



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 : V2.1

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.



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.

Le royaume suivant sera l’objet d’une extension à venir :



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 puissants Anges 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. 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. il n'est pas indispensable de posséder une carte "Cadeau divin" pour profiter de ce bonus)

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 cinq types de pages pour écrire votre Livre Sacré :

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

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

- VI. Familier (voir CHAPITRE III)
- VII. 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 du royaume de **votre Divinité** ainsi que des pages neutres

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

A noter : les pages neutres correspondent aux Miracles et Équipements ainsi qu'aux pages du royaume Pureté Céleste (couleur blanche).

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 du même royaume que votre Divinité ou neutres.

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** (nombre dans la couronne de

laurier). 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 **n'aura pas de phase d'attaque pendant son premier tour, contrairement au deuxième joueur qui lui 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, excepté ses marqueurs dégâts.

➤ 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, les attaques sur votre Divinité échoueront.

- 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 n'infligent pas le double de dégâts aux pages se trouvant sur la LDF.

- Vous pouvez mettre 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 "État" de vos Anges (voir CHAPITRE II : Combats).

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

➤ Le Pandémonium

Certaines pages et cartes de l'Eden peuvent être "bannies", elles disparaissent alors de l'espace de jeu. La zone bannie s'appelle le Pandémonium. Chaque joueur possède son Pandémonium, 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 votre Archange face cachée
2. Sur votre Adoration, posez votre Temple face visible et votre Registre à sa gauche
3. Posez votre Livre Sacré à droite de votre Divinité
4. Déterminez quel joueur va commencer la partie grâce à la Volonté divine
5. Le joueur désigné second révèle et active son Cadeau divin s'il en joue un. 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. Par défaut, et s'il ne joue aucune carte "Cadeau divin", le deuxième joueur bénéficie du cadeau "Portail vers les cieux": il bénéficie alors d'une page supplémentaire en début de partie (8 au lieu de 7) et de 5 EC supplémentaires sur son Temple. S'il souhaite bénéficier d'un Cadeau divin différent, la carte correspondante doit obligatoirement faire partie de son Eden et être présentée à l'adversaire après avoir déterminé quel était le premier joueur (étape 5 ci-dessus). Sauf mention contraire, le Cadeau divin n'est affilié à aucun royaume : par défaut, un joueur peut utiliser n'importe quel Cadeau divin, quelle que soit sa Divinité.



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. Retraite vers l'Arrière-garde

Si des pages ou Archanges 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 ~ (créneau permettant aux joueurs de jouer des Miracles)

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 :

- **Jouer une ou plusieurs pages (Anges, Miracles, Golems...)**
- **Annoncer votre unique Phase d'attaque. L'annonce de votre phase d'attaque est obligatoire, mais vous pouvez renoncer à attaquer après la Contemplation suivante.**

~ CONTEMPLATION ~

- **Annoncer vos attaquants si vous le souhaitez et rentrer en Phase d'attaque (voir chapitre III) , ou renoncer à votre phase d'attaque et passer immédiatement à l'étape suivante.**

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

- **Jouer une ou plusieurs pages**

~ 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. Dans cet ordre :

- les effets indiquant "à la fin du tour" s'activent à cet instant précis (ils ne peuvent pas être activés à un autre moment), puis les effets qui s'appliquent "jusqu'à la fin du tour" se terminent également.

- si certaines de vos pages ou carte de l'Eden ont été inclinées, redressez-les.

- **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

A plusieurs moments clé du tour de jeu, les joueurs ont la possibilité de jouer de leur 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 désignez 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 vous permettent 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

Votre phase d'attaque doit être annoncée pendant votre Parole divine, quand vous le souhaitez.

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 :** Désignez une page ou un Archange adverse sur le Champ de bataille qui subira 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 a été désigné et le(s) attaquant(s) 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 attaqué.*

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 la Divinité était la cible de l'attaque mais qu'à la fin de de cette étape, un défenseur se trouve sur l'Arrière-garde adverse, vos attaquants ne peuvent plus attaquer la Divinité. Dans ce cas, vos attaquants ont deux possibilités :

- **Attaque :** Désignez 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.*
- *Certains effets peuvent amener des défenseurs supplémentaires à celui désigné lors de la déclaration d'attaque. Cela amène une situation de "défense groupée", résolue sur le même principe qu'une attaque groupée lors de la résolution des dégâts : le*

joueur défenseur choisit comment répartir chaque dégât de chaque défenseur, et l'adversaire choisit comment répartir l'ATQ de son ou ses attaquant(s) entre les défenseurs impliqués dans le combat.

- *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..*
- *Si deux capacités s'activent en même temps, il existe un ordre dans lequel elles se réaliseront : reportez-vous au Chapitre IV.*
- *Dans le cas d'une attaque ou d'une défense groupée, si plusieurs combattants possèdent une capacité qui s'active "après avoir détruit une page", alors un seul de ces combattants pourra activer sa capacité pour une même page détruite. C'est à leur contrôleur de choisir laquelle de ces pages activera sa capacité, et à la condition que cette page ait infligé au moins 1 dégât à la page détruite lors de la répartition des dégâts.*
- *Une fois l'étape 3 terminée, les combattants ne sont plus considérés comme "Attaquant" ou "Défenseur" ou "Embusqué".*

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 "**blessée**".

Un marqueur "Dégât" est permanent, il reste sur la page blessée jusqu'à ce que celle-ci ne soit plus en jeu ou qu'un effet permette de le retirer (action "Guérir" par exemple).

➤ 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 "blessé" 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), l'Archange est immédiatement placé dans le **Pandémonium**.

➤ 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 une valeur de Force vitale (FV). Si le nombre de dégâts sur cette Divinité est équivalent à sa FV, elle devient "Mortelle".

La Volonté Divine : elle possède une valeur de "Volonté Divine". Le joueur possédant la Divinité avec la Volonté Divine la plus haute choisit qui commence 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 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 effets.

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 abattre 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 de Points d'Attaque (ATQ) qui correspond aux dégâts que l'Archange inflige au combat.

Force Vitale (FV) : il possède une valeur de Force vitale (FV). Si le nombre de dégâts sur un Archange est équivalent à sa FV, il est détruit. Un Archange détruit est mis dans le **Pandémonium**.

Énergie Céleste (EC) : comme les Adorateurs, les Archanges possèdent une réserve d'Énergie Céleste (EC) qui peut également être utilisée jusqu'à 0 pour jouer des pages, payer des coûts, etc.

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 d'un Adorateur.

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

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 effets 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 d'EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces EC pourront être utilisés pour payer les pages jouées pendant la partie.
- L'Archange ne peut pas être lié à un Golem.
- Si l'Archange est détruit, il est mis dans le Pandémonium, l'Archange ne va jamais dans le Purgatoire.

- **Combat**

- Un Archange peut être annoncé comme attaquant et 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 jouer des pages, payer des coûts, etc. Lorsque sa réserve d'EC arrive à 0, le Temple reste en jeu.

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 effets impliquant une page.

- **Règles spéciales du Temple**

- Avant de commencer la partie, mettez sur le Temple autant d'EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces EC pourront être utilisés pour payer les coûts des pages 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 mis dans le Pandémonium 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

Le Cadeau divin est la seule carte optionnelle de l'Eden. Seul le joueur désigné deuxième lors de la préparation de la partie bénéficie de son effet : si son Eden ne comporte pas de Cadeau divin, il bénéficie par défaut du cadeau "Portail vers les cieux", et commence alors la partie avec une page supplémentaire en main et 5 EC supplémentaires sur son Temple.

Si l'Eden du deuxième joueur comporte une carte "Cadeau divin", c'est obligatoirement ce Cadeau divin qui sera utilisé.

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 cet effet réalisé, bannissez les éventuelles cartes Cadeau divin de chaque joueur dans leur Pandémonium respectif.



B/ LES SEPT TYPES DE PAGES

Les pages écrites dans votre Livre Sacré et votre Registre sont du même royaume que votre Divinité ou neutre. 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 pages, payers des coûts, etc. Lorsque sa réserve d'EC arrive à 0, l'Adorateur reste en jeu.

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, du même Royaume que votre Divinité ou neutres.
- 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 ou Bénédiction.
- 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 d'EC qu'indiqué par sa réserve d'Énergie Céleste. Ces EC pourront être utilisés pour payer les coûts des pages 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 comme vos autres pages ou cartes de l'Eden lors de votre Nuit divine.
- Une page de type Adorateur ne peut se trouver que dans le Registre, l'Adoration, le Purgatoire ou le Pandémonium. Si un effet l'envoie ailleurs, envoyez-la au Purgatoire à la place.

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, ni pour le paiement d'une capacité nécessitant des EC.



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 indiquant 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 1 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 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

Les Miracles peuvent être joués pendant votre Parole divine.

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).



Description

Nombre d'Adorateurs à révoquer

Nombre d'Adorateurs sous votre contrôle

Nom

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

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 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'Équipements dans votre Livre Sacré.
- Les Équipements peuvent être soit des pages neutres, non rattachées à un Royaume particulier et donc jouables dans tous les Livres sacrés, soit affiliées à un Royaume spécifique, et donc jouables uniquement avec une Divinité de ce Royaume.

- **Règles spéciales des Équipements**

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

F.A.Q. Équipement :

Certains Équipements ne peuvent être liés qu'à un Ange d'une classe précise, indiquée par leur carte. Dans ce cas, si l'Ange perd la classe en question, l'Équipement est immédiatement détruit. Attention : cette règle ne s'applique pas aux Équipements qui doivent se lier à un Ange d'une classe donnée. Dans ce cas, la classe de l'Ange n'est vérifiée que lors de la liaison, et n'est plus vérifiée ensuite.



4 - PAGE BÉNÉDICTION

Caractéristiques

Condition : le nombre en bas à gauche indique le nombre d'Adorateurs que vous devez **avoir** sur votre Adoration pour pouvoir jouer cette Bénédiction.

Coût Énergie Céleste (EC) : le nombre en bas à droite indique le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer cette Bénédiction.

Marqueur Sablier : le nombre au-dessus de l'encadré indique le nombre de tours pendant lesquels cette Bénédiction fera effet avant son auto-destruction.

Spécificité des Bénédictions

- **Des pages facultatives**

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

- **Règles spéciales des Bénédictions**

- Vous pouvez jouer des Bénédictions à tout moment ou vous pouvez jouer un Ange, en payant leur coût en EC et à la condition de contrôler le nombre d'Adorateurs requis.

- Une Bénédiction est inciblable et insensible aux coûts et effets des pages et cartes de l'Eden, sauf mention contraire.

- Les Bénédictions arrivent en jeu sur l'Arrière-garde avec autant de marqueurs Sablier qu'indiqué sur la page.

- Les Bénédictions possèdent cette capacité : "Aurore Divine : retirez un marqueur Sablier". Lorsqu'une Bénédiction ne possède plus de marqueur Sablier, elle est détruite et envoyée au Purgatoire.



5 - 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 de Points d'Attaque (ATQ), ce nombre correspond aux dégâts que l'Ange inflige au combat.

Force Vitale (FV) : il possède une valeur de Force vitale (FV). Si la FV d'un Ange est réduite 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) : le nombre en bas à droite indique le coût en EC que vous devez payer depuis n'importe quelle source (Adorateurs, Archange ou autre) pour pouvoir jouer cet Ange.

Légendaire : certains Anges ont l'indication "Légendaire" 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 "Légendaire" sous votre contrôle s'ils ont tous des noms différents.

Par ailleurs, certains Anges ont dans leur nom **un symbole en forme de petites ailes**. Cela indique que ces Anges ont une "Renommée de héros" (voir lexique).



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 et 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.

6 - 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 du Familier qui entre en jeu. Ce nom correspond aussi à la classe du Familier, dont les caractéristiques (valeurs ATQ et FV) et les capacités éventuelles sont détaillées dans un lexique dédié, à la fin de ces règles.

- 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.

- Le coût EC imprimé d'un Familier est considéré comme égal à 0.

- **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...).

7 - 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 une valeur 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 Parole Divine**.

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 être placé 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" est 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 désigné comme cible de 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.
- 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.



- La liaison intervient dès qu'un Ange et un Golem sont disponibles. Elle est toutefois mise en suspens dans les cas suivants:
 - Lorsqu'un effet "Intervention divine" a été activé
 - Lors de la résolution d'un effet (si celui-ci comprend plusieurs actions, la liaison attendra son entière résolution)
 - Lors de la résolution de dégâts

Si la possibilité de lier un Ange et un Golem intervient pendant l'une de ces trois situations, la liaison sera effectuée une fois que l'entière de cette situation aura été résolue.

- Certains Golems ne peuvent être liés qu'à un Ange d'une classe précise, indiquée par leur carte. Dans ce cas, si l'Ange perd la classe en question, le Golem est immédiatement délié. Cette "rupture" est mise en suspens dans les mêmes situations que celles qui peuvent mettre la liaison Ange-Golem en suspens (voir ci-dessus). Attention : cette règle ne s'applique pas aux golems qui doivent se lier à un Ange d'une classe donnée. Dans ce cas, la classe de l'Ange n'est vérifiée que lors de la liaison, et n'est plus vérifiée ensuite.

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 Archanges, 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.

Toute autre information 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.
- Après avoir cherché une page dans le Registre ou le Livre sacré, celui-ci doit être mélangé, même en cas de recherche infructueuse.

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. 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.

La mémoire de zone

Certains effets permettent de changer une page de zone. Un tel effet sera annulé si, entre son activation et sa résolution, la page concernée change de zone en raison d'un autre effet joué en réponse.

De plus, certains de ces effets prévoient plusieurs changements de zone successifs (Folie Passagère par exemple) : ces effets particuliers envoient toujours la page ou carte de l'Eden concernée dans la zone de leur **contrôleur** si c'est une zone publique, et dans la zone de leur **propriétaire** si c'est une zone privée.

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**". *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". Par défaut, une capacité est sans effet et ne peut être déclenchée lorsque la page ou carte de l'Eden qui possède cette capacité n'est pas en jeu. Les capacités "Dernier souffle" et "Purgatoire" constituent ainsi des exceptions à cette règle. De même, par défaut une capacité d'Ange ou de Golem est sans effet et ne peut être déclenchée si cet Ange ou ce Golem est dans l'Adoration.

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 réalisé(e) pour être activé(e).
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 capacité ou un effet doit pouvoir être intégralement réalisé(e) pour être résolu(e), sinon il/elle est annulé(e).
Exemple : Donnez un point d'attaque à un Ange et piochez une page.
Si vous avez un Ange en jeu lorsque vous activez cet effet, mais que ce n'est plus le cas lorsqu'il se résout, alors tout l'effet est annulé : vous ne pouvez pas piocher une page.
- Si un effet affecte 'toutes les pages', que ce soit sur le CDB et/ou l'Adoration, l'immunité d'une ou plusieurs pages à cet effet n'empêche pas de l'activer ou de le résoudre, dès lors qu'au moins une page peut être affectée.
- 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 page ou un effet requiert plusieurs coûts différents, ceux-ci sont payés dans l'ordre de leur rédaction, en commençant par leur coût EC. Lorsqu'une page est jouée, elle doit être révélée avant de payer son coût.

Afin d'améliorer la compréhension lors de la lecture des capacités et des effets, le mot "pour" est utilisé pour séparer les coûts à payer et les effets. Exemple : **Payez 3 EC pour piocher une page.**

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 infligez 3 dégâts.”

F.A.Q. Coût et effet

- “Serment” est un mot clé qui indique 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 annuler un effet est de rendre sa résolution impossible (**voir exemple ci-dessous**). Si une capacité d'un Ange par exemple est dans la Pile d'effets, vous pouvez détruire cet 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**.

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, il est alors impossible de résoudre l'effet, celui-ci est donc 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^{ère} page : la 1^{ère} 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.

Attaquer : action permettant d'infliger des dégâts au combat à une page ou une carte de l'Eden. Si une page ou une carte de l'Eden ne peut pas être attaquée, alors il n'est pas possible de déclarer une attaque sur cette page ou carte de l'Eden. Cependant, une fois l'attaque déclarée, elle ne s'arrêtera pas si le défenseur gagne la capacité "ne peut pas être attaqué".

B

Bannir : une page ou carte de l'Eden est considérée comme bannie dès qu'elle rejoint le Pandémonium par un effet qui demande de la "bannir". Une page ou carte de l'Eden bannie n'est plus considérée comme étant en jeu.

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. En l'absence de précision, cibler une page non-Adorateur implique une page se trouvant sur le CDB tandis que cibler un Adorateur implique un Adorateur se trouvant sur 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.

Classe : la classe est indiquée en bas d'une page et d'une carte de l'Eden. Exemples de classe : Goule, Sylvanidien, Dragon, etc... Lorsqu'un effet indique une classe, celle-ci est toujours écrite entre guillemets.

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 effets vous permet de jouer ou 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, elle est envoyée dans le Pandémonium de son propriétaire..

Des règles particulières s'appliquent dans le cas d'un effet indiquant plusieurs changements de zone successifs, comme Folie passagère (voir "Mémoire de zone").

Tout texte faisant référence aux pages que vous "contrôlez" désigne les pages en jeu dont vous êtes 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 Serment doit être satisfait avant de payer les coûts de la page ou de l'effet. 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 page ou un effet requiert plusieurs coûts différents, ceux-ci sont payés dans l'ordre de leur rédaction, en commençant par leur coût EC. Lorsqu'une page est jouée, elle doit être révélée avant de payer son coût.

D

Dans un combat : sont considérés "dans un combat" tout attaquant ayant déclaré son attaque contre une page ou carte de l'Eden adverse (ce qui inclut la Divinité) et toute page ou Archange désigné(e) comme "défenseur" par un attaquant adverse. Ces pages et/ou Archanges cessent d'être "dans un combat" dès qu'ils ne sont plus considérés ni "Attaquant" ni "Défenseur", c'est-à-dire dès que les dégâts au combat ont été résolus ou que l'attaque a échoué (voir chapitre 2).

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

Défausser : lorsqu'un effet demande de "défausser" une page, celle-ci doit être choisie par le joueur parmi les pages qu'il a en main et placée 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. Le statut de "défenseur" de la Divinité ne doit pas être confondu avec celui de "défenseur" d'une attaque déclarée par une page ou Archange adverse. Ainsi, sans autre précision une page qui "défend" la Divinité ne peut être ciblée par un effet qui cible un "défenseur".

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."

Désigner : certains effets demandent de "désigner" une page ou carte de l'Eden. Sauf mention contraire, la page ou carte de l'Eden désignée doit être sur le cdb, ou dans l'adoration si c'est un Adorateur. Il est possible de "désigner" une page qui ne peut pas être "ciblée". Contrairement à "cibler", le fait de "désigner" ne fait pas obligatoirement partie du coût de l'effet.

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 envoyée au Pandémonium. Une page ou carte de l'Eden ne peut être détruite que lorsqu'elle est en jeu.

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 et pour être résolu. 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.

Si un effet affecte 'toutes les pages', que ce soit sur le CDB et/ou l'Adoration, l'immunité d'une ou plusieurs pages à cet effet n'empêche pas de l'activer ou de le résoudre, dès lors qu'au moins une page peut être affectée.

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 ou carte de l'Eden 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. Ainsi, si le nombre de choix à effectuer est supérieur au nombre d'effets valides, le nombre de choix à effectuer sera considéré égal au nombre de choix valides.
- 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" sur l'une de vos pages ou votre Archange. Vous pouvez guérir l'une de vos pages ou votre Archange qui n'a pas de marqueurs "Dégât".

Guérir (X) : Vous pouvez cibler l'une de vos pages sur le CDB pour lui retirer X marqueurs "Dégâts". Si cette page a moins de X marqueurs "Dégâts", elle sera guérie du nombre de marqueurs "Dégâts" réellement retirés. Si "Guérir (X)" est l'effet d'une capacité nécessitant de cibler une page, alors "Guérir (X)" ne cible pas et affecte la page ciblée par cette capacité.

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. Si une page indique une valeur de X, sa statistique imprimé est de 0.

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. L'insensibilité d'une page à un effet n'empêche jamais d'activer ou de résoudre cet effet, et n'empêche pas la page insensible d'être ciblée par cet effet, même si elle en ignore les conséquences.

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.

Légendaire : certains Anges ont l'indication "Légendaire". Vous ne pouvez **contrôler qu'un seul exemplaire** d'un Ange Légendaire du même nom sur le CDB. Vous pouvez avoir au même moment plusieurs Anges "Légendaire" 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 Légendaire sur le CDB (exemple : vous ne pouvez pas cibler un Ange Légendaire adverse pour en prendre le contrôle si vous en contrôlez déjà un exemplaire). Si une capacité ou un Miracle implique de mettre en jeu un Ange Légendaire que vous contrôlez déjà sur le CDB (par exemple avec l'effet de Pentaclock ou Aleksandra), alors l'Ange présent sur le cdb est détruit. Au regard de l'ensemble des règles, cette destruction est traitée comme s'il s'agissait d'un coût requis par ce nouvel exemplaire. Ainsi elle a lieu avant que cet exemplaire entre en jeu et n'ouvre pas de pile d'effets.

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, à l'exception des marqueurs "Dégât", qui sont retirés. Certains effets permettent de placer une page adverse dans vos Limbes : vous pouvez alors la jouer normalement, et elle entre en jeu sous votre contrôle.

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 : Certains effets ajoutent des "marqueurs" aux pages ou cartes de l'Eden. Un marqueur +X|+X ajoute X ATQ et X FV aux statistiques de la page ou de la carte de l'Eden. Il existe aussi des marqueurs +X|+0, +0|+X, +X BOU et bien d'autres. Un marqueur +X|+X n'est pas la même chose qu'un marqueur +X|+0, ainsi, si un effet indique qu'une page doit posséder des marqueurs +X|+X pour se déclencher, les marqueurs +X|+0 et/ou +0|+X ne comptent pas.

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.

Pandémonium : zone n'apparaissant pas sur l'espace de jeu contenant les pages et cartes de l'Eden bannies. Les cartes de l'Eden y sont également placées lorsqu'elles sont détruites. Chaque joueur possède son Pandémonium.

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

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

Présage (X) : Regardez les X premières pages de votre Livre Sacré. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre Livre Sacré et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.

Prévenir (X) : Vous pouvez cibler l'une de vos pages sur le CDB pour réduire de X les dégâts qui devraient lui être infligés jusqu'à la fin du tour. Si "Prévenir (X)" est l'effet d'une capacité nécessitant de cibler une page, alors "Prévenir (X)" ne cible pas et affecte la page ciblée par cette capacité. Prévenir (X) est cumulable.

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.

Renommée des héros : Une page est considérée comme ayant "Renommée des héros" dès que son nom est encadré de deux ailes dans le cartouche-titre de sa carte. De ce fait, son nom est considéré comme étant le même que celui de toutes les pages dont le nom inclut la mention entre les deux ailes, et ce où qu'elle soit. Exemple : le Dernier souffle d'"Elora d'Eondra" permet ainsi d'aller chercher "Leana d'Eondra", mais aussi la page renommée "Léana Princesse d'Eondra".

Une page Légendaire et une page qui au regard de cette règle est considérée comme ayant le même nom ne peuvent être présentes toutes les deux en même temps sur le cdb sous votre contrôle. Vous ne pouvez pas activer un effet qui aura pour résultat d'arriver à cette situation. Si une capacité ou un Miracle implique de mettre en jeu une de ces deux pages alors que l'autre est déjà sur le cdb (par exemple avec l'effet de Pentaclock ou Aleksandra), alors celle qui est présente sur le cdb est détruite. Au regard de l'ensemble des règles, cette destruction est traitée comme s'il s'agissait d'un coût requis par la page qui entre en jeu.

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. Le Serment doit être satisfait avant de payer les coûts de la page jouée.

Sevenfall : le monde regroupant les 7 Royaumes.

"Sous" une page ou carte de l'Eden : certains effets amènent à placer des pages "sous" une page ou carte de l'Eden. Dans ce cas, si cette page ou carte de l'Eden quitte le jeu, les pages qui étaient en dessous rejoignent le Purgatoire de leur propriétaire, sans ouvrir de pile d'effets ni déclencher leur éventuel Dernier souffle.

Lorsque des pages sont placées "sous" une page ou carte de l'Eden, on considère qu'elles quittent le cdb. Elles ne sont donc plus considérées comme "en jeu", et perdent leurs marqueurs éventuels.

Une page liée à un Golem ou un Équipement n'est pas considérée comme étant "sous" ce Golem ou cet Équipement.

Les pages placées "sous" une page ou carte de l'Eden doivent rester visibles des deux joueurs.

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 déterminants désignent toute page ou carte de l'Eden dont vous êtes le propriétaire, dès lors qu'elle n'est pas contrôlée par l'adversaire, mais aussi les pages de l'adversaire dont vous avez pris le contrôle..

CAPACITÉS STANDARD

Les capacités standard 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).

Archerie (X)

Après qu'un Attaquant avec "Archerie (X)" a déclaré son attaque contre une page ou un Archange, vous pouvez cibler une page sur le CDB pour lui infliger X dégâts. "Archerie" est cumulable. Exemple : un Ange avec "Archerie (2)" qui gagne "Archerie (1)" par un effet devient alors "Archerie (3)". "Archerie" ouvre une Pile d'effets.

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" ouvre une 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 l'un de vos autres Anges ou Golems sur le CDB pour lui donner un marqueur +0/+1 ou +1/+0 si c'est un Ange, ou +1 BOU si c'est un Golem. "Catalyseur" ouvre une Pile d'effets.

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 effectivement infligés lors de l'attaque (FV+BOU en cas de paire liée), en tenant compte des préventions éventuelles..

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").

Damné

Une page avec "Damné" est bannie lorsqu'elle est détruite, et est donc placée dans le Pandémonium au lieu du Purgatoire. "Damné" n'ouvre pas de Pile d'effets.

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.

Les cartes de l'Eden déclenchent leur Dernier souffle lorsqu'elles sont détruites et envoyées au Pandémonium, selon les mêmes règles.

Dilemme (+effets)

Lorsqu'une page avec "Dilemme" arrive en jeu, l'adversaire doit choisir un nombre X d'effets à activer parmi ceux indiqués par la capacité, X étant égal à 1 plus le nombre d'exemplaires de cette même page dans le Purgatoire de son contrôleur. Il n'est pas possible de choisir un effet qui ne peut pas être activé ou résolu : si X est supérieur au nombre d'effets valides, alors X sera considéré comme égal à ce nombre.

Une page avec "Dilemme" est considérée comme étant déjà en jeu lorsque "Dilemme" s'active. Si le ou les effet(s) de "Dilemme" se cumule(nt) 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. Les effets de "Dilemme" sont indépendants les uns des autres, ainsi annuler l'un de ces effets n'aura aucun impact sur les autres.

Doppelgänger

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

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

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

Égide

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

Esquive (X)

Les Miracles qui ciblent un Ange adverse ayant "Esquive" requièrent un coût supplémentaire de X EC pour être joués. "Esquive" est cumulable, et n'ouvre pas de Pile d'effets.

Ferveur (+effet)

Les effets indiqués après le mot-clé "Ferveur" de certaines pages et cartes de l'Eden s'activent pour leur contrôleur dès leur arrivée en jeu. Une page ou une carte de l'Eden 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 désigne lui-même sur son CDB lorsque l'effet de Flamme est résolu. "Flamme" entre dans la Pile d'effets.

Fourberie

Les dégâts infligés par un Ange avec "Fourberie" ignorent 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

Un Ange ou Archange avec "Gardien" ne peut pas être annoncé attaquant ou être mis en LDF. Un Ange ou Archange en LDF qui gagne "Gardien" n'est pas immédiatement déplacé vers l'AG, et peut poursuivre son attaque s'il gagne "Gardien" après avoir été annoncé attaquant. "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 pour l'incliner à 45°. "Geler" entre dans la Pile d'effets.

Un Ange incliné 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, redressez-le.
Geler une page déjà "gelée" est sans effet.

Honneur (X)

Après qu'un Ange lié à au moins un Équipement a été déclaré attaquant, vous pouvez lui donner X marqueurs +1|+1. "Honneur" est cumulable, et ouvre une Pile d'effets.

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.

Invocation (X)

Un Ange avec "Invocation (X)" ne peut être joué depuis la main ou les Limbes. Tant qu'un Ange avec "Invocation (X)" est dans votre Purgatoire, il gagne : "Purgatoire : détruisez l'un de vos Anges "Impérial - Spiritiste" non blessé et dépensez un montant d'EC correspondant à la différence entre le coût EC imprimé de l'Ange détruit et X -> mettez en jeu l'Ange avec "Invocation (X)" depuis votre Purgatoire. Aucun joueur ne peut répondre à cette capacité."

Les Anges avec "Invocation (X)" n'ont pas de coût EC : ce sont donc des cibles illégales pour les effets qui ciblent des pages avec un coût EC ou coût EC imprimé spécifique. Ils sont de même insensibles à toutes les capacités qui vérifient ou modifient le coût EC.

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.

Pacifiste

Tant que vous ne contrôlez qu'un ou des Anges / Archange avec "Pacifiste" sur votre AG, votre adversaire peut mettre un Ange ou un Archange en Renfort lors de l'annonce de ses attaquants. Un Ange ou Archange avec "Pacifiste" ne peut défendre la Divinité. Un attaquant peut choisir d'attaquer un Ange ou Archange avec "Pacifiste". Un Ange ou Archange avec "Pacifiste" ne peut pas être annoncé attaquant ou être mis en LDF. Un Ange ou Archange en LDF qui gagne "Pacifiste" n'est pas immédiatement déplacé vers l'AG, et peut poursuivre son attaque s'il gagne "Pacifiste" après avoir été annoncé attaquant.

Parole divine (+effet)

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.

Phase de combat (+effet)

La capacité "Phase de combat" d'une Page ou d'une carte de l'Eden peut être déclenchée par son contrôleur pendant n'importe quelle Phase d'attaque, une fois par tour, à tout moment où il peut jouer un Miracle. "Phase de combat" 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 "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".*

Sacrifice (+effet)

À tout moment où vous pourriez jouer un Miracle et qu'aucune Pile d'effets n'est ouverte, vous pouvez déclencher la capacité "Sacrifice" d'une de vos pages ou carte de l'Eden, en détruisant l'un de vos Anges et en payant les éventuels coûts supplémentaires indiqués par la capacité. L'Ange détruit doit être du même royaume que la page ou carte de l'Eden avec "Sacrifice" et ne doit pas être dans un combat. Une page ou carte de l'Eden ne peut utiliser sa capacité "Sacrifice" qu'une fois par tour. "Sacrifice" ouvre une Pile d'effets.

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". Sauf mention contraire, les "Poseidor" dépensés peuvent être pris sur n'importe quelle(s) source(s), au choix du joueur.
- 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".

Vaillant

Lorsqu'il est en LDF, un défenseur avec "Vaillant" est considéré comme étant en AG lorsqu'il se voit infliger des dégâts au combat. Ce défenseur (ou le cas échéant cette paire liée) ne subit donc pas le double de dégâts.

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.

LES FAMILIERS

Les Familiers sont des types particuliers d'Ange qui apparaissent sur le Champ de bataille pendant la partie, sous l'effet de certaines capacités. Pour plus d'informations sur les Familiers, vous pouvez vous référer au paragraphe "Page Ange Familier" (chapitre III : L'Eden, les Pages et la Paire liée).

Les Familiers que vous pourrez rencontrer en parcourant les 7 Royaumes sont les suivants :

Démon (royaume « Nuit sans fin »). 5 ATQ / 5 FV.

Faucon (royaume « Temple de la Lumière »). 1 ATQ / 1 FV. Peut attaquer la Divinité adverse même s'il y a un unique défenseur autre que l'Archange sur l'AG adverse. Après que Faucon a infligé au moins 1 dégât à la Divinité adverse, vous pouvez piocher une page.

Goule (royaume « Nuit sans fin »). 2 ATQ / 2 FV.

Meca (royaume « Metascience »). 2 ATQ / 2 FV. A la capacité « Symbiose ».

Poseid (royaume « Poseidia »). 8 ATQ / 8 FV.

Tréen (royaume « Poseidia »). 1 ATQ / 2 FV. Gagne +1 ATQ pour chacun de vos autres Familiers « Tréen ».

Veilleur (royaume « Temple de la Lumière »). 7 ATQ / 8 FV. A la capacité « Gardien ».