

Karakters

Een uitbreiding voor De Weerwolven van Wakkerdam



Een spel van Philippe des Pallières & Hervé Marly
Voor 8-28 spelers vanaf 10 jaar.

Maandenlang was het rustig in de omgeving van Wakkerdam... totdat het dorp plotseling wordt opgeschrikt door het gehuil van een 'wolvenkind' dat elke nacht te horen is vanuit het diepe woud.

Niet veel later wordt het dorp getroffen door nieuwe verdwijningen en worden er resten van half opgegeten slachtoffers gevonden. De inwoners raken er al snel van overtuigd dat er weer gedaantewisselende monsters onder hen zijn die angstaanjagender dan ooit lijken. Ze roepen de hulp in van verschillende sterke lieden uit de verre uithoeken van het land die wellicht in staat zijn om deze afschuwelijke wezens te verslaan...

De basisregels van De Weerwolven van Wakkerdam
blijven ongewijzigd. Gebruik waar nodig de regels
van het basisspel.

Inhoud: 24 kaarten



+



Bonuskarakters:



(zie p. 26)

Vol overtuiging om hun dorp te redden, zijn de volgende karakters vastbesloten om de rust in hun dorp te laten terugkeren. Met gevaar voor eigen leven moeten zij iedereen uitschakelen die een te groot risico lijkt te vormen.

De Dorpse Dorpeling



Dit karakter doet nog geen vlieg kwaad en heeft niets te verbergen. Hij heeft het vertrouwen van zijn dorpsgenoten verdiend en op cruciale momenten wordt er naar hem geluisterd. Wie zou niet de gave willen hebben om het volste vertrouwen van eerlijke mensen te winnen?

Zullen de Weerwolven hun best doen om dit karakter snel uit te schakelen, ondanks zijn gebrek aan speciale eigenschappen? Of zetten ze liever de jacht in op gevaarlijkere inwoners die minder trouw zijn?

Op beide zijden van deze kaart staat een Gewone Burger afgebeeld. Hierdoor weet het dorp tijdens het uitdelen van de kaarten zeker dat de speler met deze kaart oprecht een onschuldige Gewone Burger is.

Tip voor de spelleider: dit karakter is zeer geschikt als betrouwbare Burgemeester of Omroeper.

De Twee Gezusters



Veel dorpelingen hebben moeite om de Twee Gezusters uit elkaar te houden als ze hen tegenkomen in het dorp. Als je hun naam probeert te raden, lachen ze vriendelijk. Maar zijn ze blij omdat je het goed hebt of lachen ze om je fout? Hoe dan ook lijken de Twee Gezusters als twee druppels water op elkaar en kunnen ze altijd op elkaar rekenen tijdens onzekere tijden!

Tijdens de eerste nacht worden de zussen op aanwijzing van de spelleider tegelijk wakker en zien zij elkaar.

In een spel met ervaren spelers kan de spelleider ervoor kiezen om hen op bepaalde nachten opnieuw wakker te maken zodat ze in het geheim hun verdenkingen kunnen bespreken.

Tip voor de spelleider: dit karakter is extra sterk als de spelers gebarentaal kennen.

De Drie Gebroeders



Het hele dorp wordt verblijd met hun stemmen als ze na een lange werkdag thuiskomen. Ze hebben slechts een blik nodig om elkaar te begrijpen en ze zullen altijd samenwerken om het juiste te doen voor het dorp.

Tijdens de eerste nacht worden de broers op aanwijzing van de spelleider tegelijk wakker en zien elkaar.

In een spel met ervaren spelers kan de spelleider ervoor kiezen om hen tijdens bepaalde nachten opnieuw wakker te maken zodat ze in het geheim

hun verdenkingen kunnen bespreken.

Tip voor de spelleider: dit karakter is extra sterk als de spelers gebarentaal kennen. Kan alleen gebruikt worden in grote dorpen. Als het dorp erg groot is, kun je zelfs de Twee Gezusters toevoegen!

De Engel



De Engel verafschuwt het simpele dorpsleven en de invasie van duivelse monsters, waardoor hij vooral snel wil ontwaken uit deze vreselijke nachtmerrie in zijn eigen comfortabele bed.

Als de Engel meespeelt, start het spel met een discussie en een stemronde voordat de eerste nacht begint.

Als de Engel tijdens de eerste stemronde of de eerste nacht uitgeschakeld wordt, is hij de winnaar en eindigt het spel. Als hij bij de start van de tweede dag nog leeft, accepteert hij echter zijn lot en wordt voor de rest van het spel een Gewone Burger.

Let op: Als de Engel één van de Geliefden is, geeft hij zijn persoonlijke doel op.

Tip voor de spelleider: Aarzel vooral niet om tijdens de eerste dag de spanning op te voeren door spelers eraan te herinneren dat de Engel meespeelt!

De Stotterende Raadsheer



Het jongste kind van de molenaar deed het goed op school en droomde ervan om advocaat te worden. Omdat zijn vader goede zaken deed, werd hij naar de grote stad gestuurd om Rechten te studeren. Maar de jongeling heeft nooit zijn doel behaald. Hij kwam zonder diploma terug naar het dorp, maar streeft er nog steeds naar het recht te laten zegevieren.

Bij de dorpingen staat hij bekend als de Stotterende Raadsheer.

Eens per spel kan de Stotterende Raadsheer besluiten dat er op dezelfde dag twee opeenvolgende stemrondes en slachtoffers zullen zijn.

Tijdens de eerste nacht zal de Stotterende Raadsheer op aanwijzing van de spelleider een duidelijk teken of handgebaar tonen.

Als hij zijn eigenschap wil gebruiken, laat de Stotterende Raadsheer dit aan de spelleider weten door het speciale teken tijdens de dorpsstemming te gebruiken. Zodra de stemming voorbij is en er een speler uitgeschakeld is, kondigt de spelleider het besluit van de Stotterende Raadsheer aan en volgt er onmiddellijk een tweede stemronde zonder discussie.

Tip voor de spelleider: let tijdens het stemmen altijd goed op het gedrag van de Stotterende Raadsheer zodat je zijn teken niet kan missen.

De Ridder met het Roestige Zwaard



Na vele tochten over de hele wereld onderhoudt deze oude gepensioneerde ridder zijn edele zwaard niet meer zo goed. Zijn vertrouwde zwaard is dan wel roestig, maar de ridder staat nog steeds zijn mannetje! Wees voorzichtig, want hij heeft zijn zwaard altijd bij zich, zelfs in zijn slaap...

Als de Ridder verslonden wordt is hij ook uitgeschakeld, maar één van de Weerwolven loopt een infectie op dankzij het roestige zwaard. De eerste Weerwolf links van de Ridder met het Roestige Zwaard zal een volle dag overleven voordat hij aan het einde van de volgende nacht uitgeschakeld wordt. De spelleider kondigt aan dat de Weerwolf door een infectie is uitgeschakeld.

Let op: oplettende spelers zullen kunnen afleiden dat alle spelers die tussen de dode Ridder met het Roestige Zwaard en de overleden Weerwolf zitten onschuldige Burgers zijn.

De Toneelspeler



Een onvermoeibare, rondreizende artiest is in het dorp gestrand om een paar voorstellingen op te voeren voordat hij de winter in een warmer gebied door zal brengen. Hij is zowel een grappenmaker als een talentvolle speler van tragedies en heeft alles in huis om een groot aanbod aan geliefde toneelstukken te vertonen.

Voordat het spel begint, kiest de spelleider drie karakterkaarten met speciale eigenschappen. Nadat alle spelers een rol hebben gekregen, worden deze kaarten gedekt in het midden van de tafel gelegd.

Elke nacht mag de Toneelspeler op aanwijzing van de spelleider één van deze kaarten kiezen en de bijbehorende eigenschap tot de volgende nacht gebruiken. Als de Toneelspeler een karakterkaart gebruikt, verwijdert de spelleider die kaart van de tafel. Deze kaart kan niet opnieuw gebruikt worden.

Let op: de beschikbare kaarten mogen geen Weerwolf-kaarten zijn.

Tip voor de spelleider: bij het kiezen van de beschikbare kaarten voor de Toneelspeler kun je ervoor kiezen om wat chaos in het dorp te creëren of om een eigenschap te selecteren die opgewassen is tegen een sterk Weerwolven-team.

Het Toegewijde Dienstmeisje



Wie kan zich een beter dienstmeisje wensen dan eentje die bereid is haar leven op te geven voor haar baas? Juich maar niet te vroeg, want de verslindende ambitie van dit dienstmeisje zou weleens de ondergang van het dorp kunnen betekenen!

Als een speler uitgeschakeld wordt door de dorpsstemming mag het Toegewijde Dienstmeisje, voordat de kaart van het slachtoffer onthuld wordt, zichzelf bekend maken door haar eigen kaart te laten zien. Als ze dit doet, legt het Toegewijde Dienstmeisje haar kaart af en vervangt deze door de kaart van de uitgeschakelde speler, zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Voor de rest van het spel is dat haar nieuwe karakter.

Let op: als ze één van de Geliefden is, kan het Toegewijde Dienstmeisje haar eigenschap niet gebruiken omdat haar liefde sterker is dan de behoefte om een nieuw karakter aan te nemen.

Tip voor de spelleider: denk eraan om na de uitkomst van de dorpsstemming even te wachten met het onthullen van de kaart van het slachtoffer zodat het Toegewijde Dienstmeisje een kans krijgt om zichzelf bekend te maken. Na het omwisselen van de kaarten bekijkt de spelleider de nieuwe kaart van het Toegewijde Dienstmeisje. Het nieuwe karakter van het Dienstmeisje moet de volgende nacht opgeroepen worden zodat de spelleider eventuele belangrijke informatie met de speler kan delen.

Als algemene regel geldt dat het karakter van het Toegewijde Dienstmeisje als gloednieuw wordt beschouwd, met vernieuwde eigenschappen alsof het spel net begonnen is.

Alle eventuele gevolgen die eerder zijn toegewezen aan de uitgeschakelde speler gaan echter verloren.

Uitleg:

- Als de uitgeschakelde speler besmet*, verliefd, betoverd, Burgemeester, Omroeper of Cupido was, is het voormalige Dienstmeisje dit niet.
- Als het voormalige Dienstmeisje betoverd, Burgemeester of Omroeper was, is zij dit niet langer.
- Als het voormalige Dienstmeisje besmet* was, is zij dit nog steeds.
- Als het voormalige Dienstmeisje één van de volgende karakters wordt, gebeurt het volgende:
 - De Fluitspeler: de spelleider vertelt aan de nieuwe Fluitspeler welke spelers eerder betoverd zijn.
 - De Toneelspeler, de Omroeper, de Waarzegster: er worden geen nieuwe kaarten uitgedeeld; alleen de overgebleven kaarten kunnen gebruikt worden. Geen kaarten over? Helaas!

* Zie de **Besmettelijke Oerwolf**, p. 20.

👉 Zie voor meer uitleg p. 27-30.

Om de kracht van de Weerwolven te compenseren zijn twee karakters extra gevoelig voor de lycantropische aard van de inwoners...

De Vos



Iedereen in Wakkerdam kan dit levendige maar schuwe karakter waarderen, behalve wellicht de kippen en ook vooral de Weerwolven.

Elke nacht mag de Vos op aanwijzing van de spelleider een groep kiezen bestaande uit drie spelers die naast elkaar zitten, door de speler in het midden van de groep aan te wijzen. Als er minstens één Weerwolf in deze groep van drie zit, steekt de spelleider een duim omhoog. Als er geen Weerwolf in de gekozen groep zit, houdt de spelleider een duim omlaag en verliest de Vos voorgoed zijn eigenschap. Hij heeft nu echter wel in één keer belangrijke informatie over drie spelers gekregen.

Let op: de spelleider roept de Vos elke nacht op, maar deze speler is niet verplicht om zijn eigenschap elke nacht te gebruiken.

Tip voor de spelleider: de Vos mag geen kaarten van de gekozen spelers bekijken; de spelleider laat hem simpelweg weten of er Weerwolven in de groep zitten.

Titus en zijn Dansende Beer



Er worden in het dorp warme herinneringen gekoesterd aan Titus, die zijn beer Ursus een fantastisch en sierlijk ballet laat opvoeren. Vroeger werd dit prachtige spektakel elke zomer luid toegejuicht. Maar Ursus kan veel meer dan alleen dansen; hij kan ook het verborgen gevaar van de lycantropen ruiken.

Elke ochtend, direct na de onthulling van eventuele nachtelijke slachtoffers, en als er tenminste één Weerwolf direct naast Titus zit (of net is komen te zitten), dan gromt de spelleider even om de spelers te laten weten dat de beer van Titus het gevaar geroken heeft.

Alleen spelers die niet uitgeschakeld zijn tellen mee als spelers die direct naast Titus zitten.

Tip voor de spelleider: om het wat overzichtelijker te maken, kan het handig zijn om alle uitgeschakelde spelers uit het speelgebied te zetten of van tafel te laten opstaan. Als Titus besmet* is, zal de spelleider elke ronde grommen, totdat Titus uitgeschakeld is.

* Zie de Besmettelijke Oerwolf, p. 20.

De volgende karakters kunnen levensgevaarlijk zijn en belemmeren de overlevingskansen van het dorp.

De Verschrikkelijke Sektariër



Sinds zijn jeugd lijdt deze arme ziel aan een diepgewortelde zelfhaat, waarschijnlijk dankzij een gebrek aan liefde en aandacht van de mensen om hem heen. Naarmate hij ouder werd is deze haat zich gaan richten op iedereen die anders is dan hij.

Voordat het spel begint verdeelt de spelleider het dorp in twee groepen op basis van een duidelijk criterium (leeftijd, brildragers, kleding etc.) en verkondigt dit aan iedereen. De Verschrikkelijke Sektariër zal uiteraard ook tot één van deze twee groepen behoren.

De Verschrikkelijke Sektariër kan het spel alleen winnen als alle spelers van de andere groep uitgeschakeld worden. Als dit gebeurt, wint hij onmiddellijk en verlaat het spel (het spel gaat waar mogelijk verder met de overgebleven spelers). De Verschrikkelijke Sektariër heeft geen speciale eigenschappen; zijn enige wapen is de gave om Burgers te manipuleren! Als hij besmet raakt door de Besmettelijke Oerwolf verandert hij in een Gewone Weerwolf en gaat zijn oorspronkelijke doel verloren.

Tip voor de spelleider: de twee groepen hoeven niet gelijk verdeeld te zijn. Laat, indien nodig, duidelijk weten welke spelers bij welke groep horen.

Het Wolvenkind



Het Wolvenkind is als zuigeling achtergelaten in het bos en is opgevoed door wolven. Zodra hij op handen en voeten kon lopen, is hij in de richting van Wakkerdam getrokken.

Op een dag zag het Wolvenkind tot zijn verbazing een dorpeling gracieus voorbij lopen op twee benen en sindsdien is dit zijn rolmodel geworden. Hij besloot de dorpeling te volgen en zich bij de gemeenschap van Wakkerdam te voegen. Bij binnenkomst was hij erg nerveus, maar omdat de inwoners met hem te doen hadden werd hij warm ontvangen.

Wat zal er gebeuren met het Wolvenkind: zal hij een eerlijke Burger blijven of zich ontwikkelen tot een vreselijke Weerwolf? Deze tweestrijd woedt al levenslang in het hart van het Wolvenkind. Hopelijk kan zijn rolmodel ervoor zorgen dat hij zijn pas verworven menselijkheid kan behouden.

Het Wolvenkind is een Burger. De eerste nacht kiest het Wolvenkind op aanwijzing van de speelleider een speler als rolmodel. Als deze speler ooit uitgeschakeld wordt, verandert het Wolvenkind onmiddellijk in een Weerwolf en zal de volgende nacht samen met zijn wolvenbroeders wakker worden om elke nacht met hen te eten tot het einde van het spel. Zolang zijn rolmodel echter in leven is, blijft het Wolvenkind een Burger.

Het is daarbij niet van belang of zijn rolmodel een Weerwolf is of juist niet. Als hij dat wil mag het Wolvenkind deelnemen aan het uitschakelen van zijn rolmodel.

Als zijn rolmodel in leven is wanneer alle Weerwolven uitgeschakeld worden, wint hij samen met de Burgers. Als zijn rolmodel uitgeschakeld wordt en de Weerwolven winnen, dan wint het Wolvenkind ook.

Tip voor de spelleider: het kan vermakelijk zijn om de ware aard van het Wolvenkind niet te onthullen als deze uitgeschakeld wordt. De twijfel over zijn ware aard blijft dan van kracht: was hij een Burger of een Weerwolf?



De Wolfshond



Diep van binnen weten alle honden dat ze van wolven afstammen en dat de mens, ondanks dat het trouwe en gulle baasjes kunnen zijn, hen tot gehoorzame en kinderlijke metgezellen heeft gereduceerd. Alleen de Wolfshond kan bepalen of hij naar zijn beschaafde menselijke baasje zal luisteren of dat hij zijn natuurlijke aard volgt.

Tijdens de eerste nacht bepaalt de Wolfshond of hij een Gewone Burger of een Weerwolf wil zijn. Als hij een Weerwolf wil zijn, zal hij elke nacht samen met hen ontwaken om deel te nemen aan hun nachtelijke maal en zal hij alleen winnen als de Weerwolven winnen. Zo niet, dan moet hij elke nacht zijn ogen gesloten houden en kan hij alleen samen met de Burgers winnen.

Deze keuze is definitief!

Tip voor de spelleider: het kan vermakelijk zijn om de ware aard van de Wolfshond niet te onthullen als deze uitgeschakeld wordt. De twijfel over zijn ware aard blijft dan van kracht: was hij een Burger of een Weerwolf?

De Witte Weerwolf



Onderzoekers hebben onlangs ontdekt dat er een vreemde mutatie heeft plaatsgevonden onder de lycantropen. Dit miserbare karakter heeft niet alleen een hekel aan de Burgers, maar ook aan de andere Weerwolven!

Elke nacht ontwaakt de Witte Weerwolf en eet samen met de andere Weerwolven. Maar elke tweede nacht wordt hij op aanwijzing van de spelleider een tweede keer wakker, ditmaal echter alleen, en mag hij één van de Weerwolven uitschakelen. Het doel van dit karakter is om de enige overlevende van het dorp te worden. Als hij hierin slaagt, wint hij het spel. Als de rest van de Weerwolven hun doel om te winnen behaalt, eindigt het spel zoals gewoonlijk maar deelt de Witte Weerwolf de overwinning niet.

De Grote Boze Wolf



In Wakkerdam zijn niet alleen de kleine biggetjes bang voor de Grote Boze Wolf. Er gaan geruchten dat deze gigantische en vraatzuchtige weerwolf eens een compleet dorp zou hebben uitgeroeid!

Elke nacht ontwaakt hij en eet hij samen met de andere Weerwolven. Daarna, zolang er geen Weerwolf, Wolfenkind of Wolfshond uitgeschakeld is, wordt hij een tweede keer wakker en verslindt een tweede slachtoffer (dit mag geen Weerwolf zijn).

De Besmettelijke Oerwolf



De eerste Weerwolf die ooit in ons land verscheen, de Oerwolf, had twee eigenschappen: de eerste was om zijn vloek te verspreiden met een speciale beet en de tweede was om van deze wereld te verdwijnen door eeuwenlang achter elkaar te slapen. Gelukkig voor de mensen die nu leven, slaapt hij al een tijd lang.

De makers van dit spel wensen de huidige Burgers echter veel sterkte nu de Besmettelijke Oerwolf uit zijn slaap is ontwaakt... en uitgehongerd is!

Elke nacht ontwaakt hij en eet samen met de andere Weerwolven. Maar eens per spel mag hij, nadat de Weerwolven in slaap zijn gevallen en als hij dat wil, zijn hand (of poot) opsteken. Dit betekent dat het slachtoffer niet verslonden maar besmet is.

De spelleider tikt de besmette speler zachtjes aan. Deze speler verandert onmiddellijk in een Weerwolf en zal opeenvolgende nachten met de andere Weerwolven eten. Als de besmette speler een speciale eigenschap heeft, mag hij deze zoals gewoonlijk blijven gebruiken maar zijn doel is nu om samen met de Weerwolven te winnen.

ALGEMENE TIPS VOOR SPELERS

- Let meer dan ooit goed op tijdens de discussies.
- Welke spelers hebben altijd dezelfde mening?
- Wie beschuldigt vaak dezelfde spelers?
- Welke mensen beschikken over belangrijke informatie en willen niet ontdekt worden door de Weerwolven terwijl ze dit aan jou duidelijk proberen te maken?
- Pas goed op voor mensen die je proberen te manipuleren, zoals de Verschrikkelijke Sektariër of een besmette Dorpse Dorpeling...
- De dubbele stemming van de Stotterende Raadsheer is aan het einde van het spel een gevaarlijk wapen dat behoedzaam moet worden ingezet!

ALGEMENE TIPS VOOR SPELLEIDERS

- Introduceer in een spel met beginnende spelers geleidelijk nieuwe karakterkaarten. Voeg niet teveel sterke karakters toe aan een bepaald spel omdat hiermee het spel al snel in het voordeel zal komen van sommige spelers.

- Aarzel niet om een assistent aan te stellen die niet meespeelt of om de hulp in te schakelen van de eerste uitgeschakelde speler.
- Als je 's nachts karakters oproept, mag je beginnende spelers kort uitleggen hoe hun eigenschappen werken.
- Het is makkelijker om de spelers aan te sturen als je een papiertje bijhoudt met alle aanwezige karakters, de volgorde waarin ze worden opgeroepen en hun positie aan tafel.
- Let goed op dat je tijdens het praten geen hints over de geheime identiteit van de karakters geeft, zoals: "Gefeliciteerd! Het dorp heeft een Weerwolf... ehm... nee, het Wolvenkind... uitgeschakeld". Verwijs niet naar het geslacht van de speler, zoals: "Ik roep de Toneelspeelster - ehm, sorry, Toneelspeler op."
- Ga de hele tafel rond als je de besmette Burger van zijn lot op de hoogte brengt.
- Door deze nieuwe karakters zullen de Burgers meer dan ooit gaan twifelen over wat ze denken te weten. Benadruk hun twijfels zoveel als je kunt; het spel wordt daardoor alleen maar spannender!

ROLVERDELING

- **Karakters die goed samengaan:**

De Gewone Burger, de Dorpse Dorpeling, de Waarzegster, de Omroeper, Cupido, de Twee Gezusters of Drie Gebroeders, de Ziener, de Weerwolven, de Wolfshond, het Wolfenkind, de Heks, de Dief en de Toneelspeler.

- Je hebt een heel groot dorp nodig om met de Twee Gezusters en de Drie Gebroeders tegelijk te spelen.

- **Het samenvoegen van de volgende karakters maakt het spel extra lastig voor de Weerwolven:**

De Vos, de Waarzegster, Titus en zijn Dansende Beer, het Onschuldige Meisje en de Ziener.

- **De combinatie van de volgende karakters maakt het spel extra lastig voor het dorp (maar dat is vaak juist leuk):**

De Witte Weerwolf, de Grote Boze Wolf en de Besmettelijke Oerwolf.

- **Het samenvoegen van de volgende karakters maakt het spel extra chaotisch (maar dat is vaak ook erg leuk):**

De Fluitspeler en de Verschrikkelijke Sektariër.

- Als algemene regel geldt dat het niet verstandig is om te veel sterke karakters aan een bepaald spel toe te voegen. Hierdoor komt het spel al snel in het voordeel van een bepaald team.

Volle Maan



Ontdek een andere uitbreiding!

36 gebeurteniskaarten
voor een spel vol verrassingen

8 varianten
waaronder 'De Zwarte Dood'
en 'Lycantropische Besmetting'

5 nieuwe karakters



Voor spelers die in het bezit zijn van de 'Volle Maan'-uitbreiding zijn er twee bonuskarakters die je in staat stellen om door middel van gebeurtenis- en Spiritisme-kaarten de Weerwolven te ontmaskeren.

DE WAARZEGSTER



De zus van Esmeralda, die ook wel de Waarzegster wordt genoemd, kent alle geheimen van het hiernamaals. Door zich tijdens een volle maan volledig te concentreren op de lucht kan ze communiceren met overleden zielen.

Aan het begin van het spel pakt de spelleider de vijf Spiritisme-kaarten uit de uitbreidingsset Volle Maan en legt deze opzij. Elke nacht roept de spelleider de Waarzegster op en vraagt haar of ze haar eigenschap wil gebruiken. Als ze dit doet, leest de spelleider hardop de vier vragen van een Spiritisme-kaart naar keuze op. De Waarzegster kiest één van de vragen door een aantal vingers omhoog te houden (één vinger voor de eerste vraag etc.). Daarna wijst ze naar een speler die deze vraag moet stellen.

De volgende ochtend wordt de gekozen speler een Medium en stelt hardop de gekozen vraag. De eerste uitgeschakelde speler beantwoordt de vraag in zijn allerbeste spookstem met 'ja' of 'nee'. De kaart wordt daarna afgelegd.

De Omroeper



Elke Burger droomt ervan om op een dag het prestigieuze uniform van de Omroeper te dragen, op zijn trommel te roffelen en het nieuws van de dag aan het gehele dorp te verkondigen.

Dit is een extra eigenschap die publiekelijk door de Burgemeester wordt toegekend aan een speler naar keuze. Deze taken kunnen echter niet gecombineerd worden en de Burgemeester kan dus niet zichzelf benoemen. Voordat het spel begint, kiest de spelleider een bepaald aantal gebeurteniskaarten (behalve de Spiritisme-kaarten) en geeft deze aan de Omroeper zodra deze benoemd is. Elke ochtend, vanaf de dag dat hij is aangesteld, vraagt de spelleider aan de Omroeper of hij iets aan te kondigen heeft. Als hij dit bevestigt, leest de Omroeper hardop een gebeurteniskaart naar keuze op, alsof het een publieke aankondiging is, en worden de gevolgen toegepast. De kaart wordt daarna afgelegd.

Op elk moment, na de aankondiging van een gebeurtenis en vóór de dorpsstemming, heeft de Burgemeester het recht om de aanstelling van de Omroeper in te trekken en een nieuwe speler te benoemen.

Tip voor de spelleider: Leg als je spelers onbekend zijn met Volle Maan, niet meer dan vijf kaarten opzij om aan de Omroeper te geven. En pas op: sommige kaarten zijn dodelijk!

Let op:

- Als een Omroeper gekozen wordt als de nieuwe Burgemeester, moet hij onmiddellijk zijn rol van Omroeper doorgeven aan een andere speler.
- Als de Omroeper uitgeschakeld is, kiest de Burgemeester zijn opvolger. De nieuwe Omroeper krijgt alle gebeurteniskaarten die nog niet gebruikt zijn door de vorige Omroepers.
- Als de Burgemeester uitgeschakeld wordt, mag de nieuwe Burgemeester onmiddellijk een nieuwe Omroeper kiezen of de huidige Omroeper behouden.

☛ Uitleg over het Toegewijde Dienstmeisje:

Als de door het dorp uitgeschakelde speler één van onderstaande karakters was, heeft dit deze gevolgen:

- **Een van de Geliefden:** het voormalige Dienstmeisje wordt geen Geliefde. Maar de andere Geliefde is door het verlies van zijn ware liefde zo ontroostbaar dat hij doodgaat van verdriet.
- **De Burgemeester:** het voormalige Dienstmeisje wordt geen Burgemeester. De uitgeschakelde speler, de voormalige Burgemeester, kiest onmiddellijk zijn volgende opvolger. **Let op: een speler kan nooit de titels van zowel Burgemeester als Omroeper dragen.**
- **De Omroeper:** het voormalige Dienstmeisje wordt geen Omroeper. De Burgemeester kiest onmiddellijk een nieuwe Omroeper en dit mag ook het voormalige Dienstmeisje zijn. **Let op: een speler kan nooit de titels van zowel Burgemeester als Omroeper dragen.**
- **Betoverd of besmet:** het voormalige Dienstmeisje wordt niet betoverd of besmet.

Als het voormalige Dienstmeisje één van onderstaande karakters was, heeft dit deze gevolgen:

- **Een van de Geliefden:** het voormalige Dienstmeisje kan haar eigenschap niet gebruiken!
- **De Burgemeester:** het voormalige Dienstmeisje is niet langer Burgemeester. Het voormalige Dienstmeisje, de voormalige Burgemeester, kiest nu onmiddellijk haar opvolger. De nieuwe Burgemeester kiest indien nodig de nieuwe Omroeper en dit mag ook het voormalige Dienstmeisje zijn. **Let op: een speler kan nooit de titels van zowel Burgemeester als Omroeper dragen.**
- **De Omroeper:** het voormalige Dienstmeisje blijft de Omroeper. Er worden geen nieuwe kaarten uitgedeeld, alleen de ongebruikte kaarten blijven over.
- **Betoverd of besmet:** het voormalige Dienstmeisje blijft betoverd of besmet.

Als het voormalige Dienstmeisje één van onderstaande karakters wordt, heeft dit deze gevolgen:

- **De Verschrikkelijke Sektariër:** het wordt zijn doel om het team waar- toe hij niet behoort uit te schakelen, dit is nu mogelijk het tegenover- gestelde team van het vorige team dat hij eerder probeerde uit te schakelen.
- **De Engel:** het is nog steeds te laat voor de Engel om alleen te winnen. Hij is nu een Gewone Burger.

- **De Ridder met het Roestige Zwaard:** deze rol werkt zoals gewoonlijk.
- **De Wolfshond:** hij kiest tijdens de volgende nacht waar zijn trouw ligt, door wel of niet samen met de Weerwolven te ontwaken. Het kan zijn dat dit besluit onmiddellijk een overwinning oplevert voor één van beide teams.
- **De Toneelspeler:** hij mag alleen de overgebleven kaarten gebruiken. Pech gehad als er geen kaarten meer over zijn...
- **Cupido:** tijdens de volgende nacht kiest hij twee nieuwe Geliefden. Dit kan betekenen dat er twee aparte setjes met Geliefden ontstaan, dat een Geliefde in een driehoeksverhouding komt (ongemakkelijk!) of dat de band tussen de bestaande Geliefden vernieuwd wordt.
- **Het Wolfskind:** hij kiest een nieuw rolmodel. Uiteraard zou dit dezelfde speler als voorheen kunnen zijn.
- **Een Broeder of Zuster:** hij zal niet weten wie de andere broers of zussen zijn. De anderen weten echt wel dat ze een nieuwe broer of zus in de familie hebben.
- **De Waarzegster:** ze mag alleen de overgebleven kaarten gebruiken. Pech gehad als er geen kaarten meer over zijn...
- **De Grote Boze Wolf:** tijdens de volgende nachten, nadat hij en de andere Weerwolven een slachtoffer hebben gekozen, mag hij een extra Burger verslinden, maar alleen zolang er geen Weerwolf uitgeschakeld is.
- **De Besmettelijke Oerwolf:** hij kan zijn eigenschap alleen gebruiken als de vorige Besmettelijke Oerwolf dit nog niet gedaan had.

- **De Fluitspeler:** tijdens de volgende nacht wordt hij opgeroepen door de spelleider die hem zal laten zien wie de betoverde spelers zijn. Hij betovert daarna twee nieuwe spelers.
- **De Stotterende Raadsheer:** er wordt een nieuw teken afgesproken met de spelleider.
- **Een Gewone Weerwolf:** hij zal de volgende nacht samen met de andere Weerwolven ontwaken.
- **De Witte Weerwolf:** hij zal de volgende nacht samen met de andere Weerwolven ontwaken, maar moet tot de volgende nacht wachten om zijn eigenschap als Witte Weerwolf te gebruiken.
- **Titus en zijn Dansende Beer:** de beer moet tot de volgende ochtend wachten om te kunnen grommen.
- **De Heks:** ze ontvangt beide toverdrankjes alsof ze ongebruikt zijn en mag deze vanaf de volgende nacht gebruiken.
- **De Vos:** hij mag zijn nieuwe eigenschap gebruiken, zelfs als de vorige Vos deze verloren had. Hij weet niet wie de vorige Vos met zijn eigenschap al aangewezen heeft.
- **De Genezer:** tijdens de volgende nacht mag hij dezelfde speler beschermen die de vorige nacht door de vorige Genezer gekozen is.
- **Een Gewone Burger:** deze rol werkt zoals gewoonlijk.
- **De Dorpse Dorpeling:** deze rol werkt zoals gewoonlijk.
- **De Ziener:** hij komt niet te weten wie de vorige Ziener bespioneerd heeft.

De auteurs willen voor deze uitbreiding graag bedanken:

Laurent Clavere, Maëva Da Silva, Cédric Di Noto,
Christine Deschamps, Bruno Faidutti, Anne Hermine,
Gregory Houdebine, Bertrand Vignon, de meiden van Quai
Vert en alle testspelers wiens namen we vergeten zijn tijdens
de drukte in de afrondende fase...

Artwork Karakters: Maëva da Silva & Christine Deschamps

Artwork Volle Maan: Alexios Tjoyas

Nieuw doosontwerp: Tom Vuarchex

Revisie Nederlandse editie: Kim Somberg
& Stefan Meeuwsen

© 2023 Asmodee Group

DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM
is een handelsmerk van Asmodee Group



Volgorde om karakters op te roepen

Aan het begin van het spel

- Verdeel het dorp in twee groepen
- De kaarten van de Waarzegster
- De kaarten van de Omroeper
- De kaarten van de Dief
- De kaarten van de Toneelspeler

's Nachts

- De Toneelspeler
- De Ziener
- De Vos
- De Genezer
- Alle Weerwolven, de Wolfshond (alleen eerste nacht), het Wolvenkind
- De Witte Weerwolf (elke tweede nacht)
- De Heks
- De Waarzegster
- De Fluitspeler
- Betoverde spelers
- De Twee Gezusters en/of Drie Gebroeders (alleen met ervaren spelers)

Karakters die alleen tijdens de eerste nacht opgeroepen worden

- De Dief
- Cupido
- De Geliefden
- De Stotterende Raadsheer
- De Twee Gezusters en/of Drie Gebroeders
- Het Wolvenkind
- Titus en zijn Dansende Beer en daarna de gebruikelijke nachtkarakters

Overdag

- Onthulling van de slachtoffers
- Grom van de beer
- Het Medium
- De Omroeper
- Discussie
- **Stemming**
- **Het Toegewijde Dienstmeisje**
- **Eventuele tweede stemronde** (als de Stotterende Raadsheer dit bepaalt)
- De Engel (alleen tijdens de eerste stemming)
- Nieuwe nacht etc.