



Trouble Brewing



Lavandière (Washerwoman)

Lors de votre première nuit, vous apprenez un rôle de Villageois en jeu parmi 2 joueurs.



Archiviste (Librarian)

Lors de votre première nuit, vous apprenez un rôle de Marginal en jeu parmi 2 joueurs (ou qu'aucun Marginal n'est en jeu).



Détective (Investigator)

Lors de votre première nuit, vous apprenez un rôle de Sbire en jeu parmi 2 joueurs.



Cuisinier (Chef)

Lors de votre première nuit, vous apprenez le nombre de paires de joueurs maléfiques.



Empathe (Empath)

Chaque nuit, vous apprenez combien de vos deux voisins vivants sont maléfiques.



Voyante (Fortune Teller)

Chaque nuit, choisissez 2 joueurs et apprenez si un Démon est parmi eux. Un des joueurs bons vous apparaît comme un Démon.



Fossoyeur (Undertaker)

Chaque nuit*, vous apprenez quel rôle est mort par exécution dans la journée.



Moine (Monk)

Chaque nuit*, choisissez un joueur (sauf vous-même) : il est protégé du Démon cette nuit.



Corneille (Ravenkeeper)

Si vous mourez la nuit, vous êtes réveillée pour choisir un joueur et apprendre son rôle.



Immaculée (Virgin)

La première fois qu'un joueur vous nomme, il est exécuté immédiatement s'il s'agit d'un Villageois.



Pourfendeuse (Slayer)

Une fois par partie, dans la journée, choisissez publiquement un joueur : s'il est le Démon, il meurt.



Soldat (Soldier)

Vous êtes protégé du Démon.



Maire (Mayor)

S'il n'y a que 3 joueurs en vie et pas d'exécution, votre équipe gagne. Si vous mourez la nuit, un autre joueur pourrait mourir à votre place.



Majordome (Butler)

Chaque nuit, choisissez un joueur (*sauf vous-même*). Le lendemain, vous pouvez voter uniquement si ce joueur vote.



Ivrogne (Drunk)

Vous ne savez pas que vous êtes l'Ivrogne. Vous pensez que vous êtes un Villageois.



Recluse

Vous pourriez apparaître comme maléfique et comme Sbire ou Démon, même morte.



Saint

Si vous mourez par exécution, votre équipe perd.



Empoisonneur (Poisoner)

Chaque nuit, choisissez un joueur : il est empoisonné cette nuit et le jour suivant.



Espionne (Spy)

Chaque nuit, vous voyez le Grimoire. Vous pourriez apparaître comme bonne et comme Villageois ou Marginal, même morte.



Baron

Il y a des Marginaux supplémentaires en jeu. [+2 Marginaux]



Femme écarlate (Scarlet Woman)

S'il y a au moins 5 joueurs en vie et que le Démon meurt, vous devenez le Démon. (Les Voyageurs ne comptent pas.)



Diablotin

Chaque nuit* (sauf la première), choisissez un joueur : il meurt. Si vous vous tuez de cette façon, un Sbire devient le Diablotin.



P
R
E
M
I
È
R
E

N
U
I
T



Crépuscule



Informations
sur les Sbires



Informations
sur le Démon



Empoisonneur



Espionne



Lavandière



Archiviste



Détective



Cusiner



Empathe



Voyante



Majordome



Aube



Trouble Brewing

Commencez la phase nocturne.

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

7 joueurs ou + réveillez le Démon. Montrez la tuile : « **VOICI VOS SBIRES** ». Pointez les Sbires. Montrez 3 rôles non en jeux pour les Bluffs.

L'Empoisonneur choisit un joueur.

Montrez le Grimoire aussi longtemps que l'Espionne en a besoin.

Montrez le jeton de rôle d'un Villageois. Pointez à la fois les 2 joueurs marqué du rappel **VILLAGEOIS** et **FAUSSE PISTE**.

Montrez le jeton de rôle d'un Marginal. Pointez à la fois les 2 joueurs marqué du rappel **MARGINAL** et **FAUSSE PISTE**.

Montrez le jeton de rôle d'un Sbire. Pointez à la fois les 2 joueurs marqué du rappel **SBIRE** et **FAUSSE PISTE**.

Faites un signal avec les doigts.

Faites un signal avec les doigts.

La Voyante choisit 2 joueurs. Hochez la tête si l'un d'eux est le Démon ou le **LEURRE**.

Le Majordome choisit un joueur.

Attendez quelques secondes. Terminez la phase de Nuit.

Commencez la phase de Nuit.

L'Empoisonneur choisit un joueur.

Le Moine choisit un joueur.

Montrez le Grimoire aussi longtemps que l'Espionne en a besoin.

Si elle est devenue le Démon aujourd'hui : montrez **VOUS ÊTES**, puis Démon.

Le **Diablotin** choisit un joueur.
Si le Diablotin s'est choisi lui-même : remplacez le jeton d'un Sbire vivant par un jeton Diablotin de recharge. Endormez l'ancien Diablotin . Réveillez le nouveau Diablotin. Montrez la tuile **VOUS ÊTES**, puis le jeton **DIABLOTIN**.

Si la Corneille meurt cette nuit, elle choisit un joueur. Montrez son jeton de rôle.

Si un joueur a été exécuté aujourd'hui, montrez son jeton de rôle.

Faites un signal avec les doigts.

La Voyante choisit 2 joueurs. Hochez la tête si l'un d'eux est le Démon ou le **LEURRE**.

Le Majordome choisit un joueur.

Attendez quelques secondes. Terminez la phase de Nuit.



Crépuscule



Empoisonneur



Moine



Espionne



Femme
écarlate



Diablotin



Corneille



Fossoyeur



Empathe



Voyante



Majordome

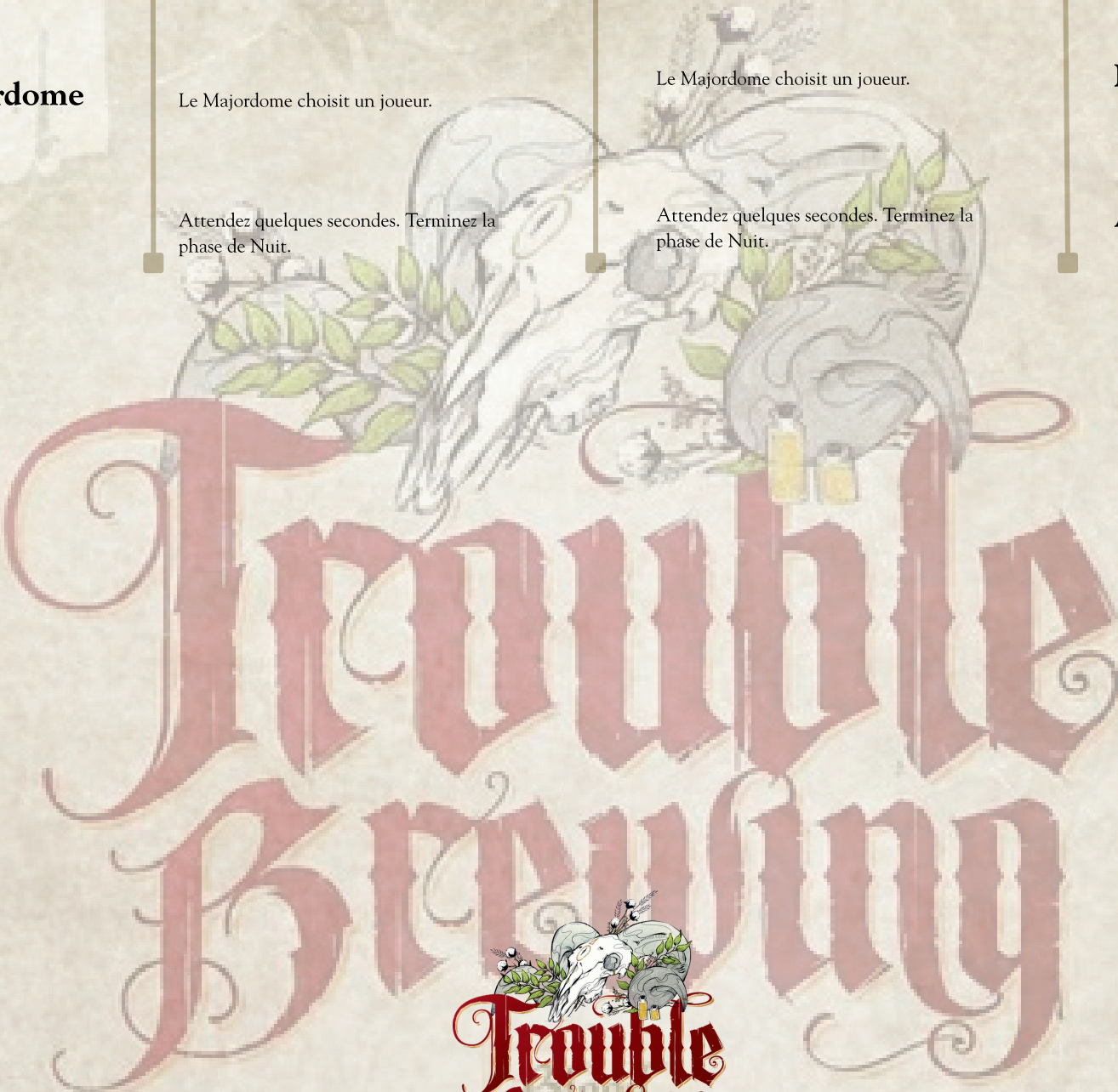


Aube



A
U
T
R
E
S

N
U
I
T
S



Trouble Brewing