



Horloger (Clockmaker)

Vous commencez à savoir combien de pas séparent le Démon de son Sbiire le plus proche.



Rêveur (Dreamer)

Chaque nuit, choisissez un joueur (*pas vous-même ni les voyageurs*) : vous apprenez 1 rôle bon et 1 rôle maléfique, dont 1 est correct.



Charmeur de Serpent (Snake Charmer)

Chaque nuit, choisissez un joueur vivant : si c'est un démon, vous échangez vos rôles et vos alignements avec lui et il est empoisonné.



Mathématicien (Mathématicien)

Chaque nuit, vous apprenez combien de capacités de joueurs ont fonctionné anormalement (*depuis l'aube*) à cause de la capacité d'un autre rôle.



Fleuriste (Flowergirl)

Chaque nuit*, vous apprenez si un Démon a voté aujourd'hui.



Crieur (Town Crier)

Chaque nuit*, vous apprenez si un Sbiire a nominé aujourd'hui.



Oracle

Chaque nuit*, vous apprenez combien de joueurs morts sont maléfiques.



Mutant

Si vous êtes « fou » d'être un Étranger, vous pourriez être exécuté.



Barbier (Barber)

Si vous êtes mort aujourd'hui ou cette nuit, le Démon peut choisir 2 joueurs (*pas un autre Démon*) pour échanger leurs rôles.



Sorcière (Witch)

Chaque nuit, choisissez un joueur : s'il nomme demain, il meurt. Si seulement 3 joueurs sont en vie, vous perdez cette capacité.



Cerenovus

Chaque nuit, choisissez un joueur et un rôle bon : ce joueur est « fou » d'être ce rôle le lendemain ou il pourrait être exécuté.



Fang Gu

Chaque nuit*, choisissez un joueur : il meurt. Le premier Étranger tué de cette façon devient un Fang Gu maléfique et vous mourez à sa place. [+1 Étranger]



Vigormortis

Chaque nuit*, choisissez un joueur : il meurt. Les Sbires que vous tuez gardent leur capacité et empoisonnent un Villageois voisin. [-1 Étranger]



Savant

Chaque jour, vous pouvez rendre visite au Conteur pour apprendre 2 informations en privé : l'une est vraie et l'autre est fausse.



Couturière (Seamstress)

Une fois par partie, pendant la nuit, choisissez 2 joueurs (*pas vous-même*) : vous apprenez s'ils sont du même alignement.



Philosophe (Philosopher)

Une fois par partie, pendant la nuit, choisissez un rôle bon : vous gagnez cette capacité. Si ce rôle est en jeu, il est ivre.



Artiste (Artist)

Une fois par partie, pendant la journée, posez en privé au Conteur une question à laquelle il répondra par oui ou non.



Jongleur (Juggler)

Le premier jour, devinez publiquement jusqu'à cinq combinaisons joueur/rôle. La nuit suivante, vous apprenez combien d'entre elles sont correctes.



Sage

Si le Démon vous tue, vous apprenez qu'il s'agit de l'un des deux joueurs.



Dulcinée (Sweetheart)

Quand vous mourez, 1 joueur devient ivre pour le reste de la partie.



Maladroit (Klutz)

Quand vous apprenez que vous êtes mort, choisissez publiquement 1 joueur vivant : s'il est maléfique, votre équipe perd.



Pit-Hag

Chaque nuit*, choisissez un joueur et un rôle qu'il devient (s'il n'est pas déjà en jeu). Si un Démon est créé, les morts de cette nuit sont arbitraires.



Jumeau Maléfique (Evil Twin)

Vous et un joueur d'alignement opposé vous connaissez. Si le jumeau bon est exécuté, les Maléfiques gagnent. Le Bien ne peut pas gagner si vous êtes tous les deux en vie.



No Dashii

Chaque nuit*, choisissez un joueur : il meurt. Vos deux voisins Villageois sont empoisonnés.



Vortex

Chaque nuit*, choisissez un joueur : il meurt. Les capacités des Villageois donnent de fausses informations. Chaque jour, si personne n'est exécuté, les Maléfiques gagnent.



Sects & Violets

Sects & Violets



P
R
E
M
I
È
R
E
N
U
I
T



Crépuscule



**Informations
sur les Sbires**



**Informations
sur le Démon**



Philosophe



**Charmeur de
Serpent**



**Jumeau
Maléfique**



Sorcière



Cérénovus



Horloger



Rêveur



Couturière



Mathématicien



Aube

Commencez la phase nocturne.

7 joueurs ou + réveillez les Sbires: Montrez le jeton « **CECI EST LE DÉMON** ». Pointez le Démon. Montrez le jeton « **VOICI VOS SBIRES** ». Pointez les autres Sbires.

7 joueurs ou + réveillez le Démon « **VOICI VOS SBIRES** ». Pointez les Sbires. Montrez 3 rôles pour les Bluffs.

Le Philosophe peut choisir un rôle. Si nécessaire, changez son jeton de rôle.

Le Charmeur de Serpent choisit un joueur. Si c'est le Démon : montrez VOUS ÊTES + Démon, pouce bas. Échangez les jetons Charmeur/Démon. Endormez l'ex-Charmeur. Réveillez l'ex-Démon. Montrez VOUS ÊTES + Charmeur, pouce haut.

Réveillez les 2 jumeaux. Autorisez le contact visuel. Montrez au Jumeau maléfique le jeton de rôle du jumeau bon, et vice-versa.

La Sorcière choisit un joueur.

Le Cérénovus choisit un joueur et un rôle. Endormez le Cerenovus. Réveillez la cible. Montrez CE RÔLE VOUS A CHOISI, le jeton Cerenovus, puis le jeton du rôle de folie.

Faites un signal avec les doigts.

Le Rêveur pointe un joueur. Montrez 1 jeton de rôle bon et 1 jeton de rôle maléfique ; l'un des deux est son rôle.

La Couturière peut choisir 2 joueurs. Hochez la tête ou secouez la tête.

Faites un signal avec les doigts.

Attendez quelques secondes.
Terminez la phase nocturne.

Commencez la phase nocturne.

Le Philosophe peut choisir un rôle. Si nécessaire, changez son jeton de rôle.

Le Charmeur de Serpent choisit un joueur. Si c'est le Démon : montrez VOUS ÊTES + Démon, pouce bas. Échangez les jetons Charmeur/Démon. Endormez l'ex-Charmeur. Réveillez l'ex-Démon. Montrez VOUS ÊTES + Charmeur, pouce haut.

La Sorcière choisit un joueur.

Le Cérénovus choisit un joueur et un rôle. Endormez le Cerenovus. Réveillez la cible. Montrez CE RÔLE VOUS A CHOISI, le jeton Cerenovus, puis le jeton du rôle de folie.

La Vieille Chouette choisit un joueur et 1 rôle. Si le rôle choisi n'est pas en jeu : endormez la Vieille Chouette. Réveillez la cible. Montrez le jeton VOUS ÊTES et son nouveau jeton de rôle.

Le Fang Gu choisit un joueur. Si ce joueur est un Étranger (une seule fois) : remplacez le jeton Étranger par le jeton Fang Gu de rechange. Endormez le Fang Gu. Réveillez la cible. Montrez VOUS ÊTES et Fang Gu, puis faites un pouce vers le bas.

Le Vigormortis choisit un joueur. Si ce joueur est un Sbiro, empoisonnez un Villageois voisin.

Le No Dashii choisit un joueur.

Le Vortex choisit un joueur.

Si le Barbier est mort aujourd'hui ou cette nuit, montrez au Démon les jetons CE RÔLE VOUS A CHOISI et BARBIER. Si le Démon a choisi 2 joueurs, réveillez-les un par un. Montrez VOUS ÊTES et leur nouveau jeton de rôle.

Si la Dulcinée est morte, un joueur devient immédiatement ivre. Si cela n'a pas encore été fait, faites-le maintenant.

Si le Démon a tué le Sage, réveillez le Sage et pointez 2 joueurs, dont l'un est le Démon.

Le Rêveur pointe un joueur. Montrez 1 jeton de rôle bon et 1 jeton de rôle maléfique ; l'un des deux est son rôle.

Hochez la tête ou secouez la tête.

Hochez la tête ou secouez la tête.

Faites un signal avec les doigts.

La Couturière peut choisir 2 joueurs. Hochez la tête ou secouez la tête.

Faites un signal avec les doigts.

Faites un signal avec les doigts.

Attendez quelques secondes.
Terminez la phase nocturne.

Crépuscule



Philosophe



**Charmeur de
Serpent**



Sorcière



Cérénovus



**Vieille
Chouette**



Fang Gu



Vigormortis



No Dashii



Vortex



Barbier



Dulcinée



Sage



Rêveur



Fleuriste



Crieur



Oracle



Couturière



Jongleur



Mathématicien



Aube



A
U
T
R
E
S
N
U
I
T
S