

Rollen van Weerwolven Extreme

In volgorde van publicatie op www.waspstrips.net:

Eerste rijtje kaartjes:

- De Weerwolf: wordt elke nacht wakker om, samen met de andere weerwolven, iemand te doden terwijl de andere personages slapen.
- Tweede weerwolf: idem.
- Burger: weerloze prooi voor de weerwolven. De burgers kunnen wel, net als alle personages, bij het ochtendkrieken, een inwoner van het dorp naar keuze lynchen. Die sterft dan.

2de rijtje kaartjes:

- De Heks: kan één keer iemand tot leven wekken die 's nachts is gedood en één keer zelf iemand doden.
- De Jager: mag iemand mee nemen in zijn graf.
- Jaagster: idem.

3de rijtje kaartjes:

- De weerkat: wordt 's nachts een kat en heeft dan negen levens. Overdag is zij een gewone burger en kan ze dus wel gelyncht worden
- Cupido: duidt in het begin van een spel een koppeltje aan. Deze twee kunnen niet overleven zonder elkaar.
- De Ziener: mag elke nacht naar een rol van iemand anders kijken.

4de rijtje kaartjes:

- Michaël: mag elke nacht iemand beschermen. Deze persoon kan dan door niets sterven die nacht. Kan ook één keer zichzelf beschermen.
- Het Spiekend meisje: heeft de toestemming om te spieken als de weerwolven 's nachts wakker worden.
- De Zondebok: heeft 'voorrang' als er een ex aequo is bij de lynchpartij (zelfs als eigenlijk niemand de zondebok dood wil).

5de rijtje kaartjes:

- De onrustzaaier: kan één keer in het spel opstaan en zeggen 'ik verwissel van plaats met.. jou'. Vervolgens moeten beiden personen fysiek van plaats wisselen en dus ook van rol, compleet met geschiedenis (koppeltje, hater, frankenstein...)
- Onschuldig meisje: lichtekooi die elke nacht bij iemand anders onder de lakens kruipt. Als weerwolven of heks 's nachts bij haar binnenvallen, is zij dus veilig. Maar als haar bedgenoot die nacht het slachtoffer is, sterft zij ook.

2de reeks kaartjes (tekeningen van zoon en dochter):

- De Witte Weerwolf: gaat samen met de andere weerwolven elke nacht op moordtocht. Maar bovendien wordt hij of zij de helft van de nachten nog een keer wakker worden om iemand extra te doden. Zijn doel is iedereen doden, inclusief de andere weerwolven en dus alleen te overleven. De andere weerwolven weten niet wie de witte weerwolf is.
- De Ridder: is één keer in het spel beschermd tegen de weerwolven (en alleen tegen hen).
- Frankenstein: telkens wanneer iemand gelyncht is, mag Frankenstein even wakker worden om de rol van de vermoorde te bekijken. Op basis daarvan kan Frankenstein beslissen hem/haar opnieuw tot leven te wekken. Die persoon wordt dan 'het monster van Frankenstein' en dus 'slaaf' van dokter Frankenstein. Het monster weet wie zijn meester is en volgt die ook gedwee bij de lynchpartijen. Als Frankenstein sterft, volgt het monster hem

bovendien ook in de dood.

2de rijtje kaartjes:

- Bedplasser: moet heel de nacht 'psssst' zeggen. Kan één keer in het spel iemand anders “onderplassen”. Die persoon moet dan zijn/haar lakens gaan verversen en kan die nacht zijn/haar rol niet uitvoeren.
- De Schone Slaapster: verkiest in het begin van het spel iemand anders tot haar prins. Valt vervolgens in slaap. Dat houdt in dat ze geen 2de rol kan uitvoeren (dit is enkel als je speelt met meerdere rollen per speler). De betovering wordt pas opgeheven als de hypnotiseur of de dief haar kaartje omwisselen voor het prinsenkaartje. Als dat eens gebeurd is, kan ze een bijzondere gave gebruiken: de verteller verklapt haar elke nacht de identiteit van een personage naar haar keuze.
- De Hypnotiseur: verwisselt elke nacht twee kaartjes. (Niet zichzelf.)

3de rijtje kaartjes:

- De Doodgraver: staat theoretisch gezien aan de kant van de niet-weerwolven, maar zal in praktijk toch blij zijn als er een niet-weerwolf sterft. Per dode verdient hij of zij 1/3^e leven extra. (Niet bij weerwolven, die worden niet begraven.)
- De Dief: ruilt elke nacht zijn dief-kaartje met dat van iemand anders.
- Eris: duidt in het begin van het spel een hater en een gehate aan. Doel van de hater is zijn vijand naar de andere wereld te helpen. Als dat gebeurt, mag hij zelf een nieuwe hater en gehate aanduiden. Als alleen Eris en haters nog overblijven in het spel, winnen zij. De gehatene kan de hater doden door hem of haar te ontmaskeren.