

LE CULTE DE CATHULHU

UN JEU DE RÔLES CACHÉS

Les Cultistes se sont rassemblés : leur Grand Rituel Occulte touche à sa fin. Il manque une dernière chose : choisir l'un d'eux pour l'Ascension et achever le rituel. C'est simple, très simple. Ils se ressemblent tous, n'importe lequel fera l'affaire ! Il y a juste un problème : des Investigateurs ont infiltré le rituel, prétendant être des Cultistes. Et choisir l'un d'entre eux *ruinerait tout* !




Les **CULTISTES** veulent dénicher un Cultiste (ou l'être eux-mêmes) afin qu'il soit choisi pour l'Ascension à la fin de la partie.






Les **INVESTIGATEURS** essaient secrètement de faire choisir un Investigateur par les Cultistes.


Mise en place

Selectionner *les cartes alignement*  en fonction du nombre de joueurs :

Joueurs	Cultistes	Investigateurs
4	2	2
5	3	2
6	3	3
7	4	3
8	4	4
9	5	4
10	5	5
11	6	5

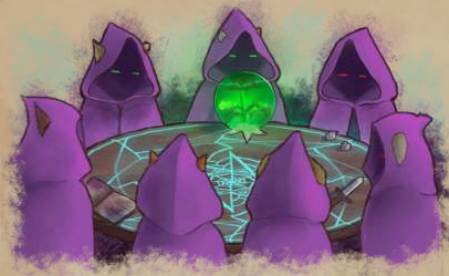
Choisissez *des cartes compétence*  égales au nombre de joueurs ; voir *compétences suggérées*).

Distribuez les   aléatoirement à tous les joueurs, face cachée. Elles définissent leur *alignement* et leur *compétence*.

Placez les cartes compétence à deux faces, les dés, les jetons faveur , les cartes vision, et la carte à deux couleurs à portée de tous les joueurs. Les cartes compétence non utilisées pour cette partie doivent être mises de côté face visible.



Joueurs	Compétences suggérées
4	Antagonist, Greedy, Influencer, Leader
5	+ Witness
6	+ Meddler
7	+ Secretary
8	+ Gambler
9	+ Seer
10	+ Teacher
11	+ Leader



Instructions de mission

Tous les joueurs regardent leurs cartes. Lisez ce qui suit à voix haute afin que les **Investigateurs** sachent les alignements et compétences de chacun :

”Tout le monde, tenez vos cartes dans vos mains et fermez les yeux.”

”Investigateurs, ouvrez les yeux et révélez vos cartes.” Après un petit moment : ”Tout le monde, fermez les yeux et posez vos cartes face cachée sur la table. Tout le monde, ouvrez les yeux. Le Conseil débute.” Retournez le sablier sur la carte à deux couleurs, la couleur de la carte doit correspondre au bas du sablier.




Conseil

Le Conseil est la phase principale du jeu. Pendant le Conseil, les joueurs peuvent discuter et utiliser leurs compétences . Vous pouvez discuter, mais jamais révéler vos informations cachées. Le Conseil se termine une fois que le temps s'est écoulé, ou que plus personne n'a de carte compétence.



Les Votes


”Trois..., deux..., un..., **VOTEZ!**”


Après le Conseil, tous les joueurs votent simultanément en pointant un joueur du doigt.










Révélez toutes les  et comptez les votes. Les **Cultistes** qui ont au moins deux  reçoivent un vote supplémentaire de la faveur de Cathulhu. À 4/6/8/10 joueurs, tous les **Cultistes** reçoivent un vote supplémentaire. Les joueurs qui ont le plus de votes (sauf si on les en a empêché ) font leur Ascension, terminant le rituel ; la partie est finie.

Si tous les élus pour l'Ascension sont des Cultistes, les Cultistes gagnent. Si un seul d'entre eux est un Investigateur, les Investigateurs gagnent.

La **Faveur**  est nécessaire pour utiliser de puissantes compétences ou gagner la faveur de Cathulhu. Les autres joueurs peuvent vous en donner *en utilisant leur compétence*. Vous **ne pouvez pas** donner votre  aux autres, mais vous pouvez la défausser librement.

Avec 4/6/8/10 joueurs, un mystérieux pouvoir plane, observant le Conseil. Il vote pour **tous** les **Cultistes** ; comptez un vote supplémentaire pour eux. Les **Cultistes** qui ont deux  ou plus reçoivent donc au total deux votes supplémentaires.


Utiliser une compétence requiert toujours une carte compétence . Les compétences donnent des informations aux Cultistes, mais permettent aussi aux Investigateurs de brouiller les pistes.

1. Posez le sablier sur le côté. Les autres ne peuvent plus discuter ou utiliser de compétences jusqu'à ce que vous ayez fini. Maintenant, vous **devez** utiliser une compétence .
2. Si vous êtes un **Cultiste**, utilisez une compétence de votre . Si vous êtes un **Investigateur**, utilisez une compétence parmi **toutes** les  possibles.
3. Annoncez quelle compétence vous utilisez. Les compétences avec  ne peuvent être utilisées que si vous êtes (ou étiez) le premier à l'utiliser. Les compétences avec  nécessitent de la .
4. Défaussez la  nécessaire. Défaussez votre , **face cachée**. **Ne retournez jamais une carte compétence utilisée!**
5. Exécutez la compétence (un encadrement de la )
6. Relancez le sablier en le reposant sur la carte à deux couleurs, ou donnez-le au joueur volontaire de votre choix.

! Pour les votes, les **Cultistes** sont toujours en majorité. Donc si les **Cultistes** savaient tout, ils gagneraient. Mais des **Investigateurs** jouant bien n'ont besoin de convaincre **qu'un** Cultiste de voter pour eux pour gagner.

Compétences


Tout le monde

Choisissez un autre joueur, il reçoit un .



Antagonist / Antagoniste

Regardez l'  du joueur à votre droite.




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

Gambler / Parieur



Lancez un dé. Les deux joueurs  indiqués sur le dé effectuent . Regardez les cartes mélangées.




Faites comme au-dessus. Puis : lancez un autre dé. Distribuez deux  aux joueurs indiqués comme vous le désirez.

Greedy / Gourmand




Vous recevez Offering (l'Offrande) carte à deux faces  et deux .

Influencer / Endoctrineur

Un autre joueur de votre choix reçoit deux .




Un autre joueur de votre choix regarde votre .

Leader / Meneur



Un autre joueur de votre choix peut voter immédiatement. Il peut décliner. S'il vote maintenant, il ne peut plus le faire pendant la phase de Votes.






Regardez la  d'un autre joueur.




Joker

Utilisez n'importe quelle compétence. Payez en le coût normalement.


Meddler / Fouineur




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

Secretary / Secrétaire



Choisissez deux joueurs. Le premier choisit secrètement deux  de son choix et les passe au second, qui vous donne une de ces deux cartes. Si celles-ci sont  , il doit vous donner la carte correspondant à son alignement. Regardez la carte.

Seer / Voyant (Medium)

Regardez la  d'un autre joueur.

Deux joueurs de votre choix effectuent . Regardez les cartes mélangées, puis choisissez le nombre de  que vous voulez et révélez-les. Ne révélez pas de .

Teacher / Professeur





Un autre joueur de votre choix prend la carte à deux faces Joker . Défaussez son autre , s'il en a une.

Witness / Témoin (Onlooker/ Spectateur)

Deux joueurs de votre choix effectuent . Regardez les cartes mélangées.

Nomez la compétence unique d'une carte compétence que personne n'a utilisée. N'importe qui la possédant la révèle.

Assassin




Supposez la  d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas supposer des cartes à deux faces ou d'une carte révélée par Witness. Si c'est correct : le joueur ne peut plus faire l'Ascension. Défaussez sa . Vous recevez la carte à deux faces  Assassin. Si c'est incorrect : le joueur obtient un .

Absolver / Libérateur



Lancez un dé. Regardez la  d'un des .

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

Friend / Allié

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 / Trouble-fête


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

. Après avoir voté, échangez les alignements de  .


Comment lire les cartes compétence & dés

Chaque encadrement est une compétence différente. N'en utilisez qu'une! Toutes les compétences sauf Everyone sont uniques.



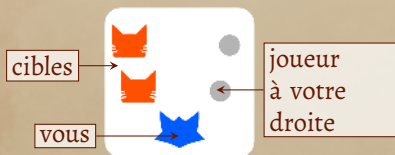
Dépensez des  pour les utiliser.



Dépensez deux  pour les utiliser.



Utilisable que si vous êtes le premier à le faire.














































Retrouvez ces règles et plus encore à <https://cat.noitasumma.com>

Jeu par :
Ymir Noita & Ossi Noita
Noitasumma Oy



Traduction par Maxime 'leCatGuy'
Bourgeois - 2022

Un grand merci à nos **alpha testeurs** à Tampereen akateeminen roolipelikerho Excalibur : Ali, Anni "Anzku" Mäkinen, Antti N, Jenni "jenni.nord" Leppänen, Niko Mikkonen, Pinja "xxxpira" Prauda, Salik Tariq, Titta Pietikäinen, Tommi Hiisi

-  Le lanceur de la compétence (vous!)
-  Un autre joueur de votre choix.
-  Un joueur déterminé par  /  / 
-  Alignement- /  Compétence- /  Carte Vision
-  Jeton Faveur.
-   Le joueur indiqué reçoit de la faveur.
-   Le joueur indiqué reçoit la carte à deux faces indiquée . Elle est révélée. S'il a déjà une , il la défausse.
-    Le joueur regarde la ou les cartes indiquées.
-  Révélez la ou les cartes à tout le monde.
-  Lancez un dé →  .
-   est le joueur à votre droite.
-  Deux joueurs prennent une  et choisissent la bonne carte en secret. Les cartes choisies sont mélangées. Les Cultistes choisissent une , Les Investigateurs choisissent une .
-  Le joueur ne peut plus faire l'Ascension : il peut voter et être voté pour, mais ne peut pas faire l'Ascension. Si ce joueur doit être le seul à faire l'Ascension, alors le joueur second dans les votes le fait à sa place.
-  Si les cartes Cible sont inutilisées, assignez les à 4 joueurs autres que vous, face cachée. Sinon, regardez les. Ne les révélez qu'après avoir voté.
-  Votes reçus par un .
-  Echangez les deux choses après avoir voté.
-          voir la description de compétence correspondante.