

# Trouble Brewing

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

## 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.

## 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.

## 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.

## Imp

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

## Moine (Monk)

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

## Gardien (Ravenkeeper)

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

## Vierge (Virgin)

La première fois que vous êtes nominé, 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.

## Reclus (Recluse)

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

## Saint (Saint)

Si vous mourrez par exécution, votre équipe perd.

## 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).

# Trouble Brewing



## 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 SBRIES ». Pointez les autres Sbires.



## Informations sur le Démon

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



## Empoisonneur

L'Empoisonneur choisit un joueur.



## Espion

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



## Lavandière

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



## Bibliothécaire

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



## Enquêteur

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



## Cuistot

Faites un signal avec les doigts.



## Empathique

Faites un signal avec les doigts.



## Voyante

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



## Majordome

Le Majordome choisit un joueur.



## Aube

Attendez quelques secondes. Terminez la phase de Nuit.

Commencez la phase de Nuit.



## Crépuscule

L'Empoisonneur choisit un joueur.



## Moine

Le Moine choisit un joueur.



## Espion

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



## Femme Écarlate

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



## Imp

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.



## Gardien

Si le Gardien meurt cette nuit, il choisit un joueur. Montrez son jeton de rôle.



## Croque-Mort

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



## Empathique

Faites un signal avec les doigts.



## Voyante

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



## Majordome

Le Majordome choisit un joueur.



## Aube

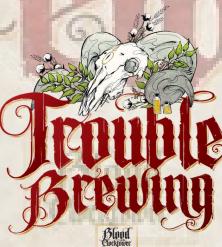
Attendez quelques secondes. Terminez la phase de Nuit.

A  
U  
T  
R  
E  
S

N  
U  
I  
T  
S

P  
R  
E  
M  
I  
È  
R  
E  
N  
U  
I  
T

# Trouble Brewing



Black Cat Games

Troubles  
Brewing