

## Déroulement d'une partie

### --- Le village s'endort ---

- L'apprenti se réveille et choisit un rôle à apprendre.
- Le riche se réveille et choisit d'acheter un rôle inutilisé ou déjà mort.
- L'alcoolique se réveille et choisit une personne qui ne pourra pas se réveiller pendant la nuit
- Le piègeur se réveille et choisit une personne sur qui poser un piège
- L'épouvantail se réveille et choisit une personne à effrayer. Cette personne ne tuera pas cette nuit.
- Le charpentier choisit une personne sur qui construire un abri. Cette personne ne pourra pas mourir cette nuit ni subir d'effet cette nuit.
- Les loups-garous se réveillent et s'accordent sur une personne à tuer.
- Le terroriste se réveille se choisit une personne sur qui placer une bombe. Si cette personne meurt, les deux personnes à côté d'elle mourront aussi. Il ne pourra placer de nouveau une bombe qu'après l'explosion de celle-ci.
- La sorcière se réveille. Elle prend conscience des personnes tuées durant la nuit et peut choisir d'en sauver/tuer une, ou bien ne rien faire.
- La voyante se réveille et peut observer une carte de son choix.
- Le boucher peut, s'il le souhaite, choisir une personne et l'amputer. Si cette personne a déjà été amputée, alors elle meurt. Cette personne ne pourra pas voter car elle n'a plus de bras.
- L'arracheur de dents se réveille et choisit une personne à qui arracher une dent. Celle-ci ne pourra pas participer au vote sous peine de s'infecter et mourir. Sa blessure guérira au bout de 2 tours.

### --- Le village se réveille ---

- Les habitants du village débattent et votent pour éliminer une personne
- Les habitants du village élisent un maire. Ce dernier aura 2 voix en cas d'égalité.