

# Nouvelle Lune

extension n°1

**“les Loups-Garous de Thiercelieux”**



un jeu de

**Philippe des Pallières & Hervé Marly**

**illustré par Alexis Tjoyas**

**Pour 8 à 18 joueurs à partir de 10 ans.**

**B**ienvenue dans ce nouvel opus "Locatercier",  
puisque ainsi 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 faits 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 :** jouez en extérieur, dans une ambiance magique.
- 2 La communauté des hameaux :** vous êtes très nombreux ? Vous pouvez jouer tous ensemble...
- 3 "En tout cas c'est sûrement pas lui ! :** renouvelez le système de vote.
- 4 Murs-murs :** exprimez vos humeurs sur le petit mur derrière la mairie.
- 5 Double- "je" :** les Villageois ont une double personnalité...
- 6 Fête de la moisson :** l'ivresse des festivités modifie étrangement les pouvoirs des habitants de Thiercelieux.
- 7 La peste noire :** la surprise du meneur, à ne pas mettre entre toutes les mains !

- 8 Fascination lycanthropique :** attention, les Loups-Garous fascinent leurs victimes !
- 9 Nouvelle lune :** 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**  
pour enrichir votre collection :  
"le Sauveteur", "l'Ancien", "le Bouc émissaire",  
"le Joueur de flûte" et "l'Idiot du village".

## Matériel

- Ce livret de 32 pages
- 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 des 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 permettons durant les innombrables parties que nous avons animées ainsi qu'une sélection de certaines de vos nombreuses propositions postées sur notre site

[www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)

Nous vous proposons 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 époque 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 soirée 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**, tout prêt 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, devront éteindre la bougie de chacune de leur victime. 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 de la partie, **sauf** durant la nuit et sauf s'ils sont désignés par la vindicte populaire pour être éliminés.

Le joueur qui décide de changer de village pour convenance personnelle 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 qu'on **l'autorise** à intégrer son nouveau village.

Pour éviter un trop grand désordre, les organisateurs pourront décider de **limiter** les allées et venues d'un village à l'autre (*par exemple pas plus de 2 départs par village*).

Il est possible que dans un village il y ait plusieurs personnages **identiques**, voire même que les Loups-garous **désertent** un village jugé trop dangereux, dans ce cas les **Villageois** de ce village **gagnent** leur partie.

Attention, vouloir déménager trop **souvent** vous fait prendre un **risque** supplémentaire, les Villageois de la région de Thiercelieux ont souvent l'esprit de clocher. À tort, un nouvel arrivant est toujours suspect...

Nous avons vu des villages Tourangeaux que nous ne nommerons pas, où tout nouvel arrivant était **systématiquement** condamné par 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 dans une partie.*

**Tous** les Villageois en jeu **se lèvent**. Puis le voisin de gauche du dernier joueur éliminé **désigne** un Villageois dont il garantit l'innocence. Ce premier votant **reste** debout, il devra se faire innocenter s'il veut survivre.

## 5 - DOUBLE "JE"



### a) LA PETITE COMPLICATION

*(De 7 à 9 joueurs, si vous désirez jouer à 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 Salvateur, l'Ancien, le Bouc émissaire 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 indique au joueur **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 :  
Voleur, Petite Fille, Idiot, Joueur de flûte.

### b) LA GRANDE COMPLICATION

Préparez les cartes comme précédemment, mélangez-les puis distribuez **deux cartes faces cachées** par joueur, ces cartes resteront **secrètes**.

Ce qui peut se passer de différent :

la Sorcière peut être Voyante, le Chasseur peut être Salvateur, l'Ancien peut être 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.*

Tous les **pouvoirs** sont jusqu'à la fin de la partie **perturbés** par l'excès de boisson selon les indications suivantes :

- Les **Loups-garous** ne peuvent dévorer que le **voisin** de l'un d'entre eux.
- La **Voyante** est ivre, elle ne sait plus très bien analyser de quels cerveaux lui proviennent ses intuitions :

La Voyante désigne à son habitude un joueur dont elle veut sonder la personnalité, mais en réponse, le meneur lui donne **les identités du groupe de 3 joueurs** constitué par le joueur désigné et ses 2 voisins. Le meneur ne doit pas **préciser** quel joueur incarne quel personnage.

- 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** devra 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 idiot que d'habitude (*ni moins*), rien ne change pour lui.

- La **Sorcière** est distraite, elle ne dispose que d'une seule potion et de plus, quand elle utilise son pouvoir, elle **se trompe** parfois de flacon. **Après** que la Sorcière ait désigné un joueur, le meneur **jette** le couvercle et le fond d'une boîte de Loups-garous et selon leur disposition au sol 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 2 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 2 autres** dans sa mort

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

Il est interdit aux 2 amants de voter l'un contre l'autre.

● Le **Salvateur** ne peut protéger que **lui-même** ou **un de ses 2 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 de jeu. Pour ce faire, nous avons masqué le texte de sorte que seul un miroir magique vous le révélera !*

amusan de glisser une petite peste noire.  
Dans une longue soirée de jeu, il est toujours  
pour les autres joueurs si injustement éliminés!  
plus en plus incohérente est vraiment irrésistible  
ces pauvres innocents qui s'accusent de façon de  
Le spectacle de la totale incompréhension de tous  
s'agit de la peste noire.  
cette variante devront **spécifier** clairement du'il  
étrange dans cette partie ! Ceux qui ont déjà joué  
que décidément il arrive quelque chose de trop  
Pour **gagner**, les survivants devront **s'apercevoir**  
de tous ses habitants (ce qui est très rare).  
Ainsi de suite jusqu'à ce que le village soit **vide**  
meneur la prochaine "victime" des Loups-garous.

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

## 8 - FASCINATION LYCANTHROPIQUE



Pour que leurs forfaits restent le plus **discret** possible, les Loups-Garous ont développé leur faculté de **fasciner** leurs victimes plutôt que de les dévorer. Chaque victime des Loups-garous n'est plus éliminée du jeu, mais **perd** immédiatement tous ses 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 des nuits qui passent, il y aura donc de plus en plus de victimes fascinées.

**Attention**, si une de ces victimes fascinées est lynchée, toutes les autres précédentes victimes sont immédiatement éliminées elles aussi...

Les Loups-garous **gagnent** s'ils ont fasciné l'**avant-dernier** Villageois.

## 9 - NOUVELLE LUNE



Chaque matin, sauf le tout premier, un événement va bouleverser les tranquilles habitudes du village de Thiercelieux.

**Mélangez** les cartes, puis disposez-les faces **cachées** en une pioche entre les joueurs.

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

L'évènement est mis en œuvre avec un effet temporaire immédiat , temporaire différé  ou permanent .

### Remarques :

- Les premières fois que vous jouez cette variante, tirez une nouvelle carte seulement 1 matin sur 2 ou 3.
- Un meneur expérimenté peut sélectionner ses cartes préférées dans l'ordre qu'il désire pour animer sa partie d'une façon très personnalisée. Il peut également choisir certaines cartes permanentes  et appliquer définitivement leurs effets dès le début de la partie.

## EXPLICATION DE LA CARTE SPIRITISME

Au tirage d'une carte événement Spiritisme, le joueur à la **gauche du dernier éliminé** devient Spirite. Les Villageois se tiennent la main et le Spirite **lit à voix haute** toutes les questions de la carte Spiritisme.

Puis le Spirite s'adresse au **premier** joueur éliminé et lui pose **une** seule des questions.

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

### Aide:

Si vous avez quelques difficultés ou des questions au sujet de l'application des cartes événements, venez sur notre site :

**[www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)**  
un forum dédié pourra vous aider.

# NOUVEAUX PERSONNAGES



Voici quelques nouveaux personnages  
et leur ordre d'apparition :  
l'Idiot du Village, l'Ancien, le Bouc émissaire,  
le Salvateur et le Joueur de flûte.

## Nouvel ordre d'appel des personnages :

**VOLEUR** (*premier tour seulement*)

**CUPIDON** (*premier tour seulement*)

**AMOUREUX** (*premier tour seulement*)

**SALVATEUR**

**VOYANTE**

**LOUPS-GAROUS / PETITE FILLE**

**SORCIÈRE**

**JOUEUR DE FLÛTE**

**JOUEURS CHARMÉS**



## 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 ils le **gracient** immédiatement.

Dorénavant il **continue à jouer**, mais il a **perdu** son droit de vote. Que vaudrait 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**.



## L' ANCIEN

*Il a victorieusement traversé toutes les terribles épreuves de la vie, et a acquis une résistance hors du commun... Les Loups-garous devront s'y prendre à 2 fois pour le dévorer...*

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

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 un tel puits de sciences, 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.

*(Variante pour les courageux : si l'Idiot est déjà révélé, il sera éliminé avec l'Ancien car le village ayant perdu sa sagesse revient sur sa décision d'épargner l'Idiot).*



## 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 amène une **égalité**, c'est le Bouc émissaire qui est **éliminé** à la place des ex æquo. À lui de bien manœuvrer pour éviter cette triste conclusion.

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 **1 seul** joueur pour voter, est risquer de le faire **dévoré** 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 fassent exprès de ne pas l'éliminer...)*



## 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 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.