una habilidad que permite a un personaje desafiar (atacar) automáticamente a otros personajes sin usar una acción de turno. Un personaje con Challenger puede hacer desafíos adicionales durante el turno.

Nota: Challenger proporciona una forma de atacar múltiples veces en un solo turno.

8.6 Evasive

Una habilidad que hace que un personaje sea difícil de desafiar. Un personaje con Evasive no puede ser elegido como defensor en un desafío a menos que el atacante tenga una forma específica de obligarlo.

Nota: Evasive es una habilidad defensiva que protege al personaje de ser atacado directamente.

8.7 Reckless

Una habilidad que permite a un personaje atacar (desafiar) pero lo hace vulnerable a contraataques. Un personaje con Reckless toma daño adicional cuando es bloqueado en un desafío.

Nota: Reckless es una compensación - proporciona la capacidad de atacar libremente pero con riesgo.

8.8 Resist

Una habilidad que reduce el daño que un personaje recibe de una fuente específica. Por ejemplo, "Resist 2" reduce todo el daño del tipo especificado en 2.

Nota: Resist es eficaz contra desafíos y daño directo de ciertas cartas.

8.9 Rush

Una habilidad que permite a un personaje atacar (desafiar) el turno que fue jugado. Normalmente, un personaje no puede atacar el turno en que fue puesto en juego, pero Rush permite que lo haga.

Nota: Rush es especialmente efectivo en cartas que pueden ser jugadas rápidamente durante el juego.

8.10 Shift

Una habilidad que permite a un personaje ser reemplazado por otro personaje con el mismo nombre o tipo. Shift es típicamente un costo que se paga para traer un personaje diferente a la zona de juego.

Nota: Shift proporciona flexibilidad en cómo los personajes se usan en el juego.

8.11 Singer

Una habilidad que indica que un personaje es un cantante (Singer). Los cantantes tienen habilidades especiales relacionadas con la música y pueden interactuar con habilidades "Sing Together".

Nota: Singer es una habilidad de subtipo que afecta a otras habilidades en el juego.

8.12 Sing Together

Una habilidad que proporciona un beneficio cuando múltiples cantantes (Singer) atacan juntos o se usan juntos. Sing Together típicamente aumenta el poder del ataque o proporciona un efecto adicional.

Nota: Sing Together requiere múltiples personajes cantantes para ser efectiva.

8.13 Support

Una habilidad que proporciona beneficios a otros personajes aliados. Support típicamente aumenta el poder de otros personajes o proporciona efectos adicionales a sus habilidades.

Nota: Support es una habilidad que beneficia a todo tu equipo, no solo al personaje que la tiene.

8.14 Vanish

Una habilidad que permite a un personaje desaparecer (ser removido) de la zona de juego bajo ciertas condiciones. Vanish típicamente se desencadena cuando el personaje toma daño o cuando ocurre otro evento específico.

Nota: Vanish puede ser una forma defensiva de remover una amenaza o una forma de sinergia con otros efectos.

8.15 Ward

Una habilidad que proporciona protección contra efectos específicos. Ward típicamente previene que un efecto afecte al personaje, o lo hace que el efecto sea menos efectivo.

Nota: Ward es una habilidad defensiva que proporciona protección contra tipos específicos de daño o efectos.