

BÜRGER



Ritter

Du weißt zu Beginn von 2 Spielern, dass sie nicht der Dämon sind.



Adlige

Du weißt zu Beginn von 3 Spielern, dass genau 1 von ihnen böse ist.



Empath

Jede Nacht erfährst du, wie viele deiner 2 lebendigen Nachbarn böse sind.



Dorftrottel

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Du erfährst seine Fraktion. **[+0 bis +2 Dorftrottel. 1 der zusätzlichen ist betrunken]**



Ballonfahrer

Jede Nacht erfährst du von einem Spieler, der einen anderen Charaktertyp hat als der Spieler aus der Nacht davor. **[+0 oder +1 Außenseiter]**



Totengräber

Jede Nacht* erfährst du, welcher Charakter heute durch Hinrichtung gestorben ist.



Gastwirt

Wähle jede Nacht* 2 Spieler: Sie können heute Nacht nicht sterben, aber einer von ihnen ist bis zur Abenddämmerung betrunken.



Werwolf

Wähle jede Nacht* 1 lebendigen Spieler. Falls er gut ist, stirbt er & der Dämon tötet heute Nacht nicht. 1 guter Spieler erscheint böse.



Exorzist

Wähle jede Nacht* 1 Spieler (1 anderen als in der vorherigen Nacht): Falls du den Dämon wählst, erfährt er, wer du bist & wacht dann heute Nacht nicht auf.



Weise

Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 bestimmten Spielern ist.



Farmer

Wenn du in der Nacht stirbst, wird 1 lebendiger guter Spieler ein Farmer.



Mohnzüchter

Schergen & Dämonen kennen einander nicht. Falls du stirbst, lernen sie sich heute Nacht kennen.



Bürgermeister

Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtung gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte stattdessen ein anderer Spieler sterben.

AUßENSEITER



Einsiedler

Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.



Golem

Du kannst nur einmal pro Spiel nominieren. Wenn du das tust, stirbt der Nominierte, falls er nicht der Dämon ist.



Politiker

Falls du hauptverantwortlich für die Niederlage deines Teams warst, wechselst du die Fraktion & gewinnst, sogar wenn du tot bist.



Verrückte

Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß, wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.

SCHERGEN



Giftmischer

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Er ist in dieser Nacht und am folgenden Tag vergiftet.



Wesir

Alle Spieler wissen, dass du der Wesir bist. Du kannst am Tag nicht sterben. Falls Gut abgestimmt hat, darfst du die Hinrichtung sofort erzwingen.



Marionette

Du denkst, dass du ein guter Charakter bist, aber das stimmt nicht. Der Dämon weiß, wer du bist. **[Du sitzt neben dem Dämon]**



Scharlachrote Frau

Falls 5 oder mehr Spieler lebendig sind & der Dämon stirbt, wirst du zum Dämon. (Reisende zählen nicht.)

DÄMONEN



Pukka

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Er wird vergiftet. Der zuvor vergiftete Spieler stirbt & ist dann nicht mehr vergiftet.



Ojo

Wähle jede Nacht* 1 Charakter: Er stirbt. Falls der Charakter nicht im Spiel ist, entscheidet der Erzähler, wer stirbt.



No Dashii

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Deine 2 benachbarten Bürger sind vergiftet.



Vigormortis

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Von dir getötete Schergen behalten ihre Fähigkeit & vergiften 1 benachbarten Bürger. **[-1 Außenseiter]**

BÜRGER



Koch

Du weißt zu Beginn, wie viele direkt benachbarte Paare böser Spieler es gibt.



Empath

Jede Nacht erfährst du, wie viele deiner 2 lebendigen Nachbarn böse sind.



Kammerzofe

Wähle jede Nacht 2 lebendige Spieler (nicht dich selbst): Du erfährst, wie viele davon heute Nacht wegen ihrer Fähigkeit aufgewacht sind.



Mathematiker

Jede Nacht erfährst du, bei wie vielen Spielern die Fähigkeit (seit dem Morgen) wegen der Fähigkeit eines anderen Charakters fehlerhaft gearbeitet hat



Orakel

Jede Nacht* erfährst du, wie viele tote Spieler böse sind.



Werwolf

Wähle jede Nacht* 1 lebendigen Spieler. Falls er gut ist, stirbt er & der Dämon tötet heute Nacht nicht. 1 guter Spieler erscheint böse.



Philosoph

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 1 guten Charakter: Erhalte seine Fähigkeit. Falls der Charakter im Spiel ist, ist er betrunken.



Kannibale

Du hast die Fähigkeit des zuletzt durch Hinrichtung Gestorbenen. Falls er böse ist, bist du vergiftet, bis ein Guter durch Hinrichtung stirbt.



Vergessliche

Du weißt deine Fähigkeit nicht. Rate jeden Tag geheim, was sie ist: Du erfährst, wie nah du daran bist, sie zu erraten.



Bürgermeister

Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtung gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte stattdessen ein anderer Spieler sterben.



Jungfrau

Wenn du zum 1. Mal nominiert wirst: Falls der Nominierende ein Bürger ist, wird er sofort hingerichtet.



Magierin

Der Dämon hält dich für einen Schergen. Die Schergen halten dich für einen Dämon.



Atheist

Der Erzähler kann die Spielregeln brechen, und falls er hingerichtet wird, gewinnt Gut, sogar wenn du tot bist. **[Keine bösen Charaktere]**

AUSSENSEITER



Verrückte

Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß, wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.



Hooligan

Du denkst fälschlicherweise, dass du ein Scherge bist. Die Scherge wissen wer du bist & jeder Scherge, der die gleiche Fähigkeit hat, weiß was du in der Nacht gewählt hast.



Trunkenbold

Du weißt nicht, dass du der Trunkenbold bist. Du denkst, dass du ein Bürger-Charakter bist, aber das stimmt nicht.



Einsiedler

Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.

SCHERGEN



Spion

Jede Nacht siehst du das Grimoire. Du erscheinst möglicherweise als gut & als ein Bürger oder Außenseiter, sogar wenn du tot bist.



Zauberer

Einmal im Spiel kannst du dir etwas wünschen. Falls gewährt, wird es möglicherweise einen Preis haben & einen Hinweis auf die Art des Wunsches hinterlassen.



Marionette

Du denkst, dass du ein guter Charakter bist, aber das stimmt nicht. Der Dämon weiß, wer du bist. **[Du sitzt neben dem Dämon]**



Laborratte

Der Dämon hat (sogar wenn er betrunken oder vergiftet ist) die Fähigkeit eines nicht im Spiel befindlichen guten Charakters. Ihr wisst beide welche.

DÄMONEN



Imp

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Falls du dich damit selbst tötetest, wird ein Scherge zum Imp.



Kazali

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. **[Du wählst welche Spieler welche Schergen sind. -? bis +? Außenseiter]**



Legion

Jede Nacht* könnte 1 Spieler sterben. Hinrichtungen scheitern, falls nur Böse abgestimmt haben. Du erscheinst auch als Scherge. **[Die meisten Spieler sind Legion]**



Fang Gu

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Der 1. Außenseiter, der so stirbt, wird ein böser Fang Gu & du stirbst stattdessen. **[+1 Außenseiter]**