

FALLEN



SEVEN FALLEN

AJOUT RÈGLES EXTENSION DIEUX DE LA GUERRE



Un jeu créé par
Théo Dumont

Guerric Boigné (aka Ecureuil01)

Rémi Soulier (aka Oncle-shu)

Gaël Croibier (aka Guiver)

Olivier Degardin

Julien Rebillard (aka Isidren)

Harold Jean (aka Katagena)

13+



DIEUX DE LA GUERRE

NOM DE CODE : DDLG

Les armées de Prometheus se tiennent devant la Tour Céleste, prêtes à y entrer pour une grande invasion. Une nouvelle attaque coordonnée pour convertir et accueillir tous les Anges de tous les royaumes dans la Symbiose.

On peut encore distinguer de nombreux Augmentés dans leurs rangs, mais à leurs côtés d'étranges êtres de lumière et d'énergie sont là. Ces créatures sans un grain, pas même une poussière, de Roche Céleste en elles semblent n'avoir aucune âme perceptible. Même une Goule putréfiée recèle en elle plus de vie que ces créations impies issues de l'esprit corrompu de Prometheus.

Les Anges de Sevenfall sont choqués pour la première fois.

Il a finalement réussi à créer une forme de vie s'affranchissant de cette ressource Céleste à laquelle il n'a quasiment pas accès. C'est une insulte et un affront direct à la grande et pure Déesse Anaya qui a apporté la vie à tous les êtres de Sevenfall. Ces derniers ne le tolèrent pas et se préparent à la bataille. Des Divinités des cinq autres royaumes se rassemblent, oubliant les petites querelles, prêtes à affronter ce nouvel ennemi commun.

La tension est palpable, car tous ont peur de ces Extros et de leurs gigantesques Hyperions aux capacités et à la puissance encore inconnues.

Combien sont-ils ?
Peut-on les blesser ?
Peut-on les terrasser ?

Dans cette nouvelle annexe des règles «standard» de 7 Fallen, vous trouverez les nouveautés liées à la sortie de la 6^{ème} extension «Dieux De La guerre» (Mai 2022).

NOUVEAUTÉS

Les nouveautés sont les suivantes :

Évolution du design des cartes
Changement sur les dégâts

Ajout des capacités suivantes :

Essaim (X)
Furtif (X)
Tornado

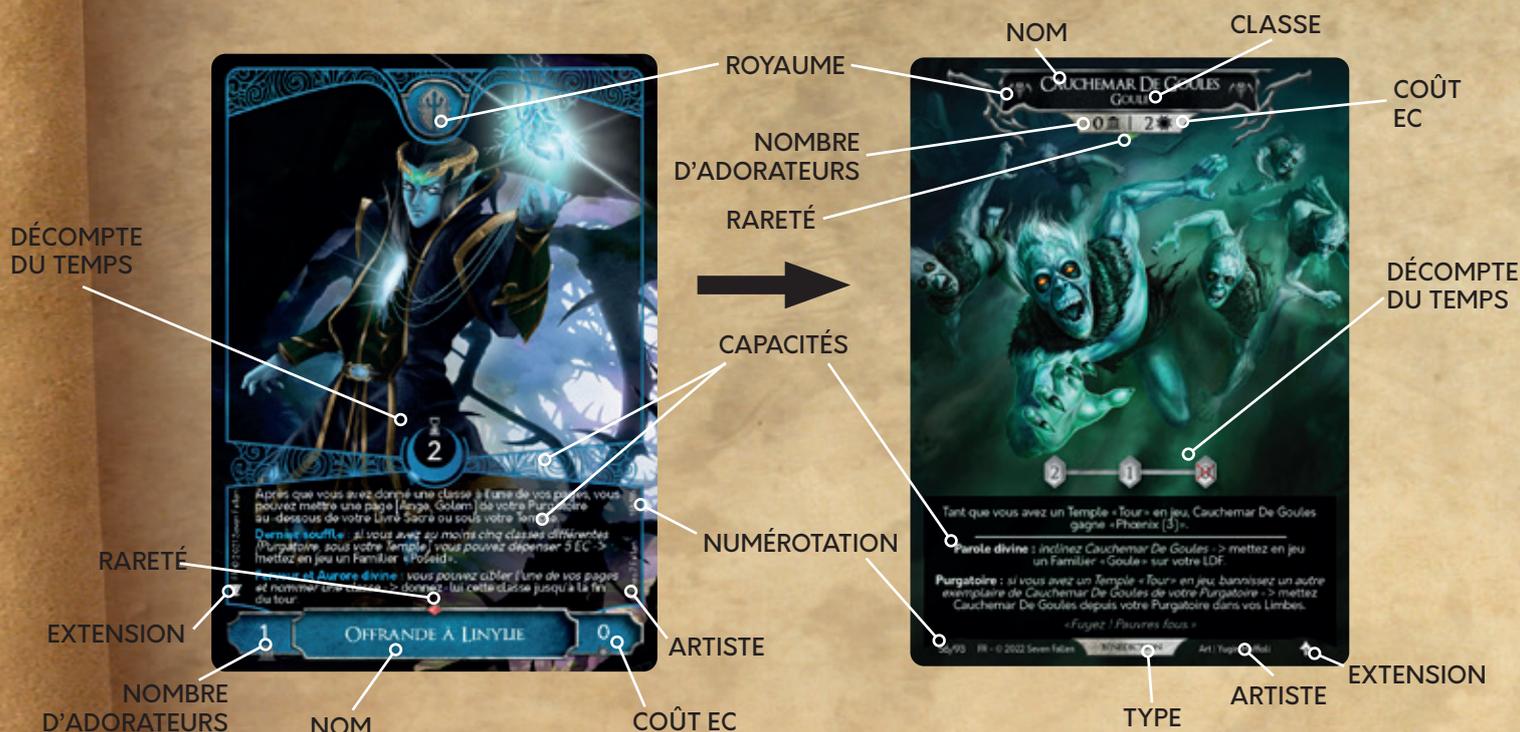
IMPORTANT ! CHANGEMENT À PROPOS DES DÉGÂTS

Les dégâts ne sont plus considérés comme des marqueurs, mais uniquement comme des "dégâts".

NOUVEAU DESIGN DES CARTES

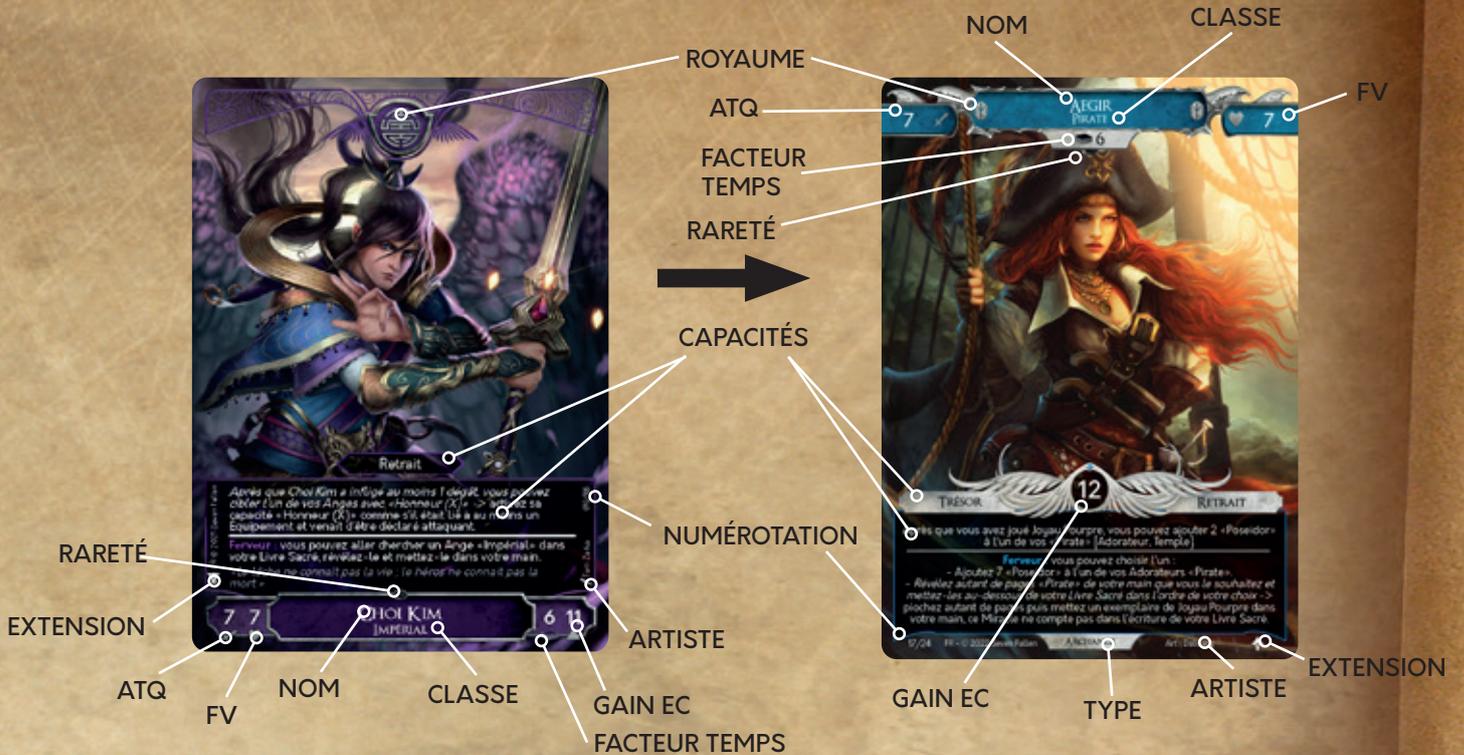
À partir de l'extension précédente (Légions Divines), le design des cartes a évolué. Nous avons fait ce changement pour que l'expérience de jeu soit encore meilleure, plus intuitive, plus efficace et plus lisible pour vos parties. C'est grâce aux remontées de la communauté 7 Fallen que nous avons pu opérer ces changements.

CHANGEMENT SUR LES BÉNÉDICTIONS

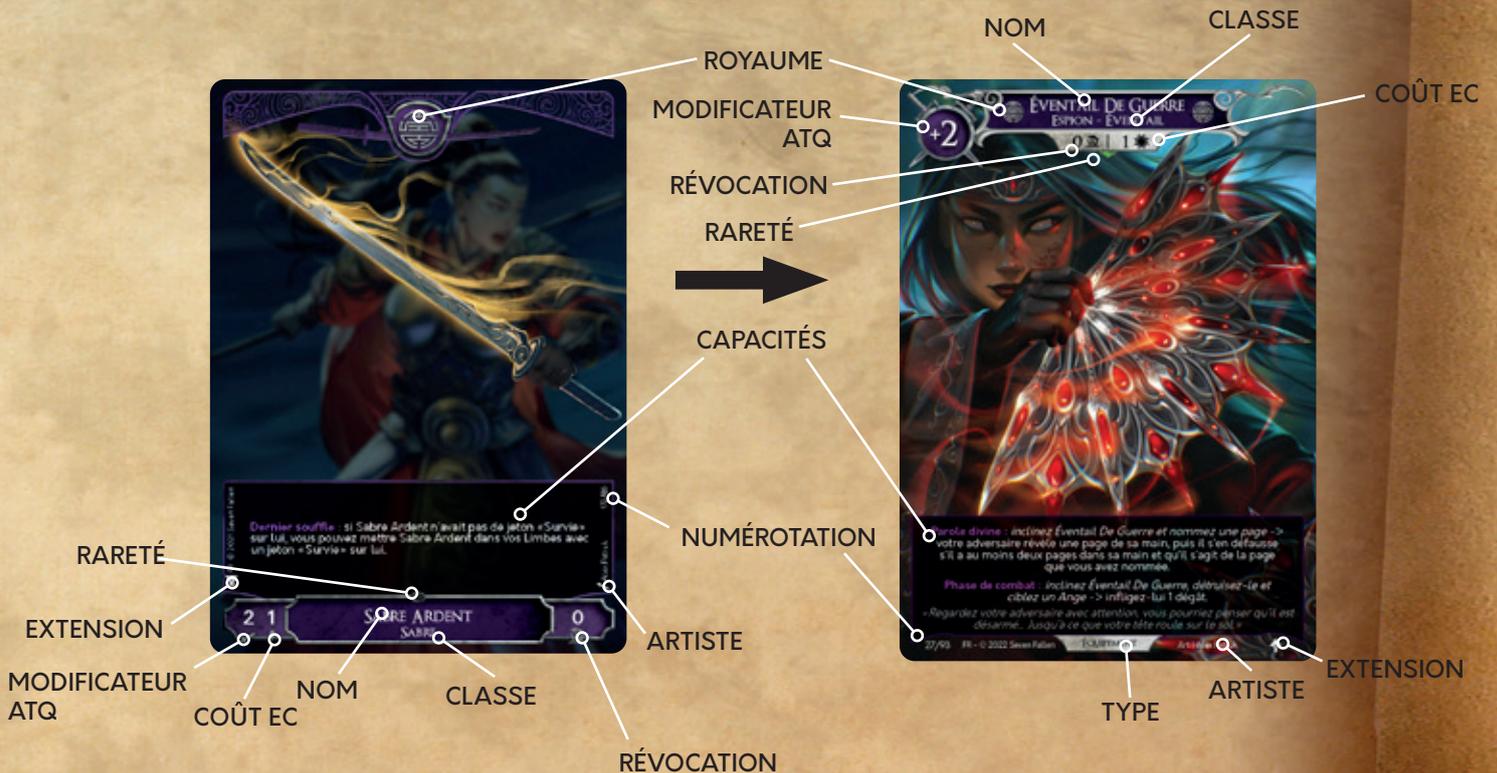


Nous avons mis un nouveau système visuel pour le décompte du temps en Aurore divine des Bénédictions. Ainsi on se représente mieux le temps d'utilisation. Plutôt que d'utiliser un dé, vous pouvez en alternative, utiliser un jeton que vous déplacez sur la carte.

CHANGEMENT SUR LES ARCHANGES



CHANGEMENT SUR LES ÉQUIPEMENTS



NOUVELLES CAPACITÉS

ESSAIM (X)

Si votre Temple est «Structure - Extros» vous pouvez écrire jusqu'à X exemplaires de la page ayant «Essaim (X)» au lieu d'un maximum de 3.

FURTIF (X)

La capacité «Furtif (X)» permet de jouer une page en Secret et de la sortir du Secret.

Pendant votre Parole Divine, à tout moment où vous pouvez jouer un Ange, vous pouvez payer 2 EC pour jouer une page avec Furtif (X) en Secret. Lorsqu'un effet permet de «mettre une page en jeu en Secret», la page est mise en secret gratuitement, sans payer les 2 EC.

Le Secret est un statut de page: une page en Secret est placée face cachée, sur la gauche de la LDF. Elle est inciblable et insensible aux capacités des Pages, des Edens et aux Miracles, sauf mention explicite. Bien qu'il s'agisse d'une page, elle est considérée comme n'ayant ni type, ni classe, ni royaume ni aucune autre caractéristique.

Il existe deux méthodes pour sortir une page du Secret :

1- Lors d'une Contemplation hors phase d'attaque, son contrôleur peut payer le coût de X EC indiqué par la capacité «Furtif (X)». Il n'est possible de ne sortir qu'une seule page du Secret par contemplation.

Si la page est un Miracle, le contrôleur paye les coûts nécessaires à l'activation de l'effet «après que vous avez sorti cette page du Secret», puis l'effet entre en Pile. Seul cet effet est activé, les éventuels Serment, nombre d'Adorateurs et coûts de révocation ne sont pas pris en compte.

Si la page est un Ange, celui-ci est déplacé sur l'AG. Il n'est pas considéré comme mis en jeu lors de sa sortie du Secret et n'activera donc pas ses éventuels effets d'arrivée en jeu (Ferveur, Assassin...) mais il activera un éventuel effet «après que cette page a été sortie du Secret».

2- Lors de la phase d'attaque adverse, l'adversaire peut désigner une page en Secret comme défenseur. Elle est alors retournée face visible avant la Contemplation qui suit la déclaration d'attaque.

Si la page est un Miracle, l'attaque est annulée et le Miracle est placé dans le Purgatoire de son propriétaire, en payant les coûts et en déclenchant un éventuel effet «après que votre adversaire a sorti cette Page du Secret» (les autres coûts et effets sont ignorés).

Si la page est un Ange, ce dernier reste en LDF et est considéré comme défenseur de cette attaque, en déclenchant un éventuel effet «après que votre adversaire a sorti cette Page du Secret». Les dégâts qu'il infligera lors de cette attaque sont divisés par deux.

FAQ :

- Si une page déjà en jeu est mise en Secret par un effet, celle-ci perd sa mémoire (elle perd donc ses marqueurs, jetons, ou autres).

- Lorsqu'une page en Secret est révélée, elle est dévoilée à l'adversaire puis repositionnée face cachée. Elle n'est pas considérée comme sortie du Secret.

TORNADE

Une page avec la capacité «Tornado» peut être jouée à tout moment du tour de jeu où il est possible de jouer un Miracle, excepté pendant la phase d'attaque adverse. La page invoquée arrive en jeu sur l'Arrière-Garde. Les Anges ayant la capacité «Tornado» peuvent être joués de cette manière en payant leur coût EC normal. Jouer une page en «Tornado» n'ouvre pas de Pile d'effets. Par contre, si une page jouée de cette manière présente une capacité de Ferveur, ou une autre capacité déclenchée par son entrée en jeu, l'activation de cette capacité ouvrira une Pile d'effets.

La capacité «Tornado» et toutes les capacités qui donnent «Tornado» sont actives en main et dans les Limbes.



DIEUX DE LA GUERRE

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.