

De ziener

De ziener mag aan het begin van iedere nacht een kaart van een medespeler bekijken. De ziener mag nooit de rol van andere spelers bekendmaken.

Doel:

- Je krijgt pluspunten als je het meeste rollen kan ontdekken.
- Je probeert de geest te ontmaskeren. Als dat lukt, krijg jij pluspunten en de geest krijgt minpunten.
- Als je gelijk eindigt met de grafdelver krijgen jullie extra punten.

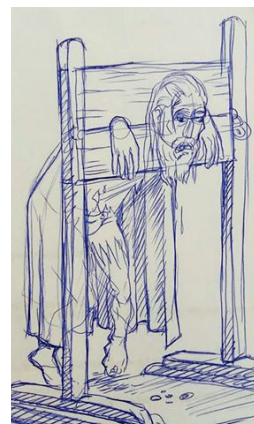


De zondebok

Deze speler wordt ter dood veroordeeld als een stemming op gelijkspel eindigt. Daarna mag hij twee spelers aanduiden die de volgende dag niet mogen stemmen.

Doel:

- Als de wolven in de onderste top 5 staan, krijg je pluspunten.
- Als je hoger eindigt dan de dorpsoudste krijg je minpunten en jij krijgt pluspunten.



Canis lupus (wolf)

De wolven mogen iedere ronde 's nachts een inwoner van Wakkerdam verslinden en uitschakelen.

Doel:

- Zorg ervoor dat de welp in de top vijf eindigt.
- Je krijgt pluspunten als de grootste weerwolf in de top vijf staat.
- Als je de jager kan ontmaskeren krijg je die minpunten in plaats van jezelf.



Canis lupus (wolf)

De wolven mogen iedere ronde 's nachts een inwoner van Wakkerdam verslinden en uitschakelen.

Doel:

- Je krijgt pluspunten als de grootste wolf in de top 5 staat.
- Als je de ridder kan ontmaskeren, krijg je die minpunten in plaats van jou.
- Je krijgt extra punten als je het hoogste scoort van alle weerwolven.



De ridder

Als de jager 's nachts tijdens een gevecht met de weerwolven sneuvelt dan zal de weerwolf meest links van de ridder de volgende avond sterven aan zijn verwondingen.

Doel:

- Als je de reus en de jager kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.
- Als de optelsom van jouw score, die van de jager en de reus groter is dan die van alle weerwolven samen krijg je pluspunten.



De jager

De jager mag wanneer hij sterft een extra persoon aanduiden die ook zal sterven.

Doel:

- Als je de reus en de ridder kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.
- Als de optelsom van jouw score, die van de reus en die van de ridder groter is dan de optelsom van die van de weerwolven krijg je pluspunten.



De heks

De heks mag eenmalig iemand die dezelfde nacht stierf weer tot leven wekken en iemand naar keuze doden.

Doel:

- Als je beter scoort dan de weerwolven krijg je pluspunten.
- Als je alle weerwolven kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.



Titus en zijn dansende beer

Als Titus ooit wakker wordt naast een wolf, dan zal zijn beer grommen en boos worden. De spelleiding zal dan dus subtiel grommen.

Einddoel:

- Als Brutus de reus lager scoort dan jij krijg je pluspunten.
- Als de dorpsgek in de top 5 staat, krijg je pluspunten.



Kleine wilde welp

Deze speler is al gebeten door een weerwolf, maar nog niet getransformeerd. De eerste ronde duidt die speler 's nachts een grote broer aan. Als die broer sterft, verandert de welp in een weerwolf.

Doel:

- Als de dorpsoudste eindigt in de top 5 krijg je pluspunten.
- Als je de dorpsoudste kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.
- Als je hoger eindigt dan de weerwolven krijg je pluspunten.



Lycanthropus robustus

Dit personage volgt de normale regels van de weerwolven, maar mag om de twee nachten een extra slachtoffer aanduiden tot een van de andere weerwolven of welpen sterft.

Einddoel:

- Je krijgt extra punten als je alle andere weerwolven vindt en die ook in de top 5 staan.
- Als je de reus kan ontmaskeren, krijgt de ridder minpunten in jouw plaats.



De dorpsoudste

De dorpsoudste zal de eerste aanval overleven, de ochtend nadien moet hij zijn kaart tonen. Als de dorpsoudste wordt weggestemd, verliezen alle spelers hun eigenschappen, behalve de wolven en de welpen.

Doel:

- De dorpsoudste krijgt pluspunten als de welp waarvoor hij zorgt in de top 5 staat.
- Als de gewone inwoners beter scoren dan de weerwolven krijg jij pluspunten.



Doppelgänger wraith (Geest)

De Wraith zal de allereerste nacht een slachtoffer uitkiezen. Daarna blijft hij die persoon stalken tot die sterft. Als het personage sterft, neemt de Wraith de rol en eigenschappen over tot die zelf sterft.

Doel:

- Als je door minder dan vier spelers ontdekt wordt, stijgt je automatisch een plaats.
- Als de ziener je niet ontdekt maar jij wel de ziener, dan krijg je pluspunten.



Brutus de reus

Brutus de reus kan twee keer 's nachts de straten van Wakkerdam bewaken. Als hij dat doet, kunnen de weerwolven geen slachtoffers doden.

Doel:

- Als je de ridder en de jager kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.
- Als de optelsom van jouw score, die van de jager en van de ridder groter is dan de optelsom van die van de weerwolven krijg je pluspunten.



Dorpsgek

De dorpsgek kan niet ter dood veroordeeld worden. Als dat toch gebeurt, verliest hij of zij in de plaats daarvan stemrecht. Deze persoon kan ook niet stemmen als burgemeester.

Doel:

- Als Titus en zijn beer in de top 5 staan, krijg je een pluspunt.
- Per wolf die op een van de laatste 5 plaatsen eindigt, krijg jij een pluspunt.



De grafdelver

De grafdelver mag vanaf de tweede nacht een speler die net gedood is omzetten in een lijk. Dat lijk heeft geen eigenschappen, maar probeert de grafdelver te helpen en blijft dus in het spel. Als de grafdelver sterft, sterft het lijk mee.

Doel:

- Als jij en de ziener evenveel punten weten te verdienen, krijgen jullie beiden vijf extra punten.
- Als je de geest kan ontmaskeren, krijg je pluspunten.

