



Bisclavret

Camp : Cour loyale
But : Éliminer l'amante, l'amant et le complice.
Conseil : Soyez calmes le jour ; rappelez la noblesse de Bisclavret et dénoncez la félonie.

l'amante

Camp : Férons
But : Survivre 3 jours ou faire éliminer Bisclavret.
Lien : liée à l'amant ; si l'un meurt, l'autre meurt.
À dire si accusée : « On me calomnie. Où sont les preuves ? »

l'amant

Camp : Férons
But : Survivre 3 jours ou faire éliminer Bisclavret.
Lien : lié à la Dame ; si l'un meurt, l'autre meurt.
À dire si accusé : « Je sers loyalement la Cour. »

Complice

Camp : Férons
But : Survivre 3 jours ou faire éliminer Bisclavret.
Pouvoir : aucun la nuit ; semez la confusion le jour.
À dire si accusé : « Je demande grâce ! Je ne suis complice de personne.

Roi

Camp : Cour loyale
Immunité : ne peut pas mourir (nuit ou vote).
À dire en jeu : « Je veux des preuves et des faits. » faire régner la courtoisie.

Sorcier.e

Camp : Cour loyale
Potions :
Vie ✕1 : sauver la victime de la nuit .
Poison ✕1 : éliminer une personne de votre choix.
Conseil : observez les débats pour viser les Férons.

Cuisinier.e

Camp : Cour loyale
But : Aider à démasquer les Férons.
Pouvoir (nuit) : La Cuisinière peut entrouvrir les yeux la nuit pour observer discrètement les férons.
Conseil : Ne vous faites pas repérer !

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Férons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Férons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).



Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).

Villageois.e

Camp : Cour loyale
But : aider à démasquer les Fémons ; protéger Bisclavret.
Pouvoir : votre voix, votre écoute, vos arguments.
À dire : « Je pense que... parce que... » (citer un indice ou un comportement).