

Loup garou BRM5:

# Loup-Garou de BRM5

Bien le bonjour,

Si vous lisez ceci, c'est que vous allez participer à une partie du Loup-Garou de BRM5, co-organisée par l'Adjudant-chef X'reze et le Caporal Billi.

Durant la partie, il vous est demandé de **respecter les règles**, de **ne pas tricher**, de **rester dans l'ambiance RP**, et **surtout de ne pas gâcher l'expérience des autres joueurs**. Vous incarnez les membres d'un village attaqué par des loups-garous et par d'autres rôles solitaires.

Au début de chaque partie un rôle principal vous sera attribué. Il est possible que vous receviez un rôle additionnel, qui n'affecte pas vos pouvoirs principaux. Toutes les informations sur votre rôle se trouvent dans les annexes de ce document.

Si vous êtes dans le camp des villageois, vous devez gagner avec le village.

Si vous êtes dans le camp des loups-garous, vous devez gagner avec eux.

Si vous êtes un rôle solitaire, vous devez gagner seul.

Si vous êtes un rôle hybride, vos conditions de victoire peuvent être multiples ou changer au cours de la partie.

Si vous recevez un rôle additionnel, il sera en plus de votre rôle principal.

Nous vous encourageons également à lire tous les rôles à l'avance, afin de bien comprendre les actions possibles et de mieux anticiper ce qui pourra se passer pendant la partie.

Nous vous souhaitons donc une excellente partie...

Et surtout, bonne chance dans votre future victoire (enfin, on l'espère) !



Camp des villageois

## Camp des Villageois (But : survivre et éliminer le camp des loups garous et les solitaire) :

### **– Villageois :**

Aucun pouvoir spécial, vote le jour.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 3.

### **– Ancien :**

Il survit à la première attaque des loups-garous qui le vise.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Petite fille :**

Se réveille en même temps que les loups-garous pour les espionner depuis sa maison.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Sœurs / Trois frères :**

se reconnaissent mutuellement et peuvent se faire confiance.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 3.

### **– Voyante :**

Chaque nuit, elle peut, si elle le souhaite, découvrir le rôle d'un joueur de son choix.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Avocat :**

Protège un joueur contre le vote pendant une journée, si la personne protégée reçoit le plus de votes, c'est le deuxième joueur le plus voté qui est éliminé à sa place.

Il ne peut pas se protéger lui-même, ni protéger la même personne deux jours de suite.

Il n'est pas obligé d'utiliser son pouvoir chaque jour.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Chasseur :**

Lorsqu'il meurt, il peut choisir un joueur à éliminer.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Servante dévouée :**

Peut se sacrifier à la place d'un joueur qui est censé mourir.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Montreur d'ours :**

Son ours grogne dès qu'un de ses voisins fait partie du camp des loups-garous.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Corbeau :**

Chaque nuit, il peut désigner un joueur qui recevra deux voix contre lui lors du prochain vote.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Bouc émissaire :**

Meurt en cas d'égalité lors du vote.

Avant de mourir, il choisit qui pourra voter lors du prochain vote.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Juge bègue :**

Peut organiser un vote supplémentaire une fois pendant la partie.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Noctambule :**

Peut sortir dans la forêt la nuit.

S'il le fait, il ne pourra pas voter le jour suivant.

Il n'est pas protégé si le **Grand Méchant Loup** utilise son pouvoir sur lui.

Ce rôle apparaît à partir de 14 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Astronome :**

Une fois par partie, observe les étoiles pour déclencher un message du meneur à tous les joueurs.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Garde :**

Protège un joueur contre les attaques nocturnes, sauf contre la potion de la **sorcière** (ne peut pas protéger la même personne deux fois de suite).

Son pouvoir est inefficace si le **Grand Méchant Loup** utilise le sien.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Mentaliste :**

Une nuit sur deux (les nuits impaires), il peut interroger le meneur pour savoir si un joueur appartient au camp des villageois ou non.

Ce rôle apparaît à partir de 14 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Pyromane :**

Une fois par partie, il peut incendier une maison et tuer son occupant.

Si le camp des loups tue le **pyromane**, l'un d'eux meurt également, choisi aléatoirement.

La protection du **garde** ne fonctionne pas contre cette attaque.

En revanche, le **Noctambule** est immunisé s'il a choisi de sortir la nuit de l'incendie.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Nécromancien :**

Peut faire revivre un mort un jour sur deux (les jours pairs), qui devient alors un **mort-vivant inoffensif**.

Ce joueur rejoint le cimetière et ne peut communiquer avec eux qu'à l'aide des phrases suivantes :

Ce rôle apparaît à partir de 15 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Idiot du village :**

S'il est éliminé par le vote, il survit mais perd définitivement le droit de voter.

Il meurt la prochaine fois qu'il est à nouveau voté.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Boucher :**

Une fois par partie, il peut entreposer de la viande dans le village.

Le lendemain, il saura combien de loups sont encore en vie.

Si la partie compte plus de 15 joueurs, il peut utiliser ce pouvoir deux fois.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Emphatique :**

Chaque nuit, il découvre l'identité d'un joueur dont le rôle principal appartient au camp des villageois.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Détective :**

Il peut comparer deux joueurs pour savoir s'ils sont dans le même camp, jusqu'à deux fois par partie (une utilisation par jour maximum).

Si la partie compte plus de 15 participants, il peut utiliser ce pouvoir trois fois.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Sorcière :**

Possède une potion de vie et une potion de mort.

Elle peut administrer la potion de mort à qui elle veut (y compris à elle-même).

Elle ne peut administrer la potion de vie qu'à un joueur décédé la même nuit que son utilisation (elle ne peut pas se soigner).

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Mort-vivant inoffensif :**

Rôle attribué aux joueurs remis en vie par le **nécromancien**.

Ils se déplacent librement dans le cimetière mais n'en sortent jamais.

Ils ne peuvent répondre qu'aux questions du nécromancien.

(Ils devront changer leur couleur de peau avec "shade 1").

Ce rôle apparaît à partir de 15 joueurs est peut être jusqu'à 22.

**– Renard :**

Peut renifler trois joueurs par jour.

Si au moins un **loup-garou** est parmi eux, le maître du jeu le signale et il peut réutiliser son pouvoir le lendemain.

Sinon, il perd définitivement ce pouvoir.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.



# Camp des loups-Garous

## Camp des Loups-Garous (But : éliminer le camp des villageois et les solitaires):

### **– Loup-garou :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote. Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 4.

### **– Grand méchant loup :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

Il peut tuer un joueur une nuit sur deux (les jours impairs), même si ce joueur est protégé par le **garde** ou est **noctambule**.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Loup-garou bavard :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

De plus, s'il sort, sa transformation est entendue par tout le monde, il possède aussi la possibilité 1 fois par partie de pousser un hurlement entendu de tout le monde et qui force tous les loups à sortir pour se réunir.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Infect Père des Loups :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

De plus, une fois par partie, il peut infecter le joueur choisi lors du vote :

Ce joueur perd alors son rôle précédent et devient un **loup-garou**, un **loup-garou solitaire** (faible probabilité), ou est **vacciné** (faible probabilité).

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Loup-garou Voyant :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote. Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

Chaque nuit, il peut, s'il le souhaite, découvrir le rôle d'un joueur de son choix.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Loup-garou vengeur :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le vote, il peut être tué par ses congénères.

Lorsqu'il est tué, il peut choisir de tuer un joueur de son choix.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Loup-garou faussaire :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le désignent, il peut être tué par ses congénères.

Une fois par nuit, il peut modifier l'identité de façade d'un joueur pour le faire passer pour un **villageois**, effet valable uniquement cette nuit-là, si le joueur choisi meurt, son identité de façade est révélée à la place de sa réelle identité.

Il ne peut pas cibler deux nuits de suite la même personne.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Loup-garou grimeur :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le désignent, il peut être tué par ses congénères.

Une fois par nuit, il peut modifier l'identité de façade d'un joueur pour le faire passer pour un **loup-garou**, effet valable uniquement cette nuit-là.

Si le joueur choisi meurt, son identité de façade est révélée à la place de sa réelle identité.

Il ne peut pas cibler deux nuits de suite la même personne.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– loup-garou mystique :**

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (ils peuvent choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le désignent, il peut être tué par ses congénères.

À la mort d'un membre du camp des loups, il reçoit le nom de deux joueurs ainsi qu'un rôle, mais un seul des deux possède réellement ce rôle.

*Ce rôle apparaît à partir de 14 joueurs est peut être jusqu'à 1.*

# Rôles solitaires

## Rôles Solitaires (But : objectif individuel unique, ils sont aussi là pour rééquilibrer les camps):

### – Abominable Sectaire :

Au début de la partie, le maître du jeu lui donne une liste de joueurs qui font secrètement partie de sa secte (ces joueurs ne sont pas au courant).

Il remporte la partie s'il survit et que, parmi les vivants restants, seuls ceux figurant sur cette liste sont encore en vie.

Les rôles de **mort-vivant inoffensif** et de **mort-vivant** ne comptent pas comme vivants.

Ce rôle apparaît à partir de 15 joueurs et peut être jusqu'à 1.

### – Joueur de flûte :

Chaque nuit, il envoûte deux personnes.

S'il est encore en vie et que, parmi les survivants, il ne reste que des joueurs envoûtés, il remporte la partie.

Les rôles de **mort-vivant inoffensif** et de **mort-vivant** ne comptent pas comme vivants.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs et peut être jusqu'à 1.

### – Loup-garou blanc :

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (les loups peuvent aussi choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le désignent, il peut être tué par ses congénères.

De plus, une nuit sur deux (les jours pairs), il peut choisir de tuer un membre du camp des loups, y compris le **loup-garou solitaire**.

Ce rôle apparaît à partir de 14 joueurs et peut être jusqu'à 1.

### – Loup-garou solitaire :

Au moment du réveil des loups, il peut sortir pour voter qui tuer cette nuit (les loups peuvent aussi choisir de ne tuer personne).

S'il ne sort pas, il ne participe pas au vote.

Si la majorité des loups le désignent, il peut être tué par ses congénères.

De plus, une nuit sur deux (les jours pairs), il peut choisir de tuer un membre du camp des loups, y compris le **loup-garou blanc**.

Ce rôle peut être attribué à tout **loup-garou** à n'importe quel moment de la partie.

Ce rôle apparaît à partir de 14 joueurs et peut être jusqu'à 1.

**– Mort-vivant solitaire :**

Rôle attribué aux joueurs remis en vie par le **nécromancien solitaire**.

Ils se déplacent librement dans le cimetière, mais ne peuvent en sortir tant qu'ils sont moins de trois.

Dès qu'ils sont au moins deux, ils peuvent sortir dans la forêt.

Si leur nombre devient égal ou supérieur au nombre de vivants, et que le **nécromancien solitaire** est toujours en vie, ils remportent la partie avec lui.

Ils ne peuvent répondre qu'aux questions du **nécromancien solitaire**. (Ils doivent changer la couleur de leur peau avec 'shade 1'.)

*Ce rôle apparaît à partir de 16 joueurs est peut être jusqu'à 22.*

**– Nécromancien solitaire :**

Peut faire revivre un mort un jour sur deux (les jours pairs), qui devient alors un **mort-vivant solitaire**.

Il partage la même condition de victoire que les autres **morts-vivants solitaires**.

Ce joueur rejoint le cimetière et ne peut communiquer avec eux qu'à l'aide des phrases suivantes :

*Ce rôle apparaît à partir de 16 joueurs est peut être jusqu'à 1.*

# Rôles hybride

## Rôles hybride (Camp ou condition de victoire flexible):

### – **Enfant sauvage :**

Choisit un modèle au début de la partie.

Tant que ce modèle est en vie, il fait partie du camp des villageois.

Si ce modèle meurt, il devient un **loup-garou**.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Héritier :**

Au début de la partie, il choisit un joueur.

Tant que ce joueur est en vie, il appartient au camp des villageois.

Si le joueur choisi meurt, il récupère son rôle.

Si ce rôle possède un pouvoir à usage limité, le compteur d'utilisations des pouvoirs est réinitialisé.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Survivante :**

Elle gagne si elle survit jusqu'à la fin, soit avec les villageois, soit en étant la dernière survivante avec les loups.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Chien loup :**

Le jour 1, il est dans le camp des villageois. Le jour 2, il peut choisir de rester dans ce camp ou de rejoindre celui des **loups-garous**.

Ce camp est définitif et interchangeable.

Si quelqu'un regarde son rôle, il est affiché comme étant **Chien-loup**.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### – **Arnacoeur :**

Son but est de trouver les amoureux.

Chaque nuit, il donne deux pseudos au maître du jeu.

Si ces deux joueurs forment le couple, il peut décider quel joueur trompera sa moitié pour l'**arnacoeur**.

L'autre joueur ne sera pas mis au courant.

A partir de ce moment les deux anciens amoureux ne sont plus liés.

L'**arnacoeur** appartient au camp des villageois tant qu'il n'a pas trouvé les amoureux.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Ange :**

Il gagne s'il est éliminé en premier.

Sinon, il devient un **villageois**.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Ange déchu :**

Gagne si la personne qu'il a désignée en début de partie est éliminée en premier par le vote.

Sinon, il perd son pouvoir et devient un **villageois**.

Ce rôle apparaît à partir de 11 joueurs est peut être jusqu'à 1.

## Rôle additionnel

## Rôles additionnel (s'additionne à votre rôle principal):

### **– Maire :**

Élu le premier jour par vote, son vote compte double, s' il meurt, une nouvelle élection à lieu.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Dictateur :**

Une fois dans la partie, il peut tenter de tuer le **maire**.

Si le **maire** appartient au camp des villageois, le **dictateur** meurt.

Si le **maire** appartient à un autre camp, il meurt et le **dictateur** devient **maire**.

Cette action est possible uniquement si le **maire** est encore en vie.

Ce rôle apparaît à partir de 12 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Prêtresse :**

Si elle meurt, les joueurs ne connaissent plus les rôles des morts.

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Chaman :**

Il connaît le rôle des morts même après la mort de la **prêtresse** (La présence de la **prêtresse** est obligatoire pour que ce rôle existe).

Ce rôle apparaît à partir de 13 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Couple :**

Si l'un d'eux meurt, l'autre meurt de chagrin.

S'ils appartiennent à deux camps opposés, ils doivent être les seuls survivants pour gagner.

S'ils sont dans le même camp, ils peuvent gagner avec leur camp.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

### **– Bourreaux :**

Élu le premier jour par vote, il doit éliminer en place publique les joueurs choisis lors du vote.

S'il meurt, un autre joueur est choisi aléatoirement pour le remplacer.

Ce rôle apparaît à partir de 10 joueurs est peut être jusqu'à 1.

**– Troupe :**

Le couple est composé de trois personnes.

Le joueur 1 sait qu'il est en couple avec le joueur 2 ; le joueur 2 sait qu'il est en couple avec le joueur 3 ; et le joueur 3 sait qu'il est en couple avec le joueur 1.

Le rôle **Arnacoeur** ne peut pas être attribué au cours de cette partie.

Si l'un des membres du couple meurt, les deux autres meurent également.

*Ce rôle apparaît à partir de 16 joueurs est peut être jusqu'à 1.*



# Événements aléatoires

## Les événements aléatoires (interviennent n'importe quand dans la partie):

### – **Trublion :**

Échange les rôles de deux joueurs au jour 2 de la partie.

Cet effet ne concerne que les rôles principaux, pas les rôles bonus.

Seuls les deux joueurs échangés savent qu'ils ont été troublionnés, mais ils ne connaissent pas l'identité de l'autre joueur impliqué.

### – **Lune de sang :**

Cette nuit, le camp des loups-garous pourra voter pour éliminer deux personnes.

### – **Exposed :**

Le maître du jeu énonce le pseudo d'un joueur ainsi que quatre rôles, dont un seul est réellement le sien.

### – **Exposed inversé :**

Le maître du jeu énonce les pseudos de cinq joueurs ainsi qu'un rôle. Un seul d'entre eux possède réellement ce rôle.

### – **Amulette des Anciens :**

À chaque partie, une amulette est cachée dans la carte.

Si un joueur le trouve, il peut envoyer un message privé au maître du jeu avec une capture d'écran en preuve.

Une fois validé, ce joueur pourra utiliser le collier sur lui-même s'il est voté à la majorité lors d'un vote.

Dans ce cas, il sera sauvé, et le deuxième joueur le plus voté sera éliminé à sa place.

Le collier est alors perdu.

Il ne peut pas être donné à un autre joueur.

Si le porteur du collier meurt avant de l'utiliser, le collier est à nouveau caché, et un autre joueur peut le retrouver.

### – **Loup Bourré :**

L'un des **loups-garous**, sélectionné aléatoirement, reçoit au premier jour une fausse liste contenant des joueurs présentés comme ses alliés

**loups-garous**.

Il découvrira la véritable identité de ses alliés lors du premier réveil des loups.

**– Vaccination :**

Lors de l'infection par l'**Infect Père des Loups**, le joueur ressuscité est informé qu'exceptionnellement, il ne devient pas **loup-garou** mais conserve son rôle initial.

L'**Infect Père des Loups** n'est pas informé de cette **vaccination**.

De plus, le joueur vacciné n'est pas informé et ne peut pas se faire passer pour un **loup-garou** lors du réveil nocturne.

**– Marque de l'Ombre :**

L'**Infect Père des Loups** a une probabilité aléatoire de transformer en **loup-garou** un joueur qu'il tue suite au vote.

**– Divorce :**

Le **couple** se sépare et n'est donc plus lié.

Cela fonctionne aussi avec le **trouple**.

**– Confinement :**

Les joueurs n'ont pas le droit de sortir, mais ils peuvent tout de même participer au vote.

**– Le Jugement des Ombres :**

Les **morts-vivants solitaires** et les **morts-vivants inoffensifs** doivent sortir de la forêt et éliminer une personne par un vote.

**– Le Dernier Verre :**

Le **Chasseur** a une chance sur deux de rater sa cible car il est complètement pompette (il avait froid).

**– Le Nécro Changeur :**

Le **Nécromancien** et le **Nécromancien solitaire** peuvent changer de camp à tout moment.

Lorsqu'ils changent de camp, les **morts-vivants inoffensifs** et les **morts-vivants solitaires** qu'ils ont ressuscités changent également de camp.

**– Antre cachée :**

À chaque partie, une cachette secrète est dissimulée quelque part sur la carte.

Si un joueur la découvre, il peut envoyer une capture d'écran au maître du jeu en message privé comme preuve.

Une fois validée, ce joueur pourra s'y rendre une nuit de son choix.

Cette nuit-là, il sera totalement immunisé contre les attaques du camp des loups, y compris celle du **Grand Méchant Loup**.

Une fois utilisée, la cachette est scellée à jamais et ne peut plus être réutilisée.

L'emplacement de la cachette peut toutefois être transmis à un autre joueur tant qu'elle n'a pas encore été utilisée.

**– L'Appel des Anciens :**

Le maître du jeu révèle un indice public sur un joueur du camp des villageois.

**– Insomnie :**

Un joueur est réveillé deux fois cette nuit, pouvant agir deux fois.

**– La Malédiction du Silence :**

Un joueur ne peut pas parler ni voter lors du prochain jour.

**– Brume Épaisse :**

Pendant toute la journée, une brume dense enveloppe le village.

**– Veillée des Revenants :**

Ce jour-là, les **mort-vivants solitaires** peuvent sortir de la forêt en marchant lentement.

**-7eme jour :** Un jour de malheur pour tout le monde...

# Déroulement d'une partie

## Préparation :

- Hériter
- Enfant sauvage
- Ange déchu

## Jour 1 :

- Maire
- Bourreaux

## Crépuscule impair :

- Voyante
- Noctambule
- Astronome
- Garde
- Boucher
- Détective
- Renard
- Joueur de flûte

## Nuit Impair :

- Petite fille
- Grand méchant loup
- Loup-garou bavard
- Infect Père des Loups
- Loup-garou Voyant
- Loup-garou faussaire
- Loup-garou grimeur
- Loup-garou blanc
- Loup-garou solitaire

## Aube impair :

- Sorcière

- Montreur d'ours
- Avocat
- Corbeau
- Juge bègue
- Mentaliste
- Pyromane
- Emphatique
- loup-garou mystique
- Arnacoeur

### Crépuscule pair :

- Voyante
- Noctambule
- Astronome
- Garde
- Boucher
- Détective
- Renard
- Joueur de flûte
- Loup-garou blanc
- Loup-garou solitaire

### Nuit pair :

- Petite fille
- Loup-garou bavard
- Infect Père des Loups
- Loup-garou Voyant
- Loup-garou faussaire
- Loup-garou grimeur
- Loup-garou blanc
- Loup-garou solitaire

### Aube pair :

- Sorcière
- Montreur d'ours
- Avocat

- Corbeau
- Juge bègue
- Mentaliste
- Pyromane
- Emphatique
- loup-garou mystique
- Arnacoeur
- Nécromancien
- Nécromancien solitaire