



{ LIGHT HUNTERS }

WIND OF THE DUNES

&

TIDE OF ATLANTIS

RÈGLES DU JEU

## CONTENU DE L'EXTENSION



- 8 cartes « Héros » + 1 carte « Servante » + 1 carte « Nuriyah Spectrale »
- 32 jetons :
  - 15 jetons Dune
  - 7 jetons Atlantis
  - 10 jetons Duel
- 2 cartes d'aide
- Ce livret de règles du jeu



## 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 afin de livrer des batailles encore plus épiques.

Incarnez défenseurs, attaquants, soutiens ou magiciens, maîtrisez avec brio leurs compétences et infligez d'humiliantes défaites à qui osera vous défier.

Découvrez le mode Duel spécialement conçu pour 2 joueurs, il vous offrira une toute nouvelle expérience de jeu pour des affrontements sans merci.

## LES JETONS

Cette extension propose de nouvelles compétences actives sans limite de tour. Pour symboliser leur présence, des jetons sont ajoutés à la zone de jeu, les cartes Esprit de Lumière qui ont servi à les activer sont défaussées (hormis pour les enchantements), et les jetons sont destructibles par une attaque.

Les jetons ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

## CARTE D'AIDE

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

Celle-ci présente les jetons des nouveaux héros, les jetons du mode duel, ainsi qu'un indice de difficultés de l'ensemble des héros de **Light Hunters**.

## COMPÉTENCES DE L'EXTENSION

Certaines compétences des extensions apportent de nouvelles mécaniques de jeu, que nous avons détaillé ici.

### Atheer

#### Jetons Infanterie/Cavalerie/Immortels (Jetons Dune)

Ajoute un jeton correspondant à l'unité de combat choisie à l'arrière de la carte héros d'Atheer.

Toutes les unités ne possèdent qu'1 point de vie, il n'est donc pas nécessaire d'utiliser un jeton point de vie.

#### Lors des tours de jeu suivants l'ajout d'un jeton par Atheer :

- 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, elle ne protège donc pas Atheer des attaques.

Elles ne sont pas considérées comme des héros, elles ne reçoivent pas les compétences comme les autres héros (elle ne peuvent donc pas être bloquées ou protégées).

Elles ne sont pas touchées lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut les cibler spécifiquement pour les atteindre.

Lorsque Atheer meurt, les unités disparaissent avec lui (elles quittent 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 5 jetons Infanterie** en même temps
- **Maximum de 3 jetons Cavalerie** en même temps
- **Maximum de 1 jeton Immortels** en même temps

Le nombre maximum d'unités présentes sur le champs de bataille est donc de 9.

Lorsqu'un jeton est détruit, il est retiré de la zone de jeu. Il sera possible de l'ajouter de nouveau durant la 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.



### Nuriyah

#### Jeton Destrier (Jetons Dune)



Chaque jeton Destrier ne possède qu'1 point de vie, il n'est donc pas nécessaire d'utiliser un jeton point de vie.

Les jetons Destrier 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).

Les jetons Destrier ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

Ils ne sont pas touchés lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut les cibler spécifiquement pour les atteindre.



### Echappée Belle

Pose un jeton Destrier à l'arrière de la carte du 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 4 de dégâts à tous les héros ennemis. Une fois utilisés, les jetons 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) lors de son tour de jeu, ce qui lui permet d'être immortelle et de jouer tout au long de la partie.

Les compétences de la carte Nuriyah Spectrale sont différentes de sa version vivante.

Lors de sa mort, Nuriyah conserve ses cartes et continue de jouer, cependant **elle ne piochera plus qu'une seule carte au début de son tour.**

Dans cette version, 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. Elle peut de nouveau piocher 2 cartes au début de son tour.



## 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, sans consommer d'Éther, pour régénérer 1 point de vie au héros allié de son choix.

Toutes les caractéristiques décrites sur les cartes invocations sont toujours actives.

### Nouvelle Favorite

Remplace un héros féminin allié ou ennemi, avec un héros féminin en réserve. La carte héros échangée est replacée avec les autres cartes héros en réserve, et pourra de nouveau être échangée. Il n'est pas possible d'échanger de carte héros 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

### Transformation

Mashael se transforme en l'Esprit de Lumière défaussé devant elle. 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.

### Révélation

Pioche 3 cartes et en sélectionne 1 qu'elle ajoute à sa main. Les autres cartes sont défaussées.

### Voyage étheré (Jetons Dune)

Augmente de 1 le niveau d'Éther pour tous les héros, alliés et ennemis, à la fin de son tour de jeu. Le nouveau niveau d'Éther du jeu est donc actif dès le tour du héros suivant le tour de jeu de Mashael jusqu'à la fin de la partie.



Mashael ajoute un jeton Éther bleu à côté des jetons Éther déjà en jeu. Elle peut poser jusqu'à 3 jetons Éther. Le niveau d'Éther peut donc dépasser 5.

Les jetons Éther de Mashael ne possède qu'1 point de vie et peuvent donc être détruits.

Ils 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).

Les jetons d'Éther de Mashael ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

Ils ne sont pas touchés lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut les cibler spécifiquement pour les atteindre.

## Cassandra

### Lien Léthal (Jetons Atlantis)



Lie 1 héros allié et 1 héros ennemi dans la mort, jusqu'à la fin de la partie.

Placer 1 jeton sur le héros allié et le second sur le héros ennemi. Ils ne peuvent être détruits. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie.

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.

Le 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.



## 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 3<sup>e</sup> enchantement, Photine est obligée de lancer l'attaque.

Les jetons Enchantement ont chacun 1 point de vie et peuvent donc être détruits par une attaque ennemie.

### Ferveur

Change les points de vie d'un héros allié ou ennemi à 5.

Ne peut pas être évité par une compétence.

Cette compétence n'est pas considéré comme une attaque.

## Phaenna

### Rafle

Tous les héros doivent offrir une carte Esprit de Lumière aux Dieux, pour prouver leur valeur.

Tous les héros, alliés comme ennemis, doivent défausser face visible une carte de leur main. En fonction de la carte défaussée, les Dieux seront plus ou moins cléments.

Si le héros possède des cartes, il est obligé de faire un don aux Dieux :

- **Ne pas défausser de carte** (uniquement si le héros ne possède pas de carte): inflige 2 points de dégâts
- **Défausser une carte Crépuscule** : inflige 1 point de dégâts
- **Défausser une carte Iridescence** : aucun effet
- **Défausser une carte Nouveau jour** : aucun effet
- **Défausser une carte Rayonnement** : régénère 1 point de vie
- **Défausser une carte Illumination** : régénère 2 points de vie.

### Amulette/Autel (Jetons Atlantis)

Place 1 jeton Amulette/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. Ces jetons possèdent 1 point de vie, il n'est donc pas nécessaire d'ajouter un jeton point de vie.

Les jetons 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).

Les jetons ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

Ils ne sont pas touchés lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut les cibler spécifiquement pour les atteindre.



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.



En plaçant un jeton **Autel sur un héros allié**, la totalité des points de vie de celui-ci sera régénéré 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.



## Mode Duel

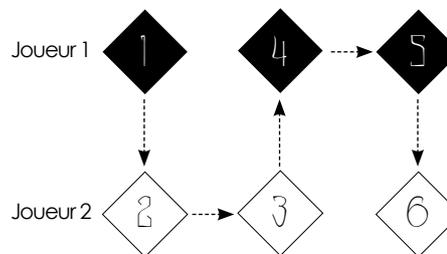
Le mode Duel offre une version optimisée et plus compétitive des parties à 2 joueurs. Dans cette version, les joueurs vont former **des bataillons de 3 héros** qui vont s'affronter dans un face-à-face épique. Le système de jeu offre un meilleur contrôle et une gamme plus large de choix aux joueurs, tout 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

Commencez par choisir le joueur qui débutera de 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

Ajoutez les jetons points de vie propre à chaque héros. Puis distribuez 5 jetons "Verrouillage" à chaque joueur.

Les joueurs vont verrouiller 5 des 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.



**Au moins 1 jeton Verrouillage doit être placé sur chaque héros.**

**Astuce** : Répartissez les jetons sur les différents niveaux de compétence, pour garder un large choix de jeu pendant la partie ou lors de la perte d'un de vos héros.



Retirez du paquet de cartes Esprit de Lumière **les 4 cartes Illumination**, que vous allez disposer face visible à côté de la zone de jeu.



Lors de la mort d'un héros, le joueur ayant subi cette perte va récupérer 1 carte Illumination.

Mélangez le reste des cartes Esprit de Lumière, et placez le deck au milieu de la zone de jeu. Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez un jeton d'Éther au milieu de la zone de jeu.

### Déroulement d'une partie

La partie se déroule au tour par tour.

Au début de son tour de jeu, le joueur va piocher 2 cartes, qu'il va ajouter à sa main.

Lors de son tour, un joueur va défausser ses cartes Esprit de Lumière pour activer l'une des compétences de ses héros. Le sceau situé aux extrémités des cartes indique la compétence que celle-ci va activer sur la carte du héros sélectionné.

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

**Une compétence ne peut être activée qu'une seule fois par tour.**

Un joueur peut lancer autant de compétences différentes qu'il le souhaite, tant qu'il possède les cartes et que le cumul des compétences ne dépasse pas le niveau d'Éther disponible.

### Les cartes Illumination

Lorsqu'un héros meurt, le joueur ayant subi cette perte va piocher une carte Illumination dans la deck dédié. Ceci permet au joueur de revenir dans une partie mal engagée et réduire le hasard du tirage présent dans le mode par équipe.

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 bataillon 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 :

#### Balder

Frénésie : le joueur adverse doit défausser 3 cartes identiques par héros à débloquent.

#### Merletha

Soutien divin : pioche 1 carte par héros.

#### 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.

# 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

**Mashaël** - Séduisant 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** - Nymphes Éblouissantes - 10 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. »



{ LIGHT HUNTERS }  
WIND OF THE DUNES  
&  
TIDE OF ATLANTIS

RÈGLES DU JEU