

* sauf la première



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).

Minuit sonne rouge

Crépuscule funeste



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.