

\* sauf la première

### HORLOGER



Tu commences la partie en connaissant le nombre de places séparant le démon de son acolyte le plus proche.

### RÊVEUR



Chaque nuit, choisis un joueur autre que toi. Tu apprends deux rôles (un bon et un maléfique). Le joueur choisi a l'un de ces deux rôles.

### ARTISTE



Une fois par partie, durant la journée, tu peux poser une question en privé au conteur. Il ne peut répondre que par oui ou par non.

### MATHÉMATICIEN



Chaque nuit, tu apprends combien de pouvoirs ont dysfonctionné à cause d'autres pouvoirs depuis l'aube.

### COUTURIÈRE



Une fois par jeu, durant la nuit, choisis 2 joueurs autres que toi. Tu apprends s'ils sont du même alignement.

### CRIEUR



Chaque nuit\*, tu apprends si un acolyte a nommé quelqu'un aujourd'hui.

### SAGE



Si le démon te tue, tu apprends qu'il se trouve parmi deux joueurs.

### BÊTE DE FOIRE



Si tu essayes de convaincre les autres que tu es un étranger, tu risques d'être exécuté.

### BARBIER



Si tu es mort aujourd'hui ou cette nuit, un démon peut échanger le rôle de 2 joueurs (leur alignement ne change pas et il ne peut pas choisir un autre démon).

### SORCIÈRE



Chaque nuit, choisis un joueur. S'il nomme quelqu'un le lendemain, il meurt. Tu perds ce pouvoir s'il ne reste que 3 joueurs en vie.

### GUENAUDE



Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il devient le rôle de ton choix (s'il n'est pas déjà en jeu). Il garde son alignement. Si un démon est créé ainsi, les morts cette nuit sont arbitraires.

### VIGORMORTIS



Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il meurt. Les acolytes tués ainsi gardent leur pouvoir et empoisonnent l'habitant le plus proche d'eux. [-1 étranger]

### FANG GU



Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il meurt. Le 1er étranger que tu tues rejoint le mal et devient Fang Gu (tu meurs à sa place). Cet effet ne peut s'activer qu'une fois par partie. [+1 étranger]

## Minuit sonne rouge

# Parfum d'hystérie

### CHARMEUR DE SERPENTS



Chaque nuit, choisis un joueur en vie. S'il est un démon, vous échangez de rôle et d'alignement, et il devient empoisonné.

### PHILOSOPHE



Une fois par partie, durant la nuit, choisis un rôle bon. Tu en gagnes le pouvoir (s'il était déjà en jeu, le joueur au rôle choisi devient ivre).

### SAVANT



Chaque jour, tu peux consulter le conteur en privé pour apprendre 2 informations. L'une d'elles est fausse (tu ne sais pas laquelle).

### JONGLEUR



Le 1er jour, tu peux deviner le rôle de jusqu'à 5 personnes en public. La nuit, tu apprends combien de bonnes réponses tu as.

### FILLE AUX FLEURS



Chaque nuit\*, tu apprends si un démon a voté aujourd'hui.

### ORACLE



Chaque nuit, tu apprends combien de joueurs morts sont maléfiques.

### BIEN-AIMÉE



Si tu meurs, un joueur devient ivre.

### EMPOTÉ



Lorsque tu apprends ta mort, choisis un joueur publiquement. S'il est maléfique, ton camp perd la partie.

### LOBOTOMISTE



Chaque nuit, choisis un joueur et un rôle bon : il doit prétendre qu'il est ce rôle le lendemain ou il risque d'être exécuté.

### JUMEAU MALÉFIQUE



Tu connais le rôle d'un joueur bon et il connaît le tien. Il est ton bon jumeau. S'il est exécuté, le mal gagne la partie. Le bien ne peut gagner la partie tant que les deux jumeaux sont en vie.

### VORTOX



Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il meurt. Les pouvoirs des habitants donnent de fausses informations. Chaque jour, si aucune exécution n'a eu lieu, le mal gagne la partie.

### NO DASHII



Chaque nuit\*, choisis un joueur. Il meurt. Les 2 habitants les plus proches de toi sont empoisonnés.

Habitants

Étrangers

Acolytes

Démons