

Le Pacte

des Loups-Garous de Thiercelieux



Un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly

Pour célébrer la fondation du village par le professeur Philippe et maître Hervé, les Locaterciens* ont invité nos deux compères à un grand banquet festif.

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

Le ban et l'arrière-ban du 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 !

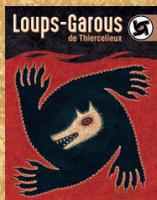
Quel sera l'avenir de Thiercelieux ?

* 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



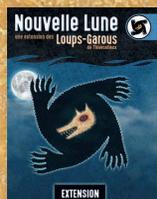
« Dans l'Est sauvage, le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu la proie des Loups-Garous... Les Villageois doivent se ressaisir pour éradiquer

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

- 24 cartes Personnage

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

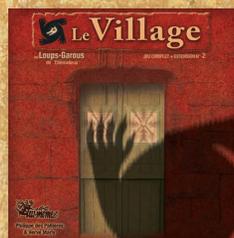
ont rejoint le combat contre les terribles Loups-Garous ! »

ont rejoint le combat contre les terribles Loups-Garous ! »

- 36 cartes Événement
- 9 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 introduits dans leur nouvelle communauté ! »

- 29 cartes Personnage dont 3 nouveaux personnages

- 29 jetons Rôle
- 14 silhouettes Bâtiment

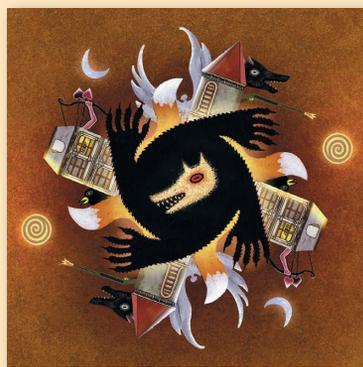
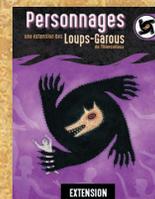
En 2012 paraît l'extension n° 3 :

Personnages

« Depuis de nombreux cycles lunaires, la quiétude était enfin revenue dans les environs de Thiercelieux. Jusqu'à ce qu'un enfant 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 Personnage
- 17 nouveaux personnages



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

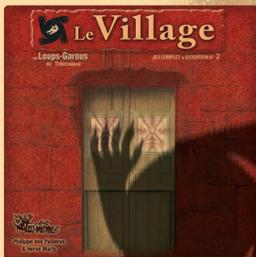
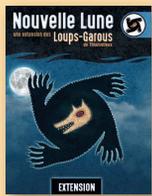
« Un Pacte d'alliance pour la survie du village a été conclu entre tous. » Certes, voici une honorable ambition, mais résistera-t-elle aux mauvais instincts de certains ?

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 !

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

- 47 cartes Personnage
- 29 jetons Rôle
- 14 silhouettes Bâtiment
- 36 cartes Événement
- 9 variantes

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



Matériel

36 cartes Événement - 47 cartes Personnage

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

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



Ancien
(1 carte)
p. 10



Cupidon
(1 carte)
p. 9



Bouc Émissaire
(1 carte)
p. 10



Sorcière
(1 carte)
p. 9



Idiot du Village
(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 Rôle Visible 14 silhouettes Bâtiment - 3 tuiles

(pages 9 à 12)



Deux Sœurs
(2 cartes)
p. 11



Trois 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 Événement « 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 Événement)



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



**Garde
Champêtre**
(1 carte)
p. 23

Les silhouettes Bâtiment et les jetons Rôle Visible (pages 16 à 18)



15 jetons **Vagabond**



6 jetons **Vache**
et 6 bâtiments **Ferme**



1 jeton **Confesseur**
et 1 bâtiment **Église**



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



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



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



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



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



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



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.

Au début de chaque nuit, le meneur demande à tous les joueurs de fermer les yeux. Puis il demande aux personnages nocturnes de les rouvrir (de se réveiller) à tour de rôle pour utiliser leur pouvoir. Lorsque tous les rôles nocturnes ont 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 débattent pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans le fragile espoir de garantir la survie du village...

Le but de chaque joueur dépend 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 lu les règles, 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 Personnage nécessaires ainsi que les bâtiments, si vous désirez les

utiliser. Puis il distribue à chaque joueur 1 carte Personnage face cachée et une éventuelle silhouette 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 l'ordre 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 et révèle leur identité.

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 le doigt vers le joueur qu'il souhaite éliminer.

Les joueurs sont censés éliminer un joueur suspecté de compromettre la survie du village. Le joueur qui recueille 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.

Un nouveau tour commence. Répétez ces phases jusqu'à ce qu'un joueur ou un groupe de joueurs ait rempli son objectif de victoire.

Les différents types de personnages en jeu

Chaque joueur reçoit une carte Personnage. Il est dorénavant, pour le meilleur et pour le pire, un habitant du village de Thiercelieux : un Locatercien. Cette carte lui révèle son identité secrète et le groupe auquel il appartient, 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, la Servante Dévouée.

Leur objectif de victoire :
faire gagner leur camp, qui est susceptible de changer en cours de partie.

Les Solitaires (page 15)

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

Leur objectif de victoire :
remplir leur propre objectif.

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 à leur bâtiment 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 bâtiment rendu vacant par l'élimination de son propriétaire. Ils bénéficient alors du pouvoir associé à ce bâtiment.

Deux habitants peuvent aussi se voir confier une charge honorifique. Ces distinctions leur donnent une capacité qui s'ajoute 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 Événement 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 selon 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.

Le meneur de jeu les appelle la nuit, à tour de rôle, afin qu'ils utilisent leurs pouvoirs.

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 change 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 insatiable. À cause de lui, des villages entiers ont été 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) Simple Loup-Garou. Désormais, il participera au festin des Loups-Garous toutes les nuits. 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 sa capacité d'analyse des comportements

pour identifier les Loups-Garous, et sa 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 de montagne. Ses pairs lui prêtent une oreille attentive et sa parole est décisive dans les moments importants. Quel pouvoir est plus grand que celui d'inspirer aux honnêtes gens une confiance absolue ? Les Loups-Garous se hâteront-ils d'éliminer cet être sans pouvoir secret ou préféreront-ils débusquer des villageois aux pouvoirs plus menaçants ? Les deux faces de cette carte proposent l'illustration de Simple Villageois.

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

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 deux personnes

amoureuses à jamais. La première nuit (de préparation), il désigne les deux 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 **deux potions** extrêmement puissantes : **une potion de guérison**, pour ressusciter

le joueur dévoré dans la nuit par les Loups-Garous et **une potion d'empoisonnement** utilisée la nuit pour éliminer un joueur de son choix. La Sorcière peut utiliser chaque potion une seule fois dans la partie. Elle peut se servir de ses deux potions la même nuit. Le matin suivant l'utilisation de ses potions, il pourra y avoir deux 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 éliminer 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 : si le Chasseur est l'amoureux d'un joueur éliminé, il doit immédiatement éliminer un autre joueur de son choix avant de quitter la partie. Il peut alors arriver qu'il n'y ait aucun survivant. Dans ce cas, la victoire ne revient 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 Sauveteur (appelé la nuit)



Ce personnage peut préserver les Villageois de la morsure des Loups-Garous...

Chaque nuit, le Sauveteur est appelé avant les

Loups-Garous et désigne un joueur au meneur de jeu. (Il est de tradition que le Sauveteur 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 Sauveteur a le droit de s'auto-protéger. Il n'a pas le droit de protéger deux nuits de suite le même joueur. Sa protection 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 Sauveteur ne protège ni du Joueur de Flûte ni de l'infection de l'Infect Père des Loups.

L'Ancien



Il a relevé toutes les épreuves de la vie et a acquis une résistance hors du commun ! Les Loups-Garous devront s'y

prendre à deux 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 science, 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 est éliminé avec l'Ancien, car le village ayant perdu sa sagesse, il 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 se solde par 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 un 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 font 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 le gracieux immédiatement. Dorénavant, il continue à jouer, mais il a perdu son droit de vote. Que pourrait bien valoir 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 était le Capitaine du village, il ne transmet pas sa fonction, ce rôle est définitivement perdu. 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 Trois Frères

(appelés la première nuit)



Tout le village résonne de leurs joyeux éclats de voix 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 se concertent rapidement et en silence 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 (les joueurs éliminés ne sont pas pris en compte). 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 aucun cas 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 les 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, un des deux voisins 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 grogne 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 deux votes consécutifs et deux éliminations de suspect. Le Juge Bègue signifie sa décision au meneur par un signe particulier qu'il utilise pour désigner un habitant durant un vote du village. Le deuxième vote est aussitôt déclenché par le meneur, juste après l'élimination due au premier vote. Il se déroule sans débats. 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 au début de la nuit suivante. Cette élimination due à la maladie est révélée par le meneur le matin suivant 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 (celui qui obtient le plus de voix l'emporte). On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine. Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour deux voix. En cas d'égalité, s'il est présent, son vote désigne la victime. Si le Capitaine est éliminé, il désigne son successeur dans son dernier souffle.

Voir également le Garde Champêtre, page 23

Les ambigus

Ils peuvent être les alliés ou devenir les 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 face cachée.

La première nuit, le Voleur prend connaissance de ces deux cartes et peut échanger sa carte contre l'une d'elles. 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 qui la dévore pourrait causer la perte du village !

La Servante Dévouée peut se révéler avant que ne soit dévoilée la carte du joueur éliminé par le conseil du village.

Dans ce cas, elle perd sa carte, prend celle du joueur éliminé sans la dévoiler et endosse son rôle 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 : prenez quelques instants pour dévoiler 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, le 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 *infectée**, 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) : on ne distribue pas de nouvelles cartes. Ne restent que celles qui n'ont pas été 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 face visible 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 telle carte, le meneur la retire 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 choix. 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. Il se réveillera la nuit suivante avec ses congénères et 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. Il partagera l'éventuelle victoire des Loups-Garous si son modèle a été éliminé. Il partagera l'éventuelle victoire des villageois si son modèle est toujours en vie.

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



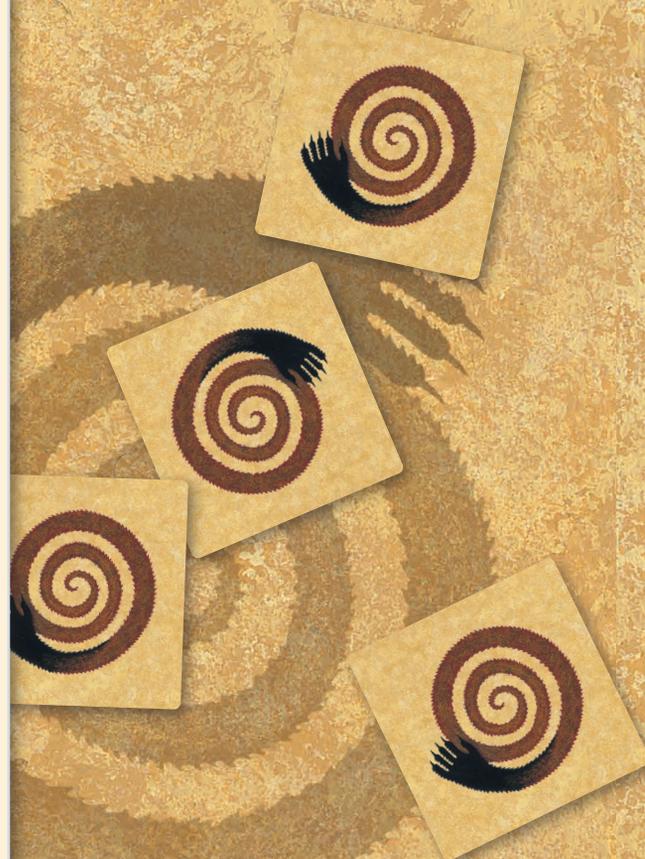
Tous les chiens savent au tréfonds d'eux-mêmes que leurs ancêtres étaient loups et que c'est l'Homme qui les a maintenus dans cet état de compagnons enfantins et craintifs, mais fidèles et généreux. En tout cas, seul le Chien-Loup peut décider s'il obéira à son maître humain et civilisé ou s'il écoutera 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 pour dévorer une victime. S'il choisit de rester villageois, il gardera les yeux clos durant les nuits et participera aux débats et votes des villageois le jour pour tenter d'éliminer les Loups-Garous.

Ce choix est définitif !

Conseil au meneur : comme pour l'Enfant Sauvage, il peut être amusant de ne pas révéler la véritable nature du Chien-Loup éliminé...



Les solitaires

Leur passé pourrait sans doute nous expliquer 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 maléfisant 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 maléfisantes le dégoûte. Il souhaite se réveiller de

ce qu'il croit être un cauchemar, 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 s'attirer le vote discriminatoire des villageois, la vindicte dévorante des lycanthropes ou la potion d'empoisonnement de la Sorcière (en résumé, s'il est éliminé au premier tour), il sort vainqueur du cauchemar et gagne la partie.

Alors le jeu s'arrête : les joueurs peuvent commencer immédiatement une nouvelle partie. S'il échoue, il devient Simple Villageois pour la suite de la partie.

Conseil au meneur : n'hésitez pas à rappeler la 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, le Joueur de Flûte désigne deux nouveaux joueurs dont le meneur touche l'épaule. Le Joueur de Flûte se rendort. Le meneur demande aux nouveaux et aux anciens charmés de se réveiller. Ils se reconnaissent et se rendorment. 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, au tir du Chasseur, grâce aux Loups-Garous, etc.).

S'il est infecté par l'Infect père des loups, il devient un Simple Loup-garou. Son objectif initial, qui était de 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. Enfant, et peut-être à cause d'un

manque d'amour ou d'intérêt de la part de 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 deux groupes, selon un critère évident (sexe, lunettes, taille, âge, etc.) qu'il annonce à voix haute au village.

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

Le but de ce personnage est d'éliminer 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 Loup-Garou.

Conseil au meneur : vous n'êtes pas obligé de constituer deux groupes de même taille. N'hésitez pas si nécessaire à préciser devant tout le monde à quel groupe appartient chaque habitant.

Les personnages spécifiques du Village

Voir pages 18 et 19 :
le Corbeau et le Pyromane

Les personnages spécifiques de Nouvelle Lune

Voir page 23 :
le Garde Champêtre
et la Gitane (sans Philtre)



Les bâtiments et jetons Rôle Visible

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

Un bâtiment détruit prive son occupant du pouvoir qui lui est 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 peut alors être attribué à 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
Vagabond



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 :

le Confesseur perd son pouvoir après l'avoir utilisé 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 a l'obligation immédiate de lui montrer secrètement sa carte Personnage.

La mesure occupée par le Rebouteux.

Pouvoir unique : le Rebouteux perd son pouvoir après l'avoir utilisé 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 empêcher jusqu'à deux joueurs de voter durant ce tour. Elle ne vote jamais.
- L'Institutrice et les joueurs qui ont interdiction de voter peuvent débattre lors du conseil du village.
- L'Institutrice peut empêcher le Tavernier de voter.
- L'Institutrice ne peut empêcher aucun Vagabond de voter.

La boulangerie occupée par le Boulanger.

Pouvoir permanent.



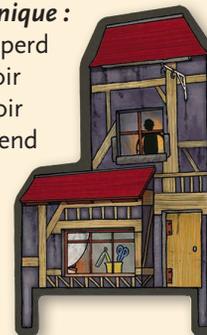
À Thiercelieux, c'est toujours lui le premier réveillé pour préparer sa fournée quotidienne. Parfois, juste avant l'aube, il lui semble apercevoir des Loups-Garous qui rentrent de leur forfait...

- **Chaque nuit**, le Boulanger ouvre les yeux immédiatement après que le meneur de jeu a 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 : le Barbier perd son pouvoir après l'avoir utilisé et rend son jeton.



Ce fameux Barbier est un artiste du rasoir. Il lui arrive parfois de profiter de son outil pour faire justice, 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

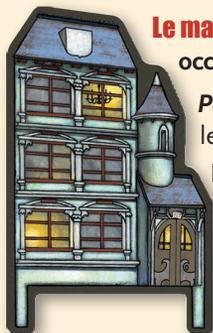
Pouvoir permanent.



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 associé au bâtiment s'il a déjà été utilisé.
- Si un matin plusieurs bâtiments sont libres, on procède 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 :
le Châtelain perd son pouvoir après l'avoir utilisé 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, gracier un villageois désigné par le vote du village. Dans ce cas, le joueur n'est pas éliminé et ne révèle 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 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 a 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 carbonisé et éliminé. 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)



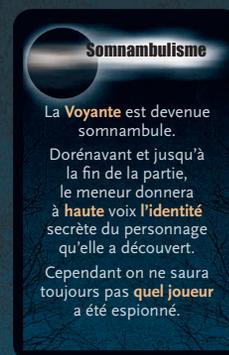
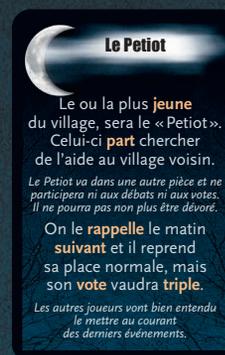
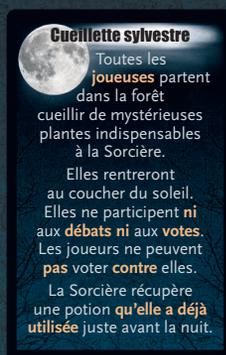
Cet individu adore faire connaître ses soupçons en collant juste avant l'aube une affiche anonyme accusant le joueur concerné. Son impact est certain malgré le manque de courage de notre oiseau !

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 la tuile Corbeau devant le bâtiment du joueur désigné. Ce joueur aura automatiquement deux 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 Événement** de Nouvelle Lune avec différents personnages pour obtenir des parties de jeu palpitantes !



Les variantes

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

- 1 - Clair de lune
- 2 - La communauté des hameaux
- 3 - « En tout cas, c'est sûrement pas lui ! »
- 4 - Murs-murs
- 5 - Double « je »
- 6 - Fête de la moisson
- 7 - La peste noire
- 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 période 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 soir, 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, doivent éteindre la bougie de chacune de leurs victimes. 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, sauf la nuit ou s'ils sont désignés à la vindicte populaire pour être éliminés.

Le joueur qui décide de changer de village 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 que le meneur l'autorise à intégrer son nouveau village.

Pour éviter la pagaille, les meneurs pourront décider de limiter les allées et venues d'un village à l'autre (par exemple, pas plus de deux départs par village). Il est possible qu'il y ait plusieurs personnages identiques dans un même village. Il peut également arriver que les Loups-Garous désertent un village jugé trop dangereux. Dans ce cas, les villageois du village concerné gagnent la partie.

Attention, les villageois de la région de Thiercelieux ont souvent l'esprit de clocher. À vouloir déménager trop souvent, on court le risque d'être suspecté, parfois à tort...

Nous avons vu des villages tourangeaux, que nous ne nommerons pas, où tout nouvel arrivant comparaisait systématiquement devant 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.

Tous les villageois en jeu se lèvent. Puis le voisin de gauche du dernier joueur éliminé désigne un Villageois dont il garantit l'innocence.

Le villageois innocenté s'assied, puis désigne à son tour un villageois qu'il désire sauver et qui s'assiéra également, et 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 au choix de chacun. Le village doit faire en sorte que les Loups-Garous soient les tout 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 muret 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 après les avoir **mélangés**. 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 êtes 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 deux 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 face cachée 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 qu'un voisin de l'un d'entre eux.
- La Voyante est ivre et en proie à la plus grande confusion : elle désigne comme à son habitude un joueur dont elle veut sonder la personnalité. En réponse, le meneur lui donne l'identité du joueur désigné et celle de ses deux voisins. Le meneur ne doit pas préciser quel personnage incarne chaque joueur.
- 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 et ne dispose que d'une seule potion. En outre, quand elle utilise son pouvoir, elle se trompe parfois de flacon.

Après que la Sorcière a désigné un joueur, le meneur jette par terre le couvercle et le fond d'une boîte de Loups-Garous. Selon leur disposition, il 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 deux 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 deux autres dans sa mort.

L'amoureux trompé ne peut voter contre l'amoureux trompeur, qui lui peut le faire. Il est interdit aux deux amants de voter l'un contre l'autre.

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

Les personnages spécifiques à Nouvelle Lune (ne peuvent être joués sans cartes Événement)

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.

Il s'agit d'un pouvoir supplémentaire attribué par le Capitaine à un habitant de son choix, de façon visible et en supplément d'une carte Personnage. Le Capitaine ne peut pas se nommer lui-même.

Avant la partie, le meneur choisit un certain nombre de cartes Événement (hormis les cartes Spiritisme), qui seront confiées au Garde Champêtre dès sa nomination. Chaque matin, dès le lendemain de sa nomination, le meneur demande au Garde Champêtre s'il a quelque chose à annoncer.

Si oui, celui-ci lit à voix haute la carte Événement de son choix, à la façon d'une annonce publique. L'événement est immédiatement appliqué.

À tout instant, après l'annonce d'un événement et avant le vote du village, le Capitaine peut révoquer le Garde Champêtre et 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 le Garde Champêtre est élu 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, que l'on nommait tout simplement la Gitane, connaissait bien la voie de « la voix 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, les mélange et les garde en main. Chaque nuit, il appelle la Gitane et lui demande si elle désire utiliser son pouvoir. Si oui, le meneur lit à haute voix les quatre questions d'une carte

Spiritisme de son choix. D'un geste, la Gitane valide une des questions, puis elle désigne au meneur l'habitant qui devra la poser.

Le matin suivant, le joueur désigné devient Spirite et pose cette question à voix haute. Le premier joueur éliminé y répond par « OUIII » ou « NOOON » d'une voix sépulcrale, sans mentir. La carte est ensuite défaussée.

LES TOURS DE JEU

Préparation en début de partie :

- Distribution des cartes Personnage
- 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^{re} nuit :

- Voleur
- Comédien
- Cupidon
- Voyante
- Renard
- Amoureux
- Juge Bègue (signe)
- Deux Sœurs
- Trois 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 Loups et le Grand-Méchant-Loup.
- La Petite Fille peut espionner.
- Le Boulanger ouvre et ferme rapidement les yeux.
- Infect Père des Loups
- 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 un Spirite)
- Joueur de Flûte
- Joueurs charmés

Chaque journée :

- Révélation des victimes
- Grognement de l'Ours
- Spirite (désigné par la Gitane)
- Garde Champêtre
- Débat
- Vote et appel à la Servante Dévouée
- L'Ange vainqueur (uniquement si éliminé au 1^{er} vote)
- 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 Tjovas

Illustrations du Village :
Stéphane Poinot

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

Nous remercions les centaines de personnes qui nous ont aidés 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 une création de Philippe des Pallières et Hervé Marly.

© 2022 Asmodee Group.
Loups-Garous de Thiercelieux est une marque d'Asmodee Group.

Distribué en France par Asmodee France,
18 rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy -
B.P. 40119 - 78041 Guyancourt Cedex FRANCE

Distribué en Belgique par Asmodee Belgium,
Theodoor Swartsstraat, 3 - 3070 Kortenberg
BELGIUM

www.asmodee.com

