

SPIELREGEL



BEST OF
Die WERWÖLFE
von Dusterwald



Ein Spiel von Philippe des Pallières und Hervé Marly

*Die unterschiedlichen Spiele rund um
Die Werwölfe von Düsterwald – Neumond, Charaktere,
Der Pakt – haben die Autoren und den Herausgeber
dazu inspiriert, euch eine Auswahl der besten und schönsten
Rollen der letzten 15 Jahre in einer besonders
ansprechenden Form zu präsentieren:*

Best of
„Die Werwölfe von Düsterwald“.

Wir wünschen euch unvergessliche Partien!



2001



2006



2012



2014

SPIELMATERIAL

28 Kärtchen - 1 **Hauptmann-Orden** (S. 21)



Rollenkärtchen:

Die Werwölfe

S. 7 bis 8

-  - 3 einfache Werwölfe
-  - Der Urwolf
-  - Der große, böse Wolf

Die Dorfbewohner

S. 9 bis 15

-  - 7 einfache Dorfbewohner
-  - Amor
-  - Die Seherin

-  - Die zwei Schwestern
-  - Das kleine Mädchen
-  - Der Fuchs
-  - Der Ritter der rostigen Klinge
-  - Der Alte
-  - Die Hexe
-  - Der Bärenführer
-  - Der Jäger

Die Zweideutigen

S. 16 bis 18

-  - Das wilde Kind
-  - Der Wolfshund

Die Einzelgänger

S. 18 bis 20

-  - Der weiße Werwolf
-  - Der Flötenspieler
-  - Der Engel

GRUNDLAGEN EINER PARTIE „DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD“

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 wurden, 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 Rolle ab.

Die jeweiligen Ziele der Charaktere sind auf den Seiten 7 bis 20 aufgeführt.

Spielvorbereitung

Die Spieler bestimmen einen Spielleiter oder lösen 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 bereits kennt, die Regel gelesen hat oder 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 vor. Die Zusammenstellung könnt ihr ganz nach eigenem Geschmack wählen. (Wir empfehlen für Gruppen bis zu 12 Spielern 2 bis 3 Werwölfe, darüber hinaus 3 bis 4.)

Dann teilt er an jeden Spieler verdeckt eine Charakterkarte aus. Jeder Spieler sieht sich geheim seine Charakterkarte an und legt sie dann verdeckt vor sich ab.

Jetzt kann's losgehen ...

Spielablauf

Es ist streng verboten, irgendeinem Spieler die eigene 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 (Seite 22 bis 23).

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. Sollte es Charaktere geben, die eine Fähigkeit haben, welche nach der Nennung der

Opfer zum Einsatz kommt, führt der Spielleiter nun durch die jeweiligen Aktionen. 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 Rolle vortäuschen. Die Diskussionsphase ist das Herzstück des Spiels. Egal ob ihr lügt, blufft oder einfach nur die Wahrheit sagt: Bleibt glaubwürdig. Glaubt 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 aus dem Dorf jagen 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. Im Falle eines Gleichstands gibt es eine erneute Abstimmung, wobei nur die am Gleichstand beteiligten Spieler zur Wahl stehen. Gibt es ein erneutes Unentschieden, scheidet keiner der Beteiligten aus.

Spielt der Hauptmann mit, zählt seine Stimme doppelt und er wählt bei einem Unentschieden alleine das Opfer (es findet keine zweite Abstimmung statt). 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

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 auf, damit sie ihre Sonderfähigkeiten einsetzen können.



Die einfachen Werwölfe

Jede Nacht fressen sie einen Dorfbewohner. Das Opfer scheidet aus der Partie aus und darf für den Rest der Partie nicht mehr kommunizieren.

Tagsüber versuchen sie, ihre wahre Identität zu verbergen. Die Anzahl der einfachen Werwölfe ist abhängig von der Spieleranzahl und den gewählten Varianten.

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



Der Urwolf

Der Allererste der Werwölfe, der Vater der Väter, besitzt eine zusätzliche Fähigkeit, mit der er den Fluch der Werwölfe durch seinen Biss verbreitet.

Jede Nacht erwacht der Urwolf zusammen mit den anderen Werwölfen und sucht sich ein Opfer. Daraufhin darf er, sofern er möchte, nach dem Einschlafen der übrigen Werwölfe den Spielleiter durch Handzeichen darauf hinweisen, dass er seine Sonderfähigkeit einsetzen und das letzte Opfer infizieren möchte (statt es zu fressen). Diese Fähigkeit ist nur einmal pro Partie einsetzbar. Der Spielleiter berührt daraufhin den Infizierten, welcher sofort zu einem Werwolf wird und ab der nächsten Nacht zusammen mit den Werwölfen erwacht und sich ein Opfer sucht. Sollte dieser Charakter eine nachtaktive Sonderfähigkeit besitzen, erwacht der Spieler nach wie vor nach Aufruf durch den Spielleiter – zusätzlich zur Werwolfphase.



Der große, böse Wolf

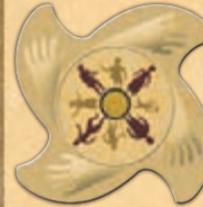
Im Düstertwald sind die Drei kleinen Schweinchen nicht die Einzigen, die den Großen, bösen Wolf fürchten. Er ist riesig und sein Appetit gigantisch. Nur durch ihn alleine wurden schon ganze Dörfer von der Landkarte getilgt.

Jede Nacht erwacht der große, böse Wolf zusammen mit den anderen Werwölfen 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 Werwolfphase erneut, aber alleine, und sucht sich ein weiteres Opfer. Er darf keinen Werwolf fressen.

DIE DORFBEWÖHNER

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 zu 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.



Amor (wird in der ersten Nacht aufgerufen)

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

In der ersten Nacht deutet er auf die zwei Spieler (egal welchen Geschlechts), die sich ineinander verlieben. Amor kann auch sich selbst als einen der Verliebten wählen. Der Spielleiter berührt die

Verliebten daraufhin unauffällig und lässt Amor wieder einschlafen. Danach erwachen die Verliebten, die sich nun erkennen.

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).

Das Ziel der Verliebten ist es, gemeinsam bis zum Ende der Partie zu überleben. Haben sich ein Werwolf und ein Dorfbewohner ineinander verliebt, müssen sie alle anderen Spieler (sowohl Dorfbewohner als auch Werwölfe) unter Beachtung der Spielregeln eliminieren, um die Partie zu gewinnen.



Die Seherin *(wird in der Nacht aufgerufen)*

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

Jede Nacht erkennt sie die wahre Identität eines Spielers ihrer Wahl (der Spielleiter zeigt ihr dessen Kärtchen).



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.



Das kleine Mädchen *(nachtaktiv, wenn sie es wünscht)*

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



Der Fuchs *(wird in der Nacht aufgerufen)*

Das feine Gespür dieses lebhaften und dennoch diskreten Charakters wird in Düstervald von jedem geschätzt – außer vielleicht von den Hühnern und noch weniger von den Werwölfen.

In der Nacht erwacht der Fuchs durch den Aufruf des Spielleiters und darf eine Gruppe von drei Nachbarn wählen, indem er auf die mittlere Person zeigt. Befindet 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 Kärtchen der gewählten Spieler gezeigt, er erhält lediglich die Information, ob sich (mindestens) ein Werwolf unter ihnen befindet oder nicht.



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 Werwolf durch die verrostete Klinge eine Vergiftung. Der Werwolf, welcher dem Ritter im Uhrzei-

gersinn am nächsten sitzt, wird vergiftet und erliegt in der folgenden Nacht seiner tödlichen Wunde. Er nimmt also noch einen Tag lang an der Partie teil und sein Tod 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.



Der Alte

Er hat siegreich all die furchtbaren Prüfungen des Lebens gemeistert und eine Widerstandskraft außerhalb des Gewöhnlichen erreicht. Die Werwölfe müssen sich zweimal für ihn entscheiden, um ihn zu verschlingen.

Wenn die Werwölfe das erste Mal den Alten des Dorfes reißen, überlebt er und der Spielleiter dreht dessen Kärtchen nicht um. Der Alte scheidet erst aus, wenn er zweimal verschlungen wird.

Die Abstimmung des Dorfes, der Giftrank der Hexe oder der Schuss des Jägers eliminieren den Alten jedoch schon beim ersten Mal. In einem solchen Fall verlieren die Dorfbewohner außerdem noch ihre besonderen Fähigkeiten aus Verzweiflung darüber, einen solch hochgelehrten Mann getötet zu haben.

Hinweis: Setzt die Hexe ihren Heiltrank für den Alten ein, erhält dieser genau ein Leben zurück.



Die Hexe *(wird in der Nacht aufgerufen)*

Sie kann zwei sehr mächtige Zaubertränke brauen: Einen Heiltrank, um ein Opfer der Werwölfe (der Spielleiter deutet auf sie) vor dem Tod zu bewahren, und einen Giftrank, um des Nachts einen beliebigen Spieler zu eliminieren. Die Hexe kann diese Zaubertränke jeweils nur einmal im Verlauf einer Partie nutzen.

Sie kann beide Zaubertränke 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 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. Doch der Ursus beherrscht noch 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. Wurde der Bärenführer selbst vom Urwolf infiziert (s. „Der Urwolf“, Seite 8), brummt der Spielleiter jeden Morgen, bis der infizierte Bärenführer ausgeschieden ist.



Der Jäger

Wenn er von den Werwölfen verschlungen oder von den Dorfbewohnern gelyncht wird, kann er sich vor seinem Ableben noch 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 bestimmen, der ebenfalls eliminiert wird. Das kann dazu führen, dass kein einziger Spieler überlebt. In diesem Fall hat keines der Lager gewonnen.



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.



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 das Dorf es mit offenen Armen auf und hieß es willkommen.

Doch seine Zukunft ist ungewiss: Wird aus ihm ein ehrbarer Dorfbewohner oder kehrt es zurück zu seinen Wurzeln und wird zu einem schrecklichen Werwolf? Sein ganzes Leben schon schlagen zwei Herzen in seiner Brust. 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 unter den anderen Spielern. Wird dieser im Laufe des

Spiels eliminiert, 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 der Partie 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.

Das wilde Kind gewinnt mit den Dorfbewohnern, wenn sein Vorbild noch im Spiel ist und alle Werwölfe ausgeschieden sind. Ist sein Vorbild ausgeschieden und die Werwölfe gewinnen, teilt es den Sieg der Werwölfe.

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. Es ist der Mensch, welcher die Hunde als kindliche und ängstliche Begleiter hält, doch ist er auch großzügig und liebevoll. 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 Werwolfphase mit allen anderen Werwölfen 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 der Partie.

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 diese Einzelgänger die Bewohner von Dusterwald hassen.

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

Jeder von ihnen hat sein persönliches Ziel – unabhängig von dem Lager, dem sie angehören.



Der weiße Werwolf *(wird in der Nacht aufgerufen)*

Man erzählt sich, dass unter den Lykanthropen eine absonderliche Mutation aufgetreten sei. Dieser bössartige Charakter verabscheut die Werwölfe ebenso wie die Dorfbewohner.

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 einen Werwolf töten, wenn er möchte (jedoch keinen weiteren Dorfbewohner).



Der Flötenspieler *(wird in der Nacht aufgerufen)*

Nachdem er vor Jahren schändlich aus dem Dorf verjagt wurde, ist der Flötenspieler nun unter dem Deckmantel einer falschen Identität zurückgekehrt, um seine furchtbare Rache zu nehmen.

Jede Nacht bestimmt der Flötenspieler, nach Aufruf durch den Spielleiter, zwei Spieler, die vom Spielleiter berührt werden.

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.

Sobald es keine anderen Spieler mehr im Dorf gibt, die nicht verzaubert sind, gewinnt der Flötenspieler gegen alle anderen Spieler (selbst wenn dies durch eine Abstimmung oder dank der Werwölfe geschieht).

Wurde der Flötenspieler vom Urwolf infiziert (s. „Der Urwolf“, Seite 8), wird er zu einem einfachen Werwolf. Er gibt daraufhin sein ursprüngliches Ziel, alle Dorfbewohner zu verzaubern, auf. Von nun an arbeitet er mit den anderen Werwölfen zusammen und teilt auch ihren Sieg.

Achtung: Der Flötenspieler kann sich nicht selbst verzaubern. 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 Engel

Ein tristes Leben inmitten eines von böswilligen Kreaturen durchsetzten Dorfes zu führen, widert ihn an. Der Engel sehnt sich danach, aus diesem schlimmsten aller Alpträume aufzuwachen, um endlich 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 nachtaktiven Charaktere zum ersten Mal aufgerufen werden. Gelingt es dem Engel, in dieser Abstimmung das Misstrauen des Dorfes auf sich zu ziehen oder während der ersten Nacht auf irgendeine Weise umzukommen (durch die verschlingende Rache der Lykanthropen oder den Giftrank der Hexe), so entgeht er seinem größten Alptraum und gewinnt die Partie. Der Spielleiter kann danach sofort eine neue Partie eröffnen.

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

Tipp für den Spielleiter: Zögere 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.

EHRENAMT

In dieser Version haben wir nur ein Ehrenamt beibehalten: den Hauptmann.

Der Hauptmann

Man wird nicht als Hauptmann geboren, man wird dazu ernannt ...

Der Orden des Hauptmanns wird einem Spieler zusätzlich zu seinem Rollenkärtchen verliehen. Der Hauptmann wird von den anderen Spielern durch einfache Mehrheit gewählt. Dies ist eine besondere Ehre und darf nicht abgelehnt werden.

Die Stimme des Hauptmanns zählt bei Abstimmungen doppelt. Steht es nach einer Abstimmung unentschieden, entscheidet der Hauptmann, wer von den beteiligten Spielern eliminiert wird.

Sollte der Hauptmann ausscheiden, ernannt er mit seinem letzten Atemzug einen Nachfolger, der den Orden erhält.



DIE SPIELRUNDEN

Vorbereitungen vor Beginn der Partie:

- Rollenkärtchen austeilen
- Hauptmann wählen (auch zu einem späteren Zeitpunkt möglich, z. B. am ersten Tag)

Reihenfolge, in der die Charaktere aufgerufen werden (sofern sie im Spiel sind)

Charaktere, die in der ersten Nacht aufgerufen werden:

- Amor
- Die Verliebten
- Die Seherin
- Die zwei Schwestern
- Das wilde Kind
- Der Bärenführer
- Alle Werwölfe (darunter auch der Wolfshund [nach Wahl des Spielers], der weiße Werwolf, der Urwolf und der große, böse Wolf)
- Das kleine Mädchen (kann versuchen zu spionieren)
- Der Urwolf (kann einmal ein Opfer infizieren)
- Der große, böse Wolf
- Die Hexe
- Der Fuchs
- Der Flötenspieler
- Alle verzauberten Spieler

In der Nacht:

- Die Seherin
- Die Hexe
- Der Fuchs
- Der Flötenspieler
- Alle verzauberten Spieler
- Alle Werwölfe (darunter auch der Wolfshund [nach Wahl des Spielers], das wilde Kind [nach Tod des Vorbilds] und der infizierte Spieler [durch Urwolf])

Das kleine Mädchen (kann versuchen zu spionieren)

- Der weiße Werwolf (jede zweite Nacht)
- Der Urwolf (kann einmal ein Opfer infizieren)
- Der große, böse Wolf (solange kein Werwolf ausgeschieden ist)

Am Tag:

- Bekanntgabe der Opfer
- Bärenbrummen
- Diskussion des Dorfes
- Abstimmung

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.

Wir danken den Hunderten von Menschen, die uns seit dem Beginn des Abenteuers von Die Werwölfe von Düsterwald irgendwann im letzten Jahrhundert unterstützt haben und zu zahlreich sind, um hier alle namentlich genannt zu werden.

*Best of Die Werwölfe von Düsterwald ist ein Spiel von
Philippe des Pallières und Hervé Marly,
erschienen bei „lui-même“.*

*Illustration Grundspiel und „Neumond“: Alexios Tjoyas
Illustration „Charaktere“: Misda & Christine Deschamps
Schachteldesign: Tom Vuarchex*

Regellayout: Caroline Ottavis

Übersetzung: Birgit Irgang

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Simon Blome und Sebastian Wenzlaff

© éditions „lui-même“, September 2016 – Erste Auflage

Kontakt: infos@lui-meme.net

www.loups-garous.com



Vertrieb in Deutschland:

Asmodee – Friedrichstr. 47 – 45128 Essen

www.asmodee.com • service@asmodee.com