



AGE 13+

## **7 Fallen**

Un jeu créé par Théo Dumont et Gueric Boigné aka Ecureuil01

### **Mention spéciale**

Ce jeu a été réalisé avec l'aide précieuse de :  
Rémi Soulier aka Oncle-Shu  
Gaël Croibier aka Guiver  
Olivier Degardin

**VERSION : V1.7.1**

**Bienvenue, Être Divin.**

Vous venez de pénétrer sur Sevenfall et les 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...



## PROLOGUE : LES 7 ROYAUMES

Sevenfall est constitué de 7 royaumes, tous gravitant autour de la Tour Céleste. Cette tour, dont personne ne connaît ni la taille ni la superficie, est le passage obligatoire pour voyager entre chaque royaume.



**Royaume “Eondra” – La terre des dragons** – Créé par le Dragon-vie, Eondra est peuplé 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, lointaines parents des dragons, habitent.  
La couleur des pages “Eondra” est le rouge.



**Royaume “Poseidia” - L’île mystérieuse** – 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-marines que O a créé son royaume à partir de la seule larme qu’il aurait versée après avoir eu le cœur brisé par Anaya la déesse de la pureté.  
La couleur des pages “Poseidia” est le bleu.



**Royaume “Nuit sans Fin” – Le grand voile** – Un grand voile sombre entoure ce royaume de ténèbres. Les écrits du Temple de la lumière racontent qu’une tempête de sable infinie s’abattit sur cette partie de Sevenfall 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.



**Royaume “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.

### Les trois royaumes suivants seront l’objet d’extensions à venir :



**Royaume “Temple de la Lumière” – La lumière éternelle** – Les templiers de la lumière sont des chevaliers au cœur vaillant, prêts à tous les sacrifices pour protéger leur déesse Sol’ul, créatrice de la lumière éternelle. Équipés 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.



**Royaume “Pureté Céleste” - 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.



**Royaume “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 “La Voie” est le violet.

## CHAPITRE I : COMMENT JOUER

### But du jeu

Il faut détruire la “**Divinité**” adverse pour gagner la partie.

Pour cela il faut la rendre “**Mortelle**” puis l’achever en faisant **Tomber ses Plumes** grâce à vos combattants en **Embuscade**.

Utilisez l’**Énergie Céleste** (EC) conférée par vos **Adorateurs** pour invoquer de puissantes créatures qui mèneront la bataille en votre nom.

### Nombre de joueurs

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

## Les cartes dans 7 Fallen : L’Eden, le Livre Sacré, les Pages, le Registre

### L’Eden

L’Eden est constitué de quatre cartes obligatoires. Elles sont présentes en jeu dès la mise en place de la partie.

- ★ Une Divinité : en choisissant votre Divinité vous définissez automatiquement votre royaume.

*Exemple : Vous avez choisi la Divinité “Linalie Déesse Pirate”, votre royaume sera Poseidia pour votre Archange, votre Temple, votre Registre et votre Livre Sacré.*

- ★ Un Archange
- ★ Un Temple
- ★ Un Cadeau divin (bonus pour le second joueur)

**Important** : les cartes de l’Eden ne sont pas des “pages” (voir ci-dessous).

### Le Livre Sacré (deck)

Le Livre Sacré consigne tous vos exploits et vos légendes. Il est la parole et la volonté des Divinités.

Les cartes de votre **Livre Sacré** (votre deck) sont toutes appelées “**des pages**”.

### Les Pages (cartes)

Il y a quatre types de pages pour écrire votre Livre Sacré :

- I. Ange
- II. Golem
- III. Miracle
- IV. Équipement

*Elles ne sont jamais dans votre Livre Sacré, mais il existe deux autres types de pages :*

- V. Familier (voir CHAPITRE III)
- VI. Adorateur (voir Registre ci-dessous)

Certaines mécaniques vous permettent d’**associer des pages**, on parle alors de **Paire liée** (voir CHAPITRE III). Sachez que toutes les règles qui s’appliquent à une **page** s’appliquent également à une **Paire liée** (et cela nous permet d’écrire seulement ‘page’ au lieu de ‘page ou Paire liée’ dans tous nos textes).

## Ecriture de votre Livre Sacré (construction de votre deck)

### Règle de base

a - Votre Livre Sacré doit contenir **50 pages minimum** (les starter decks en ont moins, une fois initiés au jeu, vous devrez les compléter pour qu’ils soient conformes en tournoi).

b - Vous pouvez **écrire votre Livre Sacré** avec des pages **Anges et Golems** du royaume de **vos Divinités** ainsi que des **Miracles et Équipements (les Miracles et Équipements sont neutres, ils ne sont pas associés à un royaume)**.

c - **Important : vous pouvez écrire jusqu’à trois fois la même page dans votre Livre Sacré.**

*A noter : un Livre Sacré conforme en tournoi doit être du royaume de votre Divinité. Mais rien ne vous empêche, chez vous, d’y mélanger les royaumes. Pour cela, vous devez juste avoir une majorité de vos Anges et Golems du même royaume que votre Eden.*

### Règles du Livre Sacré

- Vous devez mélanger et faire couper (et/ou remélanger) votre Livre Sacré par votre adversaire avant de débiter la partie.
- Si vous devez piocher la ou les X premières pages de votre Livre Sacré faites-le **sans le mélanger**.
- Si vous devez choisir (chercher) une page “**dans**” votre Livre Sacré : **mélangez-le** ensuite.
- Dès que vous mélangez votre Livre Sacré, proposez à votre adversaire de le couper.

## Le Registre : Adorateurs et Énergie Céleste (EC)

Les Adorateurs sont la base de la puissance divine. Leurs prières mettent à votre disposition l'Énergie Céleste, appelée "EC" dans les pages. Les Adorateurs sont également des "pages".

**Important** : c'est l'Énergie Céleste qui va vous permettre de jouer des Anges et des Golems pour constituer votre armée. Pour jouer une page, vous pouvez utiliser de l'EC combinée de toutes les sources d'EC à votre disposition.

Le Registre est constitué d'une pile de **10 pages** Adorateurs obligatoirement du même royaume que votre Divinité.

Vous devez mélanger et faire couper votre Registre avant de débiter la partie. Il se présente face cachée à la gauche de votre Adoration.

Votre Registre ne fait pas partie de votre Livre Sacré. **Vous pouvez écrire jusqu'à trois fois la même page dans votre Registre.**

## Règles générales

- Si un joueur ne peut plus piocher dans son Registre ou son Livre Sacré, il continue la partie normalement.
- Les joueurs n'ont pas de limite maximale du nombre de pages en main, dans le Livre Sacré et en jeu.
- Si vous devez arrondir des points, arrondissez toujours au point supérieur. *Exemple : 5/2=3*

### Les Divinités ont parlé (important)

Lorsqu'une page ou une carte de l'Eden contredit une règle, elle l'emporte sur cette règle.

## Qui commence ? La Volonté divine

Déterminer quel joueur va jouer en premier se fait après la mise en place de départ.

**Principe** : Les Divinités possèdent une valeur de **Volonté divine** (voir section sur les Divinités). Le joueur qui a la Divinité avec la plus forte Volonté divine choisit qui commence. En cas d'ex-aequo, tirez au sort.

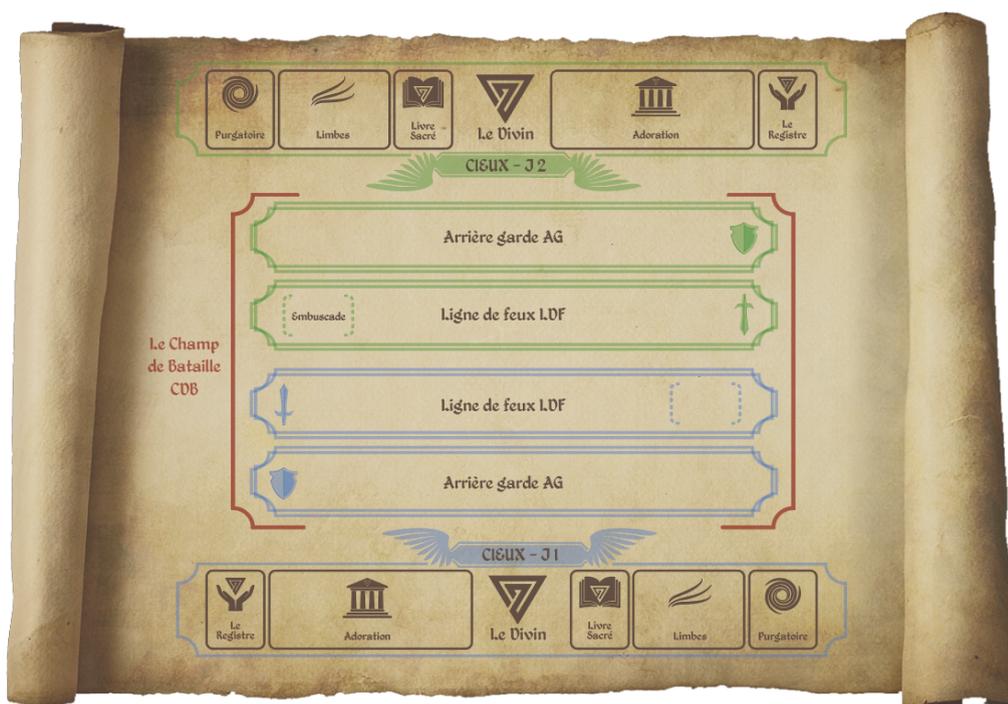
**Important** : Le joueur qui commence la partie **ne peut pas attaquer pendant son premier tour contrairement au deuxième joueur qui pourra attaquer dès son premier tour.**

## Autres règles

- Soyez fairplay.

- Nous vous conseillons d'avoir avec vous un carnet et un crayon, des dés, des jetons, ou tout moyen qui vous semble nécessaire pour consigner vos hauts faits lors de ces batailles épiques contre vos adversaires.

## L'espace de jeu et la mise en place de départ



# 1. L'espace de jeu

Toutes vos batailles épiques se dérouleront sur l'**espace de jeu**. Il se compose de plusieurs zones, identiques pour chaque joueur.

## ➤ Les Cieux

Les Cieux sont constitués de plusieurs parties.

- **Le Divin**

Votre Divinité (face visible) et son Archange (face cachée) se trouvent au centre des Cieux d'où ils peuvent superviser la bataille.

- **L'Adoration et le Registre**

Vous déposerez dans l'Adoration votre Temple et vos Adorateurs.

Votre Registre n'est pas considéré comme faisant partie de l'Adoration.

- **Le Livre Sacré**

Déposez votre Livre Sacré, face cachée, près de votre Divinité.

- **Le Purgatoire : zone contenant vos pages détruites**

### Règles du Purgatoire

- Mettez en pile dans votre Purgatoire toutes vos pages détruites, face visible.

- À tout moment, les joueurs peuvent le consulter.

- La première page de votre Purgatoire est celle en haut de la pile.

- **Les Limbes : zone temporaire utilisée par certaines capacités**

### Règles des Limbes

- Il n'y a pas de pile dans les Limbes : les pages restent face visible côte à côte.

- Une page se trouvant dans les Limbes peut être jouée en payant son coût **normalement** (sauf effet contradictoire).

- Lorsqu'une page arrive dans les Limbes, elle garde tous les marqueurs cumulés précédemment. De plus, elle est guérie.

## ➤ Le Champ de bataille

Le Champ de bataille, appelé "**CDB**" dans les pages, est constitué de quatre lignes. Deux lignes identiques pour chaque joueur.

### LIGNE 1 | L'Arrière-garde appelée "**AG**" dans les pages

C'est la ligne de défense de votre champ de bataille. Elle se trouve juste devant votre divinité afin de la protéger.

Toutes vos pages **Anges, Golems, Familiers** ainsi que l'**Archange arrivent en jeu sur votre AG**, sauf s'il est indiqué une autre zone d'arrivée en jeu sur la page ou l'Archange.

### Règles de l'Arrière-garde

- Tant que vous avez au moins un Ange ou un Archange sur votre AG, votre adversaire ne pourra pas attaquer votre Divinité.

- Vous pouvez poser sur l'AG autant de pages que vous le souhaitez.

- Les pages ne peuvent pas annoncer une attaque à partir de l'AG (sauf si une capacité indique le contraire).

### LIGNE 2 | La Ligne de feu appelée "**LDF**" dans les pages

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.

### Règles de la Ligne de feu

- Lorsqu'une page est attaquée par l'adversaire alors qu'elle se trouve sur la LDF, elle subit le double des dégâts au combat. Les Archanges n'étant pas des pages, cette règle ne s'applique pas à eux.

- Les Miracles ou capacités spéciales n'infligent pas le double de dégâts aux pages se trouvant sur la LDF.

- Vous pouvez poser sur la LDF autant de pages que vous le souhaitez.

### Embuscade

- Pendant votre Phase d'Attaque, vous pouvez mettre l'un de vos attaquants "en Embuscade" afin d'attaquer la Divinité adverse.

- L'Embuscade n'est pas une zone, c'est un "Etat" de vos Anges (voir CHAPITRE II : Combats).

**Important** : votre Ange ou Archange en Embuscade est donc toujours considéré comme étant sur la LDF.

## ➤ Le Pandemonium

Certaines pages et cartes de l'Eden peuvent être "bannies", elles disparaissent alors de l'espace de jeu. La zone bannie s'appelle le Pandemonium. Chaque joueur possède son Pandemonium, cette zone est consultable à tout moment par les deux joueurs.

## 2. Mise en place de départ

Suivez ces 7 étapes pour vous installer sur l'espace de jeu et ainsi commencer la partie :

1. Au centre des Cieux, posez votre Divinité face visible puis à sa droite, votre Archange face cachée.
2. Sur votre Adoration, posez votre Temple face visible et votre Registre
3. Posez votre Livre Sacré à droite de votre Divinité, après l'avoir mélangé et fait couper et/ou remélanger par votre adversaire
4. Déterminez quel joueur va commencer la partie grâce à la Volonté divine
5. Le joueur désigné second active l'effet de son Cadeau divin. Ensuite, les Cadeau divin de chaque joueur sont bannis.
6. Tirez les 7 premières pages de votre Livre Sacré et pratiquez votre Grâce Divine, c'est votre main de départ
7. Le joueur qui a été désigné pour commencer la partie peut alors commencer son premier tour. Quand il aura fini son tour, il l'annoncera à son adversaire qui commencera alors son tour, etc.

**La Grâce Divine :** Lors de ce premier tirage de 7 pages, une fois seulement, vous pouvez décider de changer au maximum cinq de ces pages. Pour ce faire, choisissez X pages à changer et placez-les sous votre Livre Sacré, puis piochez les X premières pages de votre Livre Sacré, ensuite remélangez votre Livre Sacré et faites-le couper à nouveau par votre adversaire.

**Le Cadeau divin :** il est accordé à la Divinité qui commence la partie en tant que deuxième joueur. Le Cadeau divin est une carte obligatoire. Sauf mention contraire, le Cadeau divin n'est affilié à aucun royaume : par défaut, un joueur peut utiliser un Cadeau divin quelle que soit sa Divinité.

*Ci-dessous, la première (et unique actuellement) carte du type Cadeau divin : Portail Vers Les Cieux :*



## Déroulement de votre tour

Votre tour est composé de **3 phases**, chacune impliquant des actions obligatoires et/ou facultatives.

### 1. L'Aurore divine (début de votre tour)

Réalisez ces actions dans cet ordre pendant votre Aurore divine.

#### A. Déplacer des pages ou Archange de la Ligne de feu vers l'Arrière-garde

Si des pages ou Archange se trouvent sur votre Ligne de feu, vous pouvez les déplacer sur votre Arrière-garde.

*Attention ! Vous ne pourrez plus effectuer cette action plus tard pendant votre tour sauf si une capacité ou un effet indique le contraire.*

#### B. Capacité "Aurore divine"

Si une ou plusieurs de vos pages ou cartes de l'Eden en jeu ont la capacité "Aurore divine", ces capacités s'activent une seule fois à ce moment de l'Aurore divine de votre tour, dans l'ordre de votre choix.

~ CONTEMPLATION ~

#### C. Fin de l'Aurore divine

Pour terminer votre Aurore divine, **choisissez l'une de ces possibilités** :

- Regardez les trois premières pages de votre Registre, **mettez en jeu l'Adorateur** de votre choix sur votre Adoration et déposez chaque autre Adorateur au-dessus ou au-dessous de votre Registre

- Si le Facteur Temps de votre **Archange** est atteint, vous pouvez **le mettre en jeu** (voir CHAPITRE III). Les Archanges, comme les Anges, peuvent attaquer le tour où ils arrivent en jeu.

### 2. La Parole divine (phase principale)

Pendant votre Parole divine, vous pouvez dans l'ordre de votre choix :

- **Jouer une ou plusieurs pages Ange ou Golem.**

Vos Anges peuvent attaquer le tour où ils sont arrivés sur le champ de bataille.

- **Activer les capacités de vos pages se trouvant sous votre contrôle.**
- **Jouer des Miracles et Équipements.**

~ CONTEMPLATION ~

- **Déclarer une unique Phase d'attaque (voir CHAPITRE II)**

Vous pouvez déclarer votre Phase d'attaque quand vous le souhaitez pendant votre Parole divine. La fin de votre Phase d'attaque ne termine pas votre Parole divine, vous pouvez continuer à jouer des pages ou activer des capacités.

~ CONTEMPLATION ~

### 3. La Nuit divine (fin de votre tour)

Réalisez ces actions dans cet ordre pendant votre Nuit divine.

#### A. Capacité "Nuit divine"

Si une ou plusieurs de vos pages ou cartes de l'Eden en jeu ont la capacité "Nuit divine", ces capacités s'activent une seule fois à ce moment de la Nuit divine de votre tour, dans l'ordre de votre choix.

~ CONTEMPLATION ~

#### B. Fin de tour

Dès que les joueurs ne souhaitent plus jouer de Miracle pendant l'étape précédente, c'est la fin du tour. Effectuez dans cet ordre :

- les effets indiquant "à la fin du tour" s'activent et se terminent à cet instant.

- si certaines de vos pages ou carte de l'Eden ont été inclinées, redressez-les à ce moment de la Nuit divine de votre tour.

- **piochez deux pages** de votre Livre Sacré, c'est ensuite au tour de votre adversaire.

*F.A.Q. du déroulement d'un tour :*

- Si deux capacités s'activent en même temps, il existe un ordre dans lequel elles se réaliseront : reportez-vous au Chapitre IV.
- *Les effets qui s'activent et se terminent en "Fin de tour" ne démarrent jamais de Pile d'effets.*
- *Lors de votre Aurore divine, si vous n'avez plus d'Adorateurs dans votre Registre, vous êtes obligés de jouer votre Archange s'il est encore dans les Cieux.*
- *Certains effets s'activent à la fin d'une phase, ils s'activeront après la Contemplation lorsque les deux joueurs auront validé le passage à l'étape suivante. Si cet effet ne démarre pas de Pile d'effets, il n'est pas possible pour les joueurs d'activer une*

capacité, de jouer une page en Tempête ou d'empêcher le passage à l'étape suivante. Par exemple : il n'est pas possible de jouer deux fois 'Folie Passagère' sur le même Ange dans la même Parole divine.

## "Contemplation" : Jouer des Miracles et capacité Tempête pendant le tour de l'adversaire

A plusieurs moments clé du tour de jeu de votre adversaire, vous avez la possibilité de jouer de votre main des Miracles, Équipements et pages ayant la capacité Tempête. Dans le déroulé du tour détaillé dans ces règles, ces moments sont identifiés par l'encart "Contemplation" : chacune de ces indications signale l'ouverture d'un "créneau d'action".

A chaque créneau d'action, le joueur dont c'est le tour conserve la priorité (voir chapitre IV), et peut donc jouer des Miracles en premier. Ensuite, ou si le joueur dont c'est le tour n'a rien joué, **la priorité est donnée à l'adversaire**. Il peut à son tour jouer des Miracles, ou passer. Une fois que les deux joueurs souhaitent consécutivement arrêter la Contemplation, le créneau d'action se referme.

Des créneaux d'action s'ouvrent ainsi :

- pendant l'Aurore divine, après l'activation des capacités "Aurore divine".
- pendant la Parole divine, avant la Phase d'attaque. C'est au joueur dont c'est le tour d'annoncer l'ouverture de ce créneau d'action, pour que son adversaire ait l'opportunité de jouer des Miracles avant l'attaque. Il n'est bien sûr pas obligé d'attaquer ensuite.
- pendant la Phase d'attaque (voir Chapitre 2, "Combats").
- à la fin de la Parole divine, avant de passer en Nuit divine. C'est au joueur dont c'est le tour d'annoncer l'ouverture de ce créneau d'action, pour que son adversaire ait l'opportunité de jouer des Miracles avant la Nuit divine.
- pendant la Nuit divine, après l'activation des capacités "Nuit divine".

*Note : pour faciliter la lecture de ces règles, toute mention indiquant la possibilité de jouer un Miracle sous-entend qu'il est possible également de jouer un Équipement ou une page ayant la capacité Tempête. **Retenez ceci : dès qu'il est possible de jouer un Miracle, il est possible de jouer un Équipement ou une page en Tempête.***

F.A.Q. Contemplation :

- Lorsque vous entrez en Contemplation juste avant la Phase d'attaque, vous ne pouvez plus jouer des Anges comme lors de votre Parole Divine, ces créneaux sont limités aux Miracles, Équipements et Tempêtes.
- Ces créneaux d'action ne sont pas des fenêtres uniques, elles ne sont pas terminées lors de la résolution d'une Pile d'effets. Lorsque les deux joueurs ont annoncé à tour de rôle mettre fin à la Contemplation, vous passez automatiquement et obligatoirement à l'étape suivante, il n'est plus possible de changer d'avis. En revanche, si une action intervient pendant la Contemplation (un effet ou autre), la Contemplation ne se termine pas et les joueurs peuvent à nouveau jouer des effets ou des pages en Tempête à tour de rôle.
- **ATTENTION** : nous préférons expliciter la phrase précédente afin d'être très clairs car ceci est très important : Lors des Contemplations, si le joueur dont c'est le tour indique qu'il ne souhaite rien faire et que son adversaire fait de même, le joueur dont c'est le tour **ne peut plus** jouer un effet ou une page en Tempête. Lors de la Phase d'attaque, cela est très important, ne l'oubliez pas.

## RAPPEL :

### Les Divinités ont parlé (important)

Lorsqu'une page ou une carte de l'Eden contredit une règle, elle l'emporte sur cette règle.

## CHAPITRE II : COMBATS

Lors de votre Phase d'attaque, vous choisissez les combattants du **Champ de bataille** : attaquants et défenseurs.

### Règles de l'Embuscade : Important !

L'Embuscade est un état facultatif autorisé pendant la Phase d'attaque, **seuls les attaquants en Embuscade peuvent attaquer la Divinité adverse** et ainsi lui faire perdre de la Force Vitale ou des Plumes.

#### Règles de base

- Lorsque débute votre Phase d'attaque :

- si votre adversaire contrôle **au moins un Ange ou un Archange sur son Arrière-garde**, vous pouvez alors annoncer et placer **un attaquant en Embuscade**.
- si votre adversaire ne contrôle **aucun Ange ou Archange sur son Arrière-garde**, vous pouvez alors annoncer et placer jusqu'à **deux attaquants en Embuscade**.

- Les attaquants **en Embuscade** sont toujours **les derniers** à déclarer leurs attaques. Ils sont toujours considérés sur votre Ligne de feu.

#### Le Renfort

- Certaines capacités peuvent vous permettre d'ajouter des attaquants en Embuscade. Il n'y a pas de limite au nombre d'attaquants qui peuvent être en Embuscade via des capacités : **on parle alors de Renfort**.

- Il n'y a aucune distinction entre l'**Embuscade** et le **Renfort** : un attaquant en Renfort **est** un attaquant en Embuscade. Toutes les règles et spécificités s'appliquant à l'Embuscade s'appliquent au Renfort, ainsi que tous les Miracles et toutes les capacités.

#### Tomber les Plumes de la Divinité adverse ou COMMENT GAGNER LA PARTIE !

Lorsque la Divinité adverse n'a plus de Force Vitale, elle devient "Mortelle", vous devez alors lui faire Tomber les Plumes pour gagner la partie. Chaque Divinité a un nombre X de Plumes (généralement une : voir CHAPITRE III). Pour chaque Plume qu'une Divinité possède, vous devez réussir une Embuscade qui résulte par au moins 1 dégât à la Divinité. Dans ce cas, peu importe la valeur d'attaque de l'embusqué, la Divinité recevra un seul dégât matérialisé par le retrait d'une Plume.

- Une attaque en Embuscade réussie = une Plume qui tombe (si au moins 1 dégât est infligé)

### La Phase d'attaque

Vous pouvez déclarer votre Phase d'attaque quand vous le souhaitez pendant votre Parole divine.

Aucun joueur ne peut jouer de Miracle pendant cette phase, excepté lors de l'étape 2 ou si une pile d'effets est créée.

**Important** : Si votre adversaire rend votre Divinité "Mortelle" pendant sa Phase d'attaque, cette Phase d'attaque **s'arrête immédiatement**.

### L'annonce des attaquants

- Annoncez tous vos attaquants en les avançant de votre Arrière-garde à votre Ligne de feu, s'ils n'y sont pas déjà.
- Si vous souhaitez envoyer certains combattants en Embuscade, mettez-les à droite de votre LDF, séparés des autres.

#### F.A.Q. de l'annonce des attaquants :

- Si des capacités s'activent "lors de l'annonce des attaquants", elles le font à cette étape.
- A partir de cet instant, tous ces combattants sont considérés comme "**Attaquant**".
- Une page ou un Archange déjà incliné **ne pourra pas** être annoncé comme attaquant.
- Certaines capacités permettent à un Ange ou un Archange d'attaquer depuis l'Arrière-garde, laissez-le alors sur l'Arrière-garde et continuez normalement.
- Une fois que l'attaquant est annoncé, si un Miracle ou une capacité le déplace sur une autre ligne du Champ de bataille, alors l'attaque n'est pas annulée pour autant. Idem lorsqu'un attaquant est annoncé en Embuscade, le changer de ligne ne change rien.
- Si l'Arrière-garde adverse ne comporte pas d'Ange ou d'Archange, vous pouvez annoncer deux attaquants en Embuscade, même si des Golems se trouvent sur son Arrière-garde.
- Si un effet permet à un Ange d'aller en Renfort ou d'attaquer, il est considéré annoncé comme attaquant.

## Combat

Un combat est composé de trois étapes.

Vous allez procéder à toutes vos attaques successivement, en répétant ces trois étapes jusqu'à ce que tous les attaquants annoncés soient inclinés.

**Vos attaquants en Embuscade sont capables d'exécuter des actions supplémentaires.**

### ETAPE 1 – Déclaration d'attaque

Choisissez un ou plusieurs de vos attaquants non inclinés, inclinez-les à 45° et choisissez une action parmi ces trois :

- **Attaque :** Choisissez une page ou un Archange adverse sur le Champ de bataille comme cible de l'attaque, ce sera le "Défenseur". Passez à l'étape suivante.
- **N'attaque pas :** Ce combattant n'est plus considéré comme "Attaquant" (ni "Embusqué"). Recommencez l'étape 1.
- **Embuscade :** Seulement si vos attaquants sont en Embuscade : choisissez la Divinité adverse comme cible de l'attaque. Passez à l'étape suivante.

*F.A.Q. de la déclaration d'attaque :*

- Si des capacités s'activent "après la déclaration d'attaque", elles le font à cette étape, après que le défenseur et le(s) attaquant(s) ont été déclarés
- Une fois déclarée, votre attaque est définitive
- Chaque attaquant ne peut déclarer qu'une attaque par tour, même si l'attaque échoue
- Si le défenseur Ange ou Golem devient une Paire liée, l'attaquant continuera automatiquement son attaque vers la Paire liée.
- Si le défenseur est une Paire liée, considérez que c'est l'Ange de la Paire liée qui est ciblé par l'attaque.

### ETAPE 2 – Contemplation

Avant que les combattants s'affrontent, les joueurs ont l'opportunité de jouer des Miracles, des Équipements et des pages en Tempête, lors d'un créneau d'action (voir Chapitre I, Contemplation).

Cette étape se termine à la fin du créneau d'action.

**Attaquant en Embuscade :** Si à la fin de de cette étape, un **Ange ou un Archange** se trouve sur l'Arrière-garde adverse, vos attaquants ne peuvent pas attaquer la Divinité. Dans ce cas, vos attaquants en Embuscade ont deux possibilités :

- **Attaque :** Choisissez une page ou un Archange adverse sur le Champ de bataille qui subira l'attaque, ce sera le défenseur. Revenez au début de l'étape 2.
- **N'attaque pas :** Ce combattant n'est plus considéré comme "Attaquant" ni "Embusqué". Recommencez l'étape 1.

### ETAPE 3 – Résolution des dégâts

Les dégâts sont infligés immédiatement et simultanément des deux côtés, ce sont des "dégâts au combat". Si plusieurs combattants sont détruits pendant ce combat, ils sont envoyés au Purgatoire en même temps.

➤ **Si le défenseur se trouve en Arrière-garde :**

Le ou les attaquants infligent au défenseur la somme de leur ATQ, l'adversaire décide comment répartir l'ATQ de son défenseur entre vos attaquants. L'attaque a réussi.

➤ **Si le défenseur se trouve en Ligne de feu :**

Le principe est identique, cependant **une page** reçoit le double de dégâts au combat (si la somme des ATQ est égale à 8, le défenseur en Ligne de feu recevra 16 dégâts au lieu de 8). Un Archange n'étant pas une page, il ne subit pas le double de dégâts. L'attaque a réussi.

➤ **Si le défenseur ne se trouve plus sur le Champ de bataille :**

Le ou les attaquants ne choisissent pas une autre cible, l'attaque a échoué.

Vous trouverez dans la section "Les dégâts au combat" (page suivante) tous les détails nécessaires sur l'assignation des dégâts.

**Enfin si des attaquants annoncés ne sont toujours pas inclinés, retournez à l'étape 1.**

**Sinon, passez à la Fin de la Phase d'attaque.**

*F.A.Q. de la résolution des dégâts :*

- Si des capacités s'activent "après avoir infligé des dégâts" ou "après avoir détruit une page", elles le font à cette étape, même si les combattants qui possèdent ces capacités ne sont plus en jeu après le combat.
- Plusieurs capacités Standard s'activent également à cette étape : Berserk par exemple, mais aussi Trésor ou Collatéral.
- Si plusieurs attaquants sont déclarés, le joueur attaquant choisit comment répartir chaque dégât de chaque attaquant sur le défenseur, puis le défenseur choisit comment répartir chacun de ses dégâts sur les attaquants.
- Si l'attaque impliquait plusieurs attaquants, mais que certains d'entre eux ne se trouvent plus sur le Champ de bataille, l'attaque poursuit son cours. Si tous les attaquants ne sont plus en mesure d'attaquer, l'attaque a échoué.
- Une fois l'étape 3 terminée, les combattants ne sont plus considérés comme "Attaquant" ou "Défenseur" ou "Embusqué".

→ Si deux capacités s'activent en même temps, il existe un ordre dans lequel elles se réaliseront : reportez-vous au Chapitre IV.

## Fin de la Phase d'attaque

Annoncez à votre adversaire que vous avez fini votre Phase d'attaque. Lorsqu'une capacité ou un effet indique "à la fin de votre Phase d'attaque", elle s'active à cet instant.

La fin de votre Phase d'attaque ne termine pas votre Parole divine, vous pouvez continuer ensuite à jouer des pages ou activer des capacités.

## Les dégâts

**Dégâts** : lorsqu'une page ou une carte de l'Eden subit des dégâts, ils sont représentés par des **marqueurs "Dégât"** ou le retrait d'une Plume. Chaque marqueur équivaut à un point de dégât, si vous infligez X dégâts à une page ou une carte de l'Eden, mettez X marqueurs "Dégât" sur elle.

Une page ou une carte de l'Eden **ne peut pas** recevoir plus de marqueurs "Dégât" que sa FV ou son BOU.

Une page ou une carte de l'Eden possédant des marqueurs "Dégâts" est "**blesée**".

Un marqueur "Dégât" est permanent, vous ne pouvez l'enlever qu'avec l'action de "Guérir".

### ➤ Ange

Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal à sa Force Vitale (FV), détruisez-le et mettez-le immédiatement dans le Purgatoire.

### ➤ Golem

Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal à son Bouclier (BOU), détruisez-le et mettez-le immédiatement dans le Purgatoire.

### ➤ Paire liée (voir CHAPITRE III)

Lorsque des dégâts sont infligés à une "Paire liée", les dégâts sont infligés d'abord au Golem, puis, s'ils sont supérieurs à son Bouclier (BOU), le restant est infligé à l'Ange. **L'Ange est alors "blesé" et le Golem est détruit** (ce dernier est placé dans le **Purgatoire**). Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal à la somme du BOU du Golem et de la FV de l'Ange lié, **les deux sont détruits**. Les deux sont placés dans le **Purgatoire**.

### ➤ Archange

Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal à sa Force Vitale (FV), **bannissez-le** immédiatement.

### ➤ Divinité

Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal à sa FV, **elle devient "Mortelle"** (voir CHAPITRE III). Seule une attaque en embuscade permet d'infliger un dégât à une Divinité mortelle, il est matérialisé par le retrait d'une Plume.

Si votre adversaire rend votre Divinité "Mortelle" pendant sa Phase d'attaque, cette Phase d'attaque **s'arrête immédiatement**.

Certains effets utilisent les termes "Dégâts au combat" et "Détruire au combat" :

**Dégâts au combat** : ce sont des dégâts infligés ou reçus lors d'un combat entre un attaquant et un défenseur. Un effet n'inflige jamais de dégâts au combat.

**Détruire au combat** : lorsque des dégâts au combat entraînent la destruction d'un combattant, celui-ci est considéré comme "Détruit au combat"

# CHAPITRE III : L'EDEN, LES PAGES ET LA PAIRE LIÉE

## A/ L'EDEN

L'Eden est constitué de quatre cartes : Divinité, Archange, Temple et Cadeau divin

### 1 - DIVINITÉ

C'est l'être supranaturel qui vous représente. Vous devez abattre la Divinité adverse pour gagner la partie.

*Rappel chapitre I : en choisissant votre Divinité vous définissez automatiquement votre royaume.*

#### Caractéristiques

**Force Vitale (FV)** : elle possède un nombre X de Force vitale (FV), si le nombre de dégâts sur cette Divinité est équivalent à sa FV, elle devient "Mortelle". Une fois "Mortelle", il n'est plus possible de régénérer ses FV.

**La Volonté Divine** : elle possède une "Volonté Divine" représentée par un nombre X. Lors de la mise en place de la partie, le joueur qui a la Divinité avec la Volonté Divine la plus haute choisit qui commencera la partie. En cas d'ex-aequo, tirez au sort.

**Capacité divine** : elle a une capacité "Divine". A défaut d'autre indication, cette capacité peut être activée à tout moment où vous pouvez jouer un Miracle.

**Plume** : elle possède un nombre X de Plumes (généralement 1). Une fois devenue mortelle, il faut "Tomber les Plumes" de la Divinité pour l'achever et gagner la partie.



#### Spécificités de la Divinité

- **Une carte obligatoire**

- Avoir une Divinité est obligatoire pour commencer la partie. Vous ne pouvez avoir qu'une Divinité, en un seul exemplaire.
- La Divinité n'est pas une "Page" c'est une carte de l'Eden, elle n'est donc pas affectée par les capacités impliquant une page.

- **Combat**

La Divinité n'a pas de Points d'Attaque et ne peut pas attaquer. Elle n'inflige aucun dégât aux pages ou Archange qui l'attaquent.

- **Divinité dans les Cieux et Divinité "Mortelle"**

Une Divinité possède deux états : Divinité dans les Cieux / Divinité "Mortelle".

#### A. Divinité dans les Cieux

C'est avec une Divinité dans les Cieux que chaque joueur débute la partie.

Vous pouvez infliger des dégâts à une Divinité dans les Cieux en l'attaquant en Embuscade ou avec des capacités.

Si le nombre de dégâts sur une Divinité dans les Cieux est équivalent à sa FV, elle devient "Mortelle".

Une Divinité sans Plume ne peut pas devenir "Mortelle". La partie sera perdue dès que le nombre de dégâts sur cette Divinité est équivalent à sa FV.

#### B. Divinité "Mortelle"

- Une fois "Mortelle", il n'est plus possible de régénérer ses FV ou d'infliger des dégâts à ses FV.

- Si votre adversaire rend votre Divinité "Mortelle" pendant sa Phase d'attaque, cette Phase d'attaque **s'arrête immédiatement**.

- Pour gagner la partie un joueur devra "Tomber les Plumes" de la Divinité adverse. Pour chaque Plume qu'une Divinité possède, vous devez réussir une Embuscade qui résulte par au moins 1 dégât à la Divinité. Dans ce cas, peu importe la valeur d'attaque de l'embusqué, la Divinité recevra un seul dégât matérialisé par le retrait d'une Plume.

**Important** : c'est très rare, mais si aucun des joueurs n'est en mesure de pouvoir "Tomber les Plumes" de la Divinité adverse, ils peuvent déclarer d'un commun accord que la partie est ex-aequo.

## 2 - ARCHANGE

Presque considérés comme des Divinités, les Archanges sont des créatures aux pouvoirs extraordinaires.

### Caractéristiques

**Point d'Attaque (ATQ) :** il possède un nombre X de Points d'Attaque (ATQ), ce nombre correspond aux dégâts que l'Archange pourra infliger à ses adversaires.

**Force Vitale (FV) :** il possède un nombre X de Force vitale (FV), si le nombre de dégâts sur un Archange est équivalent à sa FV, il est détruit. Un Archange détruit est **banni**.

**Énergie Céleste (EC) :** comme les Adorateurs, les Archanges possèdent une réserve d'Énergie Céleste (EC) qui peut également être utilisée jusqu'à 0 pour invoquer des Anges ou des Golems.

**Facteur Temps :** il est indiqué un Facteur Temps X sur un Archange, représenté par une petite "Pile de cartes : le Registre". Ce Facteur Temps est la condition pour le mettre en jeu. Il correspond au nombre d'Adorateurs restant dans votre Registre. Lors de votre Aurore divine, si votre Registre a un nombre d'Adorateurs inférieur ou égal au Facteur Temps inscrit sur votre Archange, vous pouvez choisir de mettre ce dernier en jeu sur l'Arrière-garde au lieu de piocher et de poser un Adorateur.

*Exemple : un Archange a un Facteur Temps de 6, il faut 6 Adorateurs ou moins restant dans votre Registre pour pouvoir mettre en jeu cet Archange.*

**Capacité "Standard" :** il peut avoir des capacités "Standard".

**Capacité "Spéciale" :** il peut avoir un texte de capacité "Spéciale".

### Spécificités de l'Archange

#### • Une carte obligatoire

- Avoir un Archange est obligatoire pour commencer la partie. Votre Archange doit être du même Royaume que votre Divinité. Vous ne pouvez avoir qu'un Archange, en un seul exemplaire.
- L'Archange n'est pas une "Page" c'est une carte de l'Eden, il n'est donc pas affecté par les capacités impliquant une page. De manière générale, l'Archange est insensible aux effets et aux capacités.

#### • Règles spéciales de l'Archange

- L'Archange est placé face cachée, à côté de la Divinité, jusqu'à son arrivée en jeu. Vous pouvez le consulter à tout moment.
- L'Archange n'est pas un Ange. Il ne peut être affecté par les capacités impliquant un Ange.
- L'Archange ne subit pas le double de dégâts au combat lorsqu'il est en Ligne de feu.
- L'Archange n'a pas de coût EC pour être mis en jeu. Il faut simplement respecter le Facteur Temps indiqué sur l'Archange pour pouvoir le mettre en jeu, face visible sur l'Arrière-garde.
- Lorsqu'un Archange est mis en jeu, il reçoit autant de marqueurs EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces marqueurs pourront être utilisés pour payer le coût EC des pages jouées pendant la partie.
- L'Archange ne peut pas être lié à un Golem. Les Archanges se battent seuls.
- Si l'Archange est détruit, il est banni à la place car l'Archange ne va jamais dans le Purgatoire.

#### • Combat

- Un Archange peut être annoncé comme attaquant.
- Un Archange Attaquant peut être placé en Embuscade.
- Un Archange peut défendre (situé en Arrière-garde, il empêche une Embuscade adverse d'atteindre la Divinité).
- Un attaquant peut désigner un Archange comme cible de son attaque.



### 3 - TEMPLE

#### Caractéristiques

**Energie Céleste (EC)** : comme les Adorateurs, le Temple possède une réserve d'Énergie Céleste (EC) qui peut être utilisée jusqu'à 0 pour invoquer des Anges ou des Golems. Lorsque sa réserve d'EC arrive à 0, le Temple reste en jeu.

**Capacité "Spéciale"** : il peut avoir un texte de capacité "Spéciale".

#### Spécificités du Temple

- **Une carte obligatoire**

- Avoir un Temple est obligatoire pour commencer la partie, déposez-le face visible sur votre Adoration. Votre Temple doit être du même Royaume que votre Divinité. Vous ne pouvez avoir qu'un Temple, en un seul exemplaire.
- Le Temple n'est pas une "Page" c'est une carte de l'Eden, il n'est donc pas affecté par les capacités impliquant une page.

- **Règles spéciales du Temple**

- Avant de commencer la partie, mettez sur le Temple autant de marqueurs EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces marqueurs pourront être utilisés pour payer le coût EC des pages jouées pendant la partie.
- Le Temple ne compte pas comme un Adorateur pour jouer un Miracle, que ce soit pour le nombre d'Adorateurs sous votre contrôle ou le nombre d'Adorateurs à révoquer. Vous ne pouvez pas révoquer le Temple.
- Si le Temple est détruit, il est banni à la place car le Temple ne va jamais dans le Purgatoire.

*A noter : les Temple de "La Guerre Des Royaumes" possèdent tous cette Capacité Spéciale : "Vous pouvez révoquer ce Temple comme si c'était un Adorateur".*

- Cela indique qu'ils peuvent être révoqués pour jouer un Miracle ou un Équipement, mais en aucun cas ils ne comptent comme un Adorateur



### 4 - Cadeau divin

#### Caractéristiques

**Capacité "Spéciale"** : le Cadeau divin ne contient qu'une capacité spéciale, il ne possède pas de coût ni de ressource.

#### Spécificités du Cadeau divin

- **Une carte obligatoire**

- Avoir un Cadeau divin est obligatoire pour commencer la partie. Vous ne pouvez avoir qu'un Cadeau divin, en un seul exemplaire.

- **Règles spéciales du Cadeau divin**

- Uniquement le second joueur profite de son Cadeau divin, le joueur qui commence ne pourra pas activer son Cadeau divin.
- Le Cadeau divin s'active immédiatement après avoir désigné le premier et le second joueur, avant le tirage des 7 premières pages du Livre Sacré.
- Une fois son effet réalisé, bannissez les Cadeau divin de chaque joueur.



## B/ LES SIX TYPES DE PAGES

Les pages écrites dans votre Livre Sacré et votre Registre sont du même royaume que votre Divinité. Vous pouvez écrire jusqu'à trois fois la même page dans votre Livre Sacré et dans votre Registre.

F.A.Q. des types de pages :

- Si une page change de type par une capacité, elle perd son type original pour devenir complètement une page du nouveau type. Par exemple, si "Station de clonage" devient un Ange alors il n'est plus un Adorateur. Lorsque la page rejoint une zone sans mémoire, elle récupère instantanément son type imprimé (voir Chapitre IV)

### 1 - PAGE ADORATEUR

Les Adorateurs sont la base de l'Énergie Céleste, par leurs prières ils rendent les Divinités puissantes en leur offrant les EC nécessaires pour jouer une armée d'Ange et de Golems.

#### Caractéristiques

**Energie Céleste (EC)** : les Adorateurs possèdent une réserve d'Énergie Céleste (EC) qui peut être utilisée jusqu'à 0 pour jouer des Anges ou des Golems. Lorsque sa réserve d'EC arrive à 0, l'Adorateur reste en jeu.

**Capacité "Spéciale"** : ils peuvent avoir un texte de capacité "Spéciale".

#### Spécificités des Adorateurs

- **Des pages obligatoires**

- Les Adorateurs constituent votre Registre et ce sont des "Pages". Votre Registre doit être composé obligatoirement de dix Adorateurs exactement, et du même Royaume que votre Divinité.
- Le nombre d'Adorateurs dans votre registre représente le Facteur Temps de votre Archange.
- Le nombre d'Adorateurs en jeu peut être une condition pour jouer certains Miracles.
- En les révoquant (désignez et détruisez l'un de vos Adorateurs ou plusieurs), les Adorateurs en jeu sont une ressource pour jouer certains Miracles ou Équipements.

- **Règles spéciales des Adorateurs**

- Vous pouvez mettre en jeu un Adorateur seulement à la fin de votre Aurore divine : regardez les trois premières pages de votre Registre, **mettez en jeu l'Adorateur** de votre choix sur votre Adoration et déposez chaque autre Adorateur au-dessus ou au-dessous de votre Registre.
- Lorsqu'un Adorateur est mis en jeu, il reçoit autant de marqueurs EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces marqueurs pourront être utilisés pour payer le coût EC des pages jouées pendant la partie.
- Vous pouvez Révoquer un ou plusieurs Adorateurs pour jouer un Miracle ou Équipement.
- Certaines capacités peuvent Régénérer un Adorateur : remplissez sa réserve d'EC imprimée au maximum.
- Si un Adorateur est détruit, il va au Purgatoire.
- Si un Adorateur est incliné par une capacité, vous pouvez continuer à utiliser sa réserve d'EC normalement. Redressez-le lors de votre Nuit divine.
- Si une page de type Adorateur se retrouve sur le Champ de bataille par un effet, elle est détruite.

F.A.Q. Adorateurs :

- Concernant les Adorateurs comme "Jeune Féa" possédant une restriction "Les EC de Jeune Féa ne peuvent être utilisés que pour jouer des Anges "Pirate" ou des Golems" : il n'est pas possible d'utiliser leurs EC pour un autre usage, comme le paiement d'un coût.



## 2 - PAGE MIRACLE

Les Miracles, accordés par les Divinités, sont des pages puissantes qui peuvent tourner la situation à votre avantage, même pendant le tour de l'adversaire.

### Caractéristiques

**Description du Miracle** : il possède un texte décrivant ses coûts et ses effets.

Une page Miracle possède deux chiffres en bas, un à gauche et un à droite. Le premier vous indique la condition tandis que le second vous indique le coût "Révoquer" pour pouvoir la jouer.

**Condition** (Chiffre de gauche) : indique le nombre d'Adorateurs que vous devez **avoir** sur votre Adoration pour pouvoir jouer ce Miracle.

**Coût "Révoquer"** (Chiffre de droite) : indique le nombre d'Adorateurs que vous devez **détruire** pour pouvoir jouer ce Miracle. Vous payez le coût avant de jouer le Miracle.

Les Adorateurs révoqués comptent dans la condition.

Un Miracle a seulement besoin d'Adorateurs, le Temple ne compte pas dans sa **condition** ou son **coût**.

*Exemple : vous avez un miracle qui possède le chiffre 3 à gauche, et le chiffre 2 à droite. Vous pouvez le jouer si vous avez trois Adorateurs en jeu, sacrifiez-en deux puis jouez votre Miracle (il vous reste donc un Adorateur).*

### Spécificité des Miracles

- **Des pages facultatives**

- Ils ne sont pas obligatoires et il n'y a pas de limite au nombre de Miracles dans votre Livre Sacré.
- Les Miracles sont des pages neutres, non rattachées aux différents royaumes.

- **Règles spéciales des Miracles**

- Les Miracles peuvent être joués à de nombreux moments de la partie, même pendant le tour adverse.
- Les pages Miracle n'arrivent pas en jeu. Une fois résolues, mettez-les directement dans votre Purgatoire.
- Les Miracles donnent la possibilité à l'adversaire de réagir selon le principe de la pile d'effets (CHAPITRE IV).
- Contrairement aux autres pages et aux cartes de l'Eden, les effets des Miracles ne sont pas des capacités.

### Jouer un Miracle

Le joueur dont c'est le tour a la possibilité de jouer des Miracles de sa main à tout moment du tour de jeu (sauf pendant la phase de combat, où cette possibilité n'est ouverte qu'à l'étape 2, voir chapitre "Combats").

Il est également possible de jouer des Miracles en réponse aux effets déclenchés, par le biais de la Pile d'effets (voir chapitre IV).

Enfin, vous avez la possibilité de jouer des Miracles pendant le tour de votre adversaire à plusieurs moments précis. Dans le déroulé du tour détaillé dans ces règles, ces moments sont identifiés par l'encart "Contemplation" : chacune de ces indications signale l'ouverture d'un "créneau d'action".

**Dès qu'il est possible de jouer un Miracle, il est possible de jouer un Équipement ou une page en Tempête.**

*A noter : les Temples de la première édition du jeu possèdent tous cette Capacité Spéciale : "Vous pouvez révoquer ce Temple comme si c'était un Adorateur".*

- Cela indique qu'ils peuvent être révoqués pour jouer un Miracle (chiffre de droite), mais en aucun cas il ne compte comme un Adorateur pour la condition (chiffre de gauche).



Nombre d'Adorateurs  
sous votre contrôle

Description

Nombre  
d'Adorateurs  
à révoquer

### 3 - PAGE ÉQUIPEMENT

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

#### Caractéristiques

**Capacité "Spéciale"** : ils peuvent avoir un texte de capacité "Spéciale".

**Modificateur d'attaque** : 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.

**Coût Énergie Céleste (EC)** : à côté du modificateur d'attaque est indiqué un nombre X 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.

**Coût "Révoquer"** (Chiffre de droite) : indique le nombre d'Adorateurs que vous devez **détruire** 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'Équipement 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 être mis en jeu, un Équipement doit obligatoirement pouvoir être lié à un Ange présent 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.

## 4 - PAGE ANGE

Les Anges sont l'armée des Divinités. Ils se battent pour la gloire et la protection de leur Divinité.

### Caractéristiques

**Point d'Attaque (ATQ) :** il possède un nombre X de Points d'Attaque (ATQ), ce nombre correspond aux dégâts que l'Ange pourra infliger à ses adversaires.

**Force Vitale (FV) :** il possède un nombre X de Force vitale (FV). Si les FV d'un Ange sont réduits à zéro ou si le nombre de marqueurs dégâts est équivalent à sa FV, il est détruit et va au Purgatoire.

**Coût Énergie Céleste (EC) :** il est indiqué un nombre X d'EC sur les Anges, c'est le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer cet Ange.

**Capacité "Standard" :** il peut avoir des capacités "Standard".

**Capacité "Spéciale" :** il peut avoir un texte de capacité "Spéciale".

**Légitime :** certains Anges ont l'indication "Légitime" sur eux. Ces Anges très puissants ne peuvent être qu'en un seul exemplaire du même nom **sous votre contrôle**. Vous pouvez avoir au même moment plusieurs Anges "Légitime" sous votre contrôle s'ils ont tous des noms différents.



### Spécificité des Anges

- **Des pages facultatives**

- Ils ne sont pas obligatoires et il n'y a pas de limite au nombre d'Anges dans votre Livre Sacré.

- **Règles spéciales des Anges**

- Vous pouvez jouer des Anges pendant votre Parole divine excepté pendant votre Phase d'attaque, en payant leur coût en EC.
- Si un Ange est détruit, il va au Purgatoire.
- Un Ange peut être lié à un Golem, on parle alors de "Paire liée" (ce cas est traité plus bas dans ce Chapitre, voir "Paires liées").
- Les Anges arrivent en jeu sur l'Arrière-garde.

- **Combat**

- Un Ange peut être annoncé comme attaquant
- Un Ange Attaquant peut être placé en Embuscade.
- Un Ange peut défendre (situé en Arrière-garde, il empêche une Embuscade adverse d'atteindre la Divinité).
- Un attaquant peut désigner un Ange comme cible de son attaque.

## 5 - PAGE ANGE "FAMILIER"

### Spécificité des Familiers

- **Des Anges créés pendant la partie**

- Un Familier est un type de page "Ange" qui apparaît sur le Champ de bataille pendant la partie, créé par exemple par une capacité. Cette capacité indique alors le Nom, la Classe, le Royaume et toutes les caractéristiques qu'aura ce nouveau Familier.
- Toutes les règles et spécificités s'appliquant à un Ange ou une page s'appliquent à un Familier, ainsi que tous les Miracles et toutes les capacités.

- **Différence entre un Ange et un Familier**

- Si un Ange Familier quitte le Champ de bataille car il est détruit, banni, renvoyé en main ou autre : il disparaît de l'espace de jeu.

-

A noter : bien qu'il existe des cartes à l'effigie des Familiers, tout type d'objet peut être utilisé pour le représenter sur le champ de bataille (carte face verso, crayon...).



## 6 - PAGE GOLEM

Les Golems sont les protecteurs des Anges, ils peuvent se lier à eux pour partager leurs défenses. Ils peuvent également se lier à un Ange Familier.

### Caractéristiques

**Bouclier (BOU)** : il possède un nombre X de points de Bouclier (BOU). Si le BOU d'un Golem est réduit à zéro ou si le nombre de marqueurs dégâts est équivalent à son BOU, il est détruit et va au Purgatoire.

**Coût Énergie Céleste (EC)** : il est indiqué un nombre X d'EC sur les Golems, c'est le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer ce Golem **pendant votre tour**.

**Coût Tempête** : il est indiqué à gauche un nombre X d'EC représenté par un éclair, c'est le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer ce Golem **à n'importe quel moment ou vous pouvez jouer un Miracle**. Certains Golems ont un éclair barré à la place du coût, cela indique qu'ils ne peuvent pas être joués en Tempête. Une invocation Tempête ne démarre pas de Pile.

**Capacité "Spéciale"** : il peut avoir un texte de capacité "Spéciale".



### Spécificité des Golems

- **Des pages facultatives**

- Ils ne sont pas obligatoires et il n'y a pas de limite au nombre de Golems dans votre Livre Sacré.

- **Règles spéciales des Golems**

- Vous pouvez jouer des Golems pendant votre Parole divine, excepté pendant votre Phase d'attaque, en payant leur coût en EC. Vous pouvez également jouer des Golems à tout moment où vous pouvez jouer un Miracle en payant leur coût Tempête en EC.

- Si un Golem est détruit, il va au Purgatoire.

- Un Golem peut être lié à un Ange, on parle alors de "Paire liée" (ce cas est entièrement traité plus bas dans ce Chapitre).

- Lorsqu'un Ange non lié et un Golem non lié sont en jeu sous votre contrôle, la liaison est automatique et obligatoire.

- Les Golems arrivent en jeu sur l'Arrière-garde. Vous pouvez jouer un Golem même si vous ne contrôlez aucun Ange.

- **Combat**

- Un Golem qui n'a pas d'attaque ne peut pas être annoncé comme attaquant ni placé en embuscade.

- Un Golem ne peut pas défendre (situé en Arrière-garde, **il n'empêche pas** une Embuscade adverse d'atteindre la Divinité)

- Un attaquant peut désigner un Golem comme cible de son attaque.

#### F.A.Q. Golems :

- Un Golem ne peut pas recevoir de valeur d'attaque sauf si une page l'indique explicitement (exemple : une page qui donne +1 ATQ "à toutes vos pages" ne donne pas +1 ATQ aux Golems car ils sont dépourvus de cette caractéristique. Cependant, une page qui donne +1 ATQ "à un Golem" fonctionne).

- Un Golem qui obtient de l'attaque par une capacité peut attaquer et attaquer en Embuscade.

- Si une capacité indique qu'un Golem peut faire certaines actions "comme un Ange", alors comme un Ange, ce Golem empêche une attaque en Embuscade d'atteindre la Divinité, mais ce Golem reste un Golem, il n'est pas un Ange.

- Un Golem a un BOU, il n'a pas de FV, par conséquent, une capacité infligeant X FV aux pages sur le terrain n'inflige pas de dégât à un Golem. Un Golem est donc insensible à la capacité "Mort subite".

- Un Golem transformé en Ange conserve son éventuel "Coût Tempête". Ainsi, s'il est placé dans les Limbes, il garde la possibilité d'être joué en Tempête, en payant le coût correspondant.

## C/ LA LIAISON ANGE-GOLEM : PAIRE LIÉE

Un Golem peut se lier avec un Ange afin d'augmenter sa défense. On parle alors de "Paire liée".

### Mécanique

Les Anges et les Golems sur votre Ligne de feu et/ou votre Arrière-garde ont la faculté de se lier l'un à l'autre. Cette liaison est automatique et obligatoire.

- C'est toujours le Golem qui se lie à l'Ange, la Paire liée ainsi créée se trouvera alors à l'emplacement de l'Ange avant sa liaison avec le Golem.
- On représente cette liaison en déposant le Golem par-dessus l'image de l'Ange. Un Ange ne peut se lier qu'à un seul Golem, et un Golem ne peut se lier qu'à un seul Ange.
- Lorsqu'un Golem arrive en jeu, si plusieurs Anges non liés sont déjà sur votre Ligne de feu ou votre Arrière-garde, le contrôleur du Golem choisit l'Ange auquel il se lie.
- Idem lorsqu'un Ange est joué et que des Golems non liés sont déjà sur votre LDF ou votre AG, le Golem de votre choix vient se lier à l'Ange.

### Spécificité d'un Paire liée

Cette nouvelle "Paire liée" devient un bloc indissociable sauf si l'Ange ou le Golem quitte le Champ de bataille.

- L'Ange lié reste une page et un Ange, il est affecté par les capacités affectant les pages et les Anges.
- Le Golem lié reste une page et un Golem, il est affecté par les capacités affectant les pages et les Golems.
- Lorsqu'un Ange non lié et un Golem non lié sont en jeu sous votre contrôle, la liaison est automatique et obligatoire.
- La liaison entre un Ange et un Golem se produit même entre deux effets de la Pile d'effets. Elle ne démarre pas de Pile d'effets.
- Lorsque des dégâts sont infligés à une Paire liée, les dégâts sont infligés d'abord au Golem sous forme de marqueurs "Dégât".
- Si les dégâts infligés à une Paire liée sont inférieurs au Bouclier du Golem, le Golem est alors Blessé. Il est le seul à recevoir des marqueurs "Dégât".
- Si les dégâts infligés à une Paire liée sont supérieurs au Bouclier du Golem, le restant est infligé à l'Ange sous forme de marqueurs "Dégât". L'Ange est alors "blessé" et le Golem est détruit.
- Si le nombre de marqueurs "Dégât" est égal ou supérieur à la somme du BOU du Golem et de la FV de l'Ange lié, les deux sont détruits.

#### F.A.Q. Paire liée

- Si vous devez déplacer l'Ange ou le Golem lié, l'autre élément de cette Paire liée se déplace toujours avec.
- Lors d'une attaque, si le défenseur Ange ou Golem devient une Paire liée, l'attaque continuera automatiquement vers la Paire liée.
- Lors d'une déclaration d'attaque, si le défenseur est une Paire liée, considérez que c'est l'Ange de la Paire liée qui est ciblé par l'attaque (si l'attaquant possède une capacité "lorsqu'il déclare une attaque sur un Ange", son effet s'activera. Mais s'il a une capacité "lorsqu'il déclare une attaque sur un Golem", son effet ne s'activera pas. De plus, si l'Ange lié n'est plus sur le Champ de Bataille lors de la résolution des dégâts, l'attaque a échoué, le Golem qui était lié ne devient pas la cible de l'attaque).
- Si une capacité détruit l'une des pages de la Paire liée, la page restante reste sur la même ligne.
- Si une capacité ou un effet inflige "des dégâts à un Golem" alors les éventuels dégâts en excédent ne sont pas infligés à l'Ange lié.
- La liaison entre le Golem et l'Ange n'est pas "instantanée", on peut la considérer comme une capacité déclenchée écrite de la sorte : "Lorsqu'un Golem et un Ange ne sont pas liés, liez-les si possible".
- L'Ange désigné pour être lié au Golem n'est pas considéré comme "ciblé", aucun joueur ne peut jouer de Miracle entre la désignation de l'Ange et sa liaison avec le Golem.
- Lorsqu'une Paire liée déclare une attaque, seul l'Ange est incliné. Si un effet implique d'incliner un Ange ou un Golem, seul cet Ange ou ce Golem de la Paire liée sera incliné.



## CHAPITRE IV : RÈGLES AVANCÉES

Bien que ce jeu ait été conçu dans un premier temps pour passer du bon temps avec nos proches, nous avons créé un ensemble de règles avancées pour permettre aux joueurs qui le souhaitent de jouer à un niveau compétitif. Ce Chapitre est dédié à cet usage. Si vous découvrez le jeu, ou si vous portez peu d'intérêt aux détails techniques, nous vous conseillons de survoler ou même de sauter ce Chapitre et de commencer à jouer avec les informations présentes dans les trois premiers Chapitres. Pour les autres, ne soyez pas surpris si vous n'absorberez pas toutes les informations présentes ici dès la première lecture, surtout si vous n'avez jamais joué à un jeu de cartes à collectionner avant 7 Fallen.

### A/ L'INCLINAISON

Certaines de vos actions dans 7 Fallen provoquent l'inclinaison de vos pages et Archange, ainsi que certains effets adverses. Cette action d'incliner vos pages est d'une importance primordiale pour les joueurs et les arbitres. Elle permet de désigner de façon visuelle des changements d'état, d'identifier les attaquants et l'utilisation de certaines capacités. Dans les 7 Royaumes, les cartes doivent être inclinées à 45°.

Les pages et Archanges doivent être inclinés dans les situations suivantes :

- lorsqu'ils sont déclarés comme attaquants lors de votre phase d'attaque
- lorsque vous déclenchez un effet qui demande d'incliner votre page ou Archange
- lorsque votre ange subit la capacité "geler" de votre adversaire

Une page ou Archange incliné ne peut pas :

- utiliser un effet qui demande de l'incliner
- être déclaré comme attaquant

Vous redressez vos pages et cartes de l'Eden inclinées à la fin de votre tour.

### B/ LA PRIORITÉ

Définition d'un changement de priorité : lors d'un changement de priorité, le joueur dont c'est le tour donne une possibilité d'action à son adversaire (jouer un Miracle, un Équipement ou un Ange/Golem en utilisant la capacité Tempête).

#### Priorité du joueur dont c'est le tour

Par défaut, le joueur dont c'est le tour conserve la priorité tout au long de son tour. Un joueur ne peut pas jouer de Miracle, d'Équipement ou page en Tempête tant qu'il n'a pas la priorité. Les changements de priorité ont lieu à des moments précis : lors des créneaux d'action (voir chapitre I : "Contemplation") et lorsqu'une Pile d'effets est créée.

De plus, lors de l'ajout d'effets dans la Pile d'effets, le dernier joueur à ajouter un effet dans celle-ci peut soit céder la priorité à son adversaire, soit continuer à ajouter des effets dans celle-ci pour ensuite donner la priorité à son adversaire.

*Exemple : le joueur A joue un Ange avec la capacité "flamme", la capacité crée une Pile d'effets. Le joueur A étant le dernier à ajouter un effet dans la pile, il pourra soit continuer à jouer des Miracles, soit céder la priorité au joueur B qui a donc une fenêtre de jeu pour lui-même jouer un Miracle.*

#### Priorité en cas d'effets simultanés

Si des effets ont lieu simultanément, ils entrent dans une même pile d'effets. Le joueur dont c'est le tour conserve la priorité : les effets des pages qu'il contrôle entrent dans la pile, puis ceux de son adversaire, dans l'ordre choisi par leur contrôleur. Toutefois les effets des Golems ont la priorité sur ceux des Anges (dans le cas par exemple de la destruction d'une Paire liée). Ainsi :

- Si joueur A, dont c'est le tour, joue un effet qui détruit toutes les pages et Eden du CDB, alors la résolution sera : Joueur A choisit dans quel ordre ses pages ou Eden sont détruits, et donc dans quel ordre tous ses effets entrent dans la pile d'effets. Joueur B choisit ensuite dans quel ordre ses pages ou Eden sont détruits, et donc dans quel ordre ses effets vont dans la pile.

- Lors de l'activation des effets Aurore divine, tous les effets pouvant se déclencher vont rejoindre une seule et même pile, dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour, qui donnera ensuite la priorité à son adversaire. Le même schéma s'applique lors de l'activation des effets Nuit divine.

Exemples :

- 1) Le joueur A contrôle un ange ayant 2 effets Dernier souffle distincts : “piochez une page” et “infligez 2 dégâts à l’Ange ciblé”. L’Ange est détruit suite à un miracle de son adversaire : les 2 effets Dernier souffle se déclenchant au même moment, le joueur A choisit dans quel ordre ces deux effets entreront dans la pile d’effets.
- 2) Le joueur A, avec un Ange ayant pour Dernier souffle “piochez une page”, attaque un Ange du joueur B ayant pour Dernier souffle “ infligez 2 dégâts à l’Ange ciblé”. Lors de la résolution des dégâts, les 2 Anges se détruisent mutuellement. Leurs effets Dernier souffle entreront dans la pile d’effets dans cet ordre :
  - 1°) Joueur A pioche une page
  - 2°) Joueur B cible un ange et lui inflige 2 dégâts

Cette pile sera résolue selon la règle LIFO (last in first out), donc le joueur B résoudra sa capacité puis le joueur A pourra piocher une page.

## C/ L’IMPACT DES MOTS : LE WORDING

Lorsque les Divinités écrivent leurs Livres sacrés, elles choisissent précisément chacun de leurs mots, car leurs impacts ne sont pas anodins.

### L’exactitude des termes

Les termes utilisés sur les pages et cartes de l’Eden sont précis et permettent de ne pas laisser de place aux doutes lors de vos parties.

Exemple de 3 pages :

*Ange* : Cet Ange est insensible aux Miracles qui le cible.

*Miracle 1* : Ciblez un Ange et infligez-lui 2 dégâts.

*Miracle 2* : Infligez 2 dégâts à un Ange.

- Bien que les 2 Miracles semblent identiques, la différence est suffisante pour avoir un impact sur la partie. En effet, le Miracle 1 n’infligera pas de dégâts à l’Ange, mais le Miracle 2 lui infligera 2 dégâts car le terme “Cible” n’apparaît pas dans le second Miracle, l’Ange n’y est donc pas insensible.

### Les quantités

Lorsqu’un effet indique un nombre comme par exemple “2 Anges sur le CDB”, ce nombre représente une quantité stricte nécessaire pour utiliser cet effet. Sinon, une précision est ajoutée afin d’éviter une interprétation différente entre les joueurs.

Exemple :

*Détruisez 2 Anges sur le CDB* : Si 1 seul Ange est sur le CDB, vous ne pouvez pas activer cet effet.

*Détruisez jusqu’à 2 Anges sur le CDB* : Vous pouvez activer cet effet s’il y’a aucun Ange, 1 Ange, 2 Anges ou plus sur le CDB.

*Détruisez au moins 2 Anges sur le CDB* : Vous pouvez activer cet effet s’il y’a 2 Anges ou plus sur le CDB, mais vous ne pouvez pas l’activer si moins de 2 Anges se trouvent sur le CDB.

### Activation d’un effet par une page, une carte de l’Eden ou la Divinité

Les effets de certaines pages ou cartes de l’Eden sont en réalité lancés par votre Divinité.

Exemple :

*Divinité La bête de Nargar* : Lorsqu’un Ange inflige au moins 1 dégât à La bête de Nargar, activez son effet.

*Ange 1* : Vous pouvez infliger 1 dégât à la Divinité adverse.

*Ange 2* : Cet Ange peut infliger 1 dégât à la Divinité adverse.

- Dans cet exemple, l’Ange 1 n’activera pas l’effet de La bête de Nargar car c’est “Vous”, autrement dit, “votre Divinité”, qui inflige 1 dégât. L’Ange 2 en revanche activera l’effet de La bête de Nargar.

## D/ ZONES ET DONNÉES PUBLIQUES / PRIVÉES

Les joueurs ont accès à certaines données et à certaines zones appartenant à leur adversaire, il n'est pas possible pour un joueur de mentir ou d'interdire l'accès à l'une de ces informations.

### Zones publiques et zones privées

Certaines zones contenant des pages et cartes de l'Eden sont consultables par les deux joueurs **à tout moment**, ce sont les zones **publiques** :

- Le Champ de bataille
- L'Adoration
- Le Purgatoire
- Les Limbes
- Les pages et cartes de l'Eden n'appartenant plus à l'espace de jeu (bannies)

A l'inverse, certaines zones ne sont consultables que par le propriétaire de cette zone ou par l'arbitre, ce sont les zones **privées** :

- La main est consultable par son propriétaire
- L'Archange face verso dans les Cieux est consultable par son propriétaire
- Seulement les trois premières pages du Registre sont consultables par son propriétaire, et seulement en fin d'Aurore divine avant la mise en jeu de son Adorateur. Le Registre n'est consultable que par l'arbitre en cas de Deck Check
- Le Livre sacré n'est consultable **que** par l'arbitre en cas de Deck Check (sauf si un effet indique l'inverse)

**IMPORTANT** : Certains effets permettent d'envoyer des pages dans une zone privée. Afin d'éviter un oubli qui pourrait être considéré comme un 'vol', il est strictement INTERDIT d'envoyer une page ou une carte de l'Eden dont vous n'êtes pas le propriétaire dans l'une de vos zones privées.

**Cette règle est la seule règle qui ne peut être transgressée, même si une page ou une carte de l'Eden indique le contraire.** Si cela doit arriver, cette page ou carte de l'Eden retournera dans la zone privée de son **propriétaire**.

### Données publiques et privées

Tout comme les zones, certaines données sont accessibles **à tout moment** par les deux joueurs, ce sont les données **publiques** :

- Nombre de cartes en main
- Nombre de cartes dans un Livre sacré
- N'importe quelle information d'une page présente en zone publique (les deux joueurs peuvent lire une page ou carte de l'Eden présente en zone publique, ou connaître ses marqueurs)
- Lorsqu'une page ou une carte de l'Eden est "révélée", les deux joueurs peuvent lire cette page ou carte de l'Eden.

Toutes autres informations est une donnée **privée**. Vous n'êtes pas obligé par exemple d'indiquer à votre adversaire le nombre d'Ange présent dans votre Livre sacré.

#### FAQ Données publiques et privées

- Si un joueur peut "chercher" une page dans une zone privée grâce à un effet, si cet effet indique une condition quelconque (un type particulier, une statistique, ou autres) alors cette page est obligatoirement "révélée".
- Si un joueur peut "chercher" une page dans une zone privée grâce à un effet, même si la page est présente dans cette zone, il peut déclarer la recherche infructueuse.
- Il est **interdit à un joueur de mentir**, même par omission, sur une donnée publique.

## E/ LA MÉMOIRE DES PAGES OU CARTES DE L'EDEN

Les pages ou cartes de l'Eden possèdent à certains moments une "mémoire". En effet, un Ange en jeu qui subit par exemple un dégât gardera ce dégât, il ne pourra pas s'enlever automatiquement tant que l'Ange est en jeu. Idem avec tous types de marqueurs ou n'importe quelle situation provoquée par un effet quelconque.

Cependant, seuls certaines zones sont concernées par cette mémoire, dès qu'une page ou une carte de l'Eden quitte l'une de ces zones pour rejoindre une zone sans mémoire, même de façon temporaire, alors sa mémoire est **instantanément et obligatoirement effacée**.

Quatre zones du jeu permettent aux pages et cartes de l'Eden de conserver une mémoire :

- Le Champ de bataille
- Les Limbes

- L'Adoration
- Les Cieux

Voici deux exemples issus de questions posées par les joueurs sur le forum officiel permettant d'illustrer facilement cette règle et d'en saisir toutes les implications.

*Exemple 1 :*

*Effet de l'Ange Pentaclock : Bannissez un Ange sous votre contrôle, puis mettez-le en jeu.*

- L'Ange qui est banni et qui revient a quitté le Champ de bataille pour une zone sans mémoire. Lorsqu'il revient en jeu, il a perdu tous ses marqueurs (y compris les dégâts) et toutes modifications qu'elle a subies lorsqu'elle était en jeu. Elle arrive en jeu comme si vous veniez de la jouer, avec ses statistiques imprimées, sa classe, son type etc.

*Exemple 2 :*

*Miracle Foi du héros : Ciblez un de vos Anges sur le CDB, il gagne +X|+X jusqu'à la fin du tour, X correspond à son ATQ imprimée. Si cet Ange est encore en jeu à la fin du tour, détruisez-le.*

*Effet de l'Ange Pentaclock : Bannissez un Ange sous votre contrôle, puis mettez-le en jeu.*

*Vous utilisez le Miracle Foi du héros sur un Ange et plus tard dans le tour, l'effet de Pentaclock sur ce même Ange*

- Comme vous l'avez compris, quand l'Ange revient en jeu, il a perdu le bonus +X|+X. Mais en plus, cet Ange ne sera pas détruit à la Fin du tour par le malus de Foi du héros : absolument **tout type d'information est perdu** lorsqu'une page ou une carte de l'Eden arrive dans une zone sans mémoire, même de façon temporaire.

## F/ LES CAPACITÉS

Les capacités sont très importantes, certaines ont un effet direct et immédiat alors que d'autres influent durablement sur le Champ de bataille... Le jeu entier et votre victoire dépendent des capacités de vos pages et cartes de l'Eden.

Certaines capacités sont simplement des mots clés que vous apprendrez à connaître en les jouant. Ces capacités sont toutes décrites dans le Lexique, elles sont appelées "**Capacité Standard**". Nous vous conseillons de garder le Lexique à portée de main lors de vos premières parties. *Exemple de Capacité Standard : Assassin / Collatéral / Ferveur / Dernier souffle.*

Elles sont également disponibles sur le site internet 7fallen.com (ressources) avec un système qui vous permet de trouver facilement la capacité dont vous avez besoin de connaître l'effet pendant que vous jouez une partie.

D'autres capacités, souvent uniques, sont totalement imprimées sur les pages et cartes de l'Eden, elles sont appelées "**Capacité Spéciale**".

Les capacités sont obligatoires, sauf si elles mentionnent l'inverse en indiquant par exemple "vous pouvez".

On distingue deux types de capacité : la capacité déclenchée et la capacité passive.

### ➤ Capacité déclenchée

*"Quand un Ange est détruit, gagnez 1 point de Force Vitale."*

*"Dès qu'un Golem arrive en jeu, infligez lui 3 dégâts."*

*"Lorsqu'un joueur pioche, il peut piocher une page supplémentaire."*

Tous ces exemples de capacité sont des capacités déclenchées. Elles vont s'activer à un moment précis, suite à un déclencheur mentionné par la capacité.

- Un déclencheur est introduit par les mots "à chaque fois que", "après que", "dès que", "quand", "lorsque".
- Les capacités introduites par un mot-clé en gras (Ferveur, Aurore divine, Nuit divine, Dernier souffle...) sont toujours des capacités déclenchées.
- Toutes les capacités indiquant "cibler" ou "choisir" sont également des capacités déclenchées.

Sauf mention contraire, les capacités déclenchées peuvent s'activer plusieurs fois dans le même tour.

Les capacités déclenchées donnent la possibilité à l'adversaire de réagir, via le principe de la Pile d'effets (voir plus bas dans ce Chapitre).

## ➤ Capacité passive

*“Tant que vous avez un Ange, vos Golems ne peuvent pas être détruits.”  
“Vos Anges en Ligne de feu gagnent 2 points d’Attaque.”*

Ces exemples de capacités sont des capacités passives. Elles ne se déclenchent pas, elles vont s’appliquer en permanence, tant que la carte est en jeu ou que la condition est remplie.

**Les capacités passives ne créent pas de Pile d’effets (voir plus bas dans ce Chapitre).**

F.A.Q. sur les capacités :

- Une capacité ou un effet doit pouvoir être intégralement réalisée pour être activée.  
Exemple : Regardez les 5 premières pages de votre Livre Sacré, remplacez-les ensuite dans l’ordre de votre choix.  
Si votre Livre Sacré contient moins de 5 pages, la capacité ne peut être utilisée.  
Exemple 2 : Donnez un point d’attaque à un Ange et piochez une page.  
Si vous n’avez pas d’Ange en jeu, vous ne pouvez pas activer cette capacité pour piocher une page.
- Une Divinité Mortelle **peut** toujours gagner X FV grâce à un **effet** ; mais ils sont convertis en 0 FV. Il est également **possible** de lui infliger X dégâts ou -X FV grâce à un **effet**, mais ils sont convertis en 0 FV.

## ➤ Coût et effet (exemple d’une capacité)

Les capacités sont toujours composées d’effets, mais elles peuvent être également composées de coûts.

Un **effet** est l’ensemble des conséquences issues d’une capacité.

Exemple d’un effet : *Infligez 3 dégâts de Force Vitale à un Ange et piochez une page.*

Le **coût** désigne l’ensemble des conditions et des ressources nécessaires à respecter pour activer un effet.

Exemple : ***Vous devez posséder un Ange pour activer cette capacité.** Infligez 3 dégâts de Force Vitale à un Ange et piochez une page.*

Exemple : ***Sacrifiez un Ange** pour infliger 3 dégâts de Force Vitale à un Ange et piocher une page.*

**Le coût est toujours payé avant d’activer l’effet**, ainsi, le coût restera payé même si l’effet est annulé.

Quand une carte ou un effet requiert plusieurs coûts différents, ceux-ci sont payés simultanément. Une carte doit être révélée avant de payer son coût.

## Cibler et Choisir

*“Ciblez un Ange en jeu et infligez-lui 3 dégâts de Force Vitale.”*

*“Choisissez un Golem dans le purgatoire, ajoutez-le à votre main.”*

Ces deux termes ont une signification spéciale dans le jeu, ils indiquent toujours une action à réaliser lors du paiement des coûts. Vous devez désigner votre cible avant d’activer l’effet, en même temps que vous payez les autres coûts.

*“Infligez 1 Dégât de Force Vitale à votre Ange et ciblez un Ange en jeu pour lui infliger 3 dégâts.”*

F.A.Q. Coût et effet

- “Serment” est une capacité standard qui se comporte comme une condition obligatoire lorsque vous **jouez** une page.
- Satisfaire un “coût” ne crée pas de pile d’effets
- Il est **impossible** d’infliger X dégâts ou -X FV à une Divinité Mortelle pour satisfaire un **coût**. De la même façon, la Divinité **ne peut pas** gagner X FV pour satisfaire un **coût**.

## G/ LA PILE D'EFFETS

La Pile d'effets est un système permettant aux joueurs d'intervenir directement sur la stratégie de l'adversaire. On parle alors d'un droit de réponse.

Le principe est simple : les **capacités déclenchées** et les **Miracles** n'agissent pas instantanément, ils sont dans un premier temps "en attente". Les deux joueurs connaissent alors la capacité ou le Miracle qui est activé, et ils peuvent choisir d'en jouer un AVANT qu'il se réalise.

*Par exemple :*

*Vous avez un Ange sur votre Arrière-garde avec 3 points de Force Vitale.*

*Votre adversaire joue un Miracle indiquant : Infligez 3 dégâts de Force Vitale.*

A cet instant, une Pile d'effets est créée : son Miracle est en attente.

*Vous décidez de jouer un Miracle indiquant : Si un Ange reçoit 3 dégâts pendant ce tour, il n'est pas détruit et vous piochez une page.*

Alors votre Miracle se réalisera **avant** celui de votre adversaire : votre Ange ne sera pas détruit et vous piocherez une page

On utilise le verbe "**activer**" quand l'effet d'une capacité ou d'un Miracle rentre dans la Pile d'effet et se met en attente.

On utilise le verbe "**résoudre**" quand l'effet qui est dans la Pile d'effets n'est plus en attente et se réalise.

### ➤ Création d'une Pile d'effets

Une Pile d'effets est créée automatiquement par un **Miracle** ou une **capacité déclenchée**.

- Lorsqu'un joueur paye le **coût** du Miracle ou de la capacité déclenchée : cela **active son effet**.
- Cet effet devient le **premier effet de la "Pile d'effets"**.
- Ensuite, le **joueur qui a la priorité** effectue deux actions :
  - Il peut jouer un ou plusieurs effets qui s'ajouteront à la Pile. Il peut ajouter autant d'effets qu'il le souhaite, ou aucun.
  - Il cède la priorité à son adversaire : cela signifie que son adversaire peut également ajouter des effets dans la Pile.
- L'adversaire effectue à son tour ces deux actions :
  - Il peut jouer un ou plusieurs effets qui s'ajouteront à la Pile. Il peut ajouter autant d'effets qu'il le souhaite, ou aucun.
  - Il cède la priorité à son adversaire.

Ce schéma se reproduit jusqu'à ce que les deux joueurs aient cédé la priorité sans ajouter d'effet dans la Pile. On commencera alors la résolution de la Pile d'effets.

On ne peut pas démarrer une nouvelle Pile d'effets tant que la précédente n'est pas entièrement résolue.

#### F.A.Q. Création d'une Pile d'effets

- Si deux capacités s'activent en même temps, il existe un ordre dans lequel elles se réaliseront : reportez-vous plus haut dans ce Chapitre, section *Priorité*.
- Si vous révoquez un Adorateur qui a un "Dernier souffle" pour activer l'effet d'un Miracle : l'effet de l'Adorateur est le premier de la Pile, puis l'effet de votre Miracle est le second de la Pile (autrement dit, si un coût génère un effet, cet effet sera le premier de la Pile).
- Une capacité standard appelée "Intervention divine" (voir *Lexique*) a un impact sur la Pile d'effets : un joueur ne peut pas déclencher un effet avec "Intervention divine" si une Pile est en cours, et il n'est pas possible d'ajouter un effet dans la Pile tant qu'il s'y trouve. Cela permet d'avoir un effet qui ne peut pas être contré par l'adversaire mais en contrepartie, il ne peut pas contrer un effet de l'adversaire.
- Si vous révoquez un Adorateur qui a un "Dernier souffle" pour activer l'effet d'un Miracle qui a "Intervention divine" : l'effet de l'Adorateur est le premier de la Pile, et l'effet de votre Miracle est le second de la Pile. Tant que le Miracle avec "Intervention divine" est dans la Pile, aucun joueur ne peut ajouter d'effet à la Pile.

## ➤ Résolution d'une Pile d'effets

Lorsque les deux joueurs ont cédé la priorité sans ajouter d'effet dans la Pile, la résolution de la Pile d'effets se fait en LIFO (Last in, First out), soit dans l'ordre du dernier effet ajouté à la Pile vers le premier. Dernier arrivé, premier résolu.

Une fois dans la Pile d'effets, l'unique méthode pour empêcher un effet de se réaliser est de l'**annuler**. Si une capacité d'un Ange par exemple est dans la Pile d'effets, vous pouvez détruire l'Ange, ou même le bannir ou autre, cela n'empêchera pas son effet de se résoudre correctement.

Sachez également que la Pile d'effets n'est jamais fermée tant qu'elle n'est pas intégralement résolue : les deux joueurs peuvent ajouter des effets dans la Pile même si elle a commencé à se résoudre. Si les deux joueurs souhaitent ajouter des effets, le joueur dont c'est le tour commence, ensuite il cèdera la priorité etc.

### Le cas spécifique : Cibler et Choisir

Lorsqu'un Miracle ou une capacité indique de 'Cibler' ou de 'Choisir', vous désignez votre cible lorsque vous payez le coût, puis l'effet entre dans la Pile d'effets. Lorsque cet effet se résout, si la cible désignée précédemment n'est plus valide, alors **vous ne pouvez pas en choisir une autre, l'effet est annulé**.

### Exemple d'un Miracle qui ne cible pas et d'un Miracle qui cible :

*Infligez 1 Dégât de Force Vitale à votre Ange et infligez 3 dégâts de Force Vitale à un Ange*

- 1) Vous infligez 1 dégât de Force Vitale à votre Ange pour activer l'effet.
- 2) Il rentre dans la Pile d'effet.
- 3) Lorsque l'effet se résout : vous désignez un Ange qui subira instantanément les 3 dégâts de Force Vitale.

*Infligez 1 Dégât de Force Vitale à votre Ange, ciblez un Ange en jeu et infligez-lui 3 dégâts de Force Vitale*

- 1) Vous infligez 1 dégât de Force Vitale à votre Ange et vous ciblez l'Ange qui subira les dégâts pour activer l'effet.
- 2) Il rentre dans la Pile d'effet.
- 3) Lorsque l'effet se résout : l'Ange que vous avez ciblé subira instantanément les 3 dégâts de Force Vitale. Si l'Ange ciblé plus tôt n'est plus en jeu, votre effet est annulé.

### *F.A.Q. Résolution d'une Pile d'effets*

- *Le Serment est une condition nécessaire pour pouvoir jouer une page. Une fois que cette condition est remplie, elle n'affecte pas l'effet de la page. Ainsi, si un Serment nécessite de cibler une page, faire disparaître la cible n'annule pas l'effet, contrairement à un coût.*

## H/ LES PAGES CONTRADICTOIRES

Il est possible que deux pages possèdent un effet contradictoire, on distingue deux types de cas :

### La cible illégale

Lorsqu'une page ou une carte de l'Eden possède une capacité lui interdisant certaines actions, il n'est pas possible de la désigner avec une capacité impliquant l'une de ces actions interdites.

*Exemple :*

*Capacité de "La bête des égouts" : La bête des égouts ne peut être mise en LDF.*

*Effet de "De l'autre côté du miroir" : Ciblez une page et déplacez-la sur la LDF.*

- *Il est interdit de cibler "La bête des égouts" avec "De l'autre côté du miroir".*

### La priorité de résolution

Si deux effets impliquent deux actions différentes et impossibles, le premier effet résolu est **toujours** considéré comme prioritaire sur les autres.

*Exemple :*

*Effet "Baffe macabre" : Ciblez un Ange, s'il est détruit ce tour-ci, bannissez-le.*

*Effet "Orbe draconique" : Ciblez un Ange, s'il est détruit ce tour-ci, envoyez-le dans vos Limbes.*

- *Le premier effet résolu (et donc, le dernier effet activé) sera prioritaire sur l'autre. Si l'Orbe draconique est résolu en premier, l'Ange ira dans les Limbes, même si Baffe macabre se résout. Et inversement, si Baffe macabre est résolu en premier, l'Ange sera banni, même si Orbe draconique se résout.*

## CHAPITRE V : DIVERS

### Rareté des pages

Etoile = Divine. Seules les cartes de l'Eden ont la rareté Divine, ce sont les cartes les plus rares du jeu.

Diamant = rare

Rubis = peu commune

Emeraude = commune

*A noter : les cartes Familiars sont toutes communes par essence, il n'y pas de gemme sur elles.*

Starter = Gemmes noires ovales qui sont sur 100% des cartes qui se trouvent uniquement dans les starters.

### Dimensions cartes

Les cartes 7 Fallen font 63x88 mm.

Il vous faut des pochettes au moins format 66x91 mm si vous souhaitez protéger les cartes de 7 Fallen.

## CHAPITRE VI : Règles supplémentaires

### Jouer à 2 contre 2

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

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 quatre 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 deux adversaires, en respectant les règles de l'Arrière-garde et de Ligne de feu.

- Pendant votre tour vous pouvez jouer des pages Golem et Ange 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.

- Si l'une des Divinités d'une équipe perd ses Plumes, la partie est perdue.

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

**Variante 2 :** avant la partie vous pouvez décider d'un commun accord d'ajouter une Plume supplémentaire aux Divinités de tous les joueurs.

### 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

### 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 et développer ce jeu.

## Contributeurs

Merci tout particulièrement à la communauté Discord de 7 Fallen pour avoir participé à l'amélioration de ces règles du jeu.

Rodrigue "Hadaroch" Da Conceição	Jonathan Williard	Julien Rebillard (Isidren)	Damien Gomes
Jérémie Tiano	PaulO Redon	BilboMargerera	Nicolas Lehoux
Xavier (Javier)	Mathieu Migné (Migdelta5)		

## Communauté

Des petits jeux y sont proposés pour gagner des pages !

**Discord** : <https://discord.gg/FBWd8szY>

**Instagram** : @7fallen\_game

**Facebook** : @7fallengame

**Twitter** : @7fallengame



## LEXIQUE

Bienvenue, Être Divin. Ici tu trouveras le lexique de 7 Fallen. N'hésite pas à le consulter quand tu as un doute ou besoin d'une information.

### 1 à 9

**1<sup>ère</sup> page** : la 1<sup>ère</sup> page se situe en haut d'une pile de pages (Purgatoire, Livre Sacré, etc.).

**7 Fallen** : les 7 Divinités majeures qui ont créé les 7 royaumes.

### A

**Adorateur** : page avec une réserve d'EC à utiliser pour payer le coût EC des Anges et des Golems. Un Adorateur est également une ressource permettant de jouer des Miracles et Équipements.

**Adoration** : Zone de jeu où sont placés le Temple et les Adorateurs. Si des Anges, Golems ou Archanges sont placés dans l'Adoration suite à un effet quelconque, ils ne peuvent pas utiliser leurs capacités.

**AG | Arrière-garde** : ligne de défense.

**Ange** : page offensive pouvant être liée à un Golem.

**Archange** : Presque considérés comme des Divinités, les Archanges sont des créatures aux pouvoirs extraordinaires. Les Archanges sont des cartes de l'Eden.

**ATQ | Attaque** : valeur offensive de vos pages. 1 **ATQ** = 1 point d'attaque. Pour chaque point d'attaque, la page inflige 1 dégât à la page/Archange/Divinité adverse.

### B

**Bannir** : une page bannie sort de l'espace de jeu jusqu'à la fin de la partie. Certaines capacités toutefois permettent de ramener une page de son bannissement... Quand un Archange ou le Temple sont détruits, ils sont automatiquement bannis.

**Blessé** : ce terme définit une page ou un Archange possédant au moins un marqueur "Dégât".

**BOU | Bouclier** : points de vie de vos Golems (le bouclier ne se régénère pas). 1 **BOU** = 1 point de bouclier

### C

**Cadeau divin** : bonus accordé pour le second joueur. Il est représenté par une carte de l'Eden jouable par tous les royaumes..

**Capacité "spéciale"** : texte inscrit sur une page Adorateur, Ange, Golem, Equipement et sur les cartes de l'Eden dans le cadre du bas. Les effets de ces capacités peuvent être "déclenchés" ou "passifs" (voir **Effet**), et selon le cas permettre à l'adversaire d'y répondre via la Pile d'effets. **Attention : le texte d'un Miracle n'est pas une Capacité.**

**Capacité "standard"** : mot-clé défini dans le Lexique utilisé par certaines pages et Archanges. Ils sont indiqués dans un encadré au-dessus de la capacité "spéciale" et/ou directement dedans. Les définitions de chaque capacité "standard" sont indiquées à la fin de ce document. Les effets de ces capacités peuvent être de type "déclenchés" ou "passifs" (voir **Effet**), et selon le cas permettre à l'adversaire d'y répondre via la Pile d'effets.

**CDB | Champ de bataille** : la zone du jeu où vous menez vos combats. Le champ de bataille est composé de quatre lignes :

- Arrière-garde du joueur 1
- Ligne de feu du joueur 1
- Ligne de feu du joueur 2
- Arrière-garde du joueur 2

**Choisir** : action de désigner une ou plusieurs pages dans une pile (Registre, Livre Sacré, Purgatoire). Certaines capacités demandent de "choisir" une ou plusieurs pages : "choisir" est alors un **coût** qui doit être intégralement satisfait pour activer la capacité. "Choisir" est une action définitive : une fois la ou les pages choisies, il n'est plus possible d'en changer. Ainsi, si un effet demande de "choisir"

une ou plusieurs pages et qu'une de ces pages n'est plus dans sa pile d'origine au moment de la résolution de l'effet (par exemple parce qu'elle a été bannie par un effet de carte), l'effet est annulé.

**Cibler** : action de désigner une ou plusieurs pages en jeu (c'est-à-dire situées sur le Champ de bataille ou l'Adoration). Certaines capacités demandent de "cibler" une ou plusieurs pages : "cibler" est alors un **coût** qui doit être intégralement satisfait pour activer la capacité. Sauf effet de carte, "cibler" est une action définitive : une fois la ou les cibles désignées, il n'est plus possible d'en changer. Ainsi, si un effet demande de "cibler" une ou plusieurs pages et qu'une de ces pages n'est plus en jeu au moment de la résolution de l'effet, l'effet est annulé.

**Classe** : la classe est indiquée en bas d'une page et d'une carte de l'Eden. Exemples de classe : Goule, Sylvanidien, Dragon, etc...

**Contrôleur d'une page / d'une carte de l'Eden** : par défaut, le contrôleur d'une page ou carte de l'Eden est son propriétaire.

Cependant, si l'un de vos effet vous permet de mettre en jeu ou dans vos Limbes une page de votre adversaire, vous en devenez le contrôleur. Si cette page ou carte de l'Eden :

- est détruite, elle va dans le Purgatoire de son contrôleur, active et résout sa capacité éventuelle Dernier souffle, puis elle rejoint ensuite le Purgatoire de son propriétaire (lorsqu'elle est détruite, une carte de l'Eden ne va pas dans le Purgatoire mais est bannie, la même mécanique s'applique alors).
- doit être envoyée dans les Limbes, elle est envoyée dans les Limbes de son contrôleur.
- est renvoyée en main ou dans le Livre Sacré, elle est envoyée dans la main ou dans le Livre Sacré de son propriétaire.
- est bannie, le propriétaire devient à nouveau le contrôleur.

**Coût** : Le coût désigne l'ensemble des conditions à respecter et ressources nécessaires pour jouer une carte ou déclencher un effet. Pour les Anges et Golems, cela inclut leur coût en EC. Pour les Miracles, cela inclut le nombre d'Adorateurs requis sur l'adoration et le nombre d'Adorateurs à révoquer. Un "Serment" est également une condition obligatoire pour jouer une page. Le fait de devoir "Cibler" ou "Choisir" est une action à réaliser lors du paiement des coûts. De manière générale, ce qui est écrit avant le mot "pour" est un coût, ce qui est écrit après détaille l'**Effet** de la capacité.

Satisfaire un "coût" ne crée pas de pile d'effets : il n'est donc pas possible d'y répondre, et un coût sera payé même si l'effet est annulé. *Exemple : La ferveur du Golem Caius indique que "vous pouvez dépenser 3 EC pour cibler un Golem sur le CDB, infligez-lui 5 dégâts". "dépenser 3 EC pour cibler un Golem" est un coût, ces EC seront payés quoi qu'il arrive, même si l'effet (infligez 5 dégâts au golem ciblé) est annulé.*

Quand une carte ou un effet requiert plusieurs coûts différents, ceux-ci sont payés simultanément. Une carte doit être révélée avant de payer son coût.

## D

**Déchirer une page** : action de prendre la première page de son Livre Sacré et de la mettre directement dans son Purgatoire.

**Défenseur** : page ou carte de l'Eden sur l'AG empêchant un attaquant d'atteindre la Divinité. Sauf indication contraire, les Anges et Archanges sur l'AG sont des défenseurs, contrairement aux Golems. Cela n'empêche pas un Golem d'être la cible d'une attaque.

**Dégâts** : lorsqu'une page ou une carte de l'Eden subit des dégâts, ils sont représentés par des marqueurs "Dégât" ou le retrait d'une Plume. Chaque marqueur équivaut à un point de dégât. Si vous infligez X dégâts à une page, mettez X marqueurs "Dégât" sur elle.

Dès qu'un Ange, un Archange ou un Golem a un nombre de marqueurs "Dégât" équivalent à sa FV ou son BOU, il est détruit. Dès qu'une Divinité a un nombre de marqueurs "Dégât" équivalent à sa FV, elle devient une Divinité "Mortelle". Une page ou une carte de l'Eden ne peut pas recevoir plus de marqueurs "Dégât" que sa FV ou son BOU.

Dégâts au combat : ce sont des dégâts infligés ou reçus lors d'un combat entre un attaquant et un défenseur. Un effet n'inflige jamais de dégâts au combat.

**Dégâts létaux** : des dégâts sont dits "létaux" lorsqu'ils sont censés détruire leur cible.

**Dépensez X "ressources"** : indique un coût de X ressources à dépenser pour activer une capacité. *Exemple : "Dépensez 6 Poseidor pour piocher une page."*

**Détruire** : statut que peut recevoir une page ou une carte de l'Eden, elle survient à quatre moments :

- si les FV d'un Ange ou d'un Archange sont réduits à zéro ou si le nombre de marqueurs dégâts est équivalent à sa FV, il est détruit.
- si le BOU d'un Golem est réduit à zéro ou si le nombre de marqueurs dégâts est équivalent à son BOU, il est détruit.
- lorsqu'un Adorateur est révoqué pour jouer un Miracle ou un Équipement.
- lorsqu'un Miracle ou une capacité indique "détruire".

Lorsqu'une page est détruite, elle est envoyée immédiatement au Purgatoire. Lorsqu'une carte de l'Eden est détruite, elle est bannie.

Détruire au combat : lorsque des dégâts au combat entraînent la destruction d'un combattant, celui-ci est considéré comme "Détruit au combat".

**Divinité** : vous incarnez la Divinité de votre choix. C'est une carte obligatoire pour commencer la partie.

**Donner / Ajouter** : lorsqu'un effet vous demande de donner / ajouter une ressource ou une statistique, elle est créée par cet effet et n'est pas déplacée ou dépensée d'une autre page ou carte de l'Eden. Ce gain peut permettre de dépasser les statistiques imprimées sur vos pages ou carte de l'Eden. Il n'est pour autant pas possible de donner / ajouter une ressource ou une statistique que la cible ne peut recevoir (ex : pas d'attaque à un Golem, pas d'EC à une page qui ne peut en gagner comme l'Adorateur E-V-E). La page ou la carte de l'Eden "gagne" la ressource ou statistique donnée.

## E

**EC | Énergie Céleste** : ressource à consommer pour pouvoir jouer des pages. 1 **EC** = 1 point d'Énergie Céleste

**Eden** : l'Eden est constitué de quatre cartes, qui sont la Divinité, l'Archange, le Temple et le Cadeau divin.

**Effet** : Un effet est l'ensemble des conséquences issues d'une capacité de carte. Certains effets vont s'activer à un moment précis, suite à un déclencheur ponctuel mentionné précisément par la capacité : ce sont les effets déclenchés. Le déclencheur d'un effet est introduit par les mots "à chaque fois que", "après que", "dès que", "quand", "lorsque". Un effet qui demande de "cibler" ou "choisir" est lui toujours un effet déclenché.

D'autres effets vont s'appliquer en permanence, tant que la carte est en jeu ou que la condition est remplie : ce sont les effets passifs.

*Exemples :*

- La capacité de *MecaTrooper* indique que "A chaque fois que votre Divinité gagne au moins 1FV par une capacité de page, vous pouvez donner un marqueur 0/+1 à MecaTrooper." L'effet est lié à un déclencheur ponctuel mentionné par la carte ("A chaque fois que votre Divinité gagne au moins 1FV par une capacité de page") : c'est un effet déclenché.

- La capacité de *Ours Berserk* indique que "Tant qu'un ange est lié à Ours Berserk, il gagne 'Berserk' et +1 ATQ." L'effet est permanent tant que la condition est remplie ("un ange est lié à Ours Berserk") : c'est un effet passif.

Les effets déclenchés donnent la possibilité à l'adversaire de réagir, via le principe de la pile d'effets. Les effets passifs ne créent pas de pile d'effets.

Un effet doit pouvoir être intégralement réalisé pour être activé. *Exemple : Le Dernier Souffle d'Annedelie permet de "Regarder les X premières cartes de votre Livre Sacré, remplacez-les ensuite dans l'ordre de votre choix au-dessus et/ou au-dessous de votre Livre Sacré. X correspond au nombre de pages de classes différentes sous votre contrôle." Si votre Livre Sacré contient moins de X pages, la capacité de Dernier Souffle d'Annedelie ne peut être utilisée.*

Notes :

- les effets introduits par un mot-clé en gras (ferveur, aurore divine, nuit divine, dernier souffle...) sont toujours des effets déclenchés.  
- un Miracle crée toujours une pile d'effets, sauf s'il a la capacité "Intervention divine".

**Embuscade** : état des pages ou Archanges qui peuvent attaquer directement la Divinité adverse, à condition qu'il n'y ait pas d'Ange ou d'Archange sur l'AG adverse.

**En jeu** : se dit d'une page présente sur le champ de bataille (CDB) ou sur les Adorations des joueurs.

**Équipement** : page permanente liée à un Ange afin de modifier son ATQ.

## F

**Faites un choix ou plusieurs** : Certaines pages indiquent à un joueur de faire un choix parmi une liste d'effets, ou même plusieurs parmi cette liste. Cette action est soumise à deux mécaniques :

- Il n'est pas possible de choisir un effet qui ne peut pas être activé ou résolu. Par exemple, vous ne pouvez pas choisir dans la liste l'effet "Infligez 1 dégât à un Ange adverse" si l'adversaire n'a pas d'Ange sur son CDB.

- Si vous pouvez effectuer plusieurs choix dans cette liste, chaque choix correspond à un effet différent et indépendant qui entrera dans la Pile d'effets. Ainsi, si vous avez l'opportunité d'activer trois effets, ces trois effets iront dans la Pile d'effets dans l'ordre de votre choix. De plus, annuler l'un des effets n'aura aucun impact sur les autres.

Pour finir, si la page indique que c'est à l'adversaire de choisir parmi la liste quels effets seront activés, c'est le contrôleur de la carte qui les activera malgré tout, dans l'ordre de son choix, et qui en bénéficiera.

**FV | Force Vitale** : points de vie de vos Anges, votre Archange et de votre Divinité. 1 **FV** = 1 point de Force Vitale.

## G

**Golem** : page défensive devant obligatoirement être liée à un Ange, si possible.

**Guérir** : action permettant de retirer tous les marqueurs "Dégât" d'une page ou d'un Archange. Si une capacité indique de guérir une page de X, retirez seulement X marqueurs "Dégât". Vous pouvez guérir une page qui n'a pas de marqueurs "Dégât".

## I

**Imprimé** : ce terme indique une information présente physiquement sur la page ou la carte de l'Eden, comme ses statistiques, son coût ou sa capacité spéciale par exemple.

**Infliger -X FV** : si un effet indique d'infliger -X FV, mettez autant de marqueurs "Dégât" directement à la cible sans tenir compte de toute protection qu'elle pourrait avoir, à moins d'y être Insensible. Ainsi, il n'est pas possible de "réduire" ou "prévenir" les dégâts FV.

*Exemple : dans le cas d'une Paire liée, un Ange ciblé par un effet infligeant -X FV aura les marqueurs "Dégât" directement sur lui sans être protégé par le BOU du Golem.*

**Insensible** : si une page est indiquée comme étant Insensible à une capacité, un effet, un type de page, une classe, alors cette page ne peut pas être affectée par cette capacité, cet effet, ce type de page ou cette classe.

## J

**Jouer une page** : action qui consiste à payer le coût d'une page et à la poser en jeu depuis votre main ou depuis les Limbes.

## L

**LDF | Ligne de feu** : Zone du champ de bataille où se positionnent Anges et Archanges pour lancer une attaque. Chaque joueur dispose de sa propre Ligne de feu, située à l'avant de son Arrière-garde.

**Légitime** : certains Anges ont la capacité "Légitime". Vous ne pouvez **contrôler qu'un seul exemplaire** d'un Ange Légitime du même nom sur le CDB. Vous pouvez avoir au même moment plusieurs Anges "Légitime" sous votre contrôle s'ils ont tous des noms différents. Vous ne pouvez pas activer un effet qui impliquera de contrôler deux exemplaires d'un même Ange Légitime sur le CDB (exemple : vous ne pouvez pas cibler un Ange Légitime adverse pour en prendre le contrôle si vous en contrôlez déjà un exemplaire). Si une capacité spéciale ou un Miracle implique de mettre en jeu un Ange Légitime que vous contrôlez déjà sur le CDB, alors l'Ange Légitime arrive en jeu, cependant, vous devrez immédiatement détruire celui de votre choix (exemple de l'effet de Pentaclock).

**Livre sacré** : votre deck de pages.

**Limbes** : zone de jeu où des pages peuvent être envoyées par des capacités ou effets. Une page peut être jouée depuis les Limbes en payant son coût normalement (sauf contre-indication). Lorsqu'une page arrive dans les Limbes, elle garde tous les marqueurs cumulés précédemment, et de plus est guérie.

## M

**Main** : toutes les pages que vous avez dans votre main. Il n'y a aucune limite au nombre de pages que l'on peut avoir en main.

**Marqueur "+X|+Y"** : ajoute X ATQ et Y FV aux statistiques imprimées d'une page ou d'une carte de l'Eden. *Exemple +1|+2 signifie +1 ATQ et +2 FV*

**Marqueur "+X BOU"** : ajoute X BOU au bouclier imprimé d'un Golem. *Exemple +2 BOU*

**Mettre une page en jeu** : action qui consiste à poser une page en jeu sans payer son coût ou respecter son Serment ou ses conditions.

**Miracle** : page à effet instantané.

**Mortelle** : se dit d'une Divinité n'ayant plus de Force Vitale. Une Divinité "mortelle" ne peut pas récupérer de FV. Si une Divinité "mortelle" ne possède aucune Plume, elle perd la partie.

**Multi-classe** : Une page et une carte de l'Eden peuvent avoir ou gagner plusieurs classes mais ne peuvent pas avoir plusieurs fois la même classe. *Exemple : une page peut avoir les classes "Goule" et "Chevalier", mais pas "Goule" et "Goule". Elle est affectée par tous les effets et capacités impliquant l'une ou l'autre de ses classes.*

## P

**Page** : une carte du type Ange, Golem, Adorateur, Miracle, Équipement ou Familier.

**Paire liée** : groupe de pages composé d'un Ange et d'un Golem. Un Miracle, une capacité ou une règle affectant un Ange ou un Golem affectera respectivement l'Ange ou le Golem qui se trouve dans cette paire liée, sauf s'il s'agit de dégâts : les dégâts sont infligés d'abord au Golem, puis à l'Ange. Toutefois un Golem n'a pas de FV : les dégâts FV sont donc directement infligés à l'Ange.

**Pandemonium** : zone n'apparaissant pas sur l'espace de jeu contenant les pages et carte de l'Eden bannies. Chaque joueur possède son Pandemonium.

**Piocher** : ajoutez à votre main la première page de votre Livre Sacré.

**Poseidor** : ressource liée à la capacité "Trésor" (voir détails dans la capacité).

**Propriétaire d'une page ou d'une carte de l'Eden** : joueur qui possède cette page ou cette carte de l'Eden avant de commencer la partie.

**Purgatoire** : zone de jeu où sont placées les pages détruites. Les pages y sont posées face visible en pile. Certaines pages peuvent activer des capacités depuis le Purgatoire.

## R

**Régénérer** : ajouter des EC à un Adorateur ou un Archange jusqu'à son maximum imprimé.

**Renfort** : attaquant autorisé en Embuscade par une capacité. Un attaquant en Renfort peut être ciblé par un effet qui cible "un attaquant en Embuscade", il est considéré comme étant "En Embuscade". Une page ou une carte de l'Eden mis en Renfort devient mécaniquement "annoncé comme attaquant". "Renfort" n'entre pas dans la Pile d'effets.

**Révoquer** : action de détruire X Adorateur(s) pour jouer un Miracle ou un Équipement.

## S

**Serment** : un "Serment" est une condition qui doit être respectée pour pouvoir **jouer** une page ou un Archange. Exemple : Avoir trois Anges sur votre CDB. Un Serment qui s'applique pour jouer une page ne s'applique pas pour mettre une page en jeu. Une fois que cette condition est remplie, elle n'affecte pas l'effet de la page. Ainsi, si un Serment nécessite de cibler une page, faire disparaître la cible n'annule pas l'effet, contrairement à un coût.

**Sevenfall** : le monde regroupant les 7 Royaumes.

## T

**Transformer** : action qui consiste à changer complètement une page ou un Archange pour en faire une copie exacte d'une autre page. La page transformée ne récupère aucun marqueur présent sur la cible. Quand elle est détruite, la carte transformée est placée dans le Purgatoire : elle déclenche l'éventuel effet "Dernier souffle" de la page copiée et retrouve son état d'origine. Elle retrouve également son état d'origine lorsqu'elle est bannie.

Si elle va dans les limbes, la page ou Archange transformé conserve tous les attributs de la page copiée. Par exemple, si la page copiée présente la capacité "Phoenix", la page ou Archange transformé peut l'utiliser dans les mêmes conditions.

Si une page copiée doit remonter dans la main de son propriétaire ou aller dans son livre sacré, elle est détruite à la place et rejoint donc le purgatoire.

Il n'est pas possible de copier un Archange ni une page insensible aux capacités.

## V

**Votre / Vos** : ces adjectifs désignent les pages ou carte de l'Eden dont vous êtes le contrôleur.

## CAPACITÉS STANDARD

Les capacités standards sont un ensemble de capacités indiquées par un mot-clé en encadré ou en gras, sur certaines pages et Archanges. Les effets de ces capacités peuvent être de type "déclenchés" ou "passifs" (voir **Effet** dans le lexique), et selon le cas permettre à l'adversaire d'y répondre via la pile d'effets (voir le chapitre Pile d'effets dans le livre de règles).

### Assassin

Lorsqu'une page ou Archange avec "Assassin" arrive en jeu, vous pouvez cibler un Ange sur le CDB. Si cet Ange est blessé, détruisez-le. "Assassin" entre dans la Pile d'effets.

Les Archanges sont immunisés contre "Assassin".

### Aurore divine (+effet)

Les effets indiqués après le mot-clé "Aurore divine" de certaines pages et cartes de l'Eden se déclenchent au début de la phase "Aurore divine" de leur contrôleur. Si plusieurs de ces capacités sont activées pendant une même Aurore divine, elles sont déclenchées dans l'ordre choisi par leur contrôleur et entrent dans la même Pile d'effets. Si une page entre en jeu pendant la phase "Aurore divine", sa capacité "Aurore divine" ne se déclenche pas : seules les pages et cartes de l'Eden en jeu au début de la phase déclenchent cette capacité.

### Berserk

Un Ange ou un Archange avec "Berserk" peut attaquer deux fois pendant votre phase d'attaque. Vous pouvez attaquer deux fois la même page ou le même Archange, ou même la divinité adverse si elle n'est pas défendue et que l'attaquant est en embuscade, ou désigner successivement deux adversaires différents. Dans tous les cas, ces attaques font l'objet chacune d'une "déclaration d'attaque", et doivent être réalisées consécutivement, la deuxième attaque étant portée juste après la première (il n'est pas possible d'intercaler l'attaque d'un autre Ange ou Archange).

Afin de bénéficier de la seconde attaque, l'attaquant doit obtenir "Berserk" avant la résolution des dégâts, puis, si son attaque a réussi en conservant "Berserk", il pourra déclencher sa seconde attaque à la fin de l'étape "Résolution des dégâts".

La deuxième attaque n'est pas obligatoire.

La capacité "Berserk" n'est pas cumulable avec elle-même. *Exemple : si une page avec la capacité "Berserk" obtient par un Miracle une seconde fois la capacité "Berserk", elle ne pourra toujours attaquer que deux fois.*

### Catalyseur

Après qu'une page ou Archange avec "Catalyseur" est arrivé en jeu, vous pouvez cibler un autre Ange ou Golem 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.

### Collatéral

Lorsqu'un attaquant avec "Collatéral" réussit une attaque et survit, vous pouvez cibler une autre page sur la même ligne que le défenseur pour lui infliger X dégâts, X correspond aux dégâts au combat infligés lors de l'attaque (FV+BOU en cas de paire liée).

A savoir :

- les dégâts infligés par Collatéral ne peuvent pas dépasser l'attaque imprimée de l'attaquant et ne sont pas des "dégâts au combat".
- une page ou une carte de l'Eden **ne peut pas** recevoir plus de dégâts que sa FV ou son BOU. Ainsi, par exemple, si un Ange doté de la capacité Collatéral présente une ATQ de 5 et que son défenseur présente une FV de 3, les dégâts infligés à la deuxième page seront de 3 également, soit la valeur réelle des dégâts encaissés par le défenseur.
- la cible du Collatéral n'inflige pas ses dégâts ATQ à l'attaquant.
- Lorsqu'un Ange ou Archange doté de cette capacité est détruit par le défenseur, la capacité Collatéral ne s'active pas.

- Les Archanges sont immunisés contre l'effet "Collatéral" : si un Archange est désigné comme défenseur d'un Ange ou Archange doté de cette capacité, il n'y aura pas de dégâts infligés à une deuxième page, de même un Archange ne peut jamais être désigné comme deuxième cible.

- "Collatéral" entre dans la Pile d'effets (lors de l'étape 3 de la Phase d'attaque, dans la même Pile d'effets que les éventuels "Dernier souffle").

### **Dernier souffle (+effet)**

Les effets indiqués après le mot-clé "Dernier souffle" de certaines pages se déclenchent quand ces pages sont détruites et vont au Purgatoire ou dans les Limbes. Elles sont considérées comme étant dans le Purgatoire ou les Limbes lorsque la capacité "Dernier souffle" s'active. Si plusieurs de ces capacités sont activées simultanément, elles sont déclenchées dans l'ordre choisi par leur contrôleur et entrent dans la même Pile d'effets. Dans le cas où des effets Dernier souffle affectent simultanément des pages des deux joueurs, le joueur dont c'est le tour déclenche les effets des pages qu'il contrôle en priorité.

L'effet de "Dernier souffle" ne fonctionne pas si la page est bannie du jeu, sauf pour les cartes de l'Eden.

### **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.
- 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 Pandemonium, elle possède seulement sa classe imprimée.

"Doppelgänger" n'ouvre pas de Pile d'effets.

### **Égide**

Une page ou un Archange avec "Égide" est insensible au premier Miracle adverse qui le cible à chaque tour. "Égide" n'ouvre pas de Pile d'effets.

### **Ferveur (+effet)**

Les effets indiqués après le mot-clé "Ferveur" de certaines pages et Archanges s'activent pour leur contrôleur dès leurs arrivée en jeu. Une page ou un Archange avec "Ferveur" est considéré comme étant déjà en jeu lorsque "Ferveur" s'active. Si une "Ferveur" se cumule avec d'autres effets d'arrivée en jeu (par exemple Assassin, Flamme...), ces effets sont activés dans l'ordre choisi par leur contrôleur et entrent dans la même Pile d'effets.

### **Flamme**

Lorsqu'une de vos pages ou Archange avec "Flamme" arrive en jeu, il inflige 1 dégât à l'un des Anges de votre adversaire qu'il cible lui-même sur son CDB. "Flamme" entre dans la Pile d'effets.

### **Fourberie**

Les dégâts infligés par un Ange avec "Fourberie" sont directement infligés à la cible, en ignorant le Bouclier d'un Golem lié. La capacité "Fourberie" n'empêche pas d'infliger des dégâts à un Golem non lié. "Fourberie" n'entre pas dans la 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.

### **Geler**

Lorsqu'une page ou Archange avec "Geler" arrive en jeu, vous pouvez cibler un Ange sur le CDB, mettez-lui un marqueur "gelé" et inclinez-le à 45°. "Geler" entre dans la Pile d'effets.

Un Ange avec un marqueur "gelé" ne peut pas changer de ligne lors de la première étape de l'Aurore divine de son contrôleur et ne peut pas être annoncé comme attaquant pendant la Phase d'attaque.

A la fin de la Nuit divine de son contrôleur, si cet Ange est sur le CDB alors il ne sera plus gelé, retirez-lui son marqueur "gelé" et redressez-le.

Geler une page qui dispose déjà d'un marqueur "gelé" est sans effet (cela n'ajoute pas de deuxième marqueur).

Les Archanges sont immunisés contre "Geler".

### **Intervention divine**

La capacité "Intervention divine" empêche toute réponse aux effets de la page ou Archange qui en bénéficie. Ainsi, les effets déclenchés par cette page ou Archange ne démarrent jamais de piles d'effets. A l'inverse, les effets des pages et Archanges dotés de "Intervention divine" ne peuvent pas non plus entrer dans une pile en cours, et ne peuvent donc pas être utilisés en réponse à un effet déclenché par l'adversaire.

Il peut arriver qu'un effet "Intervention divine" entre dans une Pile d'effets, dans certaines situations de jeu (déclenchement d'un effet de révocation, activation "automatique" à un moment ou une phase donnée comme par exemple "Nuit divine"). Dans ce cas, l'effet

"Intervention divine" entre dans la pile en dernier puis elle se résout immédiatement. Dès que l'effet "Intervention divine" est résolu, on poursuit la résolution de la pile et il est alors possible d'y ajouter des effets, selon les règles habituelles.

### **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.

### **Mort subite**

Une page avec "Mort subite" est automatiquement détruite à la fin du tour (dernière étape de la Nuit Divine).

Une page ayant reçu des dégâts de Force Vitale par une page avec "Mort subite" est immédiatement détruite. Mort subite n'entre pas dans la Pile d'effets.

Les Archanges sont insensibles à "Mort subite".

### **Nuit divine (+effet)**

Les effets indiqués après le mot-clé "Nuit divine" de certaines pages et Archanges se déclenchent au début de la phase "Nuit divine" de leur contrôleur. Si plusieurs de ces capacités sont activées pendant une même Nuit divine, elles sont déclenchées dans l'ordre choisi par leur contrôleur et entrent dans la même Pile d'effets. Si une page entre en jeu pendant la phase "Nuit divine", sa capacité "Nuit divine" ne se déclenche pas : seuls les pages et Archanges en jeu au début de la phase déclenchent cette capacité.

### **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.

### **Phoenix (X)**

Si une page avec "Phoenix (X)" est détruite, vous pouvez la mettre dans vos Limbes et non au Purgatoire.

Si une page avec "Phoenix (X)" se trouve dans les Limbes, la capacité "Phoenix (X)" remplace la règle normale des Limbes car c'est une contre-indication de cette zone de jeu. La règle devient : "Lorsque cette page se trouve dans les Limbes, pendant votre Parole divine vous pouvez utiliser sa capacité "Phoenix (X)" et payer son coût X pour la jouer sur votre Champ de bataille." La capacité "Phoenix (X)" ne fonctionne pas si votre page est **bannie du jeu** et n'entre pas dans la Pile d'effets.

### **Purgatoire (+effet)**

La capacité d'une page ayant "Purgatoire" ne peut être déclenchée par son propriétaire que si la page se trouve au Purgatoire. La capacité "Purgatoire" d'une page ne peut être déclenchée qu'une seule fois par tour, pendant votre Parole divine, à tout moment où vous pouvez jouer un Ange (elle ne peut pas être activée en réponse à un effet, ni même lors d'une Contemplation). "Purgatoire" démarre une Pile d'effets.

### **Retrait**

Une page ou un Archange possédant la capacité "Retrait" peut être déplacé en Arrière-garde à la fin de la Phase d'Attaque si celui-ci a été annoncé attaquant. "Retrait" n'entre pas dans la Pile d'effets. *Note : Si un effet permet à une page ou un Archange d'attaquer ou de se placer en Renfort, celui-ci est considéré comme annoncé attaquant, il pourra donc activer son "Retrait".*

### **Symbiose**

Un Ange ou un Archange avec "Symbiose" gagne +1 d'attaque (ATQ) pour chaque autre page ou carte de l'Eden avec "Symbiose" présente en jeu sous votre contrôle. Symbiose n'entre pas dans la Pile d'effets.

### **Tempête**

Une page avec la capacité Tempête peut être jouée à tout moment du tour de jeu où il est possible de jouer un Miracle. La page invoquée arrive en jeu sur l'Arrière-garde.

- Les Anges ayant la capacité "Tempête" peuvent être joués de cette manière en payant leur coût EC normal.

- Les Golems ont pratiquement tous la capacité "Tempête", avec un coût EC associé représenté par un éclair. Il faut payer ce coût EC pour pouvoir jouer un Golem en "Tempête". Un Golem qui ne peut pas être joué en "Tempête" aura son éclair barré.

Jouer une page en "Tempête" 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.

### **Trésor**

Mettez un marqueur "Poseidor" sur une page ou un Archange avec la capacité "Trésor" pour chaque dégât au combat infligé en tant qu'attaquant. "Trésor" n'entre pas dans une Pile d'effets.

A savoir :

- une page ou une carte de l'Eden **ne peut pas** recevoir plus de dégâts que sa FV ou son BOU. Ainsi, par exemple, si un Ange doté de la capacité Trésor présente une ATQ de 5 et que son adversaire présente une FV de 3, cet Ange récupérera 3 marqueurs Poseidor, soit la valeur réelle des dégâts encaissés par le défenseur.

- si plusieurs attaquants dotés de la capacité "Trésor" attaquent simultanément une même cible, leur contrôleur répartit comme il le souhaite les "Poseidor" entre ces attaquants, sans dépasser le nombre de dégâts infligés par chacun.
- les "Poseidor" sont utilisables pour réaliser toutes sortes d'actions décrites directement sur les pages ou Archange qui peuvent les utiliser. Les pages possédant des "Poseidor" sont alors évoquées comme des "sources" de "Poseidor".
- seuls les dégâts au combat rapportent des "Poseidor", les dégâts liés à une capacité (par exemple les dégâts infligés à une deuxième cible par Collatéral) n'en rapportent pas. Les deux attaques de "Berserk" en revanche, dans la mesure où il s'agit deux fois de dégâts au combat, permettent de récupérer des "Poseidor".

### **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.