

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Regles du jeu de base les Loups-Garous

de Thiercelieux

un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly
illustré par Alexios Tjovas

Vous connaissez les règles du jeu de base
"les Loups-Garous de Thiercelieux" ?

Rendez vous p.6 pour découvrir
les règles de "Le Village".

Dans "l'Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu devenu la proie des Loups-Garous.

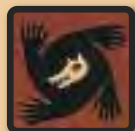
Des meurtres sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenus Lycanthropes à cause d'un phénomène mystérieux...

Les Villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants.

Philippe & Hervé.

Matériel

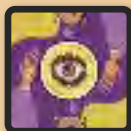
24 cartes à détacher des planches carton



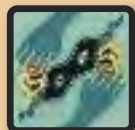
4 cartes
Loup-Garou



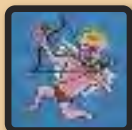
13 cartes
Simple
Villageois



1 Voyante



1 Voleur



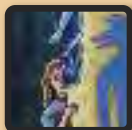
1 Cupidon



1 Chasseur



1 Sorcière



1 Petite
Fille



1 Capitaine

But du jeu

- Pour les Villageois :
éliminer les Loups-Garous.
- Pour les Loups-Garous :
éliminer les Villageois.

Les LOUPS-GAROUS



Chaque nuit, ils **dévorent** un Villageois.

Le jour, ils essaient de **masquer** leur identité nocturne pour échapper à la vindicte populaire.

Ils sont 1 à 6 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées. (Voir notre extension numéro 1 "Nouvelle Lune").

En aucun cas un Loup-Garou ne peut dévorer un autre Loup-Garou.

Les VILLAGEOIS

(tous ceux qui ne sont pas Loups-Garous)



Chaque nuit, l'un d'entre eux est **dévoré** par les Loups-Garous. Ce joueur est éliminé du jeu. Les Villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de **remarquer**, chez les autres joueurs, les **signes** qui trahiraient leur identité nocturne de mangeur d'homme.

Après discussions, ils **votent** contre un suspect qui sera **éliminé** du jeu, jusqu'à la prochaine partie...

le Simple Villageois



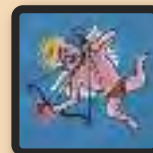
Il n'a aucune compétence particulière. Ses seules armes sont la **capacité d'analyse** des comportements pour identifier les Loups-Garous, et la **force de conviction** pour empêcher l'exécution de l'innocent qu'il est.

la Voyante



Chaque nuit, elle **découvre** la **vraie personnalité** d'un joueur de son choix. Elle doit aider les autres Villageois, mais rester discrète pour ne pas être démasquée par les Loups-Garous.

Cupidon ©



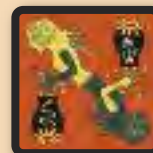
En décochant ses célèbres flèches magiques, Cupidon a le pouvoir de rendre **2 personnes amoureuses à jamais**.

La première nuit (*tour préliminaire*), il **désigne** les 2 joueurs (*ou joueuses ou 1 joueur et 1 joueuse*) amoureux. Cupidon peut, s'il le veut, se désigner comme l'un des deux Amoureux.

Si l'un des Amoureux est **éliminé**, l'autre meurt de **chagrin** immédiatement. Un Amoureux ne doit jamais voter contre son aimé, ni lui porter aucun préjudice (*même pour faire semblant !*).

Attention : si l'un des deux Amoureux est un **Loup-Garou** et l'autre un **Villageois**, le but de la partie change pour eux. Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, Loups-Garous et Villageois, en respectant les règles de jeu.

la Sorcière ©

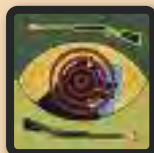


Elle sait concocter **2 potions** extrêmement puissantes :
• une potion de **guérison**, pour ressusciter le joueur tué par les Loups-Garous,
• une potion d'**empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur.

La Sorcière doit utiliser chaque potion **1 seule fois** dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 potions la **même nuit**. Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit **0 mort**, **1 mort** ou **2 morts**.

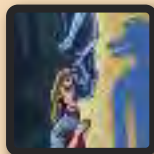
La Sorcière peut utiliser les potions à **son profit**, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être attaquée par les Loups-Garous.

le Chasseur ©



S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou exécuter malencontreusement par les joueurs, le Chasseur **doit répliquer** avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

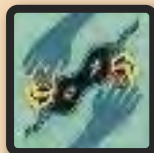
la Petite Fille ©



La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, **espionner les Loups-Garous** pendant leur réveil. Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous, elle pourra être dévorée immédiatement (*en silence*), à la place de la victime désignée.

La Petite Fille ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des Loups-Garous. Elle n'a **pas le droit** de se faire passer pour un Loup-Garou et d'ouvrir grand les yeux.

le Voleur ©



Si on veut jouer le Voleur, il faut ajouter 2 cartes Simples Villageois en plus de toutes celles déjà choisies. Après la distribution, les 2 cartes non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

La première nuit, le Voleur pourra prendre connaissance de ces 2 cartes et **échanger sa carte** contre une des 2 autres.

Si ces cartes sont deux Loups-Garous, il est **obligé** d'échanger sa carte contre un des deux Loups-Garous.

Il jouera désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie.

www.loups-garous.com

le forum • le livre d'or • des conseils • des aides de jeu

le Capitaine ©



Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. Le Capitaine est **élu** par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine.

Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour **2 voix**.

Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

Distribution simplifiée



2 Loups-Garous ou plus selon le nombre de joueurs (*voir tableau ci-dessous*)



la Voyante



les Simples Villageois en nombre suffisant.

Nombre de joueurs
(sauf le meneur)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

MISE EN PLACE

- Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a déchiffré la règle ou un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance. (*Pour plus de conseils au meneur surfez sur www.loups-garous.com*).

- Le meneur de jeu distribue à chaque joueur **1 carte personnage face cachée**. Chaque joueur regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui.

TOURS DE JEU

TOUR DE DÉMARRAGE

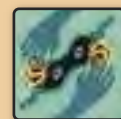
(sauf parties simplifiées)

• Le meneur endort le village.

Le meneur dit :

“ C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux ”. Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon le choix des personnages en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

• Le meneur appelle le Voleur.



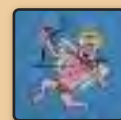
Le meneur dit :

“le Voleur se réveille !”

Le joueur qui possède la carte Voleur ouvre les yeux et regarde discrètement les deux cartes cachées

au milieu, puis change éventuellement de personnage. Le meneur dit “Le Voleur se rendort”. Le Voleur referme les yeux.

• Le meneur appelle Cupidon.



Le meneur dit :

“Cupidon se réveille !”

Cupidon ouvre les yeux et désigne deux joueurs (*dont éventuellement lui-même*).

Le meneur fait le tour de la table et touche discrètement le dos des deux Amoureux. Le meneur dit : “Cupidon se rendort”. Cupidon referme les yeux.

• Le meneur appelle les Amoureux.

Le meneur dit **“les Amoureux se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment !”** Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour normal.

TOUR NORMAL

Il varie selon le choix des personnages en jeu et leur survie dans la partie, mais les personnages sont toujours appelés dans l'ordre suivant :

1 - Le meneur appelle la **Voyante**.



Le meneur dit :

“la Voyante se réveille, et désigne un joueur dont elle veut sonder la véritable personnalité !”.

Le meneur montre à la Voyante la face cachée de la carte du joueur que la Voyante a désigné. Le meneur dit : “La Voyante se rendort”. La Voyante referme les yeux.

2 - Le meneur appelle les **Loups-Garous**.



Le meneur dit :

“les Loups-Garous se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime !!!”.

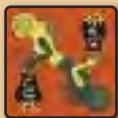
Les Loups-Garous (et eux seulement) lèvent la tête, **ouvrent les yeux**, se concertent silencieusement et **désignent** une victime.

Durant ce tour, la Petite Fille peut **espionner** les Loups-Garous en entrouvrant les yeux discrètement. Elle n'y est pas obligée. Elle n'a ni le droit d'ouvrir les yeux en grand, ni le droit de se faire passer pour un Loup-Garou. Si elle se fait prendre, les Loups-Garous peuvent changer d'avis et elle est dévorée à la place de la victime éventuellement choisie.

Le meneur dit : “les Loups-Garous repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes savoureuses !”.

Les Loups-Garous ferment les yeux.

3 - Le meneur appelle la **Sorcière**.



Le meneur dit :

“la Sorcière se réveille, je lui montre la victime des Loups-Garous. Va-t-elle user de sa potion de guérison, ou d'empoisonnement ?”

Le meneur **montre** à la Sorcière la victime des Loups-Garous.

La Sorcière n'est pas obligée d'user de son pouvoir à un tour spécifique. Si elle utilise une potion, elle doit désigner au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le haut pour la **guérison**, ou vers le bas pour l'**empoisonnement**.

Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant.

4 - Le meneur **réveille** tout le village.

Le meneur dit : **“c'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf ...”**

Le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été **victimes** des Loups-Garous ou de la Sorcière durant la nuit.

Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés du jeu. Ils ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que ce soit.

Si un de ces joueurs est le **Chasseur**, il doit répliquer et éliminer immédiatement un autre joueur de son choix.

Si un des joueurs est un des deux **Amoureux**, l'autre Amoureux meurt de chagrin immédiatement.

Si un des joueurs est le **Capitaine**, il désigne son successeur.

5 - Le village **débat** des suspects.

Le meneur anime et relance les débats.

Voici des **exemples** d'indices qui peuvent laisser suspecter certains joueurs d'être Loups-Garous : un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un autre joueur, ou une façon de voter toujours identique de certains Villageois, un changement d'attitude du joueur...

Au cours de cette phase il ne faut pas perdre de vue que les **objectifs** de chacun sont différents :

- Chaque **Villageois** tente de **démasquer** un Loup-Garou et de faire voter contre lui.
- Les **Loups-Garous** doivent se faire **passer pour des Villageois**.
- La **Voyante** ainsi que la **Petite Fille** doivent **aider** les autres Villageois, mais sans mettre trop tôt leur vie en danger en exposant leur identité.
- Les **Amoureux** doivent se **protéger** l'un l'autre.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le **cœur du jeu**. Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles.

Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre, et les soupçons finissent toujours par tomber juste. Enfin, presque toujours !

6 - Le village **vote**.

Les joueurs doivent éliminer un joueur **suspecté** d'être un Loup-Garou.

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé. La voix du **Capitaine** compte double. En cas **d'égalité**, s'il est présent, le vote du Capitaine désigne la victime. Sinon, les joueurs votent à nouveau pour départager les ex-aequo (*y compris les joueurs en cause*).

S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.

Le joueur éliminé révèle sa carte et **ne pourra plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

7 - Le village **s'endort**.

Le meneur dit : **“c'est la nuit, les survivants se rendorment !”**, les joueurs referment les yeux. (*Les joueurs éliminés se taisent, surtout quand ils découvrent qui sont vraiment les Loups-Garous...*).

Le jeu reprend au début du tour, **étape 1**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Villageois gagnent s'ils éliminent le dernier Loup-Garou.

Les Loups-Garous gagnent s'ils éliminent le dernier Villageois.

Cas particulier : si les Amoureux sont **1 Loup-Garou + 1 Villageois**, ils gagnent dès que tous les autres joueurs sont éliminés.



Commandez-moi sur : www.loups-garous.com

De nouvelles variantes hallucinantes,
36 cartes événements rebondissantes,
5 nouveaux personnages. L'extension n° 1 :
tout pour faire délirer 7 à 200 joueurs.

CONSEILS AU MENEUR

Votre rôle est **fondamental** : de votre talent dépend l'**ambiance** du jeu.

Grâce à vous les joueurs vont passer un bon moment. N'hésitez pas à créer une atmosphère **d'angoisse**. Installez un suspense quand vous révélez les victimes des Loups-Garous. N'hésitez pas à **relancer** les débats s'ils s'épuisent.

Les phrases d'appel nocturne des personnages vous sont données en exemple. Quand vous aurez bien maîtrisé la technique, laissez-vous aller à un délire plus personnel.

Avec des joueurs **expérimentés**, même si vous n'êtes pas très nombreux, n'hésitez pas à utiliser les Villageois avec des **pouvoirs spéciaux**, cela ajoute de l'intérêt aux parties.

Avec des joueurs débutants introduisez progressivement les autres cartes personnages.

L'essentiel du plaisir est dans l'ambiance.

Les parties sont relativement courtes, faites-en plusieurs dans la même soirée et **variez les personnages**.

Points de procédures importants :

- Lorsque vous **parlez**, faites très attention à ne pas laisser passer **d'indices** sur l'identité des personnages, ex : "J'appelle le Voyant... heu, pardon, la Voyante"
- La nuit, quand vous vous adressez aux personnages appelés, **ne dirigez pas votre voix** uniquement vers eux, les joueurs pourraient en déduire leur position !
- Si les Loups-Garous n'arrivent pas à se décider, tant pis pour eux, il n'y aura **pas de mort** cette nuit-là.
- Si on joue la **Petite Fille**, les joueurs ne doivent pas baisser la tête, ni mettre les mains devant les yeux.
- Lorsque la **Voyante** espionne, feignez de retourner les cartes de **tous les joueurs**.
- Faites le **tour complet** de la table pour désigner les Amoureux.
- Vous pouvez attendre quelques tours avant de mettre aux voix le poste de **Capitaine**, le temps que les joueurs se fassent une opinion sur leurs congénères.
- Si vous êtes peu nombreux, le meneur peut être joueur. Voir sur notre site.

CONSEILS AU JOUEUR

Loups-Garous : un stratagème efficace pour se dédouaner d'une accusation, est de voter contre son partenaire. Encore faut-il que les Villageois le remarque.

La Voyante : attention, si vous avez découvert un Loup-Garou, cela vaut peut-être la peine de vous dévoiler pour accuser le joueur, mais pas trop tôt !

La Petite Fille : personnage très puissant, mais très angoissant à jouer. N'hésitez pas à espionner ! Cela fait peur mais il faut en profiter rapidement avant d'être éliminé.

Le Chasseur : Il est toujours bon en cas d'accusation de se faire passer pour le Chasseur.

Cupidon : si vous vous désignez comme un des Amoureux, ne choisissez pas comme partenaire une trop "grande gueule". (*Hervé Marly pourrait vous en parler longuement. Signé : Philippe des Pallières.*)

Le Capitaine : n'hésitez pas à vous présenter au poste de Capitaine, faites votre campagne. Mais si vous êtes Loup-Garou, ne soyez pas trop ouvertement candidat à ce poste. (*Philippe des Pallières pourrait vous en parler longuement. Signé : Hervé Marly.*) Soyez fier de ce poste, accrochez la carte au revers de votre vêtement.

La Sorcière : ce personnage devient plus puissant en fin de partie, ne gaspillez pas vos potions.

Les auteurs tiennent à remercier :

Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire, Martine Jortay, la ferme de Champion et le village de Thiercelieux, les modérateurs du site, ainsi que tous ceux que nous aurions involontairement oubliés. Remerciements spéciaux à Bruno Faidutti.

Ce jeu est librement inspiré d'un jeu soviétique de tradition orale, apparu en U.R.S.S dans les années 30, plus connu sous le nom de Mafia. Toutes les cartes marquées © sont la propriété des éditions "lui-même", Philippe des Pallières & Hervé Marly. Toutes les illustrations sont la propriété des éditions "lui-même", Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières & Hervé Marly.

Toute utilisation partielle ou totale du jeu, sans l'accord écrit des détenteurs des droits, est strictement interdite.

Règles mises à jour le 01 août 2009

Pour plus de conseils et connaître les variantes du jeu, rendez-vous sur www.loups-garous.com

RAPPEL DES TOURS DE JEU

Tour de préparation

- **Endormissement du village**
- **Voleur**
- **Cupidon**
- **les Amoureux**
- **le Salvateur**⁽¹⁾

Tour de nuit

- **la Voyante**
- **les Loups-Garous**
la Petite Fille - le Boulanger⁽²⁾
- **le Loup-Garou blanc**⁽²⁾
- **le Pyromane**⁽²⁾
- **la Sorcière**
- **le Joueur de Flûte**⁽¹⁾
- **les joueurs charmés**⁽¹⁾
- **le Corbeau**⁽²⁾

Tour de jour

- **Réveil du village**
- **Vote**
- **Endormissement du village**

(1) : De l'extension numéro 1 "Nouvelle Lune"

(2) : De l'extension numéro 2 "Le Village" expliquée p.6



Le Village

RÈGLES DU JEU



Un jeu de
**Philippe des Pallières
& Hervé Marly**

édité par



Le Village

Règles de l'extension n°2, pour "les Loups-Garous de Thiercelieux".
un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly illustré par Stéphane Poinso.

En 2001 est publié le jeu de base :
"Les Loups-Garous de Thiercelieux".
En 2006 est publiée l'extension numéro 1 :
"Nouvelle Lune".

Aujourd'hui, nous vous proposons
une boîte comprenant :
le jeu des "Loups-Garous de Thiercelieux"
+ l'extension numéro 2 : "Le Village".
Le jeu de base et l'extension numéro 2
"Le Village" sont compatibles avec
l'extension numéro 1 : "Nouvelle Lune".

Après la terrible tragédie dite
de la "Nouvelle lune", le village
de Thiercelieux n'était plus qu'un
désert de ruines.

De longues années plus tard,
certains courageux expatriés l'ont
rebâti pierre à pierre, grâce au
trésor amassé après la publication
de leur dernière aventure.

A tous les aventuriers sans-logis
amoureux de cette épopée,
ils ont lancé un appel vibrant
pour les inciter à venir habiter
ce nouveau village idéal.

De tous les coins du pays,
les volontaires ont afflué pour
s'installer dans les maisons,
les fermes et les échoppes flambant
neuves et recréer une vie digne
de ce site merveilleux.

Certains campent même sur
la place du village en attendant
qu'un logis se libère.

L'école retentit à nouveau du rire
des enfants et la taverne résonne
de conversations enjouées
rythmées par le tintement
des chopes pleines.

Toutefois il demeure que certains
esprits chagrins font courir
un bruit inquiétant : de sinistres
loups-garous se seraient immiscés
dans leur nouvelle communauté !

Philippe, le Châtelain des Pallières
& Hervé, le Bailli Marly.

Contenu de la boîte :

16 planches cartonnées dont vous devrez détacher
avec précaution les éléments suivants :

29 jetons "rôle visible"

15 baluchons
des Vagabonds



Le chapelet
du Confesseur



Les clefs de
la maison
du Bailli



Le pain
pour le
Boulangier



La timbale
pour le
Tavernier



6 vaches
pour les
6 Fermiers



Le mortier
du Rebouteux



Le blason
du Châtelain



La cloche
de l'école pour
l'Institrice



Le rasoir
pour le
Barbier

Ces jetons servent à répartir les rôles de tous les joueurs,
selon la manière choisie par le meneur :

- Soit une distribution aléatoire en piochant
parmi la **totalité** des jetons disponibles
faces cachées.
- Soit une distribution aléatoire en piochant
parmi une **sélection** de jetons faces
cachées préparée par le meneur.
- Soit dans un **ordre déterminé**, un choix
personnel de **chaque** joueur d'un jeton
parmi une certaine quantité de jetons
faces visibles.

Puis ces jetons seront utilisés pour vérifier l'usage des
pouvoirs liés à certains bâtiments.

- Un **pouvoir permanent** s'applique tout au
long de la partie. Ceux qui possèdent un
bâtiment doté d'un pouvoir permanent,
ainsi que les Vagabonds, conserveront
leur jeton tout le long du jeu.
- Un **pouvoir unique** ne s'applique qu'une
fois. Seuls les joueurs dont le bâtiment
possède un pouvoir unique **gardent leur
jeton "rôle"** qu'ils poseront bien en vue sur
celui-ci. Ces jetons permettent à
chacun de se souvenir que ces pouvoirs
restent actifs. **Après son usage**, le joueur
perd le pouvoir de son bâtiment et **rend
son jeton** au meneur de jeu.

Remarque : les pouvoirs de certains bâtiments
(voir plus loin le Rebouteux et le Bailli) ont
la capacité de réactiver le pouvoir unique lié à
un bâtiment. Le meneur restitue alors le jeton
au joueur concerné.

14 silhouettes de "bâtiments"

Les Fermiers

Bâtiment : fermes.
Pouvoir : permanent.

Dans nos chères
campagnes,
les Fermiers sont
nombreux et leur
influence reste très
importante.

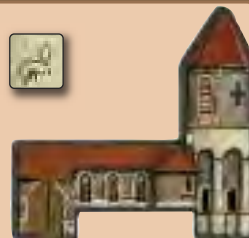


- Dès le deuxième tour, les Fermiers
débattent et votent pour désigner
parmi eux le Capitaine.
- S'il est éliminé, le Capitaine **désigne**
son successeur uniquement parmi
les Fermiers survivants.
- Si le dernier Fermier est éliminé,
il n'y a **plus** de Capitaine.

Le Confesseur

Bâtiment : l'église.
Pouvoir : unique.

Ce personnage peut
entendre en confes-
sion un paroissien
de son choix dont il
voudrait connaître
les secrets.



- N'importe quand durant la journée, le
Confesseur **désigne** un joueur qui aura
l'**obligation** immédiate de lui montrer
secrètement sa carte personnage.
- Après son usage, le Confesseur perd
son pouvoir et rend son jeton.

Le Rebouteux

Bâtiment : la masure.
Pouvoir : unique.

En quelques secondes,
notre talentueux
Rebouteux peut vous
rendre votre jeunesse
ainsi que tous ses
bienfaits.



- N'importe quand durant la journée,
le Rebouteux **peut rendre** à un joueur,
le **pouvoir unique** qu'il a déjà utilisé.
Le meneur rend au joueur le jeton qui
rétablit le pouvoir lié à son bâtiment
(pour un nouvel usage unique).
- Après son usage, le Rebouteux perd
son pouvoir et rend son jeton.

L'Institutrice

Bâtiment : l'école
Pouvoir : permanent.

Au village, l'Institutrice réprimande souvent ceux qui montrent du doigt.



- Chaque jour, juste avant les votes, l'Institutrice **peut interdire** à 2 joueurs au plus de **voter** durant ce tour. Elle ne vote jamais.
- L'Institutrice et les joueurs empêchés de voter peuvent débattre lors du conseil du village.
- L'Institutrice **peut** empêcher le **Tavernier** de voter.
- L'Institutrice n'empêche **aucun Vagabond** de voter.

Le Boulanger

Bâtiment : la boulangerie.
Pouvoir : permanent.

A Thiercelieux, c'est toujours lui le premier réveillé pour préparer sa fournée quotidienne. Parfois, juste avant l'aube, il lui semble apercevoir des Loups-Garous qui rentrent de leur forfait...



- Chaque nuit, le Boulanger **ouvre les yeux** immédiatement après que le meneur de jeu ait fini de prononcer la phrase "... les Loups-garous s'endorment !". Après quelques instants le meneur demande au Boulanger de se rendormir.

Le Barbier

Bâtiment : l'échoppe du Barbier.
Pouvoir : unique.

Ce fameux Barbier est un véritable artiste du rasoir. Il lui arrive parfois de profiter de son outil pour faire justice tout seul, afin d'éliminer un personnage qu'il juge suspect...



- **N'importe quand** durant la journée, le Barbier peut **éliminer** un joueur de son choix.
- Si le joueur éliminé est un Loup-Garou, le Barbier est félicité par le village et survit à son acte. Sinon le Barbier est aussitôt éliminé.
- Le Barbier ne peut **pas** éliminer un **Vagabond**.
- Après son usage, le Barbier perd son pouvoir et rend son jeton.

Le Bailli

Bâtiment : la maison du Bailli.
Pouvoir : permanent.

Représentant de l'ordre et de la loi, c'est lui qui porte la responsabilité d'attribuer les logements vacants aux Vagabonds.



- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli **peut désigner** un **Vagabond** de son choix. Ce Vagabond change de place pour s'asseoir derrière le bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le "jeton pouvoir" associé au bâtiment s'il était déjà utilisé.
- Si un matin plusieurs bâtiments sont libres, on procédera de même pour chaque bâtiment.

Remarque : l'élimination du Bailli entraîne la fin de la distribution des logements. La maison du Bailli restera vide. Les Vagabonds ont donc tout intérêt à protéger le Bailli s'ils espèrent récupérer un logis !

Le Tavernier

Bâtiment : la taverne.
Pouvoir : permanent (conditionnel).

Pour faire prospérer son commerce, il a à cœur de ne s'attirer les foudres d'aucun genre de clientèle, surtout que sa taverne est ouverte de l'aube à la nuit tombée...



- Les Loups-Garous ne le **dévorent pas** et les villageois ne peuvent **pas voter contre lui**.
- S'il a voté contre une personne qui se trouve éliminée (même graciée), il **perd** son immunité et son jeton.
- La tradition veut qu'il vote toujours **avant** les autres (sauf s'il a perdu son immunité), ce qui peut compliquer sa tâche.

Remarque : Bien sûr, tous les pouvoirs spéciaux peuvent s'appliquer contre lui (son immunité n'est que relative).

Le Châtelain

Bâtiment : le manoir.
Pouvoir : unique.

Bien entendu son attitude hautaine est parfois énervante, mais c'est le seul qui par une tradition ancienne et non abolie à ce jour, peut gracier un condamné. Le Châtelain reste donc une personnalité respectée avec laquelle il vaut mieux être en bon terme. .../...



- Après n'importe quel vote, le Châtelain peut, sur demande de la future victime, **faire grâce** à un villageois désigné par le vote du village.

Le joueur ne sera donc **pas** éliminé et ne révélera pas sa carte personnage.

- Un Châtelain égoïste peut évidemment se gracier lui-même.
- Après son usage, le Châtelain perd son pouvoir et rend son jeton.

Les Vagabonds

Pas de bâtiment. Pouvoir : permanent.

Ces courageux sans-logis n'aspirent qu'à intégrer le village afin de laisser libre cours à leur désir de se rendre utiles...

- Les pouvoirs de l'Institutrice, du Barbier, du Corbeau et du Pyromane (voir plus loin) n'ont **pas d'effet** sur les Vagabonds.
- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli désigne un Vagabond de son choix. Le joueur change de place pour s'asseoir derrière ce bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le jeton pouvoir associé au bâtiment.
- Un Vagabond **peut refuser** d'occuper une maison proposée par le Bailli.

29 cartes carrées "personnages"

14 Simples Villageois



6 Loups-Garous

1 Voyante



1 Loup-Garou blanc

1 Chasseur



1 Corbeau

1 Cupidon



1 Pyromane

1 Sorcière



1 Voleur



1 Petite Fille

1 médaille de Capitaine



1 feu

1 affiche



anonyme.

Le Loup-Garou blanc (ou Loup blanc)

Pouvoir permanent.

Ce très malfaisant personnage déteste autant les Loups-Garous que les villageois ! On raconte qu'après la terrible tragédie de la "Nouvelle Lune" une étrange mutation serait survenue au sein même de la population lycanthropique. Le premier Loup-Garou blanc mutant se nommerait "Greg le maudit" et sévirait encore à l'ouest de nos contrées !



- Le but de ce personnage est d'être le **seul survivant** du village.
- La plupart du temps, le "Loup blanc" agit comme les Loups-Garous qui le prennent pour un des leurs. Il se réveille en même temps qu'eux et participe à leur festin.
- Une nuit sur deux, il se réveille après que ses "congénères" se sont rendormis bien repus. Il **peut** à ce moment là, **éliminer** un Loup-Garou, s'il le désire.

Le Pyromane

Pouvoir unique.

Comme son nom l'indique, ce personnage est affublé d'un énorme défaut. Espérons qu'il pourra maîtriser son vice incendiaire et s'occuper de la bonne maison, au bon moment, afin de rendre service au village menacé !

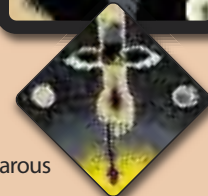
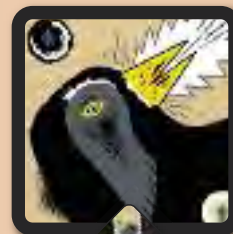


- À l'appel de son rôle, le Pyromane **peut, une seule fois** dans la partie, désigner un bâtiment sur lequel le meneur de jeu dépose le marqueur "**feu**". Au matin suivant, après que tous les habitants ont constaté le sinistre, le bâtiment est définitivement retiré de la table. Son ex-occupant n'est **pas** éliminé du jeu, il devient un Vagabond.
- Si le Pyromane a désigné le bâtiment où **habite la victime** du jour des Loups-Garous, le premier Loup-Garou à droite de la victime est éliminé, complètement carbonisé. Affolés par les flammes, les éventuels Loups-Garous survivants n'ont pas le temps de passer à table ! Dans ce cas là il n'y a **pas** de victime.

Le Corbeau

Pouvoir permanent.

Cet individu adore faire connaître secrètement ses suspicions de culpabilité, en collant juste avant l'aube, une affiche anonyme pleine de perfides accusations envers le propriétaire du logis concerné. Son impact est certain malgré le manque de courage de notre oiseau !



- Chaque fin de nuit, après que les Loups-Garous se sont rendormis (à l'appel de son rôle), le Corbeau **peut désigner** un des joueurs qu'il soupçonne. Le meneur dépose alors le marqueur "**affiche anonyme**" sur le logis du joueur désigné.
- Ce joueur aura automatiquement **2 voix** de plus **contre** lui au prochain décompte des votes.
- Le Corbeau **peut** déposer "l'affiche anonyme" sur la **taverne**, même si le Tavernier n'a pas encore participé par son vote à une élimination.
- Le Corbeau ne peut désigner **aucun Vagabond**.

Conseils aux meneurs

L'utilisation de l'extension "Village" ne change **ni les règles** du jeu de base "les Loups-Garous de Thiercelieux" **ni de l'extension** "Nouvelle Lune".

Utilisez le **rappel des tours de jeu** en page 5.

Ajoutez au fur et à mesure de vos envies les nouveaux personnages et bâtiments que vous aimez, ne les utilisez **pas en trop grand nombre**.

Après la mise en place de la partie et les attributions de personnages cachés, jetons et bâtiments, procédez à un tour de table de **présentation des joueurs**. Chacun pourra alors **interpréter** son rôle de villageois, notable ou Vagabond de la façon qui lui semblera la plus amusante pour tous.

Pour la **première partie**, nous vous conseillons de choisir les bâtiments uniquement parmi les Fermiers, l'Institutrice, le Châtelain et le Confesseur.

Dans les parties suivantes, nous vous recommandons de respecter la répartition suivante : 1/3 de Fermiers, 1/3 de Vagabonds et 1/3 de bâtiments spéciaux.

Vous trouverez plus de conseils sur :

www.loups-garous.com

À la fin de la partie

Dans le grand sac noir siglé d'une fenêtre, vous rangerez les 14 bâtiments, avec, dans le petit sac plastique transparent, les 29 jetons rôle.

Dans le moyen sac rouge marqué d'une ombre de Loup-Garou, vous rangerez les 29 cartes personnages et les 3 autres cartes plus petites "pouvoir".



Illustrations du jeu de base (et du Corbeau) : Alexios Tjoyas.

Illustrations pour "Le Village" : Stéphane Poinso.

Design boîte et mise en page : Hervé Marly.

Remerciements pour leur aide à ce nouvel opus : Manu 95 et sa bande du week-end à Thiercelieux du 15 juin 2009 (les premiers testeurs), Greg le pompier de Saint-Nazaire (le Loup blanc), Thierry Lebourg (les premiers croisements), Marc Nunes (le Fouet magique), Pierre Gaubil (l'Euro enthousiasme), Philippe Mouret (le Transgène humain), Stéphane Poinso (la patience, l'adaptation et la rapidité), Delphine Montalant (la re-re-relectrice), Jean Michel Papin (le chaudron), Freddy Decombe et Caroline Ottavis (le soutien moral) et chacun de vous pour votre confiance.

"Le Village" est une création de Philippe des Pallières et Hervé Marly, publiée en octobre 2009 par "lui-même" S.A.R.L.

Édité par **lui-même**

La Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz
contacts : infos@lui-meme.net

Le Pacte

des Loups-Garous de Thiercelieux



Un jeu de Philippe des Pallières et Hervé Marly

**Pour célébrer la fondation du village par le professeur Philippe et maître Hervé,
la totalité des Locaterciens* les ont invités pour un grand banquet festif.**

**Avec ses bâtiments repeints à neuf pour l'occasion,
la Grand-place est à présent toute pimpante.**

**Le ban et l'arrière-ban de tout le canton
s'y trouvent fraternellement réunis pour ripailler.**

**Profitant de cet événement historique,
un Pacte d'alliance pour la survie du village est conclu entre tous.**

Cette louable intention résistera-t-elle aux mauvais instincts de certains ?

Cela semble compromis !

**Car, dans le but d'anéantir cette fragile espérance,
certains des plus affreux personnages ayant fréquenté Thiercelieux
se sont habilement dissimulés parmi les convives !**

**Toutefois pour lutter contre ces forces malfaisantes,
d'autres personnages très puissants sont décidés à utiliser leurs pouvoirs
pour de plus nobles aspirations...**

Il reste donc un espoir !

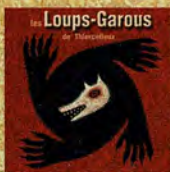
Quel sera l'avenir de Thiercelieux ?

* Habitants de Thiercelieux.

Présentation du jeu au fur et à mesure des publications par le professeur Philippe et maître Hervé, lycanto-historiens, et dans la connaissance actuelle de leurs recherches.

En 2001 paraît le jeu de base :

Les Loups-Garous de Thiercelieux



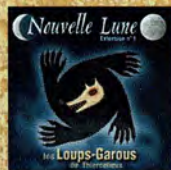
« Dans l'Est sauvage, le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu devenu la proie des Loups-Garous... Les Villageois

doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants ».

- 24 cartes personnages

En 2006 paraît l'extension n° 1 :

Nouvelle Lune



« Des messagers secrets, au péril de leur vie, sont venus nous faire part de l'évolution de la terrible menace.

Toutefois la résistance s'organise et de nouveaux personnages aux talents

prometteurs ont rejoint le combat contre les terribles Loups-garous ! »

- 36 cartes événements
- 8 variantes
- 5 nouveaux personnages

En 2009 paraît l'extension n° 2 :

Le Village



« Le village de Thiercelieux n'était plus qu'un désert de ruines. De tous les coins du pays, les

volontaires ont afflué pour s'installer dans les maisons, les fermes et les échoppes flambant neuves et recréer une vie digne de ce site merveilleux. Toutefois il demeure que certains esprits chagrins font courir un bruit inquiétant : de sinistres loups-garous se seraient immiscés dans leur nouvelle communauté ! »

- 29 cartes personnages
dont 3 nouveaux personnages
- 29 jetons rôles
- 14 silhouettes bâtiments

En 2012 paraît l'extension n° 3 :

Personnages



« Depuis de nombreux cycles lunaires, la quiétude était enfin revenue dans les environs de "Thiercelieux".

Jusqu'à ce qu'un *enfanton sauvageon* regagne la forêt profonde pour hurler chaque nuit et que des monstres polymorphes laissent les traces de terribles forfaits. Les villageois convoquent alors, depuis les confins de la contrée, d'autres "Personnages" très puissants, pour lutter contre cette abominable engeance... »

- 24 cartes personnages
- 17 nouveaux personnages



En 2014 paraît la présente compilation : **Le Pacte**

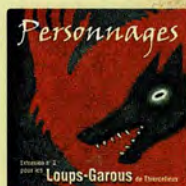
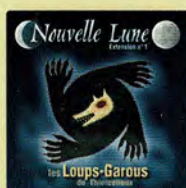
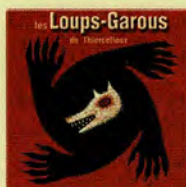
« Un Pacte d'alliance pour la survie du village a été conclu entre tous. » Certes, voici une honorable ambition, mais résistera-t-elle aux mauvais instincts de certains ?

Cela pourrait sembler compromis, car dissimulés parmi les invités, les plus affreux personnages qui aient jamais fréquenté Thiercelieux sont venus pour anéantir cette fragile espérance !

Reste un espoir : d'autres personnages très puissants sont également présents pour permettre au village de combattre ces forces « malfaisantes »

- 47 cartes personnages
- 29 jetons rôles
- 14 silhouettes de bâtiments
- 36 cartes événements
- 8 variantes

Qu'y a-t-il dans Le Pacte ?



Les Loups-garous



Simples Loups-garous
(4 cartes)
p. 8



Grand-Méchant-Loup
(1 carte)
p. 8



L'Infect Père des Loups
(1 carte)
p. 8

Les ambigus

(qui peuvent changer
leur personnage)



Voleur
(1 carte)
p. 13



Servante Dévouée
(1 carte)
p. 13



Comédien
(1 carte)
p. 13



Enfant Sauvage
(1 carte)
p. 14



Chien-Loup
(1 carte)
p. 14

Matériel

36 cartes événements - 47 cartes "personnages"

Les villageois



Simples Villageois
(9 cartes)
p. 9



Petite fille
(1 carte)
p. 10



Villageois-Villageois
(1 carte)
p. 9



Salvateur
(1 carte)
p. 10



Voyante
(1 carte)
p. 9



L'Ancien
(1 carte)
p. 10



Cupidon
(1 carte)
p. 9



Bouc Émissaire
(1 carte)
p. 10



Sorcière
(1 carte)
p. 9



Idiot
(1 carte)
p. 11



Chasseur
(1 carte)
p. 10



Capitaine
(1 tuile)
p. 12

Les solitaires

(qui ont leur but personnel)



Loup-Garou Blanc
(1 carte)
p. 15



Ange
(1 carte)
p. 15



Joueur de Flûte
(1 carte)
p. 15



Abominable Sectaire
(1 carte)
p. 15

29 jetons "rôles visibles"

14 silhouettes "bâtiments" - 3 tuiles

(pages 9 à 12)



2 Sœurs
(2 cartes)
p. 11



3 Frères
(3 cartes)
p. 11



Renard
(1 carte)
p. 11



Montreur d'Ours
(1 carte)
p. 12



Juge Bègue
(1 carte)
p. 12



Chevalier à l'Épée Rouillée
(1 carte)
p. 12

Les personnages du Village

(qui doivent être joués avec les bâtiments)



Pyromane
(1 carte)
p. 18



1 tuile
Feu



Corbeau
(1 carte)
p. 19



1 tuile
Corbeau

36 cartes événements

« Nouvelle Lune »



Sans oublier
les 9 variantes
de Nouvelle Lune
(pages 19 à 22)

Les personnages
de Nouvelle Lune
(qui doivent être joués
avec les cartes événements)



Gitane
(sans Philtre)
(1 carte)
p. 23



Garde
Champêtre
(1 carte)
p. 23

Les bâtiments et jetons

« rôles visibles »

(pages 16 à 18)



15 jetons **Vagabonds**



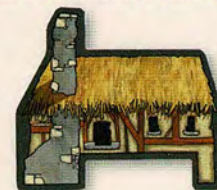
6 jetons **Vaches**
et 6 bâtiments **Fermes**



1 jeton **Confesseur**
et 1 bâtiment **Eglise**



1 jeton **Potion**
et 1 bâtiment **Masure**



1 jeton **Pain**
et 1 bâtiment **Boulangerie**



1 jeton **Rasoir** et 1 bâtiment
échoppe du **Barbier**



1 jeton **Timbale**
et 1 bâtiment **Taverne**



1 jeton **Blason**
et 1 bâtiment **Manoir**



1 jeton **Cloche d'école**
et 1 bâtiment **Ecole**



1 jeton **Clefs** et 1 bâtiment
maison du **Bailli**



Principes généraux d'une partie de Loups-Garous de Thiercelieux

Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours.

Durant les nuits, les joueurs ont tous les yeux fermés, puis à tour de rôle le meneur demandera aux personnages nocturnes d'ouvrir les yeux (se réveiller) pour utiliser leur pouvoir. Lorsque tous les rôles nocturnes auront été appelés, le meneur demande à tous les joueurs d'ouvrir les yeux (le village se réveille).

Chaque jour, au réveil du village, les victimes éventuelles des personnages nocturnes sont révélées. Puis tous les joueurs survivants débattront pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans le fragile espoir de garantir la survie du village...

Le but de chaque joueur dépendra de son identité secrète.

Pour connaître les buts liés aux différents Personnages, voir page 7.

Mise en place

Les joueurs désignent ou tirent au sort un meneur de jeu qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu, ou celui qui a déchiffré la règle, ou encore un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance.
(Pour plus de conseils au meneur, surfez sur www.loups-garous.com).

Le meneur de jeu prépare les cartes personnages nécessaires ainsi que les bâtiments, si vous désirez les utiliser. Puis il distribue à chaque

joueur 1 carte personnage face cachée et un éventuel jeton bâtiment. Chaque joueur regarde discrètement sa carte personnage, puis la pose face cachée devant lui ou dans la découpe de son bâtiment.

La partie peut commencer...

Déroulement du jeu

Il est strictement interdit de révéler sa carte personnage à quiconque, mais tout peut être dit !

Le meneur suivra le tableau d'appel des personnages pour diriger la partie (voir page 24).

A - Le meneur endort le village :

Le meneur dit : "C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux".

Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Le meneur appelle ensuite à tour de rôle les différents personnages nocturnes en jeu.

B - Lorsqu'ils ont tous été appelés, le meneur réveille le village :

Le meneur dit : "c'est le matin, le village se réveille, tout le monde ouvre les yeux..."

Le meneur désigne alors les éventuels joueurs victimes des personnages nocturnes.

Il contrôle l'intervention des personnages qui ont un pouvoir à exercer après la révélation des victimes.

Puis le village débat des éventuelles suspicions. Le meneur anime et relance les débats.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le cœur du jeu. Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles. Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre, et les soupçons finissent toujours par tomber juste. Enfin, presque toujours !

C - À l'instant qu'il juge propice, le meneur déclenche le vote du village :

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Les joueurs sont censés éliminer un joueur suspecté de compromettre la survie du village. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé.

La voix du Capitaine compte double. Le joueur éliminé révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs.

Recommencer les tours de jeu à la **phase A**, jusqu'à ce qu'un joueur ou groupe de joueurs aient rempli leur objectif de victoire.



Les différents types de personnages en jeu

Chaque joueur reçoit une carte personnage. Il est dorénavant, pour le pire et le meilleur, un habitant du village de Thiercelieux : un *locatercien*. Cette carte lui donne une identité secrète le faisant appartenir à un des groupes suivants, avec pour chacun son propre objectif de victoire. Certains personnages possèdent un pouvoir particulier.

Les Loups-garous (page 8)

Les simples Loups-Garous, le Grand Méchant Loup, l'Infect Père des Loups.

Leur objectif de victoire :
éliminer les autres habitants du village.

Les Villageois (pages 9 à 12)

Les Simples Villageois, le Villageois-Villageois, Cupidon, la Voyante, le Chasseur, la Sorcière, la Petite Fille, l'Idiot du Village, l'Ancien, le Bouc Émissaire, le Salvateur, le Corbeau, le Pyromane; le Chevalier à l'Épée Rouillée, le Renard, les Deux Sœurs, les Trois Frères, le Juge Bègue, le Montreur d'Ours.

Leur objectif de victoire :
éliminer les loups-garous.

Les Ambigus (pages 13 - 14)

Le Voleur, le Comédien, le Chien-Loup, l'Enfant Sauvage ou la Servante Dévouée.

Leur objectif de victoire :
faire gagner leur camp qui pourrait changer durant la partie.

Les Solitaires (page 15)

Le Loup-Garou Blanc, l'Abominable Sectaire, le Joueur de flûte, l'Ange.

Leur objectif de victoire :
réaliser leur objectif propre.

Les personnalités du village (pages 18-19)

En plus de leur identité secrète, quelques habitants peuvent recevoir un bâtiment qui leur donne une identité publique. Un pouvoir supplémentaire associé aux bâtiments est utilisable par ces personnalités.

Leur but reste celui de leur identité secrète, mais ils disposent maintenant d'un pouvoir plus grand pour y parvenir.

Ce sont : *les Fermiers, le Confesseur, le Rebouteux, l'Institutrice, le Bailli, le Châtelain, le Boulanger, le Tavernier, le Barbier.*

Les Vagabonds ne possèdent pas de logement, mais peuvent se voir attribuer par le Bailli un éventuel bâtiment rendu vacant par l'élimination de son propriétaire. Ils bénéficieront du pouvoir associé à ce bâtiment.

Deux habitants pourront de surcroit être nommés à une charge honorifique. Ces distinctions leur donnent une capacité particulière supplémentaire à leur éventuel pouvoir.

Ce sont : *le Capitaine et le Garde Champêtre (pages 12 et 23).*



Les personnalités de Nouvelle Lune (page 23)

Certains personnages n'apparaissent que si l'on utilise les cartes événements de Nouvelle Lune.

Leur but est le même que les autres villageois : éliminer les Loups-Garous...

Ce sont : *La Gitane (sans philtre) et le Garde Champêtre (page 23).*

En résumé :

Un joueur pourrait être un Tavernier/Sorcière élu Capitaine par le village. Il possèdera donc les 3 pouvoirs, ce qui est très positif pour le village. Malheureusement, il se fait mordre par l'Infect Père des Loups.

En plus de ses 3 pouvoirs, le Tavernier devient alors secrètement Loup-garou. Sachant que durant la première nuit, Cupidon l'a fait tomber amoureux du Barbier/Voyante que le Tavernier avait lui-même désigné Garde-Champêtre, que va-t-il donc se passer !...

Dans les pages suivantes, nous allons vous détailler les caractéristiques des personnages et personnalités suivants les différentes éditions et extensions parues à ce jour.



Les personnages du Pacte



Les Loups-Garous

Ils peuvent être mortellement dangereux et remettre en cause la survie du village.

Leur but : éliminer les autres habitants du village.

Ils sont appelés la nuit à tour de rôle par le meneur de jeu pour utiliser leur capacités particulières.

Les Simples Loups-Garous



Chaque nuit, ils dévorent un Villageois. Le jour, ils essaient de masquer leur identité nocturne

pour échapper à la vindicte populaire.

Leur nombre peut varier suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées.

En aucun cas un simple Loup-Garou ne peut dévorer un Loup-Garou.

Le Grand-Méchant-Loup



À Thiercelieux, les petits cochons ne sont pas les seuls à redouter le Grand-Méchant-

Loup. Il est énorme et son appétit est gigantesque. À cause de lui, des villages entiers furent rayés de la carte ! Chaque nuit, il se réveille et dévore

avec les autres Loups-Garous. Mais tant qu'aucun Loup-Garou, Enfant Sauvage ou Chien-Loup n'est éliminé, il se réveille seul une deuxième fois et dévore une autre victime. Il ne peut pas dévorer de Loup-Garou.

L'Infect Père des Loups



Le tout premier Loup-Garou de nos contrées, le père de tous leurs pères, avait deux pouvoirs :

le premier était de propager son engeance par une morsure spéciale et le second de fuir ce monde en s'endormant pour quelques siècles. Heureusement pour nos ancêtres récents, il s'était depuis longtemps assoupi. Les auteurs de cet ouvrage souhaitent bon courage aux villageois d'aujourd'hui et signalent que l'Infect Père des Loups vient juste de se réveiller d'un long sommeil, et qu'il a très faim ! Chaque nuit, il se réveille et dévore avec les autres Loups-Garous. Mais une fois

dans la partie, s'il le désire, après que les Loups-Garous se sont endormis, il lève la main. Cela signifie que la victime n'est pas dévorée mais *infectée*. L'Infect Père des Loups ne peut utiliser son pouvoir spécial qu'une seule fois dans la partie. Le meneur touche alors cet habitant infecté qui devient immédiatement (et secrètement) Loup-Garou, il participera désormais toutes les nuits au festin des Loups-Garous. S'il possédait un pouvoir nocturne, il sera réveillé par le meneur les tours suivants pour utiliser ce pouvoir, en plus d'être appelé avec les Loups-Garous.

Voir également page 15 :

Le Loup-Garou Blanc



Les Villageois

Attachés à la survie du village, les personnages suivants défendent son harmonie avec détermination.

Devant les menaces, ils seront amenés à éliminer ceux qu'ils soupçonnent d'être trop dangereux, même si cela leur est douloureux.

Leur but : éliminer les loups-garous.

Le Simple Villageois



Il n'a aucune compétence particulière. Ses seules armes sont la capacité d'analyse des comportements

pour identifier les Loups-Garous, et la force de conviction pour empêcher l'exécution de l'innocent qu'il est.

Le Villageois-Villageois



Ce personnage possède une âme claire et transparente comme l'eau d'un ruisseau montagnard. Il méritera l'écoute attentive de ses pairs et rendra sa parole décisive dans les moments cruciaux. Quel pouvoir peut être aussi grand que d'inspirer aux honnêtes gens une confiance absolue ? Les Loups-Garous se ruent-ils pour éliminer cet être sans pouvoir secret ? Préféreront-ils débusquer des villageois aux pouvoirs plus menaçants ? Sur ses 2 faces, cette carte possède l'illustration de Simple Villageois.

À la distribution, le village aura donc la certitude absolue que son propriétaire est bel et bien un innocent Simple Villageois.

Conseil au meneur : ce personnage peut devenir un Capitaine ou un Garde Champêtre de confiance.

La Voyante (appelée la nuit)



Chaque nuit, elle voit la carte d'un joueur de son choix. Elle doit aider les autres Villageois, mais rester

discrète pour ne pas être démasquée par les Loups-Garous.

Cupidon (appelé la première nuit)



En décochant ses célèbres flèches magiques, Cupidon a le pouvoir de rendre 2 personnes

amoureuses à jamais. La première nuit (tour préliminaire), il désigne les 2 joueurs (ou joueuses) amoureux. Cupidon peut, s'il le veut, se désigner comme l'un des deux

Amoureux. Si l'un des Amoureux est éliminé, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un Amoureux ne doit jamais éliminer son aimé, ni lui porter aucun préjudice (même pour faire semblant !).

Attention : si l'un des amoureux est un Villageois et l'autre un Loup-garou ou le Joueur de flûte, le but de la partie change pour les amoureux. En effet, afin de pouvoir vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, Loups-Garous et Villageois, en respectant les règles de jeu.

La Sorcière (appelée la nuit)



Elle sait concocter **2 potions** extrêmement puissantes : **une potion de guérison**, pour ressusciter

le joueur dévoré par les Loups-Garous, **une potion d'empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur. La Sorcière doit utiliser chaque potion **1 seule fois** dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 potions la même nuit. Le matin, suivant la ou les potions utilisées, il pourra y avoir 2 joueurs éliminés ou aucun !

La Sorcière peut également utiliser la potion de guérison à son profit, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être dévorée par les Loups-Garous.

Le Chasseur



S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou éliminé malencontreusement par les villageois, le Chasseur

doit répliquer avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

Cas particulier : le Chasseur est l'Amoureux d'un joueur éliminé, avant de quitter la partie le Chasseur doit immédiatement éliminer un autre joueur de son choix. Cela peut entraîner une partie où il ne reste aucun joueur survivant. Dans ce cas la victoire n'appartient à aucun des camps.

La Petite Fille



La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, espionner les Loups-Garous pendant

leur réveil. Si elle se fait surprendre par un des Loups Garous, elle pourra être dévorée immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée.

La Petite Fille ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des Loups-Garous. Elle n'a pas le droit de se faire passer pour un Loup-Garou et d'ouvrir grand les yeux.

Le Salvateur (appelé la nuit)



Ce personnage peut préserver les Villageois de la morsure des Loups-garous... Chaque nuit le Salvateur

est appelé avant les Loups-Garous. Le Salvateur désigne alors un joueur au meneur de jeu. (Il est de tradition que le Salvateur reproduise d'abord avec sa main la figure dessinée sur la carte). Le joueur ainsi désigné sera protégé la nuit durant (et celle-ci seulement) contre les Loups-garous. Même désigné par eux il ne sera pas éliminé du jeu.

Attention : Le Salvateur a le droit de s'auto protéger. Le Salvateur n'a pas le droit de protéger 2 nuits de suite le même joueur. La protection du Salvateur ne donne aucun résultat sur la Petite fille. (Elle est en pleine crise de préadolescence et rien ne saurait lui éviter d'avoir des ennuis). Le Salvateur ne protège ni du Joueur de flûte ni de l'infection par l'Infect Père des Loups.

L'Ancien



Il a victorieusement traversé toutes les terribles épreuves de la vie, et a acquis une résistance hors du

commun ! Les Loups-garous devront s'y prendre à 2 fois pour le dévorer. La première fois que l'Ancien du village est dévoré par les Loups-garous il survit ; le meneur de jeu ne retourne pas

sa carte. L'Ancien est éliminé seulement la deuxième fois qu'il est dévoré. Le vote du village, la potion d'empoisonnement de la Sorcière, le tir du Chasseur et le rasoir du Barbier éliminent l'Ancien du premier coup. Mais désespérés d'avoir éliminé un tel puits de sciences, les Villageois perdent leurs pouvoirs spéciaux jusqu'à la fin de la partie. Il n'est pas affecté par l'Infect Père des loups si c'est la première fois qu'il est mordu.

Attention : si l'Ancien du village se fait soigner par la Sorcière, il récupère une seule vie. (Variante pour les courageux : si l'Idiot est déjà révélé, il sera éliminé avec l'Ancien car le village ayant perdu sa sagesse revient sur sa décision d'épargner l'Idiot).

Le Bouc émissaire



C'est bien triste, mais à Thiercelieux, quand quelque chose ne va pas c'est toujours lui qui en subit injustement

les conséquences...

Si le vote du village amène une égalité, c'est le Bouc émissaire qui est éliminé à la place des ex aequo. À lui de bien manœuvrer pour éviter cette triste conclusion. Si le Bouc émissaire est éliminé, il lui reste une prérogative à exercer. Il désigne qui votera ou ne votera pas durant la prochaine journée.

Attention : désigner 1 seul joueur pour voter, c'est risquer de le faire dévorer par les Loups-garous la nuit suivante. Il n'y aurait alors pas de vote du Village. (Sauf bien entendu si le joueur désigné est un Loup-garou, ou que les Loups-Garous fassent exprès de ne pas l'éliminer...)

L'Idiot du village



Quel village n'a pas son Idiot ? Il fait un peu n'importe quoi, mais il est tellement attachant

que personne ne lui voudrait de mal... Si le village vote contre lui, l'Idiot du village retourne sa carte. À cet instant les Villageois comprennent leur erreur et ils le gracient immédiatement. Dorénavant il continue à jouer, mais il a perdu son droit de vote. Que vaudrait le vote d'un idiot... Il n'y aura pas de nouveau vote à ce tour.

Attention : si les Loups-garous le dévorent, l'Idiot du village est éliminé. Si l'Idiot est éliminé alors qu'il était le Capitaine du village, il ne transmet pas sa fonction, il n'y aura donc plus de Capitaine. Si le Chasseur tire sur l'Idiot, ce dernier est éliminé.

Les Deux Sœurs

(appelées la première nuit)



Certains *locaterciens* les confondent quand ils croisent une des Deux Sœurs au détour d'un chemin creux. Le sourire qui s'affiche sur le visage de la jeune fille après qu'on a tenté sa chance au jeu du prénom est difficile

à interpréter : la jeune nubile est-elle heureuse d'avoir été identifiée, ou s'amuse-t-elle de la méprise ? En tout cas, les Deux Sœurs s'entendent comme les doigts de la main ou les cheveux d'une même mèche. C'est certes encourageant d'avoir un proche sur qui compter dans ces moments incertains ! La première nuit, à l'appel du meneur, elles se réveillent ensemble et se reconnaissent. Pour les joueurs expérimentés : au cours de la partie, de temps en temps (un tour sur deux ou au gré du meneur), elles se réveillent à nouveau et se concertent rapidement et en silence sur les décisions à prendre pour sauver le village.

Conseil au meneur : particulièrement puissant avec des pratiquants de la langue des signes.

Les 3 Frères

(appelés la première nuit)



Tout le village résonne de leurs joyeux éclats verbaux quand ils regagnent la maison après le travail des champs. Pendant les débats, un simple coup d'œil entre eux leur permet de prendre une bonne décision quant à l'avenir du village. La première nuit, à l'appel du meneur, ils se réveillent ensemble et se reconnaissent. Pour les joueurs expérimentés : au cours

de la partie, de temps en temps (un tour sur deux ou au gré du meneur), ils se réveillent à nouveau et, rapidement et en silence, se concertent sur les décisions à prendre pour sauver le village.

Conseil au meneur : encore plus puissant avec des pratiquants de la langue des signes. À n'utiliser que dans les grands villages. Si le village est très grand, vous pouvez même y associer les Deux Sœurs !

Le Renard

(appelé la nuit)



À Thiercelieux, tout le monde apprécie le flair de ce personnage vif et discret, sauf peut-être les poules

et surtout les Loups-Garous.

La nuit, à l'appel du meneur, le Renard peut désigner un groupe de trois joueurs voisins, dont il montre du doigt le joueur central. Si dans ce groupe se trouve au moins un Loup-Garou, alors le meneur fait un signe affirmatif au Renard. Dans ce cas, le Renard pourra utiliser à nouveau son pouvoir une nuit suivante. Si aucun Loup-Garou ne fait partie du groupe désigné, le Renard perd définitivement son pouvoir ; par contre, il bénéficie d'une information de taille innocentant trois joueurs d'un coup.

Remarque : le meneur appelle le Renard toutes les nuits, mais celui-ci n'est en aucune mesure tenu d'utiliser son pouvoir chaque nuit.

Conseil au meneur : le Renard ne voit pas les cartes ; le meneur lui indique simplement s'il y a ou s'il n'y a pas de Loup-Garou parmi ces trois joueurs.

Le Montreur d'Ours



Ah ! Qu'il est doux à ma mémoire, ce bruit de chaîne qui ruisselle en glissant sur les

pavés de "la place des Trois Routes", accompagné par le grognement d'Ursus. Ah ! Qu'il est loin ce temps où Titan, le Montreur d'Ours, dirigeait avec maestria son compagnon dans un ballet si gracieux qu'on en pleurait chaque été à Thiercelieux. Ursus avait en outre ce pouvoir si précieux, de détecter les lycanthropes cachés près de lui. Chaque matin, juste après la révélation des éventuelles victimes nocturnes, si au moins un Loup-Garou est ou devient directement voisin du Montreur d'Ours, alors le meneur grogne pour signifier aux joueurs que l'ours du Montreur a senti le danger. Seuls les voisins toujours en jeu sont pris en compte.

Conseil au meneur : pour faciliter les choses, les joueurs éliminés sortent de la partie, ou s'écartent de la table. Si le Montreur d'Ours est *infecté**, alors le meneur grognera tous les tours, tant que le Montreur d'Ours n'est pas éliminé.

* Voir *L'Infect Père des Loups*, page 8.

Le Juge Bègue



Le plus jeune fils du meunier était doué pour les études et rêvait d'être avocat. Comme son père avait bien réussi

à rouler ses clients dans la farine, il l'envoya faire son droit dans la grande cité voisine. Un léger défaut de prononciation interdit au jeune homme le prestige tant convoité d'être défenseur de la veuve et de l'orphelin. Toutefois, il regagna le village de Thiercelieux auréolé du titre guère moins prestigieux de juge itinérant. Une fois dans la partie, le Juge Bègue peut décider qu'il y aura 2 votes consécutifs et deux éliminations de suspect. Le Juge Bègue signifie au meneur sa décision par un signe particulier qu'il utilise pour désigner un habitant durant un vote du village. Le deuxième vote est aussitôt déclenché sans débat par le meneur, juste après l'élimination due au premier vote. Le "Ju-juge Bè-bègue" aura montré ce signe particulier durant la première nuit, à l'appel du meneur.

Conseil au meneur : soyez toujours très attentif au comportement du Juge Bègue durant les votes, afin de ne pas manquer son signe particulier.

Le Chevalier à l'Épée Rouillée



"Don Quitousse" est un très vieux chevalier à la retraite. Il est assez épuisé par une vie de quêtes à travers le monde et

n'entretient plus très bien son noble outil. La rouille s'est peu à peu déposée sur le tranchant émoussé de sa fidèle protectrice mais jamais il ne la quittera pour une autre. Il dort encore tous les soirs avec elle ces temps-ci : gare aux importuns !

Si le Chevalier est dévoré, il est éliminé,

mais un des Loups-Garous est contaminé par l'épée rouillée. Parmi les Loups-Garous coupables de cette élimination, le premier Loup-Garou situé à gauche du Chevalier à l'Épée Rouillée sera éliminé la nuit suivante. Cette élimination due à la maladie sera révélée par le meneur le matin après la disparition du Loup-Garou. Celui-ci aura donc survécu à sa blessure durant une journée.

Attention : les joueurs pourront en déduire que tous les habitants situés entre le défunt Chevalier à l'Épée Rouillée et le Loup-Garou malade sont d'innocents villageois.

Charge honorifique

Parce qu'ils sont très respectés, certains reçoivent une charge honorifique.

Celle-ci leur donne une capacité particulière à manier avec circonspection.



Le Capitaine

On ne naît pas Capitaine, on le devient...

La médaille du Capitaine est confiée à l'un des joueurs au cours

de la partie, en plus de sa carte personnage. Le Capitaine est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

Voir également *le Garde-Champêtre*, page 23

Les ambigus

Ils peuvent tout aussi bien être alliés ou devenir ennemis du village.
Durant la partie, ils peuvent changer de camp ou de personnage.

Leur but : faire gagner le camp auquel ils appartiennent.

Le Voleur

(appelé la première nuit)



Si on veut jouer le Voleur, il faut ajouter deux cartes Simples Villageois en plus de toutes celles déjà choisies.

Après la distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

La première nuit, le Voleur pourra prendre connaissance de ces deux cartes, et échanger sa carte contre une des deux autres. Si ces cartes sont deux Loups-Garous, il est obligé d'échanger sa carte contre un des deux Loups-Garous. Il jouera désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie.

La Servante Dévouée



Qui pourrait rêver d'une meilleure servante que celle qui donne sa vie pour ses maîtres ? Ne vous

réjouissez pas trop vite, car l'ambition dévorante qui la possède pourrait causer la fin du village !

Avant révélation de la carte du joueur éliminé par le conseil du village, elle peut se révéler en montrant sa carte.

Dans ce cas, la Servante Dévouée perd sa carte, puis elle prend la carte du joueur éliminé sans la dévoiler aux autres et endosse le rôle de l'éliminé jusqu'à la fin de la partie.

Attention : si elle est amoureuse, la Servante Dévouée ne peut pas utiliser son pouvoir. Son amour est plus fort que sa volonté de changer de personnage.

Conseil au meneur : temporez la révélation de la carte du joueur éliminé par le village afin de laisser le temps à la Servante Dévouée de se révéler. Si elle endosse un rôle à pouvoir, le meneur appellera l'ex-Servante Dévouée les nuits suivantes sous l'intitulé de ce nouveau rôle. Tout particulièrement la première nuit suivante, afin de "réinitialiser" ce nouveau rôle.

En règle générale, ce nouveau rôle endossé par la Servante Dévouée voit sa capacité totalement renouvelée et doit être joué comme s'il s'agissait de la première nuit. En revanche, les éventuels effets précédemment appliqués sur le joueur éliminé sont annulés.

Précisions : si le joueur éliminé était *infecté**, amoureux, charmé, Capitaine, Garde Champêtre ou Cupidon, l'ex-Servante Dévouée ne l'est pas.

Si l'ex-Servante Dévouée était *charmée*, Capitaine ou Garde Champêtre, elle ne l'est plus.

Si l'ex-Servante Dévouée était *infecté**, elle l'est toujours.

Si l'ex-Servante Dévouée devient :

- **Joueur de flûte**, le meneur indique à ce nouveau Joueur de Flûte quels sont les joueurs précédemment charmés.

- **Comédien, Garde Champêtre, Gitane (sans Philtre)** : de nouvelles cartes ne sont pas distribuées ; ne restent que celles non utilisées.

Pour plus de précisions, rendez-vous sur www.loups-garous.com

** Voir l'Infect Père des Loups, page 8.*

Le Comédien

(appelé la nuit)



Bateleur infatigable, il s'est arrêté au village pour y donner quelques représentations avant

de descendre passer l'hiver dans des contrées plus hospitalières. Aussi doué pour faire apprécier les farces et les comédies que pour interpréter les grands textes tragiques, il possède tous les talents pour restituer le répertoire du théâtral national. Avant la partie, le meneur choisit 3 cartes personnage ayant des capacités spéciales. Après la distribution des rôles, ces cartes sont placées faces visibles au centre de la table. Chaque nuit, à l'appel du meneur, le Comédien peut désigner une de ces cartes et utiliser le pouvoir correspondant jusqu'à la nuit

suivante. Si le Comédien utilise une carte personnage, le meneur ôte cette carte de la table. Elle ne pourra plus être utilisée.

Attention : les cartes proposées ne peuvent être des cartes de Loups-Garous.

Conseil au meneur : dans le choix des cartes proposées au Comédien, vous pouvez introduire un peu de chaos dans le village ou au contraire contrer un clan de loups très puissant.

Si le Voleur est également présent, vous devez tout d'abord disposer les 2 cartes du Voleur, puis ensuite seulement les 3 cartes du Comédien.

L'Enfant Sauvage



Abandonné dans la forêt par ses parents dans sa plus tendre enfance, il y fut élevé par des loups.

Dès qu'il sut marcher à quatre pattes, l'Enfant Sauvage se mit à errer aux abords de Thiercelieux.

Un beau jour, fasciné par un habitant du village qui marchait debout avec grâce et prestance, il en fit son modèle en secret. Il décida alors d'intégrer la communauté de Thiercelieux et pénétra, inquiet, dans le village. La communauté fut émue par sa fragilité, l'adopta et l'accueillit en son sein. Que deviendra-t-il : honnête Villageois ou terrible Loup-Garou ? Toute son existence, le cœur de l'Enfant Sauvage balancera entre ces deux alternatives.

Puisse son modèle le confirmer dans son humanité nouvelle. L'Enfant Sauvage est un villageois.

La première nuit, à l'appel du meneur, il désigne un joueur modèle.

Si durant la partie le joueur désigné est éliminé, l'Enfant Sauvage devient Loup-Garou et se réveillera la nuit suivante avec ses congénères, dévorera avec eux toutes les nuits jusqu'à la fin de sa partie. En revanche, tant que son modèle est vivant, l'Enfant Sauvage demeure un villageois. Que son modèle s'avère ou non être un Loup-Garou ne change rien à l'affaire !

Rien n'empêche l'Enfant Sauvage de participer à l'élimination de son modèle s'il le désire. Si son modèle est vivant lorsque tous les Loups-Garous sont éliminés, il a gagné avec les villageois. Si son modèle est éliminé et que seuls des Loups-Garous survivent avec lui, c'est aussi une victoire pour notre Enfant Sauvage.

Conseil au meneur : ne pas révéler la véritable nature de l'Enfant Sauvage éliminé par le vote du village peut être amusant. Le doute à propos de sa véritable identité subsiste alors : était-il villageois ou Loup-Garou, avant d'être éliminé ?

Le Chien-Loup



Tous les chiens savent au tréfonds d'eux-mêmes que leurs ancêtres étaient loups et que c'est l'Homme

qui les a maintenus dans cet état de compagnons enfantins et craintifs, mais fidèles et généreux. En tout cas, seul le Chien-Loup peut décider s'il obéira à son maître humain et civilisé ou s'il écouterait l'appel de la nature

sauvage enfouie dans ses entrailles. La première nuit, il choisit s'il désire être Simple Villageois ou Loup-Garou. S'il désire être Loup-Garou, il se réveillera avec eux toutes les nuits et participera désormais à la désignation de la victime dévorée. Sinon, il garde les yeux clos et gagnera avec les villageois.

Ce choix est définitif !

Conseil au meneur : ne pas révéler la véritable nature du Chien-Loup éliminé par le vote du village peut être amusant. Le doute à propos de sa véritable identité subsiste alors : était-il villageois ou Loup-Garou avant d'être éliminé ?



Les solitaires

Leur passé pourrait sans doute nous dévoiler pourquoi ils détestent les habitants de Thiercelieux.

Une certitude : ils font vraiment peur à tout le monde !

Leur but : réaliser leur propre objectif, indépendamment de leur camp.

Le Loup-Garou blanc (appelé la nuit)



Ce très malfaisant personnage déteste autant les Loups-Garous que les villageois ! Dans un

ouvrage récent, intitulé "Le Village", on raconte qu'une étrange mutation serait survenue au sein même de la population lycanthropique.

Chaque nuit, il se réveille et dévore avec les autres Loups-Garous. Mais une nuit sur deux, à l'appel du meneur, il se réveille seul et peut éliminer un Loup-Garou.

Le but de ce personnage est de rester le seul survivant du village.

Dans ce cas-là seulement il gagne la partie.

L'Ange



La vie fangeuse d'un village infesté de créatures maléfiques le dégoûte ; il souhaite être victime

du pire cauchemar, pour se réveiller enfin paisible dans son lit douillet. Quand l'Ange est en jeu, la partie débute toujours par le débat du village suivi d'un vote éliminatoire, puis d'une

première nuit. Si l'Ange réussit à attirer le vote discriminatoire des villageois ou la vindicte dévorante des lycanthropes pour être éliminé au premier tour, il pourra sortir vainqueur du cauchemar et gagner la partie.

Alors le jeu s'arrête : les joueurs peuvent commencer immédiatement une nouvelle partie.

S'il échoue, il deviendra Simple Villageois pour la suite de la partie.

Conseil au meneur : n'hésitez pas à rappeler l'éventuelle présence de l'Ange lors de la première journée ! Les débats seront plus animés, les beaux parleurs étant protégés par cette angélique menace !

Le Joueur de flûte (appelé la nuit)



Ignominieusement chassé du village, il est revenu des années plus tard sous le couvert d'une fausse identité

pour exercer sa terrible vengeance.

Chaque nuit à l'appel du meneur de jeu, le Joueur de flûte charme 2 nouveaux joueurs. Dès l'instant où il ne reste plus que des joueurs charmés, le Joueur de flûte a gagné contre tous les autres. (Même si cela arrive suite à un vote du Village ou grâce aux Loups-Garous).

S'il est infecté par l'Infect père des loups, il devient un simple Loup-garou. Son objectif initial, qui était vouloir charmer tous les joueurs, est donc abandonné. Il va collaborer avec les Loups-Garous pour leur victoire commune.

Attention : le Joueur de flûte ne peut s'auto-charmer. Le Salvateur ne protège pas du charme. La Sorcière ne guérit pas du charme. Les Loups-Garous ne sont pas immunisés contre le charme. Les joueurs charmés conservent tous leurs pouvoirs et caractéristiques. Le charme ne se transmet pas entre Amoureux.

L'Abominable Sectaire



Son but : réaliser son propre objectif, indépendamment de son camp. Depuis son enfance, et

peut-être à cause d'un manque d'amour ou d'intérêt prodigué par ses proches, ce pauvre hère ne s'aimait pas du tout. En grandissant, il a transféré cette haine sur tous ceux qui lui sont étrangers. C'est pourquoi on le désigne aujourd'hui sous le triste nom d'Abominable Sectaire.

Avant le début de la partie, le meneur divise le village en 2 groupes, selon un critère évident (sexe, lunettes, taille, âge, etc.) et l'annonce à voix haute au village.

L'Abominable Sectaire fera fatalement partie de l'un ou l'autre des 2 groupes.

Le but de ce personnage est l'élimination de tous les joueurs du groupe qu'il déteste, c'est-à-dire celui auquel il n'appartient pas.

Dans ce cas-là, et seulement dans ce cas, il gagne la partie. Il n'a pas de pouvoir particulier : son habileté à manipuler les habitants du village est sa seule arme !

S'il est infecté par l'Infect Père des Loups, il devient Loups-garous.

Conseil au meneur : il n'est pas obligatoire de constituer 2 groupes de tailles identiques. N'hésitez pas si nécessaire à préciser devant tout le monde à quel groupe appartient chaque habitant.

Les personnages spécifiques du Village

Voir page 18 et 19 :

le Corbeau et Pyromane

Les personnages spécifiques de Nouvelle Lune

Voir page 23 :

Le Garde Champêtre
et la Gitane (sans philtre)



Les bâtiments

et jetons « rôles visibles »

Certains habitants de Thiercelieux occupent un bâtiment qui leur donne un pouvoir supplémentaire. Ce pouvoir est soit permanent, donc actif durant toute la partie, soit unique, donc utilisable une seule fois.

Un bâtiment détruit retire à son occupant le pouvoir associé.

Le meneur récupère le jeton qui ne sera pas remis en jeu.

Un occupant éliminé du jeu rend son jeton au meneur. Son bâtiment devient alors disponible à l'usage d'un Vagabond.

S'il le désire, un Vagabond désigné par le Bailli pourra dorénavant occuper ce bâtiment et profiter de son pouvoir entièrement rétabli.

29 jetons « rôle visible »

Ces jetons servent à répartir les rôles visibles de tous les joueurs, selon la manière choisie par le meneur :

15 baluchons
Vagabonds



6 vaches
pour les
Fermiers

Le chapelet
du Confesseur



Le mortier
du Rebouteux

Les clefs
du Bailli



Le rasoir
du Barbier

Le pain
du Boulanger



La timbale
du Tavernier

La cloche
de l'école



Le blason
du Châtelain

Les fermes

occupées par les Fermiers.
(Il y a 6 fermes en jeu.)

Pouvoir permanent.



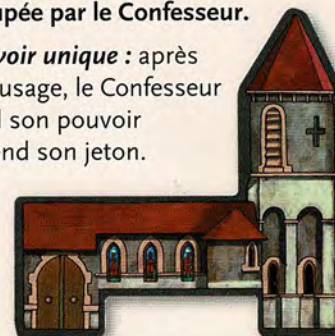
Dans nos chères campagnes, les Fermiers sont nombreux et leur influence reste très importante.

- Dès le deuxième tour, les Fermiers débattent et votent pour désigner parmi eux le Capitaine.
- S'il est éliminé, le Capitaine désigne son successeur uniquement parmi les Fermiers survivants.
- Si le dernier Fermier est éliminé, il n'y a plus de Capitaine.

L'église

occupée par le Confesseur.

Pouvoir unique : après son usage, le Confesseur perd son pouvoir et rend son jeton.



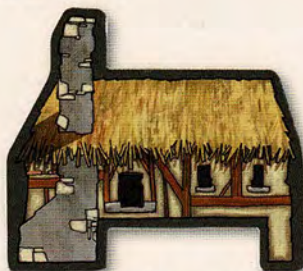
Ce personnage peut entendre en confession un paroissien de son choix dont il voudrait connaître les secrets.

- N'importe quand durant la journée, même après la désignation par vote du joueur éliminé, le Confesseur désigne un joueur qui aura l'obligation immédiate de lui montrer secrètement sa carte personnage.

La mesure

occupée par le Rebouteux.

Pouvoir unique : après son usage, le Rebouteux perd son pouvoir et rend son jeton.



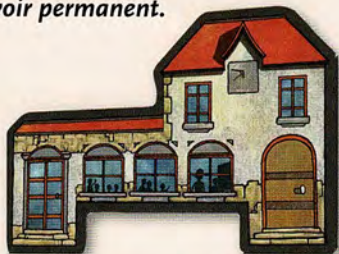
En quelques secondes, notre talentueux Rebouteux peut vous rendre votre jeunesse ainsi que tous ses bienfaits.

N'importe quand durant la journée, le Rebouteux peut rendre à un joueur le pouvoir unique qu'il a déjà utilisé. Le meneur rend au joueur le jeton qui rétablit le pouvoir lié à son bâtiment (pour un nouvel usage unique).

L'école

occupée par l'Institutrice.

Pouvoir permanent.



Au village, l'Institutrice réprimande souvent ceux qui montrent du doigt.

- Chaque jour, juste avant les votes, l'Institutrice peut interdire à 2 joueurs au plus de voter durant ce tour. Elle ne vote jamais.
- L'Institutrice et les joueurs empêchés de voter peuvent débattre lors du conseil du village.
- L'Institutrice peut empêcher le Tavernier de voter.
- L'Institutrice n'empêche aucun Vagabond de voter.

La boulangerie

occupée par le Boulanger.

Pouvoir permanent.



A Thiercelieux, c'est toujours lui le premier réveillé pour préparer sa journée quotidienne. Parfois, juste avant l'aube, il lui semble apercevoir des Loups-Garous qui rentrent de leur forfait...

Chaque nuit, le Boulanger ouvre les yeux immédiatement après que le meneur de jeu ait fini de prononcer la phrase "...les Loups-garous s'endorment !".

Après quelques instants le meneur demande au Boulanger de se rendormir.

L'échoppe du Barbier

occupée par le Barbier.

Pouvoir unique :

après son usage, le Barbier perd son pouvoir et rend son jeton.



Ce fameux Barbier est un artiste du rasoir. Il lui arrive parfois de profiter de son outil pour faire justice tout seul, afin d'éliminer un personnage qu'il juge suspect...

- N'importe quand durant la journée, le Barbier peut éliminer un joueur de son choix.
- Si le joueur éliminé est un Loup-Garou*, le Barbier est félicité par le village et survit à son acte. Sinon le Barbier est aussitôt éliminé.
- Le Barbier ne peut pas éliminer un Vagabond.

* : simple Loup-Garou, Grand-Méchant-Loup, Infect Père des Loups ou Loup-Garou blanc.

La taverne

occupée par le Tavernier.

Pouvoir : permanent et conditionnel.



Pour faire prospérer son commerce, il a à cœur de ne s'attirer les foudres d'aucun genre de clientèle, surtout que sa taverne est ouverte de l'aube à la nuit tombée...

- Les Loups-Garous ne le dévorent pas et les villageois ne peuvent pas voter contre lui.
- S'il a voté contre une personne qui se trouve éliminée (même graciée), il perd son immunité et son jeton.
- La tradition veut qu'il vote toujours seul avant les autres (sauf s'il a perdu son immunité), ce qui peut compliquer sa tâche.

Remarque : Bien sûr, tous les pouvoirs spéciaux peuvent s'appliquer contre lui (son immunité n'est que relative).

La maison du Bailli

Pouvoir : permanent.



Représentant de l'ordre et de la loi, c'est lui qui porte la responsabilité d'attribuer les logements vacants aux Vagabonds.

- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli peut désigner un Vagabond de son choix. Ce Vagabond change de place pour s'asseoir derrière le bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le "jeton pouvoir" associé au bâtiment s'il était déjà utilisé.
- Si un matin plusieurs bâtiments sont libres, on procédera de même pour chaque bâtiment.

Remarque : l'élimination du Bailli entraîne la fin de la distribution des logements. La maison du Bailli restera vide. Les Vagabonds ont donc tout intérêt à protéger le Bailli s'ils espèrent récupérer un logis !



Le manoir occupé par le Châtelain.

Pouvoir unique :
après son usage
le Châtelain
perd son pouvoir
et rend son jeton.

Bien entendu son attitude hautaine est parfois énervante, mais c'est le seul qui par une tradition ancienne et non abolie à ce jour, peut gracier un condamné. Le Châtelain reste donc une personnalité respectée avec laquelle il vaut mieux être en bons termes.

- Après n'importe quel vote, le Châtelain peut, sur demande de la future victime, faire grâce à un villageois désigné par le vote du village. Le joueur ne sera donc pas éliminé et ne révélera pas sa carte personnage.
- Un Châtelain égoïste peut évidemment se gracier lui-même...



Les Vagabonds (Pas de bâtiment.)

Pouvoir : permanent.

Ces courageux sans-logis n'aspirent qu'à intégrer le village afin de laisser libre cours à leur désir de se rendre utiles...

- Les pouvoirs de l'Institutrice, du Barbier, du Corbeau et du Pyromane n'ont pas d'effet sur les Vagabonds.
- Lorsqu'un bâtiment se libère, le Bailli désigne un Vagabond de son choix. Le joueur change de place pour s'asseoir derrière ce bâtiment, rend son jeton baluchon et récupère le jeton pouvoir associé au bâtiment.
- Un Vagabond peut refuser d'occuper une maison proposée par le Bailli.

Les personnages spécifiques au Village

Le Pyromane (appelé la nuit)



Comme son nom l'indique, ce personnage est affublé d'un énorme défaut. Espérons qu'il pourra maîtriser son vice incendiaire et s'occuper de la bonne maison, au bon moment, afin de rendre service au village menacé !

À l'appel de son rôle, le Pyromane peut, une seule fois dans la partie, désigner un bâtiment sur lequel le meneur de jeu dépose la tuile "feu".

Au matin suivant, après que tous les habitants ont constaté le sinistre, le bâtiment est définitivement retiré de la table. Son ex-occupant n'est pas éliminé du jeu, il devient un Vagabond.

Si le Pyromane a désigné le bâtiment où habite la victime du jour des Loups-Garous, le premier Loup-Garou à droite de la victime est éliminé, complètement carbonisé. Affolés par les flammes, les éventuels Loups-Garous survivants n'ont pas le temps de passer à table ! Dans ce cas-là il n'y a pas de victime.

Attention : il est nécessaire de jouer avec les bâtiments pour utiliser ce personnage.

(ne peuvent être joués
sans les bâtiments)

Le Corbeau (appelé la nuit)



Cet individu adore faire connaître secrètement ses suspicions de culpabilité, en collant juste avant l'aube, une affiche anonyme pleine de perfides accusations envers le joueur concerné. Son impact est certain malgré le manque de courage de notre oiseau !

Chaque fin de nuit, après que les Loups-Garous se sont rendormis, à l'appel de son rôle le Corbeau peut désigner un joueur qu'il suspecte. Le meneur dépose alors le marqueur "affiche anonyme" devant le bâtiment du joueur désigné. Ce joueur aura automatiquement 2 voix de plus contre lui au prochain décompte des votes. Le Corbeau peut déposer "l'affiche anonyme" sur la taverne, même si le Tavernier n'a pas encore participé par son vote à une élimination. Le Corbeau ne peut désigner aucun Vagabond.

Nouvelle Lune

Combinez les **36 cartes événements** de Nouvelle Lune
avec différents personnages
pour obtenir des parties de jeu palpitantes !

Cueillette sylvestre
Toutes les
joueuses partent
dans la forêt
cueillir de mystérieuses
plantes indispensables
à la Sorcière.
Elles rentreront au
coucher du soleil.
Elles ne participent ni
aux **débats**, ni aux **votes**.
Les joueurs ne peuvent
pas voter contre elles.
La Sorcière récupère une
potion **supplémentaire**
juste avant la nuit.

le Petiot
Le ou la plus jeune
du village, sera le "Petiot".
Celui-ci **part** chercher de
l'aide au village voisin.
Le Petiot va dans une autre pièce et ne
participera ni aux débats, ni aux votes :
il ne pourra pas non plus être dévoré.
On le **rappelle** le matin
suivant et il reprend
sa place normale mais
son **vote vaudra triple**.
Les autres joueurs vont bien entendu
le mettre au courant
des derniers événements.

Somnambulisme
La **Voyante** est devenue
sommnambule.
Dorénavant et jusqu'à
la fin de la partie,
le meneur donnera
à **haute voix** l'identité
secrète du personnage
qu'elle a découvert.
Cependant on ne saura
toujours pas **quel joueur**
a été espionné.

Les variantes

Sans oublier les **9 variantes** ainsi que les **2 personnages**
à découvrir dans les pages suivantes...

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 - Clair de lune | 5 - Double-je |
| 2 - La communauté des hameaux | 6 - Fête de la moisson |
| 3 - « En tout cas,
c'est sûrement pas lui. » | 7 - La peste noire |
| 4 - Murs-murs | 8 - Fascination lycanthropique |
| | 9 - Nouvelle Lune |

.../...

Clair de lune

Cette atmosphère angoissante met idéalement en valeur toutes les variantes que nous vous proposons plus loin.

Installez-vous dehors sous la voûte étoilée, formez un cercle autour du meneur. Portez des vêtements d'époque, écoutez une musique adaptée à cette époque lointaine.

Dans cet environnement obscur où l'on pourrait presque entendre le hurlement des loups, disposez devant chaque joueur une petite bougie allumée.

Dorénavant, chaque matin le meneur souffle la bougie posée devant la victime des Loups-garous, et chaque soirée après le vote, la victime du village éteint sa propre bougie. Il fera de plus en plus sombre dans le village, et les survivants seront alors les seuls bien visibles, tout prêts à être dévorés.

Vous pouvez également adopter une version terriblement stressante pour les Loups-garous : c'est eux-mêmes qui, d'une façon ou d'une autre, devront éteindre la bougie de chacune de leur victime. Attention, si plus d'une bougie s'éteint, il n'y a pas de victime.

La communauté des hameaux

Lorsque vous réunissez beaucoup d'amis pour jouer aux Loups-garous de Thiercelieux, vous pouvez créer plusieurs villages.

L'idéal est d'avoir une pièce par village. En extérieur vous pouvez jouer en écartant les groupes d'une vingtaine de mètres.

Chaque village nécessite un jeu complet. Il est recommandé d'avoir un meneur par village, mais vous pouvez organiser les successions jour/nuit simultanément pour tous les villages.

Les parties se déroulent normalement, mais les joueurs peuvent décider de quitter leur village à tout moment de la partie, sauf durant la nuit et sauf s'ils sont désignés par la vindicte populaire pour être éliminés.

Le joueur qui décide de changer de village pour convenance personnelle quitte la table avec sa carte qu'il garde secrète. Il intègre un autre village de son choix pendant le jour, et devra frapper à la porte ou attendre au loin qu'on l'autorise à intégrer son nouveau village.

Pour éviter un trop grand désordre, les organisateurs pourront décider de limiter les allées et venues d'un village à l'autre (par exemple pas plus de 2 départs par village). Il est possible que dans un village il y ait plusieurs personnages identiques, voire même que les Loups-garous désertent un village jugé trop dangereux, dans ce cas les Villageois de ce village gagnent leur partie.

Attention : vouloir déménager trop souvent vous fait prendre un risque supplémentaire. Les Villageois de la région de Thiercelieux ont souvent l'esprit de clocher ! À tort, un nouvel arrivant est toujours suspect...

Nous avons vu des villages Tourangeaux que nous ne nommerons pas, où tout nouvel arrivant était systématiquement condamné par le tribunal populaire...

En tout cas, c'est sûrement pas lui !

Voici une nouvelle façon de voter pour désigner la victime du tribunal populaire. C'est une mini-variante à utiliser de temps à autre dans une partie.

Tous les Villageois en jeu se lèvent. Puis le voisin de gauche du dernier

joueur éliminé désigne un Villageois dont il garantit l'innocence. Ce premier votant reste debout, il devra se faire innocenter s'il veut survivre.

Le Villageois innocenté s'assied puis désigne à son tour un Villageois qu'il désire sauver et qui s'assiéra également. Ainsi de suite jusqu'au dernier joueur debout.

Ce dernier joueur est la victime du vote du village. Bien entendu, les débats restent possibles pendant le vote.

Attention : dans cette variante, les Loups-Garous peuvent facilement s'innocenter les uns les autres et échapper ainsi à leur juste châtiment. Soyez très attentifs à qui innocente qui. Le village doit faire en sorte que les Loups-Garous soient les tous derniers à voter pour être sûr d'en éliminer un.

"Murs-murs"

Cette variante peut se cumuler avec d'autres.

Avant la nuit, les habitants de Thiercelieux ont tous l'habitude de passer lire les petits graffitis anonymes inscrits sur le petit mur derrière la mairie.

Chaque Villageois encore en jeu inscrit une courte phrase de son choix sur un petit papier et le donne au meneur. L'auteur de chaque graffiti doit rester anonyme, mais chacun est libre d'écrire tout ce qu'il veut : soupçons, avertissements, commentaires, dénonciations, compliments, déclaration d'amour... Lorsqu'il les a tous récupérés, le meneur lit tous ces graffitis dans le désordre. Les Villageois peuvent alors s'endormir l'esprit encore tout bouleversé par ces petits messages.

Double "Je"

a) La petite complication

(De 7 à 9 joueurs, si vous désirez jouer à plus nombreux il vous faudra un deuxième jeu de base.)

Cette variante permet à chacun d'interpréter un vrai rôle, son personnage étant visible par tous : la Voyante, le Chasseur, la Sorcière, Cupidon, le Salvateur, l'Ancien, le Bouc émissaire et jusqu'à 2 Simples Villageois sont les personnages que vous allez incarner. On distribue à chacun une de ces cartes face visible.

On distribue ensuite à chaque joueur une seconde carte face cachée appelée carte d'alignement parmi les suivantes : 2 Loups-Garous et 5 à 7 Simples Villageois suivant le nombre de joueurs. Chaque joueur conserve secrète la carte d'alignement qu'il a reçue tant qu'il n'est pas éliminé.

Cette carte d'alignement indique au joueur le camp auquel il appartient : Loups-Garous ou Villageois. Le but des joueurs dont la carte d'alignement est un Loup-Garou est d'éliminer les joueurs dont la carte d'alignement est un Villageois, et vice-versa.

Ne pas distribuer les personnages suivants : Voleur, Petite Fille, Idiot, Joueur de flûte.

b) La grande complication

Préparez les cartes comme précédemment, mélangez-les puis distribuez deux cartes faces cachées par joueur, ces cartes resteront secrètes.

Ce qui peut se passer de différent : la Sorcière peut être Voyante, le Chasseur peut être Salvateur, l'Ancien peut être Bouc émissaire.

Quand un joueur a au moins une carte Loup-Garou, il est Loup-Garou. Si ce joueur a en plus une carte à pouvoir spécial, il peut évidemment l'appliquer.

Fête de la moisson à Thiercelieux

Il est conseillé de mettre plus de Loups-garous qu'habituellement. Tous les pouvoirs sont jusqu'à la fin de la partie perturbés par l'excès de boisson selon les indications suivantes :

- Les Loups-garous ne peuvent dévorer que le voisin de l'un d'entre eux.
- La Voyante est ivre, elle ne sait plus très bien analyser de quels cerveaux lui proviennent ses intuitions : la Voyante désigne à son habitude un joueur dont elle veut connaître l'identité secrète, mais en réponse, le meneur lui donne les 3 identités du groupe constitué par le joueur désigné et ses 2 voisins. Le meneur ne doit pas préciser quel joueur incarne quel personnage.
- Le Chasseur doit choisir sa victime parmi l'un de ses deux voisins.
- La Petite fille a du mal à gérer son sommeil. Elle se réveille trop tard pour espionner les Loups-garous et ne peut épier que la Sorcière.
- Le Voleur, s'il possède toujours sa carte de Voleur, doit durant la première nuit et avec la complicité du meneur, l'échanger contre celle d'un joueur de son choix. Chaque joueur, au matin suivant, devra vérifier son personnage.
- Le Capitaine devra voter seul avant tous les autres joueurs.
- Le Bouc émissaire n'est plus éliminé à la place des *ex-aequo*, mais à la place d'un de ses deux voisins éliminé par le vote du village.

- L'Idiot ivre n'est pas plus idiot que d'habitude (ni moins), rien ne change pour lui.

- La Sorcière est distraite, elle ne dispose que d'une seule potion et de plus, quand elle utilise son pouvoir, elle se trompe parfois de flacon.

Après que la Sorcière ait désigné un joueur, le meneur jette le couvercle et le fond d'une boîte de Loups-garous et selon leur disposition au sol donne à voix haute le résultat de la potion :

  > Guéri

  > Guéri et transformé en Simple Villageois

  > Guéri et transformé en Loup-Garou

  > Éliminé

- Cupidon, comme à son habitude, choisit les Amoureux qui, après s'être reconnus, se rendorment. Il désigne ensuite un seul des 2 amoureux et un autre joueur.

Le meneur les réveille pour qu'ils se reconnaissent, ils deviennent amants puis se rendorment.

Dorénavant :

- Le trompé n'entraîne personne dans sa mort.
- Un amant entraîne les 2 autres dans sa mort.

L'Amoureux trompé ne peut voter contre l'Amoureux trompeur, qui lui peut le faire.

Il est interdit aux 2 amants de voter l'un contre l'autre.

- Le Salvateur ne peut protéger que lui-même ou un de ses 2 voisins.
- Le Joueur de flûte ne charme qu'un joueur à la fois.

Les personnages spécifiques à Nouvelle Lune

(ne peuvent être jouées sans cartes événements)

Le Garde Champêtre



Chaque villageois a rêvé de porter un jour cet uniforme prestigieux, de "rouler" le tambour

du Garde Champêtre et de déclamer d'une voix puissante les événements importants au hameau tout entier, comme s'il les avait choisis lui-même.

L'insigne de Garde Champêtre est attribuée par le Capitaine à un habitant de son choix, de façon visible et en supplément d'une carte personnage. Pas de cumul des mandats : le Capitaine ne peut pas se nommer lui-même.

Avant la partie, le meneur choisit un certain nombre de cartes événements (hormis les cartes spiritisme). Elles seront confiées au Garde Champêtre dès sa nomination. Chaque matin, à partir du lendemain de sa nomination, le meneur demande au Garde Champêtre si celui-ci a quelque chose à annoncer. Dans l'affirmative, celui-ci lit à voix haute la carte événement de son choix, à la façon d'une annonce publique. À tout instant, après l'annonce d'un événement et avant le vote du village, le Capitaine peut révoquer le Garde Champêtre puis en nommer un nouveau.

Conseil au meneur : ne pas préparer plus de 5 cartes pour les joueurs ne maîtrisant pas "Nouvelle Lune".

Attention, certaines de ces cartes sont redoutables...

Précisions : Si un Garde Champêtre est désigné comme nouveau Capitaine, il doit transmettre sa charge de Garde Champêtre à un autre habitant.

Si le Garde Champêtre est éliminé, c'est le Capitaine qui désigne son successeur.

Si le Capitaine est éliminé, le nouveau Capitaine peut désigner un nouveau Garde Champêtre ou conserver le même.

La Gitane (sans Philtre) (appelée la nuit)



La sœur d'Esmeralda, qu'on nommait tout simplement la Gitane, connaissait les Voies

de l'Au-Delà.

Il lui suffisait sans aucun artifice ni onguent de se concentrer et de contempler le ciel à la nouvelle lune pour communiquer avec l'âme des disparus.

Au début du jeu, le meneur prend les 5 cartes spiritisme de "Nouvelle Lune" et les garde en main.

Chaque nuit, le meneur appelle la Gitane et lui demande si elle désire utiliser son pouvoir. Dans l'affirmative,

le meneur lit à haute voix les 4 questions d'une carte spiritisme de son choix. La Gitane (sans Philtre) valide une des questions par geste. Puis, elle désigne au meneur l'habitant qui devra poser cette question.

Le matin suivant, le joueur désigné devient spirite et pose cette question à voix haute. Avec une forte voix sépulcrale, le premier joueur éliminé répond à cette question par "Ouiiiii" ou "Noooooon".

La carte est ensuite défaussée.

LES TOURS DE JEU

Préparation en début de partie :

- Distribution des cartes personnages
- Distribution des bâtiments
- Séparation du village en 2 groupes pour l'Abominable Sectaire
- Cartes de la Gitane (sans Philtre)
- Cartes du Garde Champêtre
- Cartes du Comédien puis Cartes du Voleur
- Élection du Capitaine (ou plus tard dans la partie)

Ordre d'appel des personnages, à moduler selon leur présence.

Personnages appelés la 1^{ère} nuit :

- Voleur
- Comédien
- Cupidon
- Voyante
- Renard
- Amoureux
- Juge Bègue (signe)
- 2 Sœurs
- 3 Frères
- Enfant Sauvage
- Montreur d'Ours
- Corbeau
- Pyromane
- Salvateur
- Tous les Loups-Garous, y compris le Chien-Loup s'il a choisi d'être

un Loup-Garou, le Loup-Garou blanc, l'Infect Père des Loup et le Grand-Méchant-Loup.

La Petite Fille peut espionner.

- Le Boulanger ouvre et ferme rapidement les yeux
- Infect Père des Loup
- Grand-Méchant-Loup
- Sorcière
- Gitane (peut désigner une Spirite)
- Joueur de Flûte
- Joueurs charmés

Chaque nuit :

- Comédien
- Voyante
- Renard
- Corbeau
- Pyromane
- Salvateur
- Tous les Loups-Garous, y compris le Chien-Loup s'il a choisi durant la première nuit d'être un Loup-Garou, l'Enfant Sauvage si son modèle est éliminé et l'éventuel joueur infecté par l'Infect Père des Loups.
- La Petite Fille peut espionner.
- Le Boulanger ouvre et ferme rapidement les yeux
- Loup-Garou blanc (une nuit sur deux)
- Infect Père des Loups

- Grand-Méchant-Loup (tant qu'aucun loup-garou n'est éliminé)
- Sorcière
- Gitane (peut désigner une Spirite)
- Joueur de Flûte
- Joueurs charmés

Chaque journée :

- Révélation des victimes
- Grogement de l'Ours
- Spirite (désignée par la Gitane - sans Philtre)
- Garde Champêtre
- Débat
- Vote et appel à la Servante Dévouée
- L'Ange vainqueur (uniquement si éliminé au 1er vote)
- L'Éventuel second vote (si le Juge Bègue le décide) et appel à la Servante Dévouée.

Recommencer à l'étape « chaque nuit », etc.

Nous recommandons au meneur de jeu de se faire aider pour gérer la partie, éventuellement par le premier joueur éliminé. Vous pouvez utiliser une copie du tableau ci-dessus pour ne pas oublier de personnages.

Illustrations du jeu de base,
de Nouvelle Lune et du Corbeau :
Alexios Tjoyas

Illustration du Village :
Stéphane Poinot

Illustration de Personnages,
design de la boîte du Pacte :
Misda et Christine Deschamps

Mise en page de la règle : Caroline Ottavis

Nous remercions les centaines
de personnes qui nous ont aidées depuis
le début de l'aventure des Loups-garous
de Thiercelieux, quelque part, au siècle
dernier, et qui sont trop nombreuses pour
être toutes citées.

Le Pacte est distribué en France par Asmodee
10, rue Jacqueline Auriol - 78041 Guyancourt
www.asmodee.com

Le Pacte est une création
de Philippe des Pallières et Hervé Marly,
édité par « lui-même » en septembre 2014



© septembre 2014,
janvier 2017

Contact : infos@lui-meme.net
www.loups-garous.com