SYNOPSIS DU LOUP-GAROU CHRÉTIEN

« Les meneurs de jeu vous diront tout ce qu'il faut faire, les consignes seront expliquées au fur et à mesure. Faites exactement ce qu'on vous dit. Fermez les yeux. » Les cartes retournées sont distribuées pendant le récit.

Dans la petite commune isolée de Saint-Sulpice-de-Favières, vivait paisiblement les villageois, jusqu'au jour terrible où quelques habitants vendirent leur âme au Diable.

« Un grand nombre d'entre vous seront donc les villageois, et quelques autres les serviteurs du Diable, qu'on appellera les démons. »

Un beau matin, les habitants retrouvèrent le curé du village sauvagement assassiné. Ils comprirent alors que se cachait parmi eux des serviteurs du Malin. Ils décidèrent alors de faire appel à un Exorciste. Celui-ci leur annonça qu'il passera chaque soir dans le village pour qu'il leur livre un coupable. Ce coupable sera désigné par les villageois par un vote après discussion. Il aura le droit de se défendre face à eux mais une fois livré, il sera aspergé d'eau bénite par l'Exorciste au cours d'un rituel très long et très éprouvant. Si c'est un démon, il redeviendra villageois. Dans les 2 cas de figure, cette expérience sera traumatisante et le villageois d'origine ou nouvellement) s'enfuira du village et ne reviendra jamais.

Un beau matin, un nouveau curé arriva dans le village, mais il craignait pour sa vie et restait toute la journée dans son confessionnal, tant et si bien que personne ne connaissait son visage. Chaque nuit, le curé décidait de voir un membre du village en confession. Suite à cette confession, le curé aura connaissance de sa véritable identité.

« L'un d'entre vous sera donc le curé. Il désignera une personne et le meneur de jeu retournera la carte de cette personne pour que le curé la voit. »

Toutes les nuits, les démons se retrouvaient au cœur de l'épaisse forêt pour glorifier leur Maître diabolique et choisir parmi les villageois une âme à dévorer.

Parmi les habitants, 2 villageois se distinguaient : un saint et une sainte. Le saint était un ermite qui vivait dans une grotte au fond des bois. Cette grotte se situait tout près du point de rendez-vous qu'avaient choisi les démons pour se retrouver la nuit et désigner leur victime.

« Il y aura donc parmi vous le saint ermite. Il aura le choix d'espionner ou non les réunions des démons. Il peut décider de ne pas s'en mêler, de les observer discrètement ou bien de participer aux réunions en se faisant passer pour l'un d'eux. »

Le village compte également une sainte dévote. Chaque nuit, la sainte se réveille et choisit de prier pour une âme en particulier. S'il s'agit d'un villageois, son âme est protégée pour la nuit des démons et ne peut pas mourir. S'il s'agit d'un démon, les prières de la sainte sauvent son âme et le démon se convertit. Il redevient simple villageois.

« Il y aura donc une sainte parmi vous, qui choisira chaque nuit qui elle protégera par ses prières. »

Si le saint ou la sainte est tué(e) par les démons, il/elle mourra en martyr (ça ne fonctionne pas si il/elle s'enfuit). Cette exemple de foi donnera du courage au curé et le poussera à dévoiler l'identité de quelqu'un, peu importe qui, au maire du village la nuit suivante.

« Regardez votre rôle dans le village en retournant votre carte sans que personne ne la voit. Une fois que vous avez vu, reposez-là vite. »

Ce matin, c'est le jour des élections. Les villageois font un vote pour élire une personne parmi celles qui se présentent. Le maire a plusieurs pouvoirs : il doit trancher lorsqu'il y a égalité lors du vote des villageois. Il peut également utiliser un droit de véto lorsque quelqu'un est livré à l'Exorciste. Les villageois devront alors condamner quelqu'un d'autre. Ayant peur de se faire destituer, le maire ne peut s'opposer au peuple que 3 fois maximum. S'il meure, de nouvelles élections auront lieues.

La nuit :

Le curé, nouvellement arrivé dans le village, décide de désigner un couple à marier. Ils seront mis au courant et essayeront de se protéger et pour cause : si l'un meurt, de chagrin, l'autre décède aussi.