LIGHT HUNTERS

BATTALION OF DARKNESS

RÈGLES DU JEU

Light Hunters
Battalion of Darkness

Malédiction

Héros puissant du monde d'où tu viens,
tu fus exilé dans cette sombre forêt,
Toi qui jadis brillais parmi les tiens,
tu erres dans les ténèbres désormais,
Entouré de criminels, tu cherches
à présent ton honneur passé,
Agis en véritable héros,
pour reconquérir un jour ta liberté.

Nouvelle aube

Pour retrouver ta terre natale,
tu possèdes encore un espoir,
Allie-toi à d'autres héros,
et conduis ton camp vers la gloire,
Invoque les Esprits de Lumière,
et abreuve-toi de leur énergie,
Affronte ta destinée,
et décime le bataillon ennemi,

Une fois victorieux,
les tiens tu pourras enfin retrouver,
Loin de ta prison, les Dieux
t'auront finalement pardonné.

Contenu de la boîte

- **24 Héros épiques**
  - 8 cartes “Héros” + 1 carte “Squelette”
  - 8 cartes “Héros” + 1 carte “Familier” de l’extension **Rise of the East & Dawn of Amazonia**
  - 9 cartes “Héros” + 1 carte “Servante” de l’extension **Wind of the Dunes & Tide of Atlantis**
- **70 cartes Esprit de Lumière** avec un graphisme unique
  - 24 cartes Crépuscule
  - 16 cartes Iridescence
  - 14 cartes Nouveau Jour
  - 12 cartes Rayonnement
  - 4 cartes Illumination

- **84 jetons**
  - 50 jetons Battalion of Darkness
    - 5 jetons d’Éther
    - 20 jetons de 1 point de vie
    - 15 jetons de 3 points de vie
    - 10 jetons de 5 points de vie
  - 24 jetons Dunes et Atlantis
  - 10 jetons Duel

- **2 cartes d’aide**
- **Ce livret de règles du jeu**

But du jeu

Constituez votre bataillon et éliminez les forces ennemies sans laisser un seul survivant.
L’ensemble des héros de l’équipe restante seront déclarés vainqueurs et libres de regagner leur monde.

> L’équipe qui saura utiliser au mieux les forces et les faiblesses de ses héros prendra l’avantage sur ses concurrents. Soyez donc judicieux dans le choix de vos héros !

Mise en place d’une partie

Mode Classique

Constituer les équipes

Commencez par constituer deux équipes équivalentes (de 1 à 4 joueurs par équipe), et placez-les face à face. Light Hunters peut se jouer en 2 contre 2, 3 contre 3 ou 4 contre 4 héros, quelque soit le nombre de joueurs.

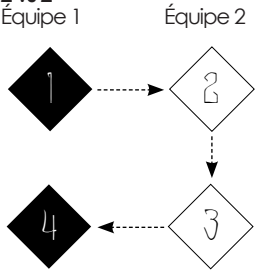
> Un joueur peut utiliser plusieurs héros, permettant ainsi, de jouer avec un nombre impair de joueurs. Cependant, le nombre total de héros de chaque équipe doit être équivalent et se composer au minimum de 2 héros (difficile de parler de bataillon sinon !).

Une fois les 2 camps constitués, vous devez définir l'équipe qui commencera à jouer. Pour cela vous êtes libre de choisir la méthode la plus avantageuse pour vous.

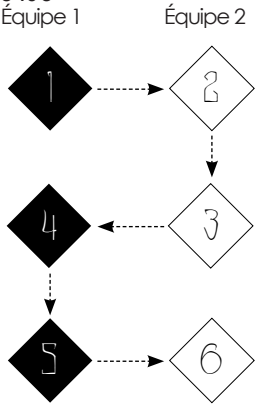
Sélection des héros

Les joueurs sélectionnent leurs héros au tour par tour, en respectant l'ordre indiqué sur le schéma ci-dessous (en fonction du nombre de héros joués) :

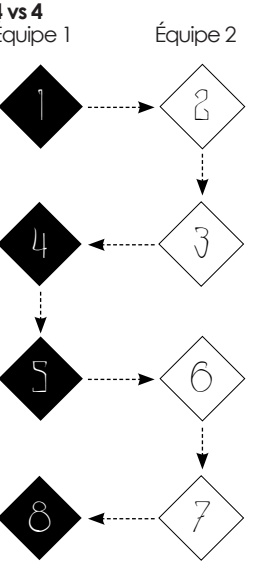
2 vs 2



3 vs 3



4 vs 4



Exemple

Pour une partie 2 vs 2

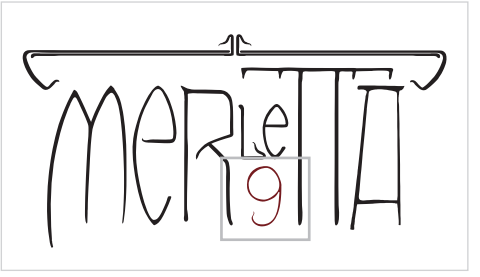
1. L'équipe 1 choisit son premier héros.
2. L'équipe 2 sélectionne à son tour un héros (qui stratégiquement devrait contrer celui de l'équipe 1, mais on ne voudrait pas s'immiscer dans votre stratégie).
3. C'est à nouveau à l'équipe 2 de choisir un héros.
4. Puis l'équipe 1 choisit son second héros.

Astuce : pour les premières parties, vous pouvez vous fier aux classes des héros, en choisissant un héros de chaque classe.

Ordre des héros
Une fois que chaque équipe a constitué son bataillon, il est possible de changer l'ordre de passage des héros. Même si vous avez choisi un personnage en premier, vous pouvez le placer en dernière position. Lorsque vous avez arrêté votre choix, placez les joueurs en face de leur héros afin de simplifier le suivi de la partie.

Préparation des cartes Esprit de Lumière
Mélangez les 70 cartes Esprit de Lumière et distribuez 2 cartes à chaque héros, en respectant l'ordre de passage des héros.
Placez le restant des cartes face cachée au centre de la zone d'affrontement, afin de servir de pioche.

Points de vie
Prenez ensuite votre nombre de points de vie avec les jetons prévus à cet effet.
Sur l'en-tête de la carte, un nombre indique les points de vie du héros, c'est-à-dire les dégâts qu'il peut recevoir avant de rendre l'âme.
Prélevez dans la banque, le compte en jetons de 5, 3 et 1 qui correspond aux points de vie de votre héros et placez-les près de celui-ci, visibles des adversaires.



Niveau d'Éther
Au premier tour, le niveau d'Éther est de 1. Symbolisez le niveau d'énergie en ajoutant un jeton d'Éther au centre de la zone d'affrontement.

L'affrontement peut débuter !

Déroulement de la partie

Light Hunters est un jeu de cartes au tour par tour, dont les possibilités de jeu augmentent au fur et à mesure de la partie.

- Lors d'un tour, tous les héros jouent à tour de rôle, en respectant l'ordre utilisé lors de la sélection des héros.
- Pendant son tour, un héros peut utiliser les compétences indiquées sur sa carte.
- Pour utiliser une compétence, le joueur doit défausser face visible la carte Esprit de Lumière correspondant au sceau assigné à la compétence.
- Chaque compétence jouée consomme de l'Éther (chiffre indiqué au dessus de la compétence).
- Le joueur peut utiliser autant de compétences qu'il le souhaite tant que l'Éther cumulé ne dépasse pas le niveau d'Éther disponible lors du tour.

Pour plus d'information voir le chapitre sur les cartes Esprit de Lumière (p. 8).

Déroulement du tour d'un héros

Le tour d'un héros se déroule en 4 phases :
1. Défausser les compétences précédemment activées
2. Piocher 2 cartes supplémentaires
3. Jouer des cartes Esprit de Lumière
4. Se défausser des cartes en surnombre

1. Défausser les compétences précédemment activées
Si des cartes actives placées par le héros au tour précédent prennent fin, il doit commencer son tour en les défaussant face visible.

2. Piocher 2 cartes supplémentaires
Le joueur tire deux cartes supplémentaires dans la pioche.
Lorsque la pioche est épuisée, la défausse doit être mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Les 3 dernières cartes de la défausse doivent être conservées.

3. Jouer des cartes Esprit de Lumière
Le héros peut jouer les cartes Esprit de Lumière qui lui permettront d'activer ses compétences, il peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite, tant que le cumul ne dépasse pas le niveau d'Éther disponible lors du tour.

• Pour symboliser une compétence à effet direct, par exemple une attaque, le joueur cite la compétence et montre sa carte Esprit de Lumière à l'adversaire ciblé, puis défausse la carte face visible.

• Pour symboliser une compétence active pendant 1 tour, le joueur place la carte Esprit de Lumière en face du ou des héros ciblés, face visible (par exemple la compétence "Bouclier" de Ludano).

• Les compétences à destination des héros alliés concerne tous les héros du bataillon dont le héros qui a lancé la compétence.

• Le joueur peut défausser 3 cartes identiques face visible, pour tirer 1 carte supplémentaire dans la pioche, sans consommer d'Éther.

• Si le héros est bloqué, le joueur peut défausser 3 cartes Esprit de Lumière identiques face visible pour se débloquer et jouer normalement son tour. Sinon il doit directement passer à la phase 4 de son tour.

• Le héros peut jouer ses cartes Esprit de Lumière uniquement pendant son tour de jeu.

• Le joueur peut décider de ne pas jouer de cartes pour ce tour.

4. Se défausser des cartes en surnombre
Si le joueur termine son tour avec plus de 5 cartes en main, il doit défausser l'excédent de cartes, face visible dans la défausse. **Il est interdit de défausser des cartes pour réduire sa main en dessous de 5 cartes**.

Fin du tour
Le tour du héros est alors achevé, c'est au héros suivant de débuter son tour, en suivant l'ordre utilisé lors de la sélection des héros.
Lorsque l'ensemble des héros ont joué, on passe au tour suivant en augmentant le niveau d'Éther de 1.
Si le maximum de 5 d'Éther est atteint, on continue les tours sans augmenter le niveau d'Éther.

Le coût en Éther
Chaque compétence a un coût en Éther, dont la valeur est indiquée au-dessus du nom de la compétence.
Le cumul des points d'Éther utilisés lors d'un tour ne doit pas dépasser le niveau d'Éther du tour.
Le niveau d'Éther est défini par le nombre de tours joués, et limité à 5 (tour 1 = niveau d'Éther 1). Certaines compétences permettent de dépasser cette limite.
Pour plus d'information voir le chapitre sur le niveau d'Éther.

Mort d'un héros
Lors de la mort d'un héros, le joueur doit défausser toutes ses cartes, si le héros est ressuscité ultérieurement il commencera sans cartes en main.
Toutes les compétences lancées aux autres héros avant sa mort restent actives jusqu'à son prochain tour de jeu supposé.

Esprit d'équipe
Light Hunters est avant tout un jeu d'équipe, il est donc fortement conseillé de se parler afin de coordonner les efforts de l'équipe, cependant **il est interdit de montrer ou d'échanger ses cartes** avec les autres héros.

Fin d'une partie

Lorsqu'une équipe a décimé l'intégralité des héros ennemis, elle remporte la victoire.
L'ensemble des héros du bataillon restant sont alors désignés vainqueurs, et dignes de regagner leur monde, libres et imbus de gloire.

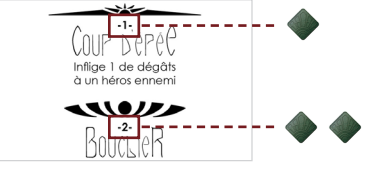
Astuce : pour plus d'équité, nous vous incitons à jouer au minimum en 2 parties gagnantes et ainsi alterner l'équipe qui débute la partie.

Niveau d'Éther

Le niveau d'Éther indique le niveau d'énergie disponible pendant un tour. Le niveau d'Éther commence à 1 et augmente de 1 à chaque fin de tour jusqu'à atteindre le maximum de 5.

Astuce : pour symboliser le niveau d'Éther, placez des jetons d'Éther au centre de la zone d'affrontement.

Un joueur peut lancer autant de compétences que le niveau d'Éther le permet. Il faut cumuler le coût en Éther de chaque compétence utilisée, sans dépasser le niveau d'Éther disponible. Le coût en Éther est indiqué au-dessus du nom de chaque compétence, sur les cartes héros.



Exemple

Nous sommes au tour 3. Le niveau d'Éther est donc de 3 points. **Merletta**, la fée possède 3 cartes Crépuscule, 1 carte Iridescence et 1 carte Nouveau jour, elle a plusieurs possibilités :

- Lancer son attaque à 3 points d'Éther « Tempête d'épines ».
- Lancer une attaque à 2 points. « Pluie d'épines » et une de 1 point « Souffle de vie »
- Lancer 3 fois sa compétence à 1 point « Souffle de vie ».

Les cartes esprit de lumière

Chaque carte Esprit de Lumière possède un sceau correspondant à une compétence. Les compétences sont propres à chaque héros et détaillées sur leur carte.

Il existe 5 types de carte Esprit de Lumière :

Crépuscule

Sa sagesse et son mystère en font le premier Esprit du jeu. Symbolisant la transition de la nuit au jour, Crépuscule peut s'utiliser dès le premier tour, il ébauche la destinée des héros.
Il en existe **24 cartes**.

Iridescence

Cet Esprit symbolise la lumière naissante, Iridescence augure dès le second tour le début des dissimulations et des ruses dans le jeu des équipes.
Il en existe **16 cartes**.

Nouveau jour

L'Esprit du Nouveau Jour est selon la culture Égyptienne le symbole cyclique de la lumière solaire. Cet Esprit incarne la résurrection du bataillon face au danger ennemi.
Il en existe **14 cartes**.

Rayonnement

Au travers de ce symbole de l'éternité et de la réincarnation, l'Esprit du Rayonnement offre l'acquisition de nouveaux pouvoirs magiques, son entrée dans la partie promet des retournements de situation.
Il en existe **12 cartes**.

Illumination

Majestueux et rare, l'Esprit de l'Illumination représente la lumière renaissante et la capacité de renouvellement. Difficile de contrer un Esprit aussi absolu, qui s'avère souvent décisif dans le déroulement d'une partie.
Il en existe seulement **4 cartes**.

Les Types de compétences

Le détail des compétences est indiqué sur la carte des héros, mais afin de bien comprendre l'étendue des différentes compétences, elles sont détaillées ici.

Attaques
Inflige X points de dégâts à X héros ennemis. Toute compétence infligeant des dégâts est considérée comme une attaque.

Esquive
Évite toutes les attaques ennemies ou compétences qui infligent des dégâts. Les compétences qui n'infligent pas de dégâts ne sont pas évitées.

Exemple

Nous sommes au tour 4.

- **Ludano** utilise sa compétence « Bouclier » lors de son tour (évite la prochaine attaque ennemie, disponible 1 tour). Et termine son tour.
- C'est ensuite à **Dagbjart** de jouer, il utilise la compétence « Lianes souterraines » et bloque **Ludano** lors de son prochain tour (cela n'active pas le « Bouclier », car cette compétence n'inflige pas de dégâts). Dagbjart termine son tour.
- Le tour de jeu se termine, c'est à présent le tour 5 et on augmente le niveau d'Éther de 1.
- C'est à **Balder** de jouer, il utilise la compétence « Séisme » et inflige 1 de dégâts à tous les héros ennemis, sauf Ludano qui défausse sa carte et ne subit pas de dégâts.

Attaque ne pouvant être évitée par une compétence
Contourne les compétences défensives pour infliger des dégâts à sa cible. Les compétences défensives restent actives après l'attaque.

Se placer en première ligne
Se place en première ligne, et reçoit tous les dégâts de la prochaine attaque ennemie. Cette compétence contraint à cibler un héros en particulier mais ne permet pas d'éviter une attaque.

Régénération
Régénère X points de vie à X héros. Un héros ne peut pas avoir plus de points de vie que ceux indiqués sur sa carte.

Pouvoir à destination des héros alliés
Lance une compétence pour un ou l'ensemble des héros alliés, peut être également utilisé envers le héros qui a lancé la compétence.

Exemple

Lucrecia utilise sa compétence « Drain de vie » (inflige 2 de dégâts à un héros ennemi et régénère autant de points de vie que de dégâts infligés au héros allié de son choix) contre **Weyaya**, elle lui retire 2 points de vie, et décide de se régénérer de 2 points de vie.

Blocage

Bloque un héros pour son prochain tour de jeu. Lors de son tour de jeu, un héros bloqué pioche ses 2 cartes, si il a en main 3 cartes Esprit de Lumière identiques, il peut les défausser pour se débloquer et ainsi jouer son tour normalement. Dans le cas contraire, le héros ne peut pas utiliser de compétences.

Drain de vie
Inflige 2 de dégâts à un héros ennemi et régénère autant de points de vie que dégâts infligés au héros allié de son choix. Si l'attaque est esquivée, aucun points de vie n'est régénéré.

Gestion de l'Éther
Contrôle le niveau d'Éther disponible de X héros.

Exemple

Nous sommes au tour 1.

- **Dagbjart** utilise sa compétence « Potion d'Éther » (augmente de 1 son niveau d'Éther pour ce tour). Cette compétence coûte 0 en Éther, il dispose à présent de 2 d'Éther pour ce tour.
- **Dagbjart** utilise alors sa compétence « Boule de feu » (inflige 2 de dégâts à un héros ennemi) contre **Merletta**.

Défausse de carte
Défausse X cartes à X héros.
Le joueur doit alors **présenter ses cartes faces cachées**, le joueur ayant lancé la compétence prend X cartes de son choix et les défausse faces visibles. Si un joueur doit défausser toutes ses cartes, il les dépose directement faces visibles dans la défausse.

Vol de carte
Vole X cartes à X héros.
Le joueur doit alors **présenter ses cartes faces cachées**, le joueur ayant lancé la compétence prend X cartes de son choix et les ajoute à sa main.

Bonus d'attaque
Augmente de X points les dégâts de la prochaine attaque infligés par X héros alliés pendant 1 tour. Cette compétence ne s'applique pas aux attaques infligeant des dégâts à tous les héros ennemis.

Exemple

Nous sommes au tour 5.

- **Balder** utilise sa compétence « Cri de guerre » lors de son tour (augmente de 1 les dégâts de la prochaine attaque de chacun des héros alliés, disponible 1 tour). Puis utilise sa compétence « Coup de hache » contre **Lucrecia** et inflige 2 points de dégâts.
- C'est ensuite à **Bergljot** de jouer, elle utilise ses compétences « Flèche enflammée » et « Triple Flèches » contre **Lucrecia** et lui inflige un total de 6 points de dégâts (2 pts + 3 pts + 1 supplémentaire).

Bonus de défense
Réduit de X points les dégâts subis sur la prochaine attaque, pour X héros alliés pendant 1 tour. Si un héros est attaqué par plusieurs ennemis, le bonus de défense ne s'applique qu'une seule fois.

Disponible 1 tour
Toutes les compétences actives sont valables 1 tour, à moins que le contraire soit spécifié sur la carte.
Cela signifie que la compétence est disponible 1 tour à partir de la position du héros l'ayant lancée.

Exemple

Jamshaid utilise sa compétence « Armure » (réduit de 1 les dégâts subis sur la prochaine attaque, pour le héros allié de son choix, disponible 1 tour).
La compétence reste active jusqu'à que ce soit de nouveau le tour de **Jamshaid**.

Jusqu'à la fin de la partie
Certains héros dans le jeu et ses extensions ont une compétence qui reste active jusqu'à la fin de la partie. Pour ces compétences, la carte Esprit de Lumière utilisée reste proche du héros jusqu'à la fin de la partie. La carte n'est défaussée qu'en cas de mort du héros (carte Illumination inclus).

Immortalité
Rend immortel X héros. Les héros ne peuvent pas être touchés par une compétence et ne subissent pas de dégâts, ils ne peuvent donc ni être tués ni bloqués.

Rayon Divin
Tue un héros ennemi instantanément. Le héros ciblé ne peut pas éviter l'attaque, cependant s'il est immortel, cela ne lui inflige pas de dégât.
« Rayon Divin » est considéré comme une attaque et doit cibler les héros placés en première ligne ou les invocations placées en face de leur maître.

Light Hunters
rise of the east
&
dawn of amazonia

Des chants lointains

Ton ambition ardente a consumé ton âme,
ton exil découle de la convoitise.
Tes généraux t'avaient mis en garde,
mais tu n'as écouté que la simple bêtise.

La lumière n'a plus la place que tu as connu,
Bien difficile il te sera de survivre.
Vaste est le territoire que tu as perdu,
seul ton audace préservera ton empire

La forêt que tu arpentais s'est altérée,
celle qui te protégeait des blessures,
Toi qui ne faisais qu'un avec la nature,
de nouveau tu dois l'apprivoiser.

Mets de côté ton arrogance,
et élabore de nouvelles manœuvres,
Demande de l'assistance,
c'est la clé pour reconquérir ton honneur.

Présentation

La double extension **Light Hunters : Rise of the East & Dawn of Amazonia** vous permet de jouer avec 8 héros supplémentaires, apportant de nouvelles mécaniques inédites. Ces nouveaux héros sont pensés pour augmenter les interactions entre les joueurs et demandent d'établir des stratégies plus fines entre coéquipiers.

Contenu de l'extension

- 8 cartes "Héros" + 1 carte "Familier"
  de l'extension **Rise of the East & Dawn of Amazonia**

Les compétences des extensions

Rise of the East
&
Dawn of Amazonia

Certaines compétences des extensions apportent de nouvelles mécaniques de jeu, qui sont détaillées ici.

Chenguang

Influence
Détourne tous les dégâts d'une attaque ennemie sur elle-même au moment où elle est lancée. Détourne uniquement les compétences qui infligent des dégâts. À utiliser juste après l'utilisation d'une attaque par un héros ennemi. Ne peut détourner une Illumination.

Trahison
Si le bataillon de Chenguang se retrouve en infériorité numérique, elle échange un héros allié décédé avec le héros ennemi ayant le moins de vie. Les héros échangés devront remporter la victoire avec leur nouveau bataillon.

Akihiko

Bushido
Si Akihiko est bloqué par une compétence, il peut utiliser « Bushido » au début de son tour pour se débloquer.

Seppuku
S'inflige 4 de dégâts pour tuer un héros ennemi. Akihiko peut se tuer pour lancer cette compétence, cependant s'il est immortel lors de l'Illumination, il ne subit pas de dégâts. Akihiko s'inflige les dégâts avant de tuer le héros ennemi, il ne peut donc pas gagner en 1 contre 1 avec cette compétence.
Si le héros ciblé est immortel, cela ne lui inflige pas de dégâts. « Seppuku » est considéré comme une attaque et doit cibler les héros placés en première ligne ou les invocations placées en face de leur maître.

Mitsuko

Don de carte
Permet de donner une carte au héros allié de son choix. Mitsuko doit défausser la carte Crépuscule et offrir une des cartes restantes de sa main au héros allié de son choix

Chiharu

Pièges

Les cartes pièges sont placées faces cachées, devant le héros allié de son choix. Si un héros ennemi attaque un héros possédant un piège, le piège s'active. Si un héros possède plusieurs pièges, Chiharu décide du piège à activer.

Les pièges sont activés uniquement par les compétences qui infligent des dégâts. Les pièges sont considérés comme des attaques et activent les compétences défensives.

Les cartes pièges ne sont valables qu'un tour.

Empoisonnement
Piège : Infige 1 de dégâts, puis retire 1 point de vie par tour au héros attaquant. Si Chiharu meurt, la compétence reste active. La carte Illumination n'est pas défaussée et reste positionnée sur le héros touché jusqu'à sa mort.

Catequil

Faveur
Transforme une carte Esprit de Lumière au niveau supérieur. Défaussez la carte Crépuscule, pour transformer une carte Esprit de Lumière de votre main.
Il est possible de transformer une carte Rayonnement en Illumination pour utiliser « Sacrifice ». Voir le chapitre sur les cartes Esprit de Lumière pour connaître leur hiérarchie (p.8).

Intipacha

Possession
Lors d'une « Possession », Intipacha prend le contrôle du joueur ciblé pour son prochain tour de jeu. Il prend alors les cartes du joueur possédé en main, et peut utiliser les compétences de son choix contre le bataillon adverse ou envers le bataillon allié.

Illariy

Solstice Meurtrier
Pour lancer cette compétence, **Ocēlōtl** doit être en vie. Celui-ci peut attaquer avant d'être sacrifié.

Cérémonie
Augmente de 2 les dégâts de son attaque « Tumi », jusqu'à la fin de la partie. Illariy ne peut lancer « Cérémonie » qu'une seule fois durant la partie. La carte Illumination est conservée sur le héros jusqu'à sa mort.

Annuler une compétence active
Annule l'ensemble des effets d'une compétence active sur le héros de son choix, allié ou ennemi. Les cartes Illuminations peuvent être annulées uniquement par des Illuminations.

Déplacer une compétence active
Déplace l'ensemble des effets d'une compétence active sur le héros de son choix, allié ou ennemi. Les cartes Illuminations peuvent être déplacées uniquement par des Illuminations.

Autant de points de dégats que de cartes défaussées
Inflige X points de dégâts pour X cartes défaussées (dont la carte qui a servie à activer la compétence).

Exemple

Akihiko utilise sa carte Crépuscule et défausse 3 cartes Crépuscule supplémentaires, il infligera 4 points de dégâts.

Light Hunters
Wind of the Dunes
&
Tide of Atlantis

Un nouveau cycle

Nul ne peut contester les choix divins,
à présent tu en as bien conscience.
Sombre est le lieu que tu as atteint,
tu regrettes déjà tes intempérances.

Le vent des Dunes souffle au loin,
recouvrant les souvenirs d'antan,
les mystérieux pouvoirs qui sont tiens,
ici sont insignifiants.

Souviens-toi de la mer de ta jeunesse,
son écume a maintenant disparu,
il n'y pas de place pour la paresse,
prouver ta valeur est ton seul salut.

Choisis judicieusement ton armée,
unique secret de la prospérité,
nombreux sont les héros exilés,
deviens celui qui a su triompher.

Présentation

La double extension **Light Hunters : Wind of the Dunes & Tide of Atlantis** vous permet de jouer avec 8 héros supplémentaires, apportant de nouvelles mécaniques inédites. Ces héros sont pensés pour apporter de nouvelles compétences mystiques dont l'utilisation nécessitera une maîtrise bien plus subtile.

Contenu de l'extension

- 8 cartes « Héros »
+ 1 carte « Servante »
+ 1 carte « Nuriyah Spectrale »
de l'extension **Wind of the Dunes & Tide of Atlantis**
- 24 jetons :
  - 14 jetons Dunes
  - 10 jetons Atlantis

Les Jetons

Cette extension propose de nouvelles compétences actives sans limite de tour. Pour symboliser leur présence, des jetons sont ajoutés à la zone d'affrontement, les cartes Esprit de Lumière qui ont servi à les activer sont défaussées (hormis les « Enchantements »).

Les jetons Dunes/Atlantis :

- sont **destructibles**. Il ne possèdent qu'1 unique point de vie (hormis les jetons « Lien Léthal »). Il n'est pas nécessaire d'utiliser de jeton point de vie pour symboliser leur vie.
  Pour détruire un jeton Dunes/Atlantis, ciblez une attaque contre le jeton. Les jetons ne sont pas touchés lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut cibler spécifiquement le jeton pour l'atteindre.
- **ne sont pas considérés comme des héros**, ils ne reçoivent pas les compétences comme les autres héros (ils ne peuvent donc pas être bloqués ou protégés).
- **ne sont pas considérés comme des compétences actives**, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

Les compétences des extensions
Wind of the Dunes
&
Tide of Atlantis

Certaines compétences des extensions apportent de nouvelles mécaniques de jeu, elles sont détaillées ici.

Atheer

Jetons Infanterie/Cavalerie/Immortels (Jetons Dunes)
Ajoute un jeton correspondant à l'unité de combat choisie à l'arrière de la carte héros d'Atheer qui attaque à chaque tour. Toutes les unités sont destructibles et ne possèdent qu'1 point de vie, il n'est donc pas nécessaire d'utiliser un jeton point de vie.

Les unités n'attaquent pas lors de leur recrutement.
À partir du tour suivant leur recrutement, les unités de combat vont infliger des dégâts :

- 1 jeton Infanterie inflige 1 de dégâts par tour à un héros ennemi.
- 1 jeton Cavalerie inflige 3 de dégâts par tour à un héros ennemi.
- 1 jeton Immortels inflige 5 de dégâts par tour à un héros ennemi.

Les unités ne sont pas en première ligne, elles ne protègent donc pas Atheer des attaques.

Lorsque Atheer meurt, les unités disparaissent avec lui (elles fuient le champ de bataille en l'absence de leur Roi).

Chaque type de jeton à un nombre maximum présent en même temps sur le champ de bataille :

- **Maximum de 3 jetons Infanterie** en même temps
- **Maximum de 2 jetons Cavalerie** en même temps
- **Maximum de 1 jeton Immortels** en même temps

Le nombre maximum d'unités présentes sur le champ de bataille est donc de 6.

Lorsqu'un jeton est détruit, il est retiré de la zone d'affrontement. Il sera possible de le recruter de nouveau durant la partie. Il n'y a pas de limite de recrutements au cours d'une partie.

Tétanie/Soumission

Empêche un héros ennemi d'utiliser les cartes Crépuscule/Illumination. Disponible 1 tour.
Le héros ne pourra pas jouer de cartes Crépuscule/Illumination pendant son tour de jeu, mais reste libre d'utiliser ses autres cartes Esprit de Lumière.

Compétence active : la carte est positionnée devant le héros ciblé tant que la compétence est active (maximum 1 tour de jeu).

Nuriyah

Jetons Destrier (Jetons Dunes)

Les jetons Destrier peuvent être utilisés de 2 façons différentes :

- Placez un jeton Destrier à l'arrière de la carte d'un héros allié pour qu'il puisse l'utiliser pour se protéger d'une attaque adverse à tout moment.
- Placez un jeton Destrier sur le côté de la zone d'affrontement pour les cumuler, lorsque les 3 jetons Destrier sont sur le flanc, la « Cavalcade » de Nuriyah est déclenchée instantanément.

Echappée Belle

Place un jeton Destrier **à l'arrière de la carte** d'un héros allié. Lors d'une attaque ennemie, le héros possédant un jeton Destrier peut l'utiliser pour éviter l'attaque. Le héros conserve le jeton tant qu'il n'est pas utilisé, il n'y a donc pas de limite de tour de conservation du jeton. **Le héros ne peut pas défausser un jeton Destrier**.

Cavalcade

Ajoute 1 jeton Destrier **à côté de la zone de jeu**, lorsque 3 jetons sont cumulés, les Chevaux attaquent et infligent 3 de dégâts à tous les héros ennemis. Une fois utilisés, les jetons Destrier sont défaussés, et pourront de nouveau être utilisés par Nuriyah durant la partie.

Ruade

S'inflige 1 de dégâts et bloque un héros ennemi.
Nuriyah peut mourir en s'infligeant des dégâts, si elle meurt lors de son tour, elle doit attendre son prochain tour avant d'utiliser sa version Spectrale.

Nuriyah Spectrale

Une fois décédée, Nuriyah utilise sa version Spectrale (fond noir), ce qui lui permet de jouer tout au long de la partie. Si Nuriyah meurt lors de son tour de jeu, elle doit attendre le prochain tour pour jouer sa version Spectrale

Les compétences de la carte Nuriyah Spectrale sont différentes de sa version vivante.
Lors de sa mort, Nuriyah conserve ses cartes Esprits de Lumière en main.

Dans sa version Spectrale, elle est considérée comme morte, si le reste de ses alliés meurt, le bataillon perd la partie.

Une fois morte, Nuriyah peut continuer à poser des jetons Destrier, les jetons précédemment posés sont conservés.
Les compétences actives sur la version vivante de Nuriyah sont conservées lors de sa mort.
La version Spectrale de Nuriyah ne possède pas de point de vie.
Il est possible de ressusciter Nuriyah, dans ce cas elle reprend sa carte héros vivant (fond blanc) et conserve ses cartes Esprit de Lumière.

Shalan

Servante

Invoque Roshan qui se place à côté d'un héros allié, et lui régénère 1 point de vie au début de chaque tour de Shalan.

Au début de son tour, Shalan peut déplacer la carte de Roshan avant de régénérer 1 point de vie au héros allié de son choix, sans consommer d'Éther.

Roshan n'est pas en première ligne et n'est pas ciblée par les attaques infligeant des dégâts à tous les héros ennemis.
Toutes les caractéristiques décrites sur les cartes invocations sont toujours actives.

Nouvelle Favorite (Jetons Dunes)

Remplace un héros féminin de son choix, par un héros féminin en réserve et ajoute 2 jetons Nouvelle Favorite à l'avant de la nouvelle carte héros.
Les 2 jetons doivent être détruits pour conjurer le sort et récupérer la carte du héros initial.

Il n'est pas possible d'échanger la carte avec un héros mort durant la partie, car ce dernier est toujours considéré encore en jeu.

Le héros garde sa main et ses compétences actives lors de l'échange.
Le héros échangé garde le même nombre de point de vie, sauf si celui-ci dépasse le nombre de point de vie maximum du nouveau héros, dans ce cas, le nombre de point de vie est réduit pour correspondre au maximum du nouveau héros.

Mashael

Révélation
Mashael se transforme en Esprit de Lumière. Défaussez une carte Crépuscule, puis placez la carte Esprit de Lumière de la transformation devant la carte héros de Mashael pour vous transformer. Lorsque Mashael est transformée, elle acquiert un pouvoir supplémentaire actif à chaque tour, ses transformations sont précisées sur sa carte héros.

Mashael peut se transformer plusieurs fois par tour. Une transformation remplace la transformation précédente, la carte de la transformation précédente est alors défaussée face visible.

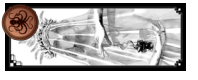
Elle reste transformée tant que la carte reste positionnée devant elle. Elle peut rester transformée plusieurs tours.

Voyage éthéré (Jetons Dunes)
Augmente de 1 le niveau d'Éther pour tous les héros, alliés et ennemis, à la fin de son tour de jeu. Le niveau d'Éther supplémentaire est disponible dès le tour du héros suivant.

Mashael ajoute un jeton Éther à côté des jetons Éther déjà en jeu. Elle peut poser jusqu'à 3 jetons Éther.

Cassandra

Lien Léthal (Jetons Atlantis)
Lie 1 héros allié et 1 héros ennemi dans la mort, jusqu'à la fin de la partie.
Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie.
Placez 1 jeton sur le héros allié et le second sur le héros ennemi. Ils ne peuvent être détruits.



Lorsque l'un des deux héros meurt, le second mourra au début de son prochain tour de jeu. Si l'un des 2 héros est ressuscité, le second ressuscitera au début de son prochain tour avec le même nombre de points de vie que le héros lié.

« Lien Léthal » ne peut pas être évité par une compétence, cependant, si le second héros est invincible au début de son tour, il ne subira pas les dégâts et décalera sa mort au tour suivant.

Cassandra **ne peut pas** utiliser « Lien Léthal » sur elle-même.

Heliodoros

Cuirasse (Jeton Atlantis)
En plaçant un jeton cuirasse devant lui, Heliodoros se rend invincible aux attaques tant que le jeton est présent. Le jeton peut être détruit par une attaque ciblée.

Photine

Enchantement (Jetons Atlantis)
Photine place à l'arrière de sa carte héros la carte de l'Enchantement face cachée, ainsi qu'un jeton Enchantement au dessus de la carte.

Lorsque 3 cartes Enchantement sont activées, les compétences des 3 Enchantements sont combinés **en une seule attaque** que Photine peut diriger contre le héros ennemi de son choix, les effets des Enchantements ne peuvent pas être réparties sur plusieurs héros. Lors de l'activation du 3e Enchantement, Photine est obligée de lancer l'attaque.

Photine peut poser de nouveaux Enchantements après avoir lancé une attaque.

Ferveur
Change les points de vie d'un héros allié ou ennemi à 5.
« Ferveur » ne peut pas être évité par une compétence.
Cette compétence n'est pas considérée comme une attaque et change les points de vie même si un héros est Immortel.

Phaenna

Amulette (Jetons Atlantis)
Place 1 jeton Amulette sur le héros allié ou ennemi de son choix.
Les effets des jetons de Phaenna restent actifs à chaque tour tant que ceux-ci n'ont pas été détruits par une attaque ennemie.

En plaçant un jeton **Amulette**, **sur un héros allié** celui-ci pioche 1 carte supplémentaire au début de son tour de jeu.
Placé **sur un héros ennemi**, celui-ci défausse une carte au début de son tour de jeu avant de piocher ses 2 cartes.

Le nombre maximum de jetons Amulette en jeu est de 3. Il n'y a pas de limite de jetons Amulette par héros.

Autel (Jeton Atlantis)
Place 1 jeton Autel sur le héros allié ou ennemi de son choix.
Les effets des jetons de Phaenna restent actifs à chaque tour tant que ceux-ci n'ont pas été détruits par une attaque ennemie.

En plaçant un jeton **Autel sur un héros allié**, la totalité des points de vie de celui-ci sera régénérée lors du prochain tour de jeu de Phaenna.
Placé **sur un héros ennemi**, celui-ci sera tué instantanément lors du prochain tour de jeu de Phaenna.
Si le héros ciblé est invincible au début de son tour, il ne subira pas les dégâts.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Autel en jeu.

Carte d'aide

Pour faciliter l'utilisation des compétences des héros, une carte d'aide a été ajoutée.

Celle-ci résume l'utilisation des jetons Dunes et Atlantis des nouveaux héros de l'extension **Wind of the Dunes & Tide of Atlantis**, ainsi que le fonctionnement du mode Duel.

Light Hunters - l'app

Retrouvez des exemples détaillés de chaque compétence sur l'application, à télécharger via GooglePlay et AppStore au nom de « Light Hunters - Game Rules ». Découvrez-y également le mode Tournoi offrant une nouvelle expérience de jeu.

Disponible sur App Store

Disponible sur Google play

Modes de Jeu

Chaque mode de jeu propose une expérience particulière, retrouvez les différences entre chaque mode ci-dessous :

	Mode Duel	Mode Classique	Mode Free-For-All
Nombre de joueurs	2	2 à 8	6 ou 8
Nombre de héros	3 héros par joueur	2,3 ou 4 héros par équipe	2 héros par clan
Phase de Verrouillage	Oui	Non	Non
Défausser 3 cartes identiques pour piocher une carte supplémentaire	Oui	Oui	Oui
Défausser 3 cartes identiques pour débloquer un héros	Non	Oui	Oui
Nombre maximum de cartes en main à la fin de son tour	7	5	5
Gestion des cartes Illumination	Une carte Illumination piochée lors de la mort d'un héros allié	Mélangées avec les autres cartes Esprit de Lumière	Mélangées avec les autres cartes Esprit de Lumière
Cartes défaussées à la mort d'un héros	Non	Oui	Oui
Condition de victoire	Décimer tous les héros de l'adversaire	Décimer tous les héros de l'équipe adverse	Décimer tous les héros de tous les clans adverses

Mode Duel

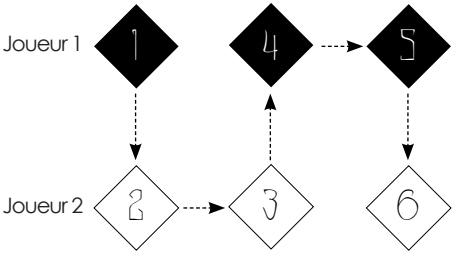
Le mode Duel offre une version optimisée et plus compétitive des parties à 2 joueurs. Dans cette version, les joueurs vont former **des bataillons de 3 héros** qui vont s'affronter dans un face-à-face épique. Le système de jeu offre une meilleure gestion de ses héros et une gamme plus large de choix aux joueurs, tout en gardant la simplicité et l'efficacité de Light Hunters.

Conseil : il est fortement conseillé d'avoir effectué plusieurs parties de Light Hunters en équipe avant de passer sur le mode Duel.

Mise en place

Sélection des héros

Commencez par choisir le joueur qui débutera la partie.
Chaque joueur va sélectionner des héros à tour de rôle, en respectant l'ordre de sélection suivant, jusqu'à atteindre 3 héros chacun :



Dans le mode Duel, l'ordre de passage des héros n'a pas d'importance.

Phase de Verrouillage

Récupérez les 10 jetons Verrouillage et distribuez 5 jetons à chaque joueur.

Les joueurs vont verrouiller 5 compétences réparties sur les 15 compétences de leurs 3 héros. Les compétences verrouillées ne seront pas utilisables de la partie. Placez les jetons Verrouillage directement sur le nom de la compétence pour la recouvrir.

Il est interdit de placer plus de 2 jetons Verrouillage par héros.

Les 2 joueurs effectuent cette phase en même temps.
Une fois la phase de Verrouillage achevée, les compétences verrouillées sont visibles des 2 joueurs.

> **Astuce** : répartissez bien le niveau de compétence, pour garder un large choix de jeu pendant la partie ou lors de la perte d'un héros allié.
> Les joueurs peuvent cacher leurs choix pendant la phase de Verrouillage pour plus de compétition.

Points de vie

Sur l'en-tête de la carte, un nombre indique les points de vie du héros, c'est-à-dire le nombre de dégâts qu'il peut recevoir avant de rendre l'âme.
Prélevez dans la banque, le compte en jeton de 5, 3 et 1 qui correspond aux points de vie de vos héros et placez à côté de ceux-ci.

Préparation des cartes Esprit de Lumière

Retirez **les 4 cartes Illumination** du paquet de cartes Esprit de Lumière, et disposez-les, face visible, à côté de la zone d'affrontement. Comme indiqué ci-contre :

Lors de la mort d'un héros, le joueur ayant subi cette perte va ajouter 1 carte Illumination directement dans sa main.

Mélangez les 66 cartes Esprit de Lumière restantes et distribuez **2 cartes au premier joueur, 4 cartes au second joueur**. Placez le restant des cartes face cachée au centre de la zone d'affrontement, afin de servir de pioche.

Niveau d'Éther

Au premier tour, le niveau d'Éther est de 1. Symbolisez le niveau d'énergie en ajoutant un jeton d'Éther au centre de la zone d'affrontement.

L'affrontement peut débuter !

Déroulement d'une partie

Light Hunters est un jeu de cartes au tour par tour, dont les possibilités de jeu augmentent au fur et à mesure de la partie.

- Lors d'un tour de jeu, les 2 joueurs vont jouer chacun leur tour.
- Pendant son tour, un joueur peut utiliser les compétences disponibles pour le héros de son choix.
- Pour utiliser une compétence, le joueur doit défausser face visible la carte Esprit de Lumière correspondante au sceau assigné à la compétence.
- Une compétence n'est jouable qu'une fois par tour.
- Chaque compétence jouée consomme de l'Éther (chiffre indiqué au dessus de la compétence).
- Le joueur peut utiliser autant de compétences qu'il le souhaite tant que l'Éther cumulé ne dépasse pas le niveau d'Éther disponible lors du tour.
- Le niveau d'Éther augmente de 1 à la fin de chaque tour du second joueur.

Déroulement d'un tour de joueur

Le tour d'un joueur se déroule en 4 phases :

1. Défausser les compétences précédemment activées
2. Piocher 2 cartes supplémentaires
3. Jouer des cartes Esprit de Lumière
4. Se défausser des cartes en surnombre

1. Défausser les compétences précédemment activées

Si le joueur avait placé des cartes actives au tour précédent, et que celles-ci prennent fin, il doit commencer son tour en les défaussant face visible.

2. Piocher 2 cartes supplémentaires

Le joueur tire deux cartes supplémentaires dans la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse doit être mélangée pour constituer une nouvelle pioche.
Les 3 dernières cartes de la défausse doivent être conservées.

3. Jouer des cartes Esprit de Lumière

Le joueur peut jouer les cartes Esprit de Lumière qui lui permettront d'activer les compétences de ses héros, il peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite, tant que le cumul ne dépasse pas le niveau d'Éther disponible lors du tour.

- Le joueur peut activer la compétence du héros de son choix.

- Les compétences des héros ne peuvent être activées qu'une fois par tour. Après leur utilisation, il faut attendre le prochain tour pour les activer de nouveau.

• Pour symboliser une compétence à effet direct, par exemple une attaque, le joueur cite la compétence et montre sa carte Esprit de Lumière à l'adversaire ciblé, puis défausse la carte face visible.

• Pour symboliser une compétence active pendant 1 tour, le joueur place la carte Esprit de Lumière en face du ou des héros ciblés, face visible (par exemple la compétence "Bouclier" de Ludano).

• Les compétences à destination des héros alliés concerne tous les héros du bataillon dont le héros qui a lancé la compétence.

• Le joueur peut défausser 3 cartes identiques faces visibles, pour tirer 1 carte supplémentaire dans la pioche, sans consommer d'Éther.

• Si l'un de ses héros est bloqué, **le joueur ne peut pas défausser 3 cartes Esprit de Lumière identiques pour le débloquer**.

• Le joueur peut jouer ses cartes Esprit de Lumière uniquement pendant son tour de jeu.

• Le joueur peut décider de ne pas jouer de cartes pour ce tour.

4. Se défausser des cartes en surnombre
Si le joueur termine son tour avec plus de 7 cartes en main, il doit défausser l'excédent de cartes, face visible dans la défausse. Il est interdit de défausser des cartes pour réduire sa main en dessous de 7 cartes.

Les cartes Illumination
Lorsqu'un héros meurt, le joueur ayant subi cette perte va piocher une carte Illumination dans le pioche dédié. Ceci permet au joueur de revenir dans une partie mal engagée.

Lors de l'utilisation d'une carte Illumination, **la carte est définitivement défaussée**, il y a donc que 4 cartes Illumination de disponibles par partie.
Si un héros est ressuscité et meurt de nouveau, il ne récupère pas de nouvelle carte Illumination, il y a donc **un maximum de 2 cartes Illumination par joueur**.

Fin de partie
La partie s'achève lorsque tous les héros d'un batallion sont décimés. Le joueur dont les héros ont survécu est considéré comme vainqueur et digne de regagner son monde, libre et imbu de gloire.

Certaines compétences demandent des précisions pour le mode Duel qui sont détaillées ici :

Merletta
Soutien divin : pioche 1 carte par héros en vie.

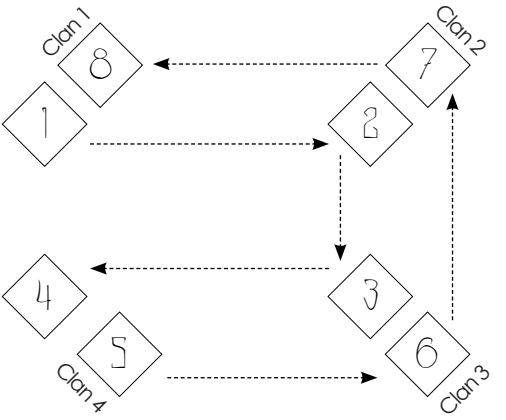
Dagbjart
Potion d'Éther : augmente de 1 le niveau d'Éther uniquement pour Dagbjart.

Mitsuko
Offrande : **cette compétence est nécessairement bloquée lors de la phase de Verrouillage**.

Intipacha
Stimulation : **cette compétence est nécessairement bloquée lors de la phase de Verrouillage**.
Possession : permet de contrôler 1 héros ennemi pendant 1 tour de jeu.

Mode Free For All

De 6 à 8 joueurs, le mode FFA permet d'augmenter le nombre d'équipes. On ne parle plus de bataillons mais de clans qui s'affrontent. Il est possible de constituer 3 ou 4 clans, de 2 héros chacun, comme indiqué sur le schéma ci-après :



But du jeu
Constituez vos clans et éliminez les forces ennemies sans laisser un seul survivant.
L'ensemble des héros du clan restant seront déclarés vainqueurs et libres de regagner leur monde.

Mise en place d'une partie
Commencez par constituer les clans, placez les équipes autour de la table, puis désignez le premier clan à jouer.

L'ordre de sélection des héros est différent de la version classique, dans le mode FFA les clans choisissent 1 héros chacun leur tour dans le sens horaire en partant du premier clan à jouer. Puis choisissent leur second héros en partant du dernier clan dans le sens antihoraire, voir schéma ci-dessus.

Chaque joueur peut utiliser un ou plusieurs héros, permettant ainsi, de jouer avec un nombre impair de joueurs. Il est possible de changer l'ordre de passage des héros comme pour la version classique.

Préparez les cartes et les jetons, l'affrontement peut débuter !

Déroulement de la partie
La partie se déroule de la même façon que pour la version classique, mais en respectant l'ordre de passage spécifique au mode FFA.

Déroulement du tour d'un héros
Lors du tour d'un héros, les possibilités de jeu et les compétences restent identiques à la version classique. Il existe une exception : les compétences à destination de tous les héros ennemis sont limitées à 1 héros par clan, mais touche l'ensemble des clans ennemis.

Fin d'une partie
Lorsqu'un clan a décimé l'intégralité des équipes adverses, il remporte la victoire.
L'ensemble des héros du clan sont alors désignés vainqueurs, et dignent de regagner leur monde, libres et imbus de gloire.

Les héros

Les 24 héros sont organisés selon 4 classes différentes : Défense, Attaque, Soutien et Magie.

Ces classes déterminent les compétences et le style de combat du héros.

Défense

Jamshaid - Roi Orc - 10 points de vie
« *N'ayant de compassion que pour les miens, je suis prêt à tout pour écraser l'ennemi et sortir victorieux de cette infâme forêt !* »

Balder - Seigneur Barbare - 12 points de vie
« *Je reverrai bientôt l'horizon, sentirai l'air iodé, caresserai les seins d'une ménesse et boirai jusqu'à l'ivresse.* »

Attaque

Bergljot - Archère Émerite - 7 points de vie
« *Je suis la meilleure, nous ne pouvons perdre avec mes talents.* »

Ludano - Champion Mystérieux - 7 points de vie
« *Approche, viens goûter le fil de ma lame. Tu apprécieras la profondeur de son incision.* »

Soutien

Lucrecia - Sorcière Belliqueuse - 9 points de vie
« *Viens ici petit, petit, petit… Toi tu n'es pas près de voler de nouveau.* »

Merletta - Fée Espiègle - 9 points de vie
« *Ne bouge pas, laisse moi t'aider. Tu n'y arriveras pas sans moi. Je suis plus forte que tu ne le crois !* »

Magie

Dagbjart - Druide Ermite - 8 points de vie
« *La nature est si bien faite. Chaque cataclysme régule si bien l'équilibre parmi les êtres vivants.* »

Weyaya - Nécromancien Ésotérique - 8 points de vie
« *La vie n'est qu'une illusion, tout peut mourir, tout peut renaître.* »

Ozu - Squelette sans âme - 1 point de vie
« ... »

Rise of The east
&
Dawn of amazonia

Défense

Chenguang - Influente Impératrice - 9 points de vie
« *Il n'y a pas de place pour les faibles dans mon empire.* »

Catequil - Empereur Inca - 10 points de vie
« *Je suis l'élu des Dieux depuis ma naissance. Cet exil n'est qu'une banale épreuve pour ma foi.* »

Attaque

Akihiko - Noble Samurai - 8 points de vie
« *Il n'y a pas d'honneur à achever un ennemi déjà à terre...* »

Evaki - Charmante Amazone - 7 points de vie
« *En chassant les mâles en premier, on élimine beaucoup de problèmes.* »

Soutien

Mitsuko - Malicieuse Kitsune - 10 points de vie
« *Qu'est-ce qu'on mange après la bataille ?* »

Intipacha - Herboriste Fou - 9 points de vie
« *Assieds-toi un instant, observe les énergies, sens leurs rouages, prends le contrôle.* »

Magie

Chiharu - Surprenante Shinobi - 9 points de vie
« *Cette rédemption n'est qu'un contrat comme un autre. Je ne suis pas là pour être ton amie.* »

Illariy - Prêtresse Jaguar - 7 points de vie
« *Quand le Seigneur de la jungle entend mes prières, c'est le signe que les Dieux sont en ma faveur.* »

Ocēlōtl - Jaguar sacré - 1 point de vie
« Rrrrrrr... »

Wind of the Dunes & Tide of Atlantis

Défense

Atheer - Roi Opulent - 11 points de vie
« *Les Dieux avaient jadis béni mon règne, je veillerai dorénavant à les honorer quotidiennement.* »

Cassandra - Reine Carnassière - 10 points de vie
« *Des soldats forts pour une victoire écrasante, laissons les faibles en première ligne…* »

Attaque

Nuriyah - Dresseuse Immortelle - 6 points de vie
« *Rien ne peut me vaincre. Mon âme immortelle continuera de vous infliger le plus cruel des châtiments.* »

Heliodoros - Hoplite Aguerri - 8 points de vie
« *Je suis un vieil artisan de la guerre… Penses-tu vraiment avoir la moindre chance ?* »

Soutien

Shalan - Impassible Gardien - 9 points de vie
« *Faveurs et supplices ?*
Cette forêt fonctionne comme un harem ! »

Phaenna - Oracle Fanatique - 10 points de vie
« *Prie, supplie & meurs !* »

Magie

Mashael - Séduisante Djinn - 8 points de vie
« *Juste une créature de feu et de malice, il n'est pas nécessaire de me faire confiance pour éliminer ces pauvres humains.* »

Photine - Nymphe Éblouissante - 8 points de vie
« *J'ai un chant pour chaque aventure. Laisse-moi te chanter ton épopée, c'est une douce tragédie !* »

Roshan - Délicate Servante - 1 point de vie
« Assurément, ce sera une admirable bataille si ces valeureux Héros sont à la hauteur de leur audace. »

Difficultés des héros

Les héros possèdent des classes et des compétences très différentes, leur prise en main est donc également variable. Afin d'aider la sélection de vos héros lors des premières parties, la difficulté de leur prise en main est indiquée ici :

Batallion of Darkness

Balder	◆◇◇
Jamshaid	◆◆◇
Bergljot	◆◇◇
Ludano	◆◇◇
Merletta	◆◇◇
Lucrecia	◆◇◇
Dagbjart	◆◆◇
Weyaya	◆◆◇

Rise of the East

Chenguang	◆◆◇
Akihiko	◆◆◇
Mitsuko	◆◆◇
Chiharu	◆◆◇

Dawn of Amazonia

Catequil	◆◆◆
Evaki	◆◇◇
Intipacha	◆◆◇
Illariy	◆◆◇

Wind of the Dunes

Atheer	◆◆◇
Nuriyah	◆◆◇
Shalan	◆◆◇
Mashael	◆◆◆

Tide of Atlantis

Cassandra	◆◆◇
Heliodoros	◆◆◇
Phaenna	◆◆◇
Photine	◆◆◆

Remerciements

Merci aux testeurs qui nous ont permis d'améliorer le jeu :
Bruno, Alina, Romain x2, MK, Adrien, Nisah, Clément, Damien, Simon, Rémy, Cécile, Sandra, Laurent, Fanny, Marie, Elise, Pauline, Violette, Cyril, Véronique, Mathis, Isabelle, Jean-Claude, Anna, Tim, Nicolas, Oliv, Paco, Thibault, Mathieu.

Jeu imaginé par : **Sergio Matsumoto**
Illustré par : **Manon Potier**
Aide au développement par : **Marine Vinais**

Pour savoir ce qu'on fait : www.dtda.fr
Pour nous envoyer des messages d'amour : contact@dtda.fr
Pour suivre notre actualité :

- Facebook : www.facebook.com/DTDAGames/
- Twitter : @DTDA_Games
- Instagram : @dtda_games

Light Hunters est un jeu du studio indépendant :
DTDA SAS
35 rue des Chantiers
78000 Versailles, France
Tous droits réservés.

Vous aimez Light Hunters ?

Restez informés des projets de
DTDA Games :

Découvrez tous nos goodies et
notre 2nd jeu Efemeris
sur notre boutique en ligne :
dtda.fr

Au plaisir de vous croiser en Festival !
L'équipe DTDA Games

dtda
GAMES

Light Hunters
- Lost Honor -

JADIS TU FUS
UN PUISSANT HÉROS
...

IL N'EST PAS
TROP TARD POUR RETROUVER
TA GLOIRE PASSÉE.

CHOISIS AVEC SOIN TES HÉROS,
TA RÉDEMPTION VA EN DÉPENDRE
...

Retrouvez le jeu Light Hunters sur mobile
et combattez pour votre honneur perdu !

Disponible sur App Store

Disponible sur Google play

Également disponible sur

STEAM®

LEAVE GAME
SELECT YOUR HEROES
12
10
TANK
WAITING FOR TURN
WAITING FOR TURN
WAITING FOR TURN
HEALER
LEAVE GAME
LOCKDOWN PHASE
Lock 5 skills from your Heroes, you can lock up to 2 skills per hero
Axe Blow
Deal 1 damage to an enemy hero
Breath of life
Restore 1 health point to the allied hero of her choice
Book of spells
Discard 1 card from an enemy hero
Bravery
Go to the front line and take the damage of the next
Rain of thorns
Deal 1 damage to an enemy hero
Evil Spell
Deal 1 damage to an enemy hero
War cry
Increase the damage dealt by all allied heroes by 1 for 1
Storm of thorns
Deal 1 damage to all enemy heroes
Fog
All allied heroes dodge the next enemy attack
Earthquake
Deal 1 damage to all enemy heroes
Divine aid
All allied heroes draw 1 extra card
"Life drain"
Restore 3 health points to the allied hero of her choice
Frenzy
Deal 1 damage and freeze all enemy heroes for 1 round
Orb of life
Restore 4 health points to all allied heroes
Curse
Discard all cards of all the enemy heroes
5/5