

Sects & Violets

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



Horloger (Clockmaker)

Vous commencez à savoir combien de pas séparent le Démon de son Sbire 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.



Charmeuse 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 (Mathematician)

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 Sbire a nommé 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 Conteuse 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 Conteuse 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 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 village 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.



Vortox

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.

Specs & Violets

Secrets & Violets



Crépuscule

Commencez la phase nocturne.



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.



Informations sur le Démon

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



Philosophe

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



Charmeur de Serpent

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.



Jumeau Maléfique

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



Sorcière

La Sorcière choisit un joueur.



Cérénovus

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



Horloger

Faites un signal avec les doigts.



Rêveur

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



Couturière

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



Mathématicien

Faites un signal avec les doigts.



Aube

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 Cérénovus. Réveillez la cible. Montrez CE RÔLE VOUS A CHOISI, le jeton Cérénovus, 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 recharge. 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 Sbire, empoisonnez un Villageois voisin.

Le No Dashii 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.

Hocvez la tête ou secouez la tête.

Hocvez la tête ou secouez la tête.

Faites un signal avec les doigts.

La Couturière peut choisir 2 joueurs. Hocvez 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