



REOLE

LOVE SARON

Les méchants

Gran Mer Kall



Lors de la première nuit, Gran Mère kall désignera deux réunionnais pour les transformer en bebet toot et en chat Marron. Lorsque que ces deux entités sont réunies et uniquement lorsqu'elles le sont, les “méchants” peuvent alors désigner et tuer une personne par nuit. Si une des deux entités est tué, Gran Mer Kal prendra une nuit entière pour en créer un nouveau, elle désignera donc un nouveau joueur. Si Gran Mer Kal est tuée, la partie se termine.

Bébét Toot



Lors de la première nuit un membre du village sera désigné et se transformera en Bébét Toot. Lorsqu'il est réuni avec Chat Marron, il obtient l'aptitude de tuer un membre du village par nuit. Au contraire s'il n'est accompagné par Chat marron il devra attendre que Gran Mer Kal en crée un nouveau.

Chat Marron



Lors de la première nuit un membre du village sera désigné et se transformera en Chat Marron. Lorsqu'il est réuni avec Bébét Toot, il obtient l'aptitude de tuer un membre du village par nuit. Au contraire s'il n'est accompagné par Bébét Toot il devra attendre que Gran Mer Kal en crée un nouveau.

Gran Diab



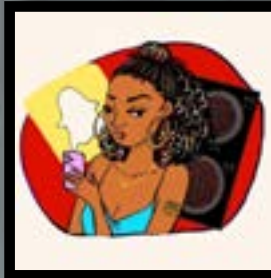
Chaque nuit, Grand Diab tuera un membre du village. Cependant un seul d'entre eux le lui résiste : Ti Jean. Si Gran Diab désigne Ti Jean durant la nuit, celui-ci ne mourra pas.

Traît



Le Traître est la seule personne connaissant l'identité de Grand Diab, cependant Gran Diab, lui, ne le connaît pas. Bien que dépourvu de tout pouvoir, il usera de son intelligence et de son éloquence pour protéger Gran Diab pendant les discussions du village.

Village



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

Chaque nuit, il peut protéger un joueur différent contre une attaque des Loups-Garous. Le Garde ne peut pas protéger la même personne consécutivement.

Mme DesBassyns



Lors de la première nuit, Mme Desbassyns choisira un esclave.
Lors de la partie si Mme Desbassyns meurt avant son esclave celui-ci périra à sa place

Vierge Noire



Visnelda



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

Mr Lucas



Il sait concocter 2 tisanes extrêmement puissantes :
une tisane de guérison, pour ressusciter le joueur tué par les méchants, une tisane d'empoisonnement, utilisée la nuit pour éliminer un joueur.
Mr Lucas doit utiliser chaque tisane 1 seule fois dans la partie.
Il peut se servir des ses 2 tisanes la même nuit.
Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit 0 mort, 1 mort ou 2 morts.
Mr Lucas peut utiliser les tisanes à son profit, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être attaquée par les méchants.

Ti Jean



Ti Jean est immunisé au pouvoir de Gran Diab et ne peut donc pas mourir de sa main. Chaque jour après la discussion du village il aura la possibilité de tuer un joueur. Si le joueur est un villageois lambdas, Ti Jean mourra, la partie se terminera et les méchants seront vainqueurs. Cependant si le joueur tué est Grand Diab la partie se termine et le village est vainqueur.

Monseigneur Aubry



Lors d'une nuit, Monseigneur Aubry a le pouvoir de ressusciter un joueur mort en tant que simple réunionnais.

André Thien Ah Koon



Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage.
André Thien Ah Koon est élu par vote, à la majorité relative.
On ne peut refuser l'honneur d'être André Thien Ah Koon.
Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour 2 voix.
Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

Premier type de partie

- Gran Mer Kall
- Bebet Toot
- Chat Marron
- Réunionnais x3
- Vierge Noire
- Mme Desbassyns
- Mr Lucas
- Visnelda

Nuit 1

1er Mme Desbassyns



2e Visnelda



MÉCHANTS
3e Gran Mer Kall

4e Bebet Toot

5e Chat Marron

Nuit 2

1e Visnelda ⇒ 2e Vierge Noire ⇒ 3e MÉCHANTS ⇒ 4e Mr Lucas

Notes

Si Bebet Toot ou Chat Marron meurt, Gran Mer Kall perdra
une nuit à en créer un autre.
Cette même nuit elle se réveillera seule, désignera un nouveau ...,
puis le narrateur réveillera les 3 qu'il se reconnaisse.

Deuxieme type de partie

- Grand Diab
- Ti Jean
- Vierge Noire
- Monseigneur Aubry
- Visnelda
- Mme Desbassyns
- Traît
- Réunionnais x3

Nuit 1

1er Mme Desbassyns ⇒ 2e Visnelda ⇒ 3e Traît

Nuit 2

1e Vierge Noire ⇒ 2e Visnelda
⇒ 3e Grand Diab ⇒ 4e Monseigneur Aubry
⇒ 5e Ti Jean