

\* sauf la première

### LAVANDIÈRE

Tu commences la partie en sachant que parmi 2 joueurs, l'un est un habitant spécifique.

### BIBLIOTHÉCAIRE

Tu commences la partie en sachant que parmi 2 joueurs, l'un est un étranger spécifique (ou bien qu'aucun étranger n'est en jeu).

### ENQUÊTEUR

Tu commences la partie en sachant que parmi 2 joueurs, l'un est un acolyte spécifique.

### CUISINIER

Tu commences la partie en connaissant le nombre de paires de joueurs maléfiques (2 joueurs assis côte à côte font une paire).

### EMPATHE

Chaque nuit, tu apprends combien de joueurs maléfiques se trouvent parmi tes voisins vivants.

### VOYANTE

Chaque nuit, choisis 2 joueurs. Tu apprends si l'un d'eux est le démon. Un joueur bon (toujours le même) peut t'apparaître comme un démon s'il est choisi.

### FOSSOYEUR

Chaque nuit\*, tu apprends le rôle de la personne exécutée aujourd'hui.

### MAJORDOME

Chaque nuit, choisis un autre joueur que toi. Demain, tu ne peux voter que s'il vote aussi.

### IVROGNE

Tu ne sais pas que tu es l'ivrogne. Tu penses que tu es un habitant et tu es ivre (ton pouvoir ne fonctionne pas).

### EMPOISONNEUSE

Chaque nuit, choisis un joueur. Il est empoisonné jusqu'au crépuscule (son pouvoir ne fonctionne pas).

### ESPION

Chaque nuit, tu vois le grimoire qui contient tout ce que le conteur sait. Certains rôles peuvent te croire bon (soit un habitant, soit un étranger), même mort.

### DIABLOTIN

Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il meurt. Si tu te tués de cette manière, un acolyte devient le Diablotin.

## Minuit sonne rouge

# Sombre présage

### MOINE

Chaque nuit\*, choisis un joueur autre que toi. Ce joueur est protégé des attaques du démon cette nuit.

### GUETTEUR

Si tu meurs la nuit, tu es réveillé pour choisir un joueur. Tu apprends son rôle.

### VIERGE

La 1ère fois que tu es nommé, si le joueur qui te nomme est un habitant, il est immédiatement exécuté.

### SOLDAT

Tu es immunisé aux attaques du démon la nuit.

### MAIRE

S'il reste 3 joueurs en vie et qu'il n'y a pas d'exécution, ton camp l'emporte. Si tu devais mourir la nuit, un autre joueur peut mourir à ta place.

### POURFENDEUR

Une fois par partie, durant la journée, tu peux choisir un joueur publiquement. S'il est le démon, il meurt.

### RECLUSE

Certains rôles peuvent te croire maléfique (soit un acolyte, soit un démon), même morte.

### SAINT

Si tu meurs exécuté, ton camp perd la partie.

### SÉDUCTRICE

S'il y a 5 joueurs ou plus en vie et que le démon meurt, tu deviens le démon.

### BARON

Il y a 2 étrangers de plus et 2 habitants de moins dans la partie. [+2 étrangers]

Habitants

Étrangers

Acolytes

Démons