

Les Reptiliens de Quinte-Bourg

1 - Abréviations et cycles des nuits.....	2
2 - Actions par invocation (aIn), ponctuelles (aPo) ou longues (aLo)	2
3 - Camps, cumul et fin de partie.....	3
4 - Rôles de camp.....	5
Amoureux - Amoureux - aPo / aLo.....	5
Idéalistes - Shéhérazade - aIn.....	5
Idéalistes - Prophète - aIn.....	6
Seths - Seth - aIn.....	6
Seths - Fennec - aIn.....	6
Souris - Souris -	6
Souris - Minus - aPo	6
Souris - Cortex - aPo	6
Reptiliens - Reptilien -	7
Reptiliens - Reptilienne alpha -	7
Reptiliens - Reptilienne noire - aIn.....	7
Reptiliens - Reptilienne rouge - aIn.....	7
Martyre - Martyre -	7
Musiciens - Orphée - aPo	8
Musiciens - Sirène - aPo	8
Villageois - Villageois -	8
Villageois - Cupide -	8
Villageois - Holmes -	8
Villageois - Monk -	8
Villageois - Poirot - aIn.....	8
Villageois - Pach -	9
Villageois - Rappaz -	9
Villageois - Sesiano -	9
5 - Rôles de spécialité.....	9
Ingénieure / Technophile / Scientifique / Savant / Bricoleur / Inventeur - aPo	9
Fureteur / Indiscret / Journaliste / Reporter / Voyeur / Curieux - aPo	10
Dresseur d'ours / Dresseur de rapace / Dresseur de chien - aPo	10
Voleur / Cambrioleur / Brigand - aPo.....	10
Assassin / Meurtrier / Tueur - aIn	10
Marchand de sable - aPo	10
Psychopathe / Toqué- aLo.....	10
Laura de la Riponne - aLo	10
L'Artiste - aLo / aPo.....	10
Éris - aPo (+ aLo).....	11
Freyja - aPo (+ aLo)	11
6 - Postes publics.....	11
Postes spéciaux : Scrutateur, Chef de la milice fantôme.....	11
Postes obligatoires : Président, Procureur, Notaire, Sénateur.....	12
Postes optionnels : Prêtre, Adjoint, Pickpocket, Bourreau.....	13
7 - Argent, protection et attaques.....	14
8 - Mariages.....	14
9 - Morts, fantômes et rêves du village.....	15
10 - Suggestions de lois.....	15
11 - Ouverture de la partie.....	16
12 - Déroulement des journées et nuits.....	17

1 - Abréviations et cycles des nuits

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), ponctuelles (aPo) ou longues (aLo)

Action par invocation : elles sont réalisables à tout moment de la partie, sauf si une autre aIn est déjà en cours et tant que le personnage est vivant (ou même lorsqu'il est un fantôme, dans le cas particulier de la Résurrection). Si un joueur a été désigné par la session d'exécution, il dispose de 15 secondes pour demander une éventuelle action invoquée (ou transmettre un dernier message). Mettre à mort le bourreau ne sauvera pas la vie de la personne choisie pour être exécutée.

Si une mise à mort a lieu pendant la nuit, le MJ annonce oralement qu'une telle action a eu lieu sans préciser l'identité de la cible, ni le type de mort (assassinat, repticide ou morsure). Ainsi, le mort est annoncé seulement le matin, indiscernable des victimes d'une attaque, et sans qu'on sache directement si c'est l'oeuvre d'un Assassin/Meurtrier/Tueur, de la Reptilienne rouge, de Seth ou du Fennec.

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, à montrer la carte lui octroyant cette action au MJ, qui annonce s'il s'agit d'une *Mise à mort*, d'une *Conversion noire* ou d'une *Résurrection*. Le joueur désigne ensuite sa cible. L'effet est appliqué. Dans la cas d'une Résurrection, le MJ annonce l'identité du fantôme ressuscité.

Dans le cas d'une *Conversion radieuse*, le joueur peut directement retourner sa carte de Shéhérazade et annoncer qu'il va utiliser son pouvoir de conversion. Le MJ demande alors à tous de fermer les yeux puis à Shéhérazade de désigner sa cible, avant d'en appliquer l'effet.

Dans le cas d'un *Showman*, le joueur peut directement retourner sa carte de Poirot et annoncer qu'il veut faire son show.

Le cas échéant, le MJ reprend ensuite là où il en était auparavant. En outre, si une phase de vote est interrompue, elle n'est pas réinitialisée.

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 sera effective (celle qui est le plus haut dans le tableau).

Action longue	Concerne (Imposé par)
Sommeil lourd	Leurs cibles (Marchand de sable, Psychopathe/Toqué)
Enlèvement	Psychopathe/Toqué, sa cible (Psychopathe/Toqué)
Sculpter	Artiste (lui-même)
Se battre	Ses deux cibles (Éris)
Copuler	Ses deux cibles (Freyja)
Dormir ensemble	Amoureux (eux-mêmes)
Squatter	Laura de la Riponne (elle-même)
Attaquer	Reptiliens, dont Seth (eux-mêmes)
Dormir chez soi	Tous

3 - Camps, cumul et fin de partie

Chaque joueur reçoit deux attributs : un rôle de camp et un rôle de spécialité.

Les rôles de camps déterminent les conditions de victoire. Un joueur gagne la partie si la condition de victoire de son camp dominant est remplie ; ou si son éventuelle condition de victoire personnelle est remplie. Le fait d'être mort ne signifie donc pas que la partie est perdue.

Un joueur peut parfois cumuler des rôles de camp, dès le début ou en cours de partie, notamment en cas de *conversion*.

En cas de conversion, le joueur appartient alors à plusieurs camps. Les éventuels pouvoirs liés à ces rôles de camp se cumulent : par exemple, un Minus-Reptilien participe à la fois à l'intervention de postes publics avec Cortex et aux attaques de Reptiliens.

En cas de cumul, l'ordre du tableau des camps ci-après détermine le camp dominant, 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, et caetera), mais pour la gagner ils doivent impérativement être les deux derniers survivants du village, puisque *Amoureux* apparaît en premier dans le tableau.

Toutefois, un Amoureux-Reptilien compte bien comme un Reptilien, notamment vis à vis des conditions de victoire pour des autres rôles (dont Villageois et Perfect-Matcheur).

Lorsqu'un camp voit ses possibilités de victoire inatteignables, afin qu'il ait tout de même un but, il tentera de « sauver les meubles » en remplissant leur objectif de consolation (OC), qui est soit une victoire finale des Reptiliens (R) soit une victoire finale des Villageois (V).

Conditions de victoire de camp

Camp :	Gagne si :	OC
<i>Amoureux</i>	Ils sont les deux derniers vivants.	V
<i>Idéalistes</i>	La partie s'arrête avec une majorité de vivants.	V
<i>Seths</i>	Il n'y a plus que deux vivants, dont Seth.	R
<i>Souris</i>	Ils occupent trois postes parmi ceux de : Président ; Notaire ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme.	R
<i>Reptiliens</i>	Tous les non-Reptiliens et Seth sont morts.	
<i>Martyre</i>	Il est exécuté lors d'une session diurne.	R
<i>Musiciens</i>	Ils ont charmé tous les vivants.	V
<i>Villageois</i>	Tous les Reptiliens (dont Seth) sont morts.	

Conditions de victoire personnelle

Rôle	Gagne si :
<i>Cupide</i>	Il possède toutes les pièces du jeu. Les autres cupides perdent.
<i>Méломane</i>	Les musiciens gagnent la partie.
<i>Showman</i>	Il réussit à deviner les rôles de chaque joueur (c.f. Poirot).
<i>Pentaphile</i>	La partie s'arrête avec un nombre de vivants multiple de 5.
<i>Romantique</i>	Les amoureux gagnent la partie.
<i>Perfect-Matcheur</i>	Le jeu s'arrête avec exactement 50% de Reptiliens dans les vivants.
<i>58-ard</i>	La partie s'arrête avec 5 ou 8 vivants exactement.
<i>Détectives</i>	Les détectives occupent trois postes parmi ceux de : Président ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme.
<i>Mathématiciens</i>	Les mathématiciens occupent trois postes parmi ceux de : Procureur ; Notaire ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme.

Les conditions de victoire personnelle sont indépendantes des conditions de victoire de camp. Elles sont attribuées à certains rôles qui disposent alors d'une possibilité alternative de gagner la partie. Elles s'appliquent quel que soit le camp. Par exemple, un Villageois-Détective changé en Reptilien par le MJ en début de partie devient un Reptilien-Détective, qui peut gagner la partie si tous les Reptiliens sont morts OU si les Détectives occupent trois postes parmi ceux Président, Procureur, Sénateur et Chef de la milice fantôme.

Fin de partie

La partie s'arrête si :

- Une des condition de victoire a été remplie
- Il ne reste plus que 2 joueurs vivants
- Shéhérazade a converti la Reptilienne rouge, la Reptilienne noire ou Seth

4 - Rôles de camp

Le MJ peut autoriser les joueurs à parler de leurs rôles (et à questionner les autres joueurs quant aux leurs). Toutefois, les joueurs n'ont pas le droit de montrer leurs cartes, ou d'évoquer des spécificités concernant le support matériel par lequel les rôles ont été attribués (notamment, il n'est pas permis de dire qu'on le Villageois Cupide du 7 de carreau).

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

Ils se connaissent. Ils gagnent si ils sont les deux seuls vivants. Ils doivent donc veiller à ce que la partie ne se termine pas avant, et notamment, à ce qu'il y ait toujours au moins un Reptilien et au moins un non-Reptilien en vie.

Organisation : Le MJ "joue le Cupidon" : il appelle, avant la première nuit, tous les camps qui se connaissent. Il repère alors deux amoureux conformes à son plan de jeu. Ensuite, il tape sur la tête des amoureux, qui se reconnaissent. Ainsi, chaque amoureux dispose d'un rôle de camp "alibi", celui reçu en début de partie, en même temps que tous les joueurs, et qui sera celui montré par leurs cartes. Les effets de ces rôles s'appliquent toujours, que ce soit pour l'exécution d'éventuelles actions longues (par exemple, un Amoureux-Reptilien participe aux concertations et aux attaques), ou dans la détermination des conditions de victoire (par exemple, pour gagner, les Villageois doivent également tuer les éventuels Amoureux-Reptiliens).

Amoureux - Amoureux - aPo / aLo

Ils peuvent communiquer par des gestes chaque nuit, pendant 30 secondes (aPo).

Ils choisissent chez lequel des deux ils se retrouveront. Ils dorment 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.

Idéalistes

Ils ne se connaissent pas. Ils gagnent si, sur l'ensemble des joueurs ayant débuté la partie, au moins la moitié est encore en vie lorsque la partie s'arrête.

Idéalistes - Shéhérazade - aIn

Conversion radiieuse : À tout moment mais une seule fois, elle peut s'offrir à un ennemi pour le convertir, en lui racontant une histoire.

Si elle convertit la Reptilienne noire, la Reptilienne rouge ou Seth ; la partie s'arrête. (aIn)

Sinon, Shéhérazade 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. Ils savent également qui était Shéhérazade, puisque celle-ci en est morte.

Idéalistes - Prophète - aIn

Résurrection : 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.

Seths

Ils se connaissent. Ils gagnent si il n'y a plus que deux vivants, dont Seth.

Seths - Seth - aIn

Il est également un Reptilien. Il participe donc à leurs sessions et attaques normalement. Mais son but est d'exterminer tout le monde.

Repticide : À tout moment mais une seule fois, il peut tuer un Reptilien de son choix. (aIn)

Seths - Fennec - aIn

Il n'est pas un Reptilien, mais son but est de faire gagner Seth.

Morsure : À tout moment mais une seule fois, il peut tuer un joueur de son choix. (aIn)

Souris

Elles se connaissent. Elles gagnent si elles parviennent à occuper trois postes publics parmi ceux de : Président ; Notaire ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme.

Souris - Souris -

Une Souris.

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(s) poste(s).

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(s) poste(s).

Reptiliens - aPo aLo

Ils se connaissent. Mais ils ignorent a priori qui est Seth, qui est la Reptilienne noire, et qui est la Reptilienne rouge parmi eux. Ils ignorent même lesquels des ces rôles ont été distribués.

Chaque début nuit, ils se concertent pour choisir une cible (aPo).

En cas de désaccord sur la cible, la voix de la Reptilienne alpha prime.

Plus tard dans la nuit, ils attaquent la cible (aLo).

Reptiliens - Reptilien -

Un Reptilien.

Reptiliens - 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 - Reptilienne noire - aIn

Conversion noire : 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.

Reptiliens - Reptilienne rouge - aIn

Repticide : À tout moment mais une seule fois, elle peut tuer un Reptilien de son choix (aIn).

Martyre

Il est seul. Il gagne s'il se fait exécuter lors d'une session diurne.

Martyre - Martyre -

Il gagne s'il se fait exécuter lors d'une session diurne.

Musiciens

Ils ne se connaissent pas, et ignorent même leur nombre. Ils gagnent si tous les vivants ont été charmés par l'un d'eux. Ils n'ont pas besoin de se charmer eux-même. Chaque matin, le MJ appelle les charmés à lever la main. Ils peuvent alors choisir de lever la main comme bon leur semble.

Musiciens - Orphée - aPo

Chaque nuit, il charme une nouvelle personne. Son action se déroule indépendamment de celle de la Sirène.

Musiciens - Sirène - aPo

Chaque nuit, elle charme une nouvelle personne. Son action se déroule indépendamment de celle d'Orphée.

Villageois

Ils ne se connaissent pas. Ils gagnent si tous les Reptiliens (dont Seth) sont morts.

Villageois - Villageois -

Un villageois

Villageois - Cupide -

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

Villageois - Holmes -

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Détectives : Gagne si les détectives occupent trois postes parmi ceux de : Président ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les détectives se connaissent.

Méromane : Si les musiciens gagnent, il gagne aussi. Il ignore a priori qui sont les musiciens.

Villageois - Monk -

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Détectives : Gagne si les détectives occupent trois postes parmi ceux de : Président ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les détectives se connaissent.

Pentaphile : Il gagne si la partie s'arrête avec un nombre de vivants multiple de 5.

Villageois - Poirot - aIn

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Détectives : Gagne si les détectives occupent trois postes parmi ceux de : Président ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les détectives se connaissent.

Showman : À tout moment mais une seule fois, il peut tenter de faire son show. Il doit alors deviner précisément, dans l'ordre de son choix, le rôle de camp de chacun des joueurs, morts inclus, en tenant compte des conversions.

On distingue les grosses erreurs (mauvais camp, par exemple Reptilien au lieu de Seths) des erreurs simples (bon camp mais mauvais rôle, par exemple Reptilien au lieu de Reptilienne rouge).

À chaque assertion de Poirot, le joueur doit répondre par "Erreur", "Grosse erreur", ou "Ok".
Si Poirot ne s'est pas trompé le concernant, il est obligé de répondre "Ok".
Si Poirot a commis une erreur, il peut répondre "Erreur" ou "Ok".
Si Poirot a commis une grosse erreur, il peut répondre "Grosse erreur", "Erreur" ou "Ok".
Le MJ vérifie que la réponse de chaque joueur est légale.
Si au maximum une erreur a été signalée, la partie s'arrête et Poirot gagne.
Si deux à trois erreurs ont été signalées, la partie continue.
Si une grosse erreur a été signalée, ou qu'au moins quatre erreurs ont été signalées, Poirot en meurt de honte et la partie continue.

Villageois - Pach -

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Mathématiciens : Gagne si les mathématiciens occupent trois postes parmi ceux de : Notaire ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les mathématiciens se connaissent.

Perfect-Matcheur : Il gagne si la partie s'arrête alors que, parmi les vivants, le nombre de Reptiliens (ceux participant aux attaques, donc Seth et convertis inclus) est exactement égal au nombre de non-Reptiliens.

Villageois - Rappaz -

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Mathématiciens : Gagne si les mathématiciens occupent trois postes parmi ceux de : Notaire ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les mathématiciens se connaissent.

58-ard : Il gagne si la partie s'arrête avec un nombre de vivant égal à 5 ou 8.

Villageois - Sesiano -

En début de partie, le MJ définit sa ou ses conditions de victoire personnelle, parmi :

Mathématiciens : Gagne si les mathématiciens occupent trois postes parmi ceux de : Notaire ; Procureur ; Sénateur ; Chef de la milice fantôme. Les mathématiciens se connaissent.

Romantique : Si les amoureux gagnent, il gagne aussi. Il connaît les amoureux.

5 - Rôles de spécialité

Ingénieure / Technophile / Scientifique / Savant / Bricoleur / Inventeur - aPo

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

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

OU

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.

Fureteur / Indiscrète / Journaliste / Reporter / Voyeur / Curieux - aPo

2 nuits par semaine : Il peut investiguer le rôle d'un voisin, en retournant la carte d'un joueur assis à ses côtés.

Dresseur d'ours / Dresseur de rapace / Dresseur de chien - aPo

2 nuits par semaine : Il place son animal devant une maison de son choix. L'animal détectera si la maison est occupée par au moins un Reptilien (dont Seth et les convertis). Il peut aussi choisir de placer son animal à la morgue devant un cadavre précis.

Voleur / Cambrioleur / Brigand - aPo

Larcin - 2 nuits par semaine : Il peut aller détrousser une maison de son choix. Si c'est une maison voisine, il peut dérober la totalité des pièces de son propriétaire. Sinon, il dérobe la moitié des pièces (arrondie supérieurement) de son propriétaire. 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.

Assassin / Meurtrier / Tueur - aIn

Il peut à tout moment, s'il en a les moyens, assassiner le joueur de son choix. Pour le premier assassinat, il doit se défaire de l'intégralité de sa fortune actuelle (fonctionne même si il possédait 0 pièce). Pour les assassinats suivants, chacun lui coûtera 2 pièces. Ces pièces sont alors retirées du jeu.

Si ce rôle de spécialité est transmis par héritage, on ignore la clause du "premier assassinat", et chaque assassinat coûte 2 pièces.

Marchand de sable - aPo

Chaque nuit, il désigne quelqu'un qui dormira d'un sommeil lourd. La cible n'agira plus jusqu'à l'aube.

Psychopathe / Toqué- 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. De même, le Psychopathe / Toqué passe la nuit chez lui pour profiter de son invité.

Laura de la Riponne - aLo

Elle ne veut jamais dormir chez elle. Chaque nuit, elle choisit une maison autre que la sienne pour y passer la nuit, que la maison soit vide ou non.

L'Artiste - aLo / aPo

Sculpture - 2 nuits par semaine : Il désigne un personnage chez qui il va confectionner sa sculpture en caca, pendant toute la nuit (aLo). La personne devra déménager le matin suivant.

Caricature - 1 nuit par semaine : Il désigne un personnage de son choix qui devra démissionner de son poste public le matin suivant (aPo).

Éris - aPo (+ aLo)

Querelle - 2 nuits par semaine : Désigne deux personnes, qui vont aller se taper dessus pendant la nuit. La première personne désignée choisit chez lequel des deux la bagarre aura lieu. Les bagarreurs se reconnaissent mais ne savent pas qui est Éris. Éris peut se désigner elle-même. Si parmi les 2 cible au moins une est indisponible (sommeil lourd, enlèvement), le MJ annonce que son action a échoué.

Farce - 1 nuit par semaine : Elle peut choisir de faire tourner les postes publics des vivants en les décalant tous d'un rang, dans le sens horaire ou antihoraire, selon son choix.

Freyja - aPo (+ aLo)

Allumeuse - 2 nuits par semaine : Désigne deux personnes, qui coucheront ensemble pendant la nuit. La première personne désignée choisit chez laquelle des deux le coït aura lieu. Les copulateurs se reconnaissent mais ne savent pas qui est Freyja. Freyja peut se désigner elle-même. Si parmi les 2 cible au moins une est indisponible (sommeil lourd, enlèvement), le MJ annonce que son action a échoué.

Adoration - 1 nuit par semaine : Elle peut désigner un personnage. Le jour 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.

6 - Postes publics

Ces postes sont occupés par des vivants, à l'exception du Chef de la milice fantôme ou éventuellement du Sénateur.

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 joueurs.
- 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, Chef de la milice fantôme

Scrutateur

À chaque fois que le titulaire d'un poste public est mort ou poussé à la démission par l'Artiste ; il désigne qui doit le remplacer. Mais il ne peut choisir le démissionnaire, ni se choisir lui-même. (En cas de conflit, la première restriction prime.)

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

Chaque matin, le poste tourne et est occupé par la personne vivante suivante (sens horaire) qui n'a

pas déjà de poste public.

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 de l'Artiste.

Postes obligatoires : Président, Procureur, Notaire, Sénateur

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 accusant 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, indiquant s'ils veulent que l'accusé soit épargné ou exécuté. En cas d'égalité, la personne est graciée.

Procureur

Sans adjoint : Au matin, le MJ lui demande où il avait placé la caméra thermique. Le MJ révèle à tous le taux d'occupation (vide / 1 occupant / plusieurs occupants) de cette maison au moment de l'attaque.

Avec adjoint : Il peut choisir, en payant 1 pièce, d'ouvrir une enquête sur un personnage occupant un poste public (aIn). Le personnage lui montre alors ses cartes de rôles. La pièce est alors retirée du jeu.

Notaire

Il gère les pièces des morts célibataires en les léguant à qui il souhaite. Il ne peut pas les léguer à lui-même.

Sénateur

Il décide d'accepter ou non la loi du jour, qui peut amener une restriction sur les droits de vote. La loi du jour doit recevoir l'aval du MJ et est proposée par, dans cet ordre :

- le dernier fantôme
 - un autre fantôme
 - un vivant sans rôle public
 - le plus pauvre vivant
- (À ordre égal, la rapidité prime).

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

Postes optionnels : Prêtre, Adjoint, Pickpocket, Bourreau

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 vacant. 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 alors son tarif 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 traditionnel

Comme le prêtre capitaliste, 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

Les jours impairs, il choisit la maison devant laquelle il avait placé une caméra thermique. Au moment de l'attaque, elle se déclenche automatiquement.

Le MJ révèle à tous les informations récoltées : 0 / 1 / plusieurs occupant(s).

Adjoint Armish

Les jours pairs, il choisit la maison devant laquelle il avait placé une caméra thermique. Au moment de l'attaque, elle se déclenche automatiquement.

Le MJ révèle à tous les informations récoltées : 0 / 1 / plusieurs occupant(s).

Pickpocket Mirko

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

Pickpocket 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, chacun reçoit une pièce. N'importe qui peut choisir à tout moment de la journée de donner tout ou partie de sa fortune à qui il veut. 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 mises à mort (assassinat, repticide, morsure) ou des larcins.

Attaques des Reptiliens

Ils attaquent une maison.

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

Si la maison est alors occupée par plusieurs personnages non Reptiliens, 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.

S'ils désignent l'un des leurs, la cible sera temporairement considérée comme un non-Reptilien.

Dans les autres cas, une attaque de Reptilien ne peut pas se retourner contre Reptilien.

S'ils souhaitent attaquer un personnage qu'ils soupçonnent de squatter chez l'un d'eux, ils indiquent au MJ le propriétaire de la maison visée en la pointant avec l'index et l'auriculaire.

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. Les attaquants 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.

Mode carnage : Tous les Reptiliens qui ne sont pas en sommeil lourd passent à l'attaque, dans la maison dans laquelle ils se trouvent alors. Il peut ainsi y avoir plusieurs victimes lors d'un même soir.

8 - Mariages

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, dans des maisons voisines, mais distinctes.

En cas de décès d'un des époux, le veuf hérite de toutes les pièces du défunt et regarde les rôles de camp et de spécialité du défunt.

9 - Morts, fantômes et rêves 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. Vous perdez les pouvoirs liés à vos rôles de spécialité et de camp (à l'exception du pouvoir de Résurrection, si vous choisissez de devenir un fantôme). 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 pouvez proposer la loi du jour. Le dernier mort est prioritaire pour ce choix.
- Vous pouvez participer aux débats avec les vivants, mais ne pouvez a priori plus voter.

- Devenir un esprit :

- Vous pouvez alors ouvrir les yeux toute la nuit.
- Vous pouvez demander à vous isoler avec d'autres esprits pour discuter pendant les sessions diurnes.
- Vous pouvez participer au rêve du village. C'est le seul moment où vous pouvez communiquer avec des vivants ou des fantômes, et en signes uniquement, avec interdiction de pointer des joueurs.

- Transmettre votre héritage spirituel :

- Vous retournez vos deux cartes. Vous transmettez votre rôle de spécialité au vivant de votre choix, qui cumule ainsi 2 pouvoirs de spécialité. Un vivant ne peut pas cumuler 3 pouvoirs de spécialité, mais il peut choisir de renoncer à un de ses pouvoirs de spécialité actuels.
- Vous pouvez ouvrir les yeux toute la nuit ou même quitter la partie.

Rêve du village - 2 nuits par semaine : les esprits sont invités transmettre aux vivants et aux fantômes une information, en signes, pendant 5 secondes. Le MJ choisit l'information en question, comme par exemple "le nombre de Reptiliens restants".

10 - Suggestions de lois

Le vote blanc est interdit
En cas d'égalité, tous graciés
On a perdu l'urne, le vote est annulé

Les Fantômes peuvent aussi voter
Le scrutin sera un scrutin de Condorcet
Le vote est payant

Seuls votent ceux qui :

- ont 0 ou 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
- arborent des chaussettes (blanches)
- 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

11 - Ouverture de la partie

Les joueurs ferment les yeux. Ils ne les ouvriront par la suite qu'au moment approprié, comme indiqué par le MJ.

Le MJ s'adresse à **Monk, Holmes, Poirot, Pach, Rappaz et Sesiano**. Il leur indique quelles conditions de victoire personnelle s'ajouteront à leurs conditions de victoire de camp.

Le cas échéant, il appelle les Détectives pour qu'ils se reconnaissent. Idem avec les Mathématiciens.

Il peut aussi convertir l'un deux en Reptilien. Il touche la tête de la personne convertie, à qui il précise qu'elle dispose de deux façons de remporter la partie : en remplissant sa condition de victoire personnelle (Mathématicien / Détective) ou sa condition de victoire de camp (Reptiliens : tous les non-Reptiliens et Seth sont morts).

Le MJ appelle successivement les camps dont les membres se connaissent, pour que les joueurs correspondants ouvrent les yeux :

Seths (dont le Fennec)

Souris - Minus et Cortex se manifestent pour que toutes les Souris les identifient.

Reptiliens (Seth inclus, Fennec exclus) - La Reptilienne alpha se manifeste, pour que tous les Reptiliens l'identifient.

Le MJ choisit alors les **Amoureux**. Il leur touche la tête. Les Amoureux ouvrent les yeux et se reconnaissent. Leur condition de victoire est celle des Amoureux, mais ils font toujours également partie de leurs camps précédents, bénéficiant des pouvoirs correspondants. Le cas échéant, il appelle le **Romantique (Sesiano)**. Il peut choisir d'avoir fait fermer les yeux aux Amoureux en levant la main s'il souhaite que Sesiano les connaissent sans que les Amoureux connaissent Sesiano.

Un rappel concernant les conditions de victoire (notamment pour les cupides) et les actions invoquées peut être effectué.

12 - Déroulement des journées et nuits

Le MJ appelle les rôles selon le tableau de la nuit. Il notera selon les indications gestuelles des joueurs si leurs personnages se déplaceront (*) pendant la nuit, et vers quelle maison. L'utilisation du tableur en annexe est conseillé.

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

Lundi	Jeudi	Action
Fantômes		Choisissent une maison à protéger.
Reptiliens*		Choisissent la cible de la nuit.
Amoureux*		30" de communication + choix du lieu pour la nuit.
Marchand de sable		Désigne sa cible. MJ tape sur la tête de la cible.
Fureteur Voyeur	Fureteur Curieux	Retourne les cartes du voisin de son choix.
Voleur		Effectue son larcin.
Psychopathe*	Toqué*	Désigne sa cible de la nuit.
Freyja*		Désigne ses 2 cibles, qui se reconnaissent. Le 1er choisit le lieu de coït.
Éris	Minus+Cortex	Exercent leurs effets sur les postes publics.
Orphée Sirène		Désigne (chacun) un nouveau charmé.
Amoureux*		Se retrouvent.
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit.
Dresseur de chien		Choisis la maison où il place son animal.
Attaque*		A lieu.
<i>Aube : fin des sommeils lourds</i>		
Ingénieure Inventeur	Ingénieure Inventeur	Choisit de sa cible (Stalkeur XOR Révélateur).

Mardi	Vendredi	Action
Fantômes		Choisissent une maison à protéger.
Reptiliens*		Choisissent la cible de la nuit.
Amoureux*		30" de communication + choix du lieu pour la nuit.
Marchand de sable		Désigne sa cible. MJ tape sur la tête de la cible.
Indiscrète Curieux	Indiscrète Voyeur	Retourne les cartes du voisin de son choix.
Brigand		Effectue son larcin.
Toqué*	Psychopathe*	Désigne sa cible de la nuit.
Éris*		Désigne 2 cibles, qui se reconnaissent. Le 1er choisit le lieu de bagarre.
Minus+Cortex	L'Artiste	Exercent leurs effets sur les postes publics.
Orphée Sirène		Désigne (chacun) un nouveau charmé.
Amoureux*		Se retrouvent.
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit.
Dresseur d'ours		Choisis la maison où il place son animal.
Attaque*		A lieu.
<i>Aube : fin des sommeils lourds</i>		
Scientifique Savant	Scientifique Bricoleur	Choisit de sa cible (Stalkeur XOR Révélateur).

<i>Lundi / Jeudi</i>	<i>Mardi / Vendredi</i>	<i>Mercredi / Samedi</i>
Voleur	Brigand	Cambrioleur
Dresseur de chien	Dresseur d'ours	Dresseur de rapace
Ingénieure Inventeur	Scientifique Savant / Bricoleur	Technophile Bricoleur / Savant
Fureteur Voyeur / Curieux	Indiscrète Curieux / Voyeur	Reporter Journaliste
Éris / M & C	M & C / Artiste	Freyja / M & C
Freyja	Éris	Artiste
Psycho. / Toqué	Toqué / Psycho.	Psycho. / Toqué

Mercredi	Samedi	Action
Fantômes		Choisissent une maison à protéger.
Reptiliens*		Choisissent la cible de la nuit.
Amoureux*		30" de communication + choix du lieu pour la nuit.
Marchand de sable		Désigne sa cible. MJ tape sur la tête de la cible.
Reporter Journaliste	Reporter Journaliste	Retourne les cartes du voisin de son choix.
Cambrioleur		Effectue son larcin.
Psychopathe*	Toqué*	Désigne sa cible de la nuit.
L'Artiste*		Désigne le lieu de son caca, et y passe la nuit.
Freyja	Minus+Cortex	Exercent leurs effets sur les postes publics.
Orphée Sirène		Désigne (chacun) un nouveau charmé.
Amoureux*		Se retrouvent.
Laura de la Riponne*		Désigne sa maison pour la nuit.
Dresseur de rapace		Choisis la maison où il place son animal.
Attaque*		A lieu.
<i>Aube : fin des sommeils lourds</i>		
Technophile Bricoleur	Technophile Savant	Choisit de sa cible (Stalkeur XOR Révélateur).
Esprits		Rêve du village.

Déroulement des journées

Les actions se déroulent dans cet ordre :

- Bilan de la caméra thermique
- Bilan des charmés
- Modifications des postes publics (effet de Minus et Cortex / Artiste / Éris / Freyja ; Scrutateur)
- Bilan des morts - Chaque mort retourne une carte et choisit de devenir un fantôme, un esprit, ou transmettre son héritage spirituel
- Héritage pécunier (Notaire / Époux) et éventuelle ré-attribution de poste
- Déménagement de la victime de l'Artiste (le cas échéant). La victime se déplace où bon lui semble.
- Session spéciale : oui / non (décision du Président)
- Proposition de loi et décision du Sénateur
- Débat, vote, exécution (et action éventuelle du Bourreau)
- Demandes en mariage
- Pickpockets
- Bilan du plus riche citoyen