

## *Les Reptiliens de Quinte-bourg*

1. Abréviations et cycles .....	2
2. Actions par invocation (aIn), longues (aLo) et ponctuelles (aPo) .....	2
3. Camps, cumul et fin de partie .....	3
4. Rôles de parti .....	4
Amoureux – aPo / aLo .....	4
Setheux – Seth (Reptilien d'apparence) – aIn .....	4
Setheux – Le fennec – aIn .....	4
Idéalistes – Shéhérazade – aIn .....	4
Idéalistes – Prophète – aIn .....	5
Martyre – Martyre – .....	5
Souris – Souris – .....	5
Souris – Cortex – aPo .....	5
Souris – Minus – aPo .....	5
Reptiliens – aPo / aLo .....	5
Reptiliens – La Reptilienne alpha – .....	5
Reptiliens – La Reptilienne rouge – +aIn .....	5
Reptiliens – La Reptilienne noire – +aIn .....	6
Musiciens – Orphée – aPo .....	6
Musiciens – Sirène – aPo .....	6
Villageois – Villageois – .....	6
Villageois – Villageois cupide .....	6
Villageois – Villageois mélomane .....	6
Villageois – Villageois Sesiano .....	6
Villageois – Villageois Monk .....	6
5. Rôle à effets .....	6
Ingénieur / Scientifique / Bricoleur / Mycologue / Inventeur / Savant – aPo .....	6
Dresseur de buse / Dresseur de chien / Dresseur d'ours – aPo .....	7
Curieux / Fouineur / Indiscret / Fureteur / Commère / Épieur – aPo .....	7
Voleur / Cambrioleur / Brigand – aPo .....	7
Marchand de sable – aPo .....	7
Psychopathe – aLo .....	7
Laura de la Riponne – aLo .....	7
L'artiste – aPo / aLo .....	7
Eris – aPo .....	8
Freyja – aPo .....	8
Assassin – aIn .....	8
6. Postes publics (max. 1/joueur) .....	8
Poste spécial : Chef de la milice fantôme – Scrutateur .....	8
Postes obligatoires : Notaire – Président – Sénateur – Procureur .....	9
Postes optionnels : Prêtres – Adjoints – Pickpockets .....	10
7. Argent, protection et attaques .....	11
8. Mariage .....	11
9. Morts, fantômes et rêve du village .....	12
10. Suggestions de loi .....	12
11. Initialisation .....	13
12. Déroulement des nuits .....	13
13. Déroulement des journées .....	15

## 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)

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

Action par invocation : elles sont réalisables à tout moment de la partie, tant que le joueur est vivant (sauf pour le prophète, qui peut utiliser son pouvoir même s'il est un fantôme).

Un joueur disposant d'un rôle lui autorisant une action par invocation se manifeste en levant le 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 et annoncé. 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 longues (aLo) ou ponctuelles (aPo).

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

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

<b>Action longue</b>	<b>Rôle lié</b>
Sommeil lourd (imposé par -)	Marchand de sable / Psychopathe
Enlèvement	Psychopathe
Réaliser une sculpture	L'artiste
Se battre (duo désigné par -)	Eris
Coucher ensemble (duo désigné par -)	Freyja
Dormir ensemble	Amoureux
Participer à une attaque	Reptiliens et Seth
Squatter	Laura de la Riponne
Dormir chez soi	Tous

Idéalement, le MJ informe les couples mariés de si l'autre s'est absenté pendant la nuit :  
Il tape sur la tête des époux qui ont passé la majeure partie de la nuit à la maison. Ils ouvrent les yeux et savent ainsi si l'autre s'est absenté ou non.

### 3. Camps, cumul et fin de partie

Camp :	Gagnent si :	OC
<i>Amoureux</i>	Les amoureux sont les deux derniers survivants	V
<i>Idéalistes</i>	La partie s'arrête avec une majorité de vivants	V
<i>Setheux</i>	Il n'y a plus que deux personnages vivants, dont Seth	R
<i>Martyre</i>	Il est exécuté lors de la session diurne	V
<i>Souris</i>	Ils occupent trois postes parmi ceux de : Président, Procureur, Sénateur et Chef de la milice fantôme	R
<i>Reptiliens</i>	Tous les non-Reptiliens et Seth sont morts	R
<i>Musiciens</i>	Ils ont charmé tous les vivants	V
<i>Villageois cupide</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont morts <b>OU</b> vous possédez toutes les pièces du jeu (victoire individuelle)	V
<i>Villageois mélomane</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont morts <b>OU</b> les musiciens gagnent	V
<i>Villageois Sesiano</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont morts <b>OU</b> les amoureux gagnent	V
<i>Villageois Monk</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont morts <b>OU</b> la partie s'arrête avec un nombre de vivants multiple de 5	V
<i>Villageois</i>	Tous les Reptiliens et Seth sont morts	V

Chaque joueur reçoit deux attributs : un rôle de camp et un rôle de spécialité.  
Le rôle de camp définit les conditions de victoires.

Lorsqu'un camp voit ses possibilités de victoires détruites, afin qu'il ait tout de même un but, il tenteront de « sauver les meubles » en remplissant leur objectif de consolation, qui est soit une victoire finale des Reptiliens soit une victoire finale des Villageois.

Un joueur peut parfois cumuler des rôles de camp, dès le début ou en cours de partie.  
En cas de cumul, L'ordre de la table des camps détermine le « véritable » camp, celui qui prime pour définir les conditions de victoires.

Notamment, les amoureux peuvent recevoir un second rôle de camp alibi, et le joueront à part entière (participent aux attaques le cas échéant etc.), mais leur véritable camp reste toujours celui des amoureux.

*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 morts.*

*De même, un amoureux changé en Reptilien reste avant tout un amoureux, et gagne seulement si il fait partie des deux derniers survivants avec son amoureux.*

## ***Fin de partie***

La partie s'arrête, si :

- L'une des conditions de victoire a été remplie
- Il ne reste plus que 2 joueurs vivants
- La Reptilienne noire, la Reptilienne rouge ou Seth a été converti par Shéhérazade

## **4. Rôles de parti**

Le MJ peut autoriser les joueurs à parler de leurs rôles (et à questionner les autres joueurs quant aux leurs).

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.

### *Amoureux – aPo / aLo*

Ils peuvent recevoir un rôle de camp « alibi » (par exemple Villageois cupide et Reptilien).

Les conditions de victoire des amoureux priment toujours, mais du reste, ils agissent normalement (participent aux attaques de Reptiliens le cas échéant, etc.)

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

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

1ère mort de l'un d'eux : on le croyait mort, mais lorsque quelqu'un s'est penché sur son cercueil pour lui offrir un dernier baiser, il est revenu à la vie.

2ème mort de l'un d'eux : cette fois-ci, il est bien mort. Et son amoureux meurt de chagrin dans la foulée.

### *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 tuer 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 et ainsi tuer un joueur de son choix. (aIn)

### *Idéalistes – Shéhérazade – aIn*

Conversion - À tout moment mais une seule fois, elle peut s'offrir à un ennemi, et lui raconter une histoire. Si elle convertit la Reptilienne noire, la Reptilienne rouge ou Seth ; la partie s'arrête. (aIn)

Sinon, elle meurt, mais 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, mais savent qu'il y en a eu une.

#### *Idéalistes – Prophète – aIn*

Revenant - À tout moment mais une seule fois, il peut ressusciter un fantôme, y compris lui-même. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si le prophète est vivant ou un fantôme.

#### *Martyre – Martyre –*

Il gagne s'il se fait exécuter lors de la session diurne.

#### *Souris – Souris –*

Elle gagne si les souris obtiennent le pouvoir (3 rôles parmi Président ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme sont occupés par des souris).

#### *Souris – Cortex – aPo*

3 nuits par semaine : il désigne une personne au MJ. Ensuite, Minus ouvrira les yeux et désignera une personne au MJ. Les deux personnes désignées verront leurs postes publics échangés. En cas de résultat illégal, le scrutateur réattribuera le poste.

#### *Souris – Minus – aPo*

3 nuits par semaine : Cortex désigne au préalable une personne au MJ. Ensuite, il ouvre les yeux et désigne une personne au MJ. Les deux personnes désignées verront leurs postes publics échangés. En cas de résultat illégal, le scrutateur réattribuera le poste.

#### *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)

Les Reptiliens ignorent a priori qui est Seth, qui est la Reptilienne noire, et qui est la Reptilienne rouge parmi eux (si il y en a).

#### *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 tuer un Reptilien (d'apparence) de son choix. (aIn)

### *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, ses conditions de victoire restent inchangées, mais du reste, il agit et compte comme un Reptilien à part entière.

### *Musiciens – Orphée – aPo*

Chaque nuit, il charme une nouvelle personne. Son action se déroule indépendamment de celle de la Sirène. Ils ignorent qui est l'autre musicien (voire, ils ignorent si il y a un autre musicien).

### *Musiciens – Sirène – aPo*

Chaque nuit, elle charme une nouvelle personne. Son action se déroule indépendamment de celle d'Orphée. Ils ignorent qui est l'autre musicien (voire, ils ignorent si il y a un autre musicien).

### *Villageois – Villageois –*

Ils gagnent si tous les Reptiliens et Seth sont morts. De nombreux villageois sont particuliers et disposent d'une condition de victoire de supplémentaire :

### *Villageois – Villageois cupide*

S'il parvient à amasser toutes les pièces du jeu, il gagne seul (et humilie les autres villageois cupides).

### *Villageois – Villageois mélomane*

Si Orphée gagne, il gagne aussi. Mais il ignore l'identité d'Orphée a priori.

### *Villageois – Villageois Sesiano*

Pour gagner, il peut aussi choisir de faire gagner les amoureux.

### *Villageois – Villageois Monk*

Si la partie s'arrête alors que le nombre de vivants est un multiple de 5, il sera heureux et aura également gagné.

## **5. Rôle à effets**

### *Ingénieur / Scientifique / Bricoleur / Mycologue / Inventeur / Savant – 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

Révélateur : il désigne un joueur mort. Le MJ lui montre sa carte de camp.

*Dresseur de buse / Dresseur de chien / Dresseur d'ours – aPo*

2 nuits par semaine :

Il place son animal devant une maison de son choix. L'animal détectera si la maison a été longuement occupée par un Reptilien (ou Seth) pendant la nuit.

Il peut aussi choisir de placer son animal à la morgue devant un cadavre précis.

*Curieux / Fouineur / Indiscret / Fureteur / Commère / Épieur – aPo*

2 nuits par semaine :

Il peut investiguer le rôle d'un voisin, en retournant la carte d'un joueur assis à ses côtés. Si il habite à côté d'époux, il peut investiguer n'importe lequel des deux époux.

*Voleur / Cambrioleur / Brigand – aPo*

2 nuits par semaine :

Il peut se rendre dans une maison 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 joueur 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.

*Marchand de sable – aPo*

Chaque nuit, il désigne quelqu'un qui dormira d'un sommeil lourd. La cible n'agira plus de la nuit.

*Psychopathe – aLo*

3 nuits par semaine :

Il désigne sa cible au MJ. Il la droguera pour l'enlever et lui faire passer la nuit chez elle. La cible sera dans un sommeil lourd et n'agira donc plus de la nuit.

*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.

*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.

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

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

### *Eris – aPo*

1 nuit par semaine :

Désigne deux personnes, qui vont aller se taper dessus pendant la nuit. La première personne désignée choisit chez qui la bagarre aura lieu.

1 nuit 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.

### *Freyja – aPo*

1 nuit par semaine :

Désigne deux personnes, qui coucheront ensemble pendant la nuit. La première personne désignée choisit chez qui le coït aura lieu.

1 nuit 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, en s'acquittant d'une pièce, à tout moment mais une seule fois, effectuer un assassinat (aIn). Il désigne sa cible au MJ. La pièce est alors retirée du jeu.

## **6. 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.*

*Poste spécial : Chef de la milice fantôme – Scrutateur*

*Chef de la milice fantôme*

Ce poste ne peut être occupé que par un fantôme. Le premier fantôme occupe ce poste. Quand les

fantômes n'arrivent pas à se décider sur la maison à protéger pour la nuit, c'est lui qui tranche. Ce poste peut changer de titulaire uniquement suite à des actions de Minus et Cortex, de Freyja ou d'Eris.

### *Scrutateur*

À chaque fois que le prédécesseur à un poste public est mort ou poussé à la démission par l'artiste ; il choisit qui doit le remplacer, parmi les vivants. 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.

## *Postes obligatoires : Notaire – Président – Sénateur – Procureur*

### *Notaire*

Il gère les pièces des morts célibataires 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 autorisées à voter par la loi du jour (le cas échéant) désignent 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 possibles :

- Paix : Pas d'exécution aujourd'hui

- Purge : 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 vivants (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*

Si le sénateur meurt mais devient fantôme, il garde son poste.

Mais un fantôme ne peut pas devenir sénateur, il ne peut que le rester s'il l'était avant sa mort.

Il décide d'accepter ou non la loi du jour, qui peut avoir une restriction sur les droits de vote.  
La loi du jour (cf suggestions de lois) est proposée, suite à l'aval du MJ, et par, dans cet ordre :  
Des fantômes, des vivants sans rôle public, des vivants 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. Le MJ révèle à tous combien de personnes (0 / 1 / 2 et +) ont occupé cette maison 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. (aIn) Les pièces sont alors retirées du jeu.

### *Postes optionnels : 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 meurt, 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.

### *Prêtre capitaliste*

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).

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.

### *Bourreau*

Il s'occupe des exécutions décidées par le peuple. Il peut gracier une fois un condamné autre que lui-même. Une fois qu'un joueur a été gracié, le poste est retiré du jeu.

## **7. 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. Un mort ne garde jamais son argent.

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 Reptiliens dans sa maison. Toutefois, ce système ne protège pas des assassins.

### ***Attaques de Reptiliens***

Ils attaquent une maison.

Si la maison est vide ou protégée par la milice fantôme, l'attaque échoue.

Si la maison est occupée par ses deux époux, les reptiliens ciblent une chambre préférentiellement.

Si la maison est occupée par plusieurs personnages dont des intrus, le MJ détermine aléatoirement la victime de l'attaque.

Ils se mettent d'accord en début de nuit sur leur cible. En cas de désaccord à la fin du temps imparti, la voix de la reptilienne alpha prime. Si la reptilienne alpha est morte, l'attaque n'aura pas lieu.

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

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.

## **8. 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, le veuf hérite de toutes les pièces du défunt et peut consulter les deux cartes de rôle 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.

## 9. Morts, fantômes et rêve du village

La mort ne signifie pas la fin du jeu. Quand vous mourrez, vous devez retourner une de vos cartes (de rôle de camp ou de rôle de spécialité), et vous déplacer dans le coin des morts. Du reste, vous avez le choix entre :

- *Devenir un fantôme.*

Vous intégrez alors la milice, et participez au vote sur la maison à défendre chaque nuit. Une même maison ne peut être défendue deux nuits de suite. Vous devez continuer à fermer les yeux lors des autres moments de la nuit.

Vous perdez le pouvoir de vos rôles de spécialité.

Vous pouvez également proposer la loi du jour. Le dernier mort est prioritaire pour ce choix.

Vous pouvez participer au rêve du village.

- *Devenir un esprit.*

Vous pouvez alors ouvrir les yeux toute la nuit.

Vous pouvez participer au rêve du village.

- *Vous réincarner.*

Vous retournez vos deux cartes. Vous transmettez votre rôle de spécialité au vivant de votre choix, qui cumule ainsi deux pouvoirs.

Vous pouvez ouvrir les yeux toute la nuit.

### *Rêve du village*

2 nuits par semaine, les fantômes et les esprits peuvent communiquer avec les vivants le temps d'un rêve de 5 secondes, en gestes uniquement, et avec interdiction de pointer un vivant.

## 10. Suggestions de loi

Seuls votent ceux qui :

- ont 0 ou 1 pièce (dons avant le vote possibles)
- ont >1 pièce (dons avant le vote possibles)
- ont un rôle public \*
- sont plus jeunes que la médiane d'âge
- ont sur eux un billet de 20 CHF
- ont sur eux un ticket de transport public
- possèdent le permis de conduire
- sont étudiants
- ont un prénom avec nombre pair de lettres \*
- possèdent un natel autre qu'un iPhone
- arborent des chaussettes blanches
- arborent des chaussettes
- arborent un haut uni \*
- ont shorts / jupes / ... courts (milieu du mollet) \*
- sont en manches courtes (coude) \*
- ont les cheveux attachés \*
- portent une montre à aiguille \*
- possèdent la nationalité CH

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

Le vote blanc est interdit - En cas d'égalité, tous graciés - En cas d'égalité, ex-aequo exécutés

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

Personne ne peut voter contre ses deux voisins (on ne considère que les vivants)

Chacun ne peut voter que contre un de ses deux voisins (on ne considère que les vivants)

On a perdu l'urne, le vote est annulé - Le scrutin sera un scrutin de Condorcet

Les Fantômes peuvent aussi voter

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)

## 11. Initialisation

Les joueurs ferment les yeux. Ils les ouvriront à tour de rôle selon les appels du MJ :

Les amoureux. Puis éventuellement Sesiano, qui les reconnaît (choix du MJ pour équilibrage). Seth et son fennec.

Les reptiliens (dont Seth). La reptilienne alpha se manifeste. Seth, la reptilienne noire et la reptilienne rouge ne sont pas identifiés.

Les souris. Cortex se manifeste, puis Minus se manifeste.

## 12. Déroulement des nuits

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.

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

Lundi	Jeudi	Action	
Reptiliens*		Désignent leur cible	
Amoureux*		Comm. (30") + choix du lieu de rencontre	
Marchand de sable		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	
Fantômes		Désigne la maison protégée par la milice	
Curieux Commère	Curieux Commère	Retourne les cartes du voisin de son choix	
Freyja	Minus et Cortex	Effet sur les postes publics	
Psychopathe* (/ Eris*)	Freyja*	Désigne sa cible    Désigne ses 2 cibles qui se reconnaissent. Le 1er choisit le lieu du coït (/bagarre).	
Orphée Sirène		Désignent chacun un nouveau charmé	
Voleur		Larcin (+ dépôt argent)	
Amoureux*		Dorment ensemble	
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	
Dodo*		Les autres dorment chez eux	
Attaque*		A lieu	
Scientifique Mycologue	Scientifique Savant	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	
Dresseur de buse		Indique la maison de son choix	
		Mise à jour santé	

Mardi	Vendredi	Action	
Reptiliens*		Désignent leur cible	
Amoureux*		Comm. (30") + choix du lieu de rencontre	
Marchand de sable		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	
Fantômes		Désigne la maison protégée par la milice	
Fouineur Fureteur	Fouineur Epieur	Retourne les cartes du voisin de son choix	
Minus et Cortex	Artiste	Effet sur les postes publics	
Artiste*	Psychopathe* (/ Freyja*)	Désigne sa cible (/ Désigne ses 2 cibles qui se reconnaissent. Le 1er choisit le lieu du coït).	
Orphée Sirène		Désignent chacun un nouveau charmé	
Cambrioleur		Larcin (+ dépôt argent)	
Amoureux*		Dorment ensemble	
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	
Dodo*		Les autres dorment chez eux	
Attaque*		A lieu	
Ingénieur Inventeur	Ingénieur Inventeur	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	
Dresseur de chien		Indique la maison de son choix	
		Mise à jour santé	

Mercredi	Samedi	Action	
Reptiliens*		Désignent leur cible	
Amoureux*		Comm. (30") + choix du lieu de rencontre	
Marchand de sable		Désigne sa cible – MJ tape sur sa tête	
Fantômes		Désigne la maison protégée par la milice	
Indiscret Epieur	Indiscret Fureteur	Retourne les cartes du voisin de son choix	
Eris	Minus et Cortex	Effet sur les postes publics	
Psychopathe* (/ Artiste*)	Eris*	Désigne sa cible (idem)    Désigne ses 2 cibles qui se reconnaissent. Le 1er choisit le lieu du coït.	
Orphée Sirène		Désignent chacun un nouveau charmé	
Brigand		Larcin (+ dépôt argent)	
Amoureux*		Dorment ensemble	
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit	
Dodo*		Les autres dorment chez eux	
Attaque*		A lieu	
Bricoleur Mycologue	Bricoleur Savant	Choix Stalkeur / Révélateur + cible	
Bilan des couples		MJ les appelle, tape sur la tête des présents.	
Dresseur d'ours		Indique la maison de son choix	
Rêve du village		Rêve puis Mise à jour santé	

### 13. Déroulement des journées

Les actions se déroulent dans cet ordre :

- Bilan caméra thermique (procureur / adjoint)
- Morts
- Bilan des charmés
- Modification des rôles publics (le cas échéant)
- Déménagement de la victime de l'artiste (le cas échéant). Il choisit de se déplacer où il veut.
- Bilan des morts 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
- Action du bourreau
- Demandes en mariage
- Pickpockets
- Bilan du plus riche citoyen