

## *Les reptiliens de Quinte-bourg*

1.Abréviations .....	2
2.Camps et fin de partie.....	2
3.États de santé.....	3
4.Rôles secrets.....	4
Les amoureux - Amoureux.....	4
Les idéalistes - Le médecin .....	4
Les idéalistes - Le prophète .....	4
Minus et Cortex - Cortex.....	5
Minus et Cortex - Minus.....	5
Seth - Seth (reptilien d'apparence).....	5
Seth - Le fennec.....	5
Les reptiliens - La reptilienne alpha.....	5
Les reptiliens - La reptilienne noire.....	5
Les reptiliens - Reptilien.....	6
Villageois - Villageois.....	6
Villageois - Le cleptomane errant .....	6
Villageois - Le dérangé.....	6
Villageois - La Mamma.....	6
Villageois - Le squatteur de la Riponne.....	6
Villageois - Le parrain de la mafia / Le bras droit du parrain.....	6
Villageois - Dresseur d'ours / de chien / de buse.....	7
Villageois - Curieux / Fouineur / Indiscret.....	7
Villageois - Harceleur .....	7
Villageois - Infirmier / Pharmacien / Chirurgien.....	7
Villageois - Éris.....	7
Villageois - Cupidon .....	7
Villageois - Geek des forums / Geek du deep web / Geek des chats .....	8
Villageois - Le marchand de sable .....	8
Villageois - L'inventeur du système de protection .....	8
Camp à déterminer - Skadi.....	8
5.Rôles publics (max. 1/joueur).....	9
Un suppléant.....	9
Un notaire.....	9
Un maire.....	9
Un juge.....	9
Un lieutenant.....	9
Postes non remplacés en cas de prédécesseur indisponible (C/Q/M) :.....	9
Un bourreau.....	9
Un chef de la milice.....	10
Adjoint Randy - Adjoint Armish.....	10
Pickpocket Mirko - Pickpocket Mirka.....	10
6.Argent, protection et attaques de reptiliens.....	10
7.Invitations, factions et déplacements nocturnes.....	11
8.Mafia, loyauté des sbires et corruption.....	11
9.Attaques et hôpital.....	12
10.Plans-cul et haineux.....	12
11.Occuper les morts (Q / M) et suggestions de loi.....	12
12.Choix des rôles secrets et alibis.....	14
13.Déroulement des nuits, journées et probabilités.....	15

## 1. Abréviations

Les nuits s'alternent en respectant un cycle ternaire :

**D-Lu** : Demie lune

**P-Lu** : Pleine lune

**N-Lu** : Nouvelle lune

**MJ** = maître de jeu (celui qui dirige la partie, en rappelant les consignes, actualisant les fortunes et les états santé ainsi qu'en dirigeant les nuits, en notant les actions, invitation déplacements etc.)

**I – B – C – Q – M** : Indemne – Blessé – Coma – Quasi-mort – Mort (c.f. section États de santé)

## 2. Camps et fin de partie

Les rôles secrets de chacun des joueurs les rattachent à un camp, qui détermine leur condition de victoire. Un joueur peut parfois changer de camp en cours de partie.

<b>Camp :</b>	<b>Gagnent si :</b>
<i>Les amoureux</i>	Ils sont resp. I /B/ C et I /B quand la partie s'arrête ET les idéalistes perdent
<i>Les idéalistes</i>	La partie s'arrête alors que > 42% des personnages sont I / B
<i>Minus et Cortex</i>	Ils ont charmé tous les I / B / C ; ou possèdent toutes les pièces du jeu
<i>Seth</i>	Il n'y a plus que deux personnages I / B, dont Seth
<i>Les reptiliens</i>	Tous les non-reptiliens et Seth sont M ou Q
<i>Les villageois</i>	Tous les reptiliens et Seth sont M ou Q

*Note : En cas de « cumul », la condition de qui s'applique est déterminée dans l'ordre du tableau.*

*Par exemple, un villageois changé en reptilien par la reptilienne alpha (et qui perd donc son statut de villageois) gagne si Seth et tous les non-reptiliens sont M ou Q*

*De même, un idéaliste amoureux est avant tout amoureux.*

### **Fin de partie**

La partie s'arrête, si :

- Il ne reste plus que 2 personnages I / B
- Tous les reptiliens et Seth sont Q / M
- Tous les non-reptiliens et Seth sont Q / M
- La reptilienne noire, la reptilienne alpha ou Seth a été converti par le prophète
- Minus et Cortex ont charmé tous les personnages I / B / C
- Minus et Cortex possèdent toutes les pièces du jeu

### 3. États de santé

Le personnages débutent indemnes. Ils peuvent ensuite se trouver dans 5 états de santé :

Abréviation	État	Description
<b>I</b>	Indemne	Vous agissez normalement
<b>B</b>	Blessé	Vous passez la nuit à l'hôpital (sauf sbire en faction). Pour le reste, vous agissez normalement. (Vous participez aux débats, votez, donnez vos ordres la nuit etc.)
<b>C</b>	Dans le coma	Vous continuez de recevoir les informations dues. Vous ne pouvez plus agir°. (Vous passez vos nuits à l'hôpital)
<b>Q</b>	Quasi-mort	Idem que dans le coma°, mais de surcroît, tout le monde vous croit mort. Mais un miracle pourrait vous sauver, on ne sait jamais.
<b>M</b>	Mort	Vous êtes mort. Mais vous ne révélez pas votre rôle secret.

° Exceptions : Voir les détails pour *Le parrain*, *Le prophète*, *Skadi*, *Eris* et *Cupidon*

Votre état de santé I / B / C / Q\* peut se dégrader :

- si vous participez à un combat / subissez une attaque
- d'un cran si vous êtes à l'hôpital, et un infirmier ou le médecin vous veut du mal
- si vous avez appris la veille que votre amoureux est mort (Q / M), vous passez alors dans le même état que lui
- si le médecin expérimente sur vous un remède pas du tout au point (→ M)
- si vous avez été corrompu, mais n'avez pas voté en conséquence (→ Q)
- si vous avez promulgué une loi qui a empêché un corrompu de voter (→ Q)

Votre état de santé B / C peut s'améliorer d'un cran :

- si vous avez passé suffisamment de nuits à l'hôpital (le MJ fixe le nombre de nuits requises)
- si vous êtes à l'hôpital, et le médecin vous veut du bien

Votre état de santé Q peut s'améliorer si :

- le prophète vous fait bénéficier d'un miracle
- vous avez appris que votre haineux est passé Q / M la nuit précédente
- vous avez appris que votre amoureux est passé de Q à I/B/C la nuit précédente
- le médecin a mis au point son remède, qu'il est fonctionnel, et qu'il vous l'administre

\* : Tant qu'aucun personnage n'est revenu de Q à I / B / C, et à l'exception du médecin ; aucun personnage n'a le droit d'attaquer ou dégrader la santé d'un personnage Q.

Note : Le prophète ne peut passer M si il n'a pas déjà utilisé son miracle de résurrection (le MJ l'annoncera toujours Q, même si M aurait dû survenir).

Les identités secrètes ne sont jamais révélées publiquement. Mais les infirmiers / pharmaciens / chirurgiens peuvent accéder aux cadavres à la morgue et vérifier l'identité d'un patient ou d'un mort.

## 4. Rôles secrets

Le MJ peut autoriser les joueurs à parler de leur rôle secret (et à questionner les autres joueurs quant aux leurs). Mais nul ne doit jamais montrer sa carte (sauf le médecin).

Cependant des rôles deviendront de fait publics si ils utilisent certains pouvoirs (Skadi quand elle utilise son pouvoir, le prophète si il choisit de réaliser un miracle de jour, le parrain quand il tue un des ses sbires, etc.)

Le MJ peut décider de combiner plusieurs rôles pour un même joueur, comme Pharmacien + Chirurgien ; Amoureux + Dresseur ; Reptilien + Bras droit du parrain etc.

Il peut pour ce faire utiliser des enveloppes, dans lesquelles il met plusieurs cartes.

En cas de cumul des rôles, on se réfère à l'ordre du tableau de la section Camps et fin de partie afin de déterminer son camp (le plus haut dans le tableau prime). Skadi prime sur toute autre carte.

Si on met un reptilien comme bras droit, il faut éviter de distribuer la reptilienne alpha.

### *Les amoureux - Amoureux*

Souvent cumulé avec un autre rôle. Les conditions de victoire des amoureux priment toujours.

Il peut communiquer par des gestes avec son amoureux chaque nuit.

Si son amoureux est à l'hôpital B / C, il passe la majeure partie de la nuit à ses côtés.

Si son amoureux passe Q ou M, il devient Q ou M au début de la nuit suivante.

Si son amoureux passe de Q à I / B / C ; il repasse à I au début de la nuit suivante.

### *Les idéalistes - Le médecin*

Il est également le bourreau (c.f. section Rôles publics).

Son rôle « secret » est donc immédiatement révélé à tous.

Il loge dans le sous-sol de l'hôpital, un ancien bunker. Pour le tuer, il faut d'abord passer une nuit entière pour forcer la porte du bunker.

Chaque nuit, il peut améliorer d'un cran l'état de santé de ses patients (sauf ceux en Q).

Il peut aussi dégrader la santé d'un cran (jusqu'à M).

Il étudie une potion permettant de ramener à la vie un Q, mais il lui faudra quelques nuits avant d'arriver à une mixture expérimentale.

### *Les idéalistes - Le prophète*

Il a droit à 3 miracles, utilisables chacun une seule fois, en fin de nuit, même s'il est B / C / Q :

- Ressusciter (de Q à I ; il ne passe d'ailleurs jamais M, sauf s'il a déjà ressuscité une fois).
- Faire passer quelqu'un d'autre de Q à I.
- Convertir le joueur de son choix.

Il peut également choisir d'utiliser son pouvoir de conversion à un autre moment, en révélant ainsi

son identité (à ses risques et périls).

Si il convertit la reptilienne noire, la reptilienne alpha ou Seth, la partie s'arrête.

Sinon, le converti passe dans le camp des idéalistes (sauf si le personnage était amoureux, auquel cas, il reste dans le camp des amoureux). Les autres ignorent la cible de la conversion.

### *Minus et Cortex - Cortex*

Chaque D-Lu et N-Lu, il désigne une personne, en précisant s'il veut lui voler une pièce, ou bien la charmer. Puis il désigne la cible de Minus.

### *Minus et Cortex - Minus*

Chaque D-Lu et N-Lu, on lui indique les deux cibles choisies par Cortex. Il désigne alors une personne parmi elles, en précisant s'il veut lui voler une pièce, ou bien la charmer. S'il s'est trompé de cible et a pris celle de Cortex, son action échoue.

### *Seth - Seth (reptilien d'apparence)*

Il s'est infiltré parmi les reptiliens, participe à leurs sessions et attaques normalement. Mais son but est d'exterminer tout le monde.

Les nuits de D-Lu, il peut choisir de faire passer Q, s'il le souhaite, un reptilien de son choix.

En dehors de ce pouvoir, il ne peut attaquer un reptilien lors d'une attaque.

Ces nuits-là, il retrouve également son fennec, avec lequel il peut communiquer par gestes.

### *Seth - Le fennec*

Son but est de faire gagner Seth.

Une fois dans la partie, une nuit de D-Lu, il peut mordre qui il veut, le rendant Q.

### *Les reptiliens - La reptilienne alpha*

Les nuits de P-Lu, elle peut convertir un villageois en reptilien ; ou à l'inverse, s'attaquer à un reptilien désobéissant (y compris Seth) qui passe alors Q.

Le MJ détermine si ce pouvoir est à usage unique ; à usage unique de chacune des deux options ; ou réutilisable à chaque P-Lu.

En dehors de ce pouvoir, elle ne peut attaquer un reptilien lors d'une attaque.

Les reptiliens quelconques ignorent lequel d'entre eux est la reptilienne alpha.

### *Les reptiliens - La reptilienne noire*

Tueuse insatiable. Les nuits de nouvelle lune, elle invite quelqu'un chez elle pour le tuer.

En dehors de ce pouvoir, elle ne peut attaquer un reptilien lors d'une attaque.

Les reptiliens quelconques ignorent lequel d'entre eux est la reptilienne noire.

### *Les reptiliens - Reptilien*

Ils ne peuvent pas s'attaquer entre eux lors d'une attaque.

Les nuits de D-Lu et P-Lu, ils se concertent puis ils se déplacent chez quelqu'un pour l'attaquer.

Les nuits de N-Lu, seule la reptilienne noire souhaite attaquer. Elle communique sa cible à la reptilienne alpha (le cas échéant) en début de nuit (elle peut lui mentir). La reptilienne alpha peut choisir de venir ou non participer à l'attaque de la nuit. Les reptiliens quelconques ignorent si il y a une reptilienne noire ou alpha parmi eux, et de surcroît ignorent son / leurs identité(s).

Quand les reptiliens attaquent, leur vision est trouble et ils n'arrivent plus à distinguer les visages. Si la personne qu'ils croisent dans la maison n'était pas la cible, ou si il y en a plusieurs, ils ne s'en rendront pas compte et attaqueront le premier humain croisé.

### *Villageois - Villageois*

Un simple villageois, sans pouvoir ou activité spécifique.

En général, on cumulera ce rôle avec celui d'amoureux d'un personnage intéressant (par exemple un reptilien).

### *Villageois - Le cleptomane errant*

Les nuits de D-Lu, il se rend dans une maison / une chambre d'hôpital pour y prendre toutes les pièces qu'il y trouve.

Il peut en redonner tout ou partie immédiatement à n'importe quel villageois de son choix s'il le souhaite. Mais le plus riche de la journée reste la personne protégée contre les attaques de reptiliens.

### *Villageois - Le dérangé*

Il a peur de sa maison les nuits de P-Lu. Il va donc squatter une autre maison de son choix.

### *Villageois - La Mamma*

Les nuits de N-Lu, elle invite quelqu'un chez elle pour lui faire des pâtes.

### *Villageois - Le squatteur de la Riponne*

Il ne dort jamais chez lui.

Chaque nuit, il choisit une maison et y passera la nuit, que la maison soit vide ou non.

### *Villageois - Le parrain de la mafia / Le bras droit du parrain*

Si le MJ lui accorde des sbires, il les choisit. Sauf s'il est C, le parrain / bras droit peut à tout moment choisir de tuer (→ Q) immédiatement un de ses sbires. (Si il est Q / M, il vient les hanter, les poussant au suicide). Les sbires se connaissent et savent à qui ils obéissent. Suivant les circonstances, le MJ peut l'autoriser à recruter de nouveaux sbires.

Les nuits de N-Lu et P-Lu, il peut corrompre une personne de son choix, par la poste, préservant son identité secrète.

S'il ne le fait pas, il peut à la place utiliser un de ses sbires disponibles (selon les indications du MJ) pour le placer en faction dans une maison de son choix. Ses sbires sont indisponibles s'ils sont C / Q / M ou s'ils sont déjà impliqués dans une invitation ou une nuit entre amoureux / plans-cul. Un sbire B à l'hôpital peut tout de même être envoyé en faction.

Le bras droit a ses propres sbires (si le MJ le veut), inconnus du parrain, mais différents des sbires du parrain. Le bras droit est également considéré comme un sbire du parrain.

### *Villageois - Dresseur d'ours / de chien / de buse*

Il possède un animal qu'il peut envoyer monter la garde devant une maison de son choix. L'animal lui indiquera si un reptilien s'est trouvé dans la maison durant la nuit.

Il peut se défendre pendant une attaque (c.f. Tables de probabilité).

### *Villageois - Curieux / Fouineur / Indiscret*

Peut investiguer l'identité secrète d'un voisin une nuit sur trois, en retournant la carte d'un joueur assis à ses côtés.

### *Villageois - Artiste*

Un éternel incompris : personne n'apprécie ses cadeaux, les fameuses sculptures en caca.  
Les nuits de D-Lu, il pousse ainsi un personnage de son choix à déménager le jour suivant.  
Il apprend par la même occasion si sa cible était de sortie cette nuit.

### *Villageois - Infirmier / Pharmacien / Chirurgien*

Si il y en a plusieurs du même type, ils se reconnaissent, ouvrant les yeux au même moment.  
Par la suite, le MJ les appelle individuellement en tapant sur la tête de chacun au moment voulu, pour que ses choix restent secrets.

Ils sont de garde à l'hôpital une nuit sur trois.

La nuit en question, ils peuvent choisir entre :

- Dégrader la santé d'un patient qui s'y trouve\* (c.f. section États de santé).
- Découvrir l'identité secrète d'un patient qui s'y trouve, ou celle d'un Q / M.

### *Villageois - Éris*

Première D-Lu : Désigne deux personnages qui vont se haïr (même si elle est B / C / Q).

D-Lu suivantes : Peut intervertir deux rôles publics (si elle est I / B uniquement).

### *Villageois - Cupidon*

Première P-Lu : Désigne deux personnages qui vont devenir plans-cul (même si il est B / C / Q).

P-Lu suivantes : (I / B uniquement) Il peut choisir de séduire et donc corrompre un villageois pour la session d'exécution à venir OU de dé-charmer un villageois envoûtés par Minus et Cortex.

### *Villageois - Geek des forums / Geek du deep web / Geek des chats*

Une nuit par semaine, il fait coucou aux autres geek de son espèce (forum / d. web / chats).

Le MJ peut éventuellement leur accorder, lors du coucou, 5 secondes de communications, en gestes. De surcroît, en cas de cumuls de rôles possibles, le MJ veille à respecter une règle stricte quand il constitue les identités secrètes : un même groupe de geek peut contenir uniquement des reptiliens *OU* uniquement des purs villageois / idéalistes.

Si un geek est le seul de son espèce, il peut, lors de sa nuit, désigner quelqu'un contre qui il envoie deux bulletins pour la session d'exécution à venir. (Suffrages révélés en fin de vote par le MJ.)

### *Villageois - Le marchand de sable*

Chaque nuit, il désigne une personne qui dormira d'un sommeil lourd. Elle n'agira plus de la nuit (même si elle se fait attaquer, elle ne se défendra pas).

### *Villageois - L'inventeur du système de protection*

Chaque nuit, il reçoit une pièce du villageois strictement plus riche que les autres.

### *Camp à déterminer - Skadi*

Elle choisit son camp lors de la première N-Lu (même si elle est C / Q / M).

Si elle choisit de rejoindre Les reptiliens, elle devient une reptilienne à part entière, comme les convertis, et participe donc aux attaques, etc.

Si elle choisit de rejoindre Seth, elle peut communiquer avec Seth et son Fennec au moment dédié.

Mais elle n'aura plus le droit d'utiliser son pouvoir de recave sur le fennec.

Si elle choisit de rejoindre Minus et Cortex, elle peut communiquer avec eux au moment dédié, pour qu'ils se reconnaissent. Mais elle ne peut charmer ni ne voler personne.

À tout moment de la partie (même C / Q / M), elle peut révéler son identité pour utiliser son pouvoir de recave. Tous les autres joueurs ferment alors les yeux, alors qu'elle en désigne un. Ce joueur est alors réveillé, et il apprend qu'il aura alors la possibilité d'utiliser une deuxième fois un pouvoir à usage normalement unique, s'il en avait. Il n'a pas besoin de révéler s'il en a déjà usé. S'il n'a pas de pouvoir, rien ne se passe, et Skadi a perdu le sien pour rien.

Les pouvoirs à usage unique sont :

- La potion de coma (le bourreau)
- Chacun des miracles (le prophète aurait donc droit en tout à 4 miracles)
- La morsure du fennec
- Le choix de deux plans-cul (Cupidon)
- Le choix de deux haineux (Eris)
- La conversion en reptilien (reptilienne alpha)

De surcroît, si elle tombe sur Minus ou Cortex, ils auront la possibilité, à leur phase d'action suivante, de désigner le double de cibles par rapport à l'ordinaire.

Dans les cas d'Eris, Cupidon ou Minus et Cortex, les joueurs comprendront sur quel rôle est tombé Skadi, puisque le MJ devra le verbaliser. Mais ils ne sauront pas quel joueur Skadi avait désigné, ni si elle est bien dans le camp de ceux qu'elle avait désigné.

Elle peut réaliser ses actions spécifiques même si elle est B / C / Q / M.

## 5. Rôles publics (max. 1/joueur)

### **Postes remplacés en cas de prédécesseur indisponible (C / Q / M) :**

#### *Un suppléant*

Si le scrutateur n'est pas en état, il désigne un nouveau scrutateur.

Il peut proposer au peuple d'enchaîner plusieurs sessions d'exécution. L'ensemble des I / B votent sur le principe. Si ils acceptent : on commence avec un débat et un tour de vote « normal ». Le personnage ayant récolté le plus de voix sera exécuté par le bourreau. Puis, pour chaque personnage qui a recueilli des voix contre lui, le peuple entier votera grâce / exécution (loi du jour ignorée pour cette phase). On ne peut pas proposer une telle session deux jours de suite.

#### *Un notaire*

Il gère les pièces des Q et M en les léguant à qui de droit.

S'il n'y a plus de notaire ni scrutateur en état (I / B), il désigne un nouveau scrutateur.

#### *Un maire*

Il dirige le débat. Lorsqu'on passe au vote, il donne le sien, puis décide dans quel sens (horaire ou anti-horaire) seront annoncés les votes suivants. En cas d'égalité, sa voix prime.

#### *Un juge*

Il décide de promulguer ou non la loi du jour, qui peut avoir une restriction sur les droits de vote.

La loi du jour est sélectionnée par le MJ, sur propositions (c.f. Suggestions de loi), dans cet ordre : Des M, des Q, des personnages sans rôle public, des personnages les plus pauvres.

Si elle est acceptée par le juge, elle sera appliquée, pour la journée en cours uniquement.

#### *Un lieutenant*

Il enquête en obtenant automatiquement les informations obtenues par ses adjoints.

Les nuits de P-Lu, avec son adjoint du jour, ils sont informés du nombre actuel de personnages reptiliens I / B / C.

### **Postes non remplacés en cas de prédécesseur indisponible (C/Q/M) :**

#### *Un bourreau*

S'il y a un médecin, ce poste lui revient automatiquement et irrémédiablement (Eris ne peut l'en défaire).

Il s'occupe des exécutions décidées par le peuple. Mais ce qu'on ignore, c'est qu'au lieu de les tuer,

le poison administré les plonge dans une léthargie profonde (Q). Il dispose aussi d'une potion de coma qu'il peut utiliser à la place du poison habituel lors de l'exécution (usage unique).

### *Un chef de la milice*

Les nuits de D-Lu, il choisit une maison qu'il défendra. En cas d'attaque des reptiliens, il sera la cible prioritaire. En cas de combat avec des reptiliens, il a l'occasion de les blesser, selon la table de probabilité « autres combats ».

### *Adjoint Randy - Adjoint Armish*

Randy : Les jours impairs, il choisit la maison devant laquelle il va placer une caméra thermique. Au moment de l'attaque des reptiliens, elle se déclenche automatiquement. Randy et le lieutenant reçoivent automatiquement l'information de si la maison était vide, occupée par une seule personne, ou occupée par plusieurs personnes à ce moment là.

Armish : Comme l'adjoint Randy, mais pour les jours pairs.

### *Pickpocket Mirko - Pickpocket Mirka*

Mirko : Les jours impairs, il peut voler une pièce à quelqu'un de son choix.

Mirka : Les jours pairs, il peut voler une pièce à quelqu'un de son choix.

## **6. Argent, protection et attaques de reptiliens**

En début de partie, tout le monde reçoit une pièce. N'importe quel personnage peut choisir à tout moment de la journée de donner tout ou partie de sa fortune à n'importe qui. Les personnages emportent leur argent à l'hôpital.

Le personnage qui, à la fin de la journée, est strictement plus riche que chacun des autres ; dispose d'un système empêchant toute attaque de reptilien dans sa maison (qu'il loue à l'inventeur, s'il y en a un).

Le médecin habite dans les sous-sols de l'hôpital, dans un vieux bunker. Pour pouvoir l'attaquer la nuit, il faut d'abord passer une nuit entière à saboter la porte.

### ***Attaques de reptiliens***

Les reptiliens attaquent une maison ou une chambre d'hôpital.

Si la maison est vide, l'attaque échoue.

Si la maison est occupée par une autre personne que la cible, cet « intrus » devient la cible.

Si la maison / chambre est défendue par un chef de la milice, un sbire, ou un amoureux, celui-ci devient la cible prioritaire de l'attaque. Si plusieurs personnes avec un niveau de priorité identiques se trouvent sous le feu d'une attaque, la cible finale est choisie aléatoirement par le MJ.

Au cours de chaque combat, il ne peut y avoir qu'une seule personne par camp (reptiliens vs non-

reptiliens) qui s'avère être la cible effective.

Certains personnages se défendent automatiquement si ils sont attaqués : les mafieux (parrain, bras droit et sbires), les dresseurs, le chef de la milice, un amoureux en présence de son amoureux. Mais cela ne les protège pas, cela signifie juste qu'il peut y avoir des dégâts dans les deux camps (mais sur une seule personne par camp).

## 7. Invitations, factions et déplacements nocturnes

Les activités suivantes sont écourtées ou réalisées en fin de nuit, et n'empêchent donc pas d'accepter des invitations :

- Recueillir les informations de la caméra thermique
- Recueillir les informations de son animal
- Les activités de Minus et Cortex
- Une conversion par le reptilien alpha
- Modifier l'état d'un patient à l'hôpital

Quand un personnage invite un autre, l'invitation est automatiquement acceptée, sauf pour :

- Le médecin, qui passe ses nuits à chercher un moyen de ramener les Q à la vie
- Un amoureux / plans-cul, s'il s'agit de la nuit où ils se retrouvent
- Un amoureux, si son amoureux est à l'hôpital
- Quelqu'un qui a déjà reçu une invitation par quelqu'un d'autre durant la nuit
- Quelqu'un qui allait envoyer une invitation à une autre personne durant la nuit
- Quelqu'un qui dort d'un sommeil profond

Si un reptilien a été invité, il se rendra sur le lieu de l'invitation. Les nuits de D-Lu et P-Lu, il y passera à l'attaque (il peut donc y avoir plusieurs attaques de reptiliens sur une même nuit).

Si un reptilien a été placé en faction, il se rendra sur le lieu de faction, mais ne passera à l'attaque que s'il s'agissait de la maison choisie par les reptiliens.

Quinte-bourg un village d'assistés où les nuits sont sombres. Ils suivent bêtement leur GPS, et ne parviennent pas à distinguer les visages. Ainsi, ils ne savent pas avec qui ils ont passé la nuit, ni où.

## 8. Mafia, loyauté des sbires et corruption

S'il est C, le parrain / bras droit de la mafia ne peut pas exécuter un de ses sbires. Par contre, s'il est Q / M, il peut revenir les hanter et les pousser au suicide, le sbire hanté devient alors Q.

Si un des sbires est un reptilien, il agira dans le camp des reptiliens lors d'une attaque. Le médecin ne peut être désigné sbire.

Pour corrompre quelqu'un, Cupidon, le bras droit ou le parrain désigne au MJ d'abord la personne à corrompre, puis la personne contre qui elle devra voter le jour suivant. il referme les yeux, puis le MJ réveille ensuite la personne à corrompre et lui indique contre qui elle devra voter le jour suivant,

préservant ainsi l'identité de Cupidon, du bras droit ou du parrain.

En cas de corruption non respectée, le dissident passe automatiquement Q la nuit suivante, même si il avait été doublement corrompu et a honoré la moitié de ses parole.

S'il n'a pas pu voter à cause d'une loi adoptée par le juge, c'est le juge qui passe automatiquement Q la nuit suivante.

## 9. Attaques et hôpital

Les reptiliens peuvent choisir d'attaquer un personnage à l'hôpital. La personne qu'ils pointent indiquera la chambre qu'ils viseront.

S'ils veulent viser la maison d'un patient à l'hôpital (par exemple pour attaquer un squatteur), ils commencent par pointer le plafond au maître de jeu, puis le propriétaire de la chambre.

Si la chambre visée est défendu (amoureux, sbire, chef de la milice...), on applique la probabilité normale (c.f. Déroulement des nuits, journées et probabilités). Le patient compte comme 1 pour déterminer si il y a surnombre. Les infirmiers / pharmaciens / chirurgiens ne sont pas dans les chambres au moment des attaques (mais ils ne sont pas chez eux non plus).

Un chef de la milice à l'hôpital comme patient se défend, sauf s'il est C.

Si le patient est seul, on lance le dé de 10. S'il en résulterait un état meilleur ou égal à l'état initial du patient, son état de santé se dégrade d'un cran.

*Exemple : c.f. Déroulement des nuits, journées et probabilités.*

## 10. Plans-cul et haineux

*Les plans-cul :* À ne pas confondre avec les amoureux. Juste un plan cul.

Les nuits de D-Lu, ils décident chez qui ils se retrouvent.

*Les haineux :* La première P-Lu, le premier haineux choisi par Eris se rend chez l'autre pour l'attaquer. Chaque P-Lu suivante, l'agressé précédent se rend à son tour chez l'autre haineux pour l'attaquer.

Les haineux ne peuvent pas mourir tant que l'autre haineux n'est pas Q / M.

Si un haineux était Q / M mais que l'autre haineux passe Q / M, alors l'autre haineux est guéri (I).

## 11. Occuper les morts (Q / M) et suggestions de loi

On est plus souvent Q que M, conservant ainsi une chance de revenir à la vie, et nécessitant de fermer les yeux pendant les nuits. Afin d'occuper les Q / M, le MJ peut éventuellement tenter les pistes ci-après, et en fixer les modalités.

- Les Q peuvent hanter des vivants, ce qui permet de les blesser (B voire C)
- Les Q peuvent choisir pendant la nuit un / des noms en vue de la session d'exécution (les seront révélés en fin de vote)
- Les Q / M peuvent choisir un personnage de leur choix, et essayer de communiquer avec en rêve (10 secondes, que des gestes, interdiction de pointer quelqu'un)
- Les M peuvent demander à relancer un dé

## Suggestions de lois

Le scrutin sera un scrutin de Condorcet

Le vote blanc est interdit

Seul le médecin vote

Chacun doit voter deux fois mais contre deux personnages différents, vote blanc interdit

Chacun peut voter trois fois mais contre des personnages distincts

Chacun doit voter trois fois, dont deux personnages distincts, vote blanc interdit

Personne ne peut voter contre ses deux voisins (on ne considère que les I / B / C)

Chacun ne peut voter que contre un de ses deux voisins (on ne considère que les I / B / C)

Voter est blessant (dégrade votre état de santé d'un cran)

On a perdu l'urne, le vote est annulé

Les C / Q / M peuvent aussi voter

Les C peuvent aussi voter

En cas d'égalité, tous C et le maire est déchu

Les personnes qui choisissent de voter récoltent aussi automatiquement une voix contre elle

Le vote est payant (on doit donner une pièce à quelqu'un de son choix pour voter)

Le vote est payant (on doit donner une pièce au scrutateur pour voter)

Le vote est payant (on doit donner une pièce au suppléant pour voter)

Le vote est payant (on doit donner une pièce au médecin pour voter)

Le vote est payant (cagnotte créée, seuls clepto, Minus/Cortex, pickpocket pourront y toucher)

En cas d'égalité, tous sont exécutés / graciés

### Seuls votent ceux qui :

ont 0 pièce (dons d'argent avant le vote possibles)

ont 0 ou 1 pièce (dons avant le vote possibles)

ont exactement 1 pièce (dons possibles)

ont >1 pièce (dons avant le vote possibles)

sont B

sont I

ont un rôle public \*

sont plus jeunes que la médiane d'âge (I / B)\*

sont plus vieilles que la médiane d'âge (tous) \*

ont sur eux un billet de 20 CHF

ont sur eux un ticket de transport public

possèdent le permis de conduire

possèdent un swiss pass

sont étudiants

ont un prénom avec nombre pair de lettres \*

possèdent un iPhone

possèdent un natel autre qu'un iPhone

arborent des chaussettes blanches

arborent des chaussettes noires

arborent des chaussettes

arborent un haut uni \*

ont shorts / jupes / ... courts (milieu du mollet) \*

sont en manches courtes (coude) \*

ont les cheveux attachés \*

portent des lunettes \*

portent une montre à aiguille \*

possèdent la nationalité CH

possèdent la nationalité FR

\* : on peut proposer également l'inverse de ces lois

## 12. Choix des rôles secrets et alibis

Il est conseillé de laisser un doute sur les rôles secrets qui ont été distribués ou non.

Toutefois, pour alléger les nuits, on peut se contenter de ne considérer que de certains « blocs » de rôles secrets, comme par exemple, pour un bloc de base :

Villageois – La Mamma – L'artiste – Curieux / Fouineur / Indiscret – Les dresseurs  
– Le prophète – La reptilienne noire – Reptilien

Si on met une reptilienne noire, il convient de mettre (ou laisser un doute) quant au fait qu'il y a une mamma.

De même, on devrait éviter de mettre un Cortex sans évoquer de Cléptomane, ou de mettre un médecin sans évoquer de prophète.

### Alibis :

Pour autoriser les joueurs à parler de leurs rôles, le MJ peut choisir d'aider les reptiliens en leur donnant un second rôle à part entière ; ou bien décréter que certains de ces seconds rôle ne sont que des alibis, et les priver des pouvoirs qui vont normalement avec (notamment pour la Mamma, le Dérangé, le Squatteur, le Marchand de sable, le Cleptomane et l'Inventeur).

Exemples de répartitions :

	Base			Médical			Parrain			Minus et Cortex		
<i>Villageois</i>	A		A	A				A		A		
<i>Mamma</i>	1	1			1				1		1	1
<i>Cleptomane</i>										1	1	1
<i>Parrain</i>							1	1	1			
<i>Eris</i>								1	1			1
<i>Cupidon</i>					1							
<i>Artiste</i>		A	1		1	A	A		A			1
<i>Cur.-Fouin.-Indisc.</i>	2	A	A	1	1	A	A+2	1	A	1	A+A	1
<i>Dresseur</i>		1	1					1	1	1	1	1
<i>Infirmier-Ph.-Ch.</i>				2		2						
<i>Médecin</i>				1	1	1						
<i>Prophète</i>	1		1	1	1	1	1	1		1	1	1
<i>Reptilien</i>	A	1	1	A	1	1		A	1	A	1	
<i>Rept noire</i>	1	1	1		1		1		1	1		1
<i>Rept alpha</i>				1		1	1	1			1	
<i>Cortex-Minus</i>										1	1	1

### 13. Déroulement des nuits, journées et probabilités

Le MJ appelle les rôles concernés, les autres ferment les yeux. Il notera en fonction des indications des joueurs si des *personnages vont se déplacer* pendant la nuit, et vers quel maison.

Si une invitation est déclinée (par exemple si le personnage passe déjà la nuit avec son amoureux), il ne l'indique pas aux joueurs (se référer à la section invitation en cas de doute).

Il posera de toute façon les questions, même si le rôle secret appelé n'a pas été attribué à un joueur, ou qu'il est indisponible (C / Q / M).

Pour les combats, le MJ lance des dé de 10 (ou regarde le chiffre des centièmes d'un chrono). Les tableaux ci-dessous indique dans quel état passe la victime.

*Cible d'une attaque de reptiliens qui sont en surnombre :*

I	B	C	Q	M
0	1	2 3 4	5 6 7 8	9

*Cible d'un personnage qui se défend contre un reptilien ou  
Cible d'une attaque de reptilien qui ne sont pas en surnombre :*

I	B	C	Q	M
0	1 2	3 4 5 6 7	8 9	-

*Haineux :*

I	B	C	Q	M
0 1	2 3 4 5	6 7 8	9	-

*Exemple de la section Attaques et hôpital : une cible à l'hôpital, est attaquée par un seul reptilien.*

*Dé : de 0 à 7 → la cible devient C*

*Dé : 8 ou 9 → la cible devient Q*

**Journées :**

Les actions se déroulent dans cet ordre

- Modification des rôles publics (le cas échéant)
- Déménagement de l'harcelé (le cas échéant). Le harcelé choisit d'échanger de place avec qui il souhaite.
- Bilan sanitaire et succession (se référer aux rôles publics, dont notaire et scrutateur)
- Proposition de loi et décision du juge
- Débat et vote(s) d'exécution (on ne sait pas quelle potion le bourreau a administré)
- Pickpockets
- Bilan du plus riche citoyen

<b>D-Lu : nuit de demie lune</b>	
Bourreau // (March. de sable)	Par un signe, il indique s'il a utilisé ou non sa potion de coma
Mise à jour santé et argent	(Bourreau, amoureux, haineux, corruption, inventeur)
Les amoureux	Communiquent par des gestes.
Médecin	MJ pointe les patients, le médecin indique par des gestes s'il décale leur état d'un cran, et dans quel sens. Le cas échéant, le MJ lui demande s'il souhaite utiliser sa potion expérimentale sur un Q
Eris	Indique deux haineux. Elle ferme les yeux, puis eux les ouvrent. Nuits suivante ; indique deux perso qui échangent de rôles publics
Le fouineur	Retourne une carte de rôle secret d'un de ses voisin
Geeks d. web puis <i>Squatteur</i>	Les geeks se font coucou // Squatteur indique où il passe la nuit
<i>Le cleptomane errant</i>	Indique au MJ qui il souhaite voler. Puis où il souhaite déposer une partie de son butin, et dans quelle quantité.
<i>Le chef de la milice</i>	Indique au MJ quelle maison il va garder
<i>Les infirmiers</i>	Le MJ, pointe les patients, puis rappelle les gestes possibles (investiguer le rôle secret ou dégrader l'état de santé d'un patient). Temps de décision. L'infirmier pointe un patient, en indiquant quelle action il veut mener Le cas échéant, le MJ pointe sur une feuille de rôle le rôle secret du patient investigué. Update santé
<i>Les reptiliens</i>	Se mettent d'accord sur une cible à attaquer, puis passent à l'action
Artiste	Indique au MJ une cible, qui devra déménager. Le MJ lui indique dans quelle maison sa cible a passé la nuit.
Dresseur d'ours	Indique devant quelle maison il a envoyé son animal. MJ indique par un geste si elle a été occupé par un reptilien pendant la nuit
Lieutenant et adjoint du jour	L'adjoint indique devant quelle maison ou chambre d'hôpital il a placé la caméra. Le MJ indique par un geste les résultats
<i>Minus et Cortex</i>	Cortex indique sa cible et son action par des gestes. Puis il indique la cible de Minus. C referme les yeux. M ouvre les yeux. Le MJ indique les deux cibles du soir. Minus indique laquelle il choisit, puis son action. Cortex rouvre les yeux. Le MJ indique le bilan de la nuit, et note où vont les pièces. Les charmés lèvent la main. Minus et Cortex ferment les yeux. Les charmés ouvrent les yeux.
Seth et son fennec	Communiquent par des gestes. Seth indique s'il veut attaquer (→ Q) un reptilien, et lequel. Le fennec indique s'il souhaite mordre (→ Q) un personnage.
Prophète	Indique par des gestes s'il veut réaliser un miracle, et de quel type. Le MJ fait en sorte qu'on ne sache pas quel type de miracle il souhaite réaliser (sauf conversion)
Mise à jour santé et argent	Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital

<b><i>P-Lu : nuit de pleine lune</i></b>	
Bourreau // (March. de sable)	Par un signe, il indique s'il a utilisé ou non sa potion de coma
Mise à jour santé et argent	(Bourreau, amoureux, haineux, corruption, inventeur)
Médecin	MJ pointe les patients, le médecin indique par des gestes s'il décale leur état d'un cran, et dans quel sens. Le cas échéant, le MJ lui demande s'il souhaite utiliser sa potion expérimentale sur un Q
L'indiscret	Retourne une carte de rôle secret d'un de ses voisin
Cupidon	Indique deux plans-cul. Il ferme les yeux, puis eux les ouvrent. Nuits suivantes : indique s'il veut corrompre ou dé-charmer. Dé-charmer : pointe une personne. Corrompre : c.f. parrain
<i>Les plans-cul</i>	Indiquent par des gestes chez qui ils se retrouvent
<i>Le dérangé</i>	Indique où il passe la nuit
<i>Le parrain de la mafia puis Le bras droit du parrain</i>	(Première nuit : Il choisit ses éventuels sbires) Le MJ lui indique les sbires disponibles. Puis il demande si il souhaite corrompre ou placer en faction. Si corruption, il indique la personne à corrompre, puis la personne contre qui voter. Si il souhaite placer en faction, il lui indique le sbire. Le sbire est alors réveillé. Le parrain / b. droit indique alors la personne à protéger.
<i>Les pharmaciens</i>	Le MJ, pointe les patients, puis rapelle les gestes possibles (investiguer le rôle secret ou dégrader l'état de santé d'un patient). Temps de décision. Le pharmacien pointe un patient, en indiquant quelle action il veut mener Le cas échéant, le MJ pointe sur une feuille de rôle le rôle secret du patient investigué. Update santé
<i>Squatteur puis Geeks des chats</i>	Squatteur indique où il passe la nuit. // Les geeks se font coucou.
<i>Les amoureux</i>	Communient par des gestes
<i>Les reptiliens</i>	Se mettent d'accord sur une cible à attaquer, puis passent à l'action
<i>Dresseur de chien</i>	Indique devant quelle maison il a envoyé son animal. MJ indique par un geste si elle a été occupé par un reptilien pendant la nuit
<i>Lieutenant et adjoint du jour</i>	L'adjoint indique devant quelle maison ou chambre d'hôpital il a placé la caméra. Le MJ indique par un geste les résultats. Il indique de plus le nombre de reptiliens actuellement I / B / Q
<i>Les haineux</i>	Mise à jour état de santé
<i>La reptilienne alpha</i>	MJ rappelle qu'elle peut, si elle le souhaite, convertir quelqu'un en reptilien (usage unique), ou bien s'attaquer (→ Q) à un reptilien actuel. Il lui demande sur qui elle souhaite utiliser son pouvoir. Si elle convertit, il tape discrètement sur la tête de la personne en question. Mise à jour des états de santé
<i>Prophète</i>	Indique par des gestes s'il veut réaliser un miracle, et de quel type. Le MJ fait en sorte qu'on ne sache pas quel type de miracle il souhaite réaliser (sauf conversion)
<i>Mise à jour états de santé</i>	Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital

<b><i>N-Lu : nuit de nouvelle lune</i></b>	
Bourreau // (March. de sable)	Par un signe, il indique s'il a utilisé ou non sa potion de coma
Mise à jour santé et argent	(Bourreau, amoureux, haineux, corruption, inventeur)
Médecin	MJ pointe les patients, le médecin indique par des gestes s'il décale leur état d'un cran, et dans quel sens. Le cas échéant, le MJ lui demande s'il souhaite utiliser sa potion expérimentale sur un Q
Skadi (1ère N-Lu)	Indique au MJ quel camp elle choisit
Le curieux	Retourne une carte de rôle secret d'un de ses voisins
Geek forums puis <i>Squatteur</i>	Les geeks se font coucou // Squatteur indique où il passe la nuit
<i>Concertation</i> <i>Rept. noire et Rept. alpha</i>	Communiquent par des gestes. La R alpha indique si elle participera ou non à l'action
<i>Les amoureux</i>	Communiquent par des gestes. Indiquent au MJ chez qui ils passent la nuit.
<i>La mamma</i>	Indique au MJ qui elle souhaite inviter
<i>La reptilienne noire</i>	Indique au MJ qui elle souhaite inviter
<i>Les chirurgiens</i>	Le MJ, pointe les patients, puis rappelle les gestes possibles (investiguer le rôle secret ou dégrader l'état de santé d'un patient). Temps de décision. Le chirurgien pointe un patient, en indiquant quelle action il veut mener Le cas échéant, le MJ pointe sur une feuille de rôle le rôle secret du patient investigué. Update santé
<i>Le parrain de la mafia</i> <i>puis</i> <i>Le bras droit du parrain</i>	Le MJ lui indique les sbires disponibles. Puis il demande si il souhaite corrompre ou placer en faction. Si corruption, il indique la personne à corrompre, puis la personne contre qui voter. Si il souhaite placer en faction, il lui indique le sbire. Le sbire est alors réveillé. Le parrain / b. droit indique alors la personne à protéger.
<i>Action reptilienne noire</i>	Actualise état de santé
Dresseur de buse	Indique devant quelle maison il a envoyé son animal. MJ indique par un geste si elle a été occupé par un reptilien pendant la nuit
Lieutenant et adjoint du jour	L'adjoint indique devant quelle maison ou chambre d'hôpital il a placé la caméra. Le MJ indique par un geste les résultats
<i>Minus et Cortex</i>	Cortex indique sa cible et son action par des gestes. Puis il indique la cible de Minus. C referme les yeux. M ouvre les yeux. Le MJ indique les deux cibles du soir. Minus indique laquelle il choisit, puis son action. Cortex rouvre les yeux. Le MJ indique le bilan de la nuit, et note où vont les pièces. Les charmés lèvent la main. Minus et Cortex ferment les yeux. Les charmés ouvrent les yeux.
Prophète	Indique par des gestes s'il veut réaliser un miracle, et de quel type. Le MJ fait en sorte qu'on ne sache pas quel type de miracle il souhaite réaliser (sauf conversion)
Mise à jour santé et argent	Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital