

RÈGLES DU JEU



les **BEST OF LOUPS-GAROUS**
de Thiercelieux



*Dans l'Est sauvage,
le petit hameau de Thiercelieux
est de nouveau la proie
des Loups-Garous...*

*Un jeu de Philippe des Pallières
& Hervé Marly*

...Mais cette fois-ci, ce sont les plus inquiétants ennemis du village qui se sont liés pour faire aboutir leur abominable ambition : dévorer jusqu'au dernier villageois.

Cependant, une once d'espoir subsiste pour défaire ces atroces créatures : les plus vaillants champions choisis par les sieurs Philippe et Hervé, ont accouru des hameaux lointains pour défendre les derniers survivants.

Les différentes parutions des Loups-Garous de Thiercelieux, Nouvelle Lune, Personnages et Le Pacte, ont conduit les auteurs et l'éditeur à vous présenter dans ce Best Of leur sélection des meilleures personnes créées à ce jour.

Ils vous souhaitent d'excellentes parties !



2001



2006



2012



2014

COMPOSITION DU JEU

28 cartes - 1 médaille de **Capitaine** (voir page 21)

1 carte vierge pour un personnage de votre invention.



Types de personnages :

Les Loups-Garous

pages 7 et 8

- 3 simples Loups-Garous
- 1 Infect Père des Loups
- 1 Grand-Méchant-Loup

Les Villageois

pages 9 à 16

- 7 simples Villageois
- 1 Cupidon
- 1 Voyante

- 2 Sœurs



- 1 Petite Fille



- 1 Renard



- 1 Chevalier à l'Épée Rouillée



- 1 Ancien



- 1 Sorcière



- 1 Montreur d'Ours



- 1 Chasseur



Les Ambigus

pages 17 et 18



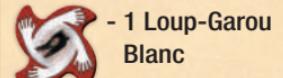
- 1 Enfant Sauvage



- 1 Chien-Loup

Les Solitaires

pages 19 à 21



- 1 Loup-Garou Blanc



- 1 Joueur de Flûte



- 1 Ange

PRINCIPES GÉNÉRAUX D'UNE PARTIE DU JEU « LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX »

Chaque joueur incarne un habitant du village, déterminé par la carte personnage qu'il reçoit en début de partie. Le but de chacun dépend de son identité secrète (voir pages 7 à 21). 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 avant de se rendormir. Lorsque tous les rôles nocturnes auront été appelés, le meneur demandera à tous les joueurs d'ouvrir les yeux (le village se réveille).

Chaque jour, au réveil du village, les victimes éventuelles des personnages nocturnes seront 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...

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.

Le meneur de jeu prépare autant de cartes personnages qu'il y a de joueurs et distribue 1 carte face cachée à chacun d'eux (voir *Conseils au meneur* page 23).



Chaque joueur regarde discrètement sa carte personnage, puis la pose face cachée devant lui.

La partie peut commencer...

(Pour plus de conseils au meneur, surfez sur www.loups-garous.com)

Déroulement du jeu

Tout peut être dit ! Par contre, il est strictement interdit de révéler sa carte personnage à un autre joueur (excepté le meneur de jeu). Le meneur suivra l'ordre d'appel des personnages pour diriger la partie (voir pages 22 et 23).

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 arrive qu'une élimination déclenche un pouvoir : le meneur doit y être vigilant.

Puis le village débat afin de déterminer quel joueur éliminer.

Le meneur peut animer et relancer les débats lorsque cela lui semble nécessaire.



Cette phase de débat est le cœur du jeu.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre.

Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez crédibles.

Croyez-nous, on finit souvent 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 recueille la majorité des voix est éliminé.
- En cas d'égalité, un deuxième vote est mis en œuvre uniquement contre les *ex æquo*. S'il y a une nouvelle égalité, aucun des joueurs n'est éliminé.
- Si le Capitaine (voir page 21) est présent :
 - sa voix compte double,
 - en cas d'égalité, il désigne la victime du village parmi les *ex æquo*.
- Le joueur éliminé révèle sa carte. Il ne pourra plus communiquer avec les autres joueurs... mais devient le spectateur silencieux de tous les complots !

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

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES EN JEU

Chaque joueur reçoit une carte personnage. Cette carte lui donne une identité secrète le faisant appartenir à l'un des groupes suivants, avec pour chacun son propre objectif de victoire. Certains personnages possèdent un pouvoir particulier...

LES LOUPS-GAROUS

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

Chaque nuit, les Loups-Garous se réveillent, appelés par le meneur de jeu, et dévorent un villageois.

Leur but : éliminer les autres habitants du village.



Les simples Loups-Garous

Chaque nuit à l'appel du meneur de jeu ils se réveillent en toute discréction. Ils se concertent silencieusement, puis désignent un des habitants du village. La victime ne peut en aucun cas être un Loup-Garou. Le joueur ainsi dévoré est éliminé de la partie. Il ne pourra plus intervenir dans le jeu.

Le jour, les Loups-Garous essaient de masquer leur identité nocturne pour échapper à la vindicte populaire.



L'Infect Père des Loups

Le tout premier Loup-Garou de nos contrées, le père de tous leurs pères, a un pouvoir supplémentaire, celui de propager son engeance par une morsure spéciale.

Chaque nuit, il se réveille et dévore un villageois 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. 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.



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 !

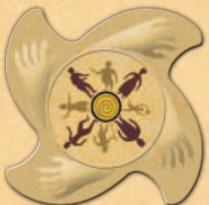
Chaque nuit, il se réveille et dévore un villageois avec les autres Loups-Garous. Mais tant qu'aucun autre Loup-Garou n'est éliminé, il se réveille seul une deuxième fois et dévore une autre victime. Il ne peut pas dévorer de Loup-Garou.

Voir également p. 19 : 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. En fin de journée, comme les autres habitants du village, il participera au vote d'élimination de l'un d'entre eux.



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 au meneur les 2 joueurs (ou joueuses) amoureux. Cupidon peut, s'il le veut, se désigner comme

l'un des deux amoureux. Le meneur réveille ensuite les amoureux pour qu'ils se reconnaissent. Afin de vivre pleinement leur amour, l'espoir des amoureux est de survivre tous les deux jusqu'à la fin du jeu. 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 villageois et l'autre un Loup-Garou, les amoureux gagnent la partie s'ils survivent à tous les autres joueurs.



La Voyante

(appelée *la nuit*)

Chaque nuit, le meneur la réveille afin qu'elle lui désigne un joueur dont elle veut connaître l'identité. Il lui montre la carte du joueur désigné, puis elle se rendort.

Elle doit aider les autres villageois, mais rester discrète pour ne pas être démasquée par les Loups-Garous.



Les Deux Sœurs

(appelées *la première nuit*)

Certains 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, se reconnaissent puis se rendorment.

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 (particulièrement puissant avec des pratiquants de la langue des signes).



La Petite Fille

(active *la nuit, si elle le désire*)

La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, espionner les Loups-Garous pendant leur éveil. Si elle se fait surprise 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 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 en 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 ces trois joueurs.



Le Chevalier à l'Épée Rouillée

"Don Quitousse" est un très vieux chevalier à la retraite. Il est assez épais 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 provoquée par la rouille sera 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.





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 et le tir du Chasseur éliminent l'Ancien du premier coup. Mais, désespérés d'avoir éliminé par erreur un tel puits de sciences, les villageois perdent leurs pouvoirs spéciaux jusqu'à la fin de la partie.

Attention: si l'Ancien du village se fait soigner par la Sorcière, il récupère une seule vie.

Si son amour est éliminé, l'Ancien meurt immédiatement de chagrin, mais les pouvoirs spéciaux des villageois ne sont pas perdus.

Il n'est pas affecté par l'Infect Père des Loups.



La Sorcière

(appelée la nuit)

Elle sait concocter *deux potions* extrêmement puissantes : *une potion de guérison*, pour ressusciter le joueur dévoré par les Loups-Garous et *une potion d'empoisonnement*, utilisée la nuit pour éliminer un joueur de son choix.

Chaque nuit, le meneur réveille la Sorcière. Il lui montre la victime des Loups-Garous puis lui propose d'utiliser chacune de ses potions, tant qu'elles sont disponibles.

La Sorcière peut utiliser chaque potion 1 seule fois dans la partie. Elle peut se servir de ses 2 potions la même nuit. 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. Sa potion de guérison ne délivre pas de la contamination due à l'Infect Père des Loups.



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 Chasseur

Lorsqu'il est éliminé, et quelle qu'en soit la cause, immédiatement après la révélation de sa carte, le Chasseur réplique en éliminant un autre joueur.

Pour se protéger, certains joueurs n'hésiteront pas à se faire passer pour le Chasseur au moment du débat du village.

Attention : le Chasseur est avant tout un villageois et c'est un Loup-Garou qu'il espère entraîner avec lui dans sa chute. Mais, s'il a été infecté par l'Infect Père des Loups, le Chasseur préférera éliminer des villageois qu'il sait innocents afin de faire gagner son camp.

Le pouvoir du Chasseur peut entraîner une partie où il ne reste aucun survivant. Dans ce cas, la victoire n'appartient à aucun des camps.



LES AMBIGUS

Ils peuvent tout aussi bien être alliés que devenir ennemis du village.

Ils peuvent changer de camp durant la partie.

Leur but: faire gagner le camp auquel ils appartiennent.

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. Il se réveillera dès la nuit suivante avec ses congénères et dévorera avec eux toutes les nuits jusqu'à la fin de la 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 !



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. Rien n'empêche l'Enfant Sauvage de participer à l'élimination de son modèle s'il le désire.

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 écouterera l'appel de la nature sauvage enfouie dans ses entrailles.

La première nuit, le Chien-Loup choisit s'il désire être villageois ou rejoindre les Loups-Garous. Ce choix est définitif !

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.

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 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 malaisant personnage déteste autant les Loups-Garous que les villageois ! 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.



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.



Le but du Joueur de Flûte est de charmer tous les habitants du village. Chaque nuit à l'appel du meneur, le Joueur de Flûte désigne 2 nouveaux joueurs dont le meneur touche l'épaule. Le Joueur de Flûte se rendort. Le meneur demande aux nouveaux et 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).

Attention : 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.

Le Joueur de Flûte ne peut s'auto-charmer. 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'Ange

La vie fangeuse d'un village infesté de créatures malfaisantes 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 attirer le vote discriminatoire des villageois, la vindicte dévorante des

lycanthropes ou la potion d'empoisonnement de la Sorcière, donc 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 deviendra Simple Villageois pour la suite de la partie.

Attention : si l'Ange tombe amoureux, il délaisse son précédent objectif et tente de survivre avec son partenaire.

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 CAPITAINE

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

Au début ou en cours de partie, le meneur peut proposer au village d'élire un Capitaine. Avant de procéder à l'élection, chaque joueur peut se proposer comme candidat. Le Capitaine est ensuite élu par vote à la majorité relative et reçoit la médaille en plus de sa carte personnage. On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine ! Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix.

De plus, si une égalité subsiste après le vote, le Capitaine désigne la victime parmi les *ex-æquo*. Si le Capitaine se fait éliminer, il désigne son successeur dans son dernier souffle.



LES TOURS DE JEU

Préparation en début de partie :

- Distribution des cartes personnages
- Election du Capitaine (ou plus tard dans la partie)

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

Attention : quand l'Ange est en jeu, la partie débute toujours par le débat du village suivi d'un vote éliminatoire.

Personnages appelés la 1ère nuit :

- | | |
|---|--|
| • Cupidon | l'Infect Père des Loups |
| • Amoureux | et le Grand-Méchant-Loup. |
| • Voyante | La Petite Fille peut espionner. |
| • 2 Sœurs | <ul style="list-style-type: none">• Infect Père des Loups |
| • Enfant Sauvage | <ul style="list-style-type: none">• Grand-Méchant-Loup |
| • Montreur d'Ours | <ul style="list-style-type: none">• Sorcière |
| • Tous les Loups-Garous, y compris
le Chien-Loup s'il a choisi d'être
un Loup-Garou, le Loup-Garou Blanc, | <ul style="list-style-type: none">• Renard• Joueur de Flûte• Joueurs charmés |

Personnages appelés chaque nuit :

- Voyante
- Tous les Loups-Garous, y compris l'Enfant Sauvage si son modèle est éliminé et l'éventuel joueur infecté par l'Infect Père des Loups.
- La Petite Fille peut espionner.
- Loup-Garou Blanc (une nuit sur deux)
- Infect Père des Loups
- Grand-Méchant-Loup (tant qu'aucun Loup-Garou n'est éliminé)

- Sorcière
- Renard
- Joueur de Flûte
- Joueurs charmés

Déroulé des phases jour :

- Révélation des victimes
- Grognement de l'ours
- Débat
- Vote

Conseils au meneur :

Nous recommandons au meneur de jeu de se faire aider pour gérer la partie, éventuellement par le premier joueur éliminé. Vous pouvez utiliser l'aide ci-avant pour ne pas oublier de personnages.

Pour préserver l'équilibre du village lors de vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser un grand nombre de simples Villageois et d'intégrer avec parcimonie les personnages plus complexes.

Pour les mêmes raisons, le nombre de Loups-Garous ne devrait pas excéder le quart du nombre de joueurs.

Nous remercions chaleureusement 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 Best Of des Loups-Garous de Thiercelieux est une création de Philippe des Pallières et Hervé Marly, éditée par « lui-même ».

Illustrations du jeu de base et Nouvelle Lune : Alexios Tjoyas

*Illustrations des cartes de l'extension Personnages :
Miska et Christine Deschamps*

Design de la boîte : Tom Vuarchex

Mise en page de la règle : Caroline Ottavis

Collection dirigée par Philippe des Pallières assisté de Thomas Cosnefroy

© éditions « lui-même », juillet 2017 - troisième édition

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

