

* 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