

LES ASCIENS CONTRE-ATTAQUENT

Règlement • Adaptation à l'univers de FINAL FANTASY XIV

8 à 18 participants, plus Louisoix, le maître du jeu. Les rôles spéciaux sont introduits selon la composition choisie : toutes les cartes ne sont pas nécessaires à chaque partie.

Le principe

Les Asciens absorbent l'éther des habitants pendant la nuit. Le jour, ils se mêlent aux Éorzéens pour échapper aux soupçons. Les survivants débattent puis votent pour éliminer une personne. Louisoix dirige la partie sans appartenir à aucun camp.

Les rôles

Ascien — Chaque nuit, les Asciens choisissent ensemble une victime. Le jour, ils tentent de détourner les accusations.

Éorzéen — Sans pouvoir particulier, il doit observer, débattre et voter pour démasquer les Asciens. Le camp éorzéen comprend également les rôles spéciaux qui ne sont pas devenus Asciens.

Astromancienne — Chaque nuit, elle désigne une personne à Louisoix, qui lui révèle secrètement sa carte. Elle aide les Éorzéens tout en protégeant son identité.

Surineur — Avant distribution, ajouter deux cartes Éorzéen au paquet. La première nuit, il consulte les deux cartes non distribuées et peut échanger sa propre carte contre l'une d'elles. Si elles sont toutes deux des Asciens, il doit en prendre une. Son rôle final est conservé jusqu'à la fin.

Ange de la Valention — La première nuit, il désigne deux amoureux et peut se choisir lui-même. La mort de l'un entraîne immédiatement celle de l'autre. Les amoureux ne doivent jamais voter l'un contre l'autre ni se nuire. Un couple de camps opposés joue contre tous les autres.

La carte indique un rôle : toute personne peut l'incarner, quel que soit le genre employé dans son intitulé.

RÔLES ET PRÉPARATION

Mercenaire — Lorsqu'il est éliminé, il doit immédiatement emporter une autre personne de son choix dans la mort. Ce pouvoir s'applique aussi s'il est victime du poison.

Mage noir — Il possède une potion de guérison et une potion d'empoisonnement, utilisables une seule fois chacune. La première sauve la victime nocturne des Ascien ; la seconde élimine une personne de son choix. Il peut utiliser les deux la même nuit et se guérir lui-même.

Petite fille — Elle peut entrouvrir les yeux pendant le réveil des Ascien pour les espionner. Si elle est surprise, ils peuvent la choisir à la place de leur victime. Elle ne peut pas ouvrir grand les yeux ni se faire passer pour un Ascien. L'adaptation en ligne est expliquée page 4.

Guerrier de la Lumière — Cette fonction publique s'ajoute à une carte personnage, même Ascien. Elle est attribuée par vote : la personne obtenant le plus de voix est élue. Son vote compte double ; en cas d'égalité, son vote départage les ex æquo. À sa mort, elle désigne son successeur.

Louisoix — Maître du jeu, il distribue les cartes, appelle les rôles, recueille leurs décisions et annonce les éliminations. Il veille au secret des informations et au bon déroulement de la partie.

Préparer la première nuit

Louisoix attribue les cartes face cachée. Chacun consulte la sienne sans la montrer. Si le Surineur est en jeu, les deux cartes restantes restent cachées. Le Guerrier de la Lumière peut être élu au début de la partie ou après quelques tours.

Louisoix annonce que le village s'endort, puis appelle dans cet ordre :

- 1. Le Surineur.** Il consulte les cartes restantes, décide de son éventuel échange, puis se rendort.
- 2. L'Ange de la Valention.** Il désigne secrètement les deux amoureux, puis se rendort.
- 3. Les amoureux.** Ils se reconnaissent, sans se montrer leurs cartes, puis se rendorment.

La partie enchaîne aussitôt avec une nuit normale. Ces trois appels de préparation ne sont pas répétés les nuits suivantes.

LA NUIT ET LE JOUR

Chaque nuit

1. L'Astromancienne se réveille. Elle désigne une personne. Louisoix lui révèle secrètement sa carte, puis elle se rendort.

2. Les Asciens se réveillent. Ils se reconnaissent et choisissent ensemble une victime. Ils ne peuvent pas attaquer un autre Ascien. S'ils ne se mettent pas d'accord, leur attaque ne fait aucune victime. La Petite fille peut espionner pendant cette phase. Les Asciens se rendorment.

3. Le Mage noir se réveille. Louisoix lui indique la victime des Asciens. Il choisit d'utiliser ses potions encore disponibles ou de ne rien faire, puis se rendort.

N'appeler que les rôles présents et encore en jeu. Les décisions nocturnes restent secrètes jusqu'au réveil.

Le réveil du village

Louisoix annonce les morts de la nuit en tenant compte des potions. Chaque personne éliminée révèle sa carte. Elle ne peut plus voter, débattre ni transmettre d'informations aux survivants.

Si le Mercenaire meurt, il désigne immédiatement sa cible. Si un amoureux meurt, son partenaire meurt de chagrin. Si le Guerrier de la Lumière meurt, il désigne son successeur. Louisoix résout les conséquences des éliminations avant de poursuivre.

Le débat et le vote

Les survivants confrontent leurs soupçons et défendent leur innocence. Les Asciens bluffent ; l'Astromancienne et la Petite fille peuvent orienter les discussions sans dévoiler leur rôle. Les amoureux se protègent.

Au signal de Louisoix, chacun vote pour une personne à éliminer. Le vote du Guerrier de la Lumière compte double. La personne qui reçoit le plus de voix est éliminée et révèle sa carte.

En cas d'égalité, le vote du Guerrier de la Lumière départage les ex æquo. Sans lui, un nouveau vote a lieu entre les personnes à égalité. Si l'égalité persiste, personne n'est éliminé.

Les effets des rôles éliminés sont appliqués, puis le village se rendort. Répéter le cycle jusqu'à la victoire d'un camp ou du couple de camps opposés.

VICTOIRE ET JEU EN LIGNE

Conditions de victoire

Les Éorzéens gagnent quand le dernier Ascien est éliminé.

Les Ascians gagnent quand le dernier membre du camp éorzéen est éliminé, rôles spéciaux compris.

Les amoureux de camps opposés gagnent ensemble lorsqu'ils sont les deux derniers survivants. Les amoureux d'un même camp conservent l'objectif de ce camp.

Adaptations pratiques pour jouer en ligne

Les conventions suivantes servent à organiser la partie sur FINAL FANTASY XIV ou Discord. Elles ne font pas partie des règles originales sur table.

Cartes et décisions secrètes. Louisoix envoie les cartes par message privé. Les rôles nocturnes lui répondent par murmure ou message privé. Il informe les amoureux de l'identité de leur partenaire, sans dévoiler sa carte.

Concertation des Ascians. Un groupe privé leur permet de choisir leur victime. Louisoix le constitue après l'action du Surineur, avec les rôles définitifs. Les autres participants ne doivent pas voir la liste des membres.

Débats. Pour rythmer les parties, prévoir cinq minutes de discussion avant chaque vote. Louisoix annonce le début et la fin du débat.

Discrétion. Vérifier le destinataire de chaque message. Éviter de cibler les personnages pendant les phases nocturnes : un ciblage visible peut révéler une information involontairement.

Petite fille : convention nécessaire. L'espionnage visuel du jeu sur table ne se transpose pas directement à un groupe privé. Un simple murmure à Louisoix ne suffit pas à reproduire son pouvoir et son risque. Avant de distribuer cette carte, annoncer une règle d'espionnage précisant les informations accessibles et les conditions de détection. Sans convention définie, jouer sans cette carte.

Origine et référence

Adaptation communautaire des Loups-Garous de Thiercelieux, de Philippe des Pallières et Hervé Marly. Les noms et l'ambiance ont été adaptés à FINAL FANTASY XIV.

Référence : livret officiel Zygomatic / Asmodee, édition © 2020. Consulter le livret officiel.