



FALLEN



SOLO

SEVEN FALLEN

REGLES DU JEU

Version du jeu pour jouer à 1 joueur, créé par Xavier Muller

basé sur 7 Fallen créé par
Théo Dumont
Guerric Boigné (aka Ecoreuil01)
Rémi Soulier (aka Oncle-shu)
Gael Croibier (aka Guiver)
Olivier Degardin

13+

Ces règles du jeu s'appliquent uniquement pour jouer à 7 fallen en **étant seul**.

Vous allez ainsi pouvoir affronter une Divinité qui va lancer sur vous des vagues de monstres terrifiants.

Armé de votre Livre Sacré, tentez de vaincre chaque vague et de détruire la Divinité adverse.

Règles du jeu

Important !! Pour jouer à cette version 1 joueur de 7 Fallen nous considérons que vous avez déjà lu les règles classiques du jeu 7 Fallen (mode 2 joueurs).

Préambule

Cette version solo vous propose d'affronter une Divinité qui a ses propres règles. Vous pouvez télécharger la ou les Divinités que vous souhaitez affronter sur le site 7fallen.com.

Chaque Divinité sera accompagnée d'une fiche sur laquelle se trouveront ses capacités (si elle en a) sa force vitale, son setup de démarrage ainsi que le tableau des Anges qu'elle va jouer et le tableau des Miracles qu'elle peut jouer en réponse aux vôtres.

Dans les règles suivantes lorsqu'on parlera d'un lancer de dé (un dé de 10 en général) il fera toujours référence aux tableaux se trouvant sur la fiche de la Divinité que vous affrontez..

Qui commence ?

Quelle que soit votre Volonté Divine, vous serez toujours le Second joueur. La règle du second joueur ne s'applique pas. Comme dans la version classique en tant que second joueur vous pouvez attaquer dès votre premier tour.

A/ Pendant le tour de la Divinité adverse

1/ Aurore divine

Lancez 1 dé 10. Consultez le tableau de la Divinité adverse et posez en LDF, en Embuscade et en AG tous les Familiers indiqués sur la ligne correspondante à votre résultat de dé.

Important : si il y a plusieurs Familiers qui arrivent en jeu sur la même zone de jeu, placez-les dans l'ordre du tableau de gauche à droite.

Si la Divinité adverse a encore des Anges en LDF ou AG, ajoutez les nouveaux arrivants à ceux-ci. Les « survivants » seront alors placés le plus à gauche en priorité, puis les nouveaux arrivants ensuite.

Dans un souci de clarté on placera l'embuscade sur la droite en face de vous (comme un miroir).

Si la Divinité a des capacités en Aurore Divine, réalisez-les après avoir posé en jeu son armée.



2/ Phase d'attaque

Après l'Aurore Divine, la Divinité adverse passe directement en phase d'attaque.

Les Anges adverses attaquent un par un vos Anges (en AG en priorité puis si vous n'avez plus d'Ange en AG, ils attaquent vos Anges en LDF).

a/ Les Anges adverses attaquent vos Anges un par un (pas de multi attaquant) et une seule fois.

b/ Commencez avec l'Ange adverse le plus à gauche, il attaque votre Ange le plus à gauche (d'ou l'importance de bien les ranger dans l'ordre de votre choix à la fin de votre tour).

Qu'importe l'issue du combat précédent, on passera au deuxième Ange adverse qui attaquera votre Ange suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Anges adverses sur la LDF aient attaqué.



JOUER EN SOLO

A 7 FALLEN

2/ Phase d'attaque

Important : si la Divinité adverse a plus d'Ange que vous, les Anges qui n'ont pas de cible attaqueront à nouveau votre premier Ange à gauche, puis le Second etc ... jusqu'à ce qu'ils aient tous attaqué une fois.



c/ Embuscade

Puis on passe à l'embuscade.

- Si vous n'avez plus aucun Ange en AG, les Anges adverses en Embuscade attaquent votre Divinité, chacun leur tour de gauche à droite.
- Si vous avez des Anges encore présents en AG alors les Anges adverses en Embuscade attaqueront vos Anges en AG.

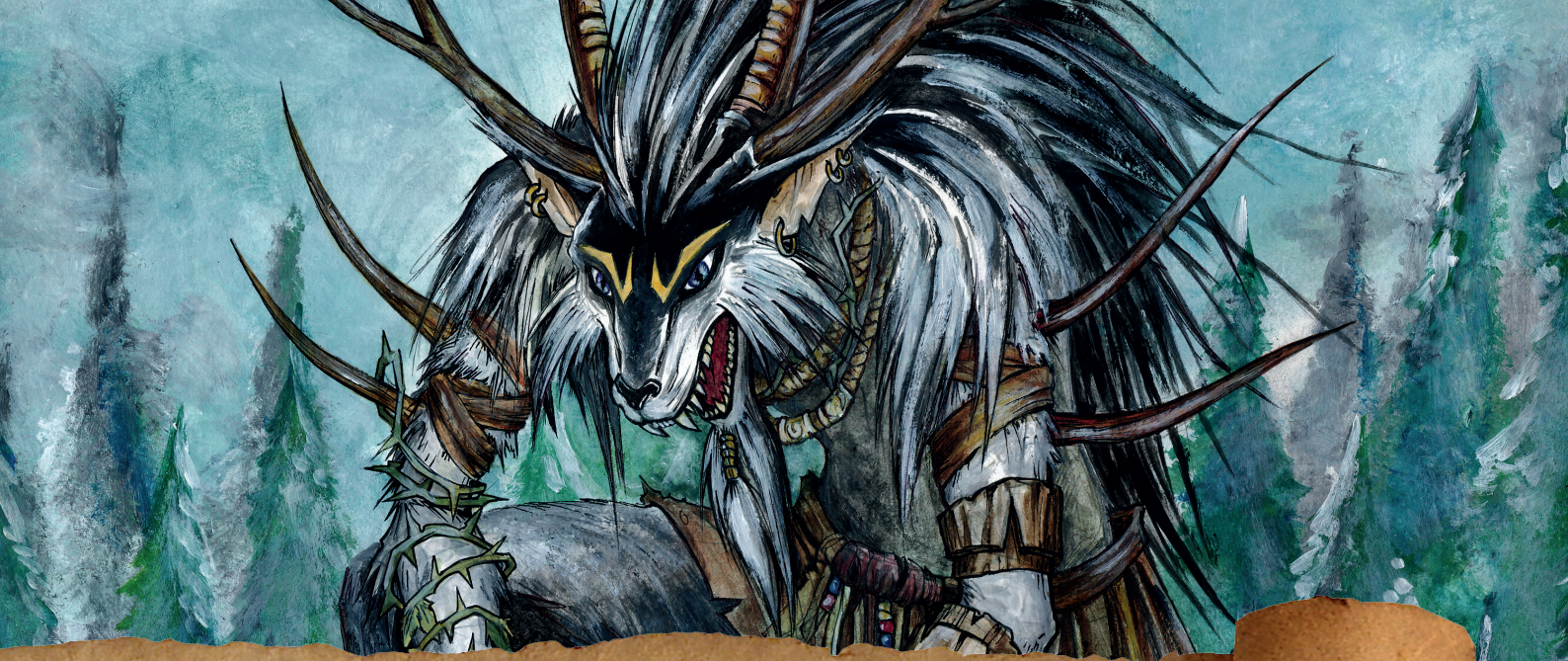
d/ Fin de la phase d'attaque

À la fin de la phase d'attaque tous les Anges adverses encore en LDF sont détruits. Une nouvelle vague vous attendra lors de la prochaine Aurore Divine de la Divinité adverse. (vos Anges en LDF après vos attaques ne sont pas détruits)

3/ Nuit Divine

On passe directement en Nuit Divine, si la Divinité adverse possède une capacité Nuit Divine, réalisez-la.





B/ Pendant votre tour

Jouez votre tour normalement comme vous le feriez en jeu classique 2 joueurs.

Miracles

Pour chaque Miracle que vous jouez, lancez le dé, consultez le tableau des Miracles de la Divinité pour voir si elle a une réponse.

Fin de votre tour

On rajoute une étape à la fin de votre tour (après votre nuit Divine) en plus de redresser vos pages vous allez pouvoir les réorganiser **de gauche à droite (très important!)** sur votre AG ainsi que sur votre LDF.

Cette réorganisation est importante car vos défenseurs vont subir la vague d'attaque adverse dans l'ordre de gauche à droite, comme vu précédemment dans la partie «Tour de la Divinité adverse».

La réorganisation s'effectue uniquement ligne par ligne, il vous est interdit de basculer une carte de votre LDF à votre AG à ce moment précis (vos capacités Retrait auront déjà été faites).

C/ Règles additionnelles

Bien que les Divinités adverses utilisent des Familiers pour vous attaquer et se défendre, ces Familiers seront considérés **UNIQUEMENT** comme des Anges (et non des Familiers), cependant il conserve un coût EC de zéro.

Spécificité Eondra :

Pour la capacité Flamme, l'Ange adverse qui subira la Flamme sera toujours l'Ange le plus à gauche en AG jusqu'à ce qu'il reste, a minima, 1FV sur ce dernier. Si vous deviez infliger une flamme qui détruirait la cible, alors la flamme sera mise sur l'Ange à droite de ce dernier. Si aucune autre cible n'est possible pour infliger une flamme qui ne détruirait pas une cible, alors flamme détruit l'Ange le plus à gauche.

Si vous jouez avec la Divinité Garndir lorsque sa capacité doit s'activer: lancez un dé et mettez dans vos limbes un jeton Familier correspondant au résultat (ajout de défense du tableau ci dessous). Il coutera 0 EC.

1	Tréen
2	Goule
3	Goule
4	Meca
5	Goule

6	Démon
7	Démon
8	Démon
9	Poseid
10	Poseid



JOUER EN SOLO

A 7 FALLEN

Spécificité MetaScience

Si votre Divinité est E100 : notez vos lancers de dés et/ou les Anges adverses que vous avez détruits en AG pour savoir ce qu'il y a au purgatoire adverse et sélectionnez l'un d'eux et mettez-le dans vos Limbes. Son coût est de 0 EC.

Si vous jouez l'Adorateur Automate : il arrive avec 11 EC en jeu.

Spécificité Nuit Sans Fin

Si vous jouez la Chancelière Ténébreuse : lancez un dé le résultat sera le lancer du prochain tour de la Divinité adverse. Ainsi vous saurez d'avance de quelle armée elle va disposer au prochain tour.

Remerciements

Xavier souhaite remercier :

Benjamin (BenJ)
Vincent(Buldogr)
Ichi sumeragi
Alex07p6 (jagermeister)
Alexis (Almaul)
Julien (astypal)
Laurent (Darthnova)

Ainsi que Theo, pour m'avoir laissé carte blanche dans la création de cette version Solo du jeu.

Guillaume (Forda) pour la correction.

FALLEN



SEVEN FALLEN

www.7fallen.com
Insta : @7fallen_game
Fb : @7fallengame

Contacts : thesevenfallen@gmail.com

7 fallen est une marque déposée, toutes reproductions interdites

