

**Mönch**

Wähle jede Nacht * 1 Spieler (nicht du selbst): Er ist heute Nacht sicher vor dem Dämon.

**Waschweib**

Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Bürger ist.

**Detektiv**

Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.

**Wahrsagerin**

Wähle jede Nacht 2 Spieler: Du erfährst, ob 1 davon der Dämon ist. Es gibt 1 guten Spieler, der dir als Dämon erscheint.

**Dämonenjäger**

Einmal im Spiel, während des Tages, wähle öffentlich 1 Spieler: Falls er der Dämon ist, stirbt er.

**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.

Outsider

**Trunkenbold**

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

**Heilige**

Falls du durch Hinrichtung stirbst, verliert dein Team.

Minion

**Giftmischer**

Wähle jede Nacht 1 Spieler, er ist in dieser Nacht und am folgenden Tag vergiftet.

**Scharlachrote Frau**

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

Demon

**Imp**

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



General Info

Vergewissere dich, dass alle die Augen geschlossen haben



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler



Waschweib

Zeige das Bürger-Plättchen. Zeige auf den BÜRGER & FALSCH



Detektiv

Zeige das Schergen/Minion-Plättchen. Zeige auf den SCHERGE & FALSCH



Wahrsagerin

Spieler wählt 2 Spieler. Falls Dämon oder FALSCH FÄHRE, Nicke



General Info

Morgendämmerung. Warte ein paar Sekunden, dann Wecke alle
Erzähle wer gestorben ist



General Info

Vergewissere dich, dass alle die Augen geschlossen haben



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler



Mönch

Der Mönch wählt einen Spieler



Scharlachrote Frau

Falls der Spieler zum Imp wurde, zeig ihm das "DU BIST" Plättchen mit dem Imp Plättchen



Imp

Der Imp wählt einen Spieler, dieser stirbt
Falls sich selbst, wird ein Scherge/Minion zum Imp.



Wahrsagerin

Spieler wählt 2 Spieler. Falls Dämon oder FALSCH FÄHRTE, Nicke



General Info

Morgendämmerung. Warte ein paar Sekunden, dann wecke alle
Erzähle wer gestorben ist