






Compétences avancées



Les compétences Absolver et Friend aident les Cultistes. La compétence Troubler *peut* cependant leur poser soucis.

Résolvez la compétence Troubler après avoir voté, mais avant les autres changements des règles liés aux Votes. (ex: Absolver). À ce moment, révélez les cartes cible . Les joueurs qui reçoivent des  ne les regardent pas avant les Votes (et vous ne pouvez pas physiquement les échanger). Les cartes cible sans le symbole  n'ont pas d'effet.





Ces compétences ne peuvent être utilisées que si elles ont été incluses pendant la mise en place.

Absolver





Lancez un dé. Regardez la  d'un des .






 L'autre joueur de votre choix ne votera pas. À la place, tous les joueurs son leur equipe (à part celui choisi) reçoivent un vote supplémentaire.


Friend

 Choisissez un autre joueur. Il peut vous infliger . Sinon, vous pouvez lui infliger . Si aucun des deux ne le fait, le joueur choisi utilise . Vous voyez les informations révélées par cette compétence.

Troubler


. Après avoir voté, échangez les votes reçus par les .



. Après avoir voté, échangez les alignements de .

: Si les cartes Cible sont inutilisées, assignez les à 4 joueurs autres que vous, face cachée. Sinon, regardez les. Ne les révéléz qu'après avoir voté.