

Trouble Brewing



Lavandière (Washerwoman)

Vous commencez en apprenant 2 joueurs et le rôle de villageois de l'un des deux.



Bibliothécaire (Librarian)

Vous commencez en apprenant 2 joueurs et le rôle d'étranger de l'un des deux. *(Ou qu'il y a zéro étranger en jeu.)*



Enquêteur (Investigator)

Vous commencez en apprenant 2 joueurs et le rôle de sbire de l'un des deux.



Cuistot (Chef)

Vous commencez à savoir combien il y a de paires de joueurs maléfiques.



Empathique (Empath)

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



Voyante (Fortune Teller)

Chaque nuit, choisissez 2 joueurs : Vous apprenez si l'un d'eux est le démon. Un joueur bon apparaît comme un Démon pour vous.



Croque-Mort (Undertaker)

Chaque nuit*, vous apprenez le rôle du joueur qui est mort par exécution aujourd'hui.



Moine (Monk)

Chaque nuit*, choisissez un joueur *(pas vous-même)* : il est à l'abri du Démon cette nuit.



Gardien (Ravenkeeper)

Si vous mourez pendant la nuit, vous êtes réveillé pour choisir un joueur : vous apprenez son rôle



Vierge (Virgin)

La première fois que vous êtes nommé, si le joueur qui vous nomme est un Villageois, il est immédiatement exécuté.



Mercenaire (Slayer)

Une fois par partie, durant la journée, choisissez publiquement un joueur. Si c'est le Démon, il meurt.



Soldat (Soldier)

Vous êtes à l'abri du Démon.



Maire (Mayor)

S'il reste 3 joueurs vivants et qu'aucune exécution n'a lieu, votre équipe gagne. Si vous devez mourir pendant la nuit, un autre joueur pourrait mourir à votre place.



Majordome (Butler)

Chaque nuit, choisissez un joueur *(pas vous-même)* : demain, vous ne pourrez voter que si ce joueur vote également.



Ivrogne (Drunk)

Vous ne savez pas que vous êtes l'Ivrogne. Vous pensez être un rôle de Villageois mais vous ne l'êtes pas.



Reclus (Recluse)

Vous pouvez être enregistré comme maléfique et comme un Sbire ou un Démon; même si vous êtes mort.



Saint (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.



Espion (Spy)

Chaque nuit, vous voyez le Grimoire. Vous pouvez apparaître comme bon et comme un Villageois ou un Étranger, même si vous êtes mort.



Baron (Baron)

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



Femme Écarlate (Scarlet Woman)

S'il y a 5 joueurs ou plus en vie et que le Démon meurt, vous devenez le Démon. *(Les voyageurs ne comptent pas).*



Imp

Chaque nuit*, choisissez un joueur : il meurt. Si vous vous tuez de cette façon, un Sbire devient le Imp.



P
R
E
M
I
È
R
E
N
U
I
T



Crépuscule



**Informations
sur les Sbires**



**Informations
sur le Démon**



Empoisonneur



Espion



Lavandière



Bibliothécaire



Enquêteur



Cuistot



Empathique



Voyante



Majordome



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.

L'Empoisonneur choisit un joueur.

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

Montrez le jeton de rôle d'un Villageois. Pointez à la fois le joueur VILLAGEOIS et un joueur ERRONÉ.

Montrez le jeton de rôle d'un Étranger. Pointez à la fois le joueur ÉTRANGER et un joueur ERRONÉ.

Montrez le jeton de rôle d'un Sbire. Pointez à la fois le joueur SBIRE et un joueur ERRONÉ.

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'Espion en a besoin.

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

L'Imp choisit un joueur.
Si l'Imp s'est choisi lui-même : remplacez le jeton d'un Sbire vivant par un jeton d'Imp de recharge. Endormez l'ancien Imp. Réveillez le nouvel Imp. Montrez le jeton VOUS ÊTES, puis le jeton Imp.

Si le Gardien meurt cette nuit, il 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



Espion



**Femme
Écarlate**



Imp



Gardien



**Croque-
Mort**



Empathique



Voyante



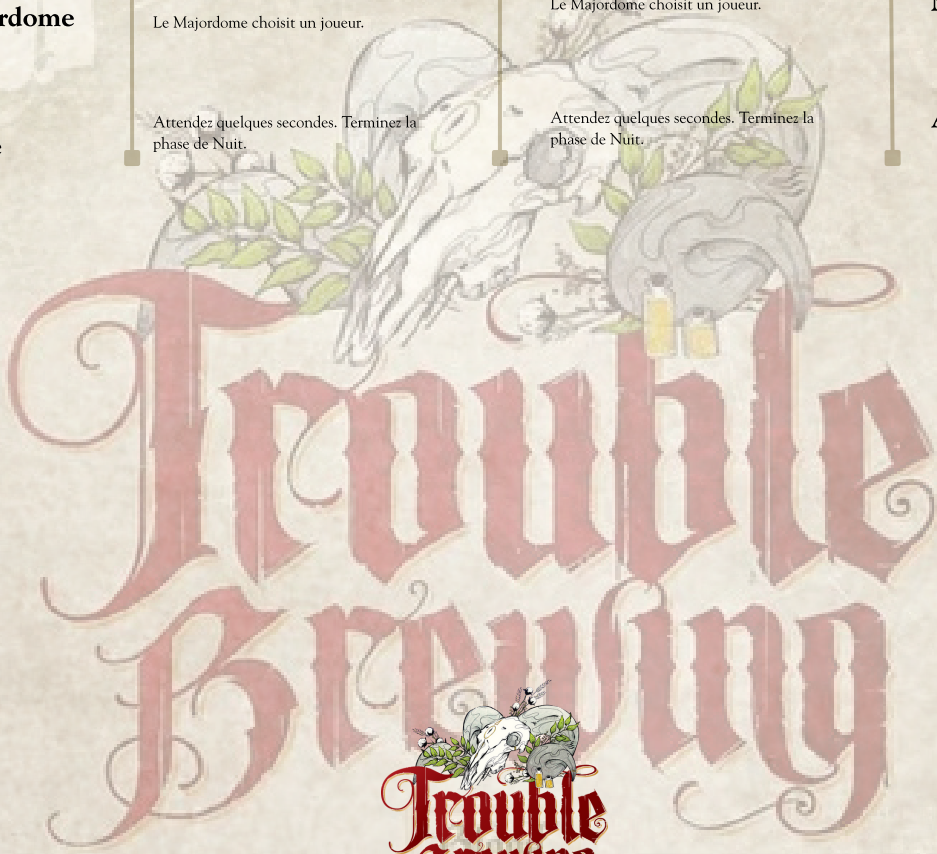
Majordome



Aube



A
U
T
R
E
S
N
U
I
T
S





Trouble Brewing