

\* sauf la première

# Minuit sonne rouge

## Crépuscule funeste



### MARIN

Tu ne peux pas mourir. Chaque nuit, choisis un joueur vivant. L'un de vous deux devient ivre jusqu'au crépuscule (tu ne sais pas lequel).



### AUBERGISTE

Chaque nuit\*, choisis 2 joueurs. Ils ne peuvent pas mourir cette nuit mais l'un d'eux est ivre jusqu'à la prochaine nuit (tu ne sais pas lequel).



### FEMME DE CHAMBRE

Chaque nuit, choisis 2 joueurs autres que toi. Tu apprends combien se sont réveillés cette nuit à cause de leur pouvoir.



### EXORCISTE

Chaque nuit\*, choisis un joueur (différent de la veille). Si tu choisis le démon, il ne se réveille pas cette nuit et il apprend ton rôle.



### GRAND-MÈRE

Tu commences la partie en connaissant le rôle d'un joueur bon. Si le démon tue ce joueur, tu meurs aussi.



### ACCROC AU JEU

Chaque nuit\*, choisis un joueur et devine son rôle. Si tu te trompes, tu meurs.



### TISANIÈRE

Tant que tes 2 voisins vivants sont bons, ils ne peuvent pas mourir.



### BOHÉMIENNE

Quand tu apprends ta mort, choisis un joueur vivant publiquement. Cette nuit, si c'était un joueur bon, il meurt.



### LUNATIQUE

Tu penses être le démon mais tu ne l'es pas. Le démon sait qui tu es et qui tu choisis la nuit.



### CONSPIRATEUR

Si le démon meurt exécuté (terminant la partie), la partie continue pour un jour de plus. Si un joueur est exécuté, son camp perd la partie.



### AVOCAT DU DIABLE

Chaque nuit, choisis un joueur vivant (différent de la nuit dernière). S'il est exécuté le lendemain, il ne meurt pas.



### ZOMBUUL

Chaque nuit\*, si personne n'est mort la journée, choisis un joueur. Il meurt. La 1ère fois que tu meurs, tu survis mais tu apparais comme mort aux autres joueurs.



### SHABALOTH

Chaque nuit\*, choisis 2 joueurs. Ils meurent. Un joueur tué ainsi la nuit précédente a une chance d'être recraché (il revient à la vie).



### BARDE

Quand un acolyte est exécuté, tous les joueurs deviennent ivres jusqu'au crépuscule du lendemain.



### PROFESSEUR

Une fois par partie, durant la nuit\*, choisis un joueur mort. Si c'est un habitant, il revient à la vie.



### COMMÈRE

Chaque jour, tu peux faire une déclaration publiquement. Si elle est vraie, un joueur meurt durant la nuit.



### COURTISANE

Une fois par partie, durant la nuit, choisis un rôle. Le joueur au rôle choisi devient ivre durant 3 jours et 3 nuits.



### BOUFFON

La 1ère fois que tu devrais mourir, tu ne meurs pas.



### PACIFISTE

Les joueurs bons ont une chance de ne pas mourir s'ils sont exécutés.



### BRUTE

Chaque nuit, le premier joueur à te choisir avec son pouvoir devient ivre jusqu'au crépuscule. Ton alignement devient le même que le sien.



### BRICOLEUR

Tu peux mourir n'importe quand.



### ASSASSIN

Une fois par partie, durant la nuit\*, choisis un joueur. Il meurt, même s'il ne peut pas mourir.



### PARRAIN

Tu commences la partie en connaissant quels étrangers sont dans la partie. Si un étranger meurt la journée, choisis un joueur durant la nuit. Il meurt. [+1 ou -1 étranger]



### PUKKA

Chaque nuit, choisis un joueur. Il devient empoisonné. Le joueur précédemment empoisonné de la sorte meurt et n'est plus empoisonné.



### PO

Chaque nuit\*, tu peux choisir un joueur. Il meurt. Si tu n'as choisi personne la nuit dernière, choisis 3 joueurs à la place. Ils meurent.