

Crossroads of Heroes® « Secte Maléfique » Règles pour l'Expansion

Cette extension des règles permet de débloquent un personnage et une sixième secte dans le monde fantastique du *wuxia*, créé par **Pat Piper** et est recommandée pour les parties de 3 à 5 joueurs.

La **Secte Maléfique** était un culte abominable qui fut éradiqué du *Jianghu* il y a plusieurs années grâce aux efforts combinés de nombreuses sectes vertueuses, menées par le **Grand Maître de Wulin** de l'époque.

Vous incarnez **Gu Lenghu**, un des seuls survivants de cette secte perdue, qui complot secrètement depuis longtemps sa vengeance, incitant de violents conflits parmi les sectes du *Jianghu*.

Afin de mener à bien votre vendetta vengeresse et proclamer le retour de la **Secte Maléfique**, vous devez réduire à néant les derniers espoirs d'unité de *Wulin*.

Conditions de victoire

Vous commencez le jeu en tant que **Vermine Malfaisante** et vous devez suivre le sentier du mal jusqu'à la victoire. Toutes les règles de la **Vermine Malfaisante** s'appliquent :

- Vous êtes immunisés à tous les Stratagèmes *yin*.
- Vous devez accepter tous les défis en duel.
- Vous devez tuer 1 joueur vertueux (lui faire perdre son dernier point de *qi* en duel) pour remporter la partie.

En outre, être un émissaire de la **Secte Maléfique** vous octroie une méthode supplémentaire pour gagner une partie de 3 à 5 joueurs :

- Vous gagnez la partie si deux autres joueurs deviennent des Vermes Malfaisantes.

Ces deux manières de remporter la partie sont instantanées. Cependant, si vous atteignez vos objectifs dans le dernier tour de jeu, en présence du **Grand Maître de Wulin**, vous devrez tous les deux vous engager immédiatement dans un duel.

Vous devez remporter ce duel afin de gagner la partie. Si vous perdez, vous serez éliminé du jeu et le dernier tour de jeu continue normalement.



CRÉDITS

Conception du Jeu

Illustration

Patrick Lee

(alias Pat Piper)

Calligraphie chinoise

Jan Wong Lee

Chinese Translation

John Leung

Projet Assistance

Kelly Wong

Kyle Wong

Configuration du Jeu pour la Secte Maléfique

Pour intégrer la **Secte Maléfique** dans le jeu de base, procédez de la manière suivante :



La pioche
de
Récompense



- 1 Ajouter l'**Artefact de la Secte Maléfique** (la **Plaque du Feu Fantôme**) dans la pioche de **Récompense**.
- 2 Remplacer 3 **Poulets Rôtis** de la pioche des **Objets** avec de la **Viande de Chien** - la nourriture favorite de la **Vermine Malfaisante**.



- 3 Placer la figurine de la **Secte Maléfique** à l'intérieur de la zone de la **Vermine Malfaisante** sur le plateau de jeu.
- 4 Distribuer les jetons de **Némésis** de la **Secte Maléfique** aux autres joueurs de la partie.

Cartes de la Secte Maléfique



On donnera au joueur de la **Secte Maléfique** une **carte de Personnage**, une **carte d'Acolyte**, 3 **cartes de Technique de Base** et la **carte de la Technique Emblématique de la Secte Maléfique**.

La **Secte Maléfique** se voit octroyer 3 **Stratagèmes** et attribuer 6 jetons de **Qi** avant le début du jeu.

Jouer la Secte Maléfique



Nom: *Gu Lenghu* (孤冷狐) Score de Wugong de base : 3

Capacité Spéciale : SOMBRE CHARME

Texte de la Carte : *Après avoir vaincu un joueur en un duel, déposez un jeton de xie sur ce joueur.*


En battant vos adversaires en duel, vous avez le pouvoir de corrompre leur esprit et de les séduire pour les mener lentement du côté du mal. (Vous offrant ainsi une façon supplémentaire pour vous de gagner)

La tentation du pouvoir du Mal sont irrésistibles au faible !



Niveau 1



de la Technique de Base
Griffes de Dévastation

Propriété
Élémentaire : 



Niveau 2



de la Technique de Base
Démolition Démoniaque

Propriétés
Élémentaires :  



Niveau 3

de la Technique de Base
Crochets de Cranage

Propriétés
Élémentaires :  

Vous devez vous entraîner à vos techniques avant de pouvoir les utiliser en duel. Les **Techniques de Base** doivent toujours être apprises dans l'ordre numérique, en commençant avec le niveau 1.

Technique emblématique de Secte :

Le Démon Berserk Vampirique (瘋魔吸血大法)

Texte de la Carte : *Après avoir vaincu un adversaire avec cette technique, vous pouvez récupérer les points de qi que votre adversaire a perdu.*

Vous aurez votre **Technique Emblématique de Secte** dès le début de la partie. Cependant, vous ne pourrez vous y entraîner qu'après avoir appris toutes vos **Techniques de Base**.

Cette technique vous permet de récupérer les jetons de **Qi** que votre adversaire perd pendant un round de duel autour que vous avez gagné. (Rappel : Vous ne pouvez pas récupérer de point de **qi** au-delà de votre capacité maximum de **qi**.)



Nom: *Abbas* (阿拔斯) Score de Wugong de base : 4

Capacité Spéciale : ACOLYTE

Texte de la Carte : Défaussez une carte de stratagème 🗡️, invoquez *Abbas* pour qu'il se batte à vos côtés pendant un seul round de duel.

Abbas peut être invoqué à n'importe quel moment durant un round de duel. *Abbas* se bat en renfort et ne devrait pas être compté dans les 0 à 2 techniques permises pendant un round de duel.

Artefact de Secte :

Plaque du Feu Fantôme (鬼火令)

Texte de la Carte : Cette arme dissimulée facilement récupérable peut être utilisée une fois par duel. Tirez un 🎲 pour ajouter un bonus à son score de wugong.

Comme tous autres **Artefacts de Secte**, la *Plaque de Feu Fantôme* peut être acquise pendant une rencontre avec *Chan Kuniu* (le Collecteur d'Ordures) et vous devrez négocier une carte d'**Article** pour cela.

La *plaque de Feu Fantôme* fonctionne comme les autres armes dissimulées et est utilisée comme une attaque sournoise pendant les duels. De plus, vous pouvez tirer un **Élément** séparément de votre(vos) technique(s) pour gagner une chance d'augmenter son score de *wugong*.

Règle Optionnelle : Au lieu d'échanger avec *Chan Kuniu* pour obtenir votre Artefact de Secte ou 1 autre Article, vous pouvez choisir lui voler ! (Si vous choisissez d'être vraiment diabolique !)

Conclusion

La **Secte Maléfique** est conçue pour offrir aux joueurs une chance de commencer le jeu en tant que personnage maléfique. Comme la **Secte Maléfique**, votre objectif est clair dès le départ. Vous n'êtes pas lié à la renommée ou l'honneur et votre but principal est de détruire un ennemi pour une victoire rapide.

Dans une partie de 3 à 5 joueurs, la **Secte Maléfique** gagne aussi lorsque 2 autres joueurs deviennent des **Vermes Malfaisantes**. Bien que ce soit un bonus, soyez vigilant quand les **Vermes Malfaisantes** apparaissent, puisqu'elles peuvent gagner aussi rapidement que vous pouvez en tuant un joueur vertueux.

Nous espérons que vous vous amuserez en jouant la **Secte Maléfique**. Cependant, n'oubliez pas jouer le Mal est une chose, être mauvais en est un autre.