



Règles du jeu : loup-garou



Ecriture adaptée aux personnes dyslexiques

Breizhad (Breton) : simple habitant de Kerjezenn, il n'a aucune capacité spéciale et ne peut que voter lors du vote quotidien.

Den-bleiz (Loup-garou) : ennemi des Breizhad, il se réveille la nuit pour désigner, avec ses alliés, la prochaine victime. Le jour, il se fait passer pour un Breizhad et a le droit de vote.

Morganez (Sirène) : Breizhad, elle dispose de deux potions : l'une de résurrection, l'autre de mort, qui sont à usage unique. Elle peut donc utiliser la première pour ressusciter une victime des tud-bleiz (loups-garous) ; la deuxième pour tuer quelqu'un de son choix. Elle ne peut utiliser qu'une seule potion par nuit.

Brisen (Voyant) : Breizhad, il peut regarder le rôle de quelqu'un de son choix chaque nuit, mais ne peut pas dire ouvertement le rôle qu'il a découvert.

Korrigan-ez (Korrigan) : Breizhad, il peut discrètement regarder l'assemblée des tud-bleiz. Soyez vigilants !

Chaseour (Chasseur) : Breizhad, s'il meurt, il peut tuer quelqu'un de son choix.

Laer-ezh (Voleur) : il échange sa carte rôle contre celle d'un autre joueur lors de la première nuit. Le joueur qui reçoit la carte voleur devient simple Breizhad.

Marzhin (Merlin) : rôle solitaire, il désigne lors de la première nuit un couple : les deux amants sont liés : si l'un meurt, l'autre meurt aussi. Pour gagner ils doivent être les deux seuls survivants. Marzhin gagne si le couple gagne, qu'il soit vivant ou mort.

An huñvreer-ez (Rêveur) : rôle solitaire, son but est de gagner en se faisant éliminer par les Breizhad (durant l'entièreté de la partie). S'il se fait tuer par des tud-bleiz, il perd.



Règles du jeu : loup-garou



Ecriture adaptée aux personnes dyslexiques

Bugel-noz (Zombie) : il fait partie de l'équipe des zombies. Chaque nuit, il infecte une personne qui perd alors son rôle la nuit suivante en devenant un zombie. Ensemble, ils infectent une autre personne, et ainsi de suite... Leur but est d'infecter tout le village. Une seule carte zombie est distribuée au départ.

Bleiz-lener (Loup lettré) : Lors de la première nuit, le maître du jeu choisit un mot que le loup lettré aura interdiction de dire lors de l'assemblée du jour, sous peine d'exclusion du village.

Laer-ezh (Pillard) : le pillard prend (durant la nuit suivant l'élimination) le rôle du premier joueur à se faire éliminer par le village et joue en conséquence.

Bleiz-spier (Loup-voyant) : Chaque nuit, il prend connaissance du rôle d'un joueur de son choix et le dévoile à ses alliés. Il ne peut donc pas voter lors de l'assemblée des den-bleiz. S'il est le dernier den-bleiz en vie, il perd sa capacité de voyance. Il peut voter lors de l'assemblée du village le jour.

Didrouz (Silencieux) : Breizhad, il peut bâillonner un joueur de son choix, pendant une journée, qui ne peut donc pas parler lors de l'assemblée quotidienne. Il ne peut pas bâillonner deux fois de suite la même personne.

Perceval (Garde) : Breizhad, chaque nuit il peut protéger une personne de son choix d'une attaque éventuelle des tud-bleiz. Si la personne qu'il protège est attaquée, il meurt.

Aotrou (Seigneur ou Dame) : Ceci n'est pas un rôle ! Elu le premier jour, il sert à départager les votes en cas d'égalité. Il peut être n'importe quel joueur, peu importe le rôle de la personne. Il transmet sa fonction à sa mort.



Règles du jeu : loup-garou



Breizhad (Breton-ne) : simple habitant·e de Kerjezenn, iel n'a aucune capacité spéciale et ne peut que voter lors du vote quotidien.

Den-bleiz (Loup-garou) : ennemi·e des Breizhad, iel se réveille la nuit pour désigner, avec ses alliés·es, la prochaine victime. Le jour, iel se fait passer pour un·e Breizhad et a le droit de vote.

Morganez (Sirène) : Breizhad, iel dispose de deux potions : l'une de résurrection, l'autre de mort, qui sont à usage unique. Iel peut donc utiliser la première pour ressusciter une victime des tud-bleiz (loups-garous) ; la deuxième pour tuer quelqu'un de son choix. Iel ne peut utiliser qu'une seule potion par nuit.

Brisen (Voyant·e) : Breizhad, iel peut regarder le rôle de quelqu'un de son choix chaque nuit, mais ne peut dire ouvertement le rôle qu'iel a découvert.

Korrigan·ez (Korrigan) : Breizhad, iel peut discrètement regarder l'assemblée des tud-bleiz. Soyez vigilant·es !

Chaseour (Chasseur·euse) : Breizhad, s'iel meurt, iel peut tuer quelqu'un de son choix.

Laer·ezh (Voleur·euse) : iel échange sa carte rôle contre celle d'un·e autre joueur·euse lors de la première nuit. Le·a joueur·euse qui reçoit la carte voleur·euse devient simple Breizhad.

Marzhin (Merlin) : rôle solitaire, iel désigne lors de la première nuit un couple : les deux amant·es sont lié·es : si l'un·e meurt, l'autre meurt aussi. Pour gagner iels doivent être les deux seul·es survivant·es. Marzhin gagne si le couple gagne, qu'iel soit vivant·e ou mort·e.

An huñvreer·ez (Rêveur·euse) : rôle solitaire, son but est de gagner en se faisant éliminer par les Breizhad (durant l'entièreté de la partie). S'iel se fait tuer par des tud-bleiz, iel perd.

Bugel-noz (Zombie) : iel fait partie de l'équipe des zombies. Chaque nuit, iel infecte une personne qui perd alors son rôle la nuit suivante en devenant un·e zombie. Ensemble, iels infectent une autre personne, et ainsi de suite... Leur but est d'infecter tout le village. Une seule carte zombie est distribuée au départ.

Bleiz-lener (Loup lettré) : Lors de la première nuit, le·a maître du jeu choisit un mot que le loup lettré aura interdiction de dire lors de l'assemblée du jour, sous peine d'exclusion du village.

Laer·ezh (Pillard·e) : le·a pillard·e prend (durant la nuit suivant l'élimination) le rôle du premier joueur à se faire éliminer par le village et joue en conséquence.

Bleiz-spier (Loup-voyant) : Chaque nuit, iel prend connaissance du rôle d'un·e joueur·euse de son choix et le dévoile à ses alliés·es. Iel ne peut donc pas voter lors de l'assemblée des den-bleiz. S'iel est le dernier den-bleiz en vie, iel perd sa capacité de voyance. Il peut voter lors de l'assemblée du village le jour.

Didrouz (Silencieux·euse) : Breizhad, iel peut bâillonner un·e joueur·euse de son choix, pendant une journée, qui ne peut donc pas parler lors de l'assemblée quotidienne. Iel ne peut pas bâillonner deux fois de suite la même personne.

Perceval (Garde) : Breizhad, chaque nuit iel peut protéger une personne de son choix d'une attaque éventuelle des tud-bleiz. Si la personne qu'iel protège est attaquée, iel meurt.

Aotrou (Seigneur·Dame) : Ceci n'est pas un rôle ! Elu·e le premier jour, iel sert à départager les votes en cas d'égalité. Iel peut être n'importe quel·le joueur·euse, peu importe le rôle de la personne. Iel transmet sa fonction à sa mort.



Règles du jeu : loup-garou



Breizhad (keriad.ez) : Un aneza.ez eo hepken, n'ien deus galloud all ebet eget votiñ e kuzul ar Breizhiz den-bleiz : enebour.ez ar Breizhiz , ien em zihuniñ a ra deus noz evit dibab ur preiz. E-pad an devez e ra vann da vezañ ur breizhad. Ar gwir da votiñ a zo gantiañ

Morganez (sorserezh) : Ur breizhad.ez eo. Div boosion a zo gantiañ : unan evit saveteiñ an hini a zo bet debret gant an dud bleiz, eben evit lazhañ unan a soñj dezhañ eo un den bleiz. Pep posion a zo tu implijout ur wech hepken.

Divganer.ez (Brisen): Ur breizha.ez eo an divganer.ez. Bep noz e c'hall sellet deus kartenn unann-benak.

Korrigan-ez (plac'h/paaotr vihan) : Ar breizhad.ez nemeti.a eo hag a chall sellet deus kuzul ar bleizi. Ne chall ket ober vann bezañ unan anezho.

Chaseour.ez : Ur breizhad. Pa varv e c'hall dibab un den a varvo ivez.

Laer-ez : Eskemm a ra he.e gartenn gant ur c'hoarier.ez e-pad an noz gentañ. Ar c'hoarier.ez a resev e.he c'hartenn a teu da vezañ ur Breizhad.ez evit peurrest ar bartienn.

Marzhin (kupidon) : Divizout a ra en noz gentañ deus daou amourouz a ranko gounit asambles. Ma varv unan anezho e varv an hini all.

An huñvreer-ez (ael) : Ur rol unanel eo, e fal a zo bezañ lac'het gant ar Breizhiz, ma z'eo lazhet gant an dud bleiz e koll.

Bugel-noz (zombie) : E skipailh ar zombied emañ. Bep noz e infekto un den hag a golo e rol an nozvezh a zeu, asambles e tibabint unan all. O fall a zo infektiñ an holl breizhiz. Ne vezo roet ur c'hartenn zombi hepken e penn kenatiñ ar c'hoari.

Bleiz-lener : En nozvezh gentañ e tibabo mestr ar c'hoari ur ger a vo diffenet d'ar bleiz lenner lavarout. Ma c'hoarvezh dezhañ implijout ar ger mañ e vo skarzhet deus ar bartienn. Dihuniñ a ra gant an dud bleiz.

Preizher.ez (pillard): Ar preizher a gemero rol an den gentañ a vo skarzhet deus ar c'hoari.

Bleiz-spier (loup-voyant): bep noz e c'hall an den bleiz-se sellet kartenn unan all ha diskouez de gamaladed, en eskemm ne c'halo ket votiñ evit debriñ unan bennak en noz mañ. Ma z'eo ar bleiz bev diwezhañ e/he koll e galloud spiañ.

Didrouz (silencieux-euse): Dibab a ra unan ne c'hall ket komz e kuzul ar breizhiz an devezh war-lerc'h. Ne c'hall ket dibab div wech ar memes den.

Perceval (-): Breizhad eo, Galloud a ra dibab gwareziñ unan bennak a na varvo ket ma z'eo taget, en eskemm eo eñ a varv ma z'eo taget an hini a warez.

Aotrou.Itron (seigneur-dame): N'eo ket ur rol ! Dilennet eo an devezh ketañ, gantañ eo e za ar gwir ma z'eo rampo vot kuzul ar Breizhiz. Ma varv e vo dibabet gantañ piv a vo an Aotrou. Intron a zeu.