

FALLEN



SEVEN FALLEN

GUIDE DE DÉMARRAGE



Un jeu créé par
Théo Dumont
Guerric Boigné (aka Ecureuil01)
Rémi Soulier (aka Oncle-shu)
Gael Croibier (aka Guiver)
Olivier Degardin

13+



QUICKSTART

Jouer à 7 Fallen n'est pas difficile, c'est un jeu de cartes à collectionner accessible pour tous. Cependant, il faut retenir un certain vocabulaire propre au jeu.

Ces règles sont des règles simplifiées qui vous permettront de jouer rapidement à 7 Fallen.

Vous y apprendrez les bases et le cœur du jeu. Il existe une autre règle "avancée et compétitive" dans laquelle vous trouverez toutes les clés du jeu pour aller plus loin.

Mais en attendant, vous pouvez commencer ici, muni d'un starter et prendre du plaisir à vous battre contre vos adversaires.

OBSCURA

Obscura est l'ArchiReine du Royaume Nuit Sans Fin, c'est une figure emblématique de 7 Fallen et elle sera ton instructrice tout au long de ce guide.



LE BUT DU JEU

Le but est de tuer la Divinité adverse, en lui retirant toute sa Force Vitale (la rendre "mortelle"), puis en allant faire tomber ses Plumes, lorsque sa plume est tombée : vous avez gagné !

LANCER UNE PARTIE

Chaque joueur dispose d'un deck (le Livre Sacré) de minimum 50 cartes (appelées "pages"), un second petit deck (le Registre) d'exactly 10 Adorateurs, et un "Eden" composé d'exactly trois cartes : un Archange, un Temple et une Divinité.

Les Starters de 54 cartes contiennent un Eden complet, un Registre de 9 Adorateurs ainsi qu'un Livre Sacré de 42 cartes. Ils conviennent tout à fait à un premier affrontement, pour se faire la main : ensuite, libre à vous de les compléter et de les personnaliser avec quelques boosters. Un Starter a pour vocation de vous montrer les différentes mécaniques de jeu au sein des différents Royaumes.



Pour jouer à 7 Fallen, vous serez amené à compter certains types de marqueurs. À cet effet, vous pouvez utiliser n'importe quel moyen de votre choix : des dés, une feuille de papier, l'application mobile...

 **Important : un des grands principes à retenir tout au long de ce petit guide : les cartes ont toujours raison. Une carte qui contredit les règles prend le pas sur la règle.**

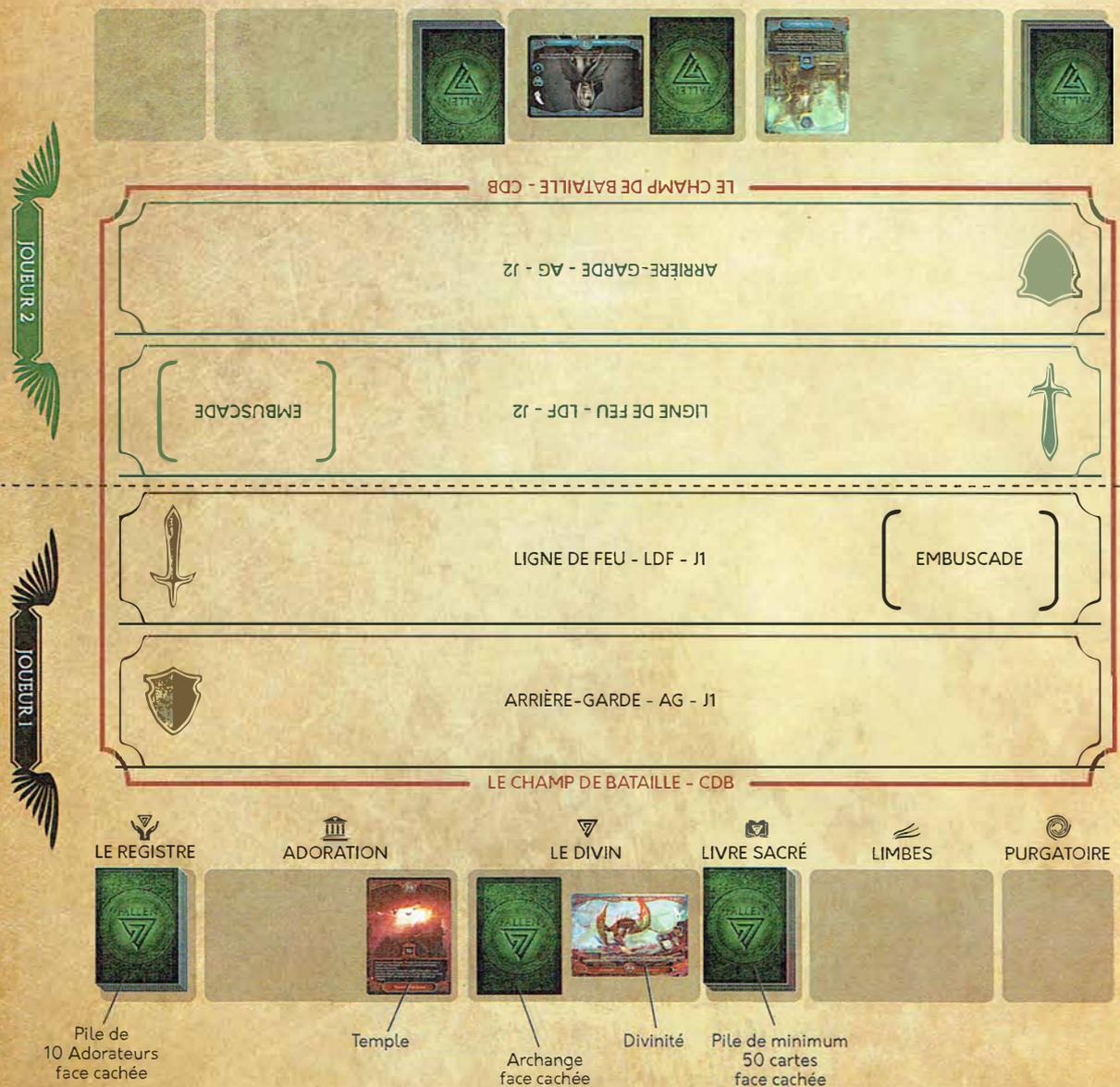
MISE EN PLACE DE DÉPART

L'ESPACE DE JEU

Avant de démarrer une partie, familiarisez-vous avec l'espace de jeu ci-dessous.

Séparez votre Livre Sacré, votre Registre et votre Eden et disposez-les devant vous, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Pour reconnaître chaque type de carte, référez-vous à la section «Les cartes», où vous trouverez différents visuels pour vous aider à les distinguer.



MISE EN PLACE DE DÉPART

ESPACE DE JEU



LE REGISTRE

Où se trouve la Pile d'Adorateurs.



ADORATION

Où se trouve votre Temple au début de la Partie, et où vous jouerez vos Adorateurs à chaque début de tour.



LE DIVIN

Où se trouve votre Divinité et votre Archange.



LIVRE SACRÉ

Où se trouve votre deck : le Livre Sacré.



LIMBES

Une zone spécifique qu'on pourrait appeler à votre main ouverte. Certaines cartes peuvent aller dans les Limbes, on les met alors toujours face visible.

Vous pouvez jouer des cartes depuis les Limbes comme si elles étaient dans votre main.

Une carte avec des marqueurs (non dégât) qui va dans les Limbes depuis le Champ de bataille, va conserver ses marqueurs.



PURGATOIRE

C'est là où vont vos cartes détruites, plus communément appelé : "La défausse ou le cimetière".



ARRIÈRE-GARDE

Zone de défense de la Divinité.



LIGNE DE FEU

Zone pour attaquer l'adversaire.



EMBUSCADE

Etat spécifique d'un Ange ou d'un Archange pour attaquer la Divinité.

QUI COMMENCE ?

Une fois les cartes mises en place, vous pouvez déterminer qui commence grâce à la Volonté Divine de chaque Divinité (voir Carte Divinité).

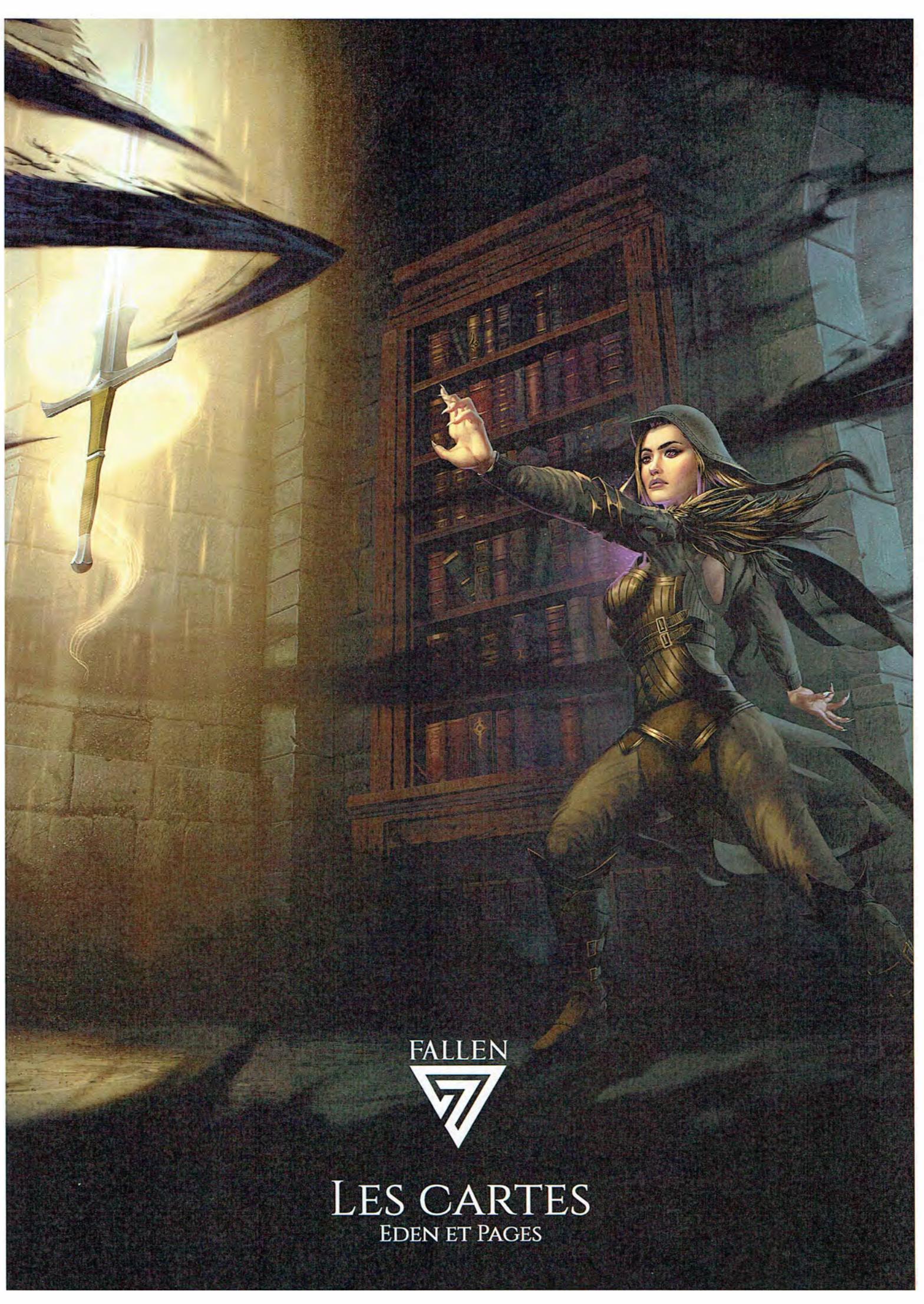
Le joueur ayant la Divinité possédant le plus de Volonté Divine choisit qui commencera la partie (s'il y a égalité, on choisit aléatoirement) : le deuxième joueur recevra alors un bonus de 5 Énergie Céleste sur son Temple, en plus de sa valeur initiale, et piochera une carte supplémentaire.

GRÂCE DIVINE (MULLIGAN)

Enfin, la dernière étape de la mise en place consiste à effectuer la Grâce Divine : chaque joueur peut, à ce moment-là et une fois seulement, décider de changer jusqu'à 5 pages de sa main. Dans ce cas, chaque joueur remet les cartes de son choix sous son Livre Sacré pour repiocher le même nombre de cartes, puis mélange son Livre Sacré.

La partie peut commencer...





FALLEN



LES CARTES
EDEN ET PAGES

LES CARTES

DIVINITÉ (FAIT PARTIE DE L'EDEN)

La Divinité est la seule carte horizontale du jeu. Elle contient trois statistiques spécifiques identifiables : Placez-la sur la zone indiquant "Le Divin", face visible.



VOLONTÉ DIVINE

Vous permet de déterminer qui sera le premier joueur. La Divinité avec la plus haute décide qui commence la partie.



FORCE VITALE (FV)

Points de vie de la Divinité. Lorsque elle est à zéro, la Divinité devient « mortelle » (elle ne peut plus gagner de Force Vitale).



PLUME

Lorsque la Divinité est « mortelle », la Plume représente ses derniers points de vie (en général 1). Une attaque réussit suffira alors à faire tomber la Plume et donc tuer la Divinité.

ÉNERGIE CÉLESTE

L'ÉCONOMIE DANS 7 FALLEN

L'Énergie Céleste, c'est la ressource économique principale du jeu. C'est en consommant cette ressource que tu vas pouvoir jouer des troupes fraîches.

Elle peut être représentée de plusieurs façons :



COÛT

- Ce symbole soleil représente le coût en Énergie Céleste d'une carte.
- Les cartes qui coûtent de l'EC sont généralement :
- ♦ Les Anges
 - ♦ Les Golems
 - ♦ Les Équipements (règle avancée)
 - ♦ Les Bénédictions (règle avancée)



GAÏN

Ce symbole triangle représente un gain d'Énergie Céleste. Généralement, il y a 3 sources de gain d'EC :

- ♦ Les Adorateurs
- ♦ Le Temple
- ♦ L'Archange

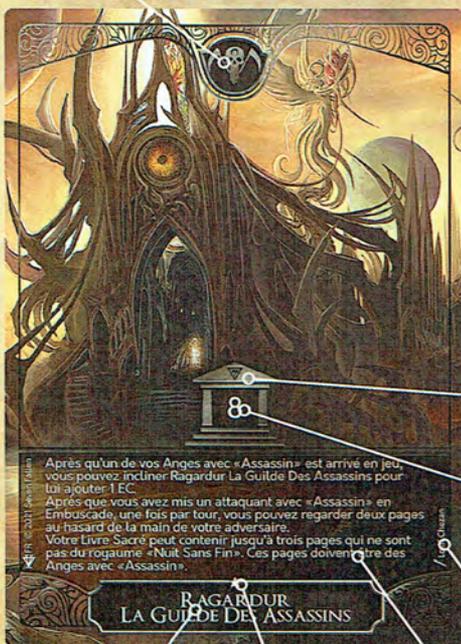
SOURCES PRINCIPALES D'ÉNERGIE CÉLESTE

1 | LE TEMPLE (FAIT PARTIE DE L'EDEN)

Le Temple est reconnaissable à sa petite icône en forme de temple au centre de la carte. Le chiffre indiqué au centre est sa réserve d'Énergie Céleste. Placez-le face visible sur la zone indiquant "Adoration".

ROYAUME

Je devrais avoir un Temple à mon effigie !



ÉNERGIE CÉLESTE (EC)
Le Temple donne de l'Énergie Céleste (économie du jeu) utilisable pour jouer d'autres cartes. L'Énergie Céleste du Temple est disponible dès le début de la partie. Lorsque l'EC du Temple est à Zéro, le Temple n'est pas détruit, il reste en jeu. **L'EC ne se régénère pas.**

TEMPLE
(pour le reconnaître)

ÉNERGIE
CÉLESTE
DISPONIBLE

ARTISTE

NOM

RARETÉ

CAPACITÉ

ÉNERGIE CÉLESTE

SOURCES PRINCIPALES D'ÉNERGIE CÉLESTE

2 | LES ADORATEURS (DES PAGES)

Les Adorateurs ont un petit triangle d'Énergie Céleste avec, en son centre, leur réserve d'Énergie Céleste. Placez-les face cachée sur la zone indiquant "Le Registre", après avoir mélangé leur pile. Au départ vous devez en avoir 10 dans la pile qui s'appelle «Le Registre».

ROYAUME

TRIANGLE
(pour le reconnaître)

CAPACITÉ



NOM CLASSE RARETÉ

ÉNERGIE CÉLESTE DISPONIBLE

ARTISTE

ÉNERGIE CÉLESTE (EC)

Les Adorateurs donnent de l'Énergie Céleste (économie du jeu) utilisable pour jouer d'autres cartes. Lorsque l'EC d'un Adorateur est à Zéro, l'Adorateur n'est pas détruit, il reste en jeu. **L'EC ne se régénère pas.**

JOUER UN ADORATEUR

Au début du tour, vous devez piocher 3 Adorateurs dans le Registre, en choisir un, ensuite remettez n'importe quel nombre d'Adorateurs restants en-dessous de votre Registre et le reste, au-dessus. La bonne gestion de votre économie est importante !

SOURCE SECONDAIRE D'ÉNERGIE CÉLESTE

ARCHANGE (FAIT PARTIE DE L'EDEN)

L'Archange possède de petites ailes autour de son blason de Royaume, en haut de la carte, ainsi que deux chiffres, en bas à droite : la petite "pile de cartes" indique son Facteur Temps, et le petit triangle sa réserve d'Énergie Céleste. Placez-le sur la zone indiquant "Le Divin", à côté de votre Divinité, face cachée.

Important : un Archange qui arrive en jeu, peut attaquer dès le tour de son arrivée (pas de mal d'invocation).

ROYAUME

AILES ARCHANGE
(pour le reconnaître)

CAPACITÉS

RARETÉ



ATQ FV NOM CLASSE FACTEUR TEMPS EC



ATTAQUE (ATQ)

Points d'attaque de l'Archange (dégâts infligés à ses adversaires).



FORCE VITALE (FV)

Points de vie de l'Archange. Lorsque elle est à zéro, l'Archange est détruit. **Il est alors banni.**



FACTEUR TEMPS

Lorsque dans le Registre il reste au minimum ce nombre d'Adorateur, l'Archange peut alors être mis en jeu (au début du tour et à la place d'un Adorateur).



ÉNERGIE CÉLESTE (EC)

L'Archange donne de l'Énergie Céleste (économie du jeu) utilisable pour jouer d'autres cartes.

LE LIVRE SACRÉ (DECK DE CARTES)

LES PAGES (CARTES DU LIVRE SACRÉ)

Les autres cartes font toutes partie de votre Livre Sacré, et doivent être placées face cachée, après avoir été mélangées, sur la zone indiquant "Livre Sacré".
Le Livre Sacré doit être constitué d'au minimum 50 cartes.

Il existe 5 types de cartes qui peuvent être incluses dans le Livre Sacré.
Important : vous ne pouvez avoir qu'au maximum 3 fois la même cartes dans votre Livre Sacré.

- 1 ♦ Les Anges
- 2 ♦ Les Golems
- 3 ♦ Les Miracles
- 4 ♦ Les Équipements (informations disponibles dans la règle avancée)
- 5 ♦ Les Bénédiction (informations disponibles dans la règle avancée)

LES PAGES (CARTES DU LIVRE SACRÉ)

LES ANGES

Ils possèdent un coût (en bas à droite, symbole soleil), ainsi qu'une Attaque (symbole épée en bas à gauche) et une Force Vitale (symbole cœur en bas à gauche). Les cartes Anges ressemblent aux cartes Archanges, mais elles n'ont pas les ailes qui distinguent les Archanges.
Les Anges sont l'armée offensive principale du jeu.

Important : un Ange arrive en jeu, peut attaquer dès le tour de son arrivée. (pas de mal d'invocation).

ROYAUME

CAPACITÉ

RARETÉ

ATQ

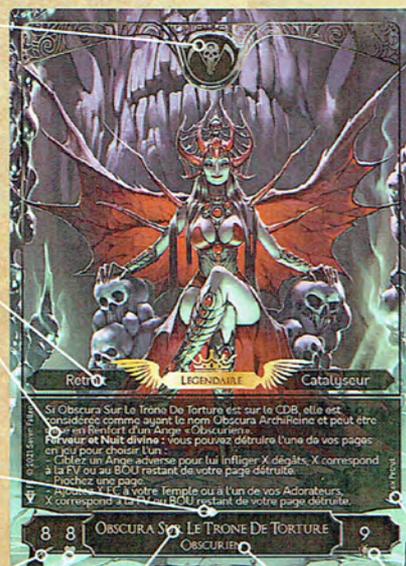
FV

NOM

CLASSE

ARTISTE

COÛT EC



ATTAQUE (ATQ)
Points d'attaque de l'Ange
(dégâts infligés à ses adversaires).



FORCE VITALE (FV)
Points de vie de l'Ange.
Lorsque elle est à zéro,
l'Ange est détruit.
**Il va alors au Purgatoire
(face visible).**



**COÛT EN ÉNERGIE
CÉLESTE (EC)**
L'Ange coûte un certain
nombre d'EC pour pouvoir
être joué.
Déduisez les EC
correspondant d'une ou
plusieurs de vos sources.

Franchement,
j'ai tellement la
classe... Tu ne
trouves pas ?

LES PAGES (CARTES DU LIVRE SACRÉ) LES GOLEMS

Ils possèdent un bouclier au centre de la carte avec un chiffre en son centre. Ils possèdent également un coût (en bas à droite, symbole soleil) ainsi qu'un coût en Tempête (en bas à gauche, symbole d'éclair).
Le rôle principal des Golems est de défendre les Anges en se liant à eux.

Important : un Golem ne peut pas attaquer, sauf indication spéciale inscrite sur le Golem.
Important : un Golem arrive en jeu toujours sur l'Arrière-garde.



BOUCLIER (BOU)
Le Golem a des points de bouclier qui protègent un Ange lorsqu'il est lié avec un Golem.
Lorsque le BOU est à zéro, le Golem est détruit.
Il va alors au Purgatoire (face visible).



COÛT EN ÉNERGIE CÉLESTE (EC)
Le Golem coûte un certain nombre d'EC pour pouvoir être joué.
Déduisez les EC correspondant d'une ou plusieurs de vos sources.



COÛT EN ÉNERGIE CÉLESTE (EC) EN TEMPÊTE
Vous pouvez jouer un Golem à n'importe quel moment de la partie, c'est le principe de le jouer en «Tempête» et ce, même pendant le tour de votre adversaire.
Un Golem en Tempête coûte un certain nombre d'EC pour pouvoir être joué.
Déduisez les EC correspondant d'une ou plusieurs de vos sources.

CONCEPT DE LA PAIRE LIÉE : GOLEM > ANGE

Les Golems sont les protecteurs des Anges. Ils se lient à eux pour les protéger et parfois ils peuvent leur apporter différents bonus.

Quand un Golem est joué, **il doit se lier obligatoirement à un Ange disponible** (sans Golem), ce duo crée une "Paire liée". On met alors le Golem sur l'Ange. Elle devient indissociable à moins que l'un des deux ne soit détruit.
Si une Paire liée reçoit des dégâts, c'est toujours le Bouclier du Golem qui reçoit les dégâts en premier.

On peut tout à fait jouer un Golem seul, s'il n'y a aucun Ange en jeu, ou si tous les Anges ont déjà un Golem lié.
On ne peut jamais lier 2 Golems sur un même Ange.

Si un Golem lié à un Ange quitte le jeu, et qu'un autre Golem est seul, alors ce dernier doit automatiquement se lier à un Ange disponible.

Important : on ne peut lier les Golems qu'aux Anges, jamais à un Archange !

UNE PAIRE LIÉE



GOLEM

ANGE

LES PAGES (CARTES DU LIVRE SACRÉ) MIRACLE

Ses bordures sont jaunes or et on les reconnaît facilement avec leur éclair au milieu de la carte.
Ils ont un nombre minimum d'Adorateurs à posséder sur votre Adoration pour pouvoir les jouer (symbole temple en bas à gauche) et un nombre d'Adorateurs à révoquer (= sacrifier - symbole temple cassé en bas à droite).

ÉCLAIR
(pour le reconnaître)

CAPACITÉ

RARETÉ

NOMBRE
D'ADORATEURS
DANS
L'ADORATION



NOM

NOMBRE
D'ADORATEURS
À RÉVOQUER

ARTISTE



NOMBRE D'ADORATEURS

Il vous faut avoir au minimum ce nombre d'Adorateurs en jeu (dans votre Adoration voir espace de jeu) pour pouvoir lancer un Miracle.



NOMBRE D'ADORATEURS À RÉVOQUER

Pour pouvoir lancer certains Miracles, il faut détruire un ou plusieurs de vos Adorateurs, on appelle cela : le révoquer.
Après être détruits les Adorateurs vont au Purgatoire (face visible).

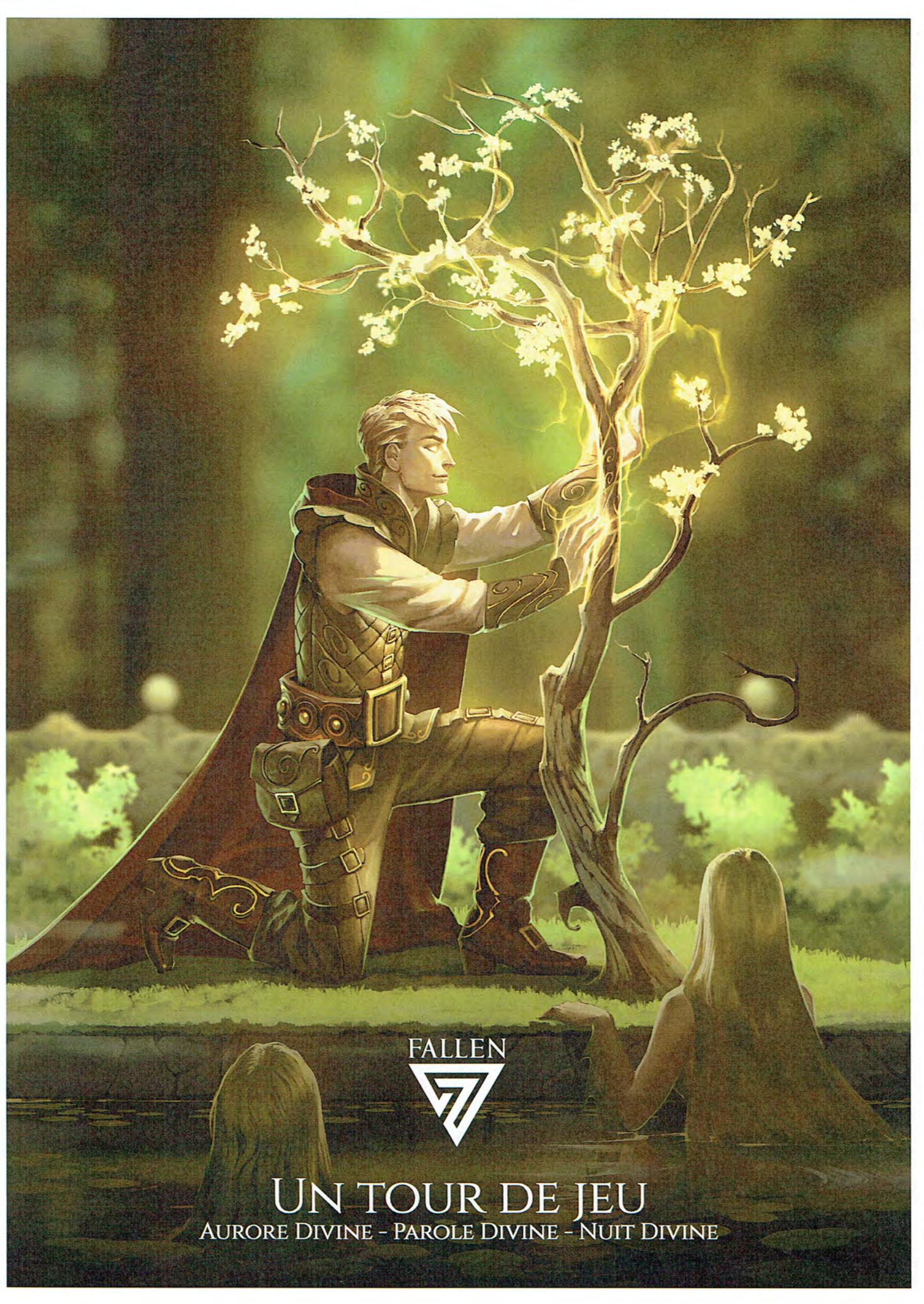
JOUER UN MIRACLE

Vous pouvez jouer un Miracle à n'importe quel moment de la partie, et ce, même pendant le tour de votre adversaire.

Vous devez toujours avoir le nombre d'Adorateurs requis pour lancer un Miracle et ensuite vous devez révoquer des Adorateurs si nécessaire : c'est le coût pour lancer un Miracle.

Votre Miracle fait alors immédiatement effet et il va ensuite directement au Purgatoire.

Attention : si il y'a encore des EC disponibles sur un Adorateur que vous révoquez pour lancer un Miracle, ces EC sont alors perdus.



FALLEN



UN TOUR DE JEU
AURORE DIVINE - PAROLE DIVINE - NUIT DIVINE

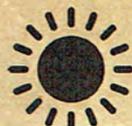
DÉROULEMENT D'UN TOUR

Dans cette section, le "joueur actif" désigne le joueur dont c'est le tour.



AURORE DIVINE DÉBUT DU TOUR

Retraite
Capacité Aurore divine
Mettre en jeu un Adorateur
Mettre en jeu son Archange



PAROLE DIVINE MILIEU DU TOUR

Jouer des pages
Jouer des Miracles
Déclarer une Phase d'attaque



NUIT DIVINE FIN DU TOUR

Capacité Nuit divine
Redresser
Piocher

PHASE D'ATTAQUE

Attaquer d'autres pages
Embuscade
Attaquer une Divinité
Résolution des dégâts

MILIEU DU TOUR (A NOUVEAU)

DÉBUT DU TOUR (AURORE DIVINE)



Un tour commence par l'Aurore divine, un joueur peut faire alors 3 actions dans cet ordre là :

- 1 RETRAITE**
Si à la suite d'un combat ou autre, le joueur actif a des cartes en Ligne de Feu, il peut alors les ramener en Arrière-garde.
- 2 CAPACITÉ AURORE DIVINE**
Toutes les capacités «Aurore divine» du joueur actif uniquement se déclenchent. Si le joueur actif n'a pas de capacité Aurore divine sur ses cartes en jeu, il passe à l'étape suivante.
- 3 METTRE EN JEU UN ADORATEUR**
Le joueur actif regarde les trois premières pages de son Registre (la petite pile d'Adorateurs), en choisit une parmi les trois, et la met face visible sur son Adoration. Il doit ensuite remettre les deux autres au-dessus ou en dessous de son Registre, dans l'ordre de son choix. Il est tout à fait possible d'en remettre une seule au-dessus, et l'autre dessous. L'Adorateur mis en jeu arrive avec la quantité d'Énergie Céleste indiquée dans son triangle central, c'est une nouvelle réserve d'EC disponible immédiatement.

METTRE EN JEU SON ARCHANGE

Pour jouer son Archange, il doit rester dans le Registre du joueur actif autant ou moins d'Adorateurs que son Facteur Temps (symbole pile de cartes).

Par exemple : pour jouer un Archange ayant un Facteur Temps de 6, il doit vous rester 6 cartes ou moins dans le Registre.

L'Archange arrive avec la quantité d'Énergie Céleste indiquée en bas à droite de sa carte, c'est une nouvelle réserve d'EC disponible immédiatement.

 **Important : mettre en jeu son Archange est un moment stratégique, l'Archange est très fort. Vous ne pouvez pas jouer d'Adorateur si vous décidez de mettre en jeu votre Archange.**



MILIEU DU TOUR (PAROLE DIVINE)



Lors de la Parole divine, le joueur actif, peut, dans l'ordre de son choix :

♦ JOUER DES PAGES ANGES ET/OU GOLEM

Payez les EC nécessaires et jouez autant d'Anges ou Golem que vous le souhaitez.

Rappel : les Anges n'ont pas de mal d'invocation et peuvent donc attaquer dès le tour où ils arrivent en jeu.

♦ JOUER DES PAGES MIRACLES

Payez le coût en Adorateurs si nécessaire et jouez autant de Miracles que vous le souhaitez.

 **Attention : certains Miracles ont des conditions de jeu supplémentaires appelées « Serment », il faut pouvoir les satisfaire pour pouvoir jouer le Miracle.**

♦ DÉCLARER UNE PHASE D'ATTAQUE

Une seule fois par tour, vous pouvez déclarer et réaliser une Phase d'attaque. (Voir : Phase d'attaque)

♦ À NOUVEAU JOUER DES PAGES ANGES, GOLEMS, MIRACLES

Après une Phase d'attaque, vous retournez dans votre Parole divine normale, vous pouvez donc à nouveau jouer des pages, Anges, Golems, Miracles, ...

Vous ne pouvez plus attaquer votre adversaire jusqu'à votre prochain tour, mais rien ne vous empêche de continuer à l'agresser avec des capacités ou des effets.

FIN DU TOUR (NUIT DIVINE)



Le tour se termine par la Nuit divine, le joueur actif doit réaliser 3 actions dans cet ordre :

1 CAPACITÉ NUIT DIVINE

Toutes les capacités «Nuit divine» du joueur actif uniquement se déclenchent.

Si le joueur actif n'a pas de capacité Nuit divine sur ses cartes en jeu, il passe à l'étape suivante.

2 REDRESSER

Si à la suite d'un combat ou autre, le joueur actif a des cartes inclinées, il peut alors les redresser.

3 PIOCHER

Le joueur actif pioche les 2 premières cartes de son Livre Sacré.

Cette action marque la fin du tour du joueur actif. Il ne peut plus faire d'action de Nuit divine.

En Nuit divine,
faut pas te reposer
sur tes lauriers.
Reste vigilant !





FALLEN



PHASE D'ATTAQUE
ATTAQUER SON ADVERSAIRE

PHASE D'ATTAQUE



ATTAQUANTS DÉCLARER SES ATTAQUANTS

Anges ou Archange
Passer de l'Arrière-garde à la Ligne de feu
En Embuscade
En Renfort



ATTAQUER ATTAQUER LES CARTES

Attaque sur l'Arrière-garde
Attaque sur la Ligne de Feu
Attaque multiple

ATTAQUER LA DIVINITÉ

Principe de l'Embuscade



FIN DES COMBATS RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Annuler une attaque
Détruire un défenseur
Infliger des dégâts
Faire tomber la Plume

ANNONCE DES ATTAQUANTS

La Phase d'attaque commence par « l'annonce des attaquants » :
Le joueur actif annonce ses attaquants en les avançant depuis l'Arrière-garde à sa Ligne de feu.
Il peut également annoncer un unique attaquant en « Embuscade » (seul cet attaquant pourra attaquer la Divinité).



METTRE UN ANGE EN EMBUSCADE

Un attaquant en Embuscade est un attaquant qui pourra essayer d'aller d'infliger des dégâts ou de tomber une Plume à la Divinité adverse.

Règles d'or de l'Embuscade :

Un combattant en Embuscade ne pourra infliger des dégâts à la Divinité adverse que s'il n'y a plus aucun défenseur (Ange ou Archange) sur l'Arrière-garde adverse.

Important : un Golem seul ne peut pas défendre !

Comment contrer une Embuscade

Il existe plusieurs façon de contrer une Embuscade :

- 1 ♦ Avoir une solide défense infranchissable sur son Arrière-garde, c'est l'assurance que votre Divinité est bien protégée.
- 2 ♦ Détruire les combattants en Embuscade grâce à des Miracles ou des effets.
- 3 ♦ Envoyer un Ange avec la capacité « Tempête » au combat sur votre Arrière-garde. (voir capacité : Tempête)

PHASE D'ATTAQUE

METTRE UN ANGE EN RENFORT

Il est possible de déclarer un attaquant en Embuscade (Ange ou Archange) ET un SEUL autre attaquant supplémentaire (dit en «Renfort») si le joueur défenseur n'a aucun Ange ou Archange sur son Arrière-garde **lors de la déclaration de vos attaquants**. (Rappel : un Golem seul ne peut pas défendre).

De plus, certains effets rendent possible l'ajout d'un ou plusieurs Anges ou Archange en Renfort de l'Embuscade.



Important :

- ◆ Seul les attaquants en Embuscade et en Renfort pourront attaquer la Divinité adverse.
- ◆ Les Renforts sont considérés comme en «Embuscade».



L'EMBUSCADE
C'EST SUPER FORT !
T'AS COMPRIS ???

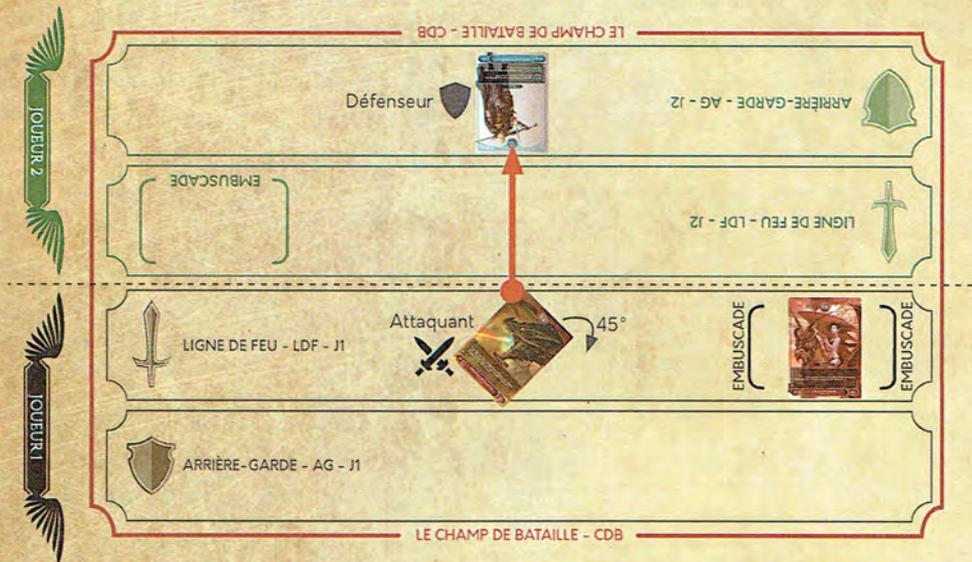


PHASE D'ATTAQUE

DÉCLARER UN ATTAQUANT

Ne pas confondre avec «Annoncer un attaquant» vu précédemment.

Pour déclarer un attaquant, le joueur actif incline un Ange ou un Archange ("le combattant").



Un attaquant a plusieurs choix :



ATTAQUER

L'attaque simple

Le joueur choisit une page (Ange, Golem ou Paire liée), ou un Archange sur le Champ de bataille comme cible de l'attaque du combattant. Ce sera le "défenseur".

Une fois une attaque déclarée, les deux joueurs ont la possibilité de jouer des Miracles ou des Golems en Tempête, pour modifier l'issue de l'attaque (cela s'appelle : la Contemplation). Le joueur qui attaque décide en premier de jouer ou non quelque chose, suivi du joueur qui défend. Lorsque les deux joueurs n'ont plus rien à jouer, l'attaque peut se résoudre.

L'art de l'attaque groupée

Il est possible de déclarer une attaque groupée sur un défenseur.

Dans ce cas, plusieurs combattants effectuent une attaque simultanée sur le défenseur.

C'est très utile en voici les raisons :

- 1 ♦ Si vous attaquez avec 2 combattants chacun leur tour, alors le défenseur, défendra 2 fois (1 fois chacun de vos combattants). Le défenseur infligera ainsi ses dégâts à chacun de vos combattants.
- 2 ♦ Si vous attaquez avec 2 combattants en même temps, alors le défenseur ne défendra qu'une seule fois votre attaque groupée. Le défenseur devra alors répartir ses dégâts entre vos 2 combattants.
- 3 ♦ Attaquer groupé permet de détruire des adversaires très puissants grâce à de petits combattants.



NE PAS ATTAQUER

On peut décider d'annuler une attaque.

Le combattant n'est alors plus considéré comme "Attaquant" (ni "Embusqué") et ne pourra plus attaquer ce tour-ci.



EMBUSCADE

Réservé aux Anges et Archange en Embuscade :

Le joueur actif choisit la Divinité adverse comme cible de l'attaque du combattant.



Attention : Les Anges et Archange en Embuscade doivent attaquer en dernier !

PHASE D'ATTAQUE

EMBUSCADE (suite)

Si au début de l'Emboscade un Ange ou un Archange se trouve encore sur l'Arrière-garde adverse, le combattant en Embuscade ne peut pas toucher la Divinité adverse.

Dans ce cas, le joueur actif a plusieurs possibilités :

- 1 ♦ Annuler son attaque, son combattant en Embuscade ne pourra plus attaquer ce tour-ci.
- 2 ♦ Attaquer les combattants adverses : son combattant en Embuscade peut aller attaquer sur La ligne de feu ou l'Arrière-garde les combattants adverses.
- 3 ♦ Essayer de détruire les Anges ou Archange encore présents sur l'Arrière-garde adverse grâce à des Miracles ou des effets, et s'il réussit, alors son attaquant en Embuscade pourra infliger des dégâts à la Divinité.

RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Les dégâts sont infligés immédiatement et simultanément des deux côtés (après chaque combat un par un).

Le joueur actif décide de comment sont répartis les dégâts de ses attaquants, et le joueur défenseur décide comment sont répartis les dégâts de son défenseur.

Si les combattants sont liés à un Golem, alors les dégâts sont infligés en priorité au Golem (voir Golem).

SANS GOLEM



AVEC GOLEM



x2

IMPORTANT ! Attaquer un défenseur en Ligne de Feu adverse.

Si la cible de l'attaque est en Ligne de feu et qu'il s'agit d'une page (Ange ou Golem), elle subira le double de dégâts. Ainsi, l'Archange ne subit pas le double de dégâts en Ligne de feu. (L'attaquant ne subit pas non plus le double de dégâts)

Un Ange ayant subi un nombre de dégâts égal ou supérieur à sa Force Vitale ou un Golem ayant subi un nombre de dégâts égal ou supérieur à son Bouclier sont alors détruits (et vont au Purgatoire).

Répétez ces étapes (déclaration, contemplation, résolution) jusqu'à ce que tous les attaquants annoncés soient inclinés. À la fin de la Phase d'attaque, le joueur actif retourne en Parole divine, ce qui lui permet de continuer à jouer des pages ou d'activer des capacités.

IMPORTANT ! DIVINITÉS :

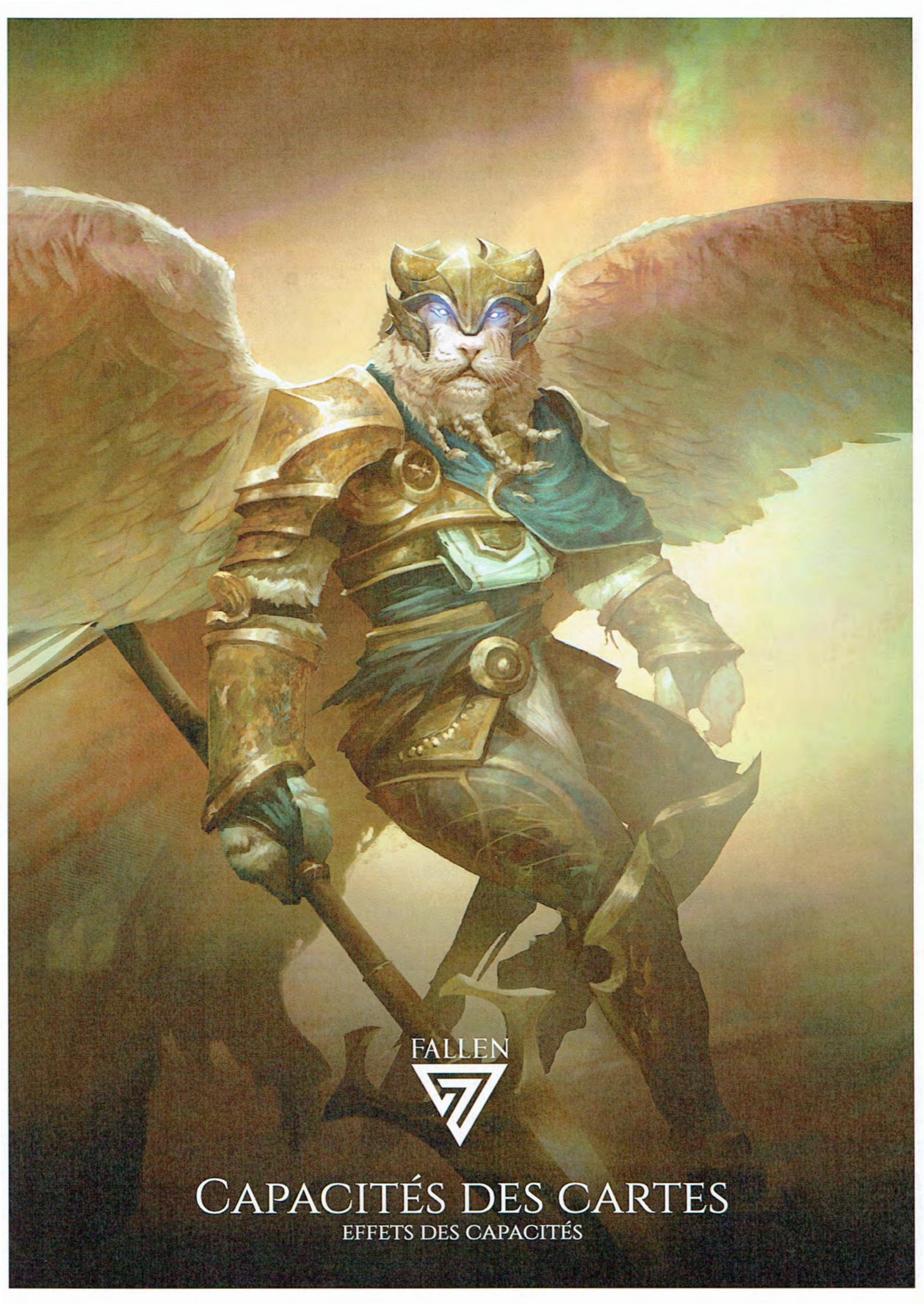
Divinité Mortelle

Pour rappel une Divinité devient Mortelle lorsque sa Force Vitale est à Zéro. Si pendant une Phase d'attaque une Divinité devient Mortelle, cette Phase d'attaque s'arrête immédiatement. En d'autres termes, vous ne pourrez pas rendre Mortelle une Divinité et attaquer ses plumes pendant la même Phase d'attaque.

Faire tomber une plume

À la résolution des dégâts sur une Divinité Mortelle (voir Divinité), un combattant en Embuscade ne peut faire tomber qu'une seule Plume à la fois. Donc par exemple, si la Divinité adverse a 3 Plumes, il faut réussir 3 attaques avec des combattants en Embuscade pour réussir à la tuer et ce quels que soient les points d'attaque des combattants (ils doivent être au minimum de 1).

Vous pouvez faire tomber les Plumes pendant la même Phase d'attaque ou pendant plusieurs Phases d'attaque.



FALLEN



CAPACITÉS DES CARTES
EFFETS DES CAPACITÉS

Archerie (valeur)

Après qu'un Attaquant avec "Archerie" a déclaré son attaque contre une page ou un Archange, vous pouvez cibler une page sur le CDB et déterminer la valeur d'Archerie -> infligez à la cible autant de dégâts que la valeur déterminée. "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. Une page ou une carte de l'Eden avec "Assassin" est considérée comme étant déjà en jeu lorsque "Assassin" s'active. "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.

Bourrasque

Un Ange avec "Bourrasque" peut être joué à tout moment où vous pouvez jouer un Miracle. Un Ange avec "Bourrasque" est considéré comme ayant "Pacifiste" lorsqu'il est joué ou mis en jeu pendant le tour adverse, et il perd cette capacité à la fin du tour.

FAQ:

La capacité spéciale de Vanaris n'empêche pas de jouer des anges avec la capacité Bourrasque.

La capacité spéciale de Ragwell ne permet pas de cibler des anges adverses qui arrivent en jeu avec la capacité Bourrasque.

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. Une page ou une carte de l'Eden avec "Catalyseur" est considérée comme étant déjà en jeu lorsque "Catalyseur" s'active. "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 de "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, "collatéral" ne s'active pas ; de même un Archange ne peut pas être ciblé par "collatéral".

"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 déclenchées simultanément, elles sont activées dans l'ordre choisi par leur contrôleur et entrent dans la même Pile d'effets. Dans le cas où des effets Dernier souffle sont déclenchés simultanément par des pages des deux joueurs, le joueur dont c'est le tour active 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 vont 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, un Ange avec "Egide" est insensible au premier Miracle adverse qui le cible. L'Ange doit avoir "Egide" avant d'être ciblé par ce Miracle et l'avoir également lors de la résolution de son effet pour y être insensible. "Égide" n'ouvre pas de Pile d'effets. (Re)gagner "Egide" après avoir été ciblé par un miracle adverse pendant le tour est sans effet.

Esquive (X)

Si vous jouez un Miracle et que vous souhaitez cibler une page adverse qui possède la capacité "Esquive", vous devez alors payer un coût supplémentaire de X EC, correspondant à la valeur d'Esquive pour pouvoir cibler cette page. Si vous ne pouvez pas payer ce coût supplémentaire de X EC, vous ne pouvez alors pas cibler une page avec "Esquive". "Esquive" est cumulable, et n'ouvre pas de Pile d'effets.

Essaim (X)

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

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 considérée 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. Une page ou une carte de l'Eden avec "Flamme" est considérée comme étant déjà en jeu lorsque "Flamme" s'active. "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.

Furtif (X)

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

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

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

Il existe deux méthodes pour sortir une page du Secret :

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

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

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

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

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

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

FAQ :

- Si une page déjà en jeu est mise en Secret par un effet, celle-ci perd sa mémoire (elle perd donc ses marqueurs, jetons, ou autres).
- Lorsqu'une page en Secret est révélée, elle est dévoilée à l'adversaire puis repositionnée face cachée. Elle n'est pas considérée comme sortie du Secret.

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°. 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. Une page ou une carte de l'Eden avec "Geler" est considérée comme étant déjà en jeu lorsque "Geler" s'active.

Geler une page déjà inclinée est sans effet. "Geler" ouvre une pile d'effets.

Honneur (valeur)

Après qu'un Ange avec "Honneur" lié à au moins un Équipement a été déclaré attaquant, vous pouvez déterminer la valeur d'Honneur -> donnez à cet Ange autant de marqueurs +1|+1 que la valeur déterminée. "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 tous les effets qui vérifient ou modifient le coût EC.

Leader

Lorsque vous écrivez une page avec "Leader" dans votre Livre Sacré, toutes les autres pages (Ange, Golems, Miracles, Equipements, Bénédiction) ne peuvent être écrites qu'en un seul exemplaire. La page avec "Leader" peut être écrite jusqu'à trois exemplaires, mais votre Livre Sacré ne peut pas contenir de pages avec "Leader" de noms différents.

Lors de l'écriture de votre livre sacré avec une page "Leader", vous pouvez écrire jusqu'à 1 exemplaire de chaque page qui ont des noms imprimés différents.

Exemple : vous pouvez écrire 1 exemplaire de Elora d'Eondra ET 1 exemplaire de Elora Capitaine de l'Elite.

Loyaliste

Vous ne pouvez écrire d'Ange avec "Loyaliste" dans votre Livre Sacré que si tous les Anges de votre Livre Sacré ont exactement la/les même(s) classe(s) imprimée(s) que vos Anges avec Loyaliste, et uniquement ces classes.

Exemple : si vous écrivez dans votre Livre Sacré un Ange "Goule" avec Loyaliste, tous les Anges de votre Livre Sacré devront avoir la classe imprimée "Goule", et uniquement celle-ci.

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 ou une carte de l'Eden 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" ouvre 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 ou un Archange avec "Phoenix (X)" est détruit(e) par une page ou un Archange qui n'a pas Lumière, vous pouvez la/le mettre dans vos Limbes au lieu du Purgatoire (ou du Pandémonium si c'est un Archange). Si une page/Archange 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/Archange se trouve dans les Limbes, pendant votre Parole divine vous pouvez utiliser sa capacité "Phoenix (X)" et payer son coût X pour la/le jouer."

Si la capacité d'une page affecte sa capacité Phoenix, cette capacité est prise en compte lorsque cette page est dans les Limbes.

Le coût Phoenix (X) d'une page ne peut jamais être égal à 0 EC. Si le coût Phoenix (X) d'une page atteint 0 EC, il est ramené à 1 EC.

Exemple : Thanator le Or coûte 6 EC et il possède Phoenix (10) et la capacité suivante "Le coût "Phoenix" de Thanator le Or est réduit de X, X correspond au nombre de vos Anges "Dragon" avec "Flamme" sur le CDB". Si vous contrôlez 10 Anges "Dragon" avec "Flamme" sur le CDB, le coût Phoenix de Thanator sera de 1 EC car il ne peut pas être égal à 0 EC.

Purgatoire (+effet)

La capacité "Purgatoire" peut être déclenchée par son propriétaire 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, il pourra 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 ne doit pas être du Royaume "Pureté Céleste" 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.

Tornado

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

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

Trésor

Vous pouvez mettre 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".

Ténèbres

Une page avec "Ténèbres" ne peut être bannie, et ce où qu'elle soit, sauf mention contraire ou par un Serment. Une page avec "Ténèbres" ne peut pas être déplacée du Pandémonium vers le Purgatoire.

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.