

# Personnages

Extension pour les Loups-Garous de Thiercelieux



Un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly,  
pour 8 à 28 joueurs, à partir de 10 ans.

*Depuis de nombreux cycles lunaires,  
la quiétude était enfin revenue dans les  
environs de « Thiercelieux ». Jusqu'à ce qu'un  
« enfançon sauvageon » regagne la forêt profonde  
et commence à hurler chaque nuit.*

*Peu de temps après, de nouvelles disparitions mystérieuses  
ainsi que des vestiges de crimes terribles convainquirent  
les habitants du village que des monstres polymorphes encore  
plus redoutables vivaient parmi eux.*

*Ils convoquèrent alors, depuis les confins de la contrée,  
d'autres « Personnages » très puissants, pour lutter  
contre cette abominable engeance...*

*Philippe & Hervé*

Les règles de base du jeu « Les Loups-Garous  
de Thiercelieux » ne changent pas.

*Matériel : 24 cartes*



+

Personnages  
bonus :

?

?

(voir page 26)

**Attachés à la survie du village, les personnages suivants défendent l'harmonie de leur communauté avec détermination. Devant les menaces, ils seront amenés, même si cela leur est douloureux, à éliminer ceux qu'ils soupçonnent d'être trop dangereux.**

### *Le Villageois-Villageois*



*Ce personnage possède une âme claire et transparente comme l'eau d'un ruisseau de montagne. Ses pairs lui prêtent une oreille attentive et sa parole est décisive dans les moments importants. Quel pouvoir est plus grand que celui d'inspirer aux honnêtes gens une confiance absolue? Les Loups-Garous se hâteront-ils d'éliminer cet être sans pouvoir secret ou préféreront-ils débusquer des villageois aux pouvoirs plus menaçants?*

Les deux faces de cette carte proposent l'illustration de Simple Villageois. Au moment de la distribution, le village aura donc la certitude absolue que son propriétaire est bel et bien un Simple Villageois innocent.

**Conseil au meneur :** *ce personnage peut devenir un Capitaine ou un Garde Champêtre de confiance.*

## Les Deux Sœurs



Certains Locaterciens\* 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.

**Conseil au meneur :** personnages particulièrement puissants avec des pratiquants de la langue des signes.

\* Habitants de Thiercelieux

## Les Trois Frères



*Tout le village résonne de leurs joyeux éclats de voix quand ils regagnent la maison après le travail des champs. Pendant les débats, un simple coup d'œil entre eux leur permet de prendre une bonne décision quant à l'avenir du village.*

La première nuit, à l'appel du meneur, ils 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), ils se réveillent à nouveau et se concertent rapidement et en silence sur les décisions à prendre pour sauver le village.

**Conseil au meneur :** personnages encore plus puissants avec des pratiquants de la langue des signes. À n'utiliser que dans les grands villages. Si le village est très grand, vous pouvez même y associer les Deux Sœurs !

## 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 s'attirer le vote discriminatoire des villageois ou la vindicte dévorante des lycanthropes pour être 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 devient Simple Villageois pour la suite de la partie.

**Conseil au meneur :** *n'hésitez pas à rappeler la présence de l'Ange lors de la première journée ! Les débats seront plus animés, les beaux parleurs étant protégés par cette angélique menace !*

## Le Juge Bègue



*Le plus jeune fils du meunier était doué pour les études et rêvait d'être avocat. Comme son père avait bien réussi à rouler ses clients dans la farine, il l'envoya faire son droit dans la grande cité voisine. Un léger défaut de prononciation interdit au jeune homme le prestige tant convoité d'être défenseur de la veuve et de l'orphelin. Toutefois, il regagna le village de Thiercelieux auréolé du titre guère moins prestigieux de juge itinérant.*

Une fois dans la partie, le Juge Bègue peut décider qu'il y aura deux votes consécutifs et deux éliminations de suspect. Le Juge Bègue signifie sa décision au meneur par un signe particulier qu'il utilise pour désigner un habitant durant un vote du village. Le deuxième vote est déclenché par le meneur juste après l'élimination due au premier vote. Il se déroule sans débats.

Le « Ju-juge Bè-bègue » aura montré ce signe particulier durant la première nuit, à l'appel du meneur.

**Conseil au meneur :** *soyez toujours très attentif au comportement du Juge Bègue durant les votes, afin de ne pas manquer son signe particulier.*



## Le Chevalier à l'Épée Rouillée



«Don Quitousse» est un très vieux chevalier à la retraite. Il est assez épuisé 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 est 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.

## Le Comédien



*Bateleur infatigable, il s'est arrêté au village pour y donner quelques représentations avant de descendre passer l'hiver dans des contrées plus hospitalières. Aussi doué pour faire apprécier les farces et les comédies que pour interpréter les grands textes tragiques, il possède tous les talents pour restituer le répertoire théâtral national.*

Avant la partie, le meneur choisit 3 cartes Personnage ayant des capacités spéciales. Après la distribution des rôles, ces cartes sont placées face visible au centre de la table.

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 telle carte, le meneur la retire de la table. Elle ne pourra plus être utilisée.

**Attention :** les cartes proposées ne peuvent être des cartes de Loups-Garous.

**Conseil au meneur :** dans le choix des cartes proposées au Comédien, vous pouvez introduire un peu de chaos dans le village ou au contraire contrer un clan de Loups-Garous très puissant.

## La Servante Dévouée



*Qui pourrait rêver d'une meilleure servante que celle qui donne sa vie pour ses maîtres ? Ne vous réjouissez pas trop vite, car l'ambition qui la dévore pourrait causer la perte du village !*

La Servante Dévouée peut se révéler avant que ne soit dévoilée la carte du joueur éliminé par le conseil du village. Dans ce cas, elle perd sa carte, prend celle du joueur éliminé sans la dévoiler et endosse son rôle jusqu'à la fin de la partie.

**Attention :** si elle est amoureuse, la Servante Dévouée ne peut pas utiliser son pouvoir. Son amour est plus fort que sa volonté de changer de personnage.

**Conseil au meneur :** prenez quelques instants pour dévoiler la carte du joueur éliminé par le village afin de laisser le temps à la Servante Dévouée de se révéler.

Si elle endosse un rôle à pouvoir, le meneur appellera l'ex-Servante Dévouée les nuits suivantes sous l'intitulé de ce nouveau rôle. Tout particulièrement la première nuit suivante, afin de « réinitialiser » ce nouveau rôle.

En règle générale, le nouveau rôle endossé par la Servante Dévouée voit sa capacité totalement renouvelée et doit être joué comme s'il s'agissait de la première nuit.

En revanche, les éventuels effets précédemment appliqués sur le joueur éliminé sont annulés.

### Précisions :

- Si le joueur éliminé était infecté\*, amoureux, charmé, Capitaine, Garde Champêtre ou Cupidon, l'ex-Servante Dévouée ne l'est pas.
- Si l'ex-Servante Dévouée était charmée, Capitaine ou Garde Champêtre, elle ne l'est plus.
- Si l'ex-Servante Dévouée était infectée\*, elle l'est toujours.
- Si l'ex-Servante Dévouée devient :
  - Joueur de Flûte : le meneur indique à ce nouveau Joueur de Flûte quels sont les joueurs précédemment charmés.
  - Comédien, Garde Champêtre, Gitane sans Philtre : on ne distribue pas de nouvelles cartes. Ne restent que celles qui n'ont pas été utilisées.

\* Voir *l'Infect Père des Loups*, page 20.

Pour contrebalancer le pouvoir des Loups-Garous, deux personnages sont particulièrement sensibles à la nature lycanthropique des habitants...

## Le Renard



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.

**Attention :** le Renard ne voit pas les cartes ; le meneur lui indique simplement s'il y a ou non au moins un Loup-Garou parmi les trois joueurs.

## 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 20.

**Les personnages suivants peuvent présenter un danger mortel et remettre en cause la survie du village.**

## *L'Abominable Sectaire*



*Enfant, et peut-être à cause d'un manque d'amour ou d'intérêt de la part de ses proches, ce pauvre hère ne s'aimait pas du tout. En grandissant, il a transféré cette haine sur tous ceux qui lui sont étrangers. C'est pourquoi on le désigne aujourd'hui sous le triste nom d'Abominable Sectaire.*

Avant le début de la partie, le meneur divise le village en deux groupes, selon un critère évident (sexe, lunettes, taille, âge, etc.) qu'il annonce à voix haute au village. L'Abominable Sectaire fera fatalement partie de l'un ou l'autre des deux groupes. Le but de ce personnage est d'éliminer tous les joueurs du groupe qu'il déteste, c'est-à-dire celui auquel il n'appartient pas. Dans ce cas-là, et seulement dans ce cas, il gagne la partie. Il n'a pas de pouvoir particulier : son habileté à manipuler les habitants du village est sa seule arme !

**Conseil au meneur :** *vous n'êtes pas obligé de constituer deux groupes de même taille. N'hésitez pas si nécessaire à préciser devant tout le monde à quel groupe appartient chaque habitant.*

## 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 choix. 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 la nuit suivante avec ses congénères et dévorera avec eux toutes les nuits jusqu'à la fin de sa 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 !

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

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.

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

La première nuit, il choisit s'il désire être Simple Villageois ou Loup-Garou. 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.

Ce choix est définitif !

**Conseil au meneur :** *comme pour l'Enfant Sauvage, il peut être amusant de ne pas révéler la véritable nature du Chien-Loup éliminé...*

## Le Loup-Garou Blanc



*Ce très malfaisant personnage déteste autant les Loups-Garous que les villageois! Dans un ouvrage intitulé «Le Pacte», 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 d'être le seul survivant du village. Dans ce cas-là seulement, il gagne la partie.

## 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 ont été rayés de la carte!*

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

## *L'Infect Père des Loups*



*Le tout premier Loup-Garou de nos contrées, le père de tous leurs pères, avait deux pouvoirs : le premier était de propager son engeance par une morsure spéciale et le second de fuir ce monde en s'endormant pour quelques siècles. Heureusement pour nos ancêtres récents, il s'était depuis longtemps assoupi.*

*Les auteurs de cet ouvrage souhaitent bon courage aux villageois d'aujourd'hui et signalent que l'Infect Père des Loups vient juste de se réveiller d'un long sommeil, et qu'il a très faim !*

Chaque nuit, il se réveille et dévore avec les autres Loups-Garous.

Mais une fois dans la partie, s'il le désire, après que les Loups-Garous se sont endormis, il peut lever 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) Loup-Garou. Désormais, il participera au festin des Loups-Garous toutes les nuits. 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.

## CONSEILS GÉNÉRAUX AUX JOUEURS

- Plus que jamais, soyez attentifs aux débats.
- Qui sont les joueurs qui ont toujours un avis identique ?
- Qui accuse régulièrement les mêmes joueurs ?
- Que cherchent à nous faire comprendre ceux qui possèdent des renseignements importants et ne voudraient pas se faire repérer par les Loups-Garous ?
- Méfiez-vous de ceux qui cherchent à vous manipuler, tel l'Abominable Sectaire, ou bien un Villageois-Villageois infecté...
- Le double vote du Juge Bègue est une arme redoutable en fin de partie, à manipuler avec précaution !

## CONSEILS GÉNÉRAUX AUX MENEURS

- Avec des joueurs débutants, introduisez progressivement de nouvelles cartes Personnage. Ne mettez pas trop d'habitants dotés de pouvoirs dans une même partie : cela risquerait de la déséquilibrer dans un sens ou dans l'autre.

- N'hésitez pas à choisir un assistant qui ne joue pas ou à vous faire aider par le premier joueur éliminé.
- Lorsque vous appelez leurs rôles la nuit, vous pouvez brièvement rappeler aux joueurs débutants l'usage de leur pouvoir.
- Il sera plus facile pour vous de gérer les joueurs si vous avez noté sur un papier les personnages présents, l'ordre d'appel et leur disposition autour de la table.
- Lorsque vous parlez, faites très attention à ne pas laisser passer d'indices sur l'identité cachée des personnages. Exemple : « Bravo ! le village a éliminé un Loup-Garou. Euh ! non, l'Enfant Sauvage... » Ne faites pas d'indication de sexe du type : « J'appelle le Voyant. Heu ! pardon, la Voyante. »
- Faites le tour complet de la table pour désigner l'habitant infecté.
- Par la richesse de ces nouveaux personnages, les certitudes des habitants sont plus fréquemment remises en cause. Accentuez cela par vos interventions, l'ambiance n'en sera que meilleure.

## RÉPARTITION DES RÔLES

- **Personnages facilement compatibles :**

Simple Villageois, Villageois-Villageois, Gitane sans Philtre (*voir p. 26*), Garde Champêtre (*voir p. 27*), Cupidon, Deux Sœurs ou Trois Frères, Voyante, Loups-Garous, Chien-Loup, Enfant Sauvage, Sorcière, Voleur, Comédien.

- Il faut un très grand village pour cumuler les Deux Sœurs et les Trois Frères.

- **Cumuler les personnages suivants rend la partie très difficile pour les Loups-Garous :**

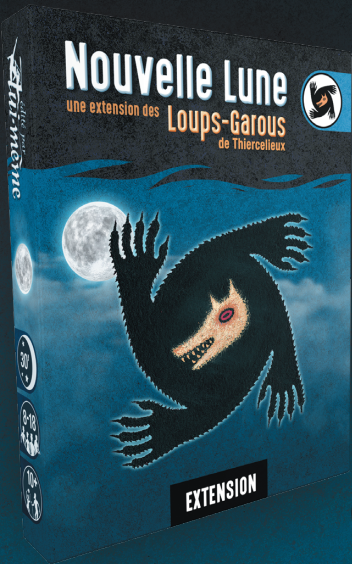
Renard, Gitane sans Philtre, Montreur d'Ours, Petite Fille, Voyante.

- **Cumuler ces personnages rend la partie très difficile pour le village (mais parfois amusante) :**

Loup-Garou Blanc, Grand-Méchant-Loup, Infect Père des Loups.

- **Cumuler ces personnages rend la partie très chaotique (mais parfois amusante) :**

Joueur de Flûte, Abominable Sectaire.





# Nouvelle Lune

Qu'est-ce que c'est ?

36 cartes Événement  
pour mener des parties pleines  
de rebondissements !

8 variantes telles que « La peste noire »  
ou « Fascination lycanthropique ».

5 personnages supplémentaires.



**Pour les joueurs qui possèdent l'extension « Nouvelle Lune », voici deux personnages bonus qui permettent d'utiliser des cartes Événement pour débusquer les Loups-Garous.**

## *La Gitane (sans Philtre)*



*La sœur d'Esmeralda, que l'on nommait tout simplement la Gitane, connaissait bien la voie de « la voix de l'au-delà ». Il lui suffisait, sans aucun artifice ni onguent, de se concentrer et de contempler le ciel à la nouvelle lune pour communiquer avec l'âme des disparus.*

Au début du jeu, le meneur prend les 5 cartes Spiritisme de Nouvelle Lune, les mélange et les garde en main. Chaque nuit, il appelle la Gitane et lui demande si elle désire utiliser son pouvoir. Si oui, le meneur lit à haute voix les quatre questions d'une carte *Spiritisme* de son choix. D'un geste, la Gitane valide une des questions, puis elle désigne au meneur l'habitant qui devra la poser.

Le matin suivant, le joueur désigné devient Spirite et pose cette question à voix haute. Le premier joueur éliminé y répond par « OUIII » ou « NOOON » d'une voix sépulcrale sans mentir. La carte est ensuite défaussée.

## Le Garde Champêtre



*Chaque villageois a rêvé de porter un jour cet uniforme prestigieux, de «rouler» le tambour du Garde Champêtre et de déclamer d'une voix puissante les événements importants au hameau tout entier, comme s'il les avait choisis lui-même.*

Il s'agit d'un pouvoir supplémentaire attribué par le Capitaine à un habitant de son choix, de façon visible et en supplément d'une carte Personnage. Le Capitaine ne peut pas se nommer lui-même.

Avant la partie, le meneur choisit un certain nombre de cartes Événement (hormis les cartes Spiritisme), qui seront confiées au Garde Champêtre dès sa nomination. Chaque matin, dès le lendemain de sa nomination, le meneur demande au Garde Champêtre s'il a quelque chose à annoncer.

Si oui, celui-ci lit à voix haute la carte Événement de son choix, à la façon d'une annonce publique. L'événement est immédiatement appliqué.

À tout instant, après l'annonce d'un événement et avant le vote du village, le Capitaine peut révoquer le Garde Champêtre et en nommer un nouveau.

**Conseil au meneur :** ne pas préparer plus de 5 cartes pour les joueurs ne maîtrisant pas « Nouvelle Lune ». Attention, certaines de ces cartes sont redoutables...

**Précisions :**

- Si le Garde Champêtre est élu Capitaine, il doit transmettre sa charge de Garde Champêtre à un autre habitant.
- Si le Garde Champêtre est éliminé, c'est le Capitaine qui désigne son successeur.
- Si le Capitaine est éliminé, le nouveau Capitaine peut désigner un nouveau Garde Champêtre ou conserver le même.



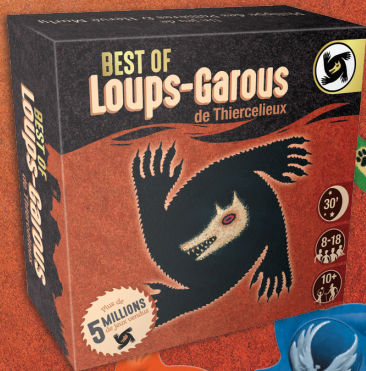
Pour cette extension, les auteurs tiennent à remercier : Laurent Clavère,  
Maëva Da Silva, Christine Deschamps, Cédric Di Noto, Bruno Faidutti,  
Anne Hermine, Gregory Houdebine, Bertrand Vignon, « les filles » du Quai Vert  
ainsi que tous les testeurs dont nous avons oublié les noms  
en cette période mouvementée de bouclage...

*Illustrations : Maëva da Silva et Christine Deschamps pour Personnages,  
Alexios Tjoyas pour Nouvelle Lune  
Nouveau design de boîte : Tom Vuarchex*

© 2020 Asmodee Group

Loups-Garous de Thiercelieux est une marque d'Asmodee Group.







# BEST OF Loups-Garous

de Thiercelieux

*Retrouvez 28 personnages qui ont marqué  
les centaines de milliers de parties  
de Loups-Garous de Thiercelieux,  
parmi lesquels le Grand-Méchant-Loup,  
l'Infect Père des Loups, le Loup-Garou Blanc  
ou encore l'Enfant Sauvage.*

*Vous trouverez dans cette extension  
exceptionnelle le jeu de base et du matériel  
de grande qualité, au design très...  
Loups-Garous!*

*Un Best Of pour joueurs chevronnés  
ou pour commencer à jouer !*



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

### Préparation en début de partie

- Séparation du village en 2 groupes
- Cartes de la Gitane
- Cartes du Garde Champêtre
- Cartes du Voleur
- Cartes du Comédien

### La nuit

- Comédien
- Voyante
- Renard
- Salvateur
- Tous les Loups-Garous, Chien-Loup (la première nuit seulement), Enfant Sauvage
- Sorcière
- Gitane
- Joueur de Flûte
- Joueurs charmés
- Deux Sœurs et/ou Trois Frères (si joueurs expérimentés)

### Personnages appelés seulement la 1<sup>re</sup> nuit

- Voleur
- Cupidon
- Amoureux
- Juge Bègue (signe)
- Deux Sœurs et/ou Trois Frères
- Enfant Sauvage
- Montreur d'Ours, puis autres cartes...

### Le Jour

- Révélation des victimes
- Grognement de l'Ours
- Spirite
- Garde-Champêtre
- **Débat**
- **Vote**
- **Servante Dévouée**
- **Second vote** (si le Juge Bègue le décide)
- Ange (uniquement au 1<sup>er</sup> vote)
- Nouvelle nuit, etc.