

Loup-Garou



Pendant la nuit les Loups-Garous trucident un pauvre villageois qui n'avait rien demandé...



Le villageois n'a pas de capacité particulière, il villageoite tout simplement...



La petite fille peut espionner pendant la nuit pour découvrir qui sont les loups-garous.



Lorsque le (gros c... de) chasseur est tué, il peut désigner une personne qu'il emportera dans la tombe avec lui.



Au début du jeu, cupidon désigne deux amoureux qui seront liés toutes la partie, si l'un meurt l'autre meurt aussi...



Pendant la nuit, après l'attaque des loups-garous, la sorcière peut utiliser une potion de vie pour ressusciter quelqu'un ou une potion de mort pour tuer une personne.



Le maire est élu au premier tour par les joueurs. Sa voix compte double et il tranche en cas d'égalité. S'il est éliminé d'une manière que ce soit il se choisit un successeur. Ce rôle est cumulable avec le rôle de départ, autant dire qu'un loup-garou maire peut faire très mal !!!



L'ancien du village doit être attaqué deux fois par les loups-garous pour être tué. En revanche, s'il est exécuté par les villageois, tous les autres personnages (sauf les loups-garous et le joueur de flûte) perdent immédiatement tous leurs pouvoirs.



En cas d'égalité dans le vote du village, c'est le bouc émissaire qui meurt à la place. Cependant s'il meurt, il a le droit de désigner qui votera et qui ne votera pas au vote suivant du village. Si toutes les personnes désignées pour voter meurent d'une façon ou d'une autre avant le tour suivant, personne n'est éliminé par le village ce tour-ci.



Si l'idiot du village est éliminé par les villageois au cours de la journée, il ne meurt pas, il reste en vie. Mais il perd son droit de vote. S'il avait été élu maire du village, il n'est plus le maire. Les loups-garous peuvent éliminer l'idiot pendant la nuit, s'ils le désirent. Si l'ancien du village meurt après que l'idiot du village ait été gracié, le village (ayant perdu sa sagesse) revient sur sa décision, et tue l'idiot.



Le salvateur se réveille chaque nuit avant les loups-garous, et désigne au meneur de jeu un joueur qu'il protégera. Si ce joueur est la victime désignée par les loups-garous cette nuit, il survit à leur assaut. Le salvateur peut éventuellement se protéger lui-même, mais il ne peut pas protéger la même personne deux tours de suite. La protection du salvateur n'a aucune efficacité sur la petite fille.



Ennemi à la fois des villageois et des loups-garous, le joueur de flûte se réveille à la fin de chaque nuit et choisit chaque fois deux nouveaux joueurs qu'il va charmer. Puis, il se rendort et le meneur du jeu réveille tous les joueurs charmés (anciens et nouveaux) pour qu'ils se reconnaissent. Les joueurs charmés continuent à jouer normalement (quel que soit leur rôle), mais si, à n'importe quel moment, le joueur de flûte est en vie et tous les autres joueurs vivants sont charmés, le joueur de flûte gagne immédiatement, seul.



Lorsqu'on joue avec le voleur, on rajoute deux cartes. Le voleur choisit alors un rôle entre les deux ou peut décider de rester simple villageois. (Il ne peut pas si les deux cartes sont des loups-garous)



Durant la nuit, la voyante désigne une personne, le rôle de cette dernière lui est alors révélé.



L'intermittent intermitte de temps en temps c'est bien connu, il intermitte parfois tellement qu'il en oublie presque de desintermitter sur les anciens projets en cour...