

Weerwolven in Donker Lichtstad

Algemene regels

- Een dag in het echt staat gelijk aan een dag in het spel.
- Het is verboden om de berichten van de spelleider te kopiëren of voor te lezen aan een andere speler. Als hierachter gekomen wordt, zal deze speler die deze regel overtreedt onmiddellijk sterven.
- Het is verboden om aan anderen te laten zien in welke kanalen je zit.
- Op de eerste dag mag er op 'niemand gestemd worden' bij de lynch.
- Aties in de nacht zijn altijd vóór de lunch en besmet-aanval van de Weerwolf

Om het spel op te zetten

- De spelleider verdeelt vooraf het spel alle rollen, en stuurt naar iedereen zijn/haar rol voor het spel.
- De Weerwolven worden toegevoegd aan het #Weerwolven kanaal in Discord.
- Als er specifieke rollen een Discord kanaal nodig hebben, kan deze worden toegevoegd.

Burgemeesterschap

- De Burgemeester wordt op de eerste dag bepaald door de spelers. Dit wordt gedaan met een stemming.
- Spelers kunnen een campagne voeren in het #campagne kanaal in Discord.
- De Burgemeester heeft de doorslaggevende stem bij een lynch bij een gelijk aantal stemmen.
- Het Burgemeesterschap wordt overgedragen als de Burgemeester dood is.

Stemmen

- Als je hebt gestemd, kan je je stem niet meer aanpassen!
- Niet stemmen als je dit wel had kunnen doen, resulteert in een stem tegen jezelf!
- De deadline voor het stemmen wordt bepaald door de spelleider.
- De meeste stemmen gelden. Als er een gelijk aantal stemmen zijn, dan heeft de Burgemeester de doorslaggevende stem.
- Na de deadline van het stemmen worden de stemmen gepubliceerd in de krant.
- Als iedereen voor de deadline al heeft gestemd, kan de uitslag al in de publiekelijke krant gezet worden.

Genezing

Het genezen van spelers wordt voornamelijk gedaan door het gebruik van levenselixirs. Deze elixirs kunnen worden gebruikt om ziektes te genezen en om het Benzine Douche effect van de Pyromaan te verwijderen.

Ziektes

- Een zieke speler kan niet aanwezig zijn bij het stemmen.
- Zieke spelers kunnen worden genezen door een levenselixir.
- Het is belangrijk dat je altijd probeert te stemmen ook als je de berichtgeving hebt gekregen dat je ziek bent. Je kan namelijk een gehyponotiseerd bericht ontvangen dat je ziek bent. Terwijl je dat eigenlijk helemaal niet bent.

Bevroren effect

- Bevroren spelers kunnen wel stemmen
- Bevroren spelers kunnen niet hun actie uitvoeren
- Het is belangrijk dat je altijd probeert je actie uit te voeren als je dat wilt, ook als je de berichtgeving hebt gekregen dat je bevroren bent. Je kan namelijk een gehyponotiseerd bericht ontvangen dat je bevroren bent. Terwijl je dat eigenlijk helemaal niet bent.

Hypnose

Hypnotiserende berichten in het spel zul je ontvangen van de spelleider. Er zal niet vermeld zijn dat je gehyponotiseerd bent.

- Je bent ziek
- Je bent beter
- Je bent bevroren
- Je bent vannacht ondergedompeld in benzine
- Je hebt jezelf vannacht succesvol beschermd
- Je actie is vannacht geblokkeerd
- Je bent vannacht geteleporteerd
- Je bent vannacht behekst
- Droom geven die niet klopt

Voorbeeld: stel je wordt wakker en ziet dat je ziek bent. Dan zou dat betekenen dat je niet meer kan stemmen bij de eerstvolgende lynch. Maar het kan ook een hypnose bericht zijn. Probeer dus altijd als je dat wilt je actie uit te voeren. Als je namelijk echt ziek bent zal de stem niet meetellen, ben je dat niet dan telt de stem wel mee.

Dromen

- Dromen zijn berichten die een speler kan ontvangen van de spelleider. Een droom kan kloppende of valse informatie bevatten maar niet gemixt. Dromen zullen gebaseerd zijn op relevante gebeurtenissen van het seizoen. en er kan gebruik worden gemaakt van cryptische hints.

De Lynch

- De Burgemeester heeft de doorslaggevende stem als de uitslag gelijk is.

De Krant

- De krant wordt vooral gebruikt om de stemming openbaar te maken. Verder kan de krant nog gebruikt worden om cruciale informatie te delen zoals de vernietiging van het Wapen van Lävaten.

De Maan

- Normale maan op oneven nachten (1, 3, 5 etc.)
- Volle maan op even nachten (2, 4, 6 etc.)

De Lunch

- Er moet unaniem beslist worden door de Weerwolven wie er gelunched gaat worden, als dit niet gebeurt wordt er niemand opgegeten.

Wanneer is het spel afgelopen?

- Het spel kan op verschillende manieren afgelopen zijn, de spelleider zal controleren en aangeven wanneer het spel afgelopen is. als een rol zijn winconditie heeft bereikt wil dit nog niet zeggen dat het spel is afgelopen. pas als alle rollen hun winconditie niet meer kunnen behalen is het spel afgelopen.

Als een speler dood is

- Moet de speler een testament schrijven. Dit testament wordt door de spelleider gepubliceerd in het #mededelingen kanaal in Discord.
- Mag de speler niet meer meepraten met het spel. Subtiele hints geven of informatie doorspelen aan levende spelers is verboden.
- Wordt de speler in het #onderwereld kanaal in Discord toegevoegd.

Team Burgers

Wint als alle kwaadaardige rollen dood zijn.

Soulmates

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent samen met een andere speler een Soulmate. Jullie kunnen beiden niet geconverteerd worden en weten van elkaar dat jullie beiden goed zijn. Jullie kunnen gewoon onafhankelijk van elkaar stemmen en zullen niet beiden sterven als er een van jullie komt te overlijden.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Besmettelijke Weerwolf een Soulmate probeert te converteren krijgt de Besmettelijke Weerwolf de melding dat het niet gelukt is. De Besmettelijke Weerwolf behoudt zijn besmetting aanval.

Rechter

Alliantie: Burgers - Goed

De Rechter mag eenmalig zijn veto uitspreken over de lynch uitslag. Dit doet hij vóór de betreffende lynch een privébericht naar de spelleiding te sturen. In plaats van dat de speler met de meeste stemmen wordt gelyncht, wordt de speler waar de rechter op stemt gelyncht.

Als jij je veto wilt uitspreken, moet jij dit in een privébericht naar de spelleider sturen voordat de stemming gesloten is.

Informatie voor de spelleider:

- *De Rechter kan niet zijn veto uitspreken als hij ziek is.*
- *De Handelaar kan de veto onderhandelen*
- Als de Rechter niet weet dat hij ziek is zal de spelleider moeten zeggen dat de veto is geblokkeerd. Je veto vervalt niet en kun je eventueel op een later tijdstip inzetten.
- De Veto wordt alleen bekendgemaakt door middel van de krant.
- Als de Elementalist zijn 'Lucht' element gebruikt op de Rechter kan hij bij de eerstvolgende stemming niet zijn veto uitspreken.
- De Beschermengel beschermt zijn bondgenoot ook tegen de veto.

Rode Raaf

Alliantie: Burgers - Goed

Jij kan om de twee nachten een anonieme dreigbrief ophangen aan een van de gebouwen van de spelers, de bewoner van dit gebouw krijgt hierdoor in de stemming één extra stem tegen.

Deze stem wordt als anoniem genoteerd in de krant.

Stuur een privébericht naar de spelleider bij wie je deze dreigbrief op wilt hangen.

Informatie voor de spelleider:

- *Als de Rode Raaf sterft, blijft zijn dreigbrief hangen en telt die stem nog mee voor de volgende stemming.*
- *Als de Rode Raaf ziek is kan hij geen dreigbrief ophangen.*
- *Als de Visser zich beschermt tegen de Wicca kan De Rode Raaf geen dreigbrief ophangen bij de Visser. Jij vindt het namelijk ook te erg stinken.*

Barbier

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een specialist op het gebied van haren knippen. jarenlang heb jij de burgers van Donker Lichtstad voorzien van nieuwe en mooi kapsels. deze handelingen heb jij verbeterd en met je verbeterde apparatuur kun jij nu ook wolven scheren.

Je kan 3 nachten een speler aanwijzen. als deze speler een wolf is zal hij worden geschoren, als het geen wolf is wordt hij niet geschoren.

Een geschoren wolf verandert in een normale weerwolf. (dit wil zeggen dat weerwolven met een speciale rol zoals sjamaan weerwolf zullen veranderen in de normale weerwolf rol.)

Stuur een privébericht naar de spelleider wie je wilt scheren.

Informatie voor de spelleider:

- *Alle weerwolven die zijn geschoren door de Barbier veranderen naar een standaard weerwolf.*
- *Kleine welp en dierenliefhebber blijven dezelfde rol nadat zij geschoren zijn.*
- *De Barbier zijn actie zal alsnog doorgaan ook al wordt het target beschermd door een Schildwacht.*
- *De Barbier zijn actie zal alsnog doorgaan ook al wordt het target beschermd door een Beschermengel*
- *Als de Barbier zijn actie gebruikt op de Schaapherder zal de schaapsherder de volgende dag te horen krijgen dat een van zijn schapen is geschoren.*

Slet

Alliantie: Burgers - Goed

Jij vertoeft elke nacht in een ander huis, als de Weerwolven de slet willen opeten, gaat er niemand dood. Eten de Weerwolven degene op waarbij de slet het gezellig heeft, sterven deze beiden.

Beperking: Je mag maar 1x langs bij elk persoon.

Als je bij iedereen een nacht hebt doorgebracht; wordt het gereset en kun je overal weer terecht..

Stuur een privébericht naar de spelleider bij wie je langs wilt. Als je dit niet doet wordt je door de spelleider in het huis geplaatst met de eerstvolgende speler in het alfabet waar je nog niet bij langs bent geweest.

Informatie voor de spelleider:

- *Als de Slet bij een weerwolf schuilt kan deze geen lunch uitvoeren.*
- *Als de Slet bij De Ziener of Sjamaan wolf schuilt kunnen zij hun zien actie niet uitvoeren. Ze moeten hiervoor alleen zijn.*
- *Als de Slager de Slet aanvalt gebeurt er niets.*
- *Als de Slager de speler aanvalt waarbij de slet onderduikt, sterft alleen de aangevallen speler.*
- *Als de Duistere Toveraar de Slet vervloekt gebeurt er niets.*
- *Als de Duistere Toveraar de speler vervloekt waarbij de Slet onderduikt, worden zowel deze speler als de Slet vervloekt.*
- *Als de Slet schuilt bij de Ridder en deze wordt aangevallen door de Weerwolven, blijft de Ridder leven als deze nog een harnas heeft. Maar de Slet sterft wel.*
- *Ondanks de stank kan de Slet bij de Visser schuilen.*
- *Als de Rode Raaf een dreigbrief ophangt bij de speler waar de Slet onderduikt. Krijgen zowel deze speler als de Slet een extra anonieme stem bij de volgende lynch.*
- *Als de Rode Raaf een dreigbrief ophangt bij de slet gebeurt er niets.*

- Als de Transporter de zijn actie op de Slet uitvoert zal de slet worden getransporteerd. als dit is gedaan kan de Slet alsnog haar actie uitvoeren.
- Als de Slet schuilt bij een speler die wordt beschermd door een Schildwacht. Wordt de Slet ook beschermd.
- Als de Slet schuilt bij een speler die wordt beschermd door een Beschermengel. Wordt de slotenSlet ook beschermd
- Als de Slet schuilt bij een speler die is opgesloten door het gouden slot. Worden alle acties op de Slet ook geblokkeerd
- Als de Slet schuilt bij de Uitkijk dan wordt de actie van de Uitkijk gestopt.
- Als de Slet bij de Laborant schuilt, kan de Laborant wel een drankje mixen maar niet inzetten.
- Als de Slet schuilt bij een speler die een gehyponotiseerd bericht ontvangt. Zal zij hetzelfde bericht ontvangen.
- Als de Slet een gehyponotiseerd bericht ontvangt gebeurt er niks.
- Als de Eclectische Toveraar de Slet checkt en de Slet schuilt bij een Wicca. Dan zal de Eclectische tovenaar in het discord kanaal van de Wicca worden toegevoegd.

Transporter

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een technicus als het gaat om vervoering van goederen. Je weet precies wat je nodig hebt om een product van A naar B te krijgen.

elke nacht kun jij twee personen van plek verwisselen door jouw ondergrondse infrastructuur. Hierdoor zal persoon 1 in het huis van persoon 2 terecht komen en visa versa.

Alle Targets die op persoon 1 zijn gezet zullen worden uitgevoerd op persoon 2 en alle acties die op persoon 2 zijn gezet zullen worden uitgevoerd op persoon 1.

Stuur een privébericht naar de spelleider Welke twee personen jij wil verwisselen.

Info voor spelleider

- Alle Bescherm acties die op persoon 1 zijn gezet gelden nu voor persoon 2 en andersom.
- Alle Dodelijke acties die op persoon 1 zijn gezet gelden nu voor persoon 2 en andersom.
- Als de Visser wordt getransporteerd zal hij zijn bescherming verliezen. de speler die zich nu in het huis van de visser bevindt is wel beschermd
- Als de Transporter zijn actie uitvoert op de Laborant, dan kan de Laborant geen drankjes mixen.

Spiegelbaar

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een meester in het blokkeren van acties. Jij kan een actie van een speler in de nacht weerkaatsen. Als de gespiegelde speler van plan was om s'nachts een actie uit te voeren, dan zou deze actie op zichzelf uitgevoerd worden. Als iemand twee acties uitvoert terwijl deze gespiegeld wordt, wordt random één van deze acties weerkaatst. Je kan niet twee keer achter elkaar dezelfde speler spiegelen.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin de speler die je wilt spiegelen die nacht.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Weerwolf gespiegeld wordt als er iemand gelunched zou worden die nacht, luncht hij zichzelf in de nacht. Als er meer Weerwolven zijn lunchen deze nog steeds de speler die ze uit hadden gekozen.
- Als de Besmettelijke Weerwolf gespiegeld wordt als deze op het punt stond iemand te besmetten, wordt de Besmettelijke Weerwolf de volgende dag een Witte Weerwolf.
- Als de Duistere Tovenaar gespiegeld wordt als hij iemand wilt vervloeken, vervloekt de Duistere Tovenaar zichzelf in de nacht.
- Als de Schildwacht gespiegeld wordt als hij iemand beschermt, beschermt de Schildwacht zichzelf die nacht.
- Als de Slager gespiegeld wordt als deze een aanval met zijn Slachtmes wilt doen, vermoord de Slager zichzelf die nacht.
- Als de Slotenmaker gespiegeld wordt op het moment dat hij iemand wilt opsluiten, sluit de Slotenmaker zichzelf op die nacht.
- Als de Zwarte Raaf gespiegeld wordt op het moment dat hij een dreigbrief wilt ophangen, hangt de Zwarte Raaf een dreigbrief bij zichzelf op die nacht.
- Als de Ziener gespiegeld wordt als deze iemand zijn rol wilt inspecteren, inspecteert de Ziener zichzelf die nacht.
- Als de Beschermengel gespiegeld wordt als deze een bescherm actie uitvoert, beschermt de Beschermengel zichzelf voor die nacht en lynch.
- Als de Sjamaan Wolf gespiegeld wordt als deze een speler inspecteert, inspecteert de Sjamaan Wolf zichzelf die nacht.
- Als de Sherrif wordt gespiegeld zal hier altijd Onschuldig uitkomen aangezien hij dat zelf is.
- Als de Slet gespiegeld wordt als deze iemand bezoekt, gebeurt er niets.
- Als de Muzikant gespiegeld wordt als deze een droom verstuurd, gebeurt er niets, deze droom is namelijk in de middag al verstuurd.
- Als de Spiegelaar een speler spiegelt die meer dan één actie uitvoert in de nacht: zal willekeurig één van deze acties geblokkeerd worden.
- De Spiegelaar kan ook items die in de nacht gebruikt worden weerspiegelen.
- Als de Barbier gespiegeld wordt scheert hij zichzelf en gebeurt er niks.
- Als de Schaapsherder gespiegeld wordt zullen alle schapen die in bezit zijn van de schaapsherder worden verdubbeld
- Als de Uitkijk wordt gespiegeld zal hij zichzelf de hele avond in de gaten houden.
- Als de Necrotoof wordt gespiegeld zal hij aan zichzelf vastkleven.
- Als de Elementalist wordt gespiegeld zal hij het uitgekozen Element op zichzelf gebruiken.
- Als de Hypnotiseur wordt gespiegeld zal hij het uitgekozen bericht zelf ontvangen.
- Als de Visionair wordt gespiegeld zal hij 3x zichzelf controleren.
- Als de Geestenbezweerder wordt gespiegeld zal hij de actie van de gestorven burger op zichzelf uitvoeren.
- Als de Eclectische Tovenaar wordt gespiegeld zal hij zichzelf checken. Hij zit nog niet bij het Wicca pact en zal dus niet worden toegevoegd.
- Als het Konijn gespiegeld wordt zal hij 4x zichzelf inspecteren.

- Als de Pyromaan gespiegeld wordt zal hij zichzelf onderdompelen met benzine. als hij van plan was het vuur aan te steken. Dan zal dat alsnog gebeuren.

Muzikant

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent het muzikale talent van Donker Lichtstad! Met je magische melodieën kan jij mensen betoveren.

De persoon waar jij op stemt bij de lynch krijgt een droom van jouw magische tonen. Deze droom bevat informatie die klopt of niet klopt.

Voor de lynch bepaal jij of de droom kloppende of valse informatie bevat.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Muzikant op niemand stemt op dag 1, zal ook niemand een droom krijgen.*
- Als de Muzikant niet optijd doorgeeft of de droom kloppende of niet kloppende informatie moet bevatten, wordt het 50/50 bepaald met een randomizer.*

Schildwacht

Alliantie: Burgers - Goed

Gewapend met je grote schild loop jij door Donker Lichtstad. Jij bent een beschermer die net zoals de andere burgers het kwaad van Donker Lichtstad wil verjagen.

Jij mag elke nacht een speler kiezen die je die nacht beschermt tegen de Weerwolven. Als de Weerwolven de speler aanvallen die jij beschermt, sterft er niemand. Jij mag als Schildwacht niet twee nachten achter elkaar dezelfde persoon beschermen.

Ook kan je niet jezelf beschermen tegen de Weerwolven.

Als de Weerwolven jou aanvallen terwijl je iemand beschermt, ga jij wel dood.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin wie je wilt beschermen.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Schildwacht een geliefde beschermt, kan deze nog steeds sterven uit liefdesverdriet.*
- Als de Schildwacht de Vluchteling beschermt terwijl deze bij iemand onderduikt beschermt de Schildwacht de eigenaar van het huis + de vluchteling.*

Druide

Alliantie: Burgers - Goed

Jij weet alles af van de mogelijke ziektes in Donker Lichtstad. Om dit tegen te gaan ben jij je gaan specialiseren in levenselixers die ziektes kunnen genezen, hiervan heb je drie gemaakt.

Deze elixers kan je overdag gebruiken (ook op jezelf). Dit doe je door de spelleider een privébericht te sturen met de persoon die je het elixer wilt geven.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Druïde sterft en nog elixers over heeft, mag hij deze afgeven aan een andere speler.

Slotenmaker

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een specialist op het gebied van sloten. Jij kan elke nacht iemands huis op slot doen. Dit slot zorgt ervoor dat iemand zijn actie(s) s'nachts niet kan uitvoeren. Ook ben je in bezit van een gouden slot, deze kan je 1x in het spel gebruiken. Dit gouden slot zorgt ervoor dat alle acties op en van die persoon niet door zullen gaan.

Beperking:

- Je kan niet twee nachten achter elkaar hetzelfde huis op slot doen.
- Je kan niet je eigen deur op slot doen.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin de speler die je wilt opsluiten die nacht.

Informatie voor de spelleider:

- Als er nog maar één Weerwolf over is, stopt het slot op het huis van die Weerwolf de geplande lunch.*
- Als er een slot op een huis van een Weerwolf zit terwijl er meer nog meer Weerwolven in het spel zitten, dan gaat de lunch gewoon door.*
- Als de Besmettelijke Weerwolf is opgesloten als deze op het punt staat om iemand te besmetten, dan gaat zijn actie niet door in die nacht. De Besmettelijke Weerwolf behoudt wel zijn besmetting aanval. De Lunch gaat wel door als er nog andere Weerwolven in het spel zijn.*
- Zienende rollen gaan s'nachts niet hun huis uit en kunnen dus gewoon hun actie blijven gebruiken als er een slot op hun deur zit.*
- Als de Slotenmaker zijn actie gebruikt op de Uitkijk dan zal de actie van de uitkijk gewoon doorgaan.*
- Als de Slotenmaker zijn actie gebruikt op de Laborant dan kan de Laborant nogsteeds drankjes mixen*
- Als de Slotenmaker zijn actie gebruikt op de Beschermengel dan kan de beschermengel alsnog zijn actie uitvoeren.*

Ridder

Alliantie: Burgers - Goed

Jij hebt een erg sterk harnas, en kan hiermee één aanval van de Weerwolven of Slager overleven. Na deze aanval is je harnas wel kapot. De Weerwolven of de Slager krijgen niet te weten waarom ze jou niet konden vermoorden. Als het harnas kapot is, ga je wel dood bij de volgende aanval van de Weerwolven of Slager.

Informatie voor de spelleider:

- De Weerwolven krijgen een bericht dat hun aanval niet is gelukt in het #Weerwolven kanaal in Discord.*
- De Slager krijgt geen bericht dat de aanval niet is gelukt is. Hij krijgt alleen te horen dat zijn mes versleten is en niet meer gebruikt kan worden.*

- De Jager kan de Ridder wel in één keer vermoorden ook al heeft hij zijn sterke harnas nog als bescherming om.

Handelaar

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent dé zakenman van Donker Lichtstad! Je bent een expert op het gebied van onderhandelen en graantjes meepikken van succesvolle ondernemingen.

Jij kan 1x kiezen de persoon met de meeste stemmen op de lynch vrij te handelen. Dit kun je ook op jezelf doen als jij dood gestemd wordt (als je dit op jezelf doet krijgt iedereen te weten dat jij de handelaar was). Jij krijgt dus te weten voor dat degene dood is wie de meeste stemmen heeft tegen gekregen. Je hebt maximaal een uur na de stemming sluit.

Informatie voor de spelleider:

- als de handelaar nog niet eerder is gelynched zal hij blijven leven als er een veto wordt uitgesproken.

Visser

Alliantie: Burgers - Goed

Al sinds je geboorte ben jij geobsedeerd met het zeeleven. Elke dag hengel jij wel een joekel uit het water en gebruik jij deze om jezelf te verdedigen.

Jij kan je elke avond verdedigen tegen alle acties van de weerwolven, of alle acties van de wicca.

Als jij heel je dagvangst op een hoop legt voor je huis zullen de weerwolven genoeg nemen met de vis en jouw niet meer opeten.

kies jij ervoor om de dagvangst om je huis te verspreiden dan wil de wicca nog niet eens in de buurt komen door de stinkende vislucht.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin het team waartegen jij je wilt verdedigen (weerwolven of wicca)

Informatie voor de spelleider:

- Als de visser wordt getransporteerd blijft de bescherming bij zijn huis liggen en is de visser niet meer beschermd.

- Ondanks de stank kan de Slet bij de Visser schuilen.

- Als de Uitkijk het huis van de visser inspecteert krijgt hij ook te horen dat er veel vis om het huis lag.

- Als de Visser zich beschermd tegen de Wicca kan De Geestenbezweerder zijn actie nooit uitvoeren bij de Visser.

Ziener

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een burger van Donker Lichtstad met een hele bijzondere kracht die je van je grootouders hebt geleerd. Van je opa heb je een hele bijzondere Magische Bol gekregen. Jij kan in een stille nacht in deze Magische Bol kijken, om achter de rol van een andere speler te komen. Daarnaast geeft de Magische Bol aan of deze speler geïnfecteerd is of niet. Dit kan je één keer per nacht doen. De Magische Bol kan je maximaal 3x gebruiken in het spel.

Als je in de Magische Bol wilt kijken, moet je de spelleider een privébericht sturen met wie je wilt inspecteren. Je mag zelf beslissen welke speler je wilt inspecteren en in welke nacht je dit wilt doen.

Informatie voor de spelleider:

- *Als de slet bij de Ziener schuilt, kan de Ziener de Magische Bol die nacht niet gebruiken, omdat de Ziener de Magische Bol alleen kan gebruiken als niemand meekijkt.*
- *Als de Ziener de Wolfshond inspecteert met de Magische Bol wordt deze als Weerwolf gezien.*
- *De Ziener hoeft niet zijn huis uit om zijn target te inspecteren.*
- *Als de Ziener de Eclectische Tovenaar inspecteert voordat hij bij het wicca pact zit zal hij een random burger rol te zien krijgen die niet in het spel zit.*

Uitkijk

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een echte snitch. Altijd met je verrekijker zit jij voor het raam het gedrag van je medeburgers te observeren.

Jij kan elke nacht een speler aanwijzen die jij in de gaten wilt houden. De volgende dag krijg jij te horen welke spelers allemaal zijn langs geweest bij jouw desbetreffende target.

Stuur een privébericht naar de spelleider welke persoon jij deze nacht wilt observeren.

Informatie voor de spelleider:

- *Als jouw target wordt getransporteerd blijf jij hetzelfde huis in de gaten houden.*
- *Als de Uitkijk het huis van de visser inspecteert krijgt hij ook te horen dat er veel vis om het huis lag.*
- *Als de Slet schuilt bij de Uitkijk dan wordt de actie van de Uitkijk gestopt.*
- *Als de Uitkijk wordt gespiegeld zal hij zichzelf de hele avond in de gaten houden.*
- *Als de Slotenmaker zijn actie gebruikt op de Uitkijk dan zal de actie van de uitkijk gewoon doorgaan.*

Schaapsherder

Alliantie: Burgers - Goed

In paniek ben je . . . de hele dag! Je weet echt niet meer wat je moet doen sinds het kwaad is toegenomen in Donkerlichtstad. Je enigste bezit zijn schapen, maar dat brengt je op een idee.

Je hebt nog 5 schapen die je kan missen. deze schapen kun jij 's nachts buiten laten grazen. Dit is jouw enigste informatiebron, en het werkt!

voor elke weerwolf die in het spel zit zal er een schaap worden vermoord. En voor elke slager die in het spel zit zal ook een schaap worden vermoord.

Wees slim met het plaatsten van je schapen en laat het niet voor niks zijn!

Stuur een privébericht naar de spelleider waarin staat hoeveel schapen jij buiten wilt plaatsen. Jij krijgt de volgende dag te horen hoeveel van jouw buitengeplaatste schapen zijn doodgegaan.

Informatie voor de spelleider:

- Een dierenliefhebber of een kleine welp zullen geen schaap eten.
- Een Hongerige wolf eet 2 schapen op.
- Een Slager doodt altijd een schaap op ook als hij/zij zijn actie niet uitvoert. als de Slager dood is zal hij geen schaap doden.
- Als de Geestenbezweerder de Slagers Actie uitvoert zal hij ook een schaap opeten als deze buiten staat.
- Als de Barbier zijn actie gebruikt op de Schaapherder zal de schaapsherder de volgende dag te horen krijgen dat een van zijn schapen is geschoren.

Sheriff

Alliantie: Burgers - Goed

Jouw motto is "beter iets dan niets." ~ en zo is het maar net!

jij weet ook wel dat je niet de beste bent wat betreft het onderzoeken. maar dat jouw gut feeling je nooit in de steek laat dat weet je als geen ander.

Je kan elke nacht een speler aanwijzen waarvan jij wilt weten of ze schuldig of onschuldig zijn.

Schuldig= Weerwolven, Wicca en wolfshond

Onschuldig= De rest van de rollen.

Informatie voor de spelleider:

- Een Dierenliefhebber behoort ook tot weerwolven en is schuldig.
- De welp is onschuldig als hij nog niet getransformeerd is, daarna wordt hij wel schuldig.
- Als een Eclectische Tovenaar nog niet bij het Wicca pact is aangesloten wordt deze rol als onschuldig gezien.

- *Jij moet je huis verlaten om je actie uit te kunnen voeren.*

Jager

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een normale burger van Donker Lichtstad. Als kind heb jij veel gespeeld in de bossen dichtbij Donker Lichtstad. Hier jaagde je altijd op het wild met het jachtgeweer dat je van je vader gekregen had.

Jij bent de Jager en kan iemand meenemen in je dood. Jij moet op voorhand doorgeven wie je wil vermoorden, dit kan je altijd aanpassen zolang je leeft. Je kan er ook voor kiezen om niemand te vermoorden. Als je niemand hebt aangegeven, zal je niemand vermoorden.

Informatie voor de spelleider:

- *Het is toegestaan om de Jager een schietlijst te laten maken voor het geval dat zijn/haar eerste keuze al op een andere manier sneuvelt. Als er geen levenden op de schietlijst staan, zal er 'in de lucht geschoten' worden.*

- *Wanneer een Jagerschot niets meer kan veranderen aan de uitkomst van het spel (welke alliantie wint), dan zal dat schot niet meer uitgevoerd worden.*

Slager

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een normale burger van Donker Lichtstad met een succesvolle slagerij
Jij zorgt voor het lekkere stukken vlees voor de burgers van Donker Lichtstad.

Jij mag met je gevaarlijke slachtmes eenmaal in het spel s'nachts een speler naar keuze vermoorden. Is de speler een Ridder, dan overleeft deze speler de aanval.

Stuur een privébericht naar de spelleider wie je wilt aanvallen met je slachtmes..
na een aanval is je mes versleten en kun je er niemand meer mee vermoorden.

Informatie voor de spelleider:

- *Als een Ridder wordt aangevallen door de Slager, krijgt de Ridder te horen dat zijn Harnas weg is door een aanval. Als de Ridder geen harnas meer had, zal deze sterven door de aanval.*

- *Als een Weerwolf wordt aangevallen door de Slager, krijgt de Weerwolf te horen dat hij is aangevallen, en is doodgegaan.*

- *Als de Slager de Slet aanvalt terwijl deze bij iemand anders schuilt, sterft deze niet. En kan de Slager het slachtmes nog een keer gebruiken.*

- *Als de Slager de speler aanvalt waarbij de slet onderduikt, sterft alleen de aangevallen speler.*

Laborant

Alliantie: Burgers - Goed

een echt proefkonijn dat ben je. Jarenlang heb jij je verdiept in het maken van drankjes waarvan de recepten geheim zijn gebleven. alleen jij bent in bezit van deze drankjes.

Je begint het spel met 4 elixers:

- Levens elixer
- Dodelijk elixer
- Hypno elixer
- Vries elixer

Deze elixers kun jij individueel niet inzetten en zullen gemixt moeten worden. Om de 2 dagen kun jij twee drankjes met elkaar mixen waarbij er een uniek drankje ontstaat. Deze drankes kun je opsparen en op hetzelfde tijdstip inzetten. De mixtable van de drankjes is als volgt:

Levenselixer + Dodelijk elixer = een elixer dat ervoor zorgt dat een speler altijd immuun is voor gif en duistere vloeken.

Levenselixer + Hypno elixer = een elixer dat ervoor zorgt dat een speler altijd immuun is voor valse berichten (verkeerde dromen en berichten van de hypnotiseur)

Levenselixer + Vries elixer = een elixer dat een speler geneest maar wel het bevroren effect geeft.

Dodelijk elixer + Hypno Elixer = een dodelijk gifelixer dat ervoor zorgt dat de speler niet weet dat hij ziek is.

Dodelijk elixer + Vries Elixer = een elixer dat gebruikt kan worden op een persoon die ziek is, degene die deze persoon ziek heeft gemaakt krijgt het bevroren effect voor twee dagen

Hypno elixer + Vries Elixer = een bevriesend drankje waarbij de persoon die bevroren is niet weet dat hij of zij bevroren is.

Stuur een privébericht naar de spelleider voor een persoon die jij deze nacht wilt betoveren met een drankje

Informatie voor de spelleider:

- Als de Slotenmaker zijn actie gebruikt op de Laborant dan kan de Laborant nogsteeds drankjes mixen.

- Als de Transporter zijn actie uitvoert op de Laborant, dan kan de Laborant geen drankjes mixen.

Krantenbezorger

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent de Krantenbezorger van Donker Lichtstad en zorgt ervoor dat iedereen op de hoogte is van het nieuws en de uitslag van de stemming.

Jij kan er voor kiezen om de krant niet te bezorgen waardoor niemand weet wie op wie heeft gestemd behalve jij. Dit kan je maar één keer doen.

Als jij ziek bent, bezorgt je de kranten ook niet, waardoor jij als enige de officiële uitslag van de stemming weet.

Stuur een privébericht naar de spelleider voor de desbetreffende lynch om ervoor te zorgen

dat de krant niet gepubliceerd wordt.

Wolfshond

Alliantie: Burgers - Goed

Jij bent een gewone burger van het dorp en mag net zoals de anderen meestemmen wie er gelynched moet worden.

Verder heb jij een speciale kracht: jij bent namelijk immuun voor ziektes, Dodelijk Gif en infecties.

Beperking: Als jij geïnspecteerd wordt door een zienende rol dan wordt jij als Weerwolf gezien. De Sjamaan Wolf ziet jou wel gewoon als Wolfshond.

Als jij geïnspecteerd wordt door de Visionair krijg je hier een melding van.

Team Weerwolven

Winnen als er alleen nog maar Weerwolven in het spel zitten.

Weerwolf Prioriteit

Weerwolven zullen niet als complete groep aanvallen maar zullen genummerd worden. Deze nummers worden met een randomizer toegewezen aan elke weerwolf.

Voorbeeld: Er zijn 4 weerwolven in het spel, deze krijgen een random nummer

- Weerwolf A = 2
- Weerwolf B = 4
- Weerwolf C = 1
- Weerwolf D = 3

Dit betekent dat Weerwolf C hoogste prioriteit heeft en op pad zal gaan voor de lunch. Als deze weerwolf komt te overlijden zal Weerwolf A nieuwe prioriteit krijgen enzovoorts.

Informatie voor de spelleider:

- Als de weerwolf met de hoogste prioriteit leeft maar niet kan lunchen door bijvoorbeeld een blokkeer actie. Dan zal de weerwolf met de eerstvolgende prioriteit de aanval inzetten.

Weerwolf

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij

samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Je wint het spel als de Weerwolven het spel winnen.

Ultimatum Weerwolf

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Verder verander jij elke derde nacht in een moordmachine en zul jij iedereen die jouw bezoekt vermoorden.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Barbier zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan. Dan gaat de barbier niet dood en verandert de Ultimatum Weerwolf in een normale Weerwolf.
- Als de Slet bij de Ultimatum Weerwolf schuilt tijdens volle maan dan sterft de slet.
- Als de Schildwacht zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf dan sterft de schildwacht **niet**.
- Als de Transporter zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Transporter.
- Als de Slotenmaker zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan Dan sterft de slotenmaker.
- Als de Sheriff zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Sheriff.
- Als de Slager zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Slager.
- Als de Duistere Tovenaar zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Duistere Tovenaar **niet**.
- Als de Necroroof zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Necroroof.
- Als de Elementalist zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan dan zal hij wel/niet sterven (Vuur = Elementalist sterft, De rest van de elementen blijft hij leven)
- Als de Hypnotiseur zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Hypnotiseur.
- Als de Visionair zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Visionair **niet**.
- Als het Konijn zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft het Konijn **niet**.
- Als de Heks zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de heks **niet**.
- Als de Geestenbezweerder zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan zal hij wel/niet sterven (ligt aan de actie die hij gebruikt)

- Als de Eclectische Tovenaar zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Eclectische Tovenaar **niet**.
- Als de Beschermengel zijn actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Beschermengel **niet**.
- Als de Pyromaan zijn onderdompel actie uitvoert op de Ultimatum Weerwolf tijdens volle maan dan sterft de Pyromaan.

Witte Weerwolf

Alliantie: **Weerwolven**/Geen - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Toch heb jij als Witte Weerwolf een ander plan voor ogen; jij wilt als enige in het spel achterblijven. Je zult daarom ook je mede-Weerwolven moeten vermoorden om te kunnen winnen. Het is belangrijk dat dit gebeurt voordat de laatste Burger, Wicca of neutrale rol dood gaat. Als jij uiteindelijk alleen nog maar met andere Weerwolven in leven bent, verlies je automatisch het spel.

Je wint het spel als je als enige speler overblijft.

Besmettelijke Weerwolf

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Verder heb jij als Besmettelijke Weerwolf een bijzondere kracht: Je kan éénmalig een andere speler in een Weerwolf veranderen. Deze speler verliest dan zijn oude rol en alliantie en wordt een gewone Weerwolf. Ook wordt deze speler toegevoegd aan het #weerwolven kanaal in Discord.

Jij mag zelf beslissen welke speler je wilt besmetten en in welke nacht dit gebeurt.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin de speler die je wilt besmetten.

Je wint het spel als de Weerwolven het spel winnen.

Informatie voor de spelleider:

- De speler die besmet wordt, zal toegevoegd worden aan het #Weerwolven kanaal.
- Een speler converteren kan naast een lunch gebeuren. De Besmettelijke Weerwolf kan dus twee acties in één nacht doen.

Sjamaan Wolf

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Verder heb jij als Sjamaan Wolf ziener-krachten. Jij kan om de twee nachten een speler inspecteren. Je krijgt dan de rol te zien van deze speler.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin de speler die je wilt inspecteren.

Informatie voor de spelleider:

- *De Sjamaan Wolf kan niet zoals de Ziener zien of een speler geïnfecteerd is of niet.*
- *Als de Slet bij de Sjamaan Wolf schuilt, kan de Sjamaan Wolf de Magische Bol die nacht niet gebruiken, omdat de Sjamaan Wolf de Magische Bol alleen kan gebruiken als niemand meekijkt.*
- *Als de Sjamaan Wolf de Wolfshond inspecteert met de Magische Bol wordt deze als gewoon als wolfshond gezien.*
- *De Sjamaan Wolf hoeft niet zijn huis uit om zijn target te inspecteren.*
- *Als de Sjamaan Wolf de Eclectische Tovenaar inspecteert voordat hij bij het wicca pact zit zal hij een random burger rol te zien krijgen die niet in het spel zit.*

Hongerige Weerwolf

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij mag voor elke nacht samen met de andere Weerwolven een persoon aanwijzen die in de nacht wordt geluncht. Om gemakkelijk met het Weerwolven team te communiceren, zit jij samen met alle andere Weerwolven in het #weerwolven kanaal in Discord. In dit kanaal wordt ook beslist wie er geluncht zal worden.

Verder heb jij als de Hongerige Weerwolf de mogelijkheid om de krant eenmalig op te eten. Hierdoor wordt deze niet gepubliceerd en weet alleen jij wie op wie gestemd heeft. De speler met de meeste stemmen wordt wel bekend gemaakt en nog steeds gelynched.

Je wint het spel als de Weerwolven het spel winnen.

Informatie voor de spelleider:

- *Als de Krantenbezorger beslist om de krant niet rond te brengen kan de Hongerige Weerwolf deze niet opeten. De Krantenbezorger heeft dan als enige de informatie over de uitslag, dit geldt ook als de Krantenbezorger ziek is.*
- *Een Hongerige Weerwolf eet altijd 2 schapen van de Schaapsherder.*

Kleine Welp

Alliantie: Neutraal/**Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij kijkt op naar de Weerwolven en hoe deze te werk gaan in Donker Lichtstad. Later als je

groot bent, wil je net zoals hen worden!

In de eerste nacht van het spel kies jij een andere speler die de rest van het spel jouw voorbeeld zal zijn. Als deze speler sterft, verander jij in een Weerwolf en wordt je toegevoegd aan het #weerwolven kanaal in Discord.

Informatie voor de spelleider:

- De Kleine Welp zit niet in het #Weerwolven kanaal in Discord totdat zijn/haar voorbeeld sterft.

Dierenliefhebber

Alliantie: **Weerwolven** - Kwaadaardig

Jij bent een normale burger van Donker Lichtstad. Toch sta jij aan de kant van de Weerwolven. Jij bent een grote liefhebber van deze diersoort en wilt niet dat deze uitsterft. Jouw doel is om de Weerwolven zoveel mogelijk te helpen. Jij wint het spel als de Weerwolven winnen, maar jij weet niet wie de Weerwolven zijn.

Bij elke stem die je uitbrengt tijdens de lynch krijg je te weten of je op een weerwolf hebt gestemd of niet. als dit het geval is krijg je precies te weten wat voor soort weerwolf hij/zij is.

Informatie voor de spelleider:

*- De Dierenliefhebber wordt niet toegevoegd aan het #Weerwolven kanaal in Discord.
- Als er geen Weerwolven/Kleine Welp meer zijn en de Weerwolven niet meer kunnen winnen, kan jij dat ook niet meer en zal de Dierenliefhebber automatisch sterven.*

Wicca Pact

Winnen als er alleen nog maar Wicca's in het spel zitten.

Wapen van Lävaten

Een mythisch wapen geadoreerd door het wicca pact. Niemand heeft het wapen ooit vastgehouden en er gaan al jaren verhalen rond dat het wapen bestaat. Maar bewijs is er nog nooit geweest.

Bewoners van Donker Lichtstad zien het als een fabeltje en de mensen die er in geloven worden nogal raar aangekeken.

Het Wapen kan een willekeurige speler van het Wicca pact sterker maken.

Het Wapen van Lävaten zal in het begin van het spel bij een willekeurig persoon worden geplaatst. Niemand weet dit inclusief de persoon met het wapen. Het wapen zal na 5 dagen speeltijd worden overgedragen naar een willekeurige speler van het Wicca pact. deze zal per direct zijn buffs ontvangen totdat hij dood gaat of totdat het wapen wordt vernietigd.

Als de 5 dagen voorbij zijn weet de wicca op wie van hen het wapen is geplaatst. mocht deze persoon komen te overlijden. Dan zal het wapen weer worden verdeeld in het Wicca Pact door middel van een randomizer.

Als de persoon die het wapen in de eerst 5 dagen draagt dood gaat. Zal het wapen weer worden verplaatst naar een willekeurig persoon waarbij dezelfde regels gelden.

Informatie voor de spelleider:

- *Tijdens de eerste 5 dagen speeltijd kan er nog geen Wicca sterker worden.*
- *Tijdens de eerst 5 dagen kan iedereen het wapen bij zich dragen, ook weerwolven, burgers, wicca's en neutrale rollen. (niemand weet dit)*
- *Gedurende het hele spel kan het wapen worden vernietigd ook tijdens de eerste 5 dagen.*
- *De buffs van de Wicca staan beschreven bij elke Wicca rol.*

Duistere Tovenaar

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Je bent echt klaar met al die feelgood bagger in Donker Lichtstad. het gaat de burgers veel te goed af. Je vind dit een perfecte tijd om de burgers wat angst aan te jagen.

Jij kan elke twee nachten iemand vervloeken met een duistere spreuk.

De eerste dag nadat je iemand hebt vervloekt wordt deze speler ziek. Die speler krijgt ook een melding van de spelleider dat hij/zij zich ziek voelt.

Zieke spelers:

- Een zieke speler kan niet aanwezig zijn bij het stemmen.
- Zieke spelers kunnen worden genezen door een levenselixir.

Als de speler niet genezen is, gaat hij/zij op de tweede dag automatisch dood door de vloek.

Duistere Tovenaar met het Wapen van Lävaten:

Ziektes van de Duister Tovenaar kunnen niet meer worden genezen.

Informatie voor de spelleider:

- *Als de Duistere Tovenaar opgegeten of gelynched wordt, zullen alle vloeken opgeheven worden.*
- *Als de Duistere Tovenaar de Slet vervloekt gebeurt er niets.*
- *Als de Duistere Tovenaar de speler vervloekt waarbij de Slet onderduikt, worden zowel deze speler als de Slet vervloekt.*

Medusa

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Omdat je bij het Wicca pact hoort ben je nogal op je privé gesteld. Je vindt het maar niks dat iedereen in de nacht lekker rond dwaald door Donker Lichtstad.

Medusa kan 3x een versteenactie uitvoeren. Iedereen die jouw huis bezoekt terwijl deze actie wordt uitgevoerd, wordt versteend en zal sterven.

Medusa met het Wapen van Lävaten:

Kan elke avond op pad en versteend het target.

Stuur een privébericht naar de spelleider voor een persoon die jij deze nacht wilt verstenen.

Informatie voor de spelleider:

- Van versteende mensen krijgt alleen Medusa het testament en de rol te weten.
- De rest van het spel krijgt het testament als volgt te zien 'Versteend' - Naam (Niet de rol)
- Als Medusa zijn versteen actie uitvoert zullen de volgende rollen allemaal versteend worden als zij hun actie ook op Medusa uitvoeren: Rode Raaf, Barbier, Slet, Transporter, Schildwacht, Slotenmaker, Ziener, Sherif, Slager, (elke soort) Weerwolf, Duistere Tovenaar, Necrotroof, Elementalist, Hypnotiseur, Geestenbezweerder, Eclectische Tovenaar, Beschermengel en Pyromaan
- Als Medusa zijn versteen actie uitvoert zullen de volgende rollen **NIET** versteend worden als zij hun actie op Medusa doen: Uitkijk en Konijn

Necrotroof

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Iedereen van het Wicca Pact ziet jouw als een bloedzuiger, en daar ben jij het ook wel mee eens. Je zuigt namelijk het leven uit elke persoon waar jij ook maar een beetje haat aan hebt

Necrotroof kleeft zichzelf vast aan een target, zuigt het leven langzaam uit deze speler

Dag 1: Gebeurt niets met de target

Dag 2: Target wordt ziek

Dag 3: Target kan zijn/haar actie niet meer uitvoeren

Dag 4: Target gaat dood

Necrotroof met het Wapen van Lävaten:

Zuig proces versneld:

Dag 1: Target is ziek en kan zijn actie niet meer uitvoeren

Dag 2: Target gaat dood..

Informatie voor de spelleider:

- Als de Necrotroof komt te overlijden op Dag 1 van zijn process. zal de speler niet ziek worden.
- Als de Necrotroof komt te overlijden op Dag 2 van zijn process. Zal de speler wel ziek worden en zal het process gewoon doorgaan tot Dag 4.

Elementalist

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Jij bent van alle markten thuis. Jarenlang heb jij getraind om alle elementen van het Wicca pentagram te meesteren.

Je kan per spel drie elementen uitvoeren, maximaal 1 per nacht, maximaal 3 per spel en een element mag niet 2 keer worden gebruikt.

Vuur: Vermoord een speler

Water: Bescherm een speler tegen alle dodelijke acties

Aarde: Stun iemand waardoor deze speler geen actie in de nacht kan uitvoeren

Lucht: Stembiljet van iemand weg laten waaien

Geest: Inspecteer iemands rol

Elementalist met het Wapen van Lävaten:

Je mag elke nacht 1 van je elementen gebruiken, er zitten nu helemaal geen regels aan vast. Gebruikte elementen kunnen dus weer gebruikt worden.

Stuur een privébericht naar de spelleider met een persoon als target.

Informatie voor de spelleider:

- Alle acties van de Elementalist moeten als nachttactie worden gezien. Dus ook het element 'lucht.'

- Als de Elementalist zijn 'Lucht' element gebruikt op de Rechter kan hij bij de eerstvolgende stemming niet zijn veto uitspreken.

Hypnotiseur

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Je houd ervan om mensen voor de gek te houden. En al helemaal op een misselijkmakende manier. Grapjes maken met ziektes of mensen laten denken dat ze kerngezond zijn terwijl ze op sterven liggen, voor jou bestaat er geen betere comedy.

Kan elke nacht andere spelers een vals bericht geven:

- Je bent ziek
- Je bent beter
- Je bent bevroren
- Je bent vannacht ondergedompeld in benzine
- Je hebt jezelf vannacht succesvol beschermd
- Je actie is vannacht geblokkeerd
- Je bent vannacht geteleporteerd
- Je bent vannacht behekst
- Droom geven die niet klopt

Hypnotiseur met het Wapen van Lävaten:

Je kan elke nacht 2 personen een vals bericht geven:

Stuur een privébericht naar de spelleider welke speler(s) jij wilt hypnotiseren en welk bericht jij ze wilt laten zien

Informatie voor de spelleider:

- Als je het Wapen van Lävaten hebt en gespiegeld wordt ontvang je 1 Hypnotiseer bericht terug. Want elke apart bericht wordt gezien als een aparte actie

Visionair

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Al vanaf jongs af aan zat jij in het Wicca pact. Je had toen geen speciale krachten en kon helemaal niks. Het stamhoofd ging dood en er brak chaos uit in het wicca pact. Jij werd gekozen als opvolger en kreeg de zienende krachten van het stamhoofd.

Wijs om de nacht 3 spelers aan. Jij krijgt te zien of deze spelers burgers, neutraal, weerwolven zijn. Je krijgt niet te weten bij welke persoon wat hoort.

Visionair met het Wapen van Lävaten:

Wijs om de nacht 3 spelers aan. Jij krijgt de specifieke rol te zien van deze spelers.

Stuur een privébericht naar de spelleider van welke 3 speler(s) jij wilt weten of ze Burgers, neutraal of weerwolven zijn.

Informatie voor de spelleider:

- De Visionair mag geen Wicca leden inspecteren

Heks

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Met een passie voor dood en verderf wist je dat je niet in je eentje Donker Lichtstad kon overnemen. Je ging op zoek naar het beruchte Wicca pact en sloot je daar bij aan.

De Heks verandert het target van een speler die zijn actie deze nacht zal uitvoeren. Deze speler zal de volgende ochtend te horen krijgen dat hij/zij behekst was.

(deze actie kan elke nacht worden uitgevoerd)

De Heks met het Wapen van Lävaten:

Krijgt de rol te weten van de behekste persoon.

Stuur een privébericht naar de spelleider welke speler jij wilt beheksen

Informatie voor de spelleider:

- De heks kan niet een actie twee nachten op dezelfde speler uitvoeren

- De heks kan de volgende rollen beheksen: Rode Raaf, Barbier, Slet, Spiegelaar, Schildwacht, Slotenmaker, Ziener, Uitkijk, Sheriff, Slager, (elke soort) Weerwolf, Eclectische Tovenaar, Beschermengel, Pyromaan

Geestenbezweerder

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

je was altijd al gefascineerd door de dood. Elke dag maakte je een wandeling over de begraafplaats, om rustig de dampen van de zielen op te zuigen. je weet altijd precies met welke burger je te maken had.

Voer eenmalig een nachtelijke actie uit van een gestorven burger (maximaal 1 per nacht)

Geestenbezweerder met het Wapen van Lävaten:

Herrijs elke avond een zombie uit het graf van een dode speler. Deze zombie kun jij 1 persoon laten vermoorden.

Stuur een privébericht naar de spelleider welke Actie je wilt overnemen en wie als dat mogelijk is je target zal zijn.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Visser zich beschermd tegen de Wicca kan De Geestenbezweerder zijn actie niet uitvoeren bij de Visser.

Eclectische Tovenaar

Alliantie: **Wicca Pact** - Kwaadaardig

Je hebt veel bewondering voor de Wicca. Maar lid van het pact? Nee dat nog lang niet. Je hebt jezelf benoemd tot de Eclectische Tovenaar wat overigens heel speciaal klinkt. Maar in werkelijkheid toch niet het geval is.

Check elke nacht of iemand lid is van het Wicca pact, als jij iemand vind wordt je aan het Wicca kanaal in discord toegevoegd.

Eclectische Tovenaar met het Wapen van Lävaten:

het wapen is useless op jouw. het doet helemaal niks extra's

Eclectische Tovenaar begint het spel solo. en weet dus niet wie zijn mede Wicca's zijn.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Eclectische Tovenaar nog niet bij de Wicca hoort zal hij door alle zienende rollen als een random burger/ onschuldig worden gezien.

Neutrale rollen

Pechvogel

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Jij begint als een neutrale speler, en jij neemt de rol over van de eerste speler die sterft.
Van de spelleider krijg jij te horen welke rol de eerste dode was.

Informatie voor de spelleider:

- In de krant wordt bekend gemaakt dat de eerste dode een pechvogel was.

Grafrover

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Jij mag op een moment naar keuze een privébericht naar de spelleider sturen met daarin de naam van de speler van wie je het graf wilt roven. Jij neemt de rol en de alliantie over van de speler waarvan je het graf roof. Je kan alleen het graf roven van de laatste twee spelers die dood zijn gegaan. Als er dus 3 dode spelers zijn, kun je niet meer het graf roven van de speler die het eerste dood ging.

Er wordt in de krant bekend gemaakt dat iemands graf is geroofd, maar er komt niet in te staan van wie dit graf is. Zolang de Grafrover geen rol heeft opgegraven, blijft hij neutraal en kan hij niet winnen.

Beperking:

Je moet voordat er 4 spelers over zijn een graf hebben geroofd. Doe je dit niet dan zal je automatisch sterven.

Raadsheer

Alliantie: Burgers/Anti Burgemeester - Goed

Jij bent net zoals alle andere burgers tegen het kwaad in Donker Lichtstad. Maar er is één speler die je echt niet kan uitstaan; de Burgemeester. Jij vindt dat alleen jij zo'n belangrijke rol op je kan nemen. Alle andere spelers die Burgemeester zijn, kunnen er niets van!

Jij wint alleen het spel als jij zelf als Burgemeester eindigt of als de burgers winnen en de Burgemeester minimaal 2x dood is gegaan.

Cupido

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Wat is er nou mooier dan de liefde in het leven?

Jij zult de eerste dag een liefdespijl naar iemand moeten afvuren. De persoon naar wie je deze pijl afvuurt, zal je partner voor de rest van het spel zijn. Jullie moeten proberen samen te overleven, ongeacht wat de rol van je partner is. Indien één van jullie komt te overlijden, sterft de ander ook door liefdesverdriet.

Je moet de spelleider een privébericht sturen op wie jij de liefdespijl wilt afvuren.

Zodra de pijl is afgevuurd zal de ander er van op de hoogte zijn dat hij/zij een koppel met jou vormt.

Informatie voor de spelleider:

- Cupido zijn liefdespijl kan niet door een andere rol worden uitgevoerd en kan niet gecancelled worden door een andere rol

Konijn

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Met de komst van het Wicca pact ben jij de enigste die ze kan stoppen. Met je speciale krachten stel jij je kwetsbaar op tegenover de weerwolven. Maar zul je in je eentje het hele Wicca pact uit kunnen roeien.

Je bent overigens ook de enigste die het Wapen van Lävaten kan vernietigen.

Kan om de nacht 4 spelers **inspecteren**. Het konijn krijgt vervolgens te weten of het Wapen van Lävaten in een van deze huizen (niet specifiek welk huis) is gesignaleerd of niet. Als het konijn weet of denkt te weten wie het wapen draagt, kan hij het wapen vernietigen met de actie 'last stand'. Deze is eenmalig uit te voeren en kan op elk moment uitgevoerd worden

Je wint zodra het hele Wicca pact dood is.

Beperking: Weerwolven weten dat jij het konijn bent. Kleine Welp en Dierenliefhebber weten dit niet

Informatie voor de spelleider:

- Kan niet dood door de actie van de Ultimatum Wolf en Medusa.

Beschermengel

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Vriendschap is voor jou het belangrijkste in het leven. Je doet er alles aan om een goede vriend te zijn.

In het begin van het spel krijg je van de spelleider te horen welke speler jij in bescherming moet nemen. Deze speler is jouw 'bondgenoot'. Jij wint het spel als jouw bondgenoot het spel wint. Het maakt niet uit of jij dan nog in leven bent of niet. Jij zult er dus alles aan moeten doen om jouw bondgenoot in leven te houden, ongeacht wat de rol van jouw bondgenoot is!

Gaat jouw bondgenoot dood, dan zul jij ook automatisch sterven.

Om je bondgenoot te kunnen helpen in het spel heb jij een bescherm actie die je vóór de nacht in kan zetten.

Als jij je bescherm actie gebruikt zal jouw bondgenoot die nacht en de eerstvolgende lynch beschermd worden. Jouw bondgenoot is dan immuun voor alles wat hem dood kan maken. Dus ook de meerderheid van de stemmen. Het wordt ook aan alle andere spelers bekend gemaakt, dat de speler beschermd wordt door een Beschermengel en dus niet kan sterven. De bescherm actie stopt geen effecten die de bondgenoot niet vermoorden. Zo kan de bondgenoot nog steeds geïnfecteerd of ziek worden.

Je kan slechts 2 keer de bescherm actie gebruiken in het spel. Ook als jij dood bent, kun je je actie(s) nog uitvoeren als jij deze nog over hebt.

Stuur een privébericht naar de spelleider als je je bondgenoot wil beschermen.

Informatie voor de spelleider:

- Als de bescherm actie gespiegeld wordt door de Spiegelaar, zal de Beschermengel die nacht en lynch nergens aan dood kunnen gaan.
- De Beschermengel wordt gewoon toegevoegd aan het #Onderwereld kanaal in Discord.

Pyromaan

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Eens een probleemkind altijd een probleemkind. Al sinds dat je een pubertje bent steek je hier en daar een bezit van een ander in de fik, en je geniet ervan.

Je kan elke nacht kiezen om een speler onder te dompelen in benzine **of** om iedereen die ondergedompeld is, te vermoorden door ze in brand te steken

Jij wint als je de enigste bent die nog leeft.

Informatie voor de spelleider:

- Mensen die ondergedompeld zijn in benzine krijgen dat te weten.
- Levenselixers verwijderd aangebrachte benzine van een speler.

Dwaas

Alliantie: Geen - Neutraal

Jij hebt het altijd leuk gevonden om riskant te leven. Je bent een echte thrillseeker. De anderen vinden jouw levensstijl maar gestoord. Maar jij trekt je daar niets van aan!

Jij kan alleen het spel winnen als je bij de dagelijkse stemming gelynched wordt. Als je op een andere manier dan een lynch doodgaat, win je niet.

Als je gelynched wordt, mag je een wraakactie uitvoeren. Jij mag één speler die jou eruit heeft gestemd in de nacht vermoorden.

Stuur een privébericht naar de spelleider met daarin de speler waarop je wraak wilt nemen.

Bij de lynch stemming mag jij reguliere stem niet gebruiken op jezelf. Extra stemmen mag je wel op jezelf inzetten.

Informatie voor de spelleider:

- Als de Dwaas niet stemt bij de lynch, zal hij geen stem tegen zichzelf krijgen. Er wordt dan

geen enkele stem genoteerd bij de Dwaas.

- De Dwaas wordt pas in het #onderwereld kanaal in Discord toegevoegd als hij zijn wraakactie heeft doorgestuurd. Op deze manier kan hij geen belangrijke info ontvangen die gepost is in het #onderwereld kanaal.

Bounty Hunter

Alliantie: Onbekend - Neutraal

Jij krijgt na de eerste lynch stemming het target te horen, dat jij moet zien te vermoorden.

Jouw target wordt bepaald door de stemming: de persoon die het minste stemmen heeft, zal jouw target worden. Als er meerdere mensen een gelijk aantal stemmen hebben, wordt er door middel van een randomizer het target bepaald van deze spelers.

Als het target van de bounty hunter dood gaat op een andere manier dan een lynch, dan wordt de bounty hunter een dwaas

Jij kan alleen het spel winnen als je minimaal één target uitgeschakeld hebt met een lynch.

Informatie voor de spelleider:

- Het target moet uitgeschakeld worden bij de lynch. Als het target doodgaat door een andere reden dan een lynch, Wordt de bounty hunter een dwaas.

- Als de Bounty Hunter is veranderd in een dwaas zal hij ook als een dwaas worden gezien door zienende rollen.

Lijkschouwer

Alliantie: Geen - Neutraal

Elk dorp heeft wel een lijkschouwer nodig en al helemaal Donker Lichtstad sinds dat het kwaad flink is toegenomen.

Bij elke speler die dood gaat krijg jij de kans om de correcte alliantie te raden (Burger, Wicca, Weerwolven, Neutraal). als dit lukt, zul alleen jij het testament ontvangen.

Is het antwoord fout? dan zal iedereen zoals gewoonlijk het testament te zien krijgen.

Je wint het spel als je 6 testamenten in bezit hebt gehad.

Je kan maar 2 testamenten bij je dragen. heb je er dus 3 geraden dan wordt het oudste testament alsnog gepubliceerd.

Als je de winconditie hebt behaald worden alle testamenten die je in je bezit hebt verbrand.

Informatie voor de spelleider:

- Als de winconditie is behaald kan de lijkschouwer geen testamenten meer vasthouden.

- Als de speler versteend is kan de lijkschouwer niet het testament raden.

Items

Burgemeester Hoed

Dit item is alleen voor de huidige Burgemeester van Donker Lichtstad. Met de Burgemeester Hoed heeft de Burgemeester de doorslaggevende stem als er een gelijke uitslag is bij de lynch stemming. De Burgemeester Hoed kan gestolen worden met een Dievenhand. Als de hoed gestolen is, wordt degene die de Burgemeester Hoed heeft gestolen, de nieuwe Burgemeester.

Gebruik: Oneindig - Bij een gelijke uitslag.