

Chaque joueur possède un rôle, fourni par la carte qui lui sera distribuée. Cela va déterminer son objectif primaire pour la partie.

Au cours de la partie, un joueur peut avoir des états. Certains états vont changer l'objectif primaire du joueur, par exemple s'il devient "Amoureux".

*Astuce technique : les états possibles ["normal", "amoureux", "mourant", "mort"]. Avec des extensions il existe d'autres états comme "Protégé" ou "Vampirique".*

Après chaque mort, son rôle et ses états sont dévoilés (s'il était amoureux, vampirique, etc), pour donner de la narration.

### **Narration loup garou classique :**

#### **Tour de préparation : (une seule fois)**

[Nuit]

- Distribution des rôles, avec les pouvoirs et spécificités
- Si Voleur, il choisit une cible pour voler sa carte. La cible devient villageois.
- Si Cupidon, il choisit 2 joueurs (possible lui même), les deux joueurs sont liés par l'amour et doivent terminer la partie ensemble. Si l'un des deux se fait tuer, il emporte l'autre dans sa tombe. Cet état outrepassa l'objectif primaire du rôle distribué. Par exemple, si les deux amoureux sont loup garou et villageois, leur objectif est de rester unis avant tout. Cupidon devient villageois pour le reste de la partie.
- On commence ensuite un tour de jeu normal sans passer par l'état de plateau [Jour]

#### **Tour de jeu normal :**

[Nuit]

- Si voyante, elle choisit une cible pour en connaître son rôle.
- Si petite fille, elle est autorisée à espionner la phase suivante uniquement. Elle doit être discrète pour ne pas que les loups garous la repèrent et l'empêchent de dévoiler ses informations le jour venu. *Sur le plan technique, mettre une part d'aléatoire dans la réussite de l'espionnage (partiel, ou complet du groupe de loups), et inversement, si les loups la suspectent (très rare, c'est surtout des soupçons à la phase de votes).*
- Les loups garous se réveillent et sans un bruit, ils ciblent une personne à dévorer. La cible est choisie par la majorité de loups garous. En cas d'égalité et sans issue diplomatique (muette) possible, le narrateur se réserve le droit de trancher le choix (au hasard ?). La cible passe en statut "Mourant". *Sur le plan technique, introduire de l'aléatoire sur des bruits suspects des loups, et des faux positifs avec des villageois qui peuvent ronfler ou autres fausses pistes. Cela sert à créer des situations de dialogue en phase de vote.*
- Si sorcière, elle possède 2 potions à usage unique. Elle ne peut utiliser qu'une seule potion par tour. L'une de ses potions permet de soigner un statut "Mourant". L'autre potion permet

de passer une cible en statut "Mourant" (la plupart du temps, un loup garou suspecté, pour aider le village). La sorcière peut décider de ne rien faire, ou si elle n'a plus de potion utilisable, le tour de jeu peut être sauté.

[Jour]

- Si chasseur, dans toute la phase de jour, en mourant, le chasseur peut tirer une dernière balle de fusil vers une cible (hors status "mourant" ou "mort")
- Les cibles en état "mourant" passent en "mort". Narration possible sur les circonstances de la mort pour savoir qui s'est fait tuer par les loups, par la sorcière, etc.
- Phase de débat du village. Tous les joueurs en vie débattent en fonction de ce qu'ils ont comme information ou soupçon d'appartenance aux loups garous pour voter et éliminer un joueur. En cas d'égalité, le narrateur peut choisir (au hasard), ou il ne se passe rien et personne ne meurt.
- Le joueur ciblé par le vote est mis à la potence. La sorcière ne peut pas intervenir, le joueur est mis à "mort" directement.

[Fin de tour]

### **Variantes possibles :**

- Variante de la sorcière, sa potion de soin peut réanimer un joueur "mort" lors de la phase de vote de village la journée précédente (si le village s'est trompé et a tué un autre villageois sans histoire). Le joueur ressuscité ne doit pas avoir vu d'information pendant sa mort (donc pas spectateur du reste de la partie), il peut reprendre son rôle uniquement s'il n'a pas consommé son pouvoir à usage unique, comme le chasseur ou le roi. Auquel cas il revient simple villageois.
- Ajout de l'élection d'un maire au début du tour de préparation, le maire possède 2 voix au conseil du village.
- Autre variante du Maire (pour éviter une phase d'élection longue), une carte Roi. Le roi est un villageois possédant un pouvoir à usage unique, il peut arrêter un débat de village pour un tour et imposer sa décision de vote (une sorte de 49.3).
- Ajout d'un salvateur (protecteur), qui possède un pouvoir qui protège chaque nuit une cible différente de la nuit précédente. Il peut s'auto cibler (mais qu'un tour sur deux donc). Son tour arrive en premier de la nuit. Il protège des actions néfastes, donc le pouvoir de voyance n'est pas impacté. Attention, les groupes de loups, vampires etc, ne connaissent pas l'identité du protégé et peuvent ainsi cibler quelqu'un qui ne provoquera aucun effet. Le protégé reste protégé jusqu'à la fin de la journée et des votes.

- Ajout d'un loup blanc, son objectif est simple, il doit être le dernier en vie à la fin de la partie. Il chasse seul, les loups garous sont également partis de ses ennemis. Le loup blanc joue après les loups garous. (Pas de petite fille à ce moment)

- Ajout d'un maître vampire. Son objectif est de convertir un maximum de joueurs au vampirisme. Il gagne la partie s'il ne reste aucun joueur non converti. Le maître vampire mord une personne par nuit. La cible devient disciple vampire et son objectif primaire change. Il doit protéger son maître, si ce dernier meurt, tous les disciples vampires meurent à leur tour. (Règles à finaliser sur l'ordre de jeu, articulation avec d'autres rôles comme le Salvateur).

- Ajout du chaman qui peut consulter les esprits des morts durant le début d'une phase de nuit, avant ou après la voyante. Les morts ne peuvent communiquer que par gestes, aucun mot. Les loups morts peuvent donner de fausses indications. Cela permet de garder un intérêt pour les joueurs morts.