

# GAME OF MASKS

Bienvenue dans le monde cruel de GAME OF MASKS, où intrigues, trahisons et fausses apparences règnent en maître !

## Qu'est ce que c'est?

GOM est un jeu en ligne de *majorité mal informée* qui consiste à convaincre, à tort ou à raison, les autres joueurs que vous travaillez pour l'intérêt de la majorité.

## Dans quoi est-ce que je m'embarque?

Pour jouer à GOM il vous suffit de télécharger DISCORD et de rejoindre le serveur **Game of Masks\_FR**.

Lorsque la saison commence le **Régent** qui administre le jeu vous donnera un RÔLE par message privé. Ce RÔLE doit rester secret mais vous pouvez le révéler. Ne croyez pas toutes les révélations!

Le jeu dure en général une semaine et vous devrez être présent idéalement 2-3 fois par jour pour suivre la trame des discussions. Attention les discussions et les votes peuvent s'enflammer juste avant 22h.

## Quelles sont les factions?



❖ **[Humain]** La plupart ont pour objectif d'éliminer la tête des deux autres factions avant que celles-ci ne deviennent la majorité.



❖ **[Grisécaille]** ravagés par la maladie ils essaient désespérément de convertir la majorité des autres joueurs à leur cause.



❖ **[Zombie]** ils suivent les marcheurs blancs et essaient de devenir discrètement la majorité en profitant des morts nombreuses.

# GAME OF MASKS

## Comment on commence?

Dans GOM tout commence avec les joueurs se présentant les uns aux autres dans l'espoir d'élire une Main du Roi et ses conseillers. Ces joueurs bénéficient d'avantages pour les 3 prochains tours donc choisissez des personnes de confiance. Attention tout le monde n'est pas forcément honnête.

Pour voter il vous suffit d'écrire **/Vive @\_\_** <= le nom.

## Facile – et après?

A 22h les votes sont comptés et le jeu rentre en phase de nuit. De nombreux RÔLES ont des actions de nuit et vont commencer à tisser leurs toiles. Au matin typiquement un **[Humain]** est devenu **[Grisécaille]** et un ou deux joueurs sont infectés par l'**Ame glacée**, une malédiction qui les verront revenir en **[Zombie]** si ils meurent. Bien entendu la majorité ne sait pas qui est qui.

## Mais je veux me défendre – j'ai mes suspicions!

Parfait – vous pouvez maintenant voter pour le joueur qui sera lynché par la garde ce soir à 22h. Attention tous les joueurs n'ont pas le même vote, **/Kill @\_\_** <= le nom.

Les jours suivant s'enchainent avec un lynchage tous les soirs jusqu'à ce qu'une faction l'emporte.

## Il y a 22+ RÔLES ! Je m'y perds!

Pas de problème voici le résumé des RÔLES principaux:



**AGENT DES MARCHEURS BLANCS:** Il infecte chaque nuit un joueur dans l'espoir que celui-ci viendra à mourir et revenir en SPECTRE. Peut aussi tuer un joueur infecté.

**SORCIER BLANC:** il aide son chef et devient plus puissant chaque nuit jusqu'à devenir ROI DE LA NUIT.

# GAME OF MASKS

**MAITRE DE PIERRE:** Chaque nuit il transforme un joueur en GRISÉCAILLE. Ils sont deux et peuvent aussi échanger leur RÔLE avec les GRISÉCAILLES. A tuer !

**CERSEI LANNISTER:** Bien qu'humaine elle n'a pour objectif que de survivre. Elle peut créer un golem sanguinaire qui tue au hasard et la protège.

**SANS-VISAGE:** Assassin sans scrupule il est là pour voler un RÔLE. Attention il peut vous tuer si vous votez pour lui.

**LORDS & LADIES:** ces RÔLES ont pour avantage d'être générique et plein d'options. En revanche ils n'agissent qu'un tour sur deux. Les méchants ont tendance à se cacher dans ce RÔLE.

**LANNISTERS:** ces deux RÔLES peuvent contourner la règle du lynchage et tuer un joueur sans l'avis de la majorité. Ces deux RÔLES se connaissent et connaissent CERSEI que parfois ils protègent.

**BARATHEON:** Ce joueur n'est jamais dans sa chambre, il joue un RÔLE paratonnerre en prenant la place de la personne qu'il visite.

**PETYR BELISH:** Protège et découvre les autres joueurs, mais deux fois sur trois.

**SANSA STARK:** Connait son oncle BENJEN, elle opère discrètement pour tuer ses cibles.

**BENJEN STARK:** Bien que Zombie il aide les humains et peut sentir les AGENTS DES MARCHEURS BLANCS.

# GAME OF MASKS

**BRAN:** Il reconnaît les 2 STARKS et se défend contre les 3 LANNISTERS mais n'a pas vraiment d'influence avant le 4<sup>ème</sup> jour.

**HODOR:** Il reconnaît BRAN et résiste à sa première mort. Il peut découvrir qui sort la nuit. Son vote n'a pas d'importance.

**OBERYN MARTELL:** Malgré son habitude d'empoisonner les autres joueurs il peut sévèrement ralentir ses ennemis.

**EURON GREYJOY:** Un joueur formidable qui copie au hasard une action utilisée la journée précédente.

**MELISANDRE:** Un véritable couteau suisse qui peut ressusciter, tuer ou brûler les autres joueurs. Un atout contre les Zombies.

**VARYS :** Tant qu'il est en jeu, il peut publier un rapport qui est essentiel pour suivre le progrès des factions. Une proie de choix pour les MAITRES DE PIERRE.

**ENFANT DE LA FORÊT:** Elle peut sentir l'infection de l'**Ame glacée** et leur nombre mais si elle vient à succomber devient un **AGENT DES MARCHEURS BLANCS**.

**JORAH:** Il tue le **MAITRE DE PIERRE** si celui-ci le cible mais succombe en 4 tours.

**CHANGE PEAU:** Il résiste contre sa première attaque magique et peut empêcher ses ennemis de communiquer.

**LE BÂTARD:** Il n'a aucune influence tant que sa famille est présente mais vaut 2 voix quand il est seul. Ne pas voter pour lui!