

LES OMBRES DE VALBRUME

RÈGLES DU JEU

✦ Jeu de bluff, rôles cachés et déduction ✦



1) BUT DU JEU



Veilleurs : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.



Ombres : atteindre 6 Brumes ou être au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.



Égaré (option) : suit l'objectif indiqué sur sa carte.



2) MISE EN PLACE

- De 8 à 24 joueurs.
- Distribuez 1 carte Rôle à chaque joueur.
- Préparez 8 cartes Événement, 8 cartes Lieu, 10 jetons Brume, 10 jetons Lumière et la piste de score.
- Répartition conseillée des Ombres :

8 à 10 joueurs

11 à 14 joueurs

15 à 18 joueurs

19 à 24 joueurs

2

3

4

5

3) DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 NUIT



Tous ferment les yeux. Les Ombres choisissent 1 joueur à corrompre. Puis les rôles spéciaux agissent.

2 AUBE



Le meneur résout les effets, annonce l'aube, révèle 1 carte Lieu et 1 carte Événement.

3 DÉBAT



Les joueurs discutent, accusent, défendent et bluffent.

4 VOTE



Les joueurs désignent un suspect. Si les Veilleurs ont raison, ils progressent. S'ils se trompent, la Brume progresse.

4) CORRUPTION



1 Brume : le joueur devient suspect.



2 Brumes : le joueur est Troublé et ne vote pas pendant 1 tour.

Si un joueur Troublé reçoit encore de la Brume, les Ombres gagnent immédiatement 1 point Brume.



5) RÔLES CLÉS



Ombres : corrompent un joueur chaque nuit.



Simple Veilleur : observe, débat et vote.



Lanternier : protège 1 joueur la nuit.



Archiviste : sait si un joueur a déjà reçu au moins 1 Brume.



Guérisseuse : retire 1 Brume une fois par partie.



Guetteur : sait si quelqu'un a agi sur un joueur pendant la nuit.

6) FIN DE PARTIE



Les Veilleurs gagnent avec 5 Lumières ou si toutes les Ombres sont révélées.



Les Ombres gagnent avec 6 Brumes ou si elles sont au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.



CONSEIL MENEUR

Adaptez le nombre de rôles spéciaux à l'âge et au niveau du groupe.



PISTE DE SCORE



0 1 2 3 4 5 6 Victoire des Ombres



0 1 2 3 4 5 Victoire des Veilleurs

Utilisez un pion ou un marqueur pour suivre l'avancée de la partie.

LES OMBRES DE VALBRUME

— PISTE DE SCORE & ORDRE DE LA NUIT —

PISTE DE SCORE BRUME / LUMIÈRE



Utilisez un pion ou un marqueur pour suivre l'avancée de la partie.



ORDRE DE LA NUIT — MENEUR

- 1 Tous les joueurs ferment les yeux.
- 2 Ombres : réveillez-vous et choisissez 1 joueur à corrompre.
- 3 Lanternier : choisissez 1 joueur à protéger.
- 4 Archiviste : choisissez 1 joueur ; le meneur répond oui ou non à la question : a-t-il déjà reçu au moins 1 Brume ?
- 5 Guérisseuse : si vous le souhaitez, utilisez votre pouvoir une seule fois dans la partie pour retirer 1 Brume.
- 6 Guetteur : choisissez 1 joueur ; le meneur indique si quelqu'un a agi sur lui pendant la nuit.
- 7 Messagère : rédigez un court message anonyme à lire à l'aube.
- 8 Porte-Clé : si vous utilisez votre pouvoir, choisissez 1 joueur bloqué pour la nuit.
- 9 Résolez les effets, puis annoncez l'aube.
- 10 Révélez une carte Lieu et une carte Événement, lancez le débat, puis le vote.



RAPPEL CORRUPTION

- ◆ 1 Brume : le joueur devient suspect.
- ◆ 2 Brumes : le joueur est Troublé et ne vote pas pendant 1 tour.
- ◆ Si un joueur Troublé reçoit encore de la Brume, les Ombres gagnent immédiatement 1 point Brume.



LES OMBRES DE VALBRUME — JETONS

◆— Découpez les jetons le long des contours. —◆



LES OMBRES DE VALBRUME — CARTES RÔLE (1/3)

Ombre

CAMP : OMBRES



Chaque nuit, réveillez-vous avec les autres Ombres et choisissez 1 joueur à corrompre. Bluffez le jour.

Objectif : atteindre 6 Brumes ou être au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.

Les Ombres de Valbrume

Ombre

CAMP : OMBRES



Chaque nuit, réveillez-vous avec les autres Ombres et choisissez 1 joueur à corrompre. Bluffez le jour.

Objectif : atteindre 6 Brumes ou être au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Lanternier

CAMP : VEILLEURS



Chaque nuit, protégez 1 joueur.

Si les Ombres visent ce joueur, la corruption échoue.

Les Ombres de Valbrume

Archiviste

CAMP : VEILLEURS



Chaque nuit, choisissez 1 joueur.

Le meneur répond : ce joueur a-t-il déjà reçu au moins 1 Brume ? Oui ou non.

Les Ombres de Valbrume

Guérisseuse

CAMP : VEILLEURS



Une fois par partie, retirez 1 jeton Brume à un joueur, y compris vous-même.

Les Ombres de Valbrume

LES OMBRES DE VALBRUME — CARTES RÔLE (2/3)

Ombre

CAMP : OMBRES



Chaque nuit, réveillez-vous avec les autres Ombres et choisissez 1 joueur à corrompre. Bluffez le jour.

Objectif : atteindre 6 Brumes ou être au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.

Les Ombres de Valbrume

Ombre

CAMP : OMBRES



Chaque nuit, réveillez-vous avec les autres Ombres et choisissez 1 joueur à corrompre. Bluffez le jour.

Objectif : atteindre 6 Brumes ou être au moins aussi nombreuses que les Veilleurs non corrompus.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial. Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Guetteur

CAMP : VEILLEURS



Chaque nuit, observez 1 joueur. Le meneur vous dit si quelqu'un a agi sur lui pendant la nuit, sans préciser qui.

Les Ombres de Valbrume

Sonneur

CAMP : VEILLEURS



Une fois par partie, interrompez le débat et forcez un vote immédiat.

Les Ombres de Valbrume

LES OMBRES DE VALBRUME — CARTES RÔLE (3/3)

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial.
Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières
ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial.
Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières
ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial.
Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières
ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Simple Veilleur

CAMP : VEILLEURS



Aucun pouvoir spécial.
Observez, débattiez et votez.

Objectif : obtenir 5 Lumières
ou révéler toutes les Ombres.

Les Ombres de Valbrume

Miroitier

CAMP : VEILLEURS



Si les Ombres vous ciblent,
la corruption est renvoyée
au hasard sur l'un de
vos voisins.

Les Ombres de Valbrume

Messagère

CAMP : VEILLEURS



Chaque nuit, écrivez
un court message
anonyme.
Le meneur le lit à l'aube.

Les Ombres de Valbrume

Porte-Clé

CAMP : VEILLEURS



Une fois par partie,
choisissez 1 joueur bloqué
pour la nuit : son pouvoir
ne fonctionne pas.

Les Ombres de Valbrume

Enfant de la Brume

CAMP : ÉGARÉ



Objectif personnel :
terminer la partie avec
exactement 2 Brumes
sans être révélé comme
Égaré.

Les Ombres de Valbrume

— ✦ — LES OMBRES DE VALBRUME — VERSO DES CARTES — ✦ —



LES OMBRES DE VALBRUME — CARTES LIEU

Place du Village



Vote classique.

Les Ombres de Valbrume

Tour de l'Horloge



Le débat est limité à 3 minutes.

Les Ombres de Valbrume

Pont Brisé



Les joueurs ne peuvent voter que contre leurs voisins directs.

Les Ombres de Valbrume

Crypte



Le joueur jugé ne peut pas se défendre avant le vote.

Les Ombres de Valbrume

Bibliothèque



Avant le vote, chaque joueur peut poser 1 question à un autre joueur.

Les Ombres de Valbrume

Marché



Avant le débat, les joueurs peuvent échanger leur place dans le cercle.

Les Ombres de Valbrume

Phare



Si une Ombre est accusée, les Veilleurs gagnent 2 Lumières au lieu de 1.

Les Ombres de Valbrume

Marais




Si les Veilleurs se trompent, les Ombres gagnent 2 Brumes au lieu de 1.

Les Ombres de Valbrume

LES OMBRES DE VALBRUME — CARTES ÉVÉNEMENT

Brouillard épais



Pendant la première minute du débat, interdiction de nommer directement un joueur.

Les Ombres de Valbrume

Conseil d'urgence



Aujourd'hui, deux votes sont organisés. Le second sert à départager une éventuelle égalité.

Les Ombres de Valbrume

Lanterne cassée



Cette nuit, le Lanternier ne peut pas agir.

Les Ombres de Valbrume

Murmures dans la salle



Au début du débat, chacun doit dire : "Je fais confiance à..." puis nommer un joueur.

Les Ombres de Valbrume

Silence de la Brume



Le joueur ayant le plus de Brumes ne peut parler que 30 secondes pendant le débat.

Les Ombres de Valbrume

Trace brillante



Le meneur annonce : "Au moins une Ombre se trouve dans cette moitié du cercle."

Les Ombres de Valbrume

Nuit agitée



Cette nuit, les Ombres désignent 2 cibles. Le meneur en corrompt 1 au hasard.

Les Ombres de Valbrume

Ancienne prophétie



Chacun écrit secrètement le nom d'un suspect. Le nom le plus cité est annoncé publiquement.

Les Ombres de Valbrume