

Loup-Garou

But du jeu :

Pour les Villageois : éliminer les Loups-Garous

Pour les Loups-Garous : éliminer les Villageois

Rôles :

Les personnages sont listés dans l'ordre de leur apparition lors de la nuit :

0-Le Maire

1-Voleur

2-Cupidon

3-Ombre

4-Marionnettiste

5-Chien

6-Enfant Sauvage

7-Hypnotiseur

8-Gendarme

9-Amant

10-Salvateur

11-Voyante

12-Loup-Garou

13-Petite Fille

14-Loup-Garou Blanc

15-Montreur d'Ours

16-Sorcière

17-Corbeau

18-Joueur de Flûte

- 19-Jumeaux
- 20-Chat
- 21-Chaman
- 22-Chasseur
- 23-Malade
- 24-Berger
- 25-Ivrogne
- 26-Prêtre
- 27-Musclor
- 28-Vengeur
- 29-Simple Villageois

0-Le Maire

Le Maire possède deux voix en cas d'égalité et cette carte est donné à un des joueurs en plus de son rôle. Il est élu(par votes, la Majorité gagne) avant que la partie commence ou après selon le choix du Maître du jeu.

Si celui venait à mourir, il transmettra son Rôle de Maire à quelqu'un de vivant.

1-Le Voleur

Camp : **Villageois**

Rôle : La première nuit, le **Voleur** échange une carte avec celle d'un autre joueur.

Si celui-ci échange sa propre carte, la carte du **Voleur** devient un **Simple villageois**.

2-Cupidon

Camp : **Villageois**

Rôle : Au premier tour, lorsque le Maître du jeu l'appelle, **Cupidon** désigne deux joueurs qui tomberont amoureux. **Le Maître du jeu** touche ensuite la tête des deux joueurs concernés qui se réveillent pour se voir et se reconnaître. Si l'un des deux amoureux meurt, le second, par chagrin, meurt également.

Un **Loup-Garou** et un **Villageois** peuvent être désigné comme amoureux. Dans ce cas, leur but sera désormais de survivre ensemble contre le reste des joueurs.

Même chose pour un joueur désigné amoureux du **Joueur de flûte**.

Cupidon peut se désigner lui-même comme amoureux.

3-L'Ombre

Camp : **Villageois**

Rôle : Lors de la première nuit, **l'Ombre** désigne une personne. Si cette personne meurt **l'Ombre** peut alors prendre son rôle.

Note au Maître du jeu : Ne pas oubliez d'appeler tous les rôles même si ceux la sont morts, au cas ou l'ombre aurait pris un rôle d'être diurne.

1*

4-Le Marionnettiste

Camp : **Villageois**

Rôle : **Le Marionnettiste** sélectionne parmi les joueurs **une poupée vaudou** qui est touchée par le MJ et sait

donc qu'elle a le rôle de poupée. En revanche, elle ne sait pas qui l'a désignée comme telle. Le

Marionnettiste, connaît les actions que fait sa poupée (le MJ lui indique les personnes concernées par les actions du joueur-poupée).

Si le **Marionnettiste** doit mourir, **la poupée** mourra à sa place.

Si la personne qui est désignée en tant que **poupée** souhaite tuer le **Marionnettiste** et qu'elle arrive à parvenir à ses fins (soit pendant la nuit soit dans les votes) alors elle se libère de la malédiction.

2*

5-Le Chien

Camp : **Villageois ou Loup-Garou**

Rôle : Au début de la nuit, il peut choisir d'être un **Loup-Garou** (pouce en bas) ou de rejoindre le camp des **Villageois** (pouce en haut). Dans ce cas, il pourra chaque nuit flairer quelqu'un et le Maître du jeu lui dira si c'est oui ou non un Loup.

Si dans la partie, le **Chat** est présent et qu'il meurt, alors le **Chien** pourra à nouveau choisir de changer de camp.

6-L'Enfant Sauvage

Camp : **Villageois ou Loup-Garou**

Rôle : Il choisit un modèle au début du jeu, si ce dernier meurt, il devient **Loup-Garou** et joue dans leur camp.

7-L'Hypnotiseur

Camp: **Villageois**

Rôle: Il désigne une personne dont il contraint le vote pendant toute la partie. **Le Maître du jeu** touche la tête du joueur concerné pour qu'il reconnaisse son

Hypnotiseur. La personne envoûtée doit alors voter pour le joueur que **l'Hypnotiseur** lui pointe. Si

l'Hypnotiseur a été tué pendant la nuit, le joueur qu'il a hypnotisé reprend le contrôle de ses votes.

Le joueur hypnotisé ne peut pas tenter de tuer son **Hypnotiseur** avec son rôle.

8-Le Gendarme

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, le **Gendarme** emprisonne un joueur qui ne peut donc pas agir durant cette nuit. Cependant, le rôle est quand même appelé pendant la nuit.

3*

9- L'Amant

Camp: **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, il peut choisir de dormir chez un nouveau joueur. Dans ce cas, il ne peut être affecté. Cependant si la personne chez qui il est parti batifoler meurt pendant la nuit, alors, l'amant décède lui aussi. Il ne peut dormir plus d'une fois d'affilé chez la même personne.

10- Salvateur

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, il peut protéger quelqu'un en le désignant. Le **Salvateur** peut éventuellement se protéger lui-même, mais il ne peut pas protéger la même personne deux tours de suite.

11- Voyante

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, elle a la possibilité de connaître la vraie identité d'un joueur de son choix.

12- Loup-Garou

Camp : **Loup-Garous**

Rôle : Chaque nuit, les **Loup-Garous** se réveillent et se concertent pour désigner la personne qu'ils vont dévorer.

Les **Loups-Garous** ne peuvent pas se désigner entre eux.

13-Petite Fille

Camp : Villageois

Rôle : Pendant la nuit, lorsque les **Loups-Garous** se réveillent, la **Petite fille** peut discrètement entrouvrir les yeux afin d'essayer de démasquer les **Loups-Garous**. Ou elle peut se faire passer pour un **Loup-Garou** mais son vote ne compte pas.

4*

14-Loup-Garou Blanc

Camp : **Indépendant (Il est ennemi à la fois des Villageois et des Loups-Garous).**

Rôle : En plus de comploter de nuit avec les autres **Loups-Garous** pour désigner une victime, il peut également choisir d'éliminer un simple **Loup-Garou** durant chaque nuit paire après le tour des **Loups-Garous**. Il gagne la partie s'il parvient à être le dernier survivant.

15-Le Montreur d'Ours

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque matin, le **Maître du jeu** annonce que le **Montreur d'ours** grogne si un loup garou se trouve à côté du **Montreur d'Ours**.

16-Sorcière

Camp : **Villageois**

Rôle : Elle possède deux potions, une de guérison et une d'empoisonnement. Chacune d'elles ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie. Une fois que les **Loups-Garous** ont désigné leur victime, elle a le choix entre la sauver, ne rien faire, ou tuer une autre personne.

La Sorcière peut utiliser les potions sur elle-même.

17-Le Corbeau

Camp : **Villageois**

Rôle : Il peut désigner un joueur chaque nuit. Ce joueur aura automatiquement deux voix contre lui au cours du

prochain vote.

18-Joueur de Flûte

Prérequis : 10 Joueurs

Camp : Indépendant (Il est ennemi à la fois des Villageois et des Loups-Garous).

Rôle : **Le Joueur de Flûte** a la possibilité de charmer chaque nuit deux joueurs. Les joueurs charmés sont appelés par **le Maître du Jeu** et se reconnaissent. À n'importe quel moment, tant que **Le Joueur de Flûte** est en vie et que tous les autres joueurs vivants ont été charmés, **Le Joueur de Flûte** gagne immédiatement la partie en solo.

Le Joueur de Flûte ne peut pas se charmer lui même.

19-Les Jumeaux

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, les deux joueurs qui ont cette carte se réveillent pour essayer de communiquer entre eux.

A la fin de chaque nuit, **Les Jumeaux** mettent une suspicion sur un joueur.

Si l'un des deux meurt, l'autre ne peut plus se lever la nuit.
5*

20-Chat

Camp : Loup-garous

Rôle : Même s'il ne connaît pas leur identité, le **Chat** a fait le choix de prendre leur parti pour sa survie.

Chaque nuit, il enlève tous les sorts qui ont été lancés

sur un personnage jusqu'à un maximum de 9 tours. Il ne peut se désigner.

Si le **Chien** meurt, alors le chat pourra se désigner lui-même.

Les rôles concernés par les sorts sont **La Sorcière, Le Salvateur, Le Joueur de Flûte, Corbeau.**

Si les **Loups-Garous** meurent alors le **Chat** perd même s'il est en vie

21-Chaman

Camp : **Villageois**

Rôle : Chaque nuit, **Le Chaman** désigne une personne vivante qu'il soupçonne d'être **Loup-Garou** et les morts hochent la tête pour indiquer si oui ou non cette personne est suspecte.

22- Le Chasseur

Camp : **Villageois**

Rôle : Il n'a aucun rôle particulier à jouer tant qu'il est vivant. Mais dès qu'il meurt (qu'il soit tué par les **Loups-Garous** ou suite à un vote des **Villageois**), il peut désigner une personne qui mourra également sur-le-champ.

23-Le Malade

Camp : Villageois

Rôle : Si les **Loups-Garous** le mangent, ils souffrent d'indigestion et ne peuvent agir la prochaine nuit.

24-Le Berger

Camp : **Villageois**

Rôle : Si les **Loups-Garous** l'attaquent, c'est son troupeau qui se fait dévorer à sa place. Cependant si les **Loups-Garous** l'attaquent une seconde fois il meurt. S'il meurt au moment des votes, sa protection est inutile.

25- L'ivrogne

Camp : **Villageois**

Rôle : Il chante des chansons toute la nuit. Et la journée, il ne peut que communiquer avec des courtes phrases, des insultes ou des onomatopées.

26- Le Prêtre

Camp : **Villageois**

Rôle : Il est immunisé contre les potions de la **Sorcière**. S'il se fait manger par les **Loups-Garous**, il purifie le loup garou le plus proche à sa gauche. La personne purifiée devient un **Simple Villageois**.

27- Musclor

Camp : **Villageois**

Rôle : Il peut résister une première fois à n'importe quelle attaque ainsi qu'au vote (s'il doit mourir au vote il retourne sa carte et survit).

28- Le Vengeur

Camp : **Villageois**

Rôle : Il sait qui a tue la personne à sa droite et à sa gauche et peut donc essayer de venger ses camarades.

29-Simple Villageois

Camp : **Villageois**

Rôle : Vous n'êtes qu'un **Simple Villageois**. Vous devez éliminer la menaces que sont les **Loup-Garous**.

Event

- 1-Karma
- 2-Fossoyeur de tombes
- 3-Justice d'outre tombe
- 4-Lune rouge
- 5-Soleil rouge
- 6-Ravitaillement
- 7-Pleine lune
- 8-Jour banal

1-Karma

Les rôles ci-dessous sont inversés pendant une journée/nuit. Ainsi :

- La **Poupée** se réveille en même temps que le **Marionnettiste**.
- La personne désigné par le **Salvateur** est tué par celui-ci.
- Si la **Sorcière** souhaite tuer quelqu'un avec sa potion de poison, c'est elle qui meurt.
- Le **Corbeau** s'auto-désigne.
- L'Hypnotiseur** devient **l'Hypnotisé**.
- L'Amant** invite une personne chez lui a dormir(la

personne désignée ne le sait pas).

2-Fossoyeur de tombes

Le rôle des personnes tuées pendant la nuit et au vote n'est pas dévoilé.

6*

3-Justice d'outre tombe

Les morts se réveillent et peuvent tuer quelqu'un par vote, si égalité personne ne meurt.

4-Lune rouge

Pré-requis : Plus de 12 joueurs

Les **Loups-Garous** peuvent tuer deux personnes pendant la nuit.

5-Soleil rouge

Si pendant le vote, il y a égalité, les deux personnes meurent.

Si le nombre de personne jouant est pair alors le rôle du **Capitaine** est inutile.

6-Ravitaillement

Les pouvoirs sont restitués aux personnages suivants :

- Cupidon** peut tirer à nouveau une flèche.
- La **Sorcière** peut prendre une potion de son choix.
- Le **Berger** forme un nouveau troupeau si celui-ci avait été dévoré.

7- Pleine lune

Pré-requis : Plus de 12 joueurs

La personne tué par les **Loups-Garous** devient un **Loup-Garou**. Son rôle se transforme en **Loup-Garou**.

7*

8-Jour banal

Rien ne se passe.

Cas exceptionnels

1* L'ombre :

-Si **L'Ombre** prend un rôle qui a des compétences actives à utilisation limitée et que ses compétences ont été utilisées alors il ne pourra les user.(Exemple : La **Sorcière** qui a utilisé toutes ses potions, le **Berger** dont le troupeau a été mangé, **Musclor** et sa résistance, le **Voleur**)

-Si **L'Ombre** prend un rôle qui possède des compétences passives même si elles ont été utilisées, elles seront de nouveaux activées.(Exemple :**Jumeau,Malade,Prêtre,Vengeur**)

-Si **L'Ombre** obtient le rôle de **L'Enfant Sauvage** et que celui ci n'est pas encore devenu un **Loup-Garou**, il gardera le modèle qu'avait désigné l'Ancien **Enfant Sauvage**. Alors le **Maître du Jeu** devra au tout début de la nuit tapoter la tête de ce nouveau **Enfant Sauvage** pour lui désigner son mentor.

- Si **I'Ombre** obtient le rôle du **Joueur de Flûte**, il devra à nouveau enchanter tout le monde.
- Si **I'Ombre** obtient le rôle de **I'Hypnotiseur** et que **I'Hypnotisé** est toujours vivant alors **I'Hypnotisé** restera sous le contrôle du nouveau **Hypnotiseur**.
- Si **I'Ombre** obtient le rôle du **Marionnettiste** et que la **Poupée** est toujours vivante alors la **Poupée** restera sous le contrôle du nouveau **Marionnettiste**.
- Si **I'Ombre** obtient le rôle du **Chien**, il fera du camp qu'avait choisit son prédécesseur mort donc il sera du camp des **Loups-Garous**(pouce en bas)ou celui des **Villageois** (pouce en haut).

2*Marionnettiste :

- Si le **Marionnettiste** a été désigné pendant les votes et qu'il n'a pas été désigné par sa poupée alors sa poupée mourra.
- Si le **Marionnettiste** a désigné **Musclor** en tant que **poupée** et que le **Marionnettiste** est désigné pendant les votes(et que **Musclor** n'a pas voté pour lui) alors il révélera sa carte et **Musclor** devra aussi la révéler.

3*Gendarme et 4*Petite Fille:

- Si le **Gendarme** emprisonne le dernier **Loup-Garou** mais que la **Petite Fille** est toujours vivante alors la **Petite Fille** devra quand même voter mais il n'y a aucun mort de la part des **Loups-Garous**.

5*Les jumeaux :

-Si l'un des **Jumeaux** est mort mais que **l'Ombre** a décidé de prendre son rôle alors les **Jumeaux** se réveilleront comme avant.

6*Fossoyeur de tombes :

-Si pendant cet événement, **Musclor** ou le **Marionnettiste** est attaqué, et qu'ils peuvent survivre grâce à leurs capacités alors ils survivent seulement ils ne dévoileront pas leurs rôles.

-Les rôles passifs à effet post-mortem s'activent pendant la nuit suivante

7*Pleine Lune :

-Si pendant cet événement, le rôle transformé est un rôle avec un passif celui la ne sera pas activé et le rôle de la personne changer.

-Si le Prêtre est désigné pour être altéré en tant que **Loup-Garou** celui-ci sera immunisé contre eux.

Fiche à l'intention des Maîtres du Jeu débutant dans la profession

Cette fiche reprend l'ensemble des rôles présents dans le jeu. Si vous commencez une partie en retirant certains rôles, ignorez les simplement de la fiche. Les actions importantes sont en verts pour vous faciliter la tâche. Les rôles sont listés par ordre, il ne faut pas les annoncer n'importe comment ! Sur ce, bonne chance et bon jeu.

Pour débiter...

- Les villageois se réveillent et regardent leurs cartes puis ils se rendorment.

X aube :

Vous (charismatique et tout puissant maître du jeu) piochez une carte event, si cette carte annonce :

Karma (annoncez l'événement lorsque vous piocherez une nouvelle carte event) : les rôles cités sont inversées un jour et une nuit :

- Le Marionnettiste devient la poupée.
- La personne désignée par le Salvateur est tué.
- Si la Sorcière souhaite tuer quelqu'un c'est elle qui

meurt.

- L'Hypnotiseur devient l'hypnotisé, il doit voter la même chose que lui.
- L'amant invite une personne chez lui à dormir (la personne désignée ne le sait pas)

Justice d'outre tombe (annoncez le à la fin de la nuit) : les morts votent pour tuer une personne.

Lune rouge (annoncez le lors du réveil des loups) : les loups tuent 2 personnes

Pleine lune (annoncez le à la fin de la nuit) : La personne tuée par les loups devient lui-même Loup-Garou.

Si la personne désignée par l'ombre est morte, échangez les cartes de l'ombre et de la personne désignée.

Crépuscule :

- **Le Voleur** se réveille, échange une carte avec celle d'un autre joueur puis se rendort.

- **Le Village** se réveille, vérifie si ça carte n'a pas été volé puis se rendort pour que la véritable nuit commence.

1ère nuit :

- **Cupidon** se lève, désigne deux joueurs qui seront amoureux lors de la partie puis se rendort. Les deux amoureux se font effleurer la tête par le MJ pour qu'ils se réveillent, se regardent et se rendorment.

- **Le Marionnettiste** se lève, désigne une poupée et se rendort. La poupée se fait effleurer la tête par le MJ puis se rendort.
- **Le Chien** se réveille, choisit de rejoindre le camps des Loups-Garous ou celui des Villageois (pouce en haut pour les Villageois et pouce en bas pour les Loup-Garous). Il se rendort ensuite.
- **L'Enfant Sauvage** se lève, désigne son modèle et se rendort.
- **Le Chien** se réveille s'il fait parti du camp des villageois il peut alors désigner un joueur et savoir si oui ou non il est Loup-Garou. Le MJ le lui indiquera avec un pouce en l'air pour oui ou un pouce en bas pour non.
- **Le Gendarme** se lève et met quelqu'un en prison avant de se rendormir. La personne emprisonnée se fait effleurer la tête. (Si un rôle qui se passe la nuit est emprisonné, vous devez quand même l'annoncer mais rien ne se passera...)
- **Les Jumeaux** se réveillent pour se voir et se rendorment.
- **L'amant** décide de passer sa nuit chez quelqu'un ou de rester chez lui puis se rendort.
- **Le Sauveteur** désigne quelqu'un à protéger puis se rendort.
- **La Voyante** désigne quelqu'un, le MJ lui montre la carte de la personne en question puis se rendort.
- **Les Loups-Garous** se réveillent et désigne quelqu'un a manger puis se rendorment.
- **Le Montreur d'ours** se lève pour que vous sachiez où il

est. S'il est à côté d'un Loup-Garou, l'ours **grognera au lever du soleil**.

- **La Sorcière** se lève. elle peut sauver la personne tuée par les Loups-Garous, tuer quelqu'un d'autre ou ne rien faire. (**pouce en l'air**

pour sauver, pouce en bas pour tuer, ne pas le bouger) chaque potion n'est utilisable qu'une fois.

- **Le Corbeau** désigne **une personne qui sera maudite** au prochain tour (mettre le jeton Corbeau sur la personne).

- **Le Joueur de Flûte** se réveille et **désigne deux personnes** puis se rendort. Les deux personnes ouvrent ensuite les yeux, pour se voir puis se rendorment.

- **Le Chat** se réveille désigne une personne qu'il veut **désensorceler (sortilège=Sorcière, Corbeau, Salvateur, Joueur de Flûte)** et se rendort.

- **Le Marionnettiste** se réveille et le **MJ lui montre les actions de la poupée** (si elle a désigné quelqu'un ou s'il s'est fait désigné).

X jour :

Vous annoncez la ou les personnes mortes.

Le Montreur d'Ours (s'il est encore en vie) grogne s'il y a un loup à côté de lui.

Vous montrez la personne désignée par le Corbeau.

Maintenant la guerre civile, hum..., les votes commencent.

Dès que les votes sont finis, montrez le rôle de la personne choisie pour terminer au bûcher. *insérer ici rire diabolique*

X nuit :

- **Le vengeur** se réveille si un de ses voisins est mort. Le MJ lui indique qui l'a tué.
- **L'amant** décide de passer sa nuit chez quelqu'un ou rester chez lui puis se rendort.
- **Le Salvateur** désigne quelqu'un à protéger puis se rendort.
- **La Voyante** désigne quelqu'un et le MJ lui montre la carte de la personne désigner puis se rendort.
- **Les Loups-Garous** se réveillent et désigne quelqu'un à manger puis se rendorment.
- **Le Loup-Garou Blanc** se lève que les nuits pairs décide de tuer un Loup-Garou ou pas (s'il sélectionne la petite fille celle-ci ne meurt pas).
- **Le Montreur d'Ours** se lève pour que vous sachiez ou il est, et s'il est à côté d'un Loup-Garou grognera au lever du soleil.
- **La Sorcière** se lève souhaite sauver la personne tué par les Loups-Garous, ou tuer quelqu'un ou ne rien faire. (pouce en l'air pour sauver, pouce en bas pour tuer, ne pas le bouger)
- **Le Corbeau** désigne une personne qui sera maudite au prochain tour (mettre le jeton Corbeau sur la personne)
- **Le Joueur de Flûte** se réveille désigne deux personnes. Les deux personnes se font réveiller, puis toutes les personnes envoûtées aussi puis ils se rendorment.
- **Le Chat** se réveille décide d'enlever tout les actifs(=Sorciere, Corbeau, Salvateur, Joueur de Flûte) sur une personne et se rendort.

- **Le Chaman** se réveille, pointe une personne et les mort hochent la tête ou non pour savoir si cette personne est suspecte.
- **Le Marionnettiste** se réveille et le MJ lui montre les actions de la poupée (si elle a désigné quelqu'un ou s'il s'est fait désigner).
- **Les Jumeaux** se réveillent pour se voir, essayent de communiquer ensemble puis se rendorment au bout de 30 secondes ou moins.