



LIGHT HUNTERS
BATTALION OF DARKNESS

RÈGLES DU JEU

Light Hunters

BATTALION OF DARKNESS

MALEDICTION

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 BOTTE



- 8 cartes « Héros » + 1 carte « Squelette »
- 70 cartes Esprit de Lumière :
 - 24 cartes Crépuscule
 - 16 cartes Iridescence
 - 14 cartes Nouveau Jour
 - 12 cartes Rayonnement
 - 4 cartes Illumination
- 45 jetons :
 - 5 jetons d'Éther
 - 20 jetons de 1 point de vie
 - 10 jetons de 3 points de vie
 - 10 jetons de 5 points de vie
- 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

Commencez par constituer les deux équipes, et placez-les face à face.

Chaque joueur peut utiliser un ou plusieurs héros, permettant ainsi, de jouer, si besoin, avec un nombre impair de joueurs. Cependant, le nombre total de héros de chaque équipe doit être équivalent.

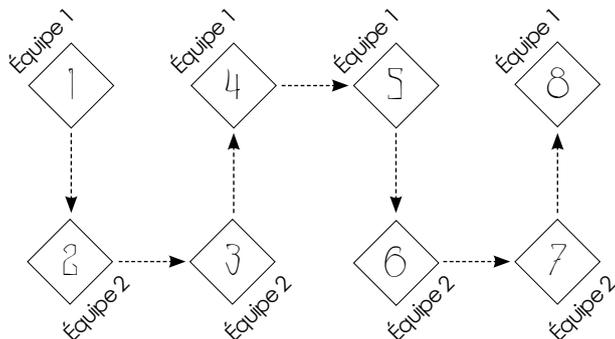
Attention : le nombre minimum de héros pour une équipe est de 2 (difficile de parler de bataillon sinon !).

	2v2 4 héros	3v3 6 héros	4v4 8 héros
2 joueurs	X	X	X
3 joueurs	X	X	X
4 joueurs	X	X	X
5 joueurs		X	X
6 joueurs		X	X
7 joueurs			X
8 joueurs			X

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 (jet de dés, pierre-feuille-ciseaux, partie de ping-pong, ...)!

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

Les joueurs sélectionnent leurs héros au tour par tour, en respectant l'ordre indiqué sur le schéma ci-dessous :



Exemple

Pour une partie 2v2

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 type.

Une fois que chaque équipe a constitué son bataillon, il est possible de changer l'ordre de passage des héros. Même si vous avez tiré un personnage en premier, vous pouvez le placer comme dernier attaquant. Lorsque vous avez arrêté votre choix, placez-vous dans l'ordre que vous avez défini afin de simplifier le suivi de la partie.

Mélangez les 70 cartes Esprit de Lumière et distribuez 2 cartes à chaque héros, dans l'ordre de passage des héros.
Placez le restant des cartes qui sera la pioche, au centre du jeu.
Ensuite prenez votre nombre de points de vie avec les jetons prévus à cet effet (p.6), puis symbolisez le niveau d'énergie du tour en mettant un jeton d'Éther près de la pioche.

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 de jeu, tous les héros jouent 1 fois, en respectant l'ordre indiqué sur le schéma de jeu.
- Pendant son tour, un héros peut utiliser les compétences présentes sur sa carte.
- Pour utiliser une compétence le joueur doit respecter le niveau du tour et jouer les Esprits de Lumière correspondants au sceau assigné à la compétence.

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

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN HÉROS

Lors du tour d'un héros, les possibilités de jeu sont multiples, mais le déroulement reste simple :

1. Tirer deux cartes dans la pioche.
2. Jouer les cartes Esprit de Lumière en respectant le niveau d'Éther disponible (le héros peut décider de ne pas jouer de cartes).
 - A. Pour symboliser une attaque, montrez votre carte à l'adversaire touché puis placez la carte dans la défausse, face visible.
 - B. Pour symboliser une compétence active, placez la carte en face du ou des héros concernés, face visible (par exemple la compétence "Bouclier" de Ludano).
3. Un joueur peut défausser 3 cartes identiques faces visibles, pour tirer 1 carte supplémentaire dans la pioche, sans consommer d'Éther.
4. Si le joueur termine son tour avec plus de 5 cartes, il doit défausser l'excédent de cartes, faces visibles.
5. Si le héros possédait une compétence active et que celle-ci prend fin, il doit commencer son tour en défaussant la carte.

Le tour du héros est alors achevé, c'est au héros suivant de débiter son tour. Lorsque l'ensemble des héros ont joué, on passe au tour suivant en augmentant le niveau d'Éther de 1.

- Chaque compétence a un coût en Éther, dont le nombre est indiqué au-dessus de son nom.
- 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 tour joués, mais ne peut pas dépasser 5 (tour 1 = niveau d'Éther 1).

Pour plus d'information voir le chapitre sur le niveau d'Éther.

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse doit être mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Un héros mort doit défausser ses cartes, s'il est ressuscité ultérieurement il commence sans cartes en main.

Lors de la mort d'un héros, toutes les compétences lancées aux autres héros avant son exécution restent actives normalement.

Light Hunters est un jeu en équipe, il est donc fortement conseillé de se parler afin de coordonner les efforts de l'équipe, cependant il est interdit de montrer son jeu aux héros alliés.



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.

NIVEAU D'ÉTHER

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



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.

Merietta, la fée possède 3 cartes Crépuscule, 1 carte Iridescence et 1 carte Nouveau jour, elle a plusieurs possibilités :

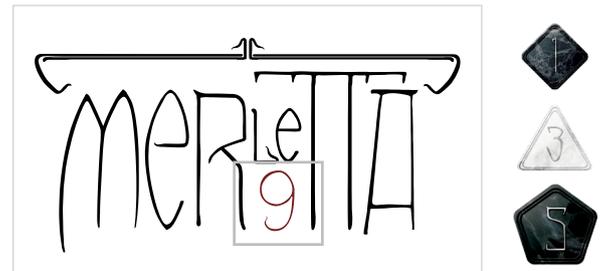
- Lancer son attaque à 3 points d'Éther « Tempête d'épines ».
- Lancer une attaque à 2 points « Souffle de vie » et une de 1 point « Pluie d'épines »
- Lancer 3 attaques à 1 point « Pluie d'épines ».



POINTS DE VIE

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 jeton de 5, 3 et 1 qui correspond aux points de vie de votre héros et placez-les près de celui-ci, visible des adversaires.



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.

Le coût en Éther de chaque compétence est indiqué en dessous du sceau.

Il existe 5 types de carte Esprit de Lumière :



Crépuscule

Sa rapidité et sa ruse en font le premier Esprit du jeu. Symbolisant le levé du jour, Crépuscule est utilisable dès le premier tour, il ébauche la destinée des héros.

Il en existe **24 cartes**.



Iridescence

Les ailes de cet Esprit symbolise la lumière changeante, Iridescence augure dès le second tour le début des illusions et des ruses dans le jeu des équipes.

Il en existe **16 cartes**.



Nouveau jour

L'Esprit du Nouveau Jour est selon la culture Amérindienne le créateur de la lumière. Pouvant agir en groupe pour éliminer un prédateur imposant, cet Esprit symbolise l'unité face au danger ennemi.

Il en existe **14 cartes**.



Rayonnement

Symbole du jour par excellence, l'Esprit du Rayonnement est fougueux et combatif, 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 la plus pure et éternelle. Difficile de contrer un Esprit aussi absolu, qui s'avère souvent décisif dans le déroulement d'une partie.

Il en existe seulement **4 cartes**.

The diagram illustrates the Ludano hero's abilities and their corresponding cards. On the left, there are four cards: a butterfly, a rooster, a phoenix, and a swan. In the center, a vertical list of abilities is shown, each with a decorative icon above it. On the right, there are three cards: a wolf, an eagle, and a phoenix. Dashed lines connect the abilities to their respective cards.

LUDANO

COUP D'ÉPÉE
Inflige 1 de dégâts à un héros ennemi

BOUCLEIER
Évite la prochaine attaque ennemie, disponible 1 tour

DOUBLE TRANCHANT
Inflige 2 de dégâts à un héros ennemi

ÉLIXIR
Se régénère de 2 points de vie

RAYON DIVIN
Tue un héros ennemi instantanément, ne peut être évité par une compétence

LES TYPES DE COMPÉTENCES

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

Attaques

Inflige X points de dégâts à X héros ennemis. Est considéré comme une attaque, toute compétence infligeant des dégâts.

Esquive

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

EXEMPLE

Nous sommes au tour 4.

- **Ludano** utilise sa compétence « Bouclier » lors de son tour (évite la prochaine attaque ennemie, valable 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 dégât). 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 dégât.

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 débloquent et ainsi jouer son tour normalement. Dans le cas contraire, le héros ne peut pas utiliser de compétences.

Inévitable

Ne peut être évité par une autre compétence.

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.

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

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 ajoute à son jeu.

Bonus d'attaque

Augmente de X points les dégâts infligés par X héros alliés pendant X tours. Si un héros cible plusieurs ennemis, il choisit à quel héros il souhaite infliger les X points de dégât supplémentaires.

EXEMPLE

Nous sommes au tour 5.

- **Balder** utilise sa compétence « Cri de guerre » lors de son tour (augmente de 1 point les dégâts infligés par tous les héros alliés, pendant 1 tour). Puis utilise sa compétence « Coup de hache » contre **Lucrecia** et inflige 2 points de dégât.
- C'est ensuite à **Bergljot** de jouer, elle utilise sa compétence « 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 à X héros alliés. Si un héros est attaqué par différents ennemis alors que la compétence est active, le bonus de défense s'applique à chaque fois.

Pouvoir à destination des héros alliés

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

EXEMPLE

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

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.

Valable 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 point les dégâts subits sur la prochaine attaque, pour le héros allié de son choix, disponible 1 tour). La compétence reste active jusqu'à ce que soit de nouveau le tour de **Jamshaid**.

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 son Éther de 1 pendant 1 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**.

En contrôlant le niveau d'Éther d'un joueur, il est possible de dépasser 5 points par tour.

Immortalité

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

Bravoure

Se place en première ligne, et reçoit tous les dégâts de la prochaine attaque ennemie.

Jusqu'à la fin de la partie

Trois héros dans le jeu et ses extensions ont une compétence qui reste active jusqu'à la fin de la partie : Bergljot, Chiharu et Illariy. Pour ces trois héros, la compétence s'active avec une carte Illumination, celle-ci doit rester proche du héros jusqu'à la fin de la partie. Elle n'est défaussée qu'en cas de mort du héros.

Les compétences des extensions

Les extensions apportent de nombreuses mécaniques de jeu, que nous avons détaillées ici.

Influence

Détourne une attaque ennemie sur elle-même au moment où elle est lancée. Détourne uniquement les compétences qui infligent des dégâts.

Annuler une compétence active

Annule 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 une compétence active sur le héros de son choix, allié ou ennemi. Les cartes illuminations peuvent être déplacés uniquement par des Illuminations.

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.

Don de carte

Permet de donner une carte au héros allié de son choix.

Pièges

Les cartes pièges sont placés face cachée, en face du héros alliés de son choix. Si un héros ennemi attaque un héros possédant un piège, le piège s'active. Les pièges sont activés uniquement par les compétences qui infligent des dégâts. Si un héros possède plusieurs pièges, Chiharu décide le piège à activer.

Les cartes pièges sont valables qu'un tour.

Autant de points de dégâts que de cartes défaussées

Inflige X points de dégâts pour X cartes défaussées (dont la carte qui a servi à activer la compétence).

Transformer carte Esprit de Lumière

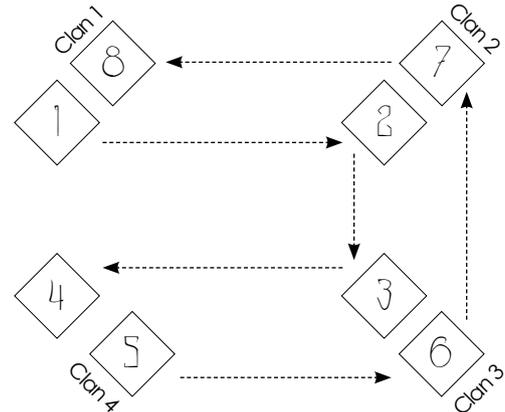
Transforme une carte Esprit de Lumière au niveau supérieur, voir le chapitre sur les cartes Esprit de Lumière pour connaître leur hiérarchie.

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, il peut également défausser le jeu de sa victime afin de limiter ses actions au prochain tour.

Mode Free for All

De 3 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 antihoraire en partant du premier clan à jouer. Puis choisissent leur second héros en partant du dernier clan dans le sens horaire, 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 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 des exceptions dont voici la liste : 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, elle remporte la victoire.

L'ensemble des héros du clans sont alors désignés vainqueurs, et dignent de regagner leur monde, libres et imbus de gloire.

LES HÉROS

Les 8 héros du jeu sont tous dotés de 5 facultés spécifiques.

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

Ces classes déterminent les facultés 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 méneste et boirai jusqu'à l'ivresse. »

Attaque

Bergljot - Archère émérite - 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
« ... »

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.

Un grand MERCI à :
Martyn Poole, Maxwell Freudenthal, Michael Pieneman.



Jeu imaginé par : **Sergio Matsumoto**

Illustré par : **Manon Potier**

Aide au développement par : **Marine Vinois**

Pour savoir ce qu'on fait : www.dtda.fr

Pour nous envoyer des messages d'amour : contact@dt-da.fr

Pour suivre notre actualité :

- Facebook : www.facebook.com/DTDA_Games/
- Twitter : @DTDA_Games

Light Hunters est un jeu du studio indépendant :

DTDA SAS

35 rue des Chantiers

78000 Versailles, France

Tous droits réservés.



LIGHT HUNTERS
BATTALION OF DARKNESS

RÈGLES DU JEU