

REGLES ET PERSONNAGES DU LOUP-GAROU CHRÉTIEN

I. Les cartes

Villageois : Les plus nombreux, ils dorment la nuit et livrent chaque jour quelqu'un à l'Exorciste, qui sera aspergé d'eau bénite et fuira le village, quel que soit son rôle. Ils cherchent à éliminer les démons cachés parmi eux pour gagner la partie.

Démons : Peu nombreux, ils ont vendus leur âme au diable. Ils se réveillent chaque nuit pour désigner une âme à dévorer. Ils cherchent à éliminer le plus de villageois possibles pour gagner la partie.

Le saint ermite : Il passe son temps à prier dans une grotte dans la forêt où se réunissent les démons. Il peut donc observer discrètement leurs réunions, y participer en se faisant passer pour un des leurs, ou bien ne pas s'en mêler et dormir.

La sainte dévote : Chaque début de nuit, elle se réveille et choisit de prier pour une âme en particulier. Elle désigne la personne. Une fois ce choix fait, la personne, quel que soit son rôle, est prévenue d'une main sur l'épaule par le meneur de jeu. Si c'est un villageois, les prières protègent son âme des démons pour cette nuit : il ne peut pas mourir. Si c'est un démon, son âme est sauvée et il se convertit : il devient villageois. Il ne participe donc pas à la réunion des démons qui suit, ni aux suivantes.

Si le saint ou la sainte est tué (peu importe par qui), il/elle meurt en martyr. Son combat permet au curé de trouver le courage qu'il faut pour agir et dévoiler secrètement l'identité de quelqu'un au maire. Le curé désigne quelqu'un. Il se rendort et le meneur de jeu montre la carte du joueur au maire réveillé pour l'occasion.

Le curé du village : Il vient d'arriver et passe son temps au confessionnal, les autres joueurs ne savent pas qui c'est. Il se réveille chaque nuit pour désigner une personne qu'il veut voir au confessionnal. Par sa confession, le curé devinera qui se cache derrière cette personne : la carte du joueur de son choix sera retournée et montrée au curé.

II. Les autres personnages (peuvent être n'importe qui)

Le maire : Elu au tout début du jeu, juste après que les joueurs aient regardés leurs cartes. Il tranche sur le sort de quelqu'un lorsqu'il y a égalité. Il peut poser un droit de véto sur une personne livrée à l'Exorciste. Ce droit de véto peut être utilisé 3 fois maximum. S'il est tué, il y a un nouveau vote pour l'élire.

Le couple d'amoureux : La 1^{ère} nuit, le curé désigne un couple à marier. Ils sont mis au courant. Si l'un meurt, de chagrin, l'autre décède aussi.