

Charaktere

Erweiterung Nr. 3

Illustriert von
Misda & Christine Deschamps

für
Die **Werwölfe**
von Düsterwald

Ein Spiel von
Philippe des Pallières
& Hervé Marly

Für 8 bis 28 Spieler ab 10 Jahren



Schon seit einer Vielzahl an Monden ist wieder Ruhe eingkehrt im Dusterwald. Die Grausamkeiten von damals sind nahezu vergessen. Das Misstrauen untereinander schwindet und das Leben beginnt wieder in normalen Bahnen zu verlaufen.

Nun jedoch kehrt ein verwildertes Kind aus den Tiefen des Waldes zurück in das Dorf. Mit ihm kommt ein eisiges Heulen, welches eine jede Nacht aus dem nahen, dichten Gehölz zu hören ist.

Und erneut verschwinden Menschen, erneut machen Gerüchte über verbrecherische Taten die Runde. Angst macht sich breit. Wieder einmal beäugt jeder seinen Nachbarn. Wieder einmal spricht man nur flüsternd miteinander.

Für die Dorfbewohner lässt dies nur den einen, furchterregenden Schluss zu: Das Böse weilt wieder unter uns. In neuem Gewand.

Mächtiger, verwerflicher und ruchloser als je zuvor.

So beginnt man aus allen Teilen des Landes neue Charaktere im Dusterwald zusammenzurufen, um sich erneut - vereint - der abscheulichen Brut entgegenzustellen...

Philippe & Hervé

Die Grundregeln zu "Die Werwölfe von Dusterwald" bleiben unverändert.

Inhalt: 24 Karten



Um das Überleben der Menschen zu sichern, verteidigen die nachfolgenden Personen das Dorf mit aller Entschlossenheit.

Mit der neuen Bedrohung konfrontiert müssen sie jeden beseitigen, der ihnen verdächtig oder gefährlich erscheint.

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 Zwei Schwestern



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



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 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.

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 jedoch verwehrt es dem jungen Mann, sein Können zum Wohle der Witwen und Waisen zu nutzen und so kehrte er - stolz auf seinen Titel - zurück in den Dusterwald.

Einmalig 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 Einwohner wissen. Diese zweite Abstimmung folgt direkt nach der ersten - ohne weitere Diskussion. Der "st-t-totternde 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 edles Schwert hat schon bessere Tage gesehen. Der Rost kriecht langsam über 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.

Der Gaukler



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.*

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 ihr 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 Ebene 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.

👉 Weitere Details finden sich auf den Seiten 27 bis 30.



Um die Macht der Werwölfe auszugleichen, sind zwei Charaktere sehr empfindsam gegenüber eines möglichen lykathropischen Naturells so mancher Dorfbewohner...

Der Fuchs



Das feine Gespür dieses lebhaften und dennoch diskreten Charakters wird im Dusterwald 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 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 hartgesottensten 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 unterschiedene Spieler nicht weiter in der Runde der aktiven Spieler sitzen bleiben. Ist der Bärenführer selbst vom Urwolf infiziert (siehe Seite 20), brummst du jede Runde, solange bis er eliminiert ist.*

Die folgenden Charaktere können höchst gefährlich sein und das Überleben des Dorfes gefährden.

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 ist seine einzige Waffe.

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.*

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. Er fasste einen Entschluss, verließ die Wölfe und betrat zögerlich das Dorf. Von seiner fragilen Erscheinung gerührt, nahm ihn das Dorf mit offenen Armen auf und hieß ihn Willkommen.

Doch seine Zukunft ist ungewiss: Wird aus ihm ein ehrbarer Dorfbewohner oder zieht es ihn zurück zu seinen Wurzeln - und er 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 wendet das Wilde Kind dem Dorf den Rücken und kehrt zu den Wölfen zurück. Von nun an erwacht es jede Nacht

bis zum Ende des Spiels als Wolf 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 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 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 auf Seiten 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.*

Der Weiße Werwolf



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 Lykantropen ihr Unwesen treibt.

Jede Nacht erwacht der weiße Wolf 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 - keinen weiteren Dorfbewohner - töten. Sein Ziel ist es, als einziger Überlebender im Dorf zu verbleiben. Nur in diesem Fall gewinnt er die Partie.

Der Große, Böse Wolf



Im Dürsterwald 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 wurden, 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 Mächte: Mit der ersten verbreitet er den Fluch der Werwölfe durch seinen Biss, die zweite ermöglicht es ihm, der Welt durch einen jahrhundertlangen 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 dem Spielleiter durch Handzeichen darauf hinweisen, dass er seine Sonderfähigkeit einsetzen und das eigentliche 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.

ALLGEMEINE HINWEISE AN DIE SPIELER

- Mehr als je zuvor sollte man bei den Diskussionen Acht geben.
- Wer vertritt immer dieselbe Meinung?
- Wer beschuldigt immer dieselben Spieler?
- Wer versucht, wertvolle Informationen zu geben, ohne von den Werwölfen erkannt zu werden?
- Achtet auf die Charaktere, die euch manipulieren wollen - wie den Verbitterten Greis oder eine infizierte Reine Seele.
- Die doppelte Abstimmung des Stotternden Richters ist zum Ende der Partie eine mächtige Waffe. Sie sollte mit Bedacht eingesetzt werden.

ALLGEMEINE HINWEISE AN DEN SPIELLEITER

- Die neuen Charaktere sollten schrittweise eingeführt werden. Eine zu große Anzahl an Sonderfähigkeiten kann ein Ungleichgewicht in das Spiel bringen - für die eine, aber auch für die andere Seite.
- Zögere nicht, dir einen Nichtspieler als Assistenten zu nehmen. Eine gute Wahl dafür ist z.B. der Spieler, welcher als Erstes ausscheidet.

- Beim ersten Aufruf der Charaktere in der Nacht kann es nicht schaden, ihnen ihre speziellen Fähigkeiten in Erinnerung zu rufen.
- Um niemanden zu vergessen kann es helfen, sich auf einem Zettel die vorhandenen Charaktere, die Reihenfolge in der sie aufgerufen werden, als auch Ihre Position im Spielkreis zu notieren.
- Achte genau darauf, was du sagst, um den Spielern nicht unabsichtlich zu viele Informationen zu geben. Vermeide Hinweise auf die Identität von Charakteren, wie z.B. "Bravo, ihr habt einen Wolf getö... oh, ich meinte das Wilde Kind" oder "Der Seher, äh, die Seherin erwacht."
- Gehe die ganze Runde ab, wenn du den infizierten Spieler antippst.
- Durch die Vielzahl an neuen Charakteren werden die Aussagen der Mitspieler öfter in Frage gestellt. Dieses den Bewohnern ab und an ins Gedächtnis zu rufen, kann der Spielatmosphäre nur zugutekommen.
- Denke immer daran: Durch deine Erzählungen, Handlungen und Entscheidungen steht und fällt der Spielspaß Aller. Du hast es in der Hand, ob die Mitspieler ein schönes und spannendes Spiel erleben.

ROLLENVERTEILUNG

- **Charaktere, die gut zusammen passen:** Dorfbewohner, Die Reine Seele, Die Zigeunerin, Der Büttel, Amor, Die Zwei Schwestern oder Die Drei Brüder, Die Seherin, Werwölfe, Der Wolfshund, Das Wilde Kind, Die Hexe, Der Dieb, Der Gaukler.
- Um sowohl die Zwei Schwestern und die Drei Brüder gleichzeitig zu spielen benötigt man ein sehr großes Dorf.
- **Zusammensetzungen mit den folgenden Charakteren erhöhen die Schwierigkeit für die Werwölfe sehr:** Der Fuchs, Die Zigeunerin, Der Bärenführer, Das Kleine Mädchen, Die Seherin.
- **Zusammensetzungen mit den folgenden Charakteren erhöhen die Schwierigkeit für die Dorfbewohner sehr (bringt aber auch eine Menge Spaß):** Der Weiße Wolf, Der Große, Böse Wolf, Der Urwolf.
- **Zusammensetzung mit den folgenden Charakteren lassen das Spiel sehr chaotisch werden (aber nicht minder amüsant):** Der Flötenspieler, Der Verbitterte Greis.
- **Als Faustregel gilt:** Nimm nicht zu viele Charaktere mit Sonderfähigkeit ins Spiel. Es besteht die Gefahr, dass es zum Ungleichgewicht zugunsten einer der Seiten kommt.

Neumond



Was ist das?

36 Ereigniskarten
für Spiele voller
überraschender
Wendungen!

8 Varianten wie
"Die schwarze Pest"
oder "Lykanthropische
Faszination"

5 neue Charaktere



Erhältlich auf www.loups-garous.com

Für alle, die die Erweiterung "Neumond" besitzen, gibt es zwei Sondercharaktere, welche die Ereigniskarten nutzen können, um die Werwölfe zu entlarven.

Die Zigeunerin



Esmeraldas Schwester, von allen nur "Die Zigeunerin" genannt, kennt Mittel und Wege, mit dem Jenseits in Kontakt zu treten. Es gelingt ihr, rein durch ihre 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 der Neumond-Erweiterung 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.

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 selber zum Büttel wählen.

Vor der Partie, sucht der Spielleiter eine beliebige Anzahl an Ereigniskarten (ausgenommen sind die Spiritualismuskarten) aus der Neumond-Erweiterung und gibt diese an den Büttel weiter. Jeden Morgen fragt der Hauptmann den Büttel, ob er etwas zu verkünden hat. Dieser darf dann laut das Ereignis einer Karte seiner Wahl - in der Weise einer öffentlichen Ankündigung - 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 der Neumond-Erweiterung nicht vertraut sind. Gib acht, sie sind sehr mächtig...

Hinweise:

- Wird der Büttel zum neuen Hauptmann gewählt, muss er sein bisheriges Amt sofort einen 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.

☞ Weitere Details zum Charakter “Die Ergebene Magd”

War der eliminierte Spieler:

- **Der Hauptmann**, so wird dies die ehemalige Ergebene Magd nicht. Der eliminierte Spieler nimmt selbst die letzte Pflicht des Hauptmannes wahr und ernennt seinen Nachfolger. **Achtung: Eine Personalunion von Hauptmann und Büttel ist nicht möglich.**
- **Der Büttel**, so wird dies die ehemalige Ergebene Magd nicht. Der Hauptmann ernennt einen neuen Büttel, welcher selbstverständlich auch die ehemalige Ergebene Magd sein kann. **Achtung: Eine Personalunion von Hauptmann und Büttel ist nicht möglich.**

- **verliebt**, so ist dies die ehemalige Ergebene Magd nicht mehr. Der Liebespartner des eliminierten Spielers jedoch begeht, ob der Trauer, da er nun seine wahre Liebe verloren hat, Selbstmord und scheidet aus dem Spiel aus.
- **betört**, so ist dies die ehemalige Ergebene Magd nicht mehr.
- **infiziert**, so ist dies die ehemalige Ergebene Magd nicht mehr.

War die ehemalige Ergebene Magd:

- **Der Hauptmann**, so wird dies der übernommene Charakter nicht. Sie wählt stattdessen Ihren Nachfolger. Dieser darf sofort einen neuen Büttel bestimmen, welcher selbstverständlich auch die ehemalige Ergebene Magd sein kann. **Achtung: Eine Personalunion von Hauptmann und Büttel ist nicht möglich.**
- **Der Büttel**, so bleibt dies auch der übernommene Charakter. Es werden keine weiteren Karten hinzugenommen, sondern ausschließlich die verwendet, die noch übrig sind.
- **verliebt**, so darf sie Ihre Fähigkeit nicht einsetzen. Die Macht der Liebe ist größer als der Wille, den Charakter zu ändern.
- **betört**, so ist dies die ehemalige Ergebene Magd nicht mehr.
- **infiziert**, so ist dies die ehemalige Ergebene Magd nicht mehr.

Wird die ehemalige Ergebene Magd:

- **Der Verbitterte Greis**, so wird ihr neues Ziel, die Gruppe, der sie nicht angehört, zu eliminieren. Dies kann durchaus auch dazu führen, dass dies nicht die Gruppe ist, die der ehemalige Verbitterte Greis versucht hat zu beseitigen.
- **Der Engel**, gewinnt sie die Partie **nicht** als Engel - selbst wenn sie in der folgenden Abstimmung eliminiert wird.
- **Der Wolfshund**, so darf sie in der folgenden Nacht die Seite bestimmen, für die sie fortan spielen möchte. Dies kann sogar dazu führen, dass ihre Entscheidung zu einem sofortigen Ende des Spiels führt und ein Lager gewinnt.
- **Der Gaukler**, darf sie nur die verbleibenden Karten nutzen. Es werden keine weiteren dazugelegt.
- **Amor**, so darf sie zu Beginn der nächsten Nacht ein zusätzliches Liebespaar ernennen. Dabei kann es passieren, dass beide oder ein Partner des alten Liebespaars Teil des neuen sind.
- **Das Wilde Kind**, so muss sie sich zu Beginn der nächsten Nacht ein neues Vorbild wählen. Dies kann natürlich zufällig das alte sein.
- eine **Schwester** oder ein **Bruder**, so ruft der Spielleiter die Schwestern und/oder Brüder in der nächsten Nacht auf, so dass alle ihr "neues" Geschwisterchen kennenlernen.

- **Die Zigeunerin**, so darf sie nur die verbleibenden Karten nutzen. Es werden keine weiteren dazugelegt.
- **Der Große, Böse Wolf**, so erwacht sie in der nächsten Nacht in einer eigenen Phase und darf einen weiteren Dorfbewohner fressen. Dies darf sie eine jede Nacht - solange bis der erste Wolf stirbt. (vgl. die Regel zu "Der Große, Böse Wolf")
- **Der Urwolf**, so darf sie einmalig im Spiel einen Spieler infizieren - selbst wenn der vorherige Urwolf dies schon einmal getan hat.
- **Der Flötenspieler**, so zeigt ihr der Spielleiter in der nachfolgenden Nacht alle bisher Betörten. Daraufhin darf sie - wie jede darauffolgende Nacht - zwei weitere Spieler betören.
- **Der Stotternde Richter**, so vereinbart sie mit dem Spielleiter in der darauffolgenden Nacht das geheime Zeichen und darf tagsüber einmalig eine zweite Abstimmung fordern (vgl. die Regel zu "Der Stotternde Richter"). Dies gilt auch dann, wenn der vorherige Richter schon eine zweite Abstimmung veranlasst hat.
- **Die Hexe**, so erhält sie beide Tränke zurück und darf diese im Laufe des Spiels einsetzen.
- **Der Fuchs**, so darf sie die Sonderfähigkeit auch dann einsetzen, wenn der vorhergehende Fuchs diese verloren haben sollte.
- **Der Beschützer**, so darf sie in der nachfolgenden Nacht jede Person ihrer Wahl schützen - selbst, wenn dies bedeuten sollte, dass eine

Person zwei Nächte hintereinander geschützt ist. In den folgenden Nächten sind die normalen Regeln zum Beschützer zu beachten.

- **Alle anderen Charaktere** werden entsprechend der Regel gespielt, so als hätte die ehemalige Ergebene Magd den Charakter von Beginn an verkörpert.

Der Dank der Autoren für diese Erweiterung geht an:

Alain Balayé, Laurent Clavere, Maëva Da Silva, Cédric Di Noto, Christine Deschamps, Bruno Faidutti, Anne Hermine, Gregory Houdebine, Bertrand Vignon, die Mädchen des Quai Vert sowie allen Testspielern, deren Namen wir während dieser fesselnden Phase vergessen haben...

Eine Erweiterung von Philippe des Pallières & Hervé Marly

Illustriert von Misda & Christine Deschamps, außer der Karten der Dorfbewohner, Werwölfe sowie den Kartenrückseiten, die sämtlich von Alexios Tjoyas stammen.

Layout: Caroline Ottavis

Korrektur & Lektorat: Aurélie Degrave, Stéphane Fantini & Delphine Montalant

Übersetzung: Diana Millgramm, Marc Rohroff

© « lui-même » éditions - Oktober 2012

Die Werwölfe-Sammlung

Die Werwölfe von Düsterwald - *Frankreich 2001/Deutschland 2003*

Neumond, Erweiterung Nr. 1 - *Frankreich/Deutschland 2006*

Die Gemeinde, Basisspiel + Erweiterung Nr. 2, kartoniert

Frankreich 2009/Deutschland 2010

"10 Jahre danach!", - Frankreich 2011/Deutschland 2012 - ausverkauft

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

Vorbereitungen vor Beginn des Spiels:

- Aufteilung des Dorfes in 2 Gruppen
- Karten für die Zigeunerin
- Karten für den Büttel
- Karten für den Dieb
- Karten für den Gaukler

In der Nacht:

- Der Gaukler
- Die Seherin
- Der Fuchs
- Der Beschützer (Der Heiler)
- alle Werwölfe (nach Wahl des Spielers auch der Wolfshund, das Wilde Kind nach Tod des Vorbilds)
- Der Weiße Wolf (jede zweite Nacht)
- Die Hexe
- Die Zigeunerin
- Der Flötenspieler
alle betörten Spieler
- Die Zwei Schwestern und/oder die Drei Brüder (bei erfahrenen Spielern)

Charaktere, die nur in der ersten Nacht aufgerufen werden:

- Der Dieb
- Amor
- Das Liebespaar
- Der Stotternde Richter
- Die Zwei Schwestern und/oder die Drei Brüder
- Das Wilde Kind

Am Tag:

- Bekanntgabe der Opfer
- Bärenbrummen
- Das Medium
- Der Büttel
- Diskussion des Dorfes
- Abstimmung
- Die Ergebene Magd
- Mögliche zweite Abstimmung
(wenn sich der Stotternde Richter - dafür entscheidet)
- Der Engel (nur während der ersten Abstimmung)
- nächste Nacht usw.