

# Nouvelle Lune

Extension pour les Loups-Garous de Thiercelieux



Un jeu de Philippe des Pallières & Hervé Marly,  
pour 8 à 18 joueurs, à partir de 10 ans.

*Bienvenue dans ce nouvel opus « locatercien »,  
puisque c'est ainsi que se nomment les habitants  
de Thiercelieux, hameau dévasté.*

*Le village étant devenu trop dangereux pour certains  
d'entre nous, c'est en exil forcé que nous mettons la  
dernière main à cet ouvrage...*

*Des messagers secrets, au péril de leur vie, sont venus  
nous trouver dans notre retraite cachée et nous ont fait  
part de l'évolution de la terrible menace.*

*Toutefois la résistance s'organise et de nouveaux  
personnages aux talents prometteurs ont rejoint  
le combat contre les terribles Loups-Garous !*

*Hervé le Borgne et Philippe le Boiteux.*

## QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE NOUVELLE LUNE ?

- 1 Clair de lune (p. 6) :** jouez en extérieur, dans une ambiance magique.
- 2 La communauté des hameaux (p. 7) :** vous êtes très nombreux ? Vous pouvez jouer tous ensemble...
- 3 « En tout cas, c'est sûrement pas lui ! » (p. 9) :** renouvelez le système de vote.
- 4 « Murs-murs » (p. 11) :** exprimez vos humeurs sur le petit mur derrière la mairie.
- 5 Double « je » (p. 12) :** les villageois ont une double personnalité...
- 6 Fête de la moisson (p. 14) :** l'ivresse des festivités modifie étrangement les pouvoirs des habitants de Thiercelieux.
- 7 La peste noire (p. 18) :** la surprise du meneur, à ne pas mettre entre toutes les mains !

- 8 **Fascination lycanthropique (p. 20)** : attention, les Loups-Garous fascinent leurs victimes !
- 9 **Nouvelle lune (p. 21)** : l'opus majeur de cette extension... 36 cartes Événement qui modifient chaque matin, au réveil des villageois, la dramaturgie de vos aventures.

**Et bien sûr, quelques nouveaux personnages (p. 23 à 28)** :  
« l'Idiot du Village », « l'Ancien », « le Bouc Émissaire »,  
« le Salvateur » et « le Joueur de Flûte ».

## Matériel

- Ce livret de règles
- 36 cartes Événement pour la variante Nouvelle lune.
- Une planche avec 5 pastilles autocollantes prédécoupées à appliquer au centre de 5 cartes « Simple Villageois » de votre jeu de base « Les Loups-Garous de Thiercelieux ». À chaque nouvelle partie, le meneur décidera si ces cartes sont de Simples Villageois ou si le rôle figuré sur l'autocollant est appliqué.

## LES VARIANTES



En dehors des règles de base, il existe de nombreuses façons de jouer aux Loups-Garous de Thiercelieux.

Ces variantes résultent des facéties que nous nous sommes permises durant les innombrables parties que nous avons animées, auxquelles s'ajoute une sélection de certaines de vos nombreuses propositions postées sur notre site [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com).

Nous vous offrons ici le meilleur de ces variantes, testées et optimisées pour renouveler votre plaisir de jouer.

## 1: CLAIR DE LUNE



*Cette atmosphère angoissante met idéalement en valeur toutes les variantes que nous vous proposons plus loin.*

Installez-vous dehors **sous la voûte étoilée**, formez un cercle autour du meneur. Portez des **vêtements d'époque**, écoutez une musique adaptée à cette période lointaine.

Dans cet environnement obscur où l'on pourrait presque entendre le hurlement des loups, **disposez** devant chaque joueur **une petite bougie allumée**.

Dorénavant, chaque matin le meneur **souffle** la bougie posée **devant la victime** des Loups-Garous. Et chaque soir, après le vote, **la victime du village éteint** sa propre bougie.

Il fera de plus en plus sombre dans le village, et les survivants seront alors les **seuls bien visibles**, prêts à être dévorés.

Vous pouvez également adopter une version terriblement **stressante** pour les Loups-Garous : c'est eux-mêmes qui, d'une façon ou d'une autre, doivent éteindre la bougie de chacune de leurs victimes.

**Attention**, si plus d'une bougie s'éteint, il n'y a pas de victime.

## 2 : LA COMMUNAUTÉ DES HAMEAUX

Lorsque vous réunissez **beaucoup d'amis** pour jouer aux Loups-Garous de Thiercelieux, vous pouvez créer **plusieurs villages**.

L'idéal est d'avoir **une pièce par village**.

En **extérieur** vous pouvez jouer en écartant les groupes d'une vingtaine de mètres.

Chaque village nécessite un jeu complet.

Il est recommandé d'avoir **un meneur par village**, mais vous pouvez organiser les successions jour/nuit

**simultanément** pour tous les villages.

Les parties se déroulent normalement, mais les joueurs peuvent décider de **quitter leur village** à tout moment, **sauf** la nuit ou s'ils sont désignés à la vindicte populaire pour être éliminés.

Le joueur qui décide de changer de village quitte la table **avec sa carte**, qu'il garde **secrète**. Il intègre un autre village de son choix pendant le jour, et devra frapper à la porte ou attendre au loin que le meneur **l'autorise** à intégrer son nouveau village.

Pour éviter la pagaille, les meneurs pourront décider de **limiter** les allées et venues d'un village à l'autre (*par exemple, pas plus de deux départs par village*).

Il est possible qu'il y ait plusieurs personnages **identiques** dans un même village. Il peut également arriver que les Loups-Garous **désertent** un village jugé trop dangereux. Dans ce cas, les villageois du village concerné **gagnent** la partie.



Attention, les villageois de la région de Thiercelieux ont souvent l'esprit de clocher. À vouloir déménager trop souvent, on court le risque d'être suspecté, parfois à tort...

Nous avons vu des villages tourangeaux, que nous ne nommerons pas, où tout nouvel arrivant comparaisait **systematiquement** devant le tribunal populaire.

### **3 : EN TOUT CAS, C'EST SÛREMENT PAS LUI !**



*Voici une nouvelle façon de voter pour désigner la victime du tribunal populaire. C'est une mini-variante à utiliser de temps à autre.*

**Tous** les villageois en jeu **se lèvent**. Puis le voisin de gauche du dernier joueur éliminé **désigne** un villageois dont il garantit l'innocence.

Le villageois **innocenté s'assied**, puis **désigne** à son tour un villageois qu'il désire sauver

et qui **s'assiéra également**, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur debout.

Ce dernier joueur est la **victime** du vote du village. Bien entendu, les débats restent possibles pendant le vote.

**Attention** : dans cette variante, les Loups-Garous peuvent facilement **s'innocenter** les uns les autres et échapper ainsi à leur juste châtement. Soyez très attentifs au choix de chacun. Le village doit faire en sorte que les Loups-Garous soient les **tout derniers** à voter pour être sûr d'en éliminer un.



## 4: « MURS-MURS »



*Cette variante peut se cumuler avec d'autres.*

**Avant la nuit**, les habitants de Thiercelieux ont tous l'habitude de passer **lire les petits graffitis** anonymes inscrits sur le muret derrière la mairie.

Chaque villageois **encore** en jeu **inscrit** une courte phrase de son choix sur un petit papier et le donne au meneur. L'auteur de chaque graffiti doit rester **anonyme**, mais chacun est **libre** d'écrire tout ce qu'il veut: soupçons, avertissements, commentaires, dénonciations, compliments, déclaration d'amour...

Lorsqu'il les a tous récupérés, **le meneur lit** tous ces graffitis après les avoir **mélangés**.

Les villageois peuvent alors s'endormir l'esprit encore tout bouleversé par ces petits messages.

## 5 : DOUBLE « JE »



### A) LA PETITE COMPLICATION

(De 7 à 9 joueurs. Si vous êtes plus nombreux, il vous faudra un deuxième jeu de base.)

Cette variante permet à chacun d'interpréter un **vrai rôle**, son personnage étant **visible** par tous :

la Voyante, le Chasseur, la Sorcière, Cupidon, le Sauveteur, l'Ancien, le Bouc Émissaire (*voir explications de ces trois derniers personnages p. 25 à 27*) et jusqu'à 2 Simples Villageois sont les personnages que vous allez incarner.

On distribue à chacun une de ces cartes **face visible**.

On distribue ensuite à chaque joueur une **seconde** carte, **face cachée**, appelée **carte d'alignement** parmi les suivantes : 2 Loups-Garous et 5 à 7 Simples Villageois suivant le nombre de joueurs.

Chaque joueur conserve **secrète** la carte d'alignement qu'il a reçue tant qu'il n'est pas éliminé.

Cette carte d'alignement lui indique **le camp** auquel il appartient: Loups-Garous ou villageois.

Le but des joueurs dont la carte d'alignement est un Loup-Garou est d'éliminer les joueurs dont la carte d'alignement est un villageois, et vice versa.

**Ne pas distribuer** les personnages suivants: le Voleur, la Petite Fille, l'Idiot, le Joueur de Flûte (*voir explications de ces deux derniers personnages p. 24 et 28*).

## **B) LA GRANDE COMPLICATION**

Préparez les cartes comme précédemment, mélangez-les, puis distribuez **deux cartes face cachée** par joueur.

Ces cartes resteront **secrètes**.

Il devient alors possible que:

- la Sorcière soit aussi la Voyante,
- le Chasseur soit aussi le Salvateur,
- l'Ancien soit aussi le Bouc Émissaire.

Quand un joueur a au moins une carte Loup-Garou, il est Loup-Garou. Si ce joueur a en plus une carte à pouvoir spécial, il peut évidemment l'appliquer.

## 6 : FÊTE DE LA MOISSON À THIERCELIEUX

*Il est conseillé de mettre plus de Loups-Garous qu'habituellement.*

Jusqu'à la fin de la partie, tous les **pouvoirs** sont **perturbés** par l'excès de boisson comme suit :

- Les **Loups-Garous** ne peuvent dévorer qu'un **voisin** de l'un d'entre eux.
- La **Voyante** est ivre et en proie à la plus grande confusion :

Elle désigne comme à son habitude un joueur dont elle veut sonder la personnalité. En réponse, le meneur lui donne **l'identité du joueur désigné et celle de ses deux voisins**. Le meneur ne doit pas **préciser** quel personnage incarne chaque joueur.

- Le **Chasseur** doit choisir sa victime parmi **un de ses deux voisins**.
- La **Petite Fille** a du mal à gérer son sommeil. Elle se réveille **trop tard** pour espionner les Loups-Garous et ne peut épier que la **Sorcière**.
- Le **Voleur**, s'il possède toujours sa carte de Voleur, doit, durant la première nuit et avec la complicité du meneur, **l'échanger** contre celle d'un joueur de son choix. Chaque joueur, au matin suivant, devra vérifier son personnage.
- Le **Capitaine** doit voter seul **avant** tous les autres joueurs.
- Le **Bouc Émissaire** n'est plus éliminé à la place des ex aequo, mais à la place d'**un de ses deux voisins** éliminé par le **vote** du village.
- L'**Idiot** ivre n'est pas plus (ni moins) idiot que d'habitude, rien ne change pour lui.

- La **Sorcière** est distraite et ne dispose que d'une seule potion. En outre, quand elle utilise son pouvoir, elle se trompe parfois de flacon.

Après que la Sorcière a désigné un joueur, le meneur **jette** par terre le couvercle et le fond d'une boîte de Loups-Garous. Selon leur disposition, il donne à voix haute le résultat de la potion :



▶ Guéri



▶ Guéri et transformé  
en Simple Villageois



▶ Guéri et transformé  
en Loup-Garou



▶ Éliminé



- **Cupidon**, comme à son habitude, choisit les Amoureux qui, après s'être reconnus, se rendorment. Il désigne **ensuite un seul des deux amoureux et un autre joueur**.

Le meneur les réveille pour qu'ils se reconnaissent : ils deviennent **amants**, puis se rendorment.

Dorénavant :

- le trompé n'entraîne **personne** dans sa mort ;
- un amant entraîne **les deux autres** dans sa mort.

L'amoureux trompé ne peut pas voter contre l'amoureux trompeur, qui lui peut le faire.

Il est interdit aux deux amants de voter l'un contre l'autre.

- Le **Salvateur** ne peut protéger que **lui-même** ou **un de ses deux voisins**.
- Le **Joueur de Flûte** ne charme qu'**un joueur** à la fois.

## 7 : LA PESTE NOIRE



*Cette variante, pour être intéressante, doit être connue uniquement par le meneur. Pour ce faire, nous avons masqué le texte de sorte que seul un miroir magique vous le révélera !*

la prochaine « **victimiv** » des Loups-Garous.  
**Ainsi de suite** jusqu'à ce que le village soit **ébiv** de tout  
des habitants (ce qui est rare). Pour **gagner**, les  
survivants devront **s'apercevoir** que décidément il arrive  
quelque chose de trop étrange dans cette partie !  
Ces deux ont déjà joué cette variante de **perfidier**  
clairement du 's'agit de la peste noire.  
Le spectacle de la totale incompréhension de tous ces  
bavants innocents qui s'accrochent de façon de plus en  
plus incohérente est vraiment irrésistible pour les autres  
joueurs !  
Dans une longue soirée de jeu, il est toujours amusant  
de glisser une petite peste noire...

tant que dernier pestiféré **désigner** au meneur  
mais de la très **contagieuse** peste noire et qu'il devra en  
précédente qu'il n'est pas la victime des Loups-Garous,  
complice **aveutira** discrètement le joueur éliminé la nuit  
**Pendant** l'animation des débats, le meneur ou un  
**normalement.**  
Le **reste** de la journée et le vote du village seront joués  
par la terrible peste noire !  
Chaque victime sera **révélée** comme ayant été **choisie**  
particulièrement turbulents qui lui auraient tapé sur les nerfs !  
à profiter de cette variante pour se venger de joueurs  
des Loups-Garous. (Nous encourageons vivement le meneur  
La première nuit, c'est **lui-même** qui choisit la victime  
comme s'ils étaient réellement présents.  
spéciale et chaque nuit il **appellera** les Loups-Garous  
Le meneur **ne prévient pas** qu'il joue une variante  
fait qu'il n'y a **pas de Loup-Garon** dans cette partie !  
Le grand secret de cette variante réside dans le **début**

## 8 : FASCINATION LYCANTHROPIQUE

Pour que leurs forfaits restent les plus **discrets** possible, les Loups-Garous **fascinent** leurs victimes plutôt que de les dévorer. Les victimes des Loups-Garous ne sont plus éliminées du jeu, mais **perdent** immédiatement tous leurs pouvoirs.

Chaque nuit, les Loups-Garous **désignent** une victime qui doit garder les yeux clos. Pour lui faire comprendre qu'elle a été fascinée, le meneur lui **touche** discrètement la tête. Au matin, elle reste anonyme.

Au fur et à mesure que les nuits passent, il y a donc de plus en plus de victimes fascinées. **Attention**, si une victime fascinée est lynchée, toutes les autres victimes sont immédiatement éliminées elles aussi...

Les Loups-Garous **gagnent** s'ils ont fasciné **l'avant-dernier** villageois.




## 9 : NOUVELLE LUNE




*Chaque matin, à l'exception du tout premier, un événement va bouleverser les tranquilles habitudes du village de Thiercelieux.*

**Mélangez** le tas de cartes et posez-le **face cachée** au milieu des joueurs.

Dorénavant, à chaque réveil du village, le **dernier** joueur **éliminé** lit à **voix haute** la première carte de la pioche.

L'événement est déclenché avec un effet temporaire immédiat , temporaire différé  ou permanent .

### Remarques :

- Les premières fois que vous jouez avec cette variante, piochez une nouvelle carte seulement un matin sur deux ou trois.
- Un meneur expérimenté peut sélectionner ses cartes préférées dans l'ordre qu'il désire pour animer sa partie comme il l'entend. Il peut également choisir certaines cartes permanentes  et appliquer leurs effets dès le début de la partie.

## EXPLICATIONS DE LA CARTE SPIRITISME

Lorsqu'une carte Événement Spiritisme est piochée, le joueur situé à **gauche du dernier joueur éliminé** devient Spirite.

Les villageois se tiennent par la main et le Spirite **lit à voix haute** toutes les questions de la carte Spiritisme.

Il s'adresse ensuite au **premier** joueur éliminé et lui pose une seule des questions.

Le défunt répondra par **oui** ou par **non** sans mentir.



# NOUVEAUX PERSONNAGES



Voici les nouveaux personnages  
par ordre d'apparition\* :



1 - l'Idiot  
du Village



4 - le Sauveteur



2 - l'Ancien



5 - le Joueur  
de Flûte



3 - le Bouc  
Émissaire

\* Voir page 32 l'ordre d'appel avec les nouveaux  
personnages de Nouvelle Lune.



## L'IDIOT DU VILLAGE

*Quel village n'a pas son idiot ? Il fait un peu n'importe quoi, mais il est tellement attachant que personne ne lui voudrait de mal...*

Si le village **vote contre lui**, l'Idiot du Village retourne sa carte. À cet instant les villageois comprennent leur erreur et le **gracient** immédiatement.

Dorénavant, il **continue à jouer**, mais il a **perdu** son droit de vote. Que pourrait bien valoir le vote d'un idiot...

Il n'y a **pas** de nouveau vote à ce tour.

### ATTENTION :

- Si les **Loups-Garous** le dévorent, l'Idiot du Village est **éliminé**.
- Si l'Idiot était le **Capitaine** du village, ce rôle est perdu **définitivement**.
- Si le **Chasseur** tire sur l'Idiot, ce dernier est **éliminé**.

*(Variante pour les courageux: si l'Idiot est déjà révélé lors de l'élimination de l'Ancien – cf. ci-contre –, il est éliminé. Le village ayant perdu sa sagesse, il revient sur sa décision de l'épargner.)*





## L'ANCIEN

*Il a relevé toutes les épreuves de la vie et a acquis une résistance hors du commun. Les Loups-Garous devront s'y prendre à deux fois pour le dévorer...*

La **première** fois que l'Ancien du village est dévoré par les **Loups-Garous**, il survit et le meneur de jeu **ne retourne pas** sa carte. L'Ancien est éliminé seulement s'il est dévoré une **deuxième** fois.

Le **vote** du village, la potion **d'empoisonnement** de la Sorcière ou le **tir** du Chasseur éliminent l'Ancien **du premier coup**. Mais, désespérés d'avoir éliminé par erreur un tel puits de science, les villageois **perdent leurs pouvoirs spéciaux** jusqu'à la fin de la partie.

### ATTENTION :

- Si l'Ancien du village se fait **soigner** par la Sorcière, il récupère une seule vie.
- Si son amour est éliminé, l'Ancien meurt immédiatement de chagrin, mais les villageois ne perdent pas leurs pouvoirs spéciaux.



## LE BOUC ÉMISSAIRE

*C'est bien triste, mais à Thiercelieux, quand quelque chose ne va pas, c'est toujours lui qui en subit injustement les conséquences...*

Si le **vote** du village se solde par une **égalité**, c'est le Bouc Émissaire qui est **éliminé** à la place des *ex aequo*. À lui de bien manœuvrer pour éviter cette triste fin.

Si le Bouc Émissaire est éliminé, il lui reste une **prérogative** à exercer. Il **désigne** qui votera ou ne votera pas durant la **prochaine** journée.

### ATTENTION :

Désigner **un seul** joueur pour voter, c'est risquer de le faire dévorer par les Loups-Garous la nuit suivante. Il n'y aurait alors pas de vote du village.

*(Sauf bien entendu si le joueur désigné est un Loup-Garou, ou que les Loups-Garous font exprès de ne pas l'éliminer...)*



## LE SALVATEUR

*Ce puissant personnage peut préserver les villageois de la morsure des Loups-Garous...*

Chaque nuit le Salvateur est appelé **avant** les Loups-Garous. Le Salvateur désigne alors un joueur au meneur. *(Il est de tradition que le Salvateur reproduise d'abord avec sa main la figure dessinée sur la carte).*

Le joueur ainsi désigné sera **protégé** cette nuit-là *(et celle-ci seulement)* contre les Loups-Garous. Même s'ils le désignent, il ne sera pas éliminé du jeu.

### ATTENTION :

- Le Salvateur a le droit de **s'auto-protéger**.
- Le Salvateur n'a **pas** le droit de protéger **deux nuits de suite** le même joueur.
- La protection du Salvateur ne donne **aucun** résultat sur la **Petite Fille**. *(Elle est en pleine crise de préadolescence et rien ne saurait lui éviter d'avoir des ennuis.)*



## LE JOUEUR DE FLûTE

*Ignominieusement chassé du village, il est revenu des années plus tard sous le couvert d'une fausse identité pour exercer sa terrible vengeance.*

Chaque nuit à l'appel du meneur de jeu, le Joueur de Flûte **désigne 2 joueurs** dont le meneur touche l'épaule.

Le Joueur de Flûte se rendort. Le meneur demande **aux nouveaux et aux anciens** charmés de se **réveiller**, ils se reconnaissent et se rendorment.

Dès l'instant où **il ne reste plus** de joueurs non charmés, le Joueur de Flûte a **gagné** contre tous les autres joueurs (*même si cela arrive suite à un vote ou grâce aux Loups-Garous*).

### ATTENTION :

- Le Joueur de Flûte ne peut s'auto-charmer.
- Les joueurs charmés conservent tous leurs pouvoirs et caractéristiques.
- Le charme ne se transmet pas entre amoureux.

*Les auteurs tiennent à remercier:  
Nadine Bernard, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret,  
Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire,  
Martine Jortay, la ferme de Champlion et le village de Thiercelieux, ainsi  
que tous ceux que nous aurions involontairement oubliés.*

*Remerciements spéciaux à Bruno Faidutti.*

*Illustrations du Loup-Garou et des Personnages : Alexios Tjoyas*

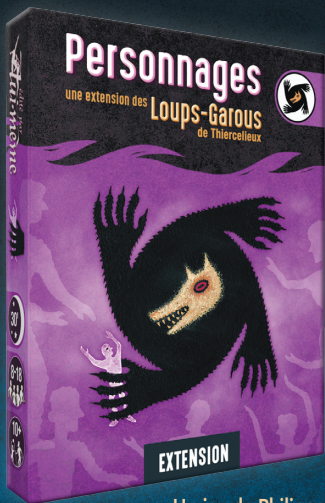
*Illustration page 32: Naïade*

*Nouveau design de boîte: Tom Vuarchex*

©2020 Asmodee Group

*Loups-Garous de Thiercelieux est une marque d'Asmodee Group.*





Un jeu de Philippe  
des Pallières  
& Hervé Marly



## Qu'y a-t-il dans la boîte de Personnages ?



Des Loups-Garous encore plus terribles comme « le Grand-Méchant-Loup », qui mange 2 villageois par nuit et « l'Infect Père des Loups » qui peut transformer un villageois en Loup-Garou.



Des villageois spéciaux encore plus puissants comme « le Montreur d'Ours », ou plus rusés comme « le Renard », qui vont pister efficacement les lycanthropes...



Et beaucoup d'autres surprises.

Cette boîte comprend **22 cartes** dont **16** nouveaux personnages.



Les heureux propriétaires de l'extension **Nouvelle Lune** trouveront en outre **2 cartes** **Personnage bonus** pour enrichir leurs parties.



A group of people with glowing faces are sitting in a forest at night around a campfire. The scene is illuminated by the warm light of the fire and the cool blue light of the night sky, which is filled with stars. The people are wearing dark clothing, and their faces are lit up with a golden glow. The forest is dark, with tall trees and some foliage visible in the background. The overall atmosphere is mysterious and magical.

**Nouvel ordre d'appel des personnages :**

**LE VOLEUR**

*(tour de préparation seulement)*

**CUPIDON**

*(tour de préparation seulement)*

**LES AMOUREUX**

*(tour de préparation seulement)*

**LE SALVATEUR**

**LA VOYANTE**

**LES LOUPS-GAROUS / LA PETITE FILLE**

**LA SORCIÈRE**

**LE JOUEUR DE FLÛTE**

**LES JOUEURS CHARMÉS**