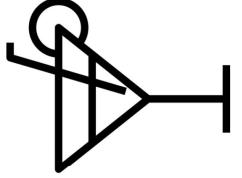


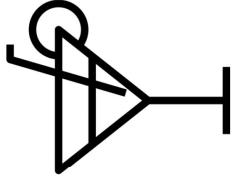
Le client

Villageois



Le client

Villageois



Équipe

Le client joue avec les autres clients

Description

Son but est de mettre en coma éthylique les barmans (et le dealer)

Le client joue avec les autres clients

Description

Son but est de mettre en coma éthylique les barmans (et le dealer)

Beuverie

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil

La tête de turc



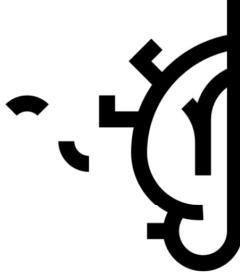
Équipe

La tête de turc joue avec les clients

Description

S'il y a égalité pendant le vote, la tête de turc tombe en coma éthylique et désigne la nouvelle tête de turc qui cumulera ce rôle avec son ancien rôle.

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil



Équipe

La tête de turc joue avec les clients

Description

S'il y a égalité pendant le vote, la tête de turc tombe en coma éthylique et désigne la nouvelle tête de turc qui cumulera ce rôle avec son ancien rôle.

Beuverie

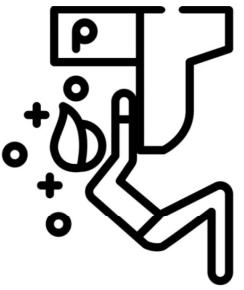
Son pouvoir lui coûte un cul sec

Beuverie

Son pouvoir lui coûte un cul sec

Le vomito

Le vomito



Équipe

Le vomito joue avec les clients

Description

A chaque tour il peut choisir de distribuer 1, 2 ou 3 gorgées à un joueur. Il doit changer de joueur à chaque tour

Beuverie

S'il meurt il doit boire autant de gorgées qu'il en a distribué

Équipe

Le vomito joue avec les clients

Description

A chaque tour il peut choisir de distribuer 1, 2 ou 3 gorgées à un joueur. Il doit changer de joueur à chaque tour

Beuverie

S'il meurt il doit boire autant de gorgées qu'il en a distribué

Le Barman

Loup garou



Le Barman

Loup garou



Équipe

Le barman joue avec les autres barmans

Description

Son but est de mettre en coma éthylique tous les clients. Chaque nuit, quand il est appelé, il se met d'accord avec les autres barmans sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Cette personne devra finir son verre.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée

Équipe

Le barman joue avec les autres barmans

Description

Son but est de mettre en coma éthylique tous les clients. Chaque nuit, quand il est appelé, il se met d'accord avec les autres barmans sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Cette personne devra finir son verre.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée

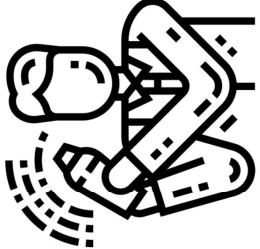
Le Barman

Loup garou



Le Barman

Loup garou



Equipe

Le barman joue avec les autres barmans

Description

Son but est de mettre en coma éthylique tous les clients. Chaque nuit, quand il est appelé, il se met d'accord avec les autres barmans sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Cette personne devra finir son verre.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée

Equipe

Le barman joue avec les autres barmans

Description

Son but est de mettre en coma éthylique tous les clients. Chaque nuit, quand il est appelé, il se met d'accord avec les autres barmans sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

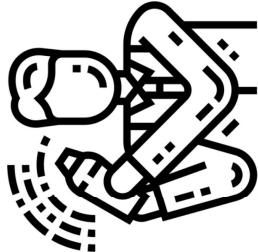
Cette personne devra finir son verre.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée

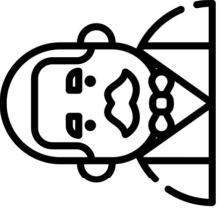
Le Barman

Loup garou



Chef barman

Loup garou blanc



Equipe

Le barman joue avec les autres barmans

Description

Son but est de mettre en coma éthylique tous les clients. Chaque nuit, quand il est appelé, il se met d'accord avec les autres barmans sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Cette personne devra finir son verre.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée

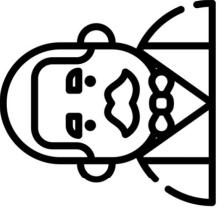
Le Barman

Loup garou



Chef barman

Loup garou blanc



Equipe

Le Chef barman joue seul.

Description

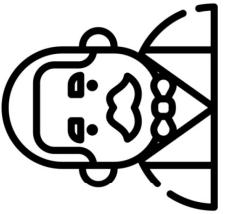
Son but est d'être le dernier survivant donc de mettre en coma éthylique les clients mais aussi les barmans. Soyez donc stratégique pendant les votes. Il est appelé avec les barmans et doit se mettre d'accord avec eux sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée quand il vote avec les barmans

Beuverie

Chef barman

Loup garou blanc



Secouriste

Sorcière (-le pouvoir de mort)



Équipe

Le Chef barman joue seul.

Description

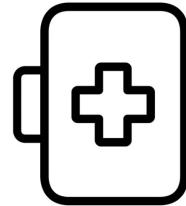
Son but est d'être le dernier survivant donc de mettre en coma éthylique les clients mais aussi les barmans. Soyez donc stratégique pendant les votes. Il est appelé avec les barmans et doit se mettre d'accord avec eux sur un joueur à faire tomber en coma éthylique.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée quand il vote avec les barmans

Secouriste

Sorcière (-le pouvoir de mort)



Équipe

Le secouriste joue avec les clients.

Description

Il a le pouvoir de secourir un joueur en coma éthylique 1 fois dans la partie.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 4 gorgées

Secouriste

Sorcière (-le pouvoir de mort)

Équipe

Le secouriste joue avec les clients.

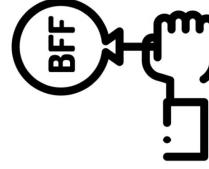
Description

Il a le pouvoir de secourir un joueur en coma éthylique 1 fois dans la partie.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 4 gorgées

Meilleur pote



Équipe

Le meilleur pote joue avec les clients.

Description

Au début de chaque tour il choisit son pote qu'il pourra aider à faire vomir. Son pote sera immunisé pendant ce tour contre le coma éthylique. Il peut se choisir lui-même mais ne peux pas choisir deux fois de suite la même personne.

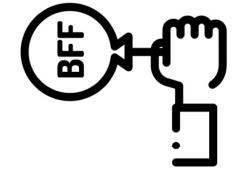
Beuverie

Son pouvoir lui coûte 2 gorgées

Meilleur pote

Pilier de Bar

Voyante



Équipe

Le meilleur pote joue avec les clients.

Description

Au début de chaque tour il choisit son pote qu'il pourra aider à faire vomir. Son pote sera immunisé pendant ce tour contre le coma éthylique. Il peut se choisir lui-même mais ne peux pas choisir deux fois de suite la même personne.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 2 gorgées



Le pilier de Bar joue avec les clients.

Équipe

Le pilier de Bar joue avec les clients.

Description

A chaque tour, le pilier de bar peut voir la carte d'un des joueurs.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 2 gorgées dans le verre de sa cible

Pilier de Bar

Voyante



Équipe

Le pilier de Bar joue avec les clients.

Description

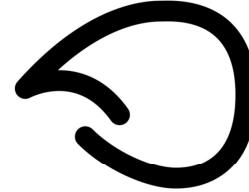
A chaque tour, le pilier de bar peut voir la carte d'un des joueurs.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 2 gorgées dans le verre de sa cible

Tinder

Cupidon



Équipe

Tinder joue avec les clients

Description

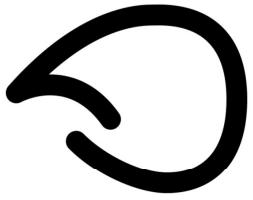
Au premier tour il match deux personnes en leur donnant un filtre d'amour (le shooter de l'amour). Si l'un des amoureux tombe en coma éthylique, il entraîne l'autre dans sa chute.

Beuverie

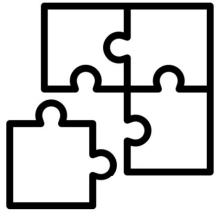
Son pouvoir lui coûte 5 gorgées

Tinder

Cupidon



Le Joueur compulsif



Equipe

Tinder joue avec les clients

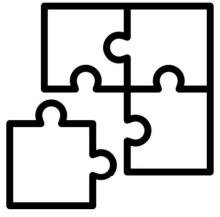
Description

Au premier tour il match deux personnes en leur donnant un filtre d'amour (le shooter de l'amour). Si l'un des amoureux tombe en coma éthylique, il entraîne l'autre dans sa chute.

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 5 gorgées

Le Joueur Compulsif



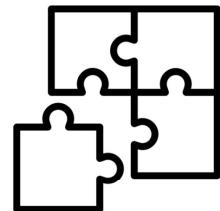
Equipe

Le Joueur Compulsif joue avec les clients.

Description

A chaque tour il peut démarrer un Shifutize avec un joueur pour essayer de l'embrouiller. Le joueur adverse joue les yeux fermés. Il perdant bois 2 gorgées. S'il perd une fois, il ne peut plus jouer.

Le Joueur Compulsif



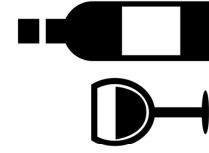
Equipe

Le Joueur Compulsif joue avec les clients.

Description

A chaque tour il peut démarrer un Shifutize avec un joueur pour essayer de l'embrouiller. Le joueur adverse joue les yeux fermés. Il perdant bois 2 gorgées. S'il perd une fois, il ne peut plus jouer.

L'alcoolique anonyme



Equipe

L'alcoolique anonyme joue avec les clients.

Description

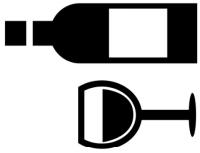
Il peut ouvrir les yeux pendant que les barmans sont réveillés mais attention à ne pas se faire voir !

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgé à chaque début de tour

L'alcoolique anonyme

La petite fille



L'alcoolique anonyme joue avec les clients

Description

Il peut ouvrir les yeux pendant que les barmans sont réveillés mais attention à ne pas se faire voir !

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgé à chaque début de tour

Équipe

Le dealer joue avec les toxicos

Description

A chaque tour il peut transformer un joueur en toxicos qui cumulera son rôle de toxicos avec son ancien rôle. Si tous les joueurs restants sont des toxicos, le dealer a gagné. Tous les toxicos se réveillent en même temps que lui

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 5 gorgées qu'il peut répartir comme bon lui semble entre lui et ses toxicos



Le Dealer

Le Dealer



Équipe

Le dealer joue avec les toxicos

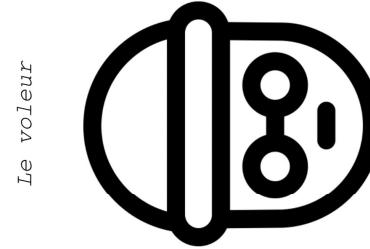
Description

A chaque tour il peut transformer un joueur en toxicos qui cumulera son rôle de toxicos avec son ancien rôle. Si tous les joueurs restants sont des toxicos, le dealer a gagné. Tous les toxicos se réveillent en même temps que lui

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 5 gorgées qu'il peut répartir comme bon lui semble entre lui et ses toxicos

Le Pickpocket



Le voleur

Équipe

Le pickpocket joue avec les clients

Description

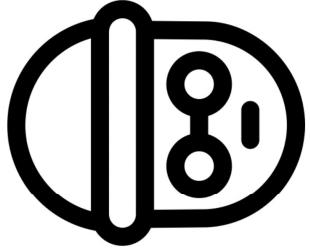
Il se réveille un tour sur deux et peut intervertir deux cartes, possiblement la sienne

Beuverie

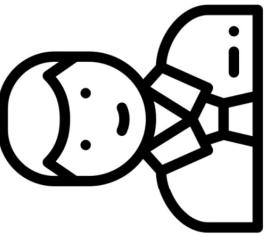
Son pouvoir lui coûte 5 gorgées

Le Pickpocket

Le voleur



Le patron



Equipe

Le pickpocket joue avec les clients

Description

Il se réveille un tour sur deux et peut intervertir deux cartes, possiblement la sienne

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 5 gorgées

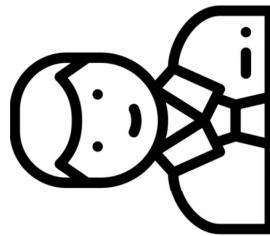
Description

Il est le premier à ouvrir le bar et peut ouvrir les yeux dès que le maître du jeu dit aux barmans de se rendormir pour espérer voir des barmans un peu en retard mais attention à ne pas se faire voir !

Equipe

Le patron joue avec les clients

Le patron



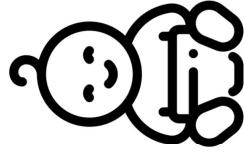
Equipe

Le patron joue avec les clients

Description

Il est le premier à ouvrir le bar et peut ouvrir les yeux dès que le maître du jeu dit aux barmans de se rendormir pour espérer voir des barmans un peu en retard mais attention à ne pas se faire voir !

Le mineur incrasté



Equipe

Le mineur incrusté joue en début de partie avec les clients

Description

Il choisit au début de la partie un tuteur. Si ce tuteur tombe en coma éthylique, alors il pourra prendre sa carte

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 1 gorgée à chaque début de tour

Son pouvoir lui coûte 3 gorgées au choix du tuteur et 3 gorgées au changement de carte

Le mineur incrusté



Villageois

Le client

Le mineur incrusté joue en début de partie avec les clients

Description

Il choisit au début de la partie un tuteur. Si ce tuteur tombe en coma éthylique, alors il pourra prendre sa carte

Beuverie

Son pouvoir lui coûte 3 gorgées au choix du tuteur et 3 gorgées au changement de carte

Equipe

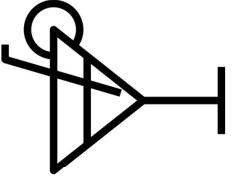
Le client joue avec les autres clients

Description

Son but est de mettre en coma éthylique les barmans (et le dealer)

Beuverie

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil



Le client

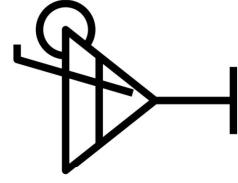
Villageois

Le client

Le client joue avec les autres clients Son but est de mettre en coma éthylique les barmans (et le dealer)

Beuverie

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil



Equipe

Le client joue avec les autres clients

Description

Son but est de mettre en coma éthylique les barmans (et le dealer)

Beuverie

Comme tous les autres joueurs il boit une gorgée au réveil

Le client

Villageois