

Neumond

Erweiterung N°1

„Die Werwölfe von Dusterwald“



Ein Spiel von

Philippe des Pallieres & Hervé Marly

Illustriert von **Alexios Tjotas**

Für 8 - 18 Spieler ab 10 Jahren

Willkommen zu diesem neuen Kapitel der „Wolfsjäger“, den Einwohnern von Dusterwald, dem vom Schicksal geschlagenen Dörfchen.

Das Dorf ist für einige von uns zu gefährlich geworden und so bleibt uns nur die Möglichkeit im Exil letzte Hand an dieses Werk zu legen.

Geheime Boten sind unter Einsatz ihres Lebens hierher gekommen, um uns in unserem versteckten Rückzug zu finden und uns an den jüngsten Entwicklungen dieser schrecklichen Bedrohung teilhaben zu lassen.

Doch der Widerstand organisiert sich und neue Charaktere mit viel versprechenden Talenten haben den Kampf gegen die schrecklichen Werwölfe aufgenommen!

Hervé, der Einäugige und Philippe, der Hinkende.

WAS BEINHALTET DIE ERWEITERUNG „NEUMOND“?

- 1 Mondschein:** Spielt im Freien, in einem magischen Ambiente.
- 2 Die Gemeinschaft des Dörfchens:** Ihr seid sehr zahlreich? Ihr könnt alle gemeinsam spielen.
- 3 „Auf jeden Fall ist es ganz sicher nicht er!“:** Erneuert das Wahlsystem.
- 4 Die sprechende Mauer:** Bringt Eure Stimmungen und Gedanken auf der kleinen Mauer hinter dem Rathaus zum Ausdruck.
- 5 Doppel-„Ich“:** Die Dorfbewohner haben eine zweite Persönlichkeit...
- 6 Erntefest:** Im Rausch der Festivitäten verändern sich die Fähigkeiten der Einwohner von Düsterwald auf seltsame Weise.
- 7 Die Schwarze Pest:** Die Überraschung des Spielleiters, die man nicht in Jedermanns Hände legen sollte.

- 8 Lykanthropische Faszination** : Achtung, die Werwölfe faszinieren ihre Opfer!
- 9 Neumond** : Der wichtigste Teil dieser Erweiterung sind 36 Ereigniskarten, die an jedem Morgen beim Erwachen der Dorfbewohner die Dramaturgie Eurer Abenteuer verändern.

Und natürlich einige neue Charaktere

um Eure Sammlung zu bereichern:
„Der Heiler“, „Der Alte“, „Der Sündenbock“,
„Der Flötenspieler“ und „Der Dorfdepp“

- dieses Heft mit 32 Seiten
- 36 Ereigniskarten für die Variante Neumond.
- Ein Blatt mit 5 Aufklebern, die Ihr auf die Mitte von Karten „Normaler Dorfbewohner“ aus Eurem Basis-Set „Die Werwölfe von Düsterwald“ klebt. *Bei jeder neuen Partie entscheidet der Spielleiter, ob die Karten als „Normaler Dorfbewohner“ gelten oder ob die abgebildete Rolle auf dem Aufkleber Gültigkeit hat.*

DIE VARIANTEN



Über die Grundregeln hinaus existieren zahlreiche Arten, Werwölfe von Düsterwald zu spielen.

Diese Varianten sind das Ergebnis vieler Spielereien, die wir uns während zahlloser Partien erlaubt haben.

www.the-werewolves.com

1 - MONDSCHNEIN



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 **Einzigsten, die gut sichtbar sind**, und bereit 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.

2 - DIE GEMEINSCHAFT DES DÖRFCHENS



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, eliminiert zu werden.

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 Dusterwald 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.

3 - „AUF JEDEN FALL IST ES GANZ SICHER NICHT ER!“



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. Dieser erste Stimmberechtigte **bleibt stehen**. Er muss dafür sorgen, dass er unbescholten erscheint, wenn er überleben will.

Der für **unschuldig befundene** Dorfbewohner 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 **einzig**er 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.

4 - DIE SPRECHENDE MAUER

Diese Variante kann mit anderen Varianten kombiniert werden.

Bevor die Nacht beginnt, haben alle Einwohner von Dusterwald 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 „Graffitis“ in **zufälliger Reihenfolge** vor. Die Dorfbewohner können nun also einschlafen, während diese kleinen Nachrichten noch immer ihren Geist durcheinander bringen.

5 - 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 jedem Spieler eine **wahre Rolle** darzustellen, wobei sein Charakter hierbei für alle **sichtbar** ist: Die Hellseherin, der Jäger, die Hexe, Amor, der Heiler, der Alte, der Sündenbock und bis zu 2 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 die Karte der Gesinnung genannt wird: 2 Werwölfe und 5 bis 7 einfache Dorfbewohner, je nach Anzahl der Spieler.

Jeder Spieler hält seine Karte der Gesinnung **geheim**, solange er nicht 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: Dieb, Kleines Mädchen, Dorfdepp, Flötenspieler.

b) DIE GROÙE KOMPLIKATION

Bereitet die Karten wie oben vor, mischt sie und teilt jedem Spieler **zwei Karten verdeckt** aus, die **geheim** bleiben. Was nun abweichend 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 so kann er diese natürlich einsetzen.

6 - ERNTEFEST IN DÜSTERWALD



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 Nebensitzer**. Der Spielleiter gibt **keinen Hinweis** darauf, welcher Spieler welchen Charakter verkörpert.

- Der **Jäger** muss sein Opfer unter seinen **beiden Nebensitzern** wählen.
- Das **Kleine Mädchen** hat Schwierigkeiten damit 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 Persönlichkeit überprüfen.
- Der **Hauptmann** muss alleine, **vor** allen anderen Spielern, abstimmen.
- Der **Sündenbock** wird nun nicht mehr bei Stimmgleichheit eliminiert, sondern scheidet anstelle seines **Nebensitzers** 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 Boden eine 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
Werwolf verwandelt



: ausgeschieden

● **Amor** wählt wie üblich die Liebenden, die wieder einschlafen, nachdem sie sich erkannt haben. Anschließend **bestimmt er einen der 2 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 2 Geliebten verboten gegeneinander zu stimmen.

- Der **Heiler** kann nur noch **sich selbst** und **seine 2 Nachbarn** beschützen.
- Der **Flötenspieler** bezaubert nur noch **einen Spieler** auf einmal.

7 - DIE SCHWARZE PEST



Damit diese Variante möglichst spannend ist, soll sie nur dem Spielleiter bekannt sein. Aufgrund dieser Tatsache haben wir den Text verschlüsselt, so dass nur ein magischer Spiegel ihn Euch enthüllen kann!

So geht es weiter, bis das ganze Dorf ausgestorben
ist (was sehr selten ist). Um zu gewinnen, müssen die
Überlebenden sich bewusst werden, dass da etwas
ganz besonders fäul in dieser Runde ist! Diejenigen,
die diese Variante bereits gespielt haben, müssen
genau angeben, dass es sich hierbei um die
Schwarze Pest handelt.

Der Anblick all dieser armen Unschuldigen, ihr völliges
Unverständnis und die Art und Weise, wie sie sich
mit immer unlogischeren Argumenten gegenseitig
bezüglich ist nicht nachvollziehbar für die anderen
Spieler, die so ungerecht ausgeschrieben sind.
Im Verlauf eines langen Spielabends ist es immer
amüsant, eine kleine Schwarze Pest einzuführen zu
lassen.

das nächste „Opfer“ der Werwölfe zeigen muss. und dass er in dieser Eigenschaft dem Spielleiter der sehr ansteckenden Schwarzen Pest geworden dass er nicht etwa ein Opfer der Werwölfe, sondern der vorangegangenen Nacht **diskret** davon in Kenntnis, Spielleiter oder ein **Komplize** den eliminierten Spieler während der **lebhaften** Debatte des Dorfes, setzt der Abstimmung des Dorfes werden normal gespielt. dahingerafft wurde! Der Rest des Tages und die Wirklichkeit von der furchtbaren Schwarzen Pest Werwölfen ausgewählt worden, obwohl es in jedes Opfer wird **abgedeckt**, als wäre es von den (Wir ermutigen den Spielleiter lehrhaft dazu, diese Variante zu nutzen, um sich an ganz besonders ausgelassenen Spielern, die ihm auf die Nerven gegangen sind, zu rächen!)

Der Spielleiter **kündigt nicht an**, dass er eine spezielle Variante spielt und er wird jede Nacht die Werwölfe **aufzulen**, als wäre sie wirklich da. In der ersten Nacht ist es der **Spielleiter**, der das Opfer der Werwölfe bestimmt.

• Das große Geheimnis dieser Variante besteht darin, **dass es keine Werwölfe** in dieser Partie gibt.

8 - LYKANTHROPISCHE FASZINATION



Damit ihre Untaten so lange wie möglich im **Verborgenen** bleiben, haben die Werwölfe die Fähigkeit entwickelt, ihre Opfer lieber zu **faszinieren** 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 fasziniert wurde, **berührt** der Spielleiter es unauffällig am Kopf. Am nächsten Morgen bleibt es anonym.

Je mehr Nächte vergehen, umso mehr faszinierte Opfer wird es geben. **Achtung**, wenn eines dieser faszinierten Opfer vom Dorfgericht gelyncht wird, so scheiden alle bereits faszinierten Opfer ebenfalls sofort aus.




Die Werwölfe **gewinnen**, sobald sie den **vorletzten** Dorfbewohner fasziniert haben.

9 - NEUMOND




An jedem Morgen, abgesehen vom ersten, wird ein Ereignis die gemächlichen Gewohnheiten des Dorfes Düsterwald durcheinander bringen.

Mischt die Karten 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 wird mit sofortigem Effekt , zeitlich begrenztem Effekt  oder dauerhaftem Effekt  umgesetzt.

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 SPIRITISMUS

Mit dem Ziehen einer Ereigniskarte Spiritismus wird der Spieler zur **Linken des zuletzt eliminierten** Spielers zum Spiritisten. Die Dorfbewohner nehmen sich bei den Händen und der Spiritist liest mit **lauter Stimme** alle Fragen auf der Karte Spiritismus vor.

Dann wendet sich der Spiritist an den **ersten** Spieler, der ausgeschieden ist, und stellt ihm eine **einzige** dieser Fragen.

Der Verstorbene antwortet mit **Ja** oder **Nein**.

Hilfe:

Wenn Ihr Schwierigkeiten oder Fragen betreffend der Anwendung der Ereigniskarten habt, so kommt auf unsere Seite : **www.the-werewolves.com**

Ein speziell diesem Thema gewidmetes Forum kann Euch helfen. Oder schreibt uns ein E-Mail: werwölfe@proludo.de

NEUE CHARAKTERE



Hier findet Ihr einige
neue Charaktere und
die Reihenfolge ihres
Erscheinens:

Der Dorfdepp
Der Alte
Der Sündenbock
Der Heiler und
Der Flötenspieler



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.



DER ALTE

Er hat siegreich all die furchtbaren Prüfungen des Lebens durchschritten, und eine Widerstandskraft außerhalb des Gewöhnlichen erreicht. Die Werwölfe müssen sich 2 Mal 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**. Der Alte wird nur eliminiert, sobald er zweimal verschlungen wird.

Die **Abstimmung** des Dorfes, der **Gifttrank** der Hexe oder der **Schuss** des Jägers jedoch eliminieren den Alten 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, das nun seine Weisheit verloren hat, revidiert seine Entscheidung, den Dorfdeppen zu verschonen).



DER SÜNDENBOCK

Es ist sehr traurig, aber wenn in Düstenvald etwas schief läuft, dann muss ungerechterweise immer er die Folgen dafür tragen.

Wenn die Abstimmung des Dorfes eine **Stimmengleichheit** 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 HEILER

Dieser mächtige Charakter kann die Dorfbewohner vor dem Biss der Werwölfe bewahren.

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. Selbst wenn er von ihnen als Opfer ausgewählt wird, scheidet er aus dem Spiel nicht aus.

ACHTUNG:

Der Heiler hat das Recht, **sich selbst zu schützen**.

Der Heiler darf **nicht** in **zwei aufeinander folgenden 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 FLÖTENSPIELER

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 **2 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.

Die bezauberten Spieler **behalten** all ihre Fähigkeiten und Eigenschaften.

Die Verzauberung **überträgt** sich nicht zwischen Verliebten.



Die Autoren bedanken sich bei :

Der sagenhaften Truppe von Tourangelle (Alexandre, Catherine, François und die anderen) für ihre berühmten Werwolf-Nächte und die vorgeschlagenen Varianten, der Bande von A.J.T in Nantes (Greg, Erwan...), Rémy Delivorias alias Remy-lee, Manuel Boujon alias Manuq5 & seine Truppe, Julien Nicollet alias Knux, Delphine Montalant, Cathy Trinta (SQJNSR), Gwenaél Beuchet, Emmanuel Viau, Jean-Pierre Hubert, Fulbert, Arnaud Fillon, Vincent Pessel, Magalie et Laurent Bernard & Danaé ou Cirrus. Ein Kompliment an all diejenigen, die ihre Ideen im Forum der Werwölfe auf unserer Homepage veröffentlicht haben.

Und danke an Dich, der Du dies hier gerade liest.

Neue Reihenfolge für das
Aufrufen der Charaktere:

DIEB

(nur in der ersten Runde)

AMOR

(nur in der ersten Runde)

LIEBENDE

(nur in der ersten Runde)

HEILER

HELLSEHERIN

WERWÖLFE / KLEINES MÄDCHEN

HEXE

FLÖTENSPIELER

VERZAUBERTER SPIELER

Die Autoren des Spiels "Werwölfe von Düsterwald" wurden inspiriert von einem Spiel, das mündlich überliefert wurde. Alle Texte sind Eigentum von „éditions lui-même“, Philippe des Pallières & Hervé Marly. Alle Abbildungen sind Eigentum von „éditions lui-même“, Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières & Hervé Marly. Graphische Gestaltung: Hervé Marly. Jede teilweise oder gesamte Nutzung des Spiels über den privaten Bereich hinaus ist ohne schriftliches Einverständnis der Rechteinhaber strikt untersagt.



Ein Spiel von

herausgegeben von Pro Ludo GmbH
Verlag und Vertrieb

Zollernstrasse 26, D – 78462 Konstanz
Deutsche Übersetzung: Barbara Beckmann

