

FALLEN



SEVEN FALLEN

AJOUT RÈGLES EXTENSION TEMPLE DE LA LUMIÈRE



Un jeu créé par
Théo Dumont

Guerric Boigné (aka Ecureuil01)
Rémi Soulier (aka Oncle-shu)
Gael Croibier (aka Guiver)
Olivier Degardin

13+



TEMPLE DE LA LUMIÈRE

Dans cette nouvelle annexe des règles «standard» de 7 Fallen, vous trouverez les nouveautés liées à la sortie de l'extension Temple de la Lumière (Mars 2021).

NOUVEAUTÉS

Les nouveautés sont les suivantes :

Nouveau type de carte : Les Équipements
Nouvelles capacités : Gardien, Parole Divine, Egide,
Catalyseur, Vallhala, Lumière, Doppelgänger

ÉQUIPEMENT (CARTE DU LIVRE SACRÉ)

Afin de remporter le Champ de bataille, certains royaumes ont réussi à insuffler de puissantes magies dans leurs armes. N'importe quel combattant équipé d'une arme magique devient une redoutable menace.

The diagram shows an Equipment Card titled "LAME D'ESTOC DES SYLVANIDIENS". The card features a sword illustration at the top. Callouts point to various parts of the card:

- CAPACITÉ STANDARD (MOT-CLÉ)**: Points to the "Intervention Divine" text on the sword.
- SIGNE DISTINCTIF (ÉPÉE)**: Points to the sword illustration.
- ARTISTE**: Points to the "L'Ange lié" text on the card.
- NOMBRE D'ADORATEURS À RÉVOQUER**: Points to the number "1" in a circle at the bottom right.
- RARETÉ**: Points to the "RARETÉ" label at the bottom.
- NOM**: Points to the card title "LAME D'ESTOC DES SYLVANIDIENS".
- COÛT EC**: Points to the "20" cost value at the bottom left.
- MODIFICATEUR ATQ**: Points to the sword icon at the bottom left.
- PICTO D'EXTENSION**: Points to the "L'Ange lié" text.
- CAPACITÉ SPÉCIALE**: Points to the "L'Ange lié gagne «Fourberie»." text.

Below the card, three icons are shown with their corresponding labels:

- MODIFICATEUR D'ATTAQUE**
- COÛT RÉVOQUER**
- ÉNERGIE CÉLESTE**

Il est indiqué en bas à gauche, identifié par un logo en forme d'épée. Tant qu'un Ange est lié à un Équipement, ce modificateur s'ajoute à sa valeur d'ATQ.

Indique le nombre d'Adorateurs que vous devez détruire pour pouvoir jouer cet Équipement.

À côté du modificateur d'attaque est indiqué un nombre d'EC, c'est le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer cet Équipement.

SPÉCIFICITÉ DES ÉQUIPEMENTS

- Des pages facultatives : ils ne sont pas obligatoires et il n'y a pas de limite au nombre d'Équipements dans votre Livre Sacré.
- Les Équipements sont des pages neutres, non rattachées aux différents royaumes.

RÈGLES SPÉCIALES DES ÉQUIPEMENTS

- Les Équipements peuvent être joués à tout moment où vous pouvez jouer un Miracle.
- Pour entrer en jeu, un Équipement doit obligatoirement pouvoir être lié à l'un de vos Anges présents sur le Champ de bataille : désignez l'Ange en question et posez l'Équipement de manière à ce qu'il recouvre partiellement sa carte.
- Une fois en jeu, l'Équipement reste lié à l'Ange jusqu'à ce que ce dernier quitte le Champ de bataille. L'Équipement est alors détruit et placé dans le Purgatoire de son propriétaire.
- Un même Ange ne peut être lié qu'à un seul Équipement. Un même Ange peut simultanément être lié à un Équipement et à un Golem.
- Jouer un Équipement n'ouvre pas de Pile d'effets.

NOUVELLES CAPACITÉS

CATALYSEUR

Après qu'une page ou Archange avec "Catalyseur" est arrivé en jeu, vous pouvez cibler l'un de vos autres Anges ou Golems sur le CDB pour lui donner un marqueur +0/+1 ou +1/+0 si c'est un Ange, ou +1 BOU si c'est un Golem. «Catalyseur» ouvre une Pile d'effets.

DOPPELGÄNGER

"Doppelgänger" affecte la classe d'une page possédant cette capacité selon la zone dans laquelle elle se situe. Si une telle page :

- est dans votre Livre Sacré ou dans votre main, elle est considérée comme ayant toutes les classes existantes.
 - est révélée, donnez lui la classe de votre choix en remplacement de sa classe imprimée. Elle garde cette classe tant qu'elle est en jeu.
 - arrive en jeu, donnez-lui la classe de votre choix, elle est considérée comme ayant uniquement cette classe tant qu'elle est en jeu.
 - arrive dans vos Limbes, votre Purgatoire ou votre Pandémonium, elle possède seulement sa classe imprimée.
- «Doppelgänger» n'ouvre pas de Pile d'effets.

ÉGIDE

A chaque tour, une page ou un Archange avec "Égide" est insensible au premier Miracle adverse qui demande de le cibler. «Égide» n'ouvre pas de Pile d'effets.

GARDIEN

Une page ou un Archange avec "Gardien" ne peut pas être mis en LDF et ne peut pas déclarer d'attaque. Une page ou un Archange en LDF ne redescend pas immédiatement en AG s'il gagne «Gardien». «Gardien» n'ouvre pas de Pile d'effets.

LUMIÈRE

Si une page ou une carte de l'Eden avec "Lumière" détruit un Ange, bannissez-le au lieu de l'envoyer au Purgatoire. «Lumière» n'ouvre pas de Pile d'effets.

PAROLE DIVINE

La capacité «Parole divine» d'une Page ou d'une carte de l'Eden peut être déclenchée par son contrôleur une fois par tour, à tout moment où il peut jouer un Ange. Elle ne peut donc pas être déclenchée en réponse à un effet ni lors d'une Contemplation. «Parole divine» démarre une Pile d'effets.

VALHALLA

Nuit divine : si un ou plusieurs de vos Anges non Valkyr ont été détruits ce tour, vous pouvez déplacer l'un d'eux de votre Purgatoire à vos Limbes. «Valhalla» ouvre une Pile d'effets.



FALLEN



SEVEN FALLEN

www.7fallen.com

Insta : [@7fallen_game](#)

Fb : [@7fallengame](#)

Discord : discord.gg/7fallen

Contacts : thesevenfallen@gmail.com

7 fallen est une marque déposée, toutes reproductions interdites.