

LA PARENTHÈSE
3 BVD LAVOISIER, 49000 ANGERS

LE 23 AVRIL 2025 À 18H30
FRISSONS GARANTIS

LOUP-GAROU XXL



DEUX VILLAGES, UNE LUNE INCERTAINE, ET DES OMBRES QUI RÔDENT... SAUREZ-VOUS DÉMASQUER LES LOUPS-GAROUS AVANT QU'ILS NE DÉVORENT TOUT SUR LEUR PASSAGE ?

STRATÉGIE, ALLIANCES ET TRAHISONS RYTHMERONT CETTE SOIRÉE OÙ CHAQUE RÔLE, DE JOUR COMME DE NUIT, POURRAIT FAIRE BASCULER LE DESTIN !

SURVIVREZ-VOUS... OU REJOINDREZ-VOUS LA MEUTE ?

RÈGLES, RÔLES ET NOUVELLES MÉCANIQUES DE JEU

BUT DU JEU :

- LES VILLAGEOIS ET LEURS ALLIÉS DOIVENT DÉMASQUER LES LOUPS-GAROUS ET ÉLIMINER LES MENACES AFIN DE PROTÉGER LEUR COMMUNAUTÉ, TANDIS QUE LES LOUPS (ET AUTRES RÔLES ANTAGONISTES) CHERCHENT À SUBMERGER LE VILLAGE

NOUVEAUTÉ :

- DEUX VILLAGES COEXISTENT SIMULTANÉMENT, SÉPARÉS PAR UNE FORÊT. LES JOUEURS ÉVOLUENT DANS CES ESPACES DISTINCTS AVEC DES RÈGLES SPÉCIFIQUES QUANT À LEURS DÉPLACEMENTS ET ACTIONS.

ZONES DE JEU :

- LES VILLAGES ET LEURS BÂTIMENTS : CHAQUE VILLAGE DISPOSE DE BÂTIMENTS OÙ RÉSIDENT LES JOUEURS AYANT UN RÔLE DE JOUR (MÉTIER). CES ZONES PERMETTENT AUX JOUEURS DE SE DÉPLACER LIBREMENT DURANT LA JOURNÉE ET D'ÉCHANGER ENTRE EUX.
- LA FORÊT : SITUÉE ENTRE LES DEUX VILLAGES, LA FORÊT EST UNE ZONE DE TRANSIT ET D'HÉBERGEMENT POUR LA NUIT. SEULS LES LOUPS-GAROUS BÉNÉFICIENT D'UN POUVOIR ACTIF DANS LA FORÊT.

DISTRIBUTION DES RÔLES ET PRÉPARATION :

- CARTES RÔLES : CHAQUE JOUEUR REÇOIT UNE CARTE QUI INDIQUE SON RÔLE. CERTAINS RÔLES S'ACTIVENT DE NUIT, TANDIS QUE D'AUTRES (RÔLES DE JOUR OU « MÉTIERS ») INFLUENCENT LA VIE QUOTIDIENNE DANS LE VILLAGE.
- MAÎTRES DU JEU : LES RÔLES DE DIEU ET DE DÉESSE ANIMENT LA PARTIE, GÈRENT LE PASSAGE DES PHASES ET S'ASSURENT DU RESPECT DES RÈGLES.

MISSIONS SECRÈTES :

- CHAQUE JOUEUR PEUT, EN FONCTION DE SON RÔLE, ENTREPRENDRE DES MISSIONS SECRÈTES LIÉES À SON PERSONNAGE DE NUIT.
- LA RÉUSSITE DE CES MISSIONS PERMET DE RÉCUPÉRER DES POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES OU D'AMÉLIORER L'EFFICACITÉ DE SON RÔLE.
- LES ANGES ET DÉMONS AURONT ÉGALEMENT DES MISSIONS SECRÈTES AFIN D'AIDER LEUR CAMP.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA JOURNÉE :

- LA JOURNÉE DURE EXACTEMENT 5 MINUTES.
- PENDANT LES 30 PREMIÈRES SECONDES, LES JOUEURS ONT LA POSSIBILITÉ DE DÉCIDER S'ILS SOUHAITENT CHANGER DE VILLAGE. UN JOUEUR QUI CHANGE DE VILLAGE RESTE DANS LA FORÊT, AVANT DE POUVOIR REJOINDRE L'AUTRE VILLAGE 30 SECONDES AVANT LE VOTE.
- LES JOUEURS AVEC UN RÔLE DE JOUR (MÉTIER) NE PEUVENT PAS CHANGER DE VILLAGE ET DOIVENT IMPÉRATIVEMENT SE RENDRE DANS LEUR BÂTIMENT POUR EXERCER LEUR FONCTIONS.
- SI UN JOUEUR QUITTE SON VILLAGE EN COURS OU EN FIN DE JOURNÉE, IL SE RETROUVE DANS LA FORÊT POUR LA NUIT.

CONSEIL DU VILLAGE ET VOTE :

- AU COUCHER DU SOLEIL (FIN DES 5 MINUTES), TOUS LES JOUEURS PRÉSENTS DANS UN VILLAGE SE RASSEMBLENT AUTOUR DU FEU DE CAMP SITUÉ SUR LA PLACE CENTRALE DU VILLAGE POUR LE CONSEIL DU VILLAGE.
- PENDANT LE CONSEIL, AUCUN DÉBAT N'EST AUTORISÉ (SAUF EXCEPTION).
- LE VILLAGE PROCÈDE À UN VOTE VISANT À ÉLIMINER UN JOUEUR JUGÉ SUSPECT.

LA NUIT :

- RASSEMBLEMENT : LES JOUEURS QUI SE TROUVENT DANS UN VILLAGE RESTENT SUR PLACE APRÈS LE CONSEIL ET FERMENT LES YEUX. CEUX QUI SE SONT RÉFUGIÉS DANS LA FORÊT RESTENT ISOLÉS ET FERMENT ÉGALEMENT LES YEUX (AUCUN POUVOIR NE S'ACTIVE EN FORÊT, HORMIS POUR LES LOUPS-GAROUS).
- DÉROULEMENT CLASSIQUE DE LA NUIT : LA PHASE NOCTURNE SUIT LE DÉROULEMENT TRADITIONNEL : LE MAÎTRE DU JEU APPELLE, DANS UN ORDRE PRÉCIS, LES JOUEURS AUX RÔLES ACTIFS (VOYANTE, LOUPS, SALVATEUR, ETC.) POUR QU'ILS EXÉCUTENT LEURS POUVOIRS EN SECRET.
- POUVOIRS EN FORÊT : AUCUN RÔLE NE PEUT ACTIVER DE POUVOIRS EN FORÊT À L'EXCEPTION DES LOUPS-GAROUS QUI SE RÉVEILLEN ET EFFECTUENT LEUR ATTAQUE.

DESCRIPTION ET EXPLICATIONS DES RÔLES

LES RÔLES SE RÉPARTISSENT ENTRE CEUX AGISSANT PRINCIPALEMENT DE NUIT ET CEUX INTERVENANT EN JOURNÉE (VISIBLE PAR TOUS, LIÉS AUX BÂTIMENTS OU INFLUENÇANT LE CONSEIL ET LE VOTE).

- DIEU ET DÉESSE : CE SONT VOS MAÎTRES DU JEU ! ILS COMMUNIQUENT ENTRE EUX AFIN D'ORCHESTRER LA PARTIE.

RÔLES CACHÉS / DE NUIT :

- LOUP GAROU : ATTAQUE EN SECRET, APRÈS CONCERTATION AVEC LA MEUTE, POUR ÉLIMINER UNE VICTIME CHAQUE NUIT.
- SORCIÈRE : POSSÈDE 2 POTIONS. UNE POTION DE VIE POUR SAUVER LA VICTIME CIBLÉE PAR LES LOUPS; UNE POTION DE MORT POUR TUER UN JOUEUR DE SON CHOIX. CHAQUE POTION NE PEUT ÊTRE UTILISÉE QU'UNE SEULE FOIS.
- PETITE FILLE : ESPIONNE DISCRÈTEMENT LA RÉUNION DES LOUPS-GAROUS POUR EN DÉDUIRE DES INDICES.
- VOYANTE : DÉCOUVRE SECRÈTEMENT LE RÔLE D'UN JOUEUR CHAQUE NUIT.
- SALVATEUR : PROTÈGE UN JOUEUR CHAQUE NUIT CONTRE UNE ÉLIMINATION PAR LES LOUPS-GAROUS.
- CHASSEUR : EN CAS D'ÉLIMINATION, IL PEUT IMMÉDIATEMENT TIRER SUR UN JOUEUR DE SON CHOIX.

- ENFANT SAUVAGE : INITIALEMENT VILLAGEOIS, IL PEUT DEVENIR LOUP EN FONCTION DE LA DISPARITION DE SES MODÈLES DE JEU.
- CHEVALIER À L'ÉPÉE ROUILLÉE : SI IL EST TUÉ PAR UN LOUP-GAROU DURANT LA NUIT, ALORS LE PREMIER LOUP-GAROU À SA DROITE MEURT AU LEVER DU JOUR.
- LOUP BLANC : LE LOUP BLANC DOIT ÊTRE LE DERNIER LOUP EN VIE POUR REMPORTER LA PARTIE. CERTAINES NUITS, IL SE RÉVEILLE POUR DÉVORER UN LOUP-GAROU.
- PÈRE DES LOUPS : UNE FOIS PENDANT LA PARTIE, LE PÈRE DES LOUPS PEUT CHOISIR DE TRANSFORMER LEUR VICTIME DE LA NUIT EN LOUP-GAROU.
- GRAND MÉCHANT LOUP : TANT QU'AUCUN LOUP-GAROU N'A ÉTÉ TUÉ DANS LE VILLAGE OÙ IL SE TROUVE, IL SE RÉVEILLE UNE SECONDE FOIS DANS LA NUIT POUR DÉVORER UNE VICTIME.
- PYROMANE : PEUT DÉCIDER, UNE FOIS DANS SA VIE, DE BRULER UN BÂTIMENT, FAISANT DISPARAITRE LE RÔLE DE JOUR ASSOCIÉ À CE BÂTIMENT DANS LE VILLAGE.
- CHIEN LOUP : LE JOUEUR CHOISIT, LORS DE LA PREMIÈRE NUIT, D'ÊTRE VILLAGEOIS OU LOUP-GAROU.
- SERVANTE : JUSTE AVANT LA RÉVÉLATION DU RÔLE D'UN DES MORTS DE LA NUIT, AU LEVER DU JOUR, ELLE PEUT ANNONCER SON RÔLE ET PRENDRE LE RÔLE DE NUIT DU JOUEUR DÉCÉDÉ.
- CUPIDON : AU DÉBUT DE LA PREMIÈRE NUIT, IL LIE DEUX JOUEURS PAR UN AMOUR FATAL. SI UN DES AMOUREUX MEURT, LE SECOND SE SUICIDE.

- CORBEAU : CHAQUE FIN DE NUIT, À L'APPEL DE SON RÔLE (APRÈS QUE LES LOUS-GAROUS SE SONT RENDORMIS), LE CORBEAU PEUT DÉSIGNER UN DES JOUEURS QU'IL SOUPÇONNE. LE MAITRE DU JEU DÉPOSE ALORS UN MARQUEUR "AFFICHE ANONYME" DEVANT LE JOUEUR DÉSIGNÉ. CE JOUEUR AURA AUTOMATIQUÉMENT 2 VOIX SUPPLÉMENTAIRES CONTRE LUI AU PROCHAIN CONSEIL. LE CORBEAU PEUT DÉSIGNER N'IMPORTE QUEL JOUEUR, SAUF LES VAGABONDS.
- SŒURS : LA PREMIÈRE NUIT, À L'APPEL DE LEUR RÔLE, LES SŒURS SE RÉVEILLEN ET SE RECONNAISSENT. AU COURS DE LA PARTIE, EN FONCTION DE LA VOLONTÉ DU MAITRE DU JEU, ELLES SE RÉVEILLEN DE NOUVEAU ET SE CONCERTENT RAPIDEMENT ET EN SILENCE SUR LES DÉCISIONS À PRENDRE POUR SAUVER LE VILLAGE.
- TROIS FRÈRES : LA PREMIÈRE NUIT, À L'APPEL DE LEUR RÔLE, LES TROIS FRÈRES SE RÉVEILLEN ET SE RECONNAISSENT. AU COURS DE LA PARTIE, EN FONCTION DE LA VOLONTÉ DU MAITRE DU JEU, ILS SE RÉVEILLEN DE NOUVEAU ET SE CONCERTENT RAPIDEMENT ET EN SILENCE SUR LES DÉCISIONS À PRENDRE POUR SAUVER LE VILLAGE.
- ANCIEN : SI L'ANCIEN EST DÉSIGNÉ PAR LE VILLAGE LORS DU CONSEIL POUR LA PREMIÈRE FOIS, CELUI-CI RÉVÈLE SON RÔLE ET NE MEURT PAS. IL RANGE SA CARTE, SON RÔLE REDEVENANT "SECRET". SI L'ANCIEN EST DE NOUVEAU DÉSIGNÉ LORS D'UN CONSEIL, IL DÉCÈDE.
- COMÉDIEN : AVANT LA PARTIE, LE MAITRE DU JEU CHOISIT 3 CARTES PERSONNAGES AVEC DES CAPACITÉS SPÉCIALES (SAUF LOUP-GAROU). 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 CARTE PERSONNAGE, LE MAITRE DU JEU RETIRE CETTE CARTE, QUI NE POURRA PLUS ÊTRE UTILISÉE.

RÔLES DE JOUR / METIERS :

- FERMIER : LES FERMIERS VOTENT POUR DÉSIGNER PARMIS EUX LE MAIRE. LORSQUE LE MAIRE MEURT, IL DÉSIGNE SON SUCCESSEUR PARMIS LES FERMIERS SURVIVANTS. LE VOTE DU MAIRE COMPTE DOUBLE ET TRANCHE EN CAS D'ÉGALITÉ.
- BOULANGER : COMME LE BOULANGER SE LÈVE AUX AURORES POUR FAIRE LE PAIN, AU MOMENT OÙ LE MAÎTRE DU JEU DIT AUX LOUPS-GAROUS DE SE RENDORMIR IL PEUT OUVRIR RAPIDEMENT LES YEUX AFIN DE TENTER DE LES APERCEVOIR, AVANT DE LES REFERMER.
- TAVERNIER : 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 DE CONSEIL ET SON JETON. LA TRADITION VEUT QU'IL VOTE TOUJOURS SEUL AVANT LES AUTRES (SAUF S'IL A PERDU SON IMMUNITÉ).
- BARBIER : UNE FOIS DANS LA PARTIE, LE BARBIER PEUT TUER UN JOUEUR. SI IL S'AGIT D'UN LOUP-GAROU, ALORS LE LOUP-GAROU MEURT. SI IL S'AGIT D'UN VILLAGEOIS, LE BARBIER MEURT ÉGALEMENT.
- INSTITUTRICE : L'INSTITUTRICE N'AIME PAS QU'ON MONTRE DU DOIGT. CHAQUE MATIN, ELLE PEUT INTERDIRE À 2 PERSONNES MAXIMUM DE VOTER. ELLE NE PEUT PAS CHOISIR UN VAGABOND.
- BAILLEUR : LORSQU'UN BÂTIMENT SE LIBÈRE, LE BAILLEUR PEUT DÉSIGNER UN VAGABOND. CELUI-CI PEUT ACCEPTER D'ALLER DANS LE BÂTIMENT ET DE RÉCUPÉRER LE "JETON POUVOIR" ASSOCIÉ.

- JUGE : APRÈS N'IMPORTE QUEL VOTE LE JUGE PEUT, SUR DEMANDE DE LA FUTURE VICTIME, FAIRE GRÂCE À UN VILLAGEOIS DÉSIGNÉ PAR LE VOTE DU VILLAGE. LE JOUEUR NE SERA DONC PAS ÉLIMINÉ ET NE RÉVÈLERA PAS SON "RÔLE DE NUIT". APRÈS UTILISATION, LE JUGE PERD SON POUVOIR ET REND SON JETON.
- RELIGIEUX : N'IMPORTE QUAND DURANT LA JOURNÉE, LE RELIGIEUX DÉSIGNE UN JOUEUR QUI AURA L'OBLIGATION IMMÉDIATE DE LUI MONTRER SECRÈTEMENT SA CARTE "RÔLE DE NUIT" DANS LE CONFESSIOMNAL. APRÈS SON USAGE, LE RELIGIEUX PERD SON POUVOIR ET REND SON JETON AU MAITRE DU JEU.
- VAGABOND : LES POUVOIRS DE L'INSTITUTRICE, DU BARBIER, DU CORBEAU ET DU PYROMANE N'ONT PAS D'EFFET SUR LUI. LORSQU'UN BÂTIMENT SE LIBÈRE, IL PEUT ACCEPTER OU REFUSER L'OFFRE DU BAILLEUR.

RÔLES BONUS :

- LES ANGES ET DÉMONS : LES ANGES CORRESPONDENT AUX JOUEURS MORTS DU CAMP DES VILLAGEOIS. LES DÉMONS CORRESPONDENT AUX JOUEURS MORTS DU CAMP DES LOUPS-GAROUS, AINSI QUE LE PYROMANE. LES ANGES ET LES DÉMONS PEUVENT AVOIR DES MISSIONS SECRÈTES POUR AIDER LEUR CAMP.