

Bad Moon Rising

V
I
L
L
A
G
E
O
I
S

É
T
R
A
N
G
E
R
S

S
B
I
R
E
S

D
É
M
O
N
S



Grand-Mère (Grandmother)

Vous commencez à connaître un bon joueur et son rôle. Si le Démon le tue, vous mourrez aussi.



Marin (Sailor)

Chaque nuit, choisissez un joueur vivant : soit vous, soit lui, êtes ivre jusqu'au crépuscule. Vous ne pouvez pas mourir.



Femme de Chambre (Chambermaid)

Chaque nuit, choisissez 2 joueurs vivants (**pas vous-même**) : vous apprenez combien se sont réveillés cette nuit grâce à leur capacité.



Exorciste (Exorcist)

Chaque nuit*, choisissez un joueur (**différent de la nuit dernière**) : le Démon, s'il est choisi, apprend qui vous êtes puis ne se réveille pas cette nuit.



Aubergiste (Innkeeper)

Chaque nuit*, choisissez 2 joueurs : ils ne peuvent pas mourir cette nuit mais l'un d'eux est ivre jusqu'au crépuscule.



Parieur (Gambler)

Chaque nuit*, choisissez un joueur et devinez son rôle : si vous vous trompez, vous mourrez.



Brute (Goon)

Chaque nuit, le premier joueur qui vous choisit avec sa capacité est ivre jusqu'au crépuscule. Vous devenez son alignement.



Lunatique (Lunatic)

Vous pensez être le Démon, mais vous ne l'êtes pas. Le Démon sait qui vous êtes et qui vous choisissez la nuit.



Parrain (Godfather)

Vous commencez en sachant quels Étrangers sont en jeu. Si, 1 meurt durant la journée, vous choisissez un joueur la nuit suivante : il meurt.

[−1 ou +1 Étranger]



Avocat du Diable (Devil's Advocate)

Chaque nuit, choisissez un joueur vivant (**différent de la nuit dernière**) : s'il est exécuté demain, il ne meurt pas.



Zombuul

Chaque nuit*, si personne n'est mort aujourd'hui, choisissez un joueur : il meurt. La première fois que vous mourrez, vous restez en vie mais vous êtes considéré comme mort.



Pukka

Chaque nuit, choisissez un joueur : il est empoisonné. Le joueur précédemment empoisonné meurt puis redevient sain.



Commère (Gossip)

Chaque jour, vous pouvez faire une déclaration publique. Cette nuit, si c'était vrai, un joueur meurt.



Courtisan (Courtier)

Une fois par partie, la nuit, choisissez un rôle : il est ivre pendant 3 nuits & 3 jours.



Professeur (Professor)

Une fois par partie, pendant la nuit, choisissez un joueur mort : si c'est un Villageois, il revient à la vie.



Ménestrel (Minstrel)

Quand un Sbire meurt par exécution, tous les autres joueurs (**sauf les Voyageurs**) sont ivres jusqu'au crépuscule du lendemain.



Dame de Thé (Tea Lady)

Si vos deux voisins vivants sont bons, ils ne peuvent pas mourir.



Pacifiste (Pacifist)

Les bons joueurs exécutés pourraient ne pas mourir.



Fou (Fool)

La première fois que vous mourrez, vous ne mourez pas.



Bricoleur (Tinker)

Vous pouvez mourir à tout moment.



Enfant de la Lune (Moonchild)

Quand vous apprenez que vous êtes mort, choisissez publiquement un joueur encore en vie. Cette nuit, si c'était un bon joueur, il meurt.



Assassin (Assassin)

Une fois par partie, la nuit*, choisissez un joueur : il meurt, même si, pour une raison quelconque, il ne pourrait pas.



Cerveau (Mastermind)

Si le Démon meurt par exécution (*mettant fin à la partie*), jouez un jour de plus.

Si un joueur est ensuite exécuté, son équipe perd.



Shabaloth

Chaque nuit*, choisissez 2 joueurs : ils meurent. Un joueur mort que vous avez choisi la nuit dernière peut être régurgité.



Po

Chaque nuit*, vous pouvez choisir un joueur : il meurt. Si votre dernier choix était personne, choisissez 3 joueurs cette nuit.

	Bad Moon Rising	
Crépuscule	Commencez la phase nocturne.	Crépuscule
M Informations sur les Sbires	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.	Marin
L Lunatique	S'il y a 7 joueurs ou plus : Réveillez le Lunatique. Montre le jeton "Voici vos sbires". Pointez n'importe quels joueurs. Montrez le jeton "Ces rôles ne sont pas en jeu". Montrez 3 jetons de rôles villageois. Endormez le Lunatique.	Aubergiste
D Informations sur le Démon	7 joueurs ou + réveillez le Démon « VOICI VOS SBIRES ». Pointez les Sbires. Montrez 3 rôles pour les Bluffs.	Courtisan
A Marin	Le marin choisit un joueur vivant.	Parieur
G Courtisan	Le courtisan peut choisir un rôle.	Avocat du Diable
P Parrain	Montrez les jetons de rôle de tous les Étrangers en jeu.	Lunatique
B Avocat du Diable	L'avocat du diable choisit un joueur vivant.	Exorciste
U Pukka	Le Pukka choisit un joueur. Le joueur précédemment empoisonné meurt puis redevient sain.	Zombuul
G Grand-Mère	Un joueur précédemment choisi pourrait être reréurgité. Le Shabaloth choisit 2 joueurs.	Pukka
F Femme de Chambre	Le Po peut choisir 1 joueur OU choisir 3 joueurs s'il n'a choisi personne la nuit dernière. OU...	Shabaloth
A Aube	Le Parrain choisit un joueur.	Po
	Si un Étranger est mort durant la journée le Parrain choisit un joueur.	Assassin
	Le Professeur pourrait choisir un joueur mort.	Parrain
	Si la Commère doit tuer un joueur, il meurt.	Professeur
	Le Bricoleur pourrait mourir.	Commère
	Si l'Enfant de la Lune doit tuer un bon joueur, il meurt.	Bricoleur
	Si le petit-enfant a été tué par le Démon, la grand-mère meurt aussi.	Enfant de la Lune
	La femme de chambre choisit deux joueurs vivants. Faites un signe du doigt.	Grand-Mère
	Attendez quelques secondes. Terminez la phase nocturne.	Femme de Chambre
	Attendez quelques secondes. Terminez la phase nocturne.	Aube

Bat Moon
Rising