



REGOLAMENTO UFFICIALE

Sommario

Composizione delle Carte..... 3

Preparazione della Partita 4

Struttura del Turno 6

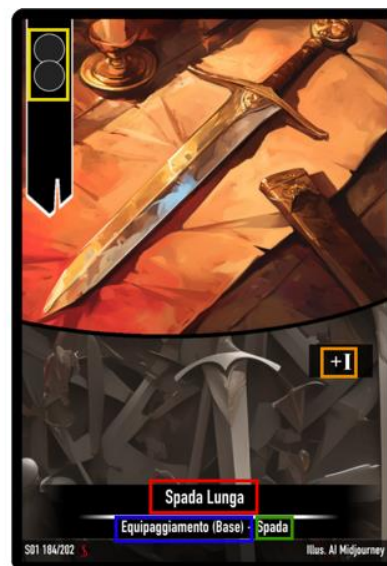
Keywords 7

Composizione del Mazzo..... 9

Composizione delle Carte

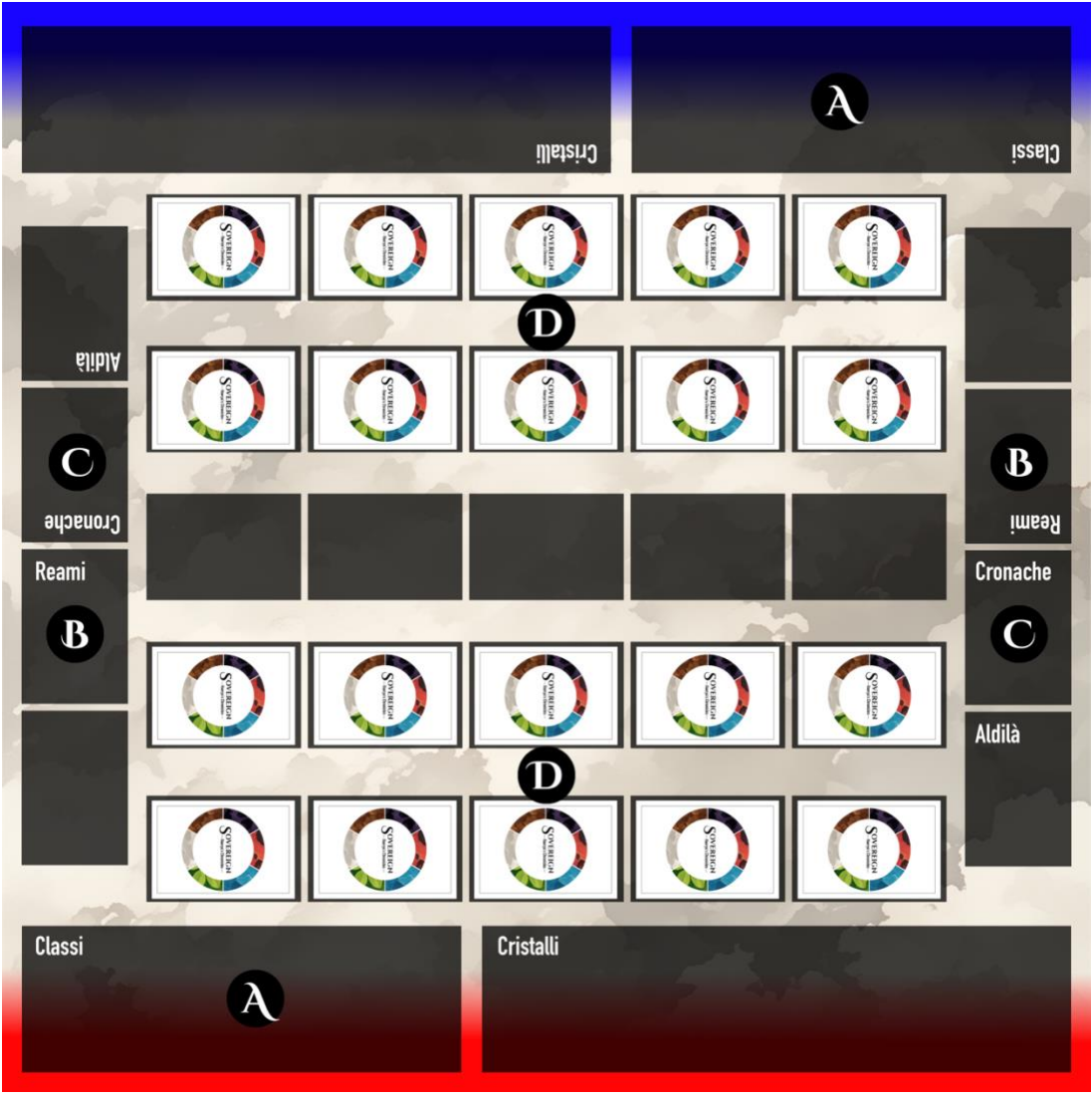
- Nome: Ogni carta è caratterizzata da un nome univoco.
- Costo: Il costo necessario a giocare una carta dalla propria mano. I tondi neri senza simbolo possono essere pagati con un cristallo qualsiasi, mentre quelli con un simbolo vanno pagati con un cristallo corrispondente.
- Tipo Carta: Nel Set Base di Sovereign esistono Haerian, Eventi, Equipaggiamenti. I sottotipi sono Campione e Fantoccio.
 1. Haerian: Sono i personaggi schierabili sul campo di battaglia.
 2. Evento: Carte usa e getta, una volta pagato il costo se ne risolvono gli effetti, dopodiché le si sposta nell'Aldilà.
 3. Equipaggiamento: Una volta pagato il costo si posiziona l'Equipaggiamento fuori dal campo di battaglia nella zona Giocatore, per utilizzarlo in combattimento.
 4. Campione: Gli Haerian Campione possono essere inseriti nella composizione delle Cronache solo in una copia di ciascuno. Hanno un costo elevato e sono solitamente molto potenti, ma per il resto sono trattati come un qualsiasi altro Haerian.
 5. Fantoccio: Gli Haerian Fantoccio non esistono nel mazzo e vengono generati (messi in gioco da una pila al di fuori del gioco) da specifici effetti. Devono essere Fantocci ufficiali del gioco e se il mazzo è avvolto da bustine protettive anche i fantocci devono averne dello stesso tipo e colore poiché una volta generati sono trattati come carte qualunque.
- Razza, Classe e Scuola: Nel caso degli Haerian qui viene rappresentata la Razza e la Classe dell'Haerian. Nel caso degli Eventi la scuola di magia o l'arte di cui fa parte la carta. Rappresenta infine il tipo di Equipaggiamento rappresentato dalla carta. Alcune carte possono utilizzare questo campo o citarlo nei propri effetti.
- Forza: Il potere combattivo di un Haerian, rappresenta sia la sua salute che la sua capacità di infliggere danni. Quando la Forza di un Haerian raggiunge lo 0, se ha almeno 1 danno su di sé viene spostato nell'Aldilà.

N.B. Un Haerian con forza 0 senza danni può rimanere sul campo di battaglia. Un Haerian con forza 1 e 1 danno viene spostato nell'aldilà, così come un Haerian con forza 0 e 1 danno.
- Effetto: Nel box dell'effetto vengono descritti gli effetti e le abilità della carta.
- Requisito: In questo campo viene citata la classe o le classi necessarie per poter inserire la carta in questione nelle proprie Cronache.



Preparazione della Partita

1. All'inizio della partita i giocatori posizionano fuori dal campo di battaglia le proprie classi. (A).
2. Posizionano poi i Reami Luminosi ed i Cristalli a faccia in giù nello spazio apposito (B).
3. Entrambi i giocatori mischiano le proprie Cronache e le posizionano a destra del proprio campo di battaglia (C).
4. Ogni giocatore può tagliare e mischiare il mazzo dell'Avversario.
5. Ogni giocatore pesca una mano iniziale di 5 carte.
6. Ogni giocatore può spostare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano in fondo alle proprie Cronache, poi pesca altrettante carte.
7. Ogni giocatore sposta le prime 10 carte delle proprie Cronache coperte nelle prime due file del campo di battaglia. (D)
8. Ogni giocatore rimischia le Cronache, dopodichè tramite dadi, moneta o altri sistemi aleatori un giocatore sceglie se iniziare o far iniziare l'avversario, e la partita può iniziare.



Struttura del Turno

Ogni turno si ripete secondo la stessa successione di fasi:

1. Recupero: Il giocatore di turno recupera tutte le carte esaurite, dopodichè pesca una carta dalle proprie Cronache. (Il primo giocatore della partita salta questa fase)
2. Alba: Una fase di transizione in cui si attivano alcuni effetti.
3. Giorno: La fase principale in cui il giocatore di turno può giocare le proprie carte e svolgere le proprie azioni.
4. Tramonto: Ultima fase del turno in cui si attivano alcuni effetti, i danni vengono ripuliti dagli Haerian, poi inizia il turno dell'avversario.

Durante la fase Giorno il giocatore di turno può:

- Giocare una carta pagandone il costo in Cristalli. Per pagare il costo in cristalli vanno Esauriti, utilizzandone il numero definito dal costo. Quelli con un simbolo di colore specifico richiedono l'utilizzo di uno specifico cristallo, i restanti possono essere Cristalli di qualunque colore.
- Far compiere ad un Haerian un'azione. Ogni Haerian ha a disposizione un'azione di movimento ed una di combattimento in ogni turno. Nel turno in cui vengono giocati tuttavia gli Haerian hanno a disposizione solo l'azione di movimento.
- Accedere ai Reami Luminosi: Il giocatore di turno può spostare una carta dalla propria mano nei Reami Luminosi, posizionandola a faccia in su. Poi può aggiungere alla propria mano una carta tra quelle coperte nei Reami Luminosi. Quest'azione può essere svolta solo una volta per ogni carte coperte mancanti dal proprio terreno.

N.B. Si conteggiano le carte attualmente coperte. Un giocatore con 8 carte coperte può accedere ai reami, un giocatore con 7 carte coperte ed una a faccia in su nei reami non può accedervi. Se un giocatore con 6 carte coperte torna ad averne 7, ed ha una carta a faccia in su nei reami non può accedervi e dovrà attendere di perdere una nuova carta coperta. Infine, un giocatore senza carte a faccia in su nei reami e 8 carte coperte può accedere ai reami luminosi. Se poi ottiene in qualche modo una carta coperta e la perde nuovamente non potrà comunque accedere fino a che non arriverà a 6 carte coperte.

In sintesi si conteggia la situazione attuale di carte coperte e carte a faccia in su nei reami.

- Utilizzare una Vocazione: Il giocatore di turno, una sola volta per turno, può utilizzare un'abilità "V" di una delle proprie classi.

Il giocatore di turno può svolgere un qualsiasi numero di azioni purchè abbia i cristalli necessari a pagare i costi, ed i suoi Haerian abbiano a disposizione le azioni necessarie. Può svolgere le azioni in qualsiasi ordine.

Azioni degli Haerian:

- Movimento: L'Haerian si sposta in una zona libera adiacente. Non può spostarsi in diagonale. Se si sposta in una zona su cui si trova una carta coperta dell'avversario egli raccoglie la carta coperta.
- Combattimento: L'Haerian può ingaggiare un Haerian avversario adiacente in un combattimento. Ogni Haerian infligge all'altro danno pari alla propria Forza. I danni riducono la forza dell'Haerian che li subisce. Se uno o entrambi gli Haerian raggiungono 0 di Forza vengono spostati nell'Aldilà. I danni rimangono fino al Tramonto del turno.

Esempio: L'Haerian A con 6 di Forza combatte con l'Haerian B con 3 di Forza. L'Haerian A sopravvive con 3 di Forza residua, mentre l'Haerian B viene spostato nei Reami Luminosi.

Quando un Haerian si trova nella Linea Iniziale dell'Avversario può spendere la propria azione di combattimento per infliggere danno direttamente all'Avversario pari alla propria Forza.

Il giocatore in difesa sposta nell'aldilà un numero di carte coperte a propria scelta pari ai danni subiti.

Equipaggiamenti:

Quando un Haerian attacca un altro Haerian o viene attaccato il giocatore in attacco può utilizzare un Equipaggiamento. Poi può utilizzarne uno il giocatore in difesa. I giocatori si alternano finché nessuno dei due attiva un Equipaggiamento, dopodiché viene calcolata la Forza totale ed il danno che gli Haerian si infliggono a vicenda.

Ogni giocatore, salvo effetti particolari, può utilizzare un solo Equipaggiamento in ogni combattimento.

Per utilizzare un Equipaggiamento il proprietario lo esaurisce, ed il suo Haerian ottiene Forza pari alla Forza scritta sull'Equipaggiamento fino al Tramonto.

Cristallizzare:

Quando un'abilità di Vocazione permette di Cristallizzare, il cristallo viene posizionato nella zona apposita da al di fuori della partita. Non è considerato parte del mazzo, e se viene sacrificato viene rimosso dalla partita nuovamente.

Edifici:

I giocatori non possono giocare le carte edificio sulla linea iniziale dell'avversario.

Un Edificio è sotto il controllo di un giocatore solo mentre egli controlla un Haerian su di esso.

I giocatori possono attaccare un Edificio solo se non ci sono sopra Haerian, ed esso non infligge danni.

Keywords

- Intervento: L'effetto si attiva quando l'Haerian entra in gioco.
- Testamento: l'effetto si attiva quando l'Haerian muore.
- Base: Una carta Base può essere inserita nei Reami Luminosi, ma se ne possono giocare altre copie nelle Cronache. Non si può comunque superare il totale di 4 copie tra Cronache e Reami Luminosi.
- Assalto: L'effetto si attiva quando l'Haerian dichiara un'azione di combattimento verso un altro Haerian.
- Legione X: Nella composizione del Cronache si possono inserire X copie della carta con Legione.
- Insidia: Quando il giocatore raccoglie una carta coperta con effetto Insidia può attivarne l'effetto Insidia, dopodiché la sposta nell'Aldilà.
- Baluardo: Gli Haerian adiacenti all'Haerian con Baluardo possono dichiarare azioni di combattimento solo verso un Haerian con Baluardo.
- Barlume: Nella composizione delle Cronache non si può inserire una carta con Barlume nelle Cronache, ma solo nei Reami Luminosi.
- Germogliare: Il giocatore genera nei propri Reami Luminosi a faccia in su un Fantoccio Germoglio con Forza 1 e costo 2 di cui uno Verde. I Fantocci non contano ai fini del

conteggio di utilizzo dei Reami Luminosi ed il proprietario può giocare Fantocci dai Reami Luminosi come fossero nella propria mano.

- Santificare: Il giocatore genera nel proprio Aldilà un Fantoccio Anima Luminosa bianco con Forza 1 e Costo 1 bianco.
- Immolazione: L'Effetto si attiva quando l'Haerian subisce danno non da combattimento.
- Tributo: Per giocare la carta con Tributo il giocatore di turno deve pagare come costo aggiuntivo il costo descritto. E' considerato un costo pertanto va pagato prima di giocare la carta, mentre si paga il costo in cristalli.

Composizione del Mazzo

Ogni giocatore è considerato un personaggio di Livello 20.

Sommando un totale di 20 livelli il giocatore sceglie un qualsiasi numero di carte Classe, rispettandone i requisiti delle classi da cui derivano.

Le Classi in grado di Cristallizzare sono determinanti nella scelta dei colori di carte che si vuol giocare nelle proprie Cronache.

Il giocatore compone le Cronache con 50 carte. Ogni carta può essere inserita per un massimo di 4 copie, tranne gli Haerian Campione e le carte con Legione, come spiegato nel regolamento.

Il giocatore può poi creare un insieme di carte chiamate Reami Luminosi secondo le seguenti regole:

- Devono essere tutte in singola copia.
- Non devono essere presenti copie delle stesse carte nelle Cronache (A meno che non abbiano la Keyword Base).
- Gli Haerian Campione occupano 3 slot, come se fossero una carta di Livello 3.
- Può comporre i Reami Luminosi con un massimo di carte pari ai livelli non utilizzati nella scelta delle classi.

Esempio: Se il giocatore utilizza due classi di Livello 5 ed una di Livello 3 per un totale di 13 livelli, i Reami Luminosi potranno essere composti con un massimo di 7 carte.

I Cristalli che si utilizzeranno durante la partita non fanno parte della composizione del mazzo, e pertanto si potranno selezionare a partita già iniziata.

I Fantocci infine possono essere utilizzati in qualsiasi numero, e se si utilizza delle buste protettive vanno utilizzate uguali per Cronache, Reami Luminosi e Fantocci.