

LE LOUP-GAROU



DE CHARLES PENSÉE

INTRODUCTION :

DES MONSTRES SE SONT INFILTRÉS DANS L'ÉCOLE CHARLES PENSÉE, SAUREZ-VOUS ILS RETROUVER AVANT QUE CES DERNIERS NE PRENNENT LE DESSUS.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

LE VILLAGE S'ENDORT ET LES RÔLES SONT APPELÉS UN PAR UN SUIVANT L'ORDRE DANS L'ORDRE DE NUIT (VOIR PAGE 3). UNE FOIS LA NUIT TERMINÉE, LE VILLAGE SE RÉVEILLE ET DÉBAT POUR VOTER UNE PERSONNE À TUER. DURANT LE DEUXIÈME JOUR, UN VOTE AURA LIEU POUR DÉSIGNER UN MAIRE (SAUF SI LE DÉCIDEUR EST ENCORE EN VIE). LE MAIRE AURA POUR RÔLE DE DÉPARTAGER LES VOTES S'IL Y A UNE ÉGALITÉ.

EN CAS DE MORT :

SI VOUS MOURIEZ ET QU'UN TUEUR À GAGES EST EN JEU, NE RÉVÉLÉZ PAS VOTRE RÔLE, CE DERNIER LE PRENDRA LA NUIT PROCHAINE. SI VOUS ÊTES MORT, VOUS POUVEZ CONTINUER À JOUER ET À VOTER POUR LES PERSONNES ENCORE EN VIE DURANT LE JOUR, MAIS VOUS DEVEZ FERMER LES YEUX DURANT LA NUIT. .

CRÉDITS :

AVEC LA PARTICIPATION DES ENFANTS DE CHARLES PENSÉE DE L'ANNÉE 2024-2025.



KARATEKA

UNE FOIS DANS LA PARTIE, S'IL VENAIT À MOURIR, NE MEURT PAS ET RÉVÈLE SON RÔLE DURANT LE JOUR.

CONDITIONS DE FINS DE PARTIES :

VILLAGE : SEUL DES RÔLES VILLAGEOIS SONT EN VIE.

LOUPS-GAROUS : SI SEUL DES LOUPS-GAROUS SONT EN VIE ET QUE LE LOUP ALPHA N'EST PAS EN VIE.

VAMPIRE : SI TOUTES LES PERSONNES ENCORE EN VIE SONT INFECTÉES.

SOLO : SE RÉFÉRER AU RÔLE POUR VOIR SA CONDITION DE VICTOIRE.

ORDRE DE JEU DURANT LA NUIT :



COPYCAT (1^{ÈRE} NUIT SEULEMENT)

COPYCAT REGARDE LE RÔLE D'UNE PERSONNE ET DEVIENT CE RÔLE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.



RAPPORTEUR (1^{ÈRE} NUIT SEULEMENT)

CHOISIT S'IL JOUE AVEC LE VILLAGE OU LES LOUPS-GAROUS CETTE PARTIE EN FAISANT UN SIGNE DU DOIGT AU MENEUR.



TUEUR À GAGES

OBTIENT LE RÔLE DE LA DERNIÈRE PERSONNE MORTE PENDANT LE JOUR, SI PLUSIEURS PERSONNES SONT MORTES NE CHOISIT QU'UN RÔLE À COPIER. CE RÔLE DEVIENT SA NOUVELLE CONDITION DE VICTOIRE.



DÉCIDEUR (2^{ÈME} NUIT SEULEMENT)

CHOISIT UNE PERSONNE DURANT LA NUIT, CETTE DERNIÈRE DEVIENDRA MAIRE DURANT LE JOUR.



CHANGELIN

CHACQUE NUIT REGARDE LE RÔLE D'UNE PERSONNE, DEVIENT CE RÔLE, MAIS NE PEUT PAS COPIER DEUX FOIS LA MÊME PERSONNE DURANT LA PARTIE.



LA CHOSE

TOUCHE L'ÉPAULE DE SON VOISIN DE DROITE OU DE GAUCHE ENCORE EN VIE.



HARIBO

PROTÈGE UNE PERSONNE PAR NUIT AUTRE QUE LUI-MÊME.



LOUPS ET SQUELETTES

CHOISISSENT UNE VICTIME QUI VA MOURIR CETTE NUIT.

!/\ SI LA MÈRE DES LOUPS EST EN JEU, LA PREMIÈRE VICTIME DEVIENT LOUP-GAROU LA PROCHAÎNE NUIT.

RÔLES QUI ONT DES EFFETS À LA MORT :



ROBLOX

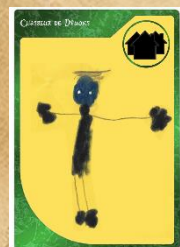
A SA MORT, CHOISIT UNE PERSONNE QU'IL VA TUER EN RETOUR.



SAVANT FOU

A SA MORT, EXPLOSE ET TUE LES DEUX PREMIÈRES PERSONNES ENCORE EN VIE À SA DROITE ET À SA GAUCHE.

RÔLES AVEC DES EFFETS PASSIFS :



CHASSEUR DE DÉMON

PEUT REGARDER DURANT LA NUIT SANS SE FAIRE REPÉRER, MAIS NE PEUT PAS PARLER DURANT LE JOUR.



PLANTE SAUVAGE

LA PERSONNE AVEC CE RÔLE PEUT L'ÉCHANGER AVEC CELLE D'UN AUTRE JOUEUR.



L'EMBRUMEUR

CHOISIT UNE PERSONNE ET ÉCHANGE LES RÔLES DE LA PERSONNE DÉSIGNÉE ET DE CES VOISINS SANS LES REGARDER, UNE FOIS FAIT, LES PERSONNES PRISES DANS LA BRUME NE PEUVENT PAS REGARDER LEUR RÔLE DURANT LA JOURNÉE.



GNOME

CHOISIT DEUX JOUEURS ET ÉCHANGE LEURS RÔLES SANS LES REGARDER.



VENDEUR DE MASQUE

TOUS LES JOUEURS QUI VEULENT CHANGER DE RÔLE LÈVENT LEUR MAIN, LE VENDEUR DE MASQUE PEUT ÉCHANGER LE RÔLE PARMI CES JOUEURS COMME IL LE SOUHAITE, MÊME LE SIEN, MAIS SANS REGARDER.



LE GRAND MÉCHANT LOUP

PEUT CHOISIR DE TUER UNE PERSONNE DE PLUS PAR NUIT À CONDITION QU'AUCUN AUTRE LOUP NE SOIT ENCORE MORT.



LOUP ALPHA

CHOISIT UNE VICTIME SUPPLÉMENTAIRE PAR NUIT, DOIT GAGNER SEUL.



VAMPIRE

CHOISISSENT UNE PERSONNE À INFECTER PAR NUIT, SI TOUS LES JOUEURS EN VIE SONT INFECTÉS, LES VAMPIRES GAGNENT.



VAMPIRE FASCINATEUR

CHOISIT UNE PERSONNE DURANT LA NUIT QUI NE POURRA PAS VOTER DURANT LA PHASE DE JOUR.



Caca SNICKERS DÉMON

CHOISIT UNE PERSONNE, CETTE DERNIÈRE MOURRA LA NUIT D'APRÈS.



Caca SNICKERS ANGEL

CHOISIT UNE PERSONNE, SI ELLE ÉTAIT INFECTÉE PAR CACA SNICKERS DÉMON, EST PROTÉGÉE DE L'INFECTION.



DOUBLE

POINTE DU DOIGT UNE PERSONNE ET SE RENDORT.



TROUBLE

POINTE DU DOIGT UNE PERSONNE, SI DOUBLE ET TROUBLE SE SONT TOUTES LES DEUX POINTÉES DURANT LA NUIT, ELLES GAGNENT ENSEMBLE.



DARK GEMI

PEUT CHANGER LA CIBLE DES LOUPS-GAROUS OU GARDER LA MÊME.



FIAMME

CHOISIT UN JOUEUR PAR NUIT, CE DERNIER EST INFECTÉ, SI FIAMME A INFECTÉ TOUTS LES JOUEURS ENCORE EN VIE, ELLE FAIT EXPLOSER TOUT LE MONDE ET GAGNE.



SOIGNEUSE

PEUT SAUVER UNE PERSONNE PAR NUIT, MAIS SI ELLE UTILISE SON POUVOIR TROIS NUITS DE SUITE ELLE MEURT, POUR L'ÉVITER, LA SOIGNEUSE DOIT PASSER UNE NUIT SANS UTILISER SON POUVOIR.



RAPPORTEUR + REINE

LA REINE CHOISIT UNE PERSONNE, LE RAPPORTEUR REGARDE LE RÔLE DE CETTE PERSONNE ET INDIQUE À LA REINE S'IL S'AGIT D'UN RÔLE DU VILLAGE OU NON AVEC UN SIGNE. LE RAPPORTEUR PEUT MENTIR SUR CE QU'IL A VU.