

Story-telling :

(Les joueurs s'assoient en cercle. Le maître du jeu, au centre, distribue les cartes personnages.)
MJ : Ces derniers temps, le taux de criminalité a explosé dans la paisible commune de Black-Hole-sur-Saône. De nombreuses plaintes ont été enregistrées à ce jour.

Les PorKépiques sont de plus en plus nombreux à sévir chaque nuit. Ils rôdent, et mènent une trop tranquille existence le jour, se mêlant impunément aux innocents village people.

Vous tous, habitants de la commune, et par présomption d'innocence, village-people, êtes réunis ici pour lutter ensemble contre ce fléau autour d'un pique-nique convivial. Balançons nos PorKépiques !

Mais il commence à se faire tard, prenons une bonne nuit de sommeil et nous aviserons demain. Black-Hole sur Saône s'endort ...

J'informe Rumeur qu'elle peut observer discrètement le déroulement de la nuit.

(Les joueurs ferment les yeux. Tous les joueurs laissent leur carte rôle face cachée devant eux pour que le MJ puisse les consulter au besoin)

Je vais faire don à l'un des joueurs d'une arme de protection valable au réveil contre toute agression : la pelle en attente de bras cassé ...

Village people, tendez vos mains, et que celui ou celle qui reçoit la pelle la garde secrète. Il ou elle pourra l'utiliser un matin quand bon lui semble.

(Le MJ donne la pelle à l'un des joueurs)



Jour :

Le jour se lève sur BlackHole-sur-Saône. Une fois encore, des citoyens ont été victimes d'agressions nocturnes. Ils s'en souviendront pendant toute la durée du jeu, à moins que l'un d'entre eux possède la Pelle en attente de bras cassé pour se défendre, ou pour défendre son conjoint.

Quelqu'un veut-il s'en servir ?

(Si oui, le MJ enlève l'objet pénalité et récupère la pelle, qu'il redistribuera la nuit prochaine.)

Il est l'heure pour les personnes saucées de révéler leur identité et de faire leurs adieux à Black-Hole-sur-Saône.

(Les joueurs retournent leur carte, si un joueur est marié avec l'un des joueurs saucés, il doit aussi retourner sa carte et quitter le jeu)

Il est grand temps de mettre un terme à ces agissements indignes ! Peut-être que certains ont entendu, vu ou compris des choses cette nuit. Avez-vous des soupçons ?

(débat sur les soupçons de chacun, argumentation des joueurs)

Nous allons procéder à un vote pour démasquer et exclure un des citoyens ici présents. À 3, pointez du doigt la personne contre qui vous votez. 1 ... 2 ... 3 !
Retourne ta carte.

(Le MJ révèle à tous l'identité du joueur. Si un joueur est marié avec le joueur démasqué, il doit aussi retourner sa carte et quitter le jeu. Le MJ conclut en fonction du rôle démasqué, exemple : « C'est une petite victoire pour les Por-Képiques », « Justice a été rendue pour les Village People ».)

Les tours reprennent jusqu'à ce qu'une des teams gagne :

Si tous les Village People ont un objet pénalité devant eux, ou s'ils ont tous été démasqués, c'est une victoire des Por-Képiques.
Si tous les PorKépiques ont été démasqués, c'est une victoire des Village People.

- Accroche coeur

Je vais demander à l'Accroche coeur de se réveiller et de me désigner du doigt deux joueurs, qui seront liés pour le meilleur et pour le pire, dans les pénalités comme dans la protection. L'Accroche Coeur se rendort.
Tendez tous vos mains, je vais donner aux deux tourtereaux un pendentif qui scellera leur union sacrée, qui devra rester secrète.

(Le MJ donne les demi-coeurs aux deux personnes désignées par l'Accroche coeur)

Que les deux élus se réveillent et se reconnaissent. Rendor-mez-vous.

- @Dr PicNic

Le premier PorKépique s'apprête à agir ... J'appelle @DrPicNic à se réveiller ! Ce grossier personnage adore envoyer à de parfaits inconnus de gênantes photos de ses plantations. @DrPicNic désigne un destinataire.
(Le MJ pose la dickpic - Polaroid de fruit- devant la personne désignée)
@DrPicNic se rendort, satisfait.

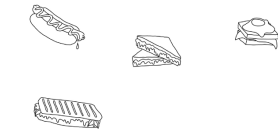
- Bois100soif

C'est au tour de Bois100soif de se réveiller, ivre et à la recherche d'un ou d'une camarade de beuverie. Ce dernier ou cette dernière s'en rendra compte à ses dépens, puisque, la gueule en bois, elle ne se réveillera pas le tour prochain.

Attention, Bois100soifn, tu ne pourras agir qu'une seule fois pendant la partie. Veux-tu agir cette nuit ? Si oui, désigne ton infortuné compagnon de boisson.

(Le MJ pose devant cette personne le cocktail à bois -verre à pied en bois-)

Bois100soif se rendort.



Fin du jeu :

- Tous les Village People ont été agressés ou exclus. C'est un triste jour pour Black-Hole-sur-Saône. Les PorKépiques ont gagné. La partie est terminée.

- Tous les PorKépiques ont été démasqués.
Ils ne peuvent plus sévir, et la commune de Black-Hole-sur-Saône est redevenue un lieu safe et accueillant, où il fait bon se promener de jour comme de nuit. La partie est terminée.

- Les Sandwiches

Les pires d'entre tous, le fléau des PorKépiques, ceux qui menacent le village entier, j'ai nommé les Sandwiches, se réveillent (et se reconnaissent entre eux)
Sandwiches, vous allez choisir ensemble une victime à saucer cette nuit. Celle-ci devra révéler son rôle le matin et sera exclue de Black-Hole sur Saône ...
Qui choisissez-vous ?

(Les Sandwiches choisissent quelqu'un, le MJ pose un sachet de sauce devant la victime)

Êtes-vous sûrs de votre choix ?

Qu'il en soit ainsi, dormez-vous.

(Le MJ checke la carte de la personne saucée.)

•Dans le cas où la personne saucée est Recto-Verso :

Il s'est produit un phénomène incroyable !
Le Village people saucé par les Sandwiches s'est révélé être Recto-Verso. Cet événement l'a transformé. Dans un appétit de vengeance, il rejoint la team des Sandwiches. Recto/Verso, réveille-toi ! Le Village People en toi a disparu. Choisis une personne sur qui renvoyer la sauce. Rends-moi ta carte Recto/Verso Village People, je te confie ta nouvelle identité. La nuit prochaine, tu te réveilleras avec les Sandwiches.

- Cot-Cot-Cop

J'appelle maintenant la justice de ce village. Cot-Cot-Cop se réveille. Tu constates tous les méfaits de cette nuit. Sur toute la durée de la partie, tu as le pouvoir de sauver quelqu'un d'une agression de ton choix, de saucer quelqu'un d'autre, ou de ne rien faire. Chaque action ne peut être choisie qu'une fois dans la partie. Que souhaites-tu faire.

(Le MJ fait des signes de pouce à Cot-Cot-Cop.
Pouce en l'air = sauver --> Le MJ retire l'objet pointé par Cot-Cot-Cop; Pouce sur le côté = Ne rien faire;
Pouce en bas = Saucer quelqu'un d'autre, le MJ pose une sauce devant la personne désignée)

Très bien, on ne fait pas une omelette sans casser des oeufs. Rendors-toi.

Le MJ constate les agressions et vérifie à chaque tour le nombre de Village People non agressés. Rappel : Si tous les Village People ont un objet pénalité devant eux, le jeu est terminé et c'est une victoire des PorKépiques.

Débat :

C'est le moment de discuter ensemble de votre expérience de jeu. Comment vous êtes-vous sentis si vous avez dû pénaliser un joueur ? Si vous avez reçu une pénalité ? Vis-à-vis des rôles, des soupçons plus ou moins fondés ?