

Les gens étranges de Quinte-bourg

1. Abréviations et cycles	2
2. États de santé	2
3. Camps, modes de jeu et fin de partie	3
4. Actions par invocation (aIn), longues (aLo) et ponctuelles (aPo)	4
5. Rôles de parti	5
Algébristes / Géomètres / Analystes – aPo / aLo	5
Nobel – A Nobel	6
Amoureux – aPo / aLo	6
Idéalistes - Le médecin – aPo / aLo	6
Idéalistes – Prophète Sesiano – aPo / aIn	6
M & C – Cortex – aPo	7
M & C – Minus – aPo	7
Setheux – Seth (Reptilien d'apparence) – aIn	7
Setheux – Le fennec – aIn	7
Reptiliens – aPo / aLo	7
Reptiliens – La Reptilienne alpha	8
Reptiliens – La Reptilienne rouge – +aIn	8
Reptiliens – La Reptilienne noire – +aIn	8
Villageois - Villageois	8
Camp à déterminer - Skadi	8
6. Rôle à effets	9
Le scientifique / Le geek / Le chercheur / Le bricoleur / L'ingénieur – aPo	9
L'infirmier / Le pharmacien / Le chirurgien / Le brancardier / L'anesthésiste – aPo	9
Le curieux / Le fouineur / L'indiscret / Le fureteur / La commère – aPo	9
Le tricheur / Le hackeur / Le brigand – aPo	9
Le marchand de sable / Morphée – aPo	10
Laura de la Riponne – aLo	10
Le coriace	10
L'artiste – aPo / aLo	10
Éris – aPo	10
Cupidon – aPo	10
Assassin – aIn	10
Le parrain de la mafia / Le bras droit du parrain – aPo	11
7. Amour, Haine et Plans cul – aPo / aLo	11
8. Postes publics (max. 1/joueur)	11
Postes spéciaux : Scrutateur – Bourreau	12
Postes obligatoires : Notaire – Président – Sénateur – Procureur	12
Postes optionnels : Chef des armées – Prêtres – Adjoints – Pickpockets	13
9. Argent, protection et attaques	14
10. Mafia, loyauté des sbires et corruption	15
11. Attaques et hôpital	15
12. Mariage	15
13. Occuper les morts (Q / M) et suggestions de loi	16
14. Déroulement des nuits, journées et probabilités	17

1. Abréviations et cycles

Jours impairs : lundis – mercredis – vendredis

Jours pairs : mardis – jeudis – samedis

Dimanche : C'est la fête au village. Pas de morts, pas d'exécution. Tout le monde peut se déplacer et discuter avec qui il veut. Mais tout le monde est également libre d'espionner ce que font les autres...

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, déplacements etc.)

aLo : Action longue

aPo : Action ponctuelle

aIn : Action invoquée

(c.f. section Rôles et pouvoirs)

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

2. États de santé

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

Abréviation	État	Description
I	Indemne	Vous agissez normalement
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.)
C	Dans le coma	Vous continuez de recevoir les informations dues. Vous ne pouvez plus agir°. (Vous passez vos nuits à l'hôpital)
Q	Quasi-mort	Idem que dans le coma°, mais de surcroît, tout le monde vous croit mort. Un miracle pourrait vous sauver, on ne sait jamais.
M	Mort	Vous êtes mort. Mais vous ne révélez pas votre rôle secret.

° Exceptions : Voir les détails pour *Le parrain*, *Prophète Sesiano*, *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 veuille 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 (3 nuits)

- si vous êtes à l'hôpital, et le médecin vous veut du bien

Votre état de santé Q peut s'améliorer si :

- Prophète Sesiano vous fait bénéficier d'un miracle (→ I)
- 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 : Prophète Sesiano 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 rôles ne sont jamais révélées publiquement.

Mais les infirmiers / pharmaciens / chirurgiens peuvent accéder aux cadavres à la morgue et vérifier le rôle d'un patient ou d'un mort. Les Curieux / Indiscret / Fouineur peuvent aussi vérifier le rôle d'un de leurs voisins, même si ce dernier est à l'hôpital.

3. Camps, modes de jeu et fin de partie

Il y a trois mode de jeu : Villageois, Mathématiciens et Étranges.

Chaque joueur reçoit deux attributs : un rôle de parti et un rôle à effet.

Le rôle de parti définit son camp. Les amoureux reçoivent un second rôle de parti alibi, et le joueront à part entière (participent aux attaques et réunions le cas échéant, etc.), mais leur véritable camp reste celui des amoureux.

Les camps en présence dépendent du mode de jeu. Les camps déterminent la condition de victoire des joueurs. Un joueur peut parfois changer de camp en cours de partie.

Condition de victoire pour les Algébristes, les Géomètres et les Analystes :

L'un des leurs se retrouve en possession de toutes les pièces du jeu.

Note : un Q / M ne possède jamais de pièces.

OU

Ils ont conquis le pouvoir : leur leader est **devenu** Président ET ils occupent aussi deux des postes de Sénateur, Procureur et Chef des armées.

Note : Si le leader était Président en début de partie, il doit avoir perdu puis retrouvé son poste pour que la condition soit remplie.

OU

Ils ont anéanti (Q / M) tous les Reptiliens ainsi que leurs ennemis jurés.

Camp :	Gagnent si :	Mode		
		V	M	E
<i>Amoureux</i>	Ils sont I /B/ C et I /B quand la partie s'arrête ET les idéalistes perdent	(x)	(x)	(x)
<i>Idéalistes</i>	La partie s'arrête alors que > 42% des personnages sont I / B	(x)	(x)	(x)
<i>M & C</i>	Ils ont charmé tous les I / B / C ; OU possèdent toutes les pièces du jeu	(x)		(x)
<i>Setheux</i>	Il n'y a plus que deux personnages I / B, dont Seth	(x)		(x)
<i>Reptiliens</i>	Tous les non-Reptiliens et Seth sont M ou Q	X		X
<i>Nobel</i>	Les Géomètres, Algébristes et Analystes perdent		(x)	(x)
<i>Géomètres</i>	c.f. ci-dessus // leader : J Pach - ennemis jurés : algébristes		X	X
<i>Algébristes</i>	c.f. ci-dessus // leader : K Hess - ennemis jurés : analystes		X	X
<i>Analystes</i>	c.f. ci-dessus // leader : J Rappaz - ennemis jurés : géomètres		X	X
<i>Villageois</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont M ou Q	X		

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 noire (et qui perd donc son statut de villageois) gagne si Seth et tous les non-Reptiliens sont M ou Q.

De même, un amoureux changé en Reptilien reste avant tout un amoureux.

Fin de partie

La partie s'arrête, si :

- Le camp des Reptiliens, Villageois, M & C, Algébristes, Analystes ou Géomètres remplit une de ses condition de victoire.
- Il ne reste plus que 2 personnages I / B
- La Reptilienne noire, la Reptilienne rouge ou Seth a été converti par Prophète Sesiano
- Mode M uniquement : K Hess, J Pach ou J Rappaz a été converti par Prophète Sesiano

4. Actions par invocation (aIn), longues (aLo) et ponctuelles (aPo)

Action par invocation : elles sont réalisables à tout moment de la partie, sauf restrictions quant à l'état de santé. Un joueur disposant d'un rôle lui autorisant une action par invocation se manifeste en levant la bras et en faisant tourner sa main. Mais il doit conserver les yeux fermés si il l'utilise pendant la nuit. Le MJ demande alors à tous les autres joueurs de fermer les yeux. Le joueur invoquant l'action est alors invité à ouvrir les yeux puis à désigner sa cible. L'effet est appliqué. Le cas échéant, le MJ reprend là où il en était auparavant.

Les rôles peuvent impliquer des interactions ou actions à faire pendant la nuit. Ces actions peuvent être longue (ALo) ou ponctuelles (aPo).

Pour une nuit, un nombre illimité d'actions ponctuelles mais exactement une action longue seront réalisée(s) par un même joueur.

La table des priorités suivantes définit, en cas de cumul, quelle est l'action longue qui prime.

Action longue	Rôle lié
Sommeil lourd (imposé par -)	Marchand de sable
Veiller sur son amoureux à l'hôpital	Amoureux
Recherche de médicament miracle	Médecin
Faction de sbire (imposée par -)	Parrain / Bras droit
Repos à l'hôpital (personnages B)	-
Réaliser une sculpture	Artiste
Se battre (haineux, désignés par -)	Eris
Dormir ensemble (plans cul, désignés par -)	Cupidon
Dormir ensemble	Amoureux
Participer à une attaque	Reptiliens / Seth (Mode V / E) Algébristes / Analystes / Géomètres (Mode M)
Participer à un colloque de maths	Algébristes / Analystes / Géomètres (Mode E)
Squatter	Laura de la Riponne
Dormir chez soi	Tous

Idéalement, si le cerveau du MJ n'explose pas, il informe les personnages impliqués dans un duo (amoureux, plans cul, haineux, époux) si l'autre s'est absenté pendant la nuit.

5. Rôles de parti

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

Cependant des informations concernant les rôles peuvent de fait devenir publiques. C'est le cas notamment avec les actions par invocations, où les joueurs ayant les yeux ouverts au moment de l'invocation sauront qu'un joueur possède un rôle assorti d'un pouvoir d'invocation.

Algébristes / Géomètres / Analystes – aPo / aLo

Les Algébristes ont des ennemis jurés : les Analystes

Les Analystes ont des ennemis jurés : les Géomètres

Les Géomètres ont des ennemis jurés : les Algébristes

Ils ont un leader qui se fait connaître en début de partie :

K Hess pour les Algébristes

J Rappaz pour les Analystes

J Pach pour les Géomètres

Mode M :

2 nuits par semaine : ils se réunissent pour désigner (le leader tranche en cas de désaccord) une cible (aPo). Puis ils passent à l'attaque (aLo).

Mode E :

2 nuits par semaine : ils se réunissent (aPo) pour communiquer en gestes. Puis ils organisent un colloque de mathématiques (aLo).

Nobel – A Nobel

Il hait les mathématiciens. Tous les mathématiciens.

Amoureux – aPo / aLo

Ils reçoivent un rôle de parti alibi (par exemple Logicien et Reptilien).

Les conditions de victoire des amoureux priment toujours, mais du reste, ils agissent normalement (participent respectivement aux réunions de Géomètres, aux attaques de Reptiliens etc.)

Ils peuvent communiquer par des gestes avec son amoureux chaque nuit (aPo).

Ils essaient également de dormir ensemble chaque nuit (aLo).

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

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.

Idéalistes - Le médecin – aPo / aLo

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

Son rôle de parti est donc immédiatement révélé à tous.

Il loge dans le sous-sol de l'hôpital, un ancien bunker. Pour l'attaquer, il faut d'abord passer une nuit entière pour forcer la porte du bunker. Le bunker ne protège pas des assassins.

Chaque nuit, il peut améliorer ou dégrader d'un cran l'état de santé de ses patients (mais il ne peut améliorer l'état d'un patient Q). Maximum deux patients par nuit. Le cas échéant, le MJ lui demande s'il souhaite utiliser sa potion expérimentale sur un Q.

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. (aLo)

Pour gagner, il faut que >42% des personnages soient I / B quand la partie s'arrête :

<i>Nombre total de joueurs</i>	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12-14	15-16	17-19	20 - 21
<i>Nombre de I / B requis</i>	3	4	5	6	7	8	9

Idéalistes – Prophète Sesiano – aPo / aIn

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). (aPo)
- Faire passer quelqu'un d'autre de Q à I. (aPo)
- Convertir le joueur de son choix. (aPo / aIn)

Il peut également choisir d'utiliser son pouvoir de conversion à un autre moment (à ses risques et périls).

Mode V / Mode E : Si il convertit la Reptilienne noire, la Reptilienne rouge ou Seth, la partie s'arrête.

Mode M : Si il convertit K Hess, J Rappaz ou J Pach, 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 joueurs ignorent qui a été la cible de la conversion.

M & C – Cortex – aPo

4 nuits par semaine : il désigne une personne, en précisant s'il veut lui voler une pièce, ou bien la charmer. Puis il désigne la cible de Minus.

M & C – Minus – aPo

4 nuits par semaine : le MJ 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.

Setheux – Seth (Reptilien d'apparence) – aIn

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

À tout moment mais une seule fois, il peut se débarrasser (\rightarrow Q) d'un Reptilien de son choix. (aIn)
En dehors de ce pouvoir, il ne peut attaquer un Reptilien lors d'une attaque.

Setheux – Le fennec – aIn

Son but est de faire gagner Seth.

À tout moment mais une seule fois, il peut mordre (\rightarrow Q) un joueur de son choix. (aIn)

Reptiliens – aPo / aLo

Chaque nuit, ils se concertent pour choisir une cible. En cas de désaccord sur la cible, la voix de la Reptilienne alpha prime. (aPo)

Plus tard, ils attaquent la cible. (aLo)

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

L'efficacité des attaques de Reptiliens dépend de si ils sont en surnombre (table de probabilité 1) ou non (table de probabilité 2). Les personnages C ou en sommeil lourd ne comptent pas dans le calcul du surnombre.

Ils peuvent être touchés suite à une attaque si ils tombent sur un personnage qui se défend.

Les Reptiliens ignorent a priori qui est Seth, qui est la Reptilienne noire, et qui est la Reptilienne rouge parmi eux.

Reptiliens – La Reptilienne alpha

C'est la cheffe des Reptiliens, en cas de désaccord, c'est sa voix qui prime pour le choix de la cible d'une attaque.

Reptiliens – La Reptilienne rouge – +aIn

À tout moment mais une seule fois, elle peut se débarrasser (→ Q) d'un Reptilien (d'apparence) de son choix. (aIn)

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

Reptiliens – La Reptilienne noire – +aIn

À tout moment mais une seule fois, elle peut convertir un joueur de son choix, qui devient alors Reptilien. (aIn)

Si le joueur converti était dans un camp de priorité supérieure (Amoureux, Idéalistes, Seth, M & C), ses conditions de victoire restent inchangées, mais il compte comme Reptilien à part entière.

Villageois - Villageois

Un villageois.

Camp à déterminer - Skadi

Elle choisit son camp lors de la troisième nuit (même si elle est C / Q / M).

Elle a le choix entre :

- Utiliser un pouvoir de reboot (usage unique) puis décider du camp de son choix (elle l'indique par un geste au MJ).

OU

- Désigner un joueur de son choix dont elle rejoindra le camp.

Le MJ lui indique par geste son nouveau camp. Puis il appelle les différents camps tour à tour (sauf idéalistes) à ouvrir les yeux, pour que Skadi et ses nouveaux coéquipiers puissent s'identifier.

Si elle a choisi de rejoindre les Reptiliens, elle devient une Reptilienne à part entière, comme les convertis, et participe donc aux attaques, etc. Idem pour les Algébristes, Géomètres et Analystes.

Si elle a choisi de rejoindre M & C, elle peut communiquer avec eux au moment dédié. Mais elle ne peut charmer ni ne voler personne.

Le pouvoir de reboot a des effets sur les pouvoirs à usage unique, et leur permet d'être utilisés deux fois en tout :

- La potion de coma (le bourreau)
- Chacun des miracles (Prophète Sesiano aurait donc droit en tout à 4 miracles)
- Les mises à mort (morsure du Fennec, Seth, Reptilienne rouge)
- Les balles gratuites des assassins
- La conversion en Reptilien (Reptilienne noire)

De surcroît, si elle tombe sur M & C, ils auront la possibilité, à leur phase d'action suivante, de

désigner le double de cibles par rapport à l'ordinaire. Dans ce cas, 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.

6. Rôle à effets

Le scientifique / Le geek / Le chercheur / Le bricoleur / L'ingénieur – aPo

2 nuits par semaine, il peut utiliser une de ses deux inventions :

Stalkeur : il désigne une cible au MJ. Le MJ lui révèle si la personne a passé la majeure partie de la nuit (aLo) chez elle ou pas.

OU

Révéléateur : il désigne une maison ou une chambre d'hôpital au MJ. Le révéléateur lui indiquera si un Reptilien y a passé la majeure partie de la nuit (aLo) ou pas.

L'infirmier / Le pharmacien / Le chirurgien / Le brancardier / L'anesthésiste – aPo

2 nuits par semaine, il peut au choix :

Espion : Regarder les rôles d'un patient à l'hôpital ou à la morgue. (aPo)

OU

Poison : Dégrader d'un cran la santé d'un patient à l'hôpital. Il ne peut dégrader la santé d'un patient Q que si un joueur est déjà passé de Q à I / B / C au cours de la partie. (aPo)

Le curieux / Le fouineur / L'indiscret / Le fureteur / La commère – aPo

Peut investiguer le rôle d'un voisin une nuit sur trois, en retournant la carte d'un joueur assis à ses côtés. Il peut investiguer l'identité d'un voisin même si ce dernier est à l'hôpital. Si il habite à côté d'époux, il peut investiguer n'importe lequel des deux époux.

Le tricheur / Le hackeur / Le brigand – aPo

2 nuits par semaine : il a le choix entre :

Larcin : Se rendre dans une maison / une chambre d'hôpital pour y voler la moitié des pièces (arrondis supérieurement) qui s'y trouvent. 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 (donc avant son larcin) reste la personne protégée contre les attaques.

OU

Trucage : il désigne au MJ une cible. Le lendemain, à la fin du tour de vote d'exécution seront révélées les votes des personnages C / Q / M, tous contre la cible désignée.

Le marchand de sable / Morphée – aPo

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).

Laura de la Riponne – aLo

Elle ne dort jamais chez elle.

Chaque nuit, elle choisit une maison pour y passer la nuit, que la maison soit vide ou non.

Le coriace

Son état de santé ne peut pas se dégrader de plus d'un cran à la fois.

L'artiste – aPo / aLo

Un éternel incompris : personne n'apprécie ses cadeaux, les fameuses sculptures en caca, qui occasionnent beaucoup de déménagements. Mais il effectue aussi des œuvres engagées.

2 nuits par semaine : il désigne un personnage chez qui il va confectionner sa sculpture. La personne devra déménager le jour suivant. (aLo)

2 nuits par semaine : il désigne un personnage de son choix qui devra démissionner de son poste public à l'aube. (aPo)

Éris – aPo

Premier appel : Désigne deux personnages qui vont se haïr (même si elle est B / C / Q). Il ferme les yeux, puis le MJ tape sur la tête des haineux, qui se reconnaissent.

2 nuits par semaine : Peut choisir de faire tourner les postes publics en les décalant tous d'un rang, dans le sens horaire ou antihoraire, selon son choix.

Cupidon – aPo

Premier appel : Désigne deux personnages qui vont devenir plans-cul (même si il est B / C / Q). Il ferme les yeux, puis le MJ tape sur la tête des plans-cul, qui se reconnaissent.

2 nuits par semaine : Peut désigner un personnage. À l'aube suivant, tout le monde sera en admiration pour ce personnage, lui proposant de reprendre son poste public. Ainsi, l'admiré pourra échanger de poste public avec la personne de son choix.

Assassin – aIn

Il peut à tout moment, effectuer une tentative d'assassinat (aIn). Il désigne sa cible au MJ, qui appliquera la table de probabilité 1. Il a droit à une balle gratuite par partie.

Par la suite, il peut continuer les tentatives, mais cela lui coûte 2 pièces.

Il se défend lors d'une attaque.

Le parrain de la mafia / Le bras droit du parrain – aPo

Si le MJ lui accorde des sbires, il les choisit. Sauf s'il est C, le parrain / bras droit peut à tout moment (aIn) choisir de tuer (→ Q) immédiatement un de ses sbires. (Si il est Q / M, il revient 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.

Certains jours de la semaine, 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, s'ils sont en sommeil lourd, ou s'ils sont déjà impliqués dans 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.

7. Amour, Haine et Plans cul – aPo / aLo

Les nuits correspondantes :

Première phase : Ils décident de chez qui ils se rencontreront cette nuit. (aPo)

Seconde phase : Le MJ touche la tête des membres disponibles. Les joueurs correspondants ouvrent les yeux, et découvrent ainsi si ils passent la nuit ensemble ou si l'autre leur a dû annulé. Si les deux ont ouvert les yeux la rencontre a lieu. (aLo)

Les haineux :

2 nuits par semaine : Si la rencontre a lieu, ils se retrouvent pour se battre.

La table de probabilité 3 est utilisée pour déterminer l'issue du combat.

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

Amour et haineux :

L'amour est plus fort que la haine. Si Eris désigne les amoureux comme haineux, l'effet de la haine est annulé.

8. Postes publics (max. 1/joueur)

Le cumul des postes publics est impossible, sauf celui de scrutateur lorsque tous les joueurs disposent d'un poste public. Auquel cas :

Le poste de scrutateur tourne sur l'ensemble des postes des publics.

Lorsqu'un poste obligatoire est à pourvoir, le scrutateur désigne le titulaire d'un poste optionnel qui doit renoncer à son poste et hérite du poste obligatoire à pourvoir.

Lorsqu'il y a moins de joueurs que de postes obligatoires, les postes obligatoires ne sont plus remplacés.

Postes spéciaux : Scrutateur – Bourreau

Scrutateur

À chaque fois que le prédécesseur à un poste public est indisponible (C / Q / M) ou poussé à la démission par l'artiste ; il choisit qui doit le remplacer. Mais il ne peut choisir le démissionnaire, ni se choisir lui-même. (En cas de problème, la première restriction prime.)

Chaque matin, le poste tourne et est occupé par la personne suivante (sens horaire) qui n'a pas déjà de poste public.

Lorsque plusieurs personnes postulent à un même poste optionnel (non occupé), il tranche.

Bourreau

Si il y a un médecin, il révèle sa carte de rôle de parti, et il occupe automatiquement et irrémédiablement (Eris ne peut l'en défaire) ce poste. Ce poste n'est jamais remplacé. Si son propriétaire initial revient à la vie, il récupère son poste.

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).

Postes obligatoires : Notaire – Président – Sénateur – Procureur

Notaire

Il gère les pièces des Q et M en les léguant à qui il souhaite. Il ne peut les léguer à lui-même.

Président

Il peut choisir d'ouvrir une session d'exécution normale ou spéciale. Les sessions spéciales ne peuvent avoir lieu deux jours de suite. Le choix d'une session spéciale doit se faire avant la proposition de loi.

Lors de la session normale, une phase débat a lieu, suivi par une phase de vote, où les personnes disponibles (I / B) et autorisées à voter par la loi du jour (le cas échéant) désigne une personne qu'ils aimeraient voir exécutée.

Le président décide du moment où le débat est clos, passant ainsi au vote. Il donne alors le sien, puis décide dans quel sens (horaire ou anti-horaire) seront annoncés les votes suivants. En cas d'égalité, sa voix prime.

Session spéciale, mode M : La session est annulée

Session spéciale, mode V / E : Chaque personne ayant le droit de vote l'exerce. La personne recueillant le plus de voix sera exécutée. Il s'en suivra un tribunal concernant les trois autres personnes ayant récolté le plus de voix (en cas d'égalité, le procureur tranche). Pour chacun des accusés, tous les personnages I / B (la loi du jour ne s'applique pas) voteront s'ils veulent qu'il soit épargné ou exécuté à son tour. En cas d'égalité, la personne est graciée.

Sénateur

Il décide d'accepter 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 sénateur, elle sera appliquée, pour la journée en cours uniquement.

Procureur

Sans adjoint : au matin, le MJ lui demande où il a placé la caméra thermique (maison ou chambre). Le MJ révèle à tous combien de personnes (0 / 1 / 2 et +) ont occupé cette maison / chambre au moment de l'attaque.

Avec adjoint : il peut choisir d'ouvrir une enquête (coût : 2 pièces) sur un personnage occupant un poste public. Le personnage lui montre alors ses cartes de rôles.

Postes optionnels : Chef des armées – Prêtres – Adjoint – Pickpockets

Le MJ choisit avec quels postes on jouera, notamment en fonction du nombre de joueurs. Quand les morts sont nombreux, il peut choisir de retirer des postes du jeu.

Si la personne qui occupait un de ces postes est indisponible (C / Q / M), le poste devient vacant. Chaque jour, les joueurs sans poste public peuvent postuler à n'importe quel poste optionnel non occupé. Le MJ demande alors si d'autres personnes postulent. En cas de candidatures multiples, le scrutateur tranche.

Chef des armées – aLo

Certaines nuits, 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 2.

Prêtre cupide

Il reçoit les demandes de mariages, et fixe ses tarifs pour la cérémonie (de 0 à 2 pièces). Si le prix est payé, il reçoit l'argent, et est obligé de marier les époux.

Prêtre odieux

Comme le prêtre cupide, mais il peut aussi accorder des mariages forcés, à la condition que la personne non-consentante soit strictement plus pauvre que le demandeur, après versement du tarif.

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, elle se déclenche automatiquement.

Le MJ révèle à tous les informations récoltées (0 / 1 / 2 et + occupants).

Il se défend en cas d'attaque.

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, en fin de journée.

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

9. Argent, protection et attaques

En début de partie, tout le monde reçoit un certain nombre de pièces. 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 (Reptiliens / Algébristes / Anaylstes / Géomètres) dans sa maison. Toutefois, ce système ne protège pas des assassins ou des combats de haineux.

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 (Reptiliens / Algébristes / Géomètres / Analystes)

Ils attaquent une maison ou une chambre d'hôpital.

Si la maison / la chambre 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 des armées, un sbire, ou un amoureux, celui-ci devient la cible prioritaire de l'attaque.

Si plusieurs personnes avec des niveau de priorité identiques se trouvent sous le feu d'une attaque, la cible finale est choisie aléatoirement par le MJ.

Ils se mettent d'accord en début de nuit sur leur cible. En cas de désaccord à la fin du temps imparti, la voix du leader / de la reptilienne alpha prime. Si le leader / la reptilienne alpha est indisponible (C / Q / M), l'attaque n'aura pas lieu.

Au cours de chaque combat, il ne peut y avoir qu'une seule personne par camp (camp des attaquants vs camp complémentaire) qui s'avère être la cible effective.

Certains personnages se défendent automatiquement si ils sont attaqués : les mafieux (parrain, bras droit et sbires), les adjoints, le Chef des armées, 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).

Si un « attaquant » doit effectuer une autre aLo de priorité plus élevée que l'attaque, il se rendra sur le lieu correspondant. S'il s'avère que c'est également le lieu de l'attaque, il y participera.

Quinte-bourg est 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 non plus lesquels parmi eux étaient présents lors de l'attaque. Idem pour les colloques.

10. 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 (aIn) et les pousser au suicide, le sbire hanté devient alors Q.

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

Pour corrompre quelqu'un, 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 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 paroles.

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

11. Attaques et hôpital

Les attaquants 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.

Un patient B compte comme 1 pour déterminer si il y a surnombre.

Un patient C / Q compte comme 0.

Les infirmiers / pharmaciens / chirurgiens ne sont pas dans les chambres au moment des attaques (mais ils ne sont pas chez eux non plus).

Un personnage qui se défend (Chef des armées, adjoint, assassin etc.) mais qui est à l'hôpital comme patient ne se défend pas s'il est C. (Et encore moins s'il est Q / M.)

Une attaque ne peut améliorer l'état de santé d'un patient.

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.

12. Mariage

Deux joueurs peuvent s'accorder pour se marier. Si il y a un prêtre, ils ont besoin de son accord. Sinon, il leur suffit de trouver deux témoins consentants.

Une fois mariés, ils déménagent où bon leur semble et vivent dans la même maison.

En cas de décès d'un des époux (Q / M), le veuf hérite de toutes les pièces du défunt.

Chaque nuit : S'il en a le courage, le MJ appelle les couples mariés les uns après les autres. Pour chaque couple, il touche alors la tête des membres qui ont dormi dans le domicile conjugal. Les joueurs correspondants ouvrent les yeux, et découvrent ainsi si l'autre s'est absenté durant la nuit.

13. 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, selon la nuit, les Q / M ont les actions suivantes :

- Les Q / M désignent pendant la nuit un nom en vue de la session d'exécution (le nom sera révélé en fin de vote).
- Les Q / M peuvent choisir un personnage de leur choix. Les personnages choisis ouvriront les yeux. Il y a alors 10 secondes où tous les présents pourront communiquer en gestes.
- Les Q / M désignent une personne qui portera un porte-malheur.
- Les Q / M désignent une personne qui portera un porte-bonheur.

Les portes malheur et bonheur décalent d'un état de santé le résultat d'une attaque / tentative d'assassinat, etc.

Les morts sont prioritaires pour proposer la loi du jour.

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 Président 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

14. Déroulement des nuits, journées et probabilités

La 1ère nuit, le MJ appelle chaque camp qui se connaissent (Amoureux, Reptiliens, Algébristes, Géomètres, Analystes, M & C, Setheux) les uns après les autres, pour qu'ils se reconnaissent.

Le MJ appelle les rôles selon le tableau du jour. Il notera selon les indications gestuelles des joueurs si leurs personnages se déplaceront (*) pendant la nuit, et vers quelle maison / chambre.

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

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

Table 1 (attaquants en surnombre) :

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

Table 2 (attaquants pas en surnombre / défense lors d'une attaque)

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

Table 3 (haineux) : propriétaire - visiteur

B-C	I-B	I-I	B-B	B-I	C-B
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 :

- Bilan des charmés
- 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)
- Session spéciale (oui / non) - Proposition de loi et décision du sénateur
- Débat et vote(s) d'exécution (on ne sait pas quelle potion le bourreau a administré)
- Demandes en mariage
- Pickpockets
- Bilan du plus riche citoyen

Lundi	Jeudi	Action	
Bourreau – Médecin - M&J		Potion de coma – Médecin / potion XP	A
Mise à jour santé et argent		(Bourreau, Amoureux, Haineux, Corruption)	B
M & C		c.f. Minus et Cortex	C
Reptiliens		Désignent la cible	D
Algébristes		Comm. (15") + choix lieu de rencontre	E
Amoureux		Comm. (30") + choix lieu de rencontre	F
1ère nuit : Eris + Cupidon		Désigne les haineux / les plans-cul	G
Marchand de sable + Morphée		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	H
Curieux Fureteur	Curieux	Retourne la carte de son choix	I
(2+) Eris		Effet sur les postes publics	J
Chirurgien	Chirurgien Brancardier	Choix espion / poison + cible (+ MJ lui montre la carte)	K
Artiste*		Désigne le lieu de son œuvre	L
Amoureux*		Dorment	M
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	N
Parrain Chef des armées	Bras droit Chef des armées	Désigne sa maison de ronde pour la nuit / parrain	O
(Colloque* +) Dodo*		A lieu → MJ note les maisons pour chaque joueur	P
Attaque*		A lieu	Q
Chercheur Bricoleur	Chercheur Geek	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	R
Tricheur		Choix larcin / trucage + cible (+ dépôt argent)	S
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	T
Prophète Sesiano		Miracles éventuels	U
Mise à jour santé et argent		Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital	V

Mardi	Vendredi		
Bourreau – Médecin - M à J		Potion de coma – Médecin / potion XP	A
Mise à jour santé et argent		(Bourreau, Amoureux, Haineux, Corruption)	B
M & C		c.f. Minus et Cortex	C
Reptiliens		Désignent la cible	D
Analystes		Comm. (15") + choix lieu de rencontre	E
Amoureux		Comm. (30") + choix lieu de rencontre	F
Haineux		Choix du lieu de rencontre	G
Marchand de sable + Morphée		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	H
Fouineur Commère	Fouineur Fureteur	Retourne la carte de son choix	I
(2+) Cupidon		Effet sur les postes publics	J
Infirmier Anesthésiste	Infirmier	Choix espion / poison + cible (+ MJ lui montre la carte)	K
Haineux*		Se battent	L
Amoureux*		Dorment	M
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	N
Bras droit	Parrain		O
(Colloque* +) Dodo*		A lieu → MJ note les maisons pour chaque joueur	P
Attaque*		A lieu	Q
Ingénieur	Ingénieur Bricoleur	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	R
Brigand		Choix larcin / trucage + cible (+ dépôt argent)	S
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	T
Prophète Sesiano		Miracles éventuels	U
Mise à jour santé et argent		Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital	V

Mercredi	Samedi		
Bourreau – Médecin - MàJ		Potion de coma – Médecin / potion XP	A
Mise à jour santé et argent		(Bourreau, Amoureux, Haineux, Corruption)	B
M & C	Skadi	c.f. Minus et Cortex Choix du camp	C
Reptiliens		Désignent la cible	D
Géomètres		Comm. (15") + choix lieu de rencontre	E
Amoureux		Comm. (30") + choix lieu de rencontre	F
Plans-culs		Choix du lieu de rencontre	G
Marchand de sable + Morphée		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	H
Indiscret	Indiscret Commère	Retourne la carte de son choix	I
Artiste		Effet sur les postes publics	J
Pharmacien Brancardier	Pharmacien Anesthésiste	Choix espion / poison + cible (+ MJ lui montre la carte)	K
Plans-cul*		Dorment ensemble	L
Amoureux*		Dorment	M
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	N
Parrain	Bras droit		O
(Colloque* +) Dodo*		A lieu → MJ note les maisons pour chaque joueur	P
Attaque*		A lieu	Q
Scientifique Geek	Scientifique	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	R
Hacker		Choix larcin / trucage + cible (+ dépôt argent)	S
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	T
Prophète Sesiano		Miracles éventuels	U
Mise à jour santé et argent		Miracles / Nombre de nuits passées à l'hôpital	V