




Tout le monde




La cible reçoit un .





Antagonist

Regardez la  du joueur à votre droite.




Le joueur à votre droite ne peut plus faire l'Ascension. Révélez sa .

Gambler



Lancez un dé.   .  
Mélangez et regardez.


Faites comme au-dessus. Lancez un autre dé, distribuez deux   librement à  .

Greedy

Vous recevez la  Offering et deux  .

Influencer

La cible reçoit deux  .




La cible regarde votre .

Leader





La cible peut voter immédiatement, ou décliner.

Regardez la  de la cible.

Meddler



Lancez un dé. Vous pouvez choisir qu'un  regarde la  de l'autre .

Secretary


Choisissez deux joueurs. Le premier donne deux   de son choix au second, qui vous donne une de ces cartes. S'il a  , il doit donner la carte de son alignement. Regardez la carte.

Seer


Regardez la  de la cible.


Deux cibles font . Mélangez et regardez; vous pouvez révéler des .

Teacher

La cible prend la  Joker.

Witness





Nommez une compétence qui n'a pas été déclarée. N'importe qui possédant cette compétence révèle sa .

Deux cibles font . Mélangez et regardez.

Joker


Utilisez n'importe quelle compétence.

Assassin




Supposez la  cachée de votre cible. Si correcte : Elle défusse sa  et ne peut plus faire l'Ascension. Vous recevez la  Assassin. Si incorrecte : elle gagne un .

## Compétences de base


### Tout le monde

La cible reçoit un .


### Meddler


Lancez un dé. Vous pouvez choisir qu'un  regarde la  de l'autre .


### Medium

Regardez la  de la cible.

### Onlooker






Deux cibles font . Melangez et regardez.

↶ Onlooker coûte un  à utiliser.

 Jeton Faveur.

 Carte Alignement.


 Carte Compétence.

 Les cibles prennent les , puis choisissent une  ou une  correspondant à leur .

**Vous ne pouvez pas vous cibler vous-même!**

## Phases

1. Instructions de mission.
2. Conseil.
3. Les Votes.

+1 vote pour les **Cultistes** qui ont deux . À 4/6/8/10 joueurs, bonus +1 à tous les **Cultistes**.

## Alignements

Les **CULTISTES** gagnent si seul des **Cultistes** sont choisis pour l'Ascension.

Les **INVESTIGATEURS** gagnent si un **Investigateur** était parmi les élus.