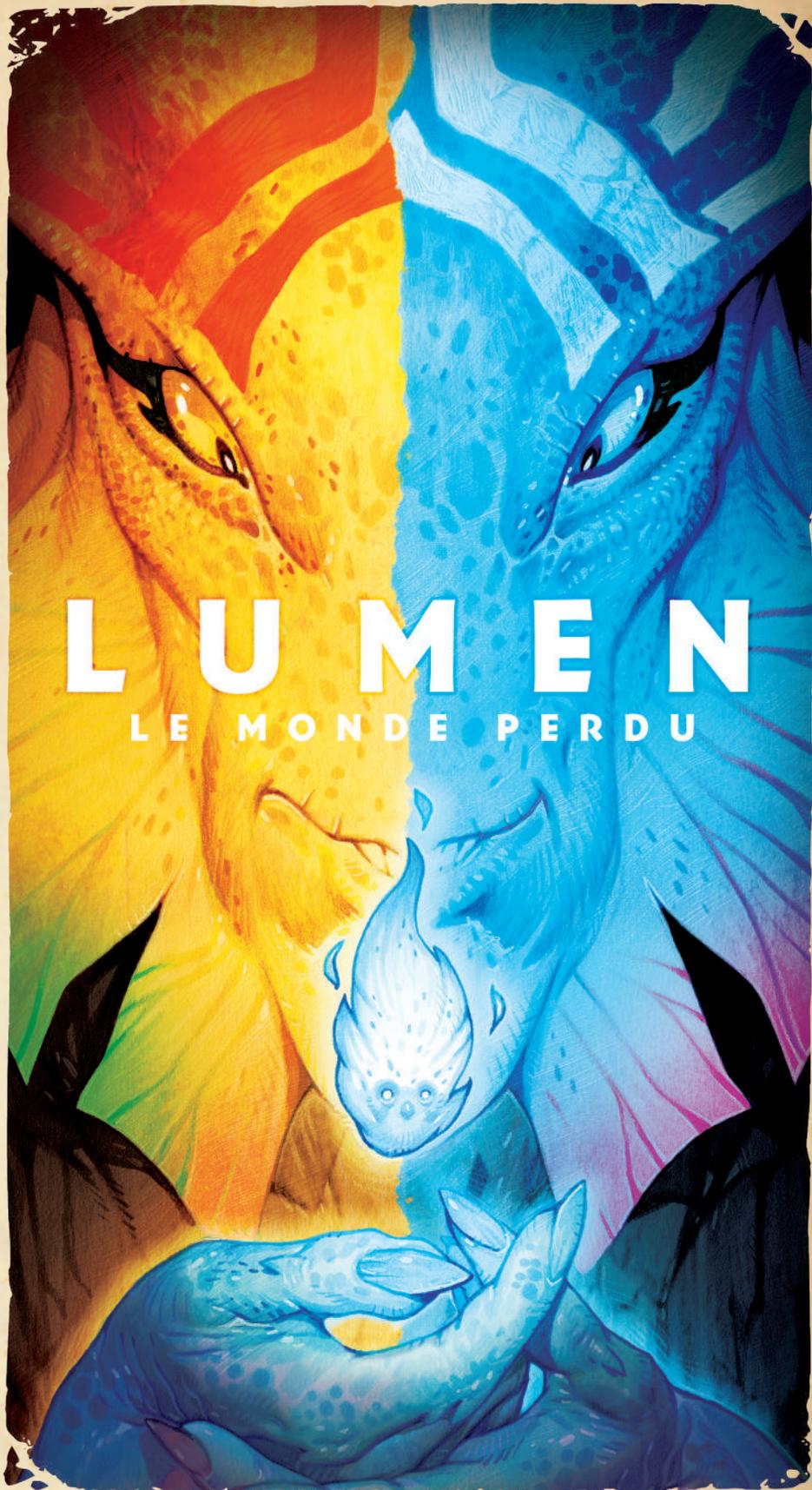


LUMEN

LE MONDE PERDU



OBJECTIF DU JEU

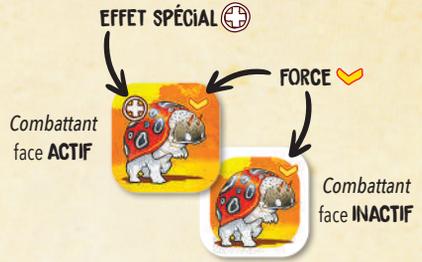
Dans **LUMEN**, deux peuples s'affrontent dans le Monde Perdu où les saisons cohabitent en harmonie. Le peuple du Jour et le peuple de la Nuit sont en conflit perpétuel pour la possession des *Lumens*. Cette source de vie et de pouvoir, vecteur d'équilibre entre la lumière et l'obscurité n'apparaît qu'à l'aurore et au crépuscule.

LE MATÉRIEL

⊕ 2 FEUTRES EFFAÇABLES.

⊕ 2 X 8 JETONS COMBATTANT DE BASE.

Chaque *Combattant* possède une force de 1 à 3 symbolisée par des chevrons. Certains *Combattants* possèdent un *effet spécial* activable s'ils sont sur leur face **ACTIF**. Lorsque le pouvoir est utilisé, le *Combattant* est retourné sur sa face **INACTIF** (bordure blanche).



⊕ 3 SACS. 2 à la couleur de chacune des deux factions et 1 neutre (gris).



⊕ 5 MARQUEURS FACTION pour chacune des deux factions.

⊕ 14 JETONS BONUS, composés de :

- 8 jetons *Combattant Mercenaire* recrutables en cours de partie (fond gris), possédant tous un *effet spécial* activable.
- 3 jetons *Mission Personnelle* (fond vert).
- 3 jetons *Action d'Éclat* (fond noir).



⊕ 1 MARQUEUR INITIATIVE.



⊕ 15 JETONS DÉCOUVERTE.



⊕ 1 JETON PREMIER JOUEUR.



⊕ 21 JETONS OBJECTIF.

⊕ 2 FICHES DE COMMANDEMENT

FICHE DE COMMANDEMENT de la Faction du Jour



Chaque Fiche de Commandement comporte :

- ❶ Un Tableau des Opérations.
- ❷ Une zone de Préparation des Ordres.
- ❸ Une zone de Réserve.
- ❹ Une zone de Haut Commandement.



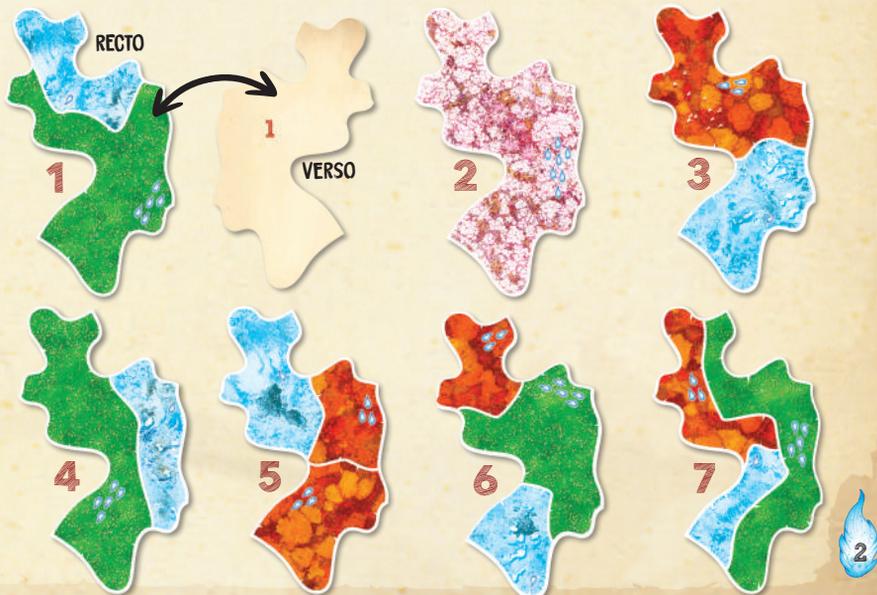
Faction de la Nuit



⊕ 2 DÉs :

- 1 blanc avec des valeurs de 0 à 5.
- 1 noir avec des valeurs de 1 à 6.

⊕ 7 PLATEAUX CHAMP DE BATAILLE numérotés au verso. Chaque plateau comporte de 1 à 3 Territoires délimités par une frontière blanche. Ces Territoires contiennent de 1 à 7 Lumens.



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE

1 - Choisissez ou déterminez au hasard un Scénario (Voir l'onglet SCENARIOS dans ce livret).
Pour votre première bataille, nous vous conseillons de démarrer par la scénario **A - 1er Contact**.

2 - Composez la surface de jeu en disposant les plateaux tel qu'indiqué sur la fiche Scénario. (Attention, selon le scénario choisi, il est possible que tous les plateaux ne soient pas utilisés. Laissez dans la boîte les plateaux inutilisés)

3 - Mélangez les jetons Objectif  sans révéler les Lumens, et faites-en une pioche sur le côté de la table.

4 - Mélangez les jetons Mercenaire  + **Mission personnelle**  + **Action d'Éclat**  dans le sac neutre (gris), et placez-le sur le côté de la table.



5 - Placez sur la surface de jeu, aux endroits indiqués par le scénario choisi :

- > les **Combattants de départ**   de chaque faction face ACTIF visible.
- > les éventuels jetons **Objectif**  , tirés au hasard, sans révéler les *Lumens*.
- > le marqueur **Initiative**  .

6 - Mélangez les jetons **Découverte**  et placez-en un face cachée sur chaque *Territoire* ne contenant pas de *Combattant*.

7 - Chaque joueur prend une **Fiche de Commandement** et ses **5 marqueurs de faction**, qu'il place devant lui. Il prend également tous ses *Combattants de Base* restants, les mélange dans son sac, puis pioche les trois premiers, pour les placer face ACTIF visible sur les emplacements de la zone *Réserve* de sa **Fiche de Commandement**.

8 - Déterminez le **premier joueur** selon la méthode de votre choix. Ce joueur prend le jeton correspondant  et le place devant lui. Il prend aussi les deux dés  .



COMMENT JOUER

- ⊕ Une partie se déroule en dix-sept tours de jeu.
- ⊕ Au début de chaque tour, le **premier joueur lance les deux dés.** 
- ⊕ Puis, sur la base du résultat obtenu, il effectue dans l'ordre les trois phases suivantes :

- 1 - CHOIX D'UNE OPÉRATION**
- 2 - PRÉPARATION DES ORDRES**
- 3 - TRANSMISSION DES ORDRES**

- ⊕ C'est ensuite à son adversaire d'effectuer les phases 1 à 3 dans l'ordre avec les deux contraintes suivantes :

→ Il **DOIT** utiliser le résultat du lancer de dé du premier joueur.

→ Il **NE PEUT PAS** choisir la même opération que celle utilisée par le premier joueur, **SAUF** s'il n'a plus d'autre choix disponible.



- ⊕ À la fin du tour, on vérifie si un joueur contrôle le *Territoire* dans lequel est présent le marqueur Initiative.

On dit qu'un joueur contrôle un *Territoire* lorsque ses *Combattants* possèdent une force totale strictement supérieure à celle des *Combattants* adverses dans ce territoire.

Exemple : Sur ce Territoire le Combattant du joueur de la Faction du Jour a une force de 2 et ceux de la Faction de la Nuit cumulent une force totale de 5. Le contrôle de ce Territoire revient donc au joueur de la Faction de la Nuit.



> Le joueur qui contrôle ce *Territoire* sera le premier joueur pour le tour suivant. Il prend et place devant lui le *jeton Premier joueur*.

> Si personne ne contrôle ce *Territoire* (encore vide de *Combattants* ou égalité entre les *Combattants*), le *jeton Premier joueur* change de propriétaire.



- ⊕ Un nouveau tour commence.

I - CHOIX D'UNE OPÉRATION

a - Choisissez une des opérations suivantes dans votre *Tableau des Opérations* :

↓ Le résultat du dé le plus faible.

↑ Le résultat du dé le plus fort.



+ La somme des deux dés.

× Le produit des deux dés.

$$\mathbf{4} + \mathbf{1} = \mathbf{5}$$

$$\mathbf{4} \times \mathbf{1} = \mathbf{4}$$

- La différence entre les deux dés.
(Une différence peut être nulle mais jamais négative)

$$\mathbf{4} - \mathbf{1} = \mathbf{3}$$



Note pour les joueurs de TREK 12* : ici, il est tout à fait possible d'utiliser des opérations donnant un résultat excédant 12 ! Ce n'est pas recommandé, car plus difficile à valoriser ensuite, mais pas interdit.

* Une aventure en Roll & Write. On vous le conseille !



b - Cochez un emplacement encore libre dans la ligne correspondant à votre choix. Le Premier joueur indique son choix grâce au jeton correspondant.

Attention : lorsque tous les emplacements d'une même ligne sont cochés, ce choix ne vous est plus accessible.

Rappel : lors de chaque tour, le second joueur ne peut pas choisir la même opération que celle utilisée par son adversaire, SAUF s'il n'a plus d'autre choix disponible.

2 - PRÉPARATION DES ORDRES

Remplissez une cellule de votre *Fiche de Commandement*, avec le résultat obtenu en phase 1 *Choix d'une Opération*, en respectant les contraintes suivantes :

⊕ Vous pouvez choisir n'importe quelle cellule lors de votre premier tour de jeu.

⊕ Lors des tours suivants, vous **DEVEZ** remplir une cellule qui touche une cellule que vous avez déjà remplie lors de l'un de vos tours précédents.



ZONE DE HAUT COMMANDEMENT

Si la valeur inscrite est **supérieure ou égale à 7** :

1 - Cochez la case disponible la plus à gauche de la zone de *Haut Commandement* de votre *Fiche de Commandement*.

2 - Aussitôt que toutes les cases sous un emplacement disponible sont cochées :

⊕ **Piochez un jeton Bonus** au hasard dans le sac neutre et placez-le sur cet emplacement face **ACTIF** visible. Ce jeton *Bonus* devient immédiatement disponible pour la phase 3 *Transmission des Ordres*. Ce jeton peut être un *Combattant Mercenaire*, une *Mission Personnelle* ou une *Action d'Éclat* (voir explication des jetons *Bonus* dans la section ANNEXES pages 23 à 30).

⊕ De plus, si l'emplacement comporte un symbole , **piochez immédiatement un jeton Objectif**. Vous pouvez le consulter, mais conservez sa valeur cachée de votre adversaire. Vous ne révélez qu'en fin de partie les *Lumens* gagnés de la sorte.



La prochaine fois que le joueur inscrira une valeur supérieure ou égale à 7 sur sa fiche, il cochera cette case qui lui rapportera immédiatement un jeton **BONUS** et un jeton **OBJECTIF**.

3 - TRANSMISSION DES ORDRES

Le remplissage de votre *Fiche de Commandement* peut vous permettre :



⊕ De déployer des *Renforts* sur le *Champ de Bataille*.



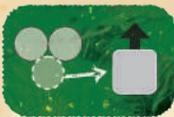
⊕ De déplacer des *Combattants* sur le *Champ de Bataille* ET/OU d'activer les effets spéciaux des *Combattants* sur le *Champ de Bataille*.



Il peut arriver que la cellule remplie lors de la phase 2 *Préparation des Ordres*, permette à la fois de créer/agrandir une *Zone*, **ET** de créer/agrandir une *Chaîne d'Ordres*. Dans ce cas, le joueur choisit :

→ **SOIT** de faire d'abord tous ses *Renforts*, puis *déplacements* et/ou *effets spéciaux*.

→ **SOIT** de faire d'abord tous ses *déplacements* et/ou *effets spéciaux* puis de faire tous ses *Renforts*.



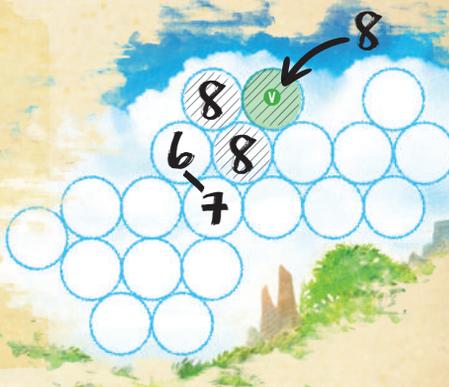
DÉPLOYER DES RENFORTS SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Pour déployer des *Renforts*, il faut réaliser des *Zones* de cellules de même valeur. Une *Zone* est un groupe d'au minimum deux cellules contiguës de même valeur sur votre *Fiche de Commandement*.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est identique à au moins un nombre voisin, il crée ou agrandit une *Zone* :

⊕ Représentez un motif  dans chaque cellule constituant la *Zone*.

⊕ Pour faciliter la lecture de votre *Fiche de Commandement*, il est recommandé de trouver un motif spécifique à chaque *Zone*.



Lorsque vous créez ou agrandissez une *Zone* sur votre *Fiche de Commandement*, vous obtenez un *Renfort* pour **CHAQUE NOUVELLE CELLULE** de la *Zone* considérée.

Exemple ci-dessus : Au moment de la création de la *Zone* (ici un 6 à côté d'un 6), vous avez obtenu deux *Renforts*. Lors d'un tour suivant, en ajoutant un 6 à la *Zone* existante, vous obtenez un *Renfort*.

Pour chaque *Renfort* ainsi obtenu :

⊕ Choisissez un *Combattant de Base* de votre zone de *Réserve*, ou un *Combattant Mercenaire* de votre *Zone de Haut Commandement* s'il y en a.

⊕ Placez-le sur le *Champ de Bataille*, sur un *Territoire* dans lequel vous possédez déjà au moins un autre *Combattant*.



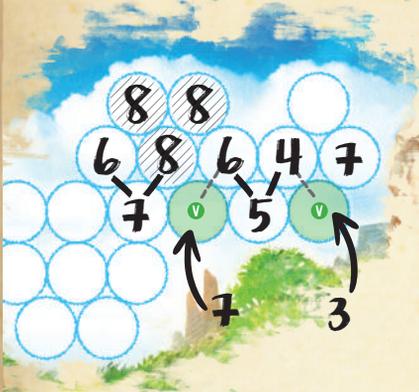
Note : Lorsque vous déployez un *Combattant Mercenaire*, placez sur celui-ci un *marqueur* à la couleur de votre *faction* pour éviter toute confusion.

Lorsque vous avez terminé de déployer tous les *Renforts* auxquels vous avez droit, remplissez les emplacements libres de votre zone de *Réserve* en piochant au hasard des *Combattants de Base* dans votre sac personnel. Les jetons issus de la zone de *Haut Commandement* (*Combattants Mercenaires* et *Actions d'Éclats*) **ne sont pas remplacés après utilisation**.



DÉPLACER DES COMBATTANTS ET/OU ACTIVER LES EFFETS SPÉCIAUX

Pour déplacer des *Combattants* et/ou activer leurs *effets spéciaux*, il faut réaliser des *Chaîne d'Ordres* sur votre *Fiche de Commandement*. Une *Chaîne d'Ordres* est une suite de nombres qui se suivent exactement.



Exemple : Si vous voulez agrandir une *Chaîne d'Ordres* 4-5-6 alors : au 4 ne peut être connecté qu'un 3 (il y a déjà un 5), et au 6 ne peut être connecté qu'un 7 (il y a déjà un 5).

Au moment où vous placez un nombre dans une cellule, s'il est possible de créer ou continuer une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), vous **devez** matérialiser cette *Chaîne d'Ordres* en traçant un trait reliant les deux cellules.

⊕ Une *Chaîne d'Ordres* **NE PEUT PAS** contenir deux fois le même nombre. Vous ne pouvez pas ajouter un nombre à une *Chaîne d'Ordres* si ce nombre est déjà présent quelque part dans la séquence.

⊕ De même, chaque nombre ne peut appartenir qu'à **UNE SEULE** *Chaîne d'Ordres*. Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins identiques, vous ne devez en choisir qu'un seul.

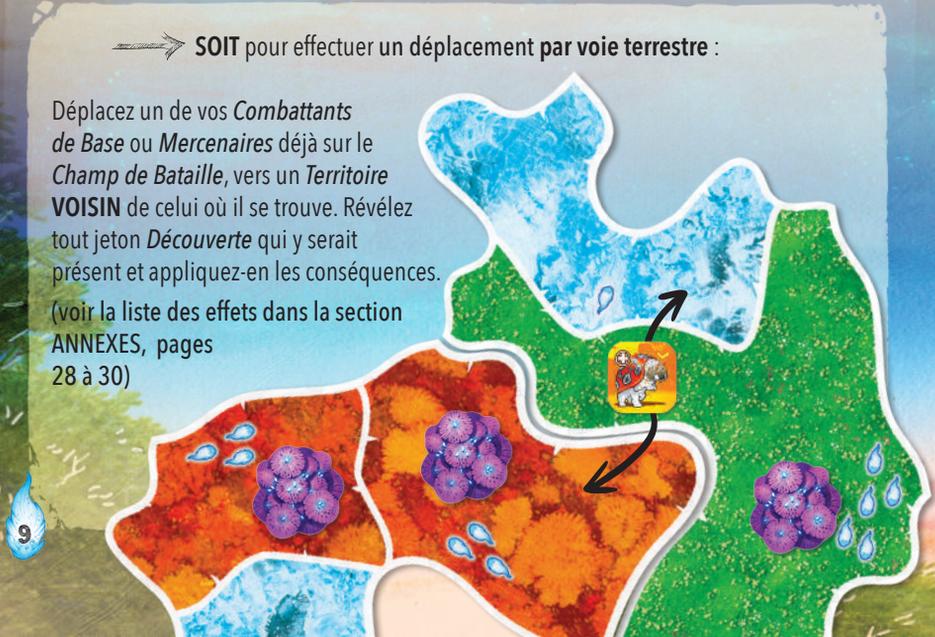
⊕ Lorsque vous créez ou agrandissez une *Chaîne d'Ordres*, vous disposez d'une action pour **CHAQUE NOUVELLE CELLULE** de la *Chaîne d'Ordres* considérée.

Chaque action ainsi obtenue peut ensuite être utilisée :

➔ **SOIT** pour effectuer un déplacement par voie terrestre :

Déplacez un de vos *Combattants de Base* ou *Mercenaires* déjà sur le *Champ de Bataille*, vers un *Territoire VOISIN* de celui où il se trouve. Révélez tout jeton *Découverte* qui y serait présent et appliquez-en les conséquences.

(voir la liste des effets dans la section ANNEXES, pages 28 à 30)



→ **SOIT** pour activer l'effet spécial d'un Combattant :

Retournez un de vos *Combattants de Base* ou *Mercenaires* actif sur sa face **INACTIF**, pour appliquer son effet spécial.

(voir la liste des effets dans la section ANNEXES, pages 21 à 25)



→ **SOIT** pour appliquer l'effet d'un jeton *Action d'Éclat* en votre possession. Puis remélangez le jeton *Action d'Éclat* utilisé dans le sac neutre.

(voir la liste des effets dans la section ANNEXES, pages 25 et 26)



Exemple : Ici le joueur de la Faction du Jour applique l'effet de du jeton *Action d'Éclat* : **Téléportation** qui lui permet d'échanger la position de deux de ses *Combattants* sur le *Champ de Bataille*.

FIN DE PARTIE

⊕ La partie prend fin à l'issue du **17ème tour de jeu** (le *Tableau des Opérations* de leur *Fiche de Commandement* est totalement rempli).

⊕ Chacun va alors faire le décompte de ses points de victoire (PV) de la façon suivante :



Si l'un des deux joueurs devait se retrouver sans aucun combattant sur le plateau de jeu alors, il a immédiatement perdu.



SUR CHAQUE TERRITOIRE



Le joueur qui contrôle le *Territoire*, c'est-à-dire celui dont les *Combattants* possèdent une force totale strictement supérieure à celle des *Combattants* adverses dans ce *Territoire*, gagne les *Lumens* présents sur ce *Territoire*.



Les *Territoires* de l'Hiver accueillent 1 *Lumen*.
= 1 PV
par *Territoire* contrôlé.



Les *Territoires* de l'Automne accueillent 3 *Lumens*.
= 3 PV
par *Territoire* contrôlé.



Les *Territoires* de l'Été accueillent 5 *Lumens*.
= 5 PV
par *Territoire* contrôlé.



Le *Territoire* du Printemps accueille 7 *Lumens*.
= 7 PV
pour le contrôle de ce *Territoire*.

Lorsque la force des deux joueurs est égale sur un *Territoire*, personne n'en marque les PV.



LES DÉCOUVERTES

Chaque jeton *Découverte Butin* remporté en cours de partie rapporte à son propriétaire le nombre de PV indiqué.

Les jetons *Découverte Butin* restants encore sur le *Champ de Bataille* ne rapportent aucun point de victoire, même si un joueur contrôle le *Territoire* dans lequel ils sont situés.



= 8 PV



LES OBJECTIFS



= 5 PV

Il est possible de gagner des jetons *Objectifs* :

- en remplissant sa zone de *Haut Commandement*.
- grâce à des *Missions Personnelles* acquises en cours et/ou en fin de partie.
- en réalisant des objectifs spécifiques à certains scénarios.

Ainsi, chaque joueur fait la somme des *Lumens* :

- des *Territoires* qu'il contrôle,
- de ses jetons *Découverte Butin*,
- de ses jetons *Objectif*.

Le joueur avec le plus haut total de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le *Territoire* avec le *marqueur Initiative* en fin de partie est déclaré vainqueur. Si personne ne contrôle ce *Territoire*, la partie se termine sur une victoire partagée.



A - PREMIER CONTACT



Nul ne sait vraiment comment, ni pourquoi tout a commencé. Toujours est-il que l'histoire de cette première bataille reste gravée dans les mémoires. Depuis, à chaque aurore et à chaque crépuscule, les peuples du Jour et de la Nuit s'affrontent pour le contrôle des *Lumens*, afin de tenter de faire basculer définitivement le Monde Perdu de LEUR côté.

RÈGLE SPÉCIALE

Néant.



En cours de partie : Le premier joueur qui réussit à amener un *Combattant Mercenaire* sur le *Champ de Bataille* gagne un jeton *Objectif* *.



En cours de partie : FRONTIÈRES - Aussitôt qu'un joueur contrôle chaque *Territoire* limitrophe, il gagne ce jeton *Objectif* définitivement.



En fin de partie : Le joueur qui possède le *marqueur Initiative* en fin de partie remporte un jeton *Objectif* *.



B - À L'OUEST, Y'A DU NOUVEAU



Toutes les informations des espions sont concordantes : c'est vers l'Ouest qu'il faut aller, pour prendre l'initiative de la bataille, et pour prendre le contrôle du si convoité *Territoire* du Printemps, avec ses sept *Lumens*. Le meilleur commandant sera récompensé, dit-on.

RÈGLE SPÉCIALE

Néant.



En cours de partie : Chaque joueur qui réussit à vider son sac gagne deux jetons *Objectif* * (maximum 1 fois par joueur).



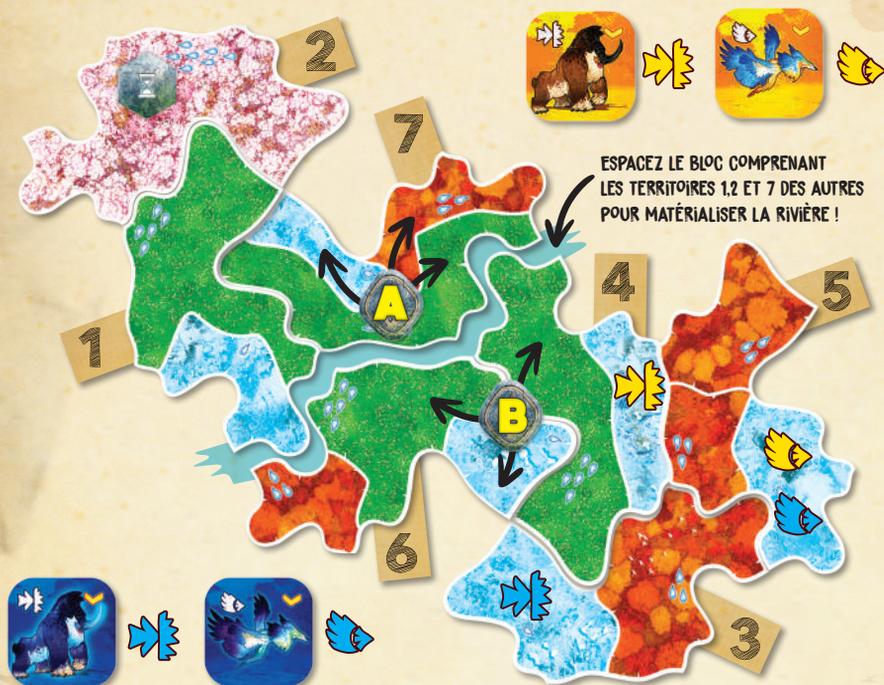
En fin de partie : Le joueur qui possède sur sa *Fiche de Commandement* le moins de cellules n'appartenant ni à une *Zone* ni à une *Chaîne d'Ordres* remporte un jeton *Objectif* *. En cas d'égalité, personne ne reçoit de jeton *Objectif*.



* tiré(s) au hasard parmi les jetons *Objectif* non utilisés.

C - UN TERRITOIRE TROP LOIN

SCÉNARIOS
UN TERRITOIRE TROP LOIN - LA POSSIBILITÉ D'UNE ÎLE



Pour accéder aux *Territoires* les plus convoités, il faudra... aller loin.. très loin même. Et traverser une rivière. Mais rien n'est jamais trop loin quand on a des ailes !

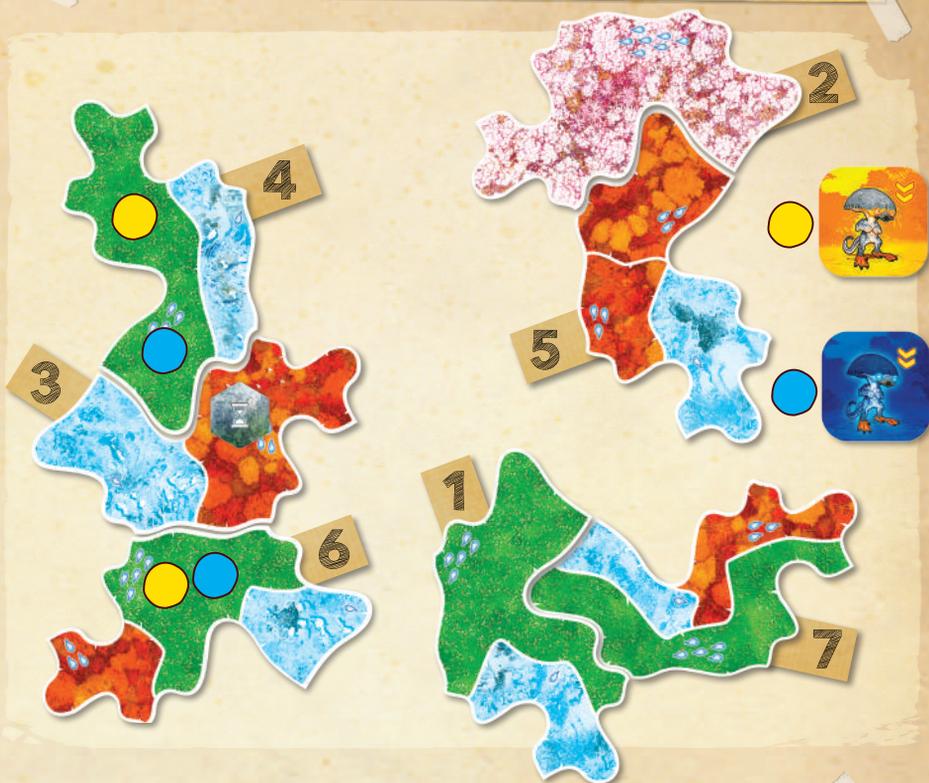
RÈGLES SPÉCIALES

- ⊕ Traverser la rivière par voie terrestre coûte deux actions.
- ⊕ On peut se déplacer par voie aérienne au dessus de la rivière.
- ⊕ Un *Combattant* poussé dans la rivière est remis dans son sac d'origine et pourra éventuellement revenir en jeu plus tard.



En cours de partie : FRONTIÈRES - Aussitôt qu'un joueur contrôle chaque *Territoire* limitrophe, il gagne ce jeton *Objectif* définitivement.

D - LA POSSIBILITÉ D'UNE ÎLE



La bataille fait maintenant rage dans l'Archipel. C'est le moment d'utiliser au mieux vos *Freluquets*. En effet, bien que souvent raillés par les autres combattants pour leur aspect chétif, ce sont les seuls à pouvoir se déplacer d'une île à une autre, en empruntant le réseau de minuscules galeries souterraines reliant les *Territoires* de l'Hiver des îlots de l'Archipel.

RÈGLES SPÉCIALES

- ⊕ Les *effets spéciaux* des *Combattants* et des *Actions d'Éclat* sont autorisés à l'intérieur d'une île, mais pas d'une île à une autre.
- ⊕ **GALERIES SOUTERRAINES** - Les *Freluquets* peuvent se déplacer par voie terrestre d'un *Territoire* de l'Hiver à l'autre, y compris vers une autre île.

En fin de partie sur chaque île :



- Un jeton *Objectif* * pour le joueur qui a le plus grand nombre de *Combattants*. En cas d'égalité, personne ne reçoit de jeton *Objectif*.



- Un jeton *Objectif* * supplémentaire si le joueur est seul sur l'île !

* tiré au hasard parmi les jetons *Objectif* non utilisés.



16

F - LE SOLDAT DE L'HIVER



L'Hiver s'est installé. Un froid glacial qui gèle les initiatives, même celles des plus valeureux. Et pourtant... ces *Territoires* de l'Hiver peuvent donner un avantage crucial à celui qui y sera le plus présent en fin de bataille.

RÈGLE SPÉCIALE

⊕ Les *Combattants* dans les *Territoires* de l'Hiver ne peuvent pas utiliser leurs *effets spéciaux*.



En cours de partie : FRONTIÈRES - Aussitôt qu'un joueur contrôle chaque *Territoire* limitrophe, il gagne ce jeton *Objectif* définitivement.



En fin de partie : Deux jetons *Objectif* * pour le joueur qui a le plus de *Combattants* dans les *Territoires* de l'Hiver. En cas d'égalité, personne ne reçoit de jeton *Objectif*.

* tirés au hasard parmi les jetons *Objectif* non utilisés.





ANNEXES

LES COMBATTANTS DE BASE

⊕ Le Freluquet x6 par faction



Force de combat : 2

Pas d'effet spécial



⊕ Le Baveux x2 par faction



Force de Combat : 3

La coquille du Baveux le protège contre les agressions des *Combattants Tueurs* (p. 22, 23 et 24) et de la *Furie* (p. 25). Le Baveux ne peut pas effectuer de déplacement lors de la phase 3 *Transmission des Ordres*.



⊕ La Réanimatrice x2 par faction



Force de Combat : 1

Lorsque vous retournez la *Réanimatrice* sur sa face INACTIF, remplacez sur leur face ACTIF tous vos autres *Combattants* présents sur son *Territoire*, ainsi que sur les *Territoires* voisins.





⊕ Le Pousseur x2 par faction



Force de Combat : 1

Lorsque vous retournez le *Pousseur* sur sa face INACTIF, vous pouvez pousser n'importe quel autre *Combattant* (allié ou adverse) vers un *Territoire* voisin.

⊕ L'Assassin x2 par faction



Force de Combat : 1

Fait partie de la famille des *Combattants Tueurs*. Lorsque vous retournez l'*Assassin* sur sa face INACTIF, éliminez un *Combattant* adverse de *Base* ou *Mercenaire* du *Territoire* sur lequel il est présent. Ce *Combattant* est remis dans son sac d'origine et pourra éventuellement revenir en jeu plus tard.

Important : Le *Baveux* est protégé contre l'*Assassin*.



⊕ L'Emplumé x2 par faction



Force de Combat : 1

Lorsque vous retournez l'*Emplumé* sur sa face INACTIF, il prend son envol, et se déplace par voie aérienne vers n'importe quel autre *Territoire* du *Champ de Bataille*.

Important : qu'il soit sur sa face ACTIF ou INACTIF, l'*Emplumé* peut toujours se déplacer par voie terrestre vers un territoire voisin, en dépensant une action lors de la phase 3 *Transmission des Ordres*.



LES JETONS BONUS

LES COMBATTANTS MERCENAIRES

(Un seul exemplaire de chaque)

Lorsque vous obtenez un *Mercenaire* en phase 2 *Préparation des Ordres*, placez-le sur l'emplacement de votre zone de *Haut Commandement*. Ce *Combattant Mercenaire* fait maintenant partie de votre faction et pourra être déployé en phase 3 *Transmission des Ordres* dès ce tour de jeu, ou lors d'un de vos prochains tours. Lorsque vous le placez sur le *Champ de Bataille*, ajoutez-lui un de vos *marqueurs Faction* pour indiquer son appartenance.



⊕ Le Super Pousseur



Force de Combat : 1

Lorsque vous le retournez sur sa face INACTIF, le *Super Pousseur* :

- ⊕ DOIT d'abord exécuter un déplacement par voie terrestre.
- ⊕ PUIS pousse n'importe quel autre *Combattant* (allié ou adverse) vers un *Territoire* voisin.

⊕ Le Super Assassin



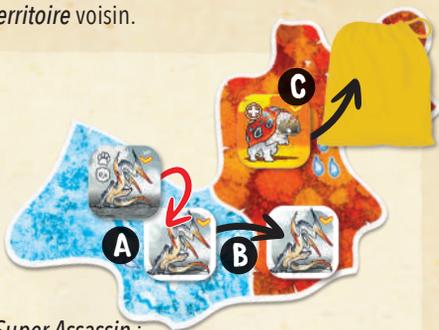
Force de Combat : 1

Fait partie de la famille des *Combattants Tueurs*.

Lorsque vous le retournez sur sa face INACTIF, le *Super Assassin* :

- ⊕ DOIT d'abord effectuer un déplacement par voie terrestre.
- ⊕ PUIS il élimine de ce *Territoire* un *Combattant* adverse de *Base* ou *Mercenaire*. Ce *Combattant* est remis dans son sac d'origine et pourra éventuellement revenir en jeu plus tard.

Important : le Baveux (p.21) est protégé contre l'effet du Super Assassin.



⊕ L'Impatient



Force de Combat : 2

Lorsque vous le retournez sur sa face INACTIF, *L'Impatient* prend le *marqueur Initiative* et le replace sur son *Territoire* ou n'importe quel autre *Territoire* voisin.



⊕ La Bombarde



Force de Combat : 1

Fait partie de la famille des *Combattants Tueurs*. Lorsque vous retournez la *Bombarde* sur sa face INACTIF, éliminez un *Combattant* adverse de *Base* ou *Mercenaire* n'importe où sur le *Champ de Bataille*. Ce *Combattant* est remis dans son sac d'origine et pourra éventuellement revenir en jeu plus tard.

Important : le *Baveux* (p.21) est protégé contre l'effet de la *Bombarde*.



⊕ La Tisseuse



Force de Combat : 1 ou 2 selon sa face.

Lorsqu'elle est retournée sur sa face INACTIF, la *Tisseuse* :

⊕ ne peut plus se déplacer.

⊕ emprisonne tous les *Combattants* adverses présents sur son *Territoire*. Il est toujours possible pour les *Combattants* adverses de rentrer sur ce *Territoire*, que ce soit par voie terrestre ou aérienne, mais il n'est plus possible d'en sortir tant que la *Tisseuse* est présente sur sa face INACTIF. La *Tisseuse* n'a aucun effet sur les *Combattants* alliés.



⊕ L'Enracinée



Force de Combat : 1 ou 2 selon sa face.

Lorsqu'elle est retournée sur sa face INACTIF, l'*Enracinée* :

⊕ ne peut plus se déplacer.

⊕ déploie ses racines tout autour du *Territoire* sur lequel elle est située, empêchant les *Combattants* adverses d'y pénétrer ou d'en sortir par voie terrestre. **Important :** Les *Combattants* alliés peuvent toujours accéder à ce *Territoire* par voie terrestre. Les *Combattants* adverses peuvent y accéder, ou s'en échapper par voie aérienne. La *Bombarde* peut cibler ce *Territoire*.



⊕ Le Pacificateur



Force de Combat : 2

Lorsqu'il est retourné sur sa face INACTIF, retournez sur leur face INACTIF les *Combattants* adverses de votre choix présents sur son *Territoire*, ainsi que sur les *Territoires* voisins.



⊕ Le Métamorphe



Force de Combat : 1 ou 3 selon sa face.

Lorsqu'il est sur sa face ACTIF, le *Métamorphe* ne peut pas effectuer de déplacement lors de la phase 3 *Transmission des Ordres* (il peut bien sûr être la cible d'un *Pousseur*). Lorsqu'il est retourné sur sa face INACTIF, il se transforme en un *Combattant* de force 3, se déplaçant par voie terrestre.

LES ACTIONS D'ÉCLAT

(Un seul exemplaire de chaque)

Lorsque vous obtenez un jeton *Action d'Éclat* en phase 2 *Préparation des Ordres*, placez-le en attente sur l'emplacement de votre zone de *Haut Commandement*. Ce jeton pourra être utilisé en phase 3 *Transmission des Ordres* dès ce tour de jeu, ou lors d'un de vos prochains tours.

Pour l'utiliser : Dépensez une action. Appliquez l'effet du jeton *Action d'Éclat*. Puis, remélanguez-le ensuite dans le sac neutre.



Supprimez du *Champ de Bataille* deux *Combattants* adverses de *Base* ou *Mercenaires* situés dans deux *Territoires* différents. Ces *Combattants* sont remis dans leur sac d'origine et pourront éventuellement revenir en jeu plus tard.

Important : le *Baveux* (p.21) est protégé contre l'effet de la *Furie*.



⊕ Remise à Zéro



Désignez un de vos *Combattants de Base* ou *Mercenaire*. Retirez-le du *Champ de Bataille* ainsi que TOUS les autres *Combattants de Base* ou *Mercenaires* adverses et alliés présents, sans exception, dans le même *Territoire*. Ces *Combattants* sont remis dans leur sac d'origine et pourront éventuellement revenir en jeu plus tard.

Important : les *Baveux* ne sont pas protégés de la *Remise à Zéro*.



⊕ Téléportation



Echangez la position de deux de vos *Combattants* sur le *Champ de Bataille*.

LES MISSIONS PERSONNELLES

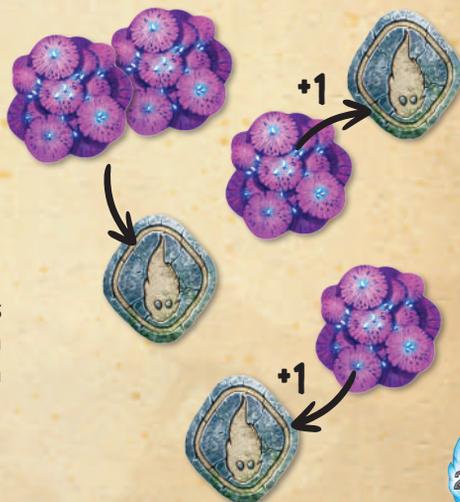
(Un seul exemplaire de chaque)

Lorsque vous obtenez un jeton *Mission Personnelle* en phase 2 *Préparation des Ordres*, placez-le en attente sur l'emplacement de votre zone de *Haut Commandement*. En fin de partie, avant le décompte des points, recevez les jetons *Objectif* auxquels vous avez droit en fonction du niveau de réussite de vos *Missions Personnelles*.

⊕ Mission Découvertes



Rempotez un jeton *Objectif* si vous possédez deux jetons *Découvertes* en fin de partie, plus un jeton *Objectif* par jeton *Découverte* supplémentaire.



⊕ Mission Hiver



Rempportez un jeton *Objectif* si vous contrôlez deux *Territoires* de l'Hiver en fin de partie, plus un jeton *Objectif* par *Territoire* de l'Hiver contrôlé supplémentaire.



⊕ Mission Freluquets



Pour chaque *Territoire* dans lequel vous avez des *Freluquets*, remportez un jeton *Objectif* si vous possédez deux *Freluquets* dans ce *Territoire*, plus un jeton *Objectif* par *Freluquet* supplémentaire.



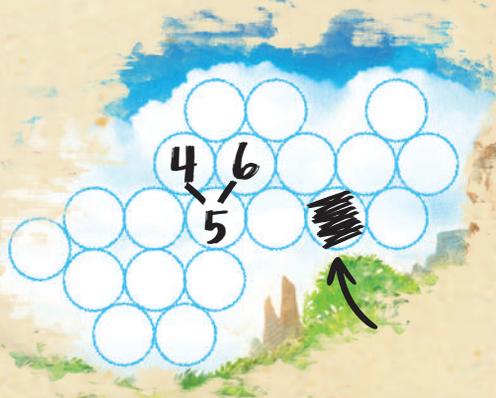
LES JETONS DÉCOUVERTE

Lorsque l'un de vos *Combattants* se déplace dans un *Territoire* possédant un jeton *Découverte* face cachée, retournez-le face visible et appliquez-en les conséquences.

⊕ **Butin** x5 exemplaires



Lorsque vous révélez un jeton *Butin*, laissez-le sur le *Territoire* jusqu'à ce qu'une faction soit en mesure de s'en emparer. Chaque jeton contient de 3 à 5 *Lumens*. Pour s'en emparer définitivement, il faut que la *Force* cumulée des *Combattants* d'une faction présents sur ce *Territoire* soit supérieure à celle des *Combattants* adverses présents sur ce même *Territoire*, avec un écart au moins égal au nombre de *Lumens* de ce jeton. Si aucun adversaire n'est présent sur le *Territoire*, sa force est égale à 0. Aussitôt qu'une faction remplit cette condition, elle s'empare du jeton *Butin* et marquera en fin de partie le nombre de *PV* indiqué au dos de ce jeton.

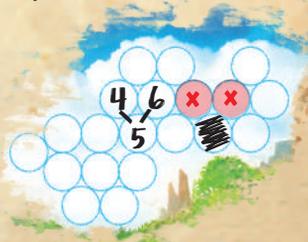


Restriction : vous ne pouvez pas éliminer une cellule qui empêcherait votre adversaire d'accéder à une partie des cellules de sa *Fiche de Commandement*.

⊕ **Brouillage** x2 exemplaires



Lorsque vous révélez ce jeton, défaussez-le. Éliminez immédiatement une cellule de votre choix sur la *Fiche de Commandement* adverse en la rayant.





⊕ Planification x2 exemplaires



Lorsque vous révélez ce jeton, conservez-le devant vous, face visible, près de votre *Fiche de Commandement*.

Lors d'un prochain tour, *si vous êtes premier joueur uniquement*, vous pouvez décider de défausser ce jeton. Dans ce cas, ne lancez pas le dés, mais placez-les sur les faces de votre choix !

⊕ Parachutage x2 exemplaires



Lorsque vous révélez ce jeton, défaussez-le. Piochez un *Combattant* au hasard dans votre sac et placez-le immédiatement en *Renfort* sur ce *Territoire*.



⊕ Message Prioritaire x2 exemplaires



Lorsque vous révélez ce jeton, défaussez-le. Cochez immédiatement la case disponible la plus à gauche de la zone de *Haut Commandement* de votre *Fiche de Commandement*.

Appliquez les conséquences de cette case, tout juste cochée, le cas échéant.



⊕ Coup Fourré x2 exemplaires



Lorsque vous révélez ce jeton, conservez-le devant vous, face visible, près de votre *Fiche de Commandement*. Lors de la phase 3 - *Transmission des Ordres* - chaque jeton *Coup fourré* que vous choisissez de défausser vous donne une action supplémentaire (*Déplacement*, *Activation d'un effet spécial* de *Combattant*, ou déclenchement d'une *Action d'Éclat*). Si vous possédez les deux jetons *Coup Fourré*, vous pouvez les utiliser tous les deux dans le même tour pour obtenir deux fois une action gratuite supplémentaire.

Important, n'oubliez pas que vous devez toujours :

- SOIT de faire d'abord tous ses *Renforts*, puis *déplacements* et/ou *effets spéciaux*.
- SOIT de d'abord tous ses *Déplacements* et/ou *effets spéciaux* puis de faire tous ses *Renforts*.



EFFECTUER LE DÉPLACEMENT D'UN COMBATTANT PAR VOIE TERRESTRE.

OU

ACTIVER UN EFFET SPÉCIAL.



OU

APPLIQUER L'EFFET D'UN JETON ACTION D'ÉCLAT.



Découvrez les vidéo-règles
expliquées par les auteurs !



Ou sur

LUMEN.LUMBERJACKS-STUDIO.COM

Jouez à **LUMEN** sur



CRÉDITS

Un Jeu de **BRUNO CATHALA** et **CORENTIN LEBRAT**.

Illustrations de **VINCENT DUTRAIT**.

Graphisme : **FLORENT WILMART**.

Relecture : **XAVIER AVRIL**.

Portage BoardGameArena : **GUY BAUDOUIIN**.

En cas de problème avec votre Jeu ou pour toutes questions,

RDV sur LUMBERJACKS-STUDIO.COM

#LUMBERJACKS
#EAT #PLAY #LUMEN #REPEAT