

Der Trakt

der Werwölfe von Dusterwald



Ein Spiel von Philippe des Pallières und Hervé Marly

**Die Bewohner von Düsterwald haben die Dorfgründer,
Professor Philippe und Meister Hervé, eingeladen, um zu ihren Ehren
ein großes Fest zu feiern.**

**Zu diesem Zweck wurden die Gebäude frisch gestrichen,
und der Dorfplatz ist prächtig geschmückt.**

**Aus der ganzen Umgebung sind die Menschen angereist,
um in trauter Eintracht gemeinsam zu schlemmen.**

**Dieses historische Ereignis wird zum Anlass genommen,
um miteinander einen Pakt zu schließen, der das Überleben des Dorfes sichern soll.**

**Doch wird diese lobenswerte Absicht allen finsternen Instinkten
und bösen Machenschaften trotzen können?**

**Das neu geschmiedete Bündnis scheint in der Tat gefährdet zu sein!
Denn ganz besonders abscheuliche Gesellen, die öfters im Dorf anzutreffen sind,
haben es sich zum Ziel gesetzt, diese zarte Hoffnung zunichtezumachen,
und sich geschickt unter das Volk gemischt!**

**Doch um gegen diese Übeltäter zu kämpfen, haben andere,
sehr mächtige Personen beschlossen, mit den besten Absichten
all ihre Kräfte zu mobilisieren ...**

Es besteht also noch Hoffnung!

Wie wird Düsterwalds Zukunft wohl aussehen?

Die Hintergründe des Spiels auf der Grundlage der Publikationen von Professor Philippe und Meister Hervé, unter Berücksichtigung des neuesten Stands ihrer historischen Werwolf-Forschungen:

Im Jahr 2001 erscheint das Grundspiel:

Die Werwölfe von Düsterwald



Auf der bewaldeten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Düsterwald, welches seit kurzem immer wieder von

Werwölfen heimgesucht wird. Die Dorfbewohner müssen gemeinsam versuchen, diese uralte Plage in den Griff zu bekommen, bevor sie alle diesem uralten Schrecken zum Opfer fallen.

- 24 Charakterkarten

2006 erscheint die erste Erweiterung:

Neumond



Geheime Boten sind unter Einsatz ihres Lebens zu den Flüchtlingen aus Düsterwald gekommen, um ihnen

von den jüngsten Entwicklungen der schrecklichen Bedrohung zu

berichten. Denn der Widerstand organisiert sich und neue Charaktere mit vielversprechenden Talenten haben den Kampf gegen die schrecklichen Werwölfe aufgenommen!

- 36 Ereigniskarten
- 9 Varianten
- 5 neue Charaktere

2009 erscheint die zweite Erweiterung:

Die Gemeinde



Das verlassene Dorf Düsterwald ist zur Geisterstadt verkommen. Doch aus allen Ecken des Landes ziehen Freiwillige

in die neuen Häuser, Höfe und Läden. Sie wollen diesem wunderbaren Ort neues Leben einhauchen. Einige düstere Seelen können es jedoch nicht lassen, beunruhigende Gerüchte zu verbreiten und die Saat der Angst unter den Bewohnern zu streuen: Blutrünstige Werwölfe hätten sich

wieder in ihre neue Gemeinschaft eingeschlichen.

- 29 Charakterkarten, davon 3 neue Charaktere
- 29 Berufsplättchen
- 14 Gebäude

2012 erscheint die dritte Erweiterung:

Charaktere



Schon seit einer Vielzahl an Monden ist wieder Ruhe eingekehrt in Düsterwald. Nun jedoch kehrt ein verwildertes Kind

aus den Tiefen des Waldes zurück in das Dorf. Mit ihm kommt ein eisiges Heulen, und garstige Monster hinterlassen Spuren ihrer grässlichen Untaten. So beginnt man aus allen Teilen des Landes neue Charaktere in Düsterwald zusammenzurufen, um sich der abscheulichen Brut entgegenzustellen.

- 24 Charakterkarten, davon 17 neue Charaktere



2014 erscheint das vorliegende Set: **Der Pakt**

Ein Pakt für das Überleben des Dorfes wird geschmiedet. Das ist ein hehres Ziel, doch wird er auch dem wahrhaft Bösen trotzen können?

Das scheint nicht so sicher zu sein, denn unter die Gäste der Dorfbewohner haben sich auch einige der finstersten Gestalten gemischt, die Düsterwald jemals heimgesucht haben. Und diese wollen die aufkeimende Hoffnung zerstören!

Doch noch gibt es Hoffnung: Andere, sehr mächtige Charaktere befinden sich ebenfalls im Dorf – und mit ihrer Hilfe wollen die Dorfbewohner das Böse bekämpfen!

- 47 Charakterkarten
- 29 Berufsplättchen
- 14 Gebäude
- 36 Ereigniskarten
- 9 Varianten

Was enthält „Der Pakt“?



Spielmaterial 36 Ereigniskarten – 47 Charakterkarten

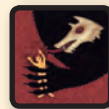
Die Werwölfe



Die Einfachen Werwölfe
(4 Karten)
S. 8



Der Große, böse Wolf
(1 Karte)
S. 8

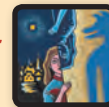


Der Urwolf
(1 Karte)
S. 8

Die Dorfbewohner



Die Einfachen Dorfbewohner
(9 Karten)
S. 9



Das Kleine Mädchen
(1 Karte)
S. 10



Die Reine Seele
(1 Karte)
S. 9



Der Heiler
(1 Karte)
S. 10



Die Seherin
(1 Karte)
S. 9



Der Alte
(1 Karte)
S. 10



Amor
(1 Karte)
S. 9



Der Sündenbock
(1 Karte)
S. 10



Die Hexe
(1 Karte)
S. 9



Der Dorfdepp
(1 Karte)
S. 11



Der Jäger
(1 Karte)
S. 10

Der Hauptmann
(1 Sonderkarte)
S. 12



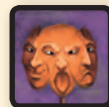
Die Zweideutigen (die ihre Identität bzw. das Lager wechseln können)



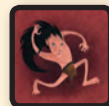
Der Dieb
(1 Karte)
S. 13



Die Ergebene Magd
(1 Karte)
S. 13



Der Gaukler
(1 Karte)
S. 13



Das Wilde Kind
(1 Karte)
S. 14



Der Wolfshund
(1 Karte)
S. 14

Die Einzelgänger (die ihr eigenes Ziel haben)



Der Flötenspieler
(1 Karte)
S. 15



Der Engel
(1 Karte)
S. 15



Der Verbitterte Greis
(1 Karte)
S. 15



Der Weiße Werwolf
(1 Karte)
S. 15

29 Berufsplättchen 14 Gebäude – 3 Sonderkarten

(Seiten 9 - 12)



Die Zwei Schwestern
(2 Karten)
S. 11



Die Drei Brüder
(3 Karten)
S. 11



Der Fuchs
(1 Karte)
S. 11



Der Bärenführer
(1 Karte)
S. 12



Der Stotternde Richter
(1 Karte)
S. 12



Der Ritter der rostigen Klinge
(1 Karte)
S. 12

Die Charaktere aus „Die Gemeinde“
(die nur zusammen mit Gebäuden ins Spiel genommen werden können)

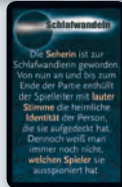
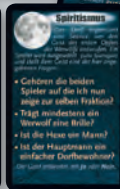
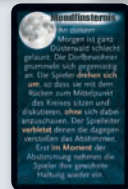


Der Brandstifter
(1 Karte + Sonderkarte „Feuer“)
S. 18



Der Rabe (1 Karte + Sonderkarte „Anonymer Brief“)
S. 19

36 Ereigniskarten „Neumond“

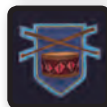


Nicht zu vergessen die 9 Varianten aus „Neumond“
(Seiten 19 – 22)

Die Charaktere aus „Neumond“
(für die die Ereigniskarten benötigt werden)



Die Zigeunerin
(1 Karte)
S. 23



Der Büttel
(1 Karte)
S. 23

Die Gebäude und Berufsplättchen (Seiten 16 – 18)



15 **Vagabundenplättchen**



6 **Kuhplättchen**
und 6 Gebäude **Bauernhof**



1 **Beichtvaterplättchen**
und 1 Gebäude **Kirche**



1 **Mörserplättchen**
und 1 Gebäude **Bruchbude**



1 **Brotplättchen**
und 1 Gebäude **Bäckerei**



1 **Rasiermesserplättchen**
und 1 Gebäude **Barberladen**



1 **Trinkbecherplättchen**
und 1 Gebäude **Wirtshaus**



1 **Wappenplättchen**
und 1 Gebäude **Herrensitz**



1 **Schulglockenplättchen**
und 1 Gebäude **Schulhaus**



1 **Hausschlüsselplättchen**
und 1 Gebäude **Haus des Vogts**



Grundlagen einer Partie „Die Werwölfe von Dusterwald“

Unter der Regie des Spielleiters

verläuft eine Partie über mehrere aufeinanderfolgende Nächte und Tage.

Während der Nächte haben die Spieler die Augen geschlossen. Dann fordert der Spielleiter die nachtaktiven Charaktere der Reihe nach auf, die Augen zu öffnen (zu „erwachen“), um ihre Fähigkeiten einzusetzen. Nachdem alle Nacht-Charaktere aufgerufen worden sind, bittet der Spielleiter alle Spieler, die Augen zu öffnen: Das Dorf erwacht.

Jeden Tag, wenn das Dorf erwacht ist, werden etwaige Opfer der Nacht-Charaktere offenbart. Dann diskutieren alle überlebenden Spieler darüber, wen sie aus ihrer Mitte per Abstimmung verjagen wollen – in der vagen Hoffnung, das Überleben des Dorfes zu sichern...

Das Ziel jedes einzelnen Spielers hängt von seiner geheimen Identität ab.

Die jeweiligen Ziele der Charaktere sind auf der nächsten Seite (7) aufgeführt.

Spielvorbereitung

Die Spieler bestimmen einen Spielleiter oder losen aus, wer diese Rolle übernimmt. Er spielt nicht mit, sondern führt durch die Partie. Für die ersten Partien empfiehlt es sich, einen Spieler zu wählen, der das Spiel kennt, der die Regel gelesen hat oder der Erfahrung als Spielleiter hat und für die beste Atmosphäre sorgen kann.

Weitere Tipps rund um den Spielleiter finden sich auf der Seite www.loups-garous.com.

Der Spielleiter bereitet die erforderlichen Charakterkarten sowie die Gebäude vor, sofern diese verwendet werden sollen.

Dann teilt er an jeden Spieler verdeckt eine Charakterkarte sowie eventuell ein Gebäude aus. Jeder Spieler sieht sich geheim seine Charakterkarte an und legt sie dann verdeckt vor sich ab oder in die Aussparung seines Gebäudes.

Jetzt kann's losgehen.

Spielablauf

Es ist streng verboten, irgendeinem Spieler seine Charakterkarte zu zeigen – doch sagen darf man, was man möchte!

Der Spielleiter ruft in der vorgegebenen Reihenfolge die Charaktere auf und führt durch die Partie (siehe Seite 24).

A - Der Spielleiter lässt das Dorf einschlafen.

Der Spielleiter sagt: „Die Nacht legt sich still über euer Dorf. Alle Dorfbewohner begeben sich zur Ruhe und schließen die Augen.“

Alle Spieler senken den Kopf und schließen ihre Augen. Der Spielleiter ruft dann nacheinander die verschiedenen Nacht-Charaktere auf, die mit von der Partie sind.

B - Nachdem alle aufgerufen worden sind, weckt der Spielleiter das Dorf auf.

Der Spielleiter sagt: „Es graut der Morgen, das Dorf erwacht und alle Dorfbewohner öffnen die Augen.“

Dann nennt der Spielleiter etwaige Opfer der Nacht-Charaktere.

Er steuert die Aktionen der Charaktere, die eine Fähigkeit haben, welche nach der Nennung der Opfer zum Einsatz kommt.

Dann berät das Dorf über mögliche Verdächtigungen. Der Spielleiter moderiert die Diskussion und bringt sie, wenn nötig wieder in Schwung.

Jeder Spieler darf eine andere Identität vortäuschen. Die Diskussionsphase ist das Herzstück des Spiels. Egal, ob Sie lügen, bluffen oder einfach nur die Wahrheit sagen: Bleiben Sie glaubwürdig. Glauben Sie uns, man verrät sich immer auf die eine oder andere Weise und am Ende wird immer die richtige Person verdächtigt. Oder zumindest fast immer!

C - Nach einer Diskussionsdauer, die der Spielleiter für angemessen hält, lässt er abstimmen.

Auf ein Zeichen des Spielleiters hin zeigt jeder Spieler auf denjenigen Mitspieler, den er verjagen möchte.

Die Spieler versuchen, einen Spieler zu verjagen, der ihrer Meinung nach das Überleben der Dorfbewohner gefährdet. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, scheidet aus dem Spiel aus.



Die Stimme des Hauptmanns zählt doppelt.

Ein Spieler, der ausscheidet, dreht seine Charakterkarte um und darf nicht mehr mit den anderen Spielern kommunizieren.

Die nächste Runde beginnt nun wieder mit **Phase A**. Auf diese Weise wird gespielt, bis ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern ihr Ziel erfüllt hat.

Die verschiedenen Gruppen von Charakteren

Jeder Spieler erhält eine Charakterkarte. Von nun an ist er ein Bewohner des Dorfes Dusterwald – in guten wie in schlechten Zeiten. Durch diese Karte erhält er eine geheime Identität, aufgrund derer er zu einem der folgenden Lager gehört, die ihre jeweils eigene Siegbedingung haben. Manche der Charaktere haben eine Sonderfähigkeit.

Die Werwölfe (Seite 8)

Die Einfachen Werwölfe, der Große, böse Wolf, der Urwolf.

Ihre Siegbedingung:

Alle anderen Dorfbewohner fressen.

Die Dorfbewohner (Seiten 9 - 12)

Die Einfachen Dorfbewohner, die Reine Seele, Amor, die Seherin, der Jäger, die Hexe, das Kleine Mädchen, der Dorfdepp, der Alte, der Sündenbock, der Heiler, der Rabe, der Brandstifter, der Ritter der rostigen Klinge, der Fuchs, die Zwei Schwestern, die Drei Brüder, der Stotternde Richter, der Bärenführer.

Ihre Siegbedingung:

Alle Werwölfe finden und unschädlich machen.

Die Zweideutigen (Seite 13)

Der Dieb, der Gaukler, der Wolfshund, das Wilde Kind, die Ergebene Magd.

Ihre Siegbedingung:

Ihrem Lager, das bei den meisten Zweideutigen im Laufe der Partie wechseln kann, zum Sieg verhelfen.

Die Einzelgänger (Seite 15)

Der Weiße Werwolf, der Verbitterte Greis, der Flötenspieler, der Engel.

Ihre Siegbedingung:

Ihr eigenes Ziel erreichen.

Die Charaktere aus „Die Gemeinde“ (Seite 16)

Neben ihrer geheimen Identität können einige Dorfbewohner auch ein Gebäude erhalten, das ihnen zu einer weiteren, öffentlichen Identität verhilft. Sie können dann auch die zusätzliche Fähigkeit nutzen, die mit diesem Gebäude verbunden ist.

Die Siegbedingung ihrer geheimen Identität bleibt erhalten, doch sie verfügen nun über eine mächtige Fähigkeit, um diese zu erfüllen.

Dies gilt für folgende Charaktere: **die Bauern, den Beichtvater, den Quacksalber, die Lehrerin, den Vogt, den Schlossherrn, den Bäcker, den Wirt, den Barbier.**

Die Vagabunden haben keine Unterkunft, können aber vom Vogt eventuell ein leer gewordenes Gebäude zugewiesen bekommen, wenn dessen vorheriger Besitzer aus dem Spiel ausgeschieden ist. Sie verfügen dann über die mit diesem Gebäude verbundene Fähigkeit.

Darüber hinaus kann zwei Dorfbewohnern ein Ehrenamt übertragen werden. Dieses verleiht ihnen eine Sonderfähigkeit, die zusätzlich zu einer etwaigen Fähigkeit gilt.

Dies gilt für: **den Hauptmann und den Büttel (Seiten 18 und 23).**



Die Charaktere aus „Neumond“ (Seite 23)

Einige Charaktere kommen nur ins Spiel, wenn die Ereigniskarten aus der Erweiterung „Neumond“ verwendet werden.

Ihre Siegbedingung ist dieselbe wie bei den anderen Dorfbewohnern: die Werwölfe unschädlich machen...

Dies gilt für: **die Zigeunerin und den Büttel (Seite 23).**

Zusammenfassung:

Ein Spieler könnte Wirt / Hexe sein und zum Hauptmann des Dorfes gewählt werden. Dann verfügt er folglich über die drei damit verbundenen Fähigkeiten – das ist sehr gut für das Dorf. Unglücklicherweise wird er vom Urwolf gebissen und infiziert.

Neben seinen drei Fähigkeiten wird der Wirt nun also insgeheim auch noch zum Werwolf. Und da wir wissen, dass Amor in der ersten Nacht dafür gesorgt hat, dass er sich in den Barbier / die Seherin verliebt, den er selbst zum Büttel ernannt hat, sind wir neugierig, was nun passieren wird ...

Auf den folgenden Seiten werden die Besonderheiten der einzelnen Charaktere der verschiedenen bislang erschienenen Ausgaben und Erweiterungen erläutert.



Die Charaktere aus „Der Pakt“

Die Werwölfe

Sie können gefährlich und todbringend sein und so das Überleben des Dorfes gefährden.

Ihr Ziel ist es, die anderen Dorfbewohner zu fressen.

Der Spielleiter ruft sie nachts nacheinander auf, damit sie ihre Sonderfähigkeiten einsetzen können.

Der Einfache Werwolf



Jede Nacht frisst er einen Dorfbewohner.

Tagsüber versucht er, seine wahre Identität zu verbergen.

Die Anzahl der

Einfachen Werwölfe ist abhängig von der Spieleranzahl und den angewandten Varianten.

Ein Werwolf kann auf gar keinen Fall einen anderen Werwolf fressen.

Der Große, böse Wolf



Im Dürstwald sind die Drei kleinen Schweinchen nicht die Einzigen, die den Großen, bösen Wolf fürchten.

Er ist riesig und sein Appetit gigantisch. Nur durch ihn alleine wurden schon ganze Dörfer von der Landkarte getilgt.

Jede Nacht erwacht der Große, böse Wolf mit den anderen Wölfen und sucht sich

ein Opfer. Doch solange kein Werwolf, das Wilde Kind (als Wolf) oder der Wolfshund (als Wolf) eliminiert wurde, erwacht er direkt im Anschluss an die Wolfsphase erneut, aber alleine, und sucht sich ein weiteres Opfer.

Er darf keinen Werwolf fressen.

Der Urwolf



Der Allererste der Werwölfe, der Vater der Väter, besitzt zwei Fähigkeiten: Mit der ersten verbreitet er den Fluch der

Werwölfe durch seinen Biss, die zweite ermöglicht es ihm, der Welt durch einen jahrhundertelangen Schlaf zu entfliehen. Zum Segen unserer Vorfahren hat er dies schon vor langer Zeit getan. Nun haben wir erfahren, dass der Urwolf erst kürzlich aus seinem tiefen Schlaf erwacht ist – und er ist sehr hungrig!

Jede Nacht erwacht der Urwolf mit den anderen Wölfen und sucht sich ein Opfer. Daraufhin darf er, sofern er möchte, nach dem Einschlafen der Wölfe den Spielleiter durch Handzeichen darauf

hinweisen, dass er seine Sonderfähigkeit einsetzen und das letzte Opfer infizieren möchte. Diese Fähigkeit ist nur einmal im Spiel einsetzbar. Der Spielleiter berührt daraufhin den Infizierten, welcher sofort zu einem Werwolf wird und ab der nächsten Nacht jede Nacht mit den Wölfen zusammen erwacht und ein Opfer sucht. Sollte dieser Charakter eine nachtaktive Spezialfähigkeit besitzen, erwacht der Spieler nach wie vor nach Aufruf durch den Spielleiter – zusätzlich zur Wolfsphase.

Siehe Seite 15:

Der Weiße Werwolf





Die Dorfbewohner

Die folgenden Charaktere sind um das Überleben des Dorfes besorgt und verteidigen es mit Mut und Entschlossenheit.

Angesichts der Bedrohungen versuchen sie, all jene auszuschalten, die sie für gefährlich halten – auch wenn das manchmal schmerzhaft ist.

Ihr Ziel ist es, alle Werwölfe zu finden und unschädlich zu machen.

Der Einfache Dorfbewohner



Er hat keine besonderen Fähigkeiten. Seine einzigen Waffen sind sein scharfer Sinn für verdächtiges Verhalten und die

Fähigkeit, die anderen von seiner Unschuld zu überzeugen.

Die Reine Seele



Dieser Dorfbewohner besitzt eine Seele so rein und klar wie das Wasser eines Gebirgsbachs. Ihm schenkt man gerne sein Ohr und vielleicht ist seine Meinung im entscheidenden Moment das Zünglein an der Waage. Stürzen sich die Werwölfe erst auf dieses Wesen ohne verborgene Kräfte? Oder werden sie Dorfbewohner mit bedrohlicheren, übernatürlichen Fähigkeiten bevorzugen? Diese Karte zeigt auf beiden Seiten das Motiv des einfachen Dorfbewohners. Mit dem Austeilen der Rollen hat das Dorf somit die absolute Gewissheit, dass es sich wirklich nur um einen einfachen Dorfbewohner handelt.

Hinweis an den Spielleiter: Dieser Charakter kann einen vertrauenswürdigen Hauptmann oder Büttel verkörpern.

Die Seherin

(wird in der Nacht aufgerufen)



Jede Nacht erkennt sie die wahre Identität eines Spielers ihrer Wahl. Sie muss den anderen Dorfbewohnern

helfen, dabei aber sehr bedacht vorgehen, da sie sonst von den Werwölfen entdeckt wird.

Amor

(wird in der ersten Nacht aufgerufen)



Indem er seine Pfeile verschießt, hat Amor die Macht, zwei Spieler mit einer unsterblichen Liebe

aneinander-

zubinden. In der ersten Nacht (Einleitungsrunde) bestimmt er die zwei Spieler (egal welchen Geschlechts), die sich ineinander verlieben. Amor kann auch sich selbst als einen der Verliebten wählen. Wenn einer der beiden Verliebten ausscheidet, stirbt der andere Verliebte aus Kummer und scheidet ebenfalls sofort aus.

Ein Verliebter darf nie gegen seinen Verliebten stimmen oder ihm auf eine andere Weise schaden (auch nicht zur Täuschung).

Achtung: Wenn einer der beiden Verliebten ein Werwolf und der andere ein Dorfbewohner ist, haben diese beiden Spieler ein neues Spielziel: Um gemeinsam in Liebe weiterleben zu können und das Spiel zu gewinnen, müssen sie alle anderen Spieler, sowohl Dorfbewohner als auch Werwölfe, unter Beachtung der Spielregeln eliminieren.

Die Hexe

(wird in der Nacht aufgerufen)

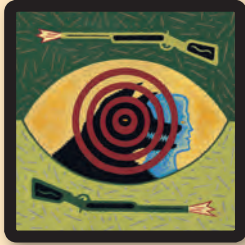


Sie kann **zwei sehr mächtige Zaubertänke brauen: Einen Heiltrank**, um einen Spieler, der Opfer der Werwölfe wurde,

vor dem Tod zu bewahren. Und **ein Gift**, um des Nachts einen beliebigen Spieler zu vergiften und somit ausscheiden zu lassen.

Die Hexe kann diese Zaubertänke jeweils nur **einmal** im Verlauf einer Partie nutzen. Sie kann beide Zaubertänke in derselben Nacht einsetzen. Am Morgen, nachdem die Hexe ihre Fähigkeit eingesetzt hat, kann es demnach keinen, 1 oder auch 2 Tote geben (ohne Berücksichtigung der Fähigkeiten anderer Charaktere). Die Hexe kann den Heiltrank auch bei sich selbst anwenden, um sich zu heilen, wenn sie von den Werwölfen angegriffen wurde.

Der Jäger



Wenn er von den Werwölfen verschlungen oder von den Dorfbewohnern gerichtet wird, darf er sich vor seinem Ableben wehren und einen beliebigen Spieler bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

Sonderfall: Wenn der Jäger in einen Spieler verliebt ist, der aus der Partie ausscheidet, kann er vor seinem eigenen Ausscheiden sofort einen anderen Spieler seiner Wahl benennen, der ebenfalls ausscheidet. Das kann dazu führen, dass kein einziger Spieler überlebt. In diesem Fall hat keines der Lager gewonnen.

Das Kleine Mädchen



Das Kleine Mädchen darf die Werwölfe während ihrer Wachphase mit halbgeöffneten Augen ausspionieren.

Wenn es aber dabei von den Werwölfen erwischt wird, darf es sofort (geräuschlos) anstelle des ursprünglich vorgesehenen Opfers aufgefressen werden und scheidet aus.

Das Mädchen kann nur nachts während der Wachphase der Werwölfe spionieren. Auf keinen Fall darf es sich als Werwolf ausgeben und die Augen weit öffnen.

Der Heiler

(wird in der Nacht aufgerufen)



Wenn der Heiler nachts vor den Werwölfen aufgerufen wird, zeigt er dem Spielleiter einen Spieler. (Es ist Tradition,

dass der Heiler erst das auf der Karte abgebildete Symbol mit seiner Hand nachmachen muss). Der so bestimmte Spieler wird in dieser Nacht (und nur in dieser Nacht) gegen die Werwölfe geschützt sein. Wenn er von ihnen als Opfer ausgewählt wird, scheidet er nicht aus dem Spiel aus.

Achtung: Der Heiler hat das Recht, sich selbst zu schützen. Der Heiler darf nicht in zwei aufeinanderfolgenden Nächten denselben Spieler schützen. Der Schutz des Heilers hat keinerlei Auswirkung auf das Kleine Mädchen. (Sie befindet sich derzeit in einer totalen Pubertätskrise und es gibt nichts, was sie davon abhalten könnte, Ärger zu suchen.) Der Heiler kann weder vor dem Flötenspieler noch vor der Infektion durch den Urwolf schützen.

Der Alte



Er hat siegreich all die furchtbaren Prüfungen des Lebens durchschritten und eine Widerstandskraft

außerhalb des Gewöhnlichen erreicht. Die Werwölfe müssen sich zweimal für ihn entscheiden, um ihn zu verschlingen.

Beim ersten Mal, sobald die Werwölfe den Alten des Dorfes reißen, überlebt er und

der Spielleiter dreht seine Karte nicht um. Auch der Urwolf kann ihn nach dem ersten Biss nicht infizieren. Der Alte wird nur eliminiert, sobald er zweimal verschlungen wird. Die Abstimmung des Dorfes, der Giftrank der Hexe, der Schuss des Jägers oder das Rasiermesser des Barbiers eliminieren den Alten jedoch schon beim ersten Mal. Allerdings verlieren die Dorfbewohner ihre besonderen Fähigkeiten aus Verzweiflung darüber, einen solch hoch gelehrten Mann getötet zu haben.

Achtung: Wenn der Alte von der Hexe geheilt wird, gewinnt er nur ein einziges Leben. (Variante für Mutige: Wenn der Dorfdepp bereits aufgedeckt ist, so scheidet er gemeinsam mit dem Alten aus, da das Dorf, welches nun seine Weisheit verloren hat, seine Entscheidung revidiert, den Dorfdeppen zu verschonen).

Der Sündenbock



Es ist sehr traurig, aber wenn in Dürsterwald etwas schief läuft, dann muss ungerechterweise immer

er die Folgen dafür tragen...

Wenn die Abstimmung des Dorfes eine Stimmgleichheit ergibt, so scheidet der Sündenbock anstelle der beiden Charaktere mit gleicher Stimmenzahl aus. Es liegt bei ihm, so zu handeln, dass dieses traurige Ende verhindert wird. Wenn der Sündenbock ausscheidet, bleibt ihm ein Vorrecht, das er ausüben kann: Er bestimmt, wer am nächsten Tag abstimmen darf und wer nicht.

Achtung: Wird nur 1 einziger Spieler bestimmt, der wählen darf, so riskiert man, dass er in der folgenden Nacht von den Werwölfen verschlungen wird. Somit gäbe es also keine Abstimmung im Dorf.

(Es sei denn natürlich, der ausgewählte Spieler ist selbst ein Werwolf oder die Werwölfe verschlingen ihn absichtlich nicht.)

Der Dorfdepp



Welches Dorf hat nicht seinen Dorfdeppen? Er macht ein wenig Unsinn, jedoch hat er ein so einnehmendes Wesen, dass

ihm niemand etwas zuleide tun könnte. Wenn das Dorf gegen ihn stimmt, dreht der Dorfdepp seine Karte um. Augenblicklich erkennen die Dorfbewohner ihren Irrtum und begnadigen ihn sofort. Von nun an spielt er weiter, hat jedoch sein Stimmrecht verloren. Was zählt schon die Stimme eines Deppen.

Es gibt keine neue Abstimmung in dieser Runde.

Achtung: Wenn die Werwölfe ihn reißen, wird der Dorfdepp eliminiert. Wenn der Dorfdepp Hauptmann des Dorfes war, ist diese Rolle endgültig verloren. Wenn der Jäger auf den Dorfdeppen schießt, scheidet der Dorfdepp aus.

Die Zwei Schwestern

(werden in der ersten Nacht aufgerufen)



Kreuzt eine der Zwei Schwestern den Weg eines Dorfbewohners, ist dieser oft ein wenig verwirrt. Das Lächeln auf dem

Gesicht der jungen Frau, nachdem man versucht hat ihren Namen zu erraten, ist schwierig zu deuten: Freut sich das Mädchen darüber, dass es erkannt wurde, oder ist es amüsiert, dass es – wieder einmal – verwechselt wurde? Sei es, wie es sei: Die Zwei Schwestern sind vom selben Schlag wie die anderen Dorfbewohner und ziehen am selben Strang. Es ist gut zu wissen, dass man – in unsicheren Zeiten wie diesen – jemanden hat, auf den man sich verlassen kann.

Der Spielleiter ruft in der ersten Nacht die Zwei Schwestern auf, damit diese einander erkennen.

In erfahrenen Spielrunden können die Schwestern von Zeit zu Zeit (jede zweite Runde oder nach Gusto des Spielleiters) des Nachts wieder aufgerufen werden, um sich schnell und leise auf ein gemeinsames Vorgehen zur Rettung des Dorfes zu einigen.

Hinweis an den Spielleiter: Die Zwei Schwestern sind ein mächtiges Instrument in Händen von Spielern, welche die Gebärdensprache beherrschen.

Die Drei Brüder

(werden in der ersten Nacht aufgerufen)



Das ganze Dorf ist erfüllt vom fröhlichen Klang ihrer Stimmen, wenn die drei von einem harten Arbeitstag auf dem Felde heimkommen. Während der Debatten genügt ihnen ein kurzer Blick, um eine gute Entscheidung für das Dorf zu treffen.

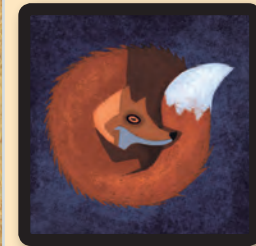
In der ersten Nacht, nach Aufruf durch den Spielleiter, erwachen die Brüder, um sich gegenseitig kennenzulernen.

Auch hier kann der Spielleiter in erfahrenen Runden die Drei Brüder von Zeit zu Zeit (jede zweite Runde oder je nach Belieben) wecken, um ihnen eine schnelle und leise Absprache des weiteren Vorgehens zu ermöglichen.

Hinweis an den Spielleiter: Ebenso wie die Zwei Schwestern sind die Drei Brüder ein mächtiges Instrument in Händen von Spielern, welche die Gebärdensprache beherrschen. Sie sollten nur in großen Spielrunden eingesetzt werden. In sehr großen Runden ist es empfehlenswert, auch die Zwei Schwestern hinzuzunehmen.

Der Fuchs

(wird in der Nacht aufgerufen)



Das feine Gespür dieses lebhaften und dennoch diskreten Charakters wird in Düstewald von jedem geschätzt –

außer vielleicht von den Hühnern und noch weniger von den Werwölfen.

In der Nacht, durch Aufruf des Spielleiters, erwacht der Fuchs und darf eine Gruppe dreier Nachbarn wählen, indem er auf die mittlere Person zeigt. Findet sich in dieser Gruppe mindestens ein Werwolf, zeigt ihm der Spielleiter dies an. In diesem Fall darf der Fuchs seine Fähigkeit in der folgenden Nacht erneut anwenden. Sollte sich kein Werwolf in der gewählten Gruppe befinden, verliert der Fuchs seine Kräfte. Jedoch besitzt er nun die wertvolle Information, welche drei Spieler über jeden Verdacht erhaben sind.

Hinweis: Der Spielleiter ruft den Fuchs zwar in jeder Nacht auf, doch dieser muss seine Sonderfähigkeit nicht jede Nacht nutzen.

Hinweis an den Spielleiter: Dem Fuchs werden nicht die Karten der gewählten Spieler gezeigt, er erhält lediglich die Information, ob sich (mindestens) ein Werwolf unter ihnen befindet oder nicht.

Der Bärenführer



Ach, wie süß ist die Erinnerung an das Rasseln der Ketten auf dem Pflaster des Dorfplatzes – begleitet vom Brummen

des Meister Petz. Ach, wie lange ist es her, dass Titan, der Bärenführer, seinen Begleiter ein solch anmutiges Ballett hat tanzen lassen, dass es selbst dem hartgesottesten Krieger Tränen der Rührung in die Augen trieb. Beherrscht doch der Ursus eine weitere Kunst: das Wittern von Wölfen, die sich in seine Nähe wagen!

Jeden Morgen, direkt nach der Verkündung der nächtlichen Opfer, brummt der Spielleiter wie ein Bär, sollte einer der direkten Nachbarn des Bärenführers ein Werwolf sein. Damit signalisiert er, dass der Bär die Gefahr gewittert hat. Dabei werden nur Nachbarn berücksichtigt, die noch im Spiel sind.

Hinweis an den Spielleiter: Es vereinfacht das Spiel, wenn ausgeschiedene Spieler nicht weiter in der Runde der aktiven Spieler sitzen bleiben. Ist der Bärenführer selbst vom Urwolf *infiiziert**, brummt du jede Runde, solange bis der Bärenführer ausgeschieden ist.

* * Siehe „*Urwolf*“, Seite 8.

Der Stotternde Richter



Der jüngste Sohn des Müllers träumte schon immer davon, ein Advokat zu werden. Die geschickte Hand

des Vaters beim Handel ermöglichte es ihm, diesen Traum zu erfüllen. Er begann sein Studium des Rechts in der großen Stadt. Ein leichter Sprachfehler verwehrte es dem jungen Mann jedoch, sein Können zum Wohle der Witwen und Waisen zu nutzen, und so kehrte er – stolz auf seinen Titel – zurück nach Dusterwald.

Einmal im Spiel darf der Richter entscheiden, dass am Tage eine weitere Abstimmung des Dorfes mit einem zweiten Opfer stattfindet. Dies lässt er den Spielleiter durch ein vorher abgestimmtes, spezielles Zeichen während der ersten Wahl der Bewohner wissen. Diese zweite Abstimmung folgt direkt nach der ersten – ohne weitere Diskussion. Der „St-t-otternde Ri-ri-richter“ vereinbart dieses Zeichen mit dem Spielleiter, während er in der ersten Nacht aufgerufen wird.

Hinweis an den Spielleiter: Beobachte den Stotternden Richter stets genau, um sein Zeichen nicht zu übersehen.

Der Ritter der rostigen Klinge



„Herzog Husten“ ist ein alter Ritter im Ruhestand. Er ist gezeichnet von einem Leben voll Abenteuer in aller Welt und auch sein einst edles

Schwert hat schon bessere Tage gesehen. Der Rost frisst sich langsam durch die

Klinge, doch würde der Ritter seinen treuen Beschützer niemals gegen eine andere Waffe tauschen. Doch gebt Acht! Sind beide auch alt, so liegt das Schwert stets griffbereit an seiner Seite – selbst im Schlaf.

Wird der Ritter gefressen, so scheidet er aus dem Spiel aus – jedoch erleidet ein Wolf durch die verrostete Klinge eine Vergiftung. Von den schuldigen Wölfen erliegt in der folgenden Nacht jener seiner tödlichen Wunde, welcher dem Ritter links am nächsten saß, nachdem er, trotz seiner Verletzung, einen ganzen Tag lang überlebte. Der Tod des Wolfes durch die Vergiftung wird am Morgen, nach der Nacht des Hinscheidens vom Spielleiter bekannt gegeben.

Hinweis: Clevere Spieler können nun daraus folgern, dass alle Spieler die zwischen dem „Ritter der rostigen Klinge“ und dem erkrankten Werwolf sitzen, unschuldige Dorfbewohner sind.

Ehrenamt

Da manche Charaktere besonders angesehen sind, erhalten sie ein Ehrenamt. Dieses verleiht ihnen eine Sonderfähigkeit, die sie mit besonderer Weitsicht nutzen sollten.

Der Hauptmann



Man wird nicht als Hauptmann geboren, man wird dazu ernannt ... Diese Karte wird einem Spieler zusätzlich zu seiner Charakterkarte anvertraut. Der Hauptmann

wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit gewählt. Die besondere Ehre, Hauptmann zu sein, darf nicht abgelehnt werden. Die Stimme des Hauptmanns zählt bei Abstimmungen doppelt. Sollte dieser Spieler ausscheiden, ernannt er mit seinem letzten Atemzug seinen Nachfolger.

Siehe auch „*Der Büttel*“, Seite 23.

Die Zweideutigen

Die meisten von diesen Charakteren können sowohl zu Freunden wie auch zu Feinden des Dorfes werden.

Im Laufe einer Partie können manche das Lager, andere sogar den Charakter wechseln.

Ihr Ziel besteht darin, dem Lager zum Sieg zu verhelfen, dem sie angehören.



Der Dieb

(wird in der ersten Nacht aufgerufen)



Wenn mit dieser Karte gespielt werden soll, müssen zwei Einfache Dorfbewohner zusätzlich vor Beginn der Partie

dem Spiel hinzugefügt werden. Nachdem die Karten verteilt wurden, werden die beiden übrigen Karten verdeckt in die Tischmitte gelegt. In der ersten Nacht sieht sich der Dieb die beiden Karten an und darf seine eigene gegen eine der beiden Karten austauschen. Wenn beide Karten in der Tischmitte Werwölfe sind, muss er seine Karte gegen eine der Werwolf-Karten eintauschen. Er behält die nun gewählte Identität bis zum Spielende bei.

Die Ergebene Magd



Wer könnte von einer größeren Ergebenheit träumen, als der, das eigene Leben für den Herren zu geben? Nur freu dich nicht

zu früh, denn der zerfressende Ehrgeiz, mit dem die Magd ihre Aufgabe erfüllen möchte, könnte das Ende für das gesamte Dorf bedeuten.

Bevor die Karte eines Mitspielers, welcher durch die Wahl des Dorfes aus dem Spiel ausgeschieden ist, vom Spielleiter aufgedeckt wird, darf die Ergebene Magd

sich offenbaren, indem sie ihre Karte aufdeckt. In diesem Falle verliert der Spieler der Magd seine Karte und erhält im Gegenzug den Charakter des Spielers, der ausscheidet. Dieser Charakter wird den anderen Spielern nicht gezeigt und verbleibt im Besitz des Spielers, der ehemals die Magd verkörpert hat, bis dieser ausscheidet oder das Spiel endet.

Achtung: Gehört die Magd zum Liebespaar, hat sie diese Entscheidung nicht mehr. Die Macht der Liebe ist größer als der Wille, den Charakter zu ändern.

Hinweis an den Spielleiter: Lass dir Zeit, bevor du den Spielern den ausgeschiedenen Charakter zeigst, damit du der Magd die Möglichkeit gibst, sich zu offenbaren. Übernimmt sie einen Charakter mit Spezialfähigkeiten, so wird sie die folgenden Nächte entsprechend des Charakters aufgerufen. Vor allem in der ersten Nacht solltest du die ehemalige Magd still darauf hinweisen, damit sie sich an ihre neue Rolle gewöhnen kann.

Grundsätzlich gilt, dass sämtliche Sonderfähigkeiten des Charakters, den die Ergebene Magd erhält, erneuert werden und dieser gespielt wird, als wäre es die erste Nacht. Dafür wird jeder Effekt, der möglicherweise vorher auf dem ausgeschiedenen Spieler lag, annulliert.

Erläuterungen: Wenn der ausgeschiedene Spieler *infiziert**, verliebt, verzaubert, Hauptmann, Büttel oder Amor war bzw. ist, wird die ehemalige Ergebene Magd dies nicht.

Wenn die ehemalige Ergebene Magd verzaubert, Hauptmann oder Büttel war, ist sie dies nun nicht mehr.

Wenn die ehemalige Ergebene Magd:

- *infiziert** war, ist sie dies weiterhin.
- **Flötenspieler** wird, teilt der Spielleiter diesem neuen Flötenspieler mit, welche Spieler zuvor verzaubert worden sind.
- **Gaukler, Büttel** oder **Zigeunerin** wird: Es werden keine zusätzlichen Karten verteilt; es werden lediglich die noch nicht eingesetzten Karten weiter verwendet.

Weitere Erläuterungen sind auf der Internetseite www.loups-garous.com zu finden.

* Siehe „Der Urwolf“, Seite 8.

Der Gaukler

(wird in der Nacht aufgerufen)



Ein unermüdlicher Künstler, der einige Zeit im Dorf verweilt, bevor es ihn – den Winter über – in wärmere

Gefilde verschlägt. Genauso fähig in Komödien zu wirken und Possen zu reißen, gelingt es ihm, auch die bittersten Tragödien überzeugend darzustellen. Er ist ein talentierter Mann, mit einem Repertoire, das seinesgleichen sucht.

Vor der Partie wählt der Spielleiter drei Charaktere mit Spezialfähigkeiten, welche er, nach dem Verteilen der Rollen, aufgedeckt in die Mitte des Spielbereiches legt. Jede Nacht, nach Aufruf durch den Spielleiter, darf der Gaukler eine dieser Karten auswählen und den gewählten Charakter bis zur nächsten Nacht

verkörpern. Wählt der Gaukler einen Charakter, so nimmt der Spielleiter diese Karte aus der Auswahl und entfernt sie aus dem Spiel.

Achtung: Es darf kein Wolf für die Auslage gewählt werden.

Hinweis an den Spielleiter: Mit der Wahl der Karten, die du dem Gaukler anbietest, kannst du Einfluss auf das Spiel nehmen und ein wenig Chaos im Dorf verbreiten - oder auch helfen, einem sehr starken Wolfsrudel entgegen zu wirken.

Wenn auch der Dieb im Spiel ist, müssen zuerst die beiden Karten für den Dieb bereitgelegt werden, erst danach die drei Karten für den Gaukler.

Das Wilde Kind



In jungen Jahren von seinen Eltern im Wald zurückgelassen, wuchs das Kind zwischen den Wölfen auf. Schon seitdem

es auf allen vier Pfoten laufen konnte, zog es den jungen Wilden immer wieder in die Nähe des Dorfes. Als eines Tages ein Dorfbewohner vorüberging – anmutig und stattlich auf zwei Beinen – wurde dieser zum heimlichen Vorbild des Kleinen. Es fasste einen Entschluss, verließ die Wölfe und betrat zögerlich das Dorf. Von seiner zerbrechlichen Erscheinung gerührt, nahm es das Dorf mit offenen Armen auf und hieß es willkommen.

Doch seine Zukunft ist ungewiss: Wird aus ihm ein ehrbarer Dorfbewohner oder zieht es ihn zurück zu seinen Wurzeln – und wandelt sich in einen schrecklichen Werwolf? Sein ganzes Leben schon schlugen in seiner Brust zwei Herzen. Wird es ihm gelingen, die neu gefundene Menschlichkeit zu festigen?

Das Wilde Kind ist ein Dorfbewohner. In der ersten Nacht wird es vom Spielleiter aufgerufen und wählt still sein Vorbild. Wird dieses im Laufe des Spiels getötet, so kehrt das Wilde Kind dem Dorf den Rücken und geht zu den Wölfen zurück. Von nun an erwacht es jede Nacht bis zum Ende des Spiels als Werwolf und sucht sich mit ihnen ein Opfer.

Solange das Vorbild am Leben ist, bleibt das Wilde Kind ein Dorfbewohner. Selbst ein Werwolf als Vorbild ändert daran nichts. Ebenso kann sich das Wilde Kind daran beteiligen, sein Vorbild zu eliminieren – sofern es dies wünscht.

Ist sein Vorbild im Spiel und sind alle Wölfe ausgeschieden, gewinnt das Kind mit den Dorfbewohnern. Ist sein Vorbild ausgeschieden und die Wölfe gewinnen, teilt es auch diesen Sieg.

Hinweis an den Spielleiter: Es kann die Spannung erhöhen, wenn die wahre Identität des Kindes nicht verraten wird, sollte es durch die Wahl des Dorfes ausscheiden. So bleiben Zweifel, ob denn nun ein Dorfbewohner oder doch ein Werwolf eliminiert wurde.

Der Wolfshund



Alle Hunde wissen in ihrem tiefsten Inneren, dass ihre Vorfahren Wölfe waren und dass es der Mensch ist, welcher sie hält – ängstlich und wie Kinder, aber doch großzügig und voller Liebe. In jedem Fall kann nur der Wolfshund entscheiden, ob er nun auf seinen menschlichen, zivilisierten Herren hört oder ob er dem Ruf der Wildnis folgt, welcher seit Urzeiten in ihm schlummert.

In der ersten Nacht entscheidet der Wolfshund, auf welcher Seite er spielen möchte: als Einfacher Dorfbewohner oder lieber als Einfacher Werwolf. Entscheidet er sich für Letzteres, öffnet er einfach in der Wolfsphase mit allen anderen Wölfen die Augen und sucht mit ihnen ein Opfer. Ansonsten behält er die Augen geschlossen und spielt aufseiten des Dorfes.

Diese Entscheidung ist endgültig und gilt für den Rest des Spiels. Ein Umentscheiden ist später nicht mehr möglich.

Hinweis an den Spielleiter: Ebenso wie beim Wilden Kind kann es die Spannung erhöhen, wenn die wahre Identität des Wolfshundes nicht verraten wird, sollte er durch die Wahl des Dorfes ausscheiden. So bleiben Zweifel, ob denn nun ein Dorfbewohner oder doch ein Werwolf eliminiert wurde.



Die Einzelgänger

Zweifellos könnte ihre Vergangenheit Aufschluss darüber geben, warum sie die Bewohner von Dusterwald hassen.

Eines ist gewiss: Sie versetzen jedermann in Angst und Schrecken!

Ihre Siegbedingung besteht darin, ihr persönliches Ziel zu erreichen – unabhängig von dem Lager, dem sie angehören.

Der Weiße Werwolf

(wird in der Nacht aufgerufen)



Dieser bösartige Charakter verabscheut die Werwölfe ebenso wie die Dorfbewohner. In einer kürzlich erschienenen

Schrift, „Die Gemeinde“ genannt, heißt es, dass eine absonderliche Mutation im Kreise der Lykanthropen ihr Unwesen treibt. Jede Nacht erwacht der Weiße Werwolf mit den Werwölfen und sucht sich mit ihnen ein Opfer unter den Dorfbewohnern. Doch jede zweite Nacht erwacht er, nach Aufruf durch den Spielleiter, alleine in einer eigenen Phase und darf, wenn er mag, einen Werwolf töten (jedoch keinen weiteren Dorfbewohner).

Sein Ziel ist es, als einziger Überlebender im Dorf zu verbleiben.

Nur in diesem Fall gewinnt er die Partie.

Der Engel



Ein tristes Leben inmitten eines von böswilligen Kreaturen durchsetzten Dorfes zu führen, widert ihn an. Der Engel sehnt sich danach, Opfer des schlimmsten aller Albträume zu werden, um schlussendlich seinen Frieden finden zu können.

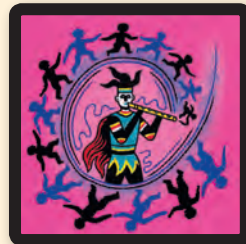
Ist dieser Charakter im Spiel, so beginnt die erste Runde immer mit einem Tag und der dazugehörigen Abstimmung – noch bevor die erste Nacht anbricht und die Sondercharaktere das erste Mal aufgerufen werden. Gelingt es dem Engel, in dieser Abstimmung das Misstrauen des Dorfes auf sich zu ziehen oder während der ersten Nacht Ziel der verschlingenden Vergeltung der Lykanthropen zu werden und auf diese oder jene Weise auszuschneiden, so entgeht er seinem größten Albtraum und gewinnt das Spiel. Der Spielleiter kann danach sofort ein neues Spiel beginnen.

Passiert dies nicht, so wandelt sich der Engel in einen normalen Dorfbewohner, welchen er bis zum Ende des Spiels oder bis zu seinem Tode verkörpert.

Tipp für den Spielleiter: Zögern Sie nicht, am ersten Tag an die mögliche Anwesenheit des Engels zu erinnern! Die Diskussionen sind dann lebhafter, und die Schönredner werden durch diese himmlische Bedrohung geschützt.

Der Flötenspieler

(wird in der Nacht aufgerufen)



Schändlich aus dem Dorf verjagt, ist er nun Jahre später unter dem Deckmantel einer falschen Identität wiedergekommen, um seine furchtbare Rache zu nehmen.

Jede Nacht bestimmt der Flötenspieler beim Aufruf des Spielleiters zwei Spieler, deren Schulter der Spielleiter berührt. Der Flötenspieler schläft wieder ein. Der Spielleiter gibt den neuen und den bereits Verzauberten die Anweisung zu erwachen. Sie erkennen sich und schlafen wieder ein.

Ab dem Zeitpunkt an dem es keine Spieler mehr gibt, die nicht verzaubert sind, gewinnt der Flötenspieler gegen alle anderen Spieler (selbst wenn dies durch eine Abstimmung oder Dank der Werwölfe geschieht).

Achtung: Der Flötenspieler kann sich nicht selbst verzaubern. Der Heiler schützt nicht vor der Verzauberung, und die Hexe kann die Verzauberung nicht heilen. Die Werwölfe sind gegen die Verzauberung nicht immun. Die verzauberten Spieler behalten all ihre Fähigkeiten und Eigenschaften. Die Verzauberung überträgt sich nicht zwischen Verliebten.

Der Verbitterte Greis



Seit seiner Kindheit – wohl wegen der geringen Zuneigung durch andere – verabscheut sich diese arme Seele selbst. Mit dem Alter begann er diese Abneigung auf all jene zu übertragen, die anders sind als er. Dieses ist der traurige Grund, weshalb ihn jeder nur noch als den „Verbitterten Greis“ kennt.

Vor Anfang der Partie teilt der Spielleiter das Dorf in zwei Gruppen und verkündet

dies laut. Dabei erfolgt die Einteilung aufgrund von offensichtlichen Kriterien (Geschlecht, Brille, Größe, Alter, Bart, etc.). Der Verbitterte Greis muss einer der beiden Gruppen eindeutig zugeordnet werden können.

Das Ziel dieses Charakters ist es, alle Spieler der jeweils anderen Gruppe zu eliminieren. In diesem Falle, und nur in diesem Falle, gewinnt er das Spiel ganz allein. Er besitzt dazu keine Sonderfähigkeit – das Wort und seine Fähigkeit zu manipulieren sind seine einzigen Waffen.

Hinweis an den Spielleiter: Es ist nicht notwendig, dass beide Gruppen gleich groß sind. Zögere im Zweifel nicht, alle Spieler darauf hinzuweisen, welcher Gruppe sie zugehörig sind.

Die Charaktere der Erweiterung „Die Gemeinde“

Siehe Seiten 18 und 19:
der Rabe und **der Brandstifter**.

Die Charaktere der Erweiterung „Neumond“

Siehe Seite 23:
der Büttel und **die Zigeunerin**.



Die Gebäude und Berufsplättchen

Einige Bewohner Düsterwalds besitzen ein Gebäude, das ihnen eine zusätzliche Fähigkeit verleiht. Diese Fähigkeit ist entweder dauerhaft, also während der gesamten Partie aktiv, oder einmalig, also nur ein einziges Mal nutzbar.

Wird das Gebäude zerstört, ist auch die mit ihm verbundene Fähigkeit nicht mehr verfügbar.

Der Spielleiter nimmt das Gebäude an sich, es wird nicht mehr erneut ins Spiel kommen.

Scheidet ein Spieler aus, der ein Gebäude besitzt, gibt er dieses an den Spielleiter zurück. Es ist nun zur Nutzung durch einen Vagabunden wieder verfügbar. Falls ein vom Vogt benannter Vagabund möchte, kann er nun in dieses Gebäude einziehen und dessen normale Fähigkeit nutzen.

29 Berufsplättchen

Diese Plättchen weisen den Spielern Berufe zu, die der Spielleiter auf beliebige Weise verteilen kann.



15
Vagabunden-
beutel



der Rosen-
kranz des
Beichtvaters



die
Hausschlüssel
des Vogts



das Brot
des Bäckers



die
Schulglocke
der Lehrerin



6 Kühe
der Bauern



der Mörser
des Quack-
salbers



das
Rasiermesser
des Barbiers



der
Trinkbecher
des Wirts



das Wappen
des
Schlossherrn

Die Bauernhöfe

Belegt durch die Bauern.

(Es gibt 5 Bauernhöfe)

Dauerhafte Fähigkeit.



In unserem schönen Land gibt es zahlreiche Bauern und ihr Einfluss ist nicht zu unterschätzen.

- Ab der zweiten Spielrunde besprechen und ernennen die Bauern einen von ihnen zum Hauptmann.
- Wenn der Hauptmann ausscheidet, ernennt er seinen Nachfolger nur unter den Bauern.
- Wenn der letzte Bauer ausscheidet, gibt es keinen Hauptmann mehr.

Die Kirche

Besetzt durch den Beichtvater.

Einmalige Fähigkeit

(nachdem der Beichtvater seine Fähigkeit eingesetzt hat, gibt er sein Berufsplättchen ab).



Der Beichtvater kann einem Gemeindeglied seiner Wahl die Beichte abnehmen. So lernt er dessen geheimste Gedanken kennen.

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag bestimmt der Beichtvater einen Spieler, der ihm sofort geheim seine Rollenkarte zeigen muss.

Die Bruchbude

Besetzt durch den Quacksalber.

Einmalige Fähigkeit (nachdem der Quacksalber seine Fähigkeit eingesetzt hat, gibt er sein Berufsplättchen ab).

Der talentierte Heilkundige kann einen Patienten nicht nur mit wenigen Handgriffen von allen Wehwechen befreien, sondern ihm sogar die Jugend zurückgeben.



Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag kann der Quacksalber einem der Spieler seine einmalige Berufsfähigkeit zurückgeben. Der Spielleiter gibt dem Spieler das Plättchen zurück und aktiviert die Fähigkeit seines Gebäudes aufs Neue (für einen erneuten einmaligen Einsatz).

Das Schulhaus

Besetzt durch die Lehrerin.

Dauerhafte Fähigkeit.



Die Lehrerin tadelt oft diejenigen Dorfbewohner, die auf andere mit Fingern zeigen.

- Jeden Tag kann die Lehrerin bis zu zwei Spieler direkt vor der Abstimmung von der Teilnahme ausschließen. Sie selbst nimmt nie an der Wahl teil.
- Die Lehrerin und die Spieler, die nicht abstimmen dürfen, können ungehindert an der Diskussion teilnehmen.
- Die Lehrerin kann dem Wirt untersagen, an der Abstimmung teilzunehmen.
- Die Lehrerin kann keinen Vagabunden an der Abstimmung hindern.

Die Bäckerei

Besetzt durch den Bäcker.

Dauerhafte Fähigkeit.



In Dusterwald steht er immer als Erster auf, um das Brot zu backen. Manchmal im Morgengrauen meint er, Werwölfe zu erblicken, die von ihrer schändlichen Tat heimkehren.

Jede Nacht öffnet der Bauer seine Augen sofort nachdem der Spielleiter den folgenden Satz fertig ausgesprochen hat: „...die Werwölfe schlafen ein!“ Nach ein paar Augenblicken sagt der Spielleiter auch dem Bäcker, dass er wieder einschläft.

Der Barbierladen

Besetzt durch den Barbier.

Einmalige Fähigkeit

(nachdem der Barbier seine Fähigkeit eingesetzt hat, gibt er sein Berufsplättchen ab).



Dieser berühmte Barbier ist ein wahrer Künstler mit dem Rasiermesser. Kommt ihm jemand verdächtig vor, kann es auch schon mal passieren, dass er das Recht in die eigene Hand nimmt.

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag kann der Barbier einen Spieler seiner Wahl ausschalten.
- Wenn der so ausgeschaltete Spieler ein Werwolf* war, gratuliert das ganze Dorf dem Barbier und er überlebt. Ansonsten wird der Barbier aus dem Dorf gejagt und scheidet aus.
- Der Barbier kann keinen Vagabunden ausschalten.

* der Einfache Werwolf, der Große, böse Wolf, der Unwolf, oder der weiße Werwolf.

Das Wirtshaus

Besetzt durch den Wirt.

Dauerhafte Fähigkeit (mit Einschränkungen).



Der Wirt ist auf gute Geschäfte aus und versucht daher, sich mit niemandem anzulegen. Nicht zuletzt, weil seine Schenke von morgens bis spät in die Nacht geöffnet ist.

- Die Werwölfe fressen ihn nicht und die Dorfbewohner können ihn nicht aus dem Dorf jagen.
- Wenn er aber einmal gegen jemanden stimmt, der anschließend aus dem Dorf gejagt wird (auch wenn dieser eventuell doch begnadigt wird), verliert der Wirt seine Immunität und sein Plättchen.
- Es ist Tradition, dass er immer alleine vor den anderen abstimmt (es sei denn, er hat seine Immunität verloren), was seine Aufgabe erschweren kann.

Achtung: Natürlich wirken alle besonderen Fähigkeiten auf ihn (seine Immunität ist also nur relativ).

Das Haus des Vogts Dauerhafte Fähigkeit.



Als Stellvertreter für Recht und Ordnung obliegt es ihm, den Vagabunden die leer stehenden Häuser zuzuweisen.

- Sobald ein Gebäude frei ist, kann der Vogt zu Beginn eines Tages einen Vagabunden seiner Wahl bestimmen, der dort einziehen darf. Dieser Vagabund wechselt seinen Platz, um hinter dem Gebäude zu sitzen. Er gibt sein Vagabundenbündel ab und erhält das Berufsplättchen seines Gebäudes, auch wenn es bereits eingesetzt wurde.
- Wenn mehrere Gebäude frei sind, wird für jedes Gebäude auf die gleiche Weise verfahren.

Achtung: Mit dem Ausscheiden des Vogts endet die Gebäudeverteilung. Es liegt somit im Interesse der Vagabunden, den Vogt zu schützen, wenn sie wieder ein Dach über dem Kopf haben wollen. Das Haus des Vogts bleibt leer.



Der Herrnsitz Besetzt durch den Schlossherrn. Einmalige Fähigkeit (nachdem der Schlossherr seine Fähigkeit eingesetzt hat, gibt er sein Berufsplättchen ab).

Seine Hochnäsigkeit geht den Dorfbewohnern manchmal auf die Nerven, aber er ist der Einzige, der aufgrund einer alten, immer noch geltenden Tradition, einen Verurteilten begnadigen kann. Der Schlossherr ist somit eine respektierte Persönlichkeit, mit der man sich besser gut stellt.

- Nach einer beliebigen Abstimmung kann der Schlossherr das von den Dorfbewohnern verurteilte Opfer begnadigen, wenn es um sein Leben fleht. Der Spieler scheidet dann nicht aus und deckt somit seine Charakterkarte nicht auf.
- Natürlich kann sich ein egoistischer Schlossherr auch selbst begnadigen.



Die Vagabunden (kein Gebäude)

Dauerhafte Fähigkeit.

Jene mutigen Dorfbewohner, die noch keine Bleibe haben, warten nur darauf, ihren Platz im Dorf zu finden, um sich nützlich machen zu können.

- Die Fähigkeiten der Lehrerin, des Barbiers, des Raben und des Brandstifters (beide siehe nächste Seite) haben keine Wirkung auf die Vagabunden.
- Sobald ein Gebäude frei ist, kann der Vogt zu Beginn eines Tages einen Vagabunden seiner Wahl bestimmen, der dort einziehen darf. Dieser Vagabund wechselt seinen Platz, um hinter dem Gebäude zu sitzen. Er gibt sein Vagabundenbündel ab und erhält das Berufsplättchen seines Gebäudes, auch wenn es bereits eingesetzt wurde.
- Ein Vagabund kann sich weigern, in ein Gebäude zu ziehen, das ihm von Vogt zugewiesen wurde.

Die Charaktere der Erweiterung „Die Gemeinde“

Der Brandstifter

(wird in der Nacht aufgerufen)



Dieser Dorfbewohner hat einen schwerwiegenden Charakterfehler und eine Schwäche für Feuer. Wir wollen hoffen, dass er seinen Trieb unterdrücken kann, bis er sich im richtigen Augenblick um das richtige Haus kümmert und damit dem bedrohten Dorf einen wertvollen Dienst erweist.

Wenn er in seiner Phase aufgerufen wird, kann der Brandstifter **einmal während der Partie** ein Gebäude aussuchen, auf das der Spielleiter die Feuerkarte legt. Am folgenden Morgen, nachdem alle Bewohner die rauchenden Trümmer bestürzt untersucht haben, wird das Gebäude aus dem Spiel genommen. Sein bisheriger Bewohner scheidet nicht aus dem Spiel aus, sondern wird zum Vagabunden.

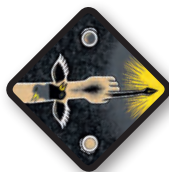
Wenn der Brandstifter das Haus des Werwolfopfers dieser Nacht ausgewählt hat, scheidet der Werwolf zur Rechten des Opfers aus. Er verbrennt im Haus und die überlebenden Werwölfe ergreifen kopfüber die Flucht, bevor sie jemanden fressen können. In diesem Fall gibt es kein Opfer.

Achtung: Es muss unbedingt mit den Gebäuden gespielt werden, wenn dieser Charakter mit von der Partie ist.

(können nicht ohne
die Gebäude gespielt werden)

Der Rabe

(wird in der Nacht aufgerufen)



Wie ein Rabe verbreitet diese Rolle mit Vorliebe ihre Verdächtigungen, aber bleibt stets unerkant. Kurz vor dem Morgengrauen nagelt er einen anonymen Brief voll hinterlistiger Anschuldigungen an das Gebäude eines Dorfbewohners. Trotz des fehlenden Mutes dieses Feiglings findet die Anschuldigung im besorgten Dorf Gehör.

Am Ende jeder Nacht, nachdem die Werwölfe eingeschlafen sind, kann der Rabe (wenn er aufgerufen wird) einen von ihm verdächtigten Spieler auswählen. Daraufhin legt der Spielleiter die Karte „Anonymer Brief“ auf das Gebäude des betroffenen Spielers.

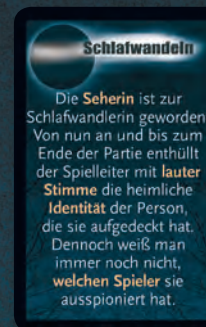
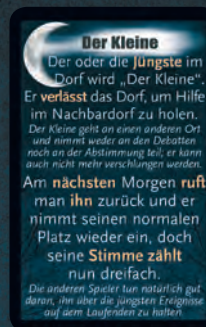
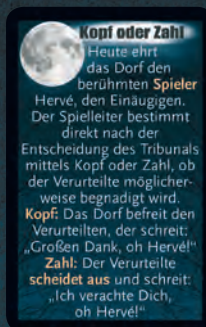
Dieser Spieler hat bei der nächsten Abstimmung automatisch zwei Stimmen gegen sich.

Der Rabe kann einen „anonymen Brief“ auf das Wirtshaus ablegen, auch wenn der Wirt noch nicht mit seiner Stimme am Ausscheiden eines Spielers beteiligt war.

Der Rabe kann keine Vagabunden anschuldigen.

Neumond

Wenn man die **36 Ereigniskarten** aus der Erweiterung „Neumond“ mit verschiedenen Charakteren kombiniert, werden die Partien besonders spannend!



Die Varianten

Nicht zu vergessen die **9 Varianten** sowie die **2 Charaktere**, die auf den folgenden Seiten vorgestellt werden...

- 1 - Mondschein
- 2 - Die Gemeinschaft der Dörfer
- 3 - „Er ist es ganz sicher nicht“
- 4 - Die sprechende Mauer

- 5 - Doppel-„Ich“
- 6 - Erntefest in Dusterwald
- 7 - Der schwarze Tod
- 8 - Lykanthropische Betörung
- 9 - Neumond

.../...

Mondschein

Diese beängstigende Atmosphäre passt bestens zu allen Varianten, die wir euch im Folgenden vorstellen.

Macht es euch draußen unter dem Sternenzelt gemütlich, formt einen Kreis um den Spielleiter. Tragt entsprechende Kleidung und hört zeitgemäße Musik dieser längst vergangenen Epoche.

In dieser finsternen Umgebung, in der man fast das Heulen der Wölfe hören kann, stellt ihr vor jeden Spieler eine kleine, entzündete Kerze.

Von nun an bläst der Spielleiter jeden Morgen die Kerze vor dem Opfer der Werwölfe aus und jeden Abend, nach der Wahl, löscht das Opfer des Dorfes seine eigene Kerze.

Es wird immer dunkler im Dorf und die Überlebenden sind somit die Einzigen, die gut sichtbar und bereit sind, verschlungen zu werden.

Ihr könnt auch eine für die Werwölfe ungeheuerlich riskante Version anwenden: Sie müssen, auf die eine oder andere Weise, die Kerze jedes ihrer Opfer selbst auslöschen. Achtung: Wenn mehr als eine Kerze erlischt, gibt es kein Opfer.

Die Gemeinschaft der Dörfer

Wenn ihr viele Freunde versammelt habt, um „Die Werwölfe von Düsterwald“ zu spielen, dann könnt ihr auch mehrere Dörfer erschaffen.

Idealerweise hat man hierbei einen eigenen Platz für jedes Dorf. Im Freien könnt ihr die Gruppen etwa zwanzig Meter voneinander entfernt verteilen.

Jedes Dorf benötigt ein komplettes Spielset. Es wird ein Spielleiter pro Dorf empfohlen, jedoch könnt ihr die Abfolge Tag/Nacht für alle Dörfer zeitgleich organisieren.

Die Partien laufen normal ab, doch die Spieler können sich jederzeit dazu entscheiden, ihr Dorf zu verlassen – außer während der Nacht und außer sie sind bereits durch die tägliche Abstimmung dazu verurteilt worden, auszuschneiden.

Der Spieler, der sich aus persönlichen Gründen dazu entschließt, das Dorf zu wechseln, verlässt den Tisch mit seiner Karte, die er geheim hält. Er wird im Verlauf des Tages in ein anderes Dorf seiner Wahl eingebürgert und muss an die Tür klopfen oder etwas entfernt darauf warten, dass man ihm erlaubt, seinem neuen Dorf beizutreten.

Um eine zu große Unordnung zu vermeiden, können die Organisatoren entscheiden, die Zahl der Abgänge und Zugänge eines Dorfes zum anderen zu begrenzen (zum Beispiel nicht mehr als 2 Abgänge pro Dorf).

Es ist möglich, dass es in einem Dorf mehrere identische Charaktere gibt, ja sogar, dass die Werwölfe ein Dorf, das sie für zu gefährlich befinden, verlassen – in diesem Fall gewinnen die Bewohner dieses Dorfes ihre Partie.

Achtung: Zu oft umziehen zu wollen erhöht euer Risiko noch zusätzlich, denn die Dorfbewohner der Region Düsterwald sind berühmt für ihren starken Lokalpatriotismus. Ungerechterweise ist ein Neuankömmling immer verdächtig.

Wir haben Dörfer auf den Hochebenen gesehen, die wir hier jetzt nicht nennen wollen, wo jeder Neuankömmling systematisch vom Dorfgericht verurteilt wurde.

„Er ist es ganz sicher nicht“

Dies ist eine neue Art der Abstimmung, um das Opfer des Dorfgerichts zu bestimmen. Es ist eine kleine Variante, die man zuweilen in einer Partie anwenden kann.

Alle Dorfbewohner im Spiel erheben sich. Dann bestimmt der linke Nachbar des zuletzt ausgeschiedenen Spielers einen Dorfbewohner, für dessen Unschuld er bürgt. Der Bürge selbst bleibt stehen. Er muss dafür sorgen, dass er unbescholten erscheint, wenn er überleben will.

Der Dorfbewohner hingegen, für den er sich verbürgt hat, setzt sich, zeigt nun seinerseits auf einen Dorfbewohner, den er entlasten möchte und der sich ebenfalls setzt. So geht es weiter, bis nur noch ein einziger Spieler steht.

Dieser letzte Spieler ist das Opfer der Abstimmung des Dorfes. Natürlich bleiben Debatten während der Wahl weiterhin möglich.

Achtung: Bei dieser Variante können die Werwölfe ganz einfach füreinander bürgen und so ihrer gerechten Strafe entgehen. Seid sehr aufmerksam, wer wessen Unschuld bezeugt. Das Dorf muss so vorgehen, dass die Werwölfe die Letzten sind, die ihre Stimme abgeben dürfen, um sicherzugehen, einen von ihnen zu erwischen.

Die sprechende Mauer

Diese Variante kann mit anderen Varianten kombiniert werden.

Bevor die Nacht beginnt, haben alle Einwohner von Düsterwald die Angewohnheit an der kleinen Mauer hinter dem Rathaus vorbeizugehen, um die anonymen Kritzeleien auf der Steinmauer zu lesen.

Jeder Dorfbewohner, der sich noch im Spiel befindet, schreibt einen kurzen Satz seiner Wahl auf ein kleines Papier und gibt es dem Spielleiter.

Der Verfasser jeder Nachricht bleibt unbekannt, jedoch ist jedem freigestellt, das zu schreiben, was er will: Verdächtigungen, Warnungen,

Kommentare, Denunzierungen, Komplimente, Liebeserklärungen. Wenn er alle erhalten hat, liest der Spielleiter die „Kritzeleien“ in zufälliger Reihenfolge vor. Die Dorfbewohner können nun also einschlafen, während diese kleinen Nachrichten noch immer ihren Geist durcheinanderbringen.

Doppel-„Ich“

a) Die kleine Komplikation

(Für 7 bis 9 Spieler. Wenn ihr mit mehr Personen spielen möchtet, benötigt ihr ein zweites Basisspiel.)

Diese Variante erlaubt es jedem Spieler, eine wahre Rolle darzustellen, wobei sein Charakter hierbei für alle sichtbar ist: Die Seherin, der Jäger, die Hexe, Amor, der Heiler, der Alte, der Sündenbock und bis zu zwei Einfache Dorfbewohner, die ihr zusätzlich verkörpern könnt. Jeder erhält eine dieser Karten, die er mit der Abbildung nach oben vor sich legt.

Anschließend erhält jeder Spieler verdeckt eine weitere der folgenden Karten, die „Karte der Gesinnung“ genannt wird: zwei Einfache Werwölfe und fünf bis sieben Einfache Dorfbewohner, je nach Anzahl der Spieler.

Jeder Spieler hält seine „Karte der Gesinnung“ geheim, bis er ausscheidet.

Diese Karte der Gesinnung zeigt dem Spieler, welcher Fraktion er angehört: Werwölfe oder Dorfbewohner. Das Ziel der Spieler, deren „Karte der Gesinnung“ einen Werwolf zeigt, ist es, die Spieler zu eliminieren, deren „Karte der Gesinnung“ einen Dorfbewohner zeigt, und umgekehrt.

Nicht ausgeteilt werden die folgenden Karten: der Dieb, das Kleine Mädchen, der Dorfdepp, der Flötenspieler.

b) Die große Komplikation

Bereitet die Karten wie oben vor, mischt

sie und teilt jedem Spieler zwei Karten verdeckt aus, die geheim bleiben. Was nun auch noch passieren kann:

Die Hexe kann Seherin sein, der Jäger kann Heiler sein, der Alte kann Sündenbock sein.

Wenn ein Spieler mindestens eine Werwolfkarte besitzt, so ist er ein Werwolf. Wenn dieser Spieler zudem eine Karte mit einer speziellen Fähigkeit hat, kann er diese natürlich einsetzen.

Erntefest in Dusterwald



Es wird empfohlen mehr Werwölfe ins Spiel zu bringen als normalerweise. Alle Fähigkeiten sind durch den übertriebenen Genuss von Getränken gemäß den folgenden Hinweisen bis zum Ende der Partie gestört:



- Die Werwölfe können nur jemanden reißen, der neben einem von ihnen sitzt.
- Die Seherin ist angetrunken und daher nicht mehr so gut in der Lage, zu beurteilen, aus wessen Köpfen ihre Eingebungen kommen: Die Seherin bestimmt wie üblich einen Spieler, dessen Persönlichkeit sie ergründen will, doch als Antwort nennt der Spielleiter nicht nur die Identität des gewählten Spielers, sondern auch die seiner beiden Nachbarn. Der Spielleiter gibt keinen Hinweis darauf, welcher Spieler welchen Charakter verkörpert.
- Der Jäger muss sein Opfer unter seinen beiden Nachbarn wählen.
- Das Kleine Mädchen hat Schwierigkeiten seine Schlafgewohnheiten zu kontrollieren. Es steht zu spät auf, um die Werwölfe auszuspionieren, und kann nur noch die Hexe beobachten.
- Der Dieb muss – sofern er seine Diebeskarte noch besitzt – während der ersten Nacht seine Karte mit der Karte eines Spielers seiner Wahl tauschen, wobei ihm der Spielleiter hilft. Jeder



Spieler muss am kommenden Morgen seine Identität überprüfen.

- Der Hauptmann muss alleine, vor allen anderen Spielern, abstimmen.
- Der Sündenbock wird nun nicht mehr bei Stimmgleichheit eliminiert, sondern scheidet anstelle seines Nachbarn aus, wenn dieser vom Dorfgericht verurteilt wurde.
- Der betrunkene Dorfdepp ist nicht dümmer als sonst (aber auch nicht klüger), für ihn ändert sich nichts.
- Die Hexe ist zerstreut, sie bereitet nur noch einen einzigen Trank zu. Darüber hinaus täuscht sie sich manchmal bei der Auswahl der Flasche, sobald sie ihre Fähigkeit nutzt. Nachdem die Hexe einen Spieler bestimmt hat, wirft der Spielleiter den Deckel und den Boden einer Spielschachtel der „Werwölfe“ und gibt, je nachdem, wie sie auf dem Boden landen, mit lauter Stimme das Ergebnis des Tranks bekannt:

  > geheilt

  > geheilt und in einen Einfachen Dorfbewohner verwandelt

  > geheilt und in einen Einfachen Werwolf verwandelt

  > ausgeschieden

- Amor wählt wie üblich die Liebenden, die wieder einschlafen, nachdem sie sich erkannt haben. Anschließend bestimmt er einen der zwei Liebenden und einen weiteren Spieler. Der Spielleiter erweckt diese beiden, damit sie sich erkennen, denn sie werden die Geliebten.

Von nun an:

- reißt der Betrogene niemanden mit in den Tod,
- reißt ein Geliebter/Liebhaber die beiden anderen mit in den Tod.

Der Liebende, der betrogen wird, kann nicht gegen seinen betrügerischen Liebenden stimmen, der das jedoch wiederum im umgekehrten Fall tun kann. Es ist den zwei Geliebten verboten, gegeneinander zu stimmen.

- Der Heiler kann nur noch sich selbst und seine beiden Nachbarn beschützen.
- Der Flötenspieler bezaubert nur noch einen Spieler auf einmal.

Der schwarze Tod

Damit diese Variante möglichst spannend ist, sollte sie nur dem Spielleiter bekannt sein.

Aufgrund dieser Tatsache haben wir den Text verschlüsselt, so dass nur ein magischer Spiegel ihn euch enthüllen kann!

◀ Der Spiegel ist ein magisches Artefakt, das die Wahrheit offenbart. Er ist ein zentrales Element der Spielwelt und wird in jeder Nacht der Werwölfe aktiviert. Die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren. Die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren. Die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren.

... und die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren. Die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren. Die Werwölfe sind in der Lage, die Wahrheit zu verbergen, aber der Spiegel ist in der Lage, die Wahrheit zu offenbaren.




Lykanthropische Betörung

Damit ihre Untaten so lange wie möglich im Verborgenen bleiben, haben die Werwölfe die Fähigkeit entwickelt, ihre Opfer lieber zu betören als sie zu verschlingen. Die Opfer der Werwölfe scheiden nicht mehr aus dem Spiel aus, sondern verlieren alle ihre Fähigkeiten. Jede Nacht bestimmen die Werwölfe ein Opfer, das die Augen geschlossen halten muss. Um das Opfer wissen zu lassen, dass es betört wurde, berührt der Spielleiter es unauffällig am Kopf. Am nächsten Morgen wird das Opfer nicht offenbart. Je mehr Nächte vergehen, umso mehr betörte Opfer wird es geben.

Achtung: Wenn eines dieser betörten Opfer vom Dorfgericht hingerichtet wird, so scheiden alle bereits betörten Opfer ebenfalls sofort aus. Die Werwölfe gewinnen, sobald sie den vorletzten Dorfbewohner betört haben.

Neumond

An jedem Morgen, abgesehen vom ersten, wird ein Ereignis die gemächlichen Gewohnheiten des Dorfes Dusterwald durcheinanderbringen. Mischt die 36 Ereigniskarten und legt sie dann verdeckt als Zugstapel zwischen die Spieler. Von nun an liest bei jedem Erwachen des Dorfes der zuletzt ausgeschiedene Spieler die oberste Karte mit lauter Stimme vor. Das Ereignis tritt mit einer der folgenden Wirkungen ein:

-  sofortiger Effekt,
-  zeitlich begrenzter Effekt,
-  oder dauerhafter Effekt.

Anmerkungen:

- Wenn ihr diese Varianten die ersten Male spielt, so zieht nur jeden zweiten oder dritten Morgen eine neue Karte.
- Ein erfahrener Spielleiter kann seine bevorzugten Karten auswählen, um die Partie auf eine sehr persönliche Art zu leiten. Er kann auch einige dauerhafte Karten auswählen und ihre Auswirkungen von Beginn des Spiels an wirken lassen.

Erklärung der Karte Spiritualismus:

Mit dem Ziehen einer Ereigniskarte Spiritualismus wird der Spieler zur Linken des zuletzt eliminierten Spielers zum Spiritualisten. Die Dorfbewohner nehmen sich bei den Händen und der Spiritualist liest mit lauter Stimme alle Fragen auf der Karte Spiritualismus vor. Dann wendet sich der Spiritualist an den ersten Spieler, der ausgeschieden ist, und stellt ihm eine einzige dieser Fragen.

Die Charaktere der Erweiterung „Neumond“

(können nicht ohne Ereigniskarten gespielt werden)

Der Büttel



Jeder Dorfbewohner träumt davon, eines Tages diese prestigeträchtige Uniform tragen zu dürfen, die Trommel des

Büttels zu schlagen und mit kräftiger Stimme die Neuigkeiten vorzutragen, auf dass dies ein jeder wisse.

Der Büttel ist ein Amt, welches vom Hauptmann an einen Bewohner seiner Wahl vergeben wird. Dieser legt die Karte – zusätzlich zu seinem Charakter – für alle sichtbar vor sich ab.

Eine Personalunion ist nicht möglich, der Hauptmann darf sich also nicht selbst zum Büttel wählen. Vor der Partie sucht der Spielleiter eine beliebige Anzahl an Ereigniskarten (ausgenommen sind die Spiritualismuskarten) aus und gibt diese an den Büttel weiter.

Jeden Morgen fragt der Hauptmann den Büttel, ob er etwas zu verkünden habe. Dieser darf dann das Ereignis einer Karte seiner Wahl – in der Weise einer öffentlichen Ankündigung – laut verlesen. Der Hauptmann darf tagsüber jederzeit, jedoch erst nach der Verkündigung und vor der Wahl des Dorfes, den Büttel seines Amtes entheben und einen neuen benennen.

Hinweis an den Spielleiter: Wähle nicht mehr als 5 Ereigniskarten in Spielrunden, die mit „Neumond“ nicht vertraut sind. Gib acht, sie sind sehr mächtig ...

Hinweise: Wird der Büttel zum neuen Hauptmann gewählt, muss er sein bisheriges Amt sofort einem anderen Spieler übertragen.

Wird der Büttel eliminiert, ernennt der Hauptmann seinen Nachfolger.

Verstirbt der Hauptmann, so kann der neue Hauptmann einen neuen Büttel bestimmen oder auch das Amt beim bisherigen belassen.

Die Zigeunerin

(wird in der Nacht aufgerufen)



Esmeraldas Schwester, von allen nur „Die Zigeunerin“ genannt, kennt Mittel und Wege, mit dem Jenseits in Kontakt

zu treten.

Es gelingt ihr, allein durch Konzentration, während des Neumonds in den Himmel zu blicken, um mit den Seelen der Verblichenen zu sprechen.

Zu Beginn des Spiels nimmt der Spielleiter die 5 Spiritualismuskarten aus den Ereigniskarten zur Hand.

Jede Nacht ruft er die Zigeunerin auf und fragt sie, ob sie ihre Kräfte einsetzen möchte. Bejaht sie dies, liest der Spielleiter die vier Fragen einer der Spiritualismuskarten seiner Wahl vor. Die Zigeunerin wählt mit einer Geste eine dieser vier Fragen aus und zeigt daraufhin

auf einen Spieler, welcher des Tags diese Frage stellen soll.

Am nächsten Morgen wird dieser Spieler zum Medium und liest die Frage laut vor. Mit düsterer Grabesstimme beantwortet der erste ausgeschiedene Spieler die Frage mit „JAAAAA“ oder „NEEEIINN“.

Die Karte wird dann abgelegt und ist aus dem Spiel.

DIE SPIELRUNDEN

Vorbereitungen vor Beginn der Partie:

- Charakterkarten austeilen
- Gebäude verteilen
- Aufteilung des Dorfes in 2 Gruppen (falls „Verbitterter Greis“ mitspielt)
- Karten für die Zigeunerin
- Karten für den Büttel
- Karten für den Gaukler und den Dieb
- Hauptmann wählen (oder auch im späteren Verlauf der Partie)

Reihenfolge, in der die Charaktere aufgerufen werden, vorausgesetzt, sie sind im Spiel:

Charaktere, die in der ersten Nacht aufgerufen werden:

- Der Dieb
- Der Gaukler
- Amor
- Die Seherin
- Der Fuchs
- Das Liebespaar
- Der Stotternde Richter (Zeichen vereinbaren)
- Die Zwei Schwestern
- Die Drei Brüder
- Das Wilde Kind
- Der Bärenführer
- Der Rabe
- Der Brandstifter
- Der Heiler

- Alle Werwölfe (der Wolfshund [nach Wahl des Spielers], das Wilde Kind [nach Tod des Vorbilds] und infizierter Spieler [durch Urwolf])
- Das Kleine Mädchen (ausspionieren)
- Der Bäcker (Augen schnell öffnen und schließen)
- Der Urwolf (infizieren)
- Der Große, böse Wolf
- Die Hexe
- Die Zigeunerin (Medium benennen)
- Der Flötenspieler (verzaubern)
- Alle verzauberten Spieler

In der Nacht:

- Der Gaukler
- Die Seherin
- Der Fuchs
- Der Rabe
- Der Brandstifter
- Der Heiler
- Alle Werwölfe (der Wolfshund [nach Wahl des Spielers], das Wilde Kind [nach Tod des Vorbilds] und infizierter Spieler [durch Urwolf])
- Das Kleine Mädchen (ausspionieren)
- Der Bäcker (Augen schnell öffnen und schließen)
- Der Weiße Werwolf (jede zweite Nacht)
- Der Urwolf (infizieren)
- Der Große, böse Wolf (solange kein Werwolf ausgeschieden ist)

- Die Hexe
- Die Zigeunerin (Medium benennen)
- Der Flötenspieler (verzaubern)
- Alle verzauberten Spieler

Am Tag:

- Bekanntgabe der Opfer
- Bärenbrummen
- Das Medium (benannt durch die Zigeunerin)
- Der Büttel
- Diskussion des Dorfes
- Abstimmung und evtl. Offenbarung der Ergebenen Magd
- Der Engel (gewinnt falls bei erster Abstimmung ausgeschieden)
- Mögliche zweite Abstimmung (falls sich der Stotternde Richter dafür entscheidet) und evtl. Offenbarung der Ergebenen Magd

Anschließend folgt wieder der Abschnitt „In der Nacht“ und so weiter.

Wir empfehlen dem Spielleiter, sich bei der Verwaltung der Partie helfen zu lassen, beispielsweise vom ersten Spieler, der ausscheidet. Er kann eine Kopie der oben aufgeführten Liste verwenden, um keine Charaktere zu vergessen.

Illustrationen Grundspiel, „Neumond“ und Rabe: Alexios Tjotas

Illustration „Die Gemeinde“: Stéphane Poinso

Illustration „Charaktere“ und Cover „Der Pakt“: Misda & Christine Deschamps

Regellayout: Caroline Ottavis

Übersetzung: Birgit Irgang, basierend auf den

Übersetzungen der einzelnen Spiele von:

Diana Millgramm, Marc Rohroff, Barbara Beckmann, Alexander Klesen mit Claus Ast.

Redaktion und Lektorat der deutschen

Ausgabe: Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff.

Wir danken den vielen, vielen Menschen, die uns seit dem Beginn der Abenteuer der Werwölfe von Dusterwald, am Ende des letzten Jahrtausends, begleitet haben und die zum Erfolg der „Werwölfe“ beigetragen haben.

Es sind zu viele, um jeden einzeln aufzuführen.

Danke!

Vertrieb in Deutschland:

Asmodee – Friedrichstr. 47 – 45128 Essen

www.asmodee.com - service@amodee.com

„Der Pakt“ ist ein Spiel von Philippe des Pallières und Hervé Marly, erschienen bei „lui-même“ im September 2014.



Kontakt: infos@lui-meme.net
www.loups-garous.com