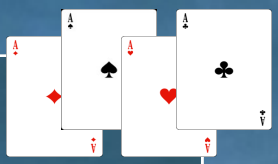
Les Loups-garous de Thiercelieux

7, 8 et 9

LES SIMPLES VILLAGEOIS : Le jour, ils votent pour éliminer un joueur, l'un d'eux pouvant à l'aube du premier jour être nommé Maire du village.



LES LOUPS-GAROUS : Chaque nuit, ils se réveillent pour dévorer un Villageois. Le jour, ils participent au débat et votent, s'efforçant de cacher leur véritable identité. Ils leur est possible de voter contre un des leurs à des fins stratégiques.

LA VOYANTE : Au début de chaque nuit, elle est appelée par le meneur et doit désigner une personne dont elle désire découvrir secrètement l'identité. Le meneur de jeu lui révèle alors la carte d'identité de la personne qu'elle a désignée.

LA SORCIÈRE : Elle possède une potion de guérison et une potion d'empoisonnement, chacune ne pouvant être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie. Durant la nuit, lorsque les Loups-garous se sont rendormis, le meneur de jeu appelle la Sorcière pour lui révéler la personne tuée par les Loups-garous. La Sorcière a trois possibilités, au choix :

❶ ***Ne rien faire***.

❷ ***Utiliser sa potion de guérison*** pour ressusciter la personne tuée, éventuellement elle-même, si c'est elle la victime.

❸ ***Utiliser sa potion d'empoisonnement*** pour tuer une seconde personne. Dans ce cas, si elle a déjà utilisé sa potion de guérison, le meneur de jeu ne lui désigne plus la victime des Loups-garous : sa potion d'empoisonnement peut donc être sans effet si elle empoisonne le personnage venant d'être tué par les Loups-garous.

CUPIDON : Durant la nuit du premier tour de la partie, il doit désigner deux personnes qui seront amoureuses jusqu'à la fin du jeu. Si l'une des deux personnes vient à mourir, l'autre meurt immédiatement de désespoir. Si l'un des amoureux est Villageois et l'autre Loup-garou, leur seul moyen de gagner est d'éliminer tous les autres joueurs ; dans ce cas là uniquement, ils forment une équipe de deux, seuls contre tous.

LE CHASSEUR : Quand il meurt – qu'il soit tué dans la nuit (Loups-garous, Sorcière) ou à la suite d'une décision des Villageois –, il doit désigner une personne qui mourra également sur-le-champ d'une balle de son fusil. Si un Chasseur amoureux est éliminé, il doit quand même tuer une personne, ce qui peut mener à une partie sans survivants…

LA PETITE FILLE : Pendant la nuit, lorsque les Loups-garous se réveillent, la Petite fille peut entrouvrir les yeux pour démasquer les Loups-garous. Si elle est elle-même démasquée par les Loups-garous, elle est égorgée (en silence) à la place de la victime des Loups-garous. La Petite fille n'a pas le droit d'ouvrir les yeux en grand, ni même de se faire passer pour un Loup-garou.

LE MAIRE : À l'aube du premier jour, les villageois élisent le Maire du village. Personnage influent, sa voix lors du vote vaut le double d'un vote ordinaire ; en cas d'égalité, sa voix l'emporte. Il peut être n'importe quel joueur (dont un Loup-garou). S'il meurt, il désigne un successeur qui devient automatiquement le nouveau Maire du village. En cas de désaccord sur la désignation du Maire en début de partie, la décision revient au meneur de jeu.