

# STRIFE

## Héritage des Eternels

Un jeu de Christopher Hamm

### APERCU

Strife se déroule en trois manches au cours desquelles vous allez affronter votre adversaire dans plusieurs lieux afin de remporter le plus de points de victoire. Une utilisation astucieuse des capacités de vos champions, combinée avec votre aptitude à décrypter le jeu de votre adversaire, vous mènera à la victoire.

*Il est très important de noter que Strife est un jeu où toutes les informations sont connues : vous connaissez en permanence les cartes en jeu ou restant encore dans la main des joueurs.*

*Vous pouvez à tout moment demander à votre adversaire de préciser lesquels de ses champions restent à jouer ou se trouvant dans sa pile Héritage.*

### MODE DEBUTANT

Pour votre première partie de Strife, nous vous recommandons fortement de jouer sans les capacités de bataille des champions. Cela vous permettra de vous familiariser avec le déroulé du jeu en utilisant uniquement les capacités Héritage avant d'introduire la complexité apportée par les capacités de bataille.

Toutes les autres règles s'appliquent. Les joueurs devront simplement ignorer la phase de bataille à chaque nouvelle manche.

### MODIFICATION DE LA DUREE DE LA PARTIE

Vous souhaitez un temps de jeu plus court ? Diminuez simplement le nombre de manches. A l'inverse, si vous souhaitez une partie épique, essayez de jouer en cinq manches. Le choix est entre vos mains.

### MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un paquet de dix champions (valeurs allant de 0 à 9) ainsi que deux cartes Score.
2. Mettez la pierre runique de côté (le dé à douze faces).
3. Séparez les paquets Vestige et Evénement, et remettez-les dans la boîte si non utilisés. Mélangez le paquet Lieu et placez-le face cachée à l'une des extrémités de l'aire de jeu. Ce la formera la pioche. Une par une, révélez les trois premiers lieux et placez-les face visible au centre de l'aire de jeu. Le lieu le plus éloigné de la pioche est celui où les champions vont s'affronter chaque tour.

**Avant le début de la partie :**

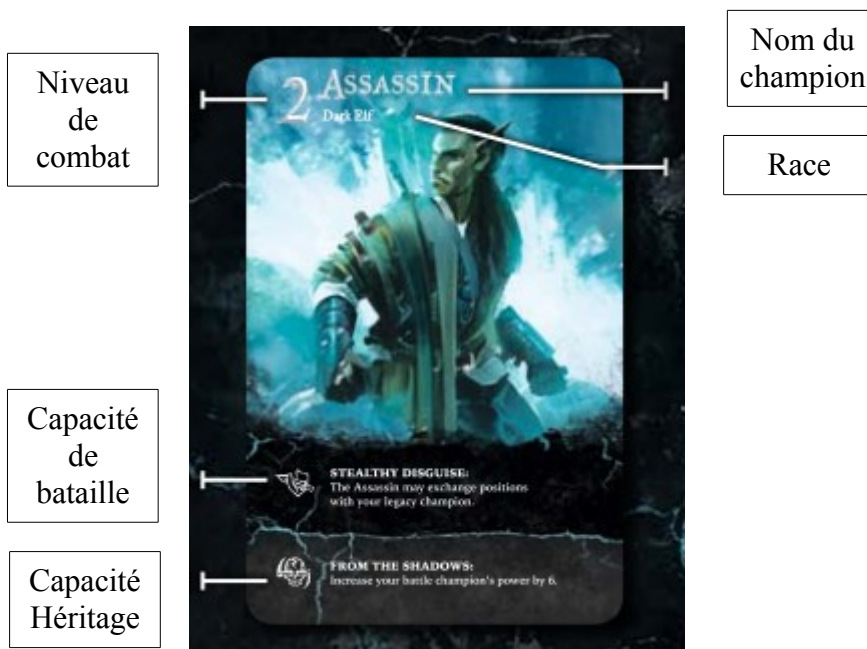
Chaque joueur doit assigner un champion face cachée à la fois devant le lieu de l'affrontement et devant la pioche des cartes Lieu. Cette derrière carte sera la première de votre pile Héritage (Cf. illustration ci-dessous).

Puis les joueurs révèlent simultanément leur champion de la pile Héritage. Le joueur qui obtient la plus grande force devient le premier joueur et prend la pierre runique qu'il place devant lui sur la valeur 1.

*S'il y a égalité au moment où les joueurs révèlent leur carte, faire de même avec la carte champion assignée au lieu de l'affrontement en cours, mais donnez le dé 12 au joueur qui obtient la plus faible valeur. Il devient ainsi le premier joueur. S'il y a encore égalité, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le plus gros score débute la partie.*



**Anatomie d'une carte Champion :**



## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie de Strife se déroule en trois manches comportant plusieurs tours. Chaque tour, les joueurs vont choisir parmi leurs champions, tour après tour, celui qui va se battre pour prétendre remporter les points de victoire (PV) figurant sur le lieu de l'affrontement.

Au début de chaque tour, mélangez la pile de défausse des lieux, formez une pile de pioche et placez une par une et face visible au centre de l'aire de jeu les trois premières cartes, comme décrit précédemment.

Une manche prend fin quand les joueurs n'ont plus qu'une seule carte Champion dans leur main (et non dans la pile Héritage) ou qu'il n'y a plus de lieu pour placer des champions.

A la fin d'une manche, le champion qui reste dans les mains des joueurs est automatiquement placé face visible sur la pile Héritage pour la manche suivante. Tous les autres champions de la pile Héritage sont repris en main.

***Si un joueur possède plus d'une carte Champion en main à la fin de la manche, il choisit lequel il souhaite placer sur sa pile Héritage.***

## LES PHASES DE JEU

Chacune des trois manches comporte plusieurs tours de jeu décomposés comme suit :

1. **Sélection du Champion.** chaque joueur sélectionne un champion de sa main et le place face cachée devant le lieu de l'affrontement en cours (le lieu le plus éloigné de la pioche Lieu). Une fois que les adversaires ont choisi leur carte, ils les révèlent simultanément.

Vérifiez si des capacités sont déclenchées au moment de révéler les cartes.

Notez bien que la capacité du Moine sera toujours la première à être activée.

2. **Phase de Bataille (*prenez cette phase lors de votre première partie*).** Le champion avec la plus grande puissance active sa capacité en premier. Une fois appliquée, le champion avec la plus petite valeur active alors la sienne.

Si, pour une raison quelconque, un autre champion entre en jeu, sa capacité peut être activée immédiatement, indépendamment de son niveau de puissance.

***Notez que le déclenchement de certaines capacités de Bataille sont automatiques alors que certaines sont optionnelles. Le cas échéant, cela est précisé par le mot « peut » (« May » sur la carte).***

3. **Phase Héritage.** Le champion figurant au sommet de la pile Héritage (face visible) possédant la plus grande valeur active sa capacité en premier. Une fois appliquée, c'est au tour du champion possédant la plus petite valeur d'activer la sienne.

Si un autre champion venait à rejoindre la pile Héritage, sa capacité pourrait être activée immédiatement, indépendamment de son niveau de puissance.

***De même que pour les capacités de Bataille, notez que le déclenchement de certaines capacités***

*Héritage sont automatiques alors que certaines sont optionnelles. Le cas échéant, cela est précisé par le mot « peut » (« May » sur la carte).*

4. **Phase de Combat.** La phase de combat se déroule en trois étapes :

a. Additionnez la valeur du champion mobilisé sur le lieu de l'affrontement en cours, les éventuels bonus de terrain et divers effets.

*Notez que si les joueurs viennent à engager un combat alors qu'il n'y a plus de carte Lieu, le tour s'achève immédiatement par un nul (et non une égalité). Les joueurs passent directement à la phase de Mise à jour.*

b. Comparez les totaux obtenus. Le champion avec la plus forte valeur additionnée gagne.

c. Le gagnant bénéficie des éventuels effets du terrain et marque les points de victoire indiqués sur le lieu de l'affrontement.

5. **Phase de Mise à jour.** Cette phase permet de mettre à jour les lieux et la pile Héritage comme suit :

– Défaussez le lieu de l'affrontement face visible et avancez les autres lieux visibles d'un cran. Comblez les espaces vacants avec des cartes lieux piochées dans la pile (face visible).

*Notez que tout espace éventuellement vide à la suite de l'activation d'une capacité doit être remplacé immédiatement par une carte Lieu piochée de la pile face visible.*

– Déplacez les champions qui viennent de combattre au dessus de leur pile Héritage respective, face visible. Ils remplacent ainsi les précédents champions.

– Commence alors un nouveau tour.

<p><b>Réserve</b> : au cours du jeu, vous aurez sans doute la possibilité de mettre des cartes de côté. Les cartes ainsi mises en réserve sont temporairement retirées de l'ère de jeu. Si votre main venait à être vide pendant un round, reprenez immédiatement dans votre main les cartes mises en réserve.</p>
--

## **LA PIERRE RUNIQUE (Résoudre les égalités)**

La pierre runique (le dé à douze faces) permet de résoudre les égalités qui peuvent survenir en cours de partie, quelle qu'en soit la raison. Le joueur qui la possède perd de fait l'égalité. Cependant, il a la possibilité de passer la pierre runique à son adversaire et de remporter ainsi le combat (ou toute autre situation d'égalité). A chaque fois que la pierre runique est ainsi transmise, sa valeur est augmentée de 1.

La pierre runique ne peut être transmise qu'une fois par égalité.

A la fin de la partie, la pierre runique donne des PV supplémentaires au joueur qui la possède d'un total égal à sa valeur faciale.

## REMPORTER LA PARTIE

Le joueur qui possède le plus de PV à l'issue des trois manches, en comptant les points attribuées par la pierre runique et d'éventuels bonus provenant de certaines capacités, remporte la victoire.

En cas d'égalité, le joueur qui possède la pierre runique perd la partie.

## LES VESTIGES

Les cartes Vestige peuvent être identifiées grâce à l'icône qui encadre le nombre de points de victoire (6 petits éclairs). Pour jouer avec ces cartes, appliquez les changements suivants :

1. **Mise en place.** tirez au hasard deux cartes Vestige dans le paquet. Ce sont les cartes que vous utiliserez au cours de la partie. Les autres peuvent être rangées dans la boîte. Une fois que les joueurs en ont pris connaissance, mélangez-les avec les cartes Lieux.

Avant le premier tour de jeu, piochez la carte du sommet de la pile Lieux et placez-la face visible dans la pile de défausse avant de placer les trois lieux de départ sur l'aire de jeu.

2. **Début de manche.** Au début de chaque nouvelle manche, avant de compléter les espaces vacants de la zone Lieu, laissez la carte du sommet de la pile de défausse (face visible) à cette place avant de mélanger ensemble toutes les autres cartes Lieu et de compléter l'ère de jeu comme habituellement.

*Quand les cartes Vestige sont utilisées, chaque manche commence toujours avec une carte Lieu dans la pile de défausse face visible (ce peut être une carte Vestige).*

3. **Tour de jeu.** lorsqu'un joueur gagne une bataille sur une carte Vestige, il gagne les points de victoire accordés par le lieu et place la carte devant lui.
  - Un joueur qui possède une carte Vestige sur son ère de jeu peut ainsi bénéficier de sa capacité pendant le prochain round.
  - Une fois que la capacité a été utilisée, placez la carte Vestige dans la pile de défausse, avant que soit défaussée la carte de l'affrontement en cour.
  - Si le joueur choisit néanmoins de ne pas activer le pouvoir de sa carte pendant le tour où il est disponible, il perd le bénéfice de cette carte qui est alors défaussée. Autrement dit, une carte Vestiges n'est valable que pendant le tour qui suit son acquisition.

## LES EVENEMENTS

Les cartes Evénement ont un dos violet. Pour jouer avec ces cartes, appliquez les changements suivants :

1. **Mise en place.** Au hasard, piochez trois cartes Evénement (une par manche) et rangez les autres dans la boîte. L'ordre dans lequel elles sont piochées déterminera la manche au cours de laquelle leur effet sera appliqué.

Placez ces trois cartes dans l'ordre à côté de la pile Lieu. Les joueurs peuvent consulter les cartes Evénement quand ils le souhaitent.

2. **Manche en cours.** Chaque carte voit son effet appliqué pendant la manche en cours. A la fin de chaque manche, défaussez la carte Evénement et révélez la suivante.
3. **Tour de jeu / Phase de Combat.** Notez que tous les points conférés par les cartes Evénement (PV ou points de puissance) ne prennent effet qu'au moment approprié pendant la phase de combat.

## CREDITS

### **Producteurs :**

Craig P. Anderson  
Jeff Atkins  
Adam Baker  
Rich Gutknecht  
Steve Jones  
Colleen Maples  
Glenn Merkle  
Lorene Odling  
Hans Scharler  
Darrell Stewart

### **Conception du jeu :**

Christopher Hamm

### **Développement :**

Jake Leeman

### **Principal testeur :**

NickGarwood

### **Illustrateur :**

Jonathan Powell

### **Conception graphique :**

Amy Burrus  
Byron Elliott  
Jared Shofner

### **Traduction française :**

Arnaud Proudhon

# TRADUCTION DES CARTES CHAMPION

## 0. MOINE – *Humain*

Capacité de bataille – **Méditation de bataille** : le Moine gagne autant de points de puissance que la puissance de base de l'adversaire engagé dans le combat.

Capacité Héritage – **Attaque vitale** : le Moine peut empêcher le champion adverse active son pouvoir de combat ce tour.

*Le Moine active cette capacité avant toute autre chose. Par conséquent, résolvez cette capacité sîtôt que les champions engagés sont révélés.*

## 1. NECROMANCIEN – *Mort-vivant*

Capacité de bataille – **Puissance d'outre-tombe** : augmentez la puissance du Nécromancien du nombre de champions présents dans votre pile Héritage.

Capacité Héritage – **Alliance impie** : le Nécromancien peut échanger sa position avec n'importe quel champion de votre pile Héritage. Si utilisée, déclenchez la capacité du nouveau champion.

## 2. ASSASSIN – *Elf noir*

Capacité de bataille – **Déguisement** : L'Assassin peut échanger sa place avec celle du champion de la pile Héritage.

Capacité Héritage – **Pouvoir des ombres** : augmente la puissance du champion engagé dans la bataille de 6.

## 3. MAGE – *Humain*

Capacité de bataille – **Influence ésotérique** : vous pouvez passer la phase Héritage ce tour-ci. Si vous le faites, ajoutez la puissance du champion de votre pile Héritage à celle du Mage.

Capacité Héritage – **Souffle éthéré** : vous pouvez mettre de côté un champion de votre main et ajouter sa puissance à celle du champion engagé dans la bataille.

## 4. PALADIN – *Humain*

Capacité de bataille – **Esprit du Gardien** : vous pouvez placer le champion de votre pile Héritage à côté du Paladin et déclencher sa capacité de bataille. Puis ajoutez la moitié de sa puissance à celle du Paladin (arrondie à la valeur supérieure).

Capacité Héritage – **Protection divine** : si vous perdez le combat par une différence de 4 ou moins, résolvez le combat comme s'il s'agissait d'une égalité.

## 5. RANGER – *Humain*

Capacité de bataille – **Embuscade** : si vous le souhaitez, le champion de votre adversaire engagé dans la bataille n'active pas sa capacité pendant ce tour.

Capacité Héritage – **Sentier caché** : vous pouvez réorganiser les lieux face visible à votre guise.

## 6. DRUIDE - *Elfe*

Capacité de bataille – **Ordre naturel** : vous pouvez réorganiser la pile Héritage de votre adversaire comme vous le souhaitez.

Capacité Héritage – **Régénération de la terre** : vous pouvez échanger le lieu en cours avec n'importe quel lieu de la défausse.

## 7. GUERRIER – *Nain*

Capacité de bataille – **Ténacité** : le champion de la pile Héritage de votre adversaire peut ne pas activer sa capacité pendant ce tour si vous le souhaitez.

Capacité Héritage – **Attaque fulgurante** : réduisez la puissance du champion adverse engagé dans la bataille de la valeur du lieu. Vous pouvez également utiliser la puissance du Guerrier à la place de la puissance totale (avec modificateurs éventuels) de votre champion engagé.

## 8. CHEVALIER – *Humain*

Capacité de bataille – **Charge** : vous pouvez déplacer les deux champions engagés (le votre et celui de votre adversaire) vers un autre lieu.

Capacité Héritage – **Manœuvre** : vous pouvez placer le lieu en cours au sommet de la pile Lieux puis avancer les lieux qui trouvent face visible.

## 9. BARBARE – *Orc*

Capacité de bataille – **Hordes dévastatrices** : vous pouvez défausser un lieu contiguë au lieu en cours puis avancer les lieux qui se trouvent face visible.

Capacité Héritage – **Pillage** : si vous gagnez le combat en cours, marquez 3 PV additionnels.



## **TRADUCTION DES CARTES LIEU**

**PUIT DES AMES / 1** : ajoutez 2 à la puissance des Nécromanciens engagés en combat ici.

**FORET ETERNELLE / 1** / ajoutez 2 à la puissance des Rangers engagés en combat ici.

**PERTES DES RAVAGEURS / 1** / ajoutez 1 à la puissance des Barbares engagés en combat ici.

**DONJON DE L'OMBRE / 2** : ajoutez 2 à la puissance des Assassins engagés en combat ici.

**CATHEDRALE DE LUMIERE / 2** : ajoutez 2 à la puissance des Paladins engagés en combat ici.

**TOUR DE CAMERION / 2** : ajoutez 2 à la puissance des Mages engagés en combat ici.

**NETHIL YARA / 3** : ajoutez 2 à la puissance des Druides engagés en combat ici.

**ROYAUME D'ASTARIA / 3** : ajoutez 2 à la puissance des Chevaliers engagés en combat ici.

**ROCHER DE BALADON / 3** : ajoutez 2 à la puissance des Guerriers engagés en combat ici.

**TEMPLE DE SHIN TI LAL / 4** : ajoutez 3 à la puissance des Moines engagés en combat ici.

## TRADUCTION DES CARTES ⚡⚡⚡ VESTIGE ⚡⚡⚡

**PORTE PRIMORDIALE / 1** : au début de votre phase Héritage, vous pouvez échanger votre champion Héritage avec un champion de votre main.

**AUSTENE, ILE DE L'AIR / 1** : au début de votre phase de bataille, vous pouvez déplacer les deux champions engagés sur le lieu en cours vers un autre lieu face visible.

**BOIS DE COLMARIS / 1** : à la fin de la phase de combat, après que le combat ait été résolu, vous pouvez doubler le valeur en PV du champ de bataille en cours.

**MALEDICTION D'HATTIA / 1** : au début de votre phase de bataille, vous pouvez défausser n'importe quelle lieu face visible, puis avancer les lieux comme habituellement.

**LAC DES MIRROIRS / 1** : à la fin de votre phase de bataille, vous pouvez échanger le lieu en cours avec un autre, issu de la pile de pioche ou de défausse (mélangez la pile de pioche si vous prélevez la carte ici).

**AGER PUGNO / 1** : à la fin de la phase de combat, votre champion de bataille gagne 3 en puissance.

**PIC DE GARWOOD / 1** : pendant la phase de sélection des champions, votre adversaire doit révéler son champion de bataille avant que vous ne choisissiez le votre.

**REFUGE DE CHANGELING / 1** : au début de votre phase de bataille, vous pouvez échanger votre champion engagé dans la bataille avec votre champion Héritage.

**ABYSSE DE DARKWOOD / 1** : au début de votre phase Héritage, vous pouvez réorganiser votre pile Héritage à votre guise.

## TRADUCTION DES CARTES EVENEMENT

**CEREMONIE DU WYRM** : chaque joueur sélectionne une carte de sa main qui deviendra le champion Héritage au début de la prochaine manche. Ils placent la carte face cachée de part et d'autre de la carte Evénement. Les joueurs ont en outre la possibilité de ne pas révéler les champions qui leur restent en main pendant toute la durée de la manche.

A la fin de la manche, ces champions sont révélés et celui qui possède la plus grande puissance de base gagne 3 PV.

**FESTIVAL DU SPHINX** : avant que les champions de bataille ne soient révélés, les joueurs doivent deviner le champion sélectionné par l'adversaire. Chaque prédiction correcte rapporte 1 PV.

**SAISON DES HUMBLÉS** : tous les champions engagés dans une bataille d'une puissance égale ou inférieure à 4 ajoutent 2 à leur puissance.

**BRUME ETOUFFANTE** : toutes les capacités de bataille sont résolues en même temps, en ignorant les niveaux de puissance de base. La Pierre Runique permet cependant de résoudre les égalités comme d'habitude.

**LUNE SANGLANTE** : tous les champions non-humains gagnent 2 en puissance.

**LA CROISADE DES HOMMES** : tous les champions humains gagnent 2 en puissance.

**TEMPETE HIVERNALE** : toutes les capacités ou effets permettant de changer le lieu de bataille ne peuvent être utilisées au cours de la manche. Les lieux sont toutefois déplacés automatiquement lors de la phase de mise à jour, comme habituellement.

**OUVERTURE DES ROUTES COMMERCIALES** : le Royaume d'Astaria et le Donjon de l'ombre valent 2 PV supplémentaires.

**LA SPLENDEUR DU PRINTEMPS** : la Forêt Eternelle et Nathil Yara valent 2 PV supplémentaires.