

FALLEN



SEVEN FALLEN

règles du jeu



13+



BIENVENU ETRE DIVIN

Vous venez de pénétrer sur les terres des 7 royaumes des «7 fallen» : 7 dieux et déesses majeurs extrêmement puissants.

Vous allez incarner une divinité et affronter d'autres divinités dans une guerre acharnée et sans merci pour que votre royaume domine les autres et que votre gloire soit éternelle.

Commençons par un peu d'histoire...



LES 7 ROYAUMES



EONDRA

LA TERRE DES DRAGONS

Créée par le dragon-vie, Eondra est peuplée de dragons légendaires et d'Eondriens qui leur vouent un culte. Ces créatures fantastiques sont puissantes et leurs flammes dévastatrices. Au nord des terres d'Eondra se trouve Dricidia, la montagne gelée et certains disent qu'au sud se trouve la mystérieuse contrée de Dracodia, où des créatures mystiques, lointain parents des dragons, habitent. La couleur des pages d'Eondra est le rouge.



POSEIDIA

L'ILE MYSTERIEUSE

Le royaume de Poseidia est composé d'un très vaste océan et d'une seule île en son centre. Cette île est un paradis tropical très convoité car il abrite des richesses incommensurables accumulées au fil des âges par des flottes de pirates assoiffés de trésors. C'est sur cette île luxuriante, peuplée de nombreuses espèces et créatures, que réside le dieu O. Il est raconté dans les grandes fresques sous-marine que O a créé son royaume à partir de la seule larme qu'il aurait versé après avoir eu le cœur brisé par Anaya la déesse de la pureté. La couleur des pages de Poseidia est le bleu.



NUIT SANS FIN

LE GRAND VOILE

Un grand voile sombre entoure ce royaume de ténèbres. Les écrits du temple de la lumière raconte qu'une tempête de sable infinie s'abattit sur ce royaume lors de la création du Royaume du temple de la Lumière qui fut taillé à partir d'un rocher céleste par la déesse Sol'ul. La poussière dégagée par les chocs violents de son marteau dans la pierre, engendra un voile qui ne disparut jamais et ne laissa plus entrer le soleil sur ces terres de la Nuit sans Fin. La couleur des pages Nuit sans fin est le noir.



METASCIENCE

PROMETHEUS

Ce royaume est géré par une Intelligence artificielle du nom de Prometheus – Cette divinité artificielle s'est autogénérée à l'intérieur du tout premier golem duquel elle a volé le corps. Cette divinité, qui crée de nouvelles machines en permanence, vit au cœur d'une cité futuriste avec laquelle elle a fusionné. Les machines de guerre qu'elle produit sont faites à partir d'un mélange d'acier et de roche céleste, ce qui leur insuffle la vie. Toutes les machines MetaScience sont reliées directement avec Prometheus. La couleur des pages MetaScience est le marron.



PURETE CELESTE

LA PAIX

Contrairement aux autres royaumes, la Pureté Céleste ne fait pas la guerre. Ce royaume prône le bien-être de chaque être vivant et est un soutien dans les batailles. Leurs guérisseurs sont très appréciés sur le champ de bataille, ils peuvent guérir toutes sortes de mal. La déesse Anaya vit dans les nuages célestes, là où fut bâtie la cité des anges. La couleur des pages Pureté Céleste est le blanc.



LA VOIE

LA VOIE DU SABRE

Ce royaume ancestral de l'est, est peuplé d'humains qui suivent « La voie du sabre ». Ils se battent toujours selon la voie, avec honneur, respect et vertu. Ce sont des guerriers qui subissent un entraînement extrême depuis leur plus jeune âge. Ils sont redoutables. Leur dieu Koguryo est très mystérieux et peu d'histoires en font mention. Certains racontent qu'il n'existe plus ou qu'il est mort depuis longtemps. La couleur des pages de la Voie est le violet.



TEMPLE DE LA LUMIERE

LA LUMIERE ETERNELLE

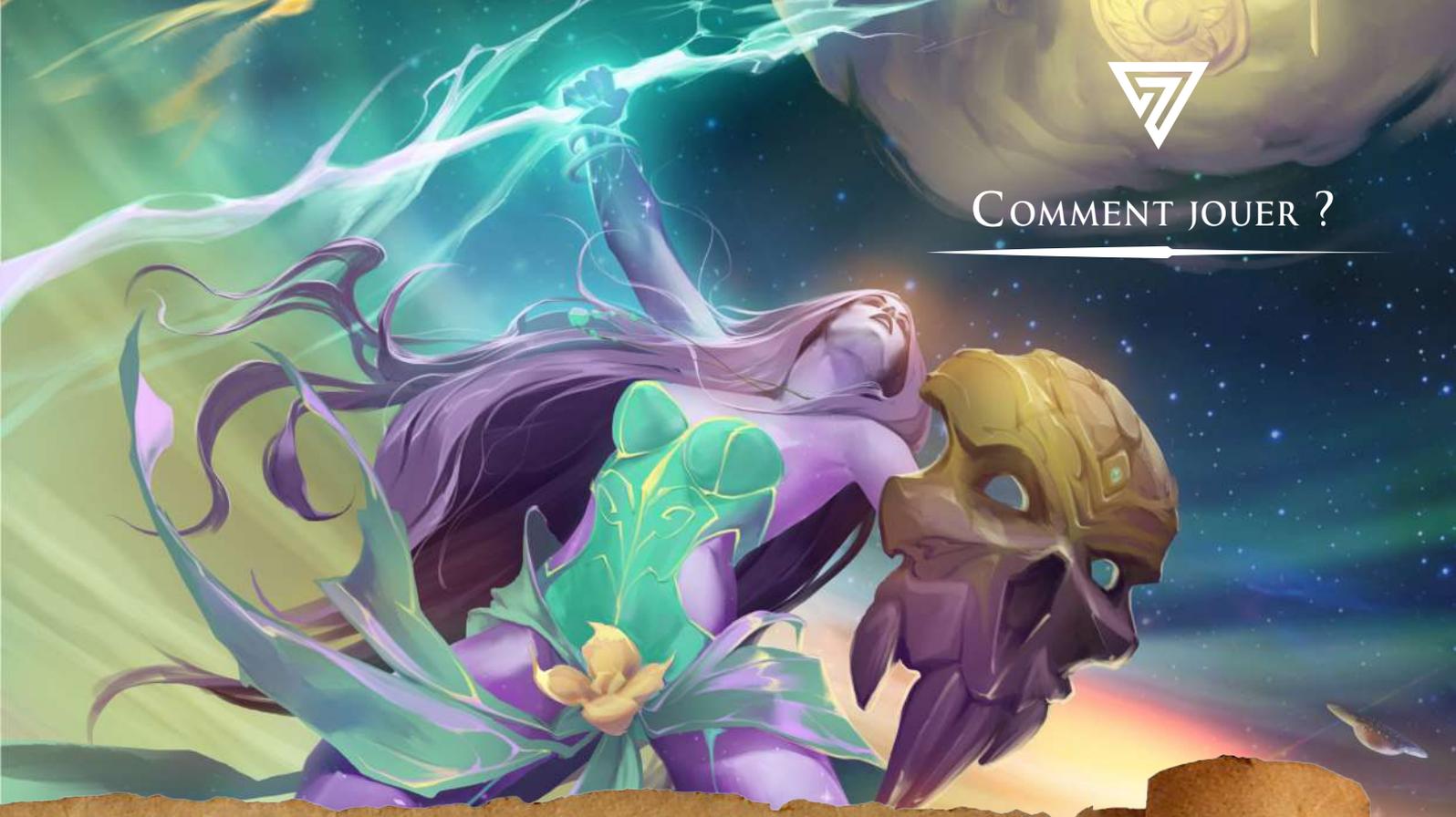
Les templiers de la lumière sont des chevaliers au cœur vaillant, prêt à tous les sacrifices pour protéger leur déesse Sol'ul, créatrice de la lumière éternelle. Equipé de lourdes et épaisses armures, les templiers de la lumière forment une armée d'acier inébranlable. La couleur des pages Temple de la Lumière est l'ocre.

DIVINITE





COMMENT JOUER ?



But du jeu

Il faut détruire le dieu ou la déesse «**une divinité**» adverse pour gagner la partie.

Pour cela il faut rendre la divinité adverse «**mortelle**» puis l'achever.

Utiliser l'Énergie Céleste (EC) de votre divinité pour invoquer de puissantes créatures qui mèneront la bataille en son nom.

Nombre de joueur

Seven Fallen se joue à un contre un en face à face.

Tirez au sort le joueur qui commencera à jouer en premier.

Dimensions cartes

Il vous faut des pochettes format

66x91 mm si vous souhaitez protéger les «pages» (cartes) 7 Fallen .

Le livre sacré

Le livre sacré consigne tous vos exploits et vos légendes. Il est la parole et la volonté des divinités.

Les cartes sont toutes considérées comme «**des pages**» du livre sacré (votre deck).

Votre livre sacré doit être constitué de 50 pages + 2 pages divinité.

Vous avez la possibilité d'écrire votre livre sacré à partir des pages de tous les royaumes combinés mais vous devez avoir plus de la moitié de vos pages du même royaume que votre divinité (hors miracles).

Exemple : vous avez 12 miracles dans votre livre sacré, il reste donc 38 pages (hors divinité), vous devez avoir au moins 20 pages liées à votre divinité.

Voici les différentes pages disponibles pour écrire votre livre sacré :

- | | |
|----------------------------|--------------|
| - Divinité : Dieu / déesse | - Golem |
| - Archange | - Miracles |
| - Ange | - Adorateurs |

Rareté des pages

- | | |
|---|--------------------|
|  | Diamant = rare |
|  | Rubis = moyen |
|  | Emeraude = commune |

A part les archanges, vous pouvez écrire jusqu'à 3 fois la même page dans votre livre sacré.

Il ne peut y avoir qu'une seule page archange, en un seul exemplaire dans votre livre sacré.

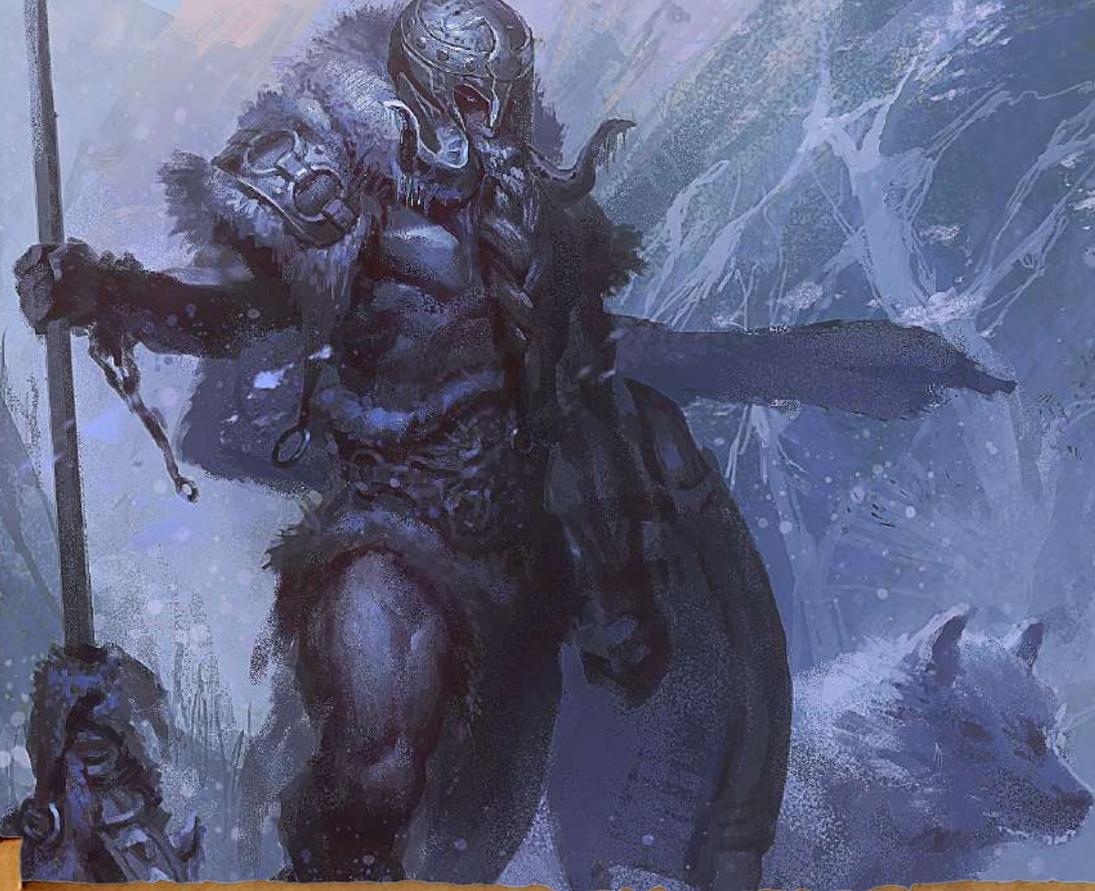
Vous devez choisir l'une de vos divinités pour mener la bataille. Entre 2 parties contre le même joueur, vous pouvez choisir de changer de divinité mais vous devez conserver le même livre sacré.

Règles générales

- Vous ne tirez pas de pages au premier tour.
- A chaque début de tour, tirez 2 pages.
- Aucun joueur ne peut attaquer pendant le premier tour.
- Une page « détruite » va directement au purgatoire, sauf si une capacité spéciale permet le contraire.
- Une page « bannie » sort du jeu et ne peut plus revenir en jeu jusqu'à la fin de la partie.
- La main : toutes les pages que vous avez dans votre main. Il n'y a aucune limite au nombre de page qu'on peut avoir en main.
- Si vous devez arrondir des points suite à l'effet d'une capacité spéciale ou autre, arrondissez toujours au point supérieur. Exemple : $5/2=3$
- Soyez fairplay.

LIVRE SACRE





Mise en place de départ

- 1- Posez votre divinité dans les cieux (voir champ de bataille).
 - 2- Mélangez votre livre sacré et faites-le couper en 2 par votre adversaire.
 - 3- Déposez votre livre sacré (voir champ de bataille), face cachée vers le haut.
 - 4- Tirez ensuite les 5 premières pages de votre livre sacré, c'est votre main de départ.
- Lors de ce premier tirage de 5 pages, vous pouvez décider d'échanger des pages de votre main 1 fois. Pour ce faire choisissez X pages indésirables et placez-les dans votre purgatoire. Piochez ensuite X pages, puis infligez X EC à votre divinité.

Nous vous conseillons d'avoir avec vous un carnet et un crayon, ou des dès, des jetons, ou tous moyens qui vous semblent nécessaires pour consigner vos hauts faits lors de ces batailles épiques contre vos adversaires.

Le champ de bataille

Votre livre sacré ainsi que celui de votre adversaire se trouve sur le champ de bataille. Le champ de bataille se compose de plusieurs parties identiques pour chaque opposant.

Les cieux : Votre divinité se trouve dans les cieux d'où elle peut superviser la bataille.

Le temple : C'est là que vous déposerez vos adorateurs, qui, grâce à leurs prières, donneront de la puissance à votre divinité.

Le livre sacré : Près de votre divinité, face cachée vers le haut, c'est votre réserve de page à utiliser.

Placez votre livre sacré à votre droite ou votre gauche, là où cela vous semble le plus confortable pour piocher des nouvelles pages à chaque tour.

Le purgatoire : C'est là-bas que sont envoyés toutes vos pages détruites.

L'arrière-garde : c'est la ligne de défense de votre champ de bataille. Elle se trouve juste devant votre divinité. La plupart des pages ne peuvent pas attaquer à partir de l'arrière-garde. Certaines capacités spéciales permettent aux pages d'attaquer depuis l'arrière-garde. Vous pouvez poser sur l'arrière-garde autant de page que vous le souhaitez. Les pages en arrière-garde sont la défense de votre divinité

La ligne de feux : C'est la ligne d'attaque de votre champ de bataille. C'est là où se rencontrent les armées pour se livrer de féroces combats à la gloire de votre divinité. Elle se trouve devant l'arrière-garde.

Lorsqu'un combattant est attaqué par l'adversaire alors qu'il se trouve sur la ligne de feux, il subit le double des dégâts que son adversaire peut causer avec son attaque.

Les miracles ou capacités spéciales n'infligent pas le double de dégâts aux pages se trouvant sur la ligne de feux.

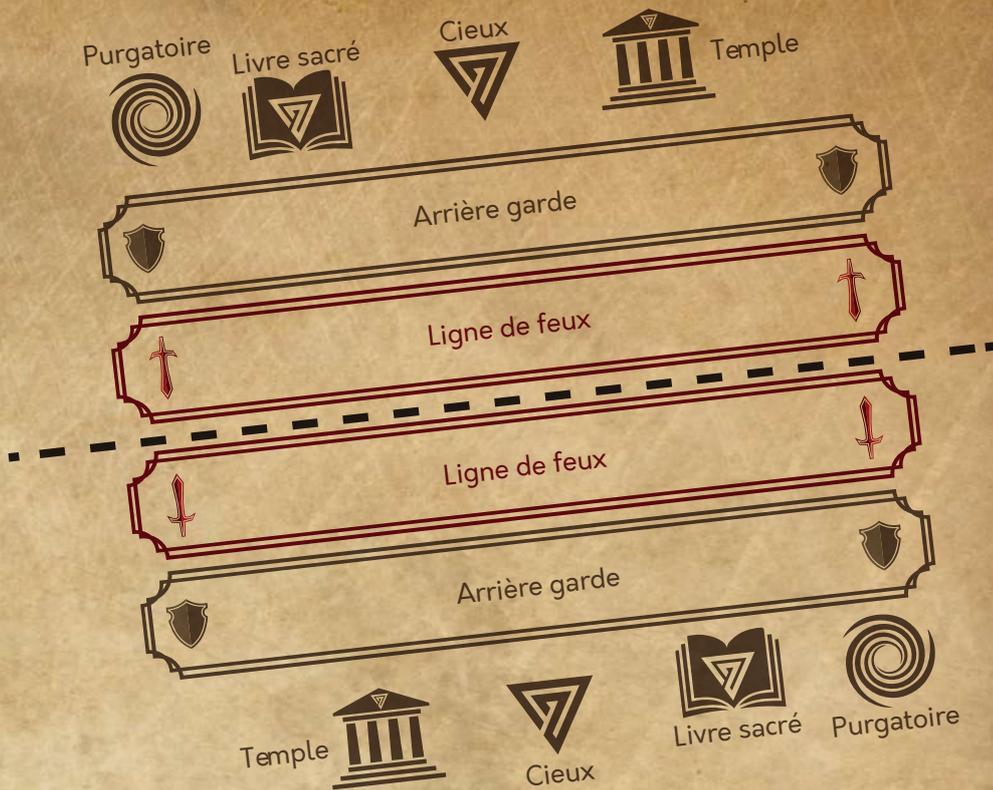
Vous pouvez poser sur la ligne de feux autant de page que vous le souhaitez.

TEMPLE





LES REGLES



Arrivée des pages sur le champ de bataille

Pages combattantes, Golems, Anges, Archanges, Divinité devenue mortelle

Arrivent sur le champ de bataille sur votre arrière-garde.
Certaines capacités spéciales et certains miracles permettent de les poser directement en ligne de feu.

Pages miracles

Les pages miracles n'arrivent pas sur le champ de bataille, lorsqu'elles ont fait effet, mettez-les directement dans votre purgatoire.

Pages adorateurs

Arrivent sur le champ de bataille à côté de votre divinité, sur le « temple ».

PURGATOIRE





Principe de l'attaque et la défense

Phase d'attaque

Pour attaquer une page adverse, votre page doit se trouver en ligne de feux (sauf si une capacité spéciale lui permet de faire autrement). Si votre attaquant était en arrière-garde, avancez-le en ligne de feux, il peut alors attaquer. Vous devez obligatoirement cibler les pages ou la divinité adverse, en annonçant votre plan de bataille, ainsi débute votre phase d'attaque.

Exemple : ma page X1 attaque ta page Y1, puis ma page X2 attaque ta divinité, puis ma page X3 attaque ta page Y2 etc...

Votre attaquant a 3 possibilités :

1/ Attaquer une page adverse se trouvant sur la ligne de feux.

Si votre page attaque une page se trouvant sur la ligne de feux adverse, elle inflige alors le double de dégâts à cette page adverse. Votre attaquant subit les dégâts normaux infligés par son adversaire.

2/ Attaquer une page adverse se trouvant sur l'arrière-garde

Lorsqu'une de vos pages attaque une page se trouvant sur l'arrière-garde adverse, elle inflige à cette autre page un nombre de dégâts équivalent à ses points d'attaque. Votre attaquant subit les dégâts normaux infligés par son adversaire.

3/ Attaquer la divinité adverse

Vous pouvez attaquer la divinité adverse uniquement **s'il n'y a aucune page en défense sur son arrière-garde** ou si une capacité spéciale vous le permet. Lorsqu'une de vos pages attaque une divinité, elle ne subit aucun dégât. Seuls les dégâts causés par l'attaque de votre page se déduisent de l'EC de la divinité attaquée. Vos pages qui attaquent une divinité doivent le faire depuis la ligne de feux sauf si elles ont une capacité spéciale permettant de rester en arrière-garde.

Exception liée aux miracles :

Après l'annonce de votre plan de bataille, l'adversaire peut décider de lancer un miracle (voir miracles p.20) si ce miracle permet d'invoquer sur son arrière-garde une page et que vous aviez annoncé légitimement pouvoir attaquer sa divinité (il n'y avait aucune page en défense sur son arrière-garde), la ou les pages qui avaient prévu d'attaquer la divinité attaquent toutes alors la nouvelle page arrivée sur l'arrière-garde.

ATTAQUE





LES REGLES

Défense : Généralité

Lorsqu'une de vos pages est attaquée par une page adverse et que des dégâts lui sont infligés, déduisez-les de la force vitale de votre page. Si la force vitale de votre page tombe à zéro, elle est détruite, sinon elle reste sur le champ de bataille avec sa force vitale restante, elle est blessée. (vous pouvez utiliser des petits marqueurs pour comptabiliser les points de force vitale restants). Si votre page est liée à un golem (la liaison ange / golem est expliquée plus loin), déduisez d'abord le bouclier du golem, puis réduisez la force vitale de votre page. Si votre page est liée à un golem et que les dégâts subis sont supérieurs aux points de bouclier de ce golem, le golem est détruit.

Défense arrière-garde

Si vous avez au moins une page sur votre arrière-garde, alors l'adversaire ne peut pas attaquer directement votre divinité sauf avec une capacité spéciale (godslayer ou autres). Si un golem se trouve seul sur votre arrière-garde, il peut être la cible d'une attaque. Si les dégâts infligés à ce golem sont supérieurs à ses points d'armure, ce golem est détruit. Un golem attaqué seul n'inflige aucun dégât, car il ne possède pas de points d'attaque, sauf si une capacité spéciale le permet. Vous pouvez poser sur la ligne de feux autant de page que vous le souhaitez.

Combat ange en ligne de feux contre ange en arrière-garde

Ligne de feux  Dégâts normaux  Défense normale  Arrière-garde



Reste 4  = blessé

Reste 0  = détruit

BOUCLIER





Combat ange en ligne de feux contre golem seul en arrière-garde

Ligne de feux  Dégâts normaux  Défense normale  Arrière-garde



inflige 6   

n'inflige aucun dégâts 

Résultat

Reste 6 



Reste 0  = détruit

Résolution des dégâts

Combat

Les dégâts sont infligés immédiatement (d'où l'importance de respecter un ordre de bataille). Le premier combat à lieu, les dégâts sont infligés des 2 cotés, les pages sont détruites ou pas, puis le second combat à lieu etc...

Miracles ou capacités

Si des dégâts sont infligés par des miracles ou des capacités, ils le sont immédiatement lorsque l'annonce a été faite d'utiliser une capacité ou un miracle.

BOUCLIER





LES REGLES

Combat ange en ligne de feux contre «ange lié golem» en arrière-garde

Ligne de feux Dégâts normaux Défense normale Arrière-garde



Reste 0 = détruit

Golem : Reste 0 = détruit

Ange : Reste 1 = blessé

Combat ange en ligne de feux (ou arrière-garde avec capacité «Canon») contre «ange lié golem» en ligne de feux

Ligne de feux Dégâts doublés Défense normale Ligne de feux



Reste 0 = détruit

Golem : Reste 0 = détruit

Ange : Reste 0 = détruit

ATTAQUE



Combat ange contre divinité dans les cioux

Ligne de feu Dégâts normaux Aucune défense Dans les cioux



inflige 6



n'inflige aucun dégâts

Résultat

Reste 6

Reste 34

Combat ange contre divinité dans les cioux (Divinité devient mortelle)

Ligne de feu Dégâts normaux Aucune défense Dans les cioux



inflige 6



n'inflige aucun dégâts

Résultat

Reste 6

Reste 0 = devient mortelle

BOUCLIER





LES REGLES



Résolution des dégâts (suite)

Attaque à plusieurs

Si vous attaquez une seule page avec plusieurs attaquants en même temps, la page adverse subit alors les points d'attaques cumulés de tous les attaquants (c'est un bon moyen pour venir à bout de créatures particulièrement puissantes). Le défenseur inflige la totalité de ses points d'attaque à chacun de vos attaquants.

Ex : Multi attaquants ange en ligne de feux contre «ange lié golem» en arrière-garde

Ligne de feux Dégâts normaux Défense normale Arrière-garde



Attaquant 1 : Reste 0 = détruit
Attaquant 2 : Reste 0 = détruit

Golem : Reste 0 = détruit par le 1er attaquant
Ange : Reste 0 = détruit par le 2ème attaquant





Déroulement de votre tour

Votre tour commence, piochez 2 pages dans votre livre sacré. (sauf au premier tour, on ne pioche pas de page)

Désormais plusieurs possibilités s'offrent à vous :

a/ Début de votre tour

Jouer un archange

Si les conditions le permettent vous pouvez jouer une page archange au début de votre tour. Vous ne pouvez plus jouer d'autres pages dans ce tour si c'est la seule et unique page que vous pouvez jouer pendant votre tour. Vous pouvez mener des attaques avec vos pages déjà présentes sur le champ de bataille. Votre archange peut attaquer pendant le tour ou il est arrivé sur le champ de bataille.

Déplacer des pages de la ligne de feux à l'arrière-garde

Si des pages se trouvent sur votre ligne de feux, vous pouvez décider de les retirer vers l'arrière-garde ou de les laisser sur place.

b/ Pendant votre tour

Pendant votre tour, vous pouvez jouer les pages dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment, plusieurs fois si nécessaire, même après votre attaque.

Jouer une page « adorateurs »

Vous pouvez jouer une page « adorateurs ».

Jouer une ou plusieurs pages ange ou golem

Vous pouvez jouer une ou plusieurs pages ange ou golem. Vous pouvez attaquer l'adversaire avec vos pages anges se trouvant sur le champ de bataille. Vos anges peuvent attaquer pendant le tour où ils sont arrivés sur le champ de bataille.

Une page ange qui est jouée après votre phase d'attaque, ne peut pas attaquer pendant ce tour.

Jouer une page miracle

Vous pouvez jouer une ou plusieurs pages « miracle ».

Activer les capacités de vos pages se trouvant sur le champ de bataille

Si les conditions sont réunies, vous pouvez activer les capacités de vos pages qui se trouvent sur le champ de bataille.

ATTAQUE





Déroulement de votre tour (suite)

Mener des attaques

Vous pouvez attaquer votre adversaire. Vous ne pouvez engager des batailles qu'une seule fois pendant votre tour (c'est votre phase d'attaque). Chaque page ne peut attaquer qu'une seule fois par tour sauf si une capacité spéciale lui permet plusieurs attaques (donc ses multiples attaques doivent être annoncées).

Une page qui se trouvait sur la ligne de feux et qui a attaqué pendant votre tour, reste alors sur la ligne de feux et ne peut être déplacée vers l'arrière-garde jusqu'à votre prochain tour, sauf si une capacité spéciale indique une autre action.

c / Fin de tour

Annoncer à votre adversaire que vous avez fini votre tour. Si certaines pages sur votre champ de bataille possèdent des capacités liées à la fin du tour, réalisez les actions décrites par ces capacités spéciales.

C'est ensuite au tour de votre adversaire.

Pendant le tour de votre adversaire

S'il vous attaque avec au moins une page, vous avez la possibilité, si les conditions le permettent, de jouer une seule page miracle. La page miracle ainsi jouée est prioritaire et met en suspens l'attaque de votre adversaire. Lorsque le miracle a eu lieu, l'attaque de votre adversaire reprend son cours.

BOUCLIER





PAGE DIVINITE

Les divinités sont des créatures puissantes qui possèdent une énergie céleste appelée « EC » (en général 40 EC). Chaque livre sacré possède 1 seule divinité, c'est l'être supra naturel que l'on doit abattre pour gagner.

Les divinités sont composées de 2 pages, 1 page « image » et une page avec 2 capacités « mortelles ».

a - EC énergie céleste

C'est l'énergie divine et pure, responsable de toutes créations. Le joueur doit utiliser cette énergie pour invoquer d'autres pages. Chaque page indique le cout d'EC nécessaire pour l'invoquer.

Certaines pages ont des habilitations spéciales qui permettent de redonner des EC à leur divinité. Lorsque l'EC d'une divinité tombe à zéro ou en dessous de zéro, la divinité devient mortelle. Placez-la alors sur le champ de bataille.

Lorsque vous consommez l'EC de votre divinité pour invoquer d'autres pages, vous ne pouvez pas faire descendre ses EC en dessous de 0.

b - Attaquer une divinité

Les divinités peuvent être attaquées par des anges ou des Archanges.

Certaines pages miracle permettent de leur infliger des dégâts.

Les pages divinités ne peuvent pas attaquer tant qu'elles sont une divinité.

c - Une divinité devient mortelle

- Votre divinité devient mortelle **si ses EC tombent à zéro ou en dessous de zéro**. Utilisez alors la capacité liée à la perte d'EC de la page capacité (coté noir).

- Elle devient mortelle **si vous ne pouvez plus tirer de page dans votre livre sacré** car il n'y a plus de page disponible. Dans ce cas, ajoutez à sa force vitale tous les EC qu'ils lui restaient au moment de devenir mortelle.

Utilisez alors la capacité liée au livre sacré (coté blanc).

Chaque divinité devenue mortelle obtient alors des capacités uniques et hors du commun qui lui sont propres, ces capacités sont inscrites sur sa page « capacités ». Posez votre divinité par-dessus le coté inutilisé de la page « capacités ». Il est également indiqué son attaque et sa force vitale en tant que mortel. Cependant en tant que mortel, une divinité peut être attaquée par toutes les autres pages à n'importe quel moment sans aucune défense.

Lorsque sa force vitale tombe à zéro ou en dessous de zéro, elle meurt. La partie est perdue.

Les divinités devenues mortelles peuvent attaquer toutes les pages ainsi que la divinité adverse.

Etant devenus sa force vitale, les EC d'une divinité devenue mortelle, ne peuvent plus être utilisés pour invoquer d'autres pages.

Une divinité devenue mortelle ne peut pas être liée à un golem sauf si une capacité spéciale le permet. Elle se bat seule.

d - Divinité majeure

Il existe 7 divinités majeures, ce sont les « Seven Fallen ». Ces divinités sont extrêmement rares à obtenir et peuvent être jouées à la place d'une divinité mineure. Elles ont généralement plus d'EC que les divinités mineures et des capacités extrêmement puissantes.

Un joueur ne peut jouer une divinité majeure qu'en accord avec son adversaire et si celui-ci joue également une divinité majeure.

DIVINITE





PAGE DIVINITE

Page n°1



Nom

Royaume d'appartenance

Race

Energie céleste disponible

Capacité spéciale quand mortelle car plus de livre sacré

Page n°2

Capacités standards quand mortelle car plus de livre sacré



Attaque force vitale quand mortelle car plus de livre sacré

Attaque force vitale quand mortelle car plus d'EC

Capacités standards quand mortelle car plus d'EC

Capacité spéciale quand mortelle car plus d'EC



Cachez les capacités de votre divinité en les mettant dessous.

Quand votre divinité devient mortelle, Plus d'EC : révélez le côté des capacités noires Plus de livre sacré : révélez le côté des capacités blanches



PAGE ARCHANGE

Presque considérés comme des divinités, les archanges sont des créatures aux pouvoirs extraordinaires.

1 seul archange est autorisé par livre sacré. Ce sont des pages très rares.

a - Energie céleste

Comme les divinités, les archanges possèdent de l'énergie céleste qui peut également être utilisée pour invoquer d'autres pages.

Lorsque l'EC des archanges tombe à zéro ou en dessous de zéro, alors ils meurent et vont au purgatoire.

b - Jouer un archange

Un archange peut être joué pendant n'importe quel tour (au début du tour) s'il y a au moins 10 pages dans votre purgatoire. Il ne nécessite aucun EC d'une divinité pour être invoqué. Lorsque vous jouez un archange, vous ne pouvez jouer aucune autre page pendant ce tour.

c - Caractéristiques

Chaque page archange possède une attaque de X et un bouclier de X. Les archanges peuvent attaquer toutes les autres pages.

d - Bouclier

Chaque fois qu'un archange reçoit des dégâts, ses points de bouclier sont entamés par les points d'attaque de l'attaquant. Quand les points de bouclier d'un archange tombent à zéro, ce sont ses EC qui sont entamés.

d - Capacités spéciales

Les archanges ont des capacités spéciales inscrites sur la page.

e - Golem

Les archanges ne peuvent pas être associés aux golems. Les archanges se battent seuls.

f - Triche

Si vous décidez de tricher volontairement et que vous ajoutez plusieurs archanges à votre livre sacré et que votre adversaire s'en rend compte lors de votre partie, vous devez alors mettre tous vos archanges depuis le champ de bataille ou votre main et tous votre livre sacré dans votre purgatoire. Votre divinité devient alors mortelle et la partie continue.

Royaume d'appartenance



Attaque bouclier

Type page

Race

Nom

Capacité spéciale

Capacités standards

Energie céleste disponible

ARCHANGE





PAGE ANGE



Les anges sont l'armée des divinités. Ils se battent pour la gloire et la protection de leur divinité.

a - Caractéristiques

Chaque page ange possède une attaque de X, et de la force vitale de X. Lorsque sa force vitale tombe à zéro, elle est détruite.

b - Cout EC

Chaque page ange a un cout EC indiqué. Il faut retirer autant de EC de n'importe quelle source à votre disposition pour pouvoir l'invoquer sur le champ de bataille.

c - Jouer une page ange

Vous pouvez jouer une ou plusieurs pages ange n'importe quand pendant votre tour.

d - Capacités spéciales

Les anges ont des capacités spéciales inscrites sur la page.

e - Attaquer avec un ange

Les anges peuvent attaquer toutes les autres pages ou la divinité adverse.

f - Golem

Lorsqu'une page ange est invoquée, si au moins une page golem est seule et déjà en jeu, cet ange se lie avec un des golems disponibles. Placez alors l'ange derrière le golem choisi.

Lorsqu'une page golem est invoquée, si au moins une page ange est seule et déjà en jeu, ce golem se lie avec un des anges disponibles. Placez alors le golem devant l'ange choisi.

Royaume d'appartenance

Collatéral
Violence
Flammes

Capacités standards

Attaque force vitale

Type page

Coût EC

Nom

Capacité spéciale

Dragon

DRAGON DE GUERRE

Dernier souffle : inflige 2 points de force vitale à tous vos anges se trouvant sur votre arrière-garde.



PAGE GOLEM

a - Caractéristiques

Chaque page golem possède un bouclier de X. Les pages golem sont des protecteurs importants pour les anges sans défense, liés à eux, ils permettent de les rendre plus puissant.

b - Cout EC

Chaque page golem a un cout EC indiqué. Il faut retirer autant de EC de n'importe quelle source à votre disposition pour pouvoir l'invoquer sur le champ de bataille.

c - Jouer un golem : lié aux anges

Les golems sont des protecteurs créés pour protéger les anges contre les ennemis.

1/ Vous jouez une page golem : S'il y a au moins un ange déjà en jeu et que cet ange n'est lié à aucun golem, vous devez alors la lier obligatoirement à un des anges disponibles en la mettant devant l'ange choisi.

2/ Vous jouez une page ange : S'il y a au moins un golem déjà en jeu et que ce golem n'est lié à aucun ange, vous devez alors la lier obligatoirement à un des golems disponibles en la mettant derrière le golem choisi.

3/ Attaquer une paire « ange lié golem » : Le golem doit être détruit avant de pouvoir atteindre la force vitale de son ange lié.

4/ Après une bataille, si un golem lié à un ange est détruit, que l'ange lié à ce golem survit et qu'il y a un autre golem seul en jeu, il prend alors la place du golem détruit.

5/ Si un combattant adverse inflige à un golem plus de dégâts que son bouclier, le golem est détruit et le reste des points de dégâts est infligé à la force vitale de l'ange qui était lié à ce golem.

6/ Chaque fois qu'un golem défend, ses points de bouclier sont entamés par les points d'attaque de l'attaquant. Quand les points de bouclier d'un golem tombent à zéro, le golem est détruit.

7/ Si une capacité ou un miracle détruit un ange qui était lié à un golem et qu'il se trouvait sur la ligne de feu :
- Soit un ange est seul n'importe où sur le champ de bataille : alors le golem se lie automatiquement à lui.
- Soit aucun ange n'est disponible : alors le golem retourne immédiatement sur son arrière-garde.

d - Aucun ange en jeu

S'il n'y a aucun ange en jeu, vous pouvez simplement jouer un golem de manière autonome, c'est alors une page défensive qui protège votre divinité en restant sur l'arrière-garde. Chaque fois qu'un golem défend, ses points de bouclier sont entamés par les points d'attaque de l'attaquant. Quand les points de bouclier d'un golem tombent à zéro, le golem est détruit.

e - Capacités spéciales

Les golem ont des capacités spéciales inscrites sur la page.

f - Attaquer une autre créature

Les golem ne peuvent pas attaquer sauf si une capacité spéciale le permet. De manière générale, les golems « seuls » doivent rester sur l'arrière-garde.

Royaume d'appartenance



Type page

Points de bouclier

Nom

Capacité spéciale

Coût EC

GOLEM





PAGE ADORATEURS

Les adorateurs sont la base de l'énergie céleste, par leurs prières ils rendent les divinités puissantes.

Vous pouvez jouer seulement 1 adorateur par tour.

a - EC

Chaque page « adorateurs » indique un nombre X de EC. Lorsque vous jouez une page « adorateurs », posez-la aux cotés de votre divinité sur le temple, vous disposez alors d'une réserve d'EC pour pouvoir lancer d'autres pages.

Vous pouvez consommer les EC des adorateurs jusqu'à ce qu'ils tombent à zéro. Si la réserve d'un de vos adorateurs a déjà été entamée, vous devez alors la finir avant de pouvoir utiliser la réserve d'un autre adorateur.

Certaines pages ou capacités spéciales, permettent de remplir les réserves d'EC de vos adorateurs.

Lorsque la réserve d'EC d'un adorateur arrive à zéro, l'adorateur reste en jeu. Il peut ainsi être régénéré avec la capacité « purification » ou vous pouvez l'utiliser pour lancer un miracle, ou vous pouvez également continuer à profiter de ses capacités spéciales.

b - Lancer un miracle

Grâce à leurs prières, les adorateurs vous permettent d'accomplir des miracles.

Chaque adorateur vous permet de lancer 1 page miracle, pour ce faire, vous devez détruire 1 de vos adorateurs disponibles sur votre temple (même si sa réserve d'EC est pleine ou entamée).

c - Capacités spéciales

Certains adorateurs ont des capacités spéciales.



Royaume d'appartenance

EC disponible

Type page

Nom

Capacité spéciale

ADORATEUR

HABITANTE D'ERENIA

Ferveur : l'habitante d'Erenia jette un sort de miniaturisation à un ange adverse pour l'inviter dans son village. Cet ange a une attaque de 0 tant que l'habitante d'Erenia est sur votre temple.

© 2009 Steven Hallen



PAGE MIRACLE



Les miracles accordés par les divinités sont des pages puissantes qui peuvent tourner la situation à votre avantage.

a – Jouer un miracle

Pour jouer une page miracle, vous devez détruire l'une de vos pages adorateurs disponibles sur le champ de bataille (voir : adorateurs).

Vous pouvez jouer une page miracle à n'importe quel moment pendant votre tour. Pendant le tour de votre adversaire, s'il vous attaque avec au moins une page, vous pouvez alors jouer une page miracle avant son attaque. L'effet du miracle est indiqué sur chaque page.

Type de page



Nom

Capacité spéciale

MIRACLE





CAPACITES

Certaines pages ont des capacités que vous pouvez utiliser pour tourner la bataille à votre avantage.

Toutes les capacités spéciales sont expliquées sur chaque page.

Les capacités dites « standards » sont les suivantes :

Ferveur (+ effet)

La capacité « Ferveur » d'une page s'active immédiatement après que cette page est invoquée. L'effet de ferveur est indiqué sur la page.

Ex :

Ferveur : piochez une page

Godslayer

Une page possédant la capacité « Godslayer » peut attaquer une divinité directement en ignorant les pages présentes en arrière-garde.

Canon

Une page possédant la capacité « Canon » peut attaquer depuis l'arrière-garde. Elle peut attaquer la ligne de feux, l'arrière-garde ou la divinité de l'adversaire (en respectant les règles de l'arrière-garde).

Une page possédant la capacité « Canon » ne subit aucun dégât des pages qu'elle attaque depuis l'arrière-garde, sauf si la page attaquée possède également la capacité « Canon ». Vous pouvez choisir d'avancer sur la ligne de feux une page possédant la capacité « Canon ». Vous pouvez choisir d'attaquer l'adversaire depuis la ligne de feux également, ainsi les règles des attaques depuis la ligne de feux s'appliquent normalement, la capacité « Canon » ne fonctionne pas depuis la ligne de feux.

Fourberie

Si une page possédant la capacité « Fourberie », attaque, elle ignore l'armure qu'un golem pourrait donner à une page adverse. Elle ignore également l'armure donnée par la capacité « Armure », ses dégâts sont directement déduits de la force vitale de son adversaire.

Berserk

Une page possédant la capacité « Berserk » peut attaquer 2x pendant votre tour. Elle ne peut pas être liée à un golem sauf si une capacité spéciale indique le contraire.

Lors de votre attaque vous devez annoncer votre intention d'attaquer 2x et vous devez annoncer l'ordre de votre plan de bataille.

Exemple : Ma page « Berserk » attaque ton ange X1 puis ton golem X2.

Vous pouvez attaquer 2x la même page ou 2 pages différentes.

Précision (X)

Une page avec la capacité « Précision » peut infliger à chacun de vos tours un nombre X de dégâts directement à la force vitale d'un ange.

Alchimiste

Une page possédant la capacité « Alchimiste » vous permet d'utiliser ses points de force vitale comme des EC (ils restent considérés comme de la force vitale). Vous pouvez consommer ses points de force vitale jusqu'à ce qu'ils tombent à zéro, elle est alors détruite.

Médecin (X)

Une page possédant la capacité « Médecin » peut guérir à chacun de vos tours un nombre X de points de force vitale d'une de vos pages se trouvant à l'arrière-garde. Une page possédant la capacité « Médecin » peut s'auto-guérir.

Vaillant

Une page possédant la capacité « Vaillant » doit être invoquée directement en ligne de feux. Cette page doit rester en ligne de feux tant qu'elle possède la capacité « Vaillant ».

Phoenix (X)

Si une page avec la capacité « Phoenix » se trouve dans votre purgatoire, vous pouvez payer X EC pendant votre tour, pour l'invoquer depuis votre purgatoire sur votre champ de bataille.

Collatéral

Lorsqu'une page avec la capacité « Collatéral » inflige des dégâts à une autre page, elle inflige en plus les mêmes dégâts à une autre page de votre choix se trouvant sur la même ligne. Elle ne reçoit aucun dégât de cette deuxième page et les règles des golems s'appliquent normalement.

Invincible

Lors d'une bataille, une page possédant la capacité « invincible » voit tous les dégâts infligés à sa force vitale par l'attaque d'un ange, un archange ou une divinité devenue mortelle, réduits à zéro. Les capacités des pages ou les miracles pouvant causer des dégâts à d'autres pages font effet normalement sur une page possédant la capacité « invincible ». Les capacités « Vengeance » et « Collatéral » font effet normalement sur une page avec la capacité « Invincible ».

Retrait

Une page possédant la capacité « Retrait » peut être déplacée en arrière-garde immédiatement après avoir attaqué en ligne de feux.

Mort subite

Une page possédant la capacité « Mort subite » ne peut pas être liée à un golem sauf si une capacité le permet. Elle meurt automatiquement à la fin du tour ou elle est arrivée en jeu. Une page ayant reçu au moins 1 dégât de force vitale par une page possédant la capacité « Mort subite » meurt immédiatement.



CAPACITES

Scribe

Une page possédant la capacité « Scribe » vous fait tirer une page supplémentaire au début de votre tour. Cet effet se cumule pour autant de page avec la capacité « Scribe » se trouvant sur votre champ de bataille.

Déchu

Un ange possédant la capacité « Déchu » est invoqué directement sur l'arrière-garde de votre adversaire. Votre adversaire en prend le contrôle. Il peut attaquer avec, utiliser ou subir ses capacités spéciales. Si cet ange est détruit lors de la bataille, il revient dans votre purgatoire.

Les règles ange / golem, s'appliquent normalement avec les pages « Déchu ».

Destin divin (EC X)

Tous les grands héros ont une destinée à accomplir, ces destinées les mènent dans des quêtes incroyables à travers le monde et décuplent leurs expériences et leurs ténacités au combat. Leurs exploits résonnent au firmament et des adorateurs commencent à leur vouer un culte céleste.

Une page qui a la capacité « Destin divin (EC X) » peut devenir une divinité. Si durant la partie votre divinité devient mortelle et qu'une de vos pages en jeu (ou mise en jeu par la suite) à la capacité « Destin divin (EC X) », tous votre purgatoire se transforme en un nouveau livre sacré (votre livre sacré de départ devient votre purgatoire), et cette page devient alors votre divinité, placez-la alors dans les cieux devenus vacants.

Il est indiqué un nombre X d'EC sur une page avec la capacité « Destin divin », ces EC deviendront l'énergie céleste de votre nouvelle divinité.

Tant qu'elle sera divinité, elle perdra automatiquement son attaque et sa force vitale. Elle perdra la capacité d'attaquer ainsi que toutes les capacités spéciales que cette page possédait. Si un golem était lié à cette page, ce golem ou cet ange se retrouve alors délié et les règles pour les golems et les anges s'appliquent alors.

Votre ancienne divinité devenue mortelle peut alors mourir sans que la partie soit perdue. Il faut désormais que votre adversaire détruise votre nouvelle divinité pour gagner la partie.

Toutes les règles des divinités s'appliquent à votre nouvelle divinité.

Si votre nouvelle divinité n'a plus d'EC ou que vous ne pouvez plus tirer de page dans son livre sacré, elle devient mortelle, elle récupère toutes ses capacités normales comme si vous veniez de l'invoquer depuis votre main.

Mortel

Se dit d'une divinité qui devient mortelle. (voir divinité)



CAPACITES

Régénère EC

Une page avec la capacité « Régénère EC » donne 1 EC à votre divinité au début de chacun de vos tours.

Cette capacité ne peut que régénérer des EC perdus, si votre divinité est déjà à son maximum d'EC, elle n'en gagne plus.

Dernier souffle (+effet)

La capacité « Dernier souffle » d'une page s'active quand la page est détruite et va au purgatoire. L'effet de dernier souffle est indiqué sur la page.

Ex :

Dernier souffle : détruisez un ange adverse.

L'effet de dernier souffle ne fonctionne pas si la page est bannie du jeu.

Poison

Une page possédant la capacité « Poison » se voit infliger 1 point de force vitale au début de chacun de vos tours.

Symbiose

Une page avec la capacité « Symbiose » gagne +1 d'attaque pour chaque autre page avec la capacité « Symbiose » présente sur le champ de bataille.

Purgatoire (+effet)

La capacité « Purgatoire » d'une page s'active quand la page se trouve dans votre purgatoire. L'effet de purgatoire est indiqué sur la page.

Ex :

Purgatoire : chaque tour, inflige 1 point de force vitale à un ange.

Vengeance

Si une page avec la capacité « Vengeance » est attaquée et survit, après le combat elle inflige une fois ses dégâts à son attaquant. Les règles de défense des golems s'appliquent normalement.

Commandant

Lorsque l'adversaire vous attaque, une page avec la capacité « Commandant » peut choisir qui elle bloque.

Esquive

Si une page avec la capacité « Esquive » se trouve sur la ligne de feu, lorsqu'elle défend, elle ne reçoit pas le double des dégâts.

**Trésor**

Chaque dégâts reçus par une page avec la capacité « Trésor » se transforme en réserve d'EC disponible.

Si la page est détruite, la réserve d'EC inutilisée est également détruite.

Contre-attaque

Chaque dégâts reçus par une page avec la capacité « Contre-attaque » se transforme en points d'attaque ajoutés à cette page.

Ex : Une page avec 5 points d'attaque et 3 points de force vitale subit 2 points de dégâts, elle devient 7/1

Violence

Lorsqu'une page avec la capacité « Violence » attaque l'arrière-garde adverse, elle inflige le double de dégâts.

Terrorisé

Une page avec la capacité « Terrorisé » ne peut pas aller en ligne de feux et donc ne peut pas attaquer depuis la ligne de feux.

Fuite

Si une page avec la capacité « Fuite » est la cible d'une attaque, vous pouvez décider de la remettre dans votre main. Elle ne subit aucun dégât. Les dégâts de l'attaque évitée sont alors redirigés vers une autre de vos pages ou votre divinité et l'attaquant ne subit aucun dégât.

Armure (X)

Un ange avec la capacité « Armure » possède X point de bouclier.

Longue vue

Quand une page avec la capacité « Longue vue » arrive en jeu, l'adversaire montre sa main.

Rhapsodie

Lorsque vous menez une attaque avec une page possédant la capacité « Rhapsodie », elle prend toutes les capacités « standards » des autres pages attaquant avec elle jusqu'à la fin de l'attaque.

Frère de sang

Lorsqu'un ange avec la capacité « Frère de sang » subit des dégâts de force vitale, vous pouvez rediriger tout ou partie des dégâts vers la force vitale d'un autre de vos anges. Si aucun autre ange n'est disponible sur votre champ de bataille, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.



CAPACITES

Flammes

Lorsqu'une page avec la capacité « Flammes » arrive en jeu, choisissez une ligne du champ de bataille, elle inflige 1 point de force vitale à tous les anges sur cette ligne.

Purification

Lorsqu'une page avec la capacité « Purification » arrive en jeu, elle régénère les EC consommés d'un de vos adorateurs.

Assassin

Quand une page avec la capacité « Assassin » arrive en jeu, détruisez un ange blessé.

Séduction

Lorsqu'une page avec la capacité « Séduction » arrive en jeu, elle ne peut pas être attaquée pendant le tour d'attaque suivant de votre adversaire.

Geler

Lorsqu'une page avec la capacité « Geler » arrivent sur le champ de bataille, elle gèle un ange choisi, celui-ci ne peut pas attaquer à son prochain tour d'attaque et ne peut pas changer de ligne.



Règles supplémentaires

Jouer à 2 contre 2

Pour des batailles encore plus épiques, vous pouvez également jouer en double à 2 contre 2.

Règles spéciales pour les doubles :

Mettez-vous en face à face de manière alternée, chaque joueur doit faire face à un adversaire et les joueurs de la même équipe ne peuvent pas être côte à côte.

Tirez au sort lequel des 4 joueurs jouera en premier, ensuite jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Aucun joueur ne peut attaquer pendant le premier tour.
- Pendant votre tour, vous pouvez attaquer n'importe lequel de vos 2 adversaires, en respectant les règles de l'arrière-garde et de ligne de feux.
- Pendant votre tour vous pouvez jouer des pages golem, ange, archange sur le champ de bataille de votre coéquipier. C'est alors votre coéquipier qui contrôlera ces pages lors de son tour. Si ces pages sont détruites lors d'une bataille elles retournent dans votre purgatoire.
- Les règles des pages miracles ne changent pas, vous ne pouvez jouer des pages miracles que pendant votre tour ou avant qu'un adversaire vous attaque (et non lorsqu'un adversaire attaque votre coéquipier).
- Si l'une des divinités d'une équipe est terrassée, la partie est perdue.

Variante : Vous pouvez décider d'un commun accord avec vos adversaires, que si l'une des divinités d'une équipe est terrassée, le joueur restant de cette équipe continue la bataille seul contre ses 2 adversaires, (bonne chance !).

Défier le créateur du jeu

Si vous vous sentez l'âme d'un aventurier et que, armé de votre livre sacré le plus puissant, vous souhaitez défier celui qui possède toutes les pages. N'hésitez pas à nous contacter, nous essaierons d'organiser une rencontre IRL (nous sommes près de Lyon) ou online.

contact : thesevenfallen@gmail.com



LEXIQUE

7 fallen : les 7 divinités majeures qui ont créé les 7 royaumes

Divinité : Vous jouez une divinité, vous avez le pouvoir des dieux entre vos mains.

Pages : vos cartes

livre sacré : votre deck de pages

Champ de bataille : là où vous menez les combats. composé de 2 lignes :

- Arrière-garde : ligne de défense

- Ligne de feux : ligne d'attaque

EC : Energie Céleste, à consommer pour pouvoir invoquer des pages. Points de vie de votre divinité et de vos archanges.

Force vitale : points de vie de vos anges et divinité devenue mortelle

Bouclier : points de vie de vos golems, et armure de vos archanges.

Détruire : une page dite « détruite » n'a plus de force vitale, ou d'EC. Elle va au purgatoire.

Bannir : une page dite « bannie » sort du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Archange : page offensive très puissante, 1 seule par livre sacré

Angé : page offensive

Golem : page défensive

Adorateurs : page donnant des EC ou pouvant lancer des miracles

Miracles : page ayant un effet puissant

Capacité «standard» : capacité qui a un effet précis, que plusieurs pages peuvent avoir.

Capacité «spéciale» : capacité unique par page

Biérovín : boisson alcoolisée du royaume de Poséidia

Ces règles du jeu sont participatives

Si vous trouvez une erreur, quelque chose d'incompréhensible ou même une faute d'orthographe (ça arrive...), n'hésitez pas à nous contacter pour que nous puissions améliorer ces règles du jeu et qu'ainsi tous les joueurs aient la meilleure expérience de jeu possible.

contact : thesevenfallen@gmail.com

Remerciements

Merci d'avoir choisi 7 Fallen, nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer que nous en avons à créer ce jeu.

Communauté

Des petits jeux y sont proposés pour gagner des pages !

Instagram : @7fallen_game

Facebook : @7fallengame



FALLEN



SEVEN FALLEN

www.7fallen.com
Insta : @7fallen_game
Fb : @7fallengame

Contacts : thesevenfallen@gmail.com

7 fallen est une marque déposée, toutes reproductions interdites