Fiche d'aide

(Côté « nuit », repliez pendant le jour)
← (Pliez ici)

> Inscrivez le nom de chaque joueur dans la colonne de gauche
> La première nuit, notez le rôle de chacun en face de son nom

[Mutant, méDecin, Info, Psychologue, Généticien, eSpion, Hacker, Astronaute, Fanatique]

Chaque nuit :

> **Mutants** (Muter-Paralyser 0U Tuer- Paralyser)
> **Médecins** (Soigner un chacun 0U Tuer)
> **Informaticien** (Combien de Mutants)
> **Psychologue** (Mutant ou non)
> **Espion** (Muté, Paralysé, Soigné, Inspecté)

Rôles spéciaux :

>**Généticien** (joue avant l'Espion, Résistant ? Hôte ? Standard ?)
>**Hacker** (vole une information)

Indiquez dans les cases ce qui arrive chaque nuit
Par exemple :
si Benjamin est soigné à la deuxième nuit, écrivez 2 dans la colonne 'soigné' en face de 'Benjamin')

Utilisez le compteur de mutants :
Faites un nouveau rond pour chaque nouveau mutant, Rayez un rond chaque fois qu'un mutant se fait soigner ou tuer (de jour comme de nuit)

Joueur/Rôle/ADN	Muté / Paralysé / Soigné	Psy./Genet./Espion

O :Compteur de Mutants

Côté « jour », notez ici les suffrages exprimés

Votes Blanc :

Résumé d'un cycle

← (Pliez ici)

Jour :

> S'il y a eu des morts la nuit, autopsies
> S'il n'y a pas de chef, élection
[Discussions/Enquête/Vote (10-15min)
[Clôture des votes, Rassemblement
[Dernières paroles (quelques phrases)
[Annonce des résultats (par ordre croissant)
[Autopsie de la victime s'il y en a une

Rappel : le chef tranche en cas d'égalité

Nuit :

> Les morts peuvent garder les yeux ouverts
> Tous les autres ferment les yeux
[Mutants : Muter ou Tuer, puis Paralyser
[Médecins : Soigner (un chacun) ou tuer (un seul)
[Informaticien : apprend le nombre de mutants
[Psychologue : apprend si sa cible est mutante
[Généticien : apprend le génome de sa cible
[Espion : apprend ce qui est arrivé à sa cible
[Hacker : apprend qui est la cible d'un rôle choisi

Rappels :

>Paralyser n'empêche d'agir que pour UNE nuit
>Tant qu'on est mutant, on n'exerce plus son rôle
>Le soin « n'enlève » pas la paralysie
>Un mutant soigné redevient sain,
>SAUF le mutant originel, et les Hôtes

Fiche téléchargeable sur :
www.editions-la-donzelle.com

Côté « jour », notez ici les suffrages exprimés

: Votes Blanc

Résumé d'un cycle

← (Pliez ici)

Jour :

> S'il y a eu des morts la nuit, autopsies
> S'il n'y a pas de chef, élection

- [ ] Discussions/Enquête/Vote (10-15min)
- [ ] Clôture des votes, Rassemblement
- [ ] Dernières paroles (quelques phrases)
- [ ] Annonce des résultats (par ordre croissant)
- [ ] Autopsie de la victime s'il y en a une

Rappel : le chef tranche en cas d'égalité

Nuit :

> Les morts peuvent garder les yeux ouverts
> Tous les autres ferment les yeux

- [ ] Mutants : Muter ou Tuer, puis Paralyser
- [ ] Médecins : Soigner (un chacun) ou tuer (un seul)
- [ ] Informaticien : apprend le nombre de mutants
- [ ] Psychologue : apprend si sa cible est mutante
- [ ] Généticien : apprend le génome de sa cible
- [ ] Espion : apprend ce qui est arrivé à sa cible
- [ ] Hacker : apprend qui est la cible d'un rôle choisi

Rappels :

>Paralyser n'empêche d'agir que pour UNE nuit
>Tant qu'on est mutant, on n'exerce plus son rôle
>Le soin « n'enlève » pas la paralysie
>Un mutant soigné redevient sain,
>SAUF le mutant originel, et les Hôtes

Fiche téléchargeable sur :
www.editions-la-donzelle.com

Joueur/Rôle/ADN	Muté / Paralysé / Soigné	Psy./Genet./Espion

O :Compteur de Mutants

Fiche d'aide

(Côté « nuit », repliez pendant le jour)
← (Pliez ici)

> Inscrivez le nom de chaque joueur dans la colonne de gauche
> La première nuit, notez le rôle de chacun en face de son nom

[Mutant, médecin, Info, Psychologue, Généticien, eSpion, Hacker, Astronaute, Fanatique]

Chaque nuit :

> **Mutants** (Muter-Paralyser ØU Tuer- Paralyser)
> **Médecins** (Soigner un chacun ØU Tuer)
> **Informaticien** (Combien de Mutants)
> **Psychologue** (Muté ou non)
> **Espion** (Muté, Paralysé, Soigné, Inspecté)

Rôles spéciaux :

>Généticien (joue avant l'Espion, Résistant ? Hôte ? Standard ?)
>Hacker (vole une information)

Indiquez dans les cases ce qui arrive chaque nuit
Par exemple :
si Benjamin est soigné à la deuxième nuit, écrivez 2 dans la colonne 'soigné' en face de 'Benjamin')

Utilisez le compteur de mutants :
Faites un nouveau rond pour chaque nouveau mutant, Rayez un rond chaque fois qu'un mutant se fait soigner ou tuer (de jour comme de nuit)