

**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.

**Empath**

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

**Totengräber**

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

**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.

**Träumer**

Wähle jede Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst oder Reisende): Du erfährst 1 guten & 1 bösen Charakter, 1 davon ist korrekt.

**Mathematiker**

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

**Marktschreier**

Jede Nacht* erfährst du, ob heute ein Scherge jemanden nominiert hat.

**Savant**

Jeden Tag darfst du den Erzähler besuchen, um geheim 2 Aussagen zu erfahren: 1 ist wahr & 1 ist falsch.

**Philosoph**

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

**Jongleur**

An deinem 1. Tag rate öffentlich den Charakter von bis zu 5 Spielern. In dieser Nacht erfährst du, wie viele davon korrekt waren.

**Jungfrau**

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

**Bibliothekar**

Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Außenseiter ist. (Oder dass keine mitspielen.)

**Koch**

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

**Wahrsagerin**

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

**Rabenhüter**

Falls du in der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt & wählst 1 Spieler: Du erfährst seinen Charakter.

**Soldat**

Du bist sicher vor dem Dämon.

**Uhrmacher**

Du weißt zu Beginn, wie viele Schritte es vom Dämon zum nächsten Schergen sind.

**Schlangenbeschwörer**

Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler: Ein gewählter Dämon tauscht seinen Charakter & dir Fraktion mit dir & ist dann vergiftet.

**Blumenmädchen**

Jede Nacht* erfährst du, ob heute ein Dämon für eine Hinrichtung bestimmt hat.

**Orakel**

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

**Schneiderin**

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 2 Spieler (nicht dich selbst): Du erfährst, ob sie die gleiche Fraktion haben.

**Künstler**

Einmal im Spiel, während des Tages, stelle dem Erzähler geheim 1 beliebige Ja/Nein-Frage.

**Weise**

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

Großmutter

Du weißt zu Beginn, dass 1 Spieler gut ist & kennst seinen Charakter. Falls der Dämon ihn tötet, stirbst du ebenfalls.

Kammerzofe

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

Gastwirt

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

Schwätzer

Jeden Tag darfst du 1 öffentliche Aussage treffen. Falls sie wahr war, stirbt heute Nacht 1 Spieler.

Professor

Einmal im Spiel, in der Nacht*, wähle 1 toten Spieler: Falls er ein Bürger ist, wird er wiederbelebt.

Teedame

Falls deine beiden lebendigen Nachbarn gut sind, können sie nicht sterben.

Narr

Wenn du zum 1. Mal sterben würdest, stirbst du stattdessen nicht.

Alchemist

Du hast die Fähigkeit eines Scherzen. Wenn du sie nutzt, könnte der Erzähler dich auffordern, anders zu wählen.

Amnesiac

Du kennst deine Fähigkeit nicht. Rate jeden Tag geheim beim Erzähler, was es ist: Du erfährst, wie richtig du liegst.

Balloonist

Jede Nacht erfährst du 1 Spieler eines anderen Charaktertyps als in der Nacht zuvor. [+0 oder +1 Außenseiter]

Bounty Hunter

Du kennst zu Beginn 1 bösen Spieler. Falls dieser Spieler stirbt, lernst du in dieser Nacht einen anderen bösen Spieler kennen. [1 Bürger ist böse]

Choir Boy

Falls der Dämon den König tötet, erfährst du, welcher Spieler der Dämon ist. [+ König]

Engineer

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle, welche Scherzen oder welcher Dämon im Spiel sind.

Segler

Du kannst nicht sterben. Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler: Einer von euch beiden ist bis zur Abenddämmerung betrunken.

Exorzist

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

Glücksspieler

Wähle jede Nacht* 1 Spieler & rate seinen Charakter: Falsch du falsch rätst, stirbst du.

Höfling

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 1 Charakter. Er ist 3 Nächte & 3 Tage lang betrunken.

Minnesänger

Falls ein Scherze durch Hinrichtung stirbt, sind alle anderen Spieler (außer Reisende) bis zur Abenddämmerung des nächsten Tages betrunken.

Pazifist

Hingerichtete gute Spieler sterben möglicherweise nicht.

Acrobat

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Falls er heute Nacht betrunken oder vergiftet ist oder wird, stirbst du.

Alsaahir

Jeden Tag, falls du öffentlich errätst, welche Spieler Scherze(n) und welche Dämon(en) sind, gewinnt Gut.

Atheist

Der Erzähler kann die Spielregeln brechen. Falls der Erzähler hingerichtet wird, gewinnt Gut, sogar wenn du tot bist. [Keine bösen Charaktere]

Banshee

Falls du vom Dämon getötet wirst, erfahren das alle Spieler. Von nun an darfst du 2x pro Tag nominieren und 2x pro Nominierung abstimmen.

Cannibal

Du hast die Fähigkeit des zuletzt hingerichteten Toten. Falls er böse ist, bist du vergiftet, bis ein guter Spieler durch Hinrichtung stirbt.

Cult Leader

Du wechselst jede Nacht zur Fraktion eines lebendigen Nachbarn. Falls sich alle guten Spieler deinem Kult anschließen, gewinnt dein Team.

Farmer

Falls du in der Nacht stirbst, wird 1 lebendiger guter Spieler ein Bauer.

Fisherman

Einmal im Spiel, während des Tages, hole dir vom Erzähler einen Ratschlag ab, der dein Team dem Sieg näher bringt.

General

Jede Nacht erfährst du, welche Fraktion der Einschätzung des Erzählers nach eher gewinnt: Gut, Böse oder keine von beiden.

High Priestess

Jede Nacht erfährst du, mit welchem Spieler du der Einschätzung des Erzählers nach am ehesten reden solltest.

Huntsman

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 1 lebendigen Spieler: Falls er die Unschuld ist, wird er zu einem nicht im Spiel befindlichen Bürger. [+Unschuld]

King

Jede Nacht, falls es nicht mehr lebendige als tote Spieler gibt, erfährst du 1 lebendigen Charakter. Der Dämon weiß, dass du der König bist.

**Knight**

Du kennst zu Beginn 2 Spieler, die nicht der Dämon sind.

Lycanthrope

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

**Magician**

Der Dämon glaubt, dass du ein Scherge bist. Die Scherzen glauben, dass du ein Dämon bist.

Nightwatchman

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 1 Spieler: Er erfährt, dass du der Nachtwächter bist.

**Noble**

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

Pixie

Du kennst zu Beginn 1 im Spiel befindlichen Bürger. Falls du "besessen" davon warst, dieser Bürger zu sein, erhältst du seine Fähigkeit, wenn er stirbt.

**Poppy Grower**

Scherzen & Dämonen kennen einander nicht. Falls du stirbst, erfahren sie in dieser Nacht, wer die anderen sind.

Preacher

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Falls er ein Scherge ist, erfährt er das. Alle gewählten Scherzen haben keine Fähigkeit.

**Shugenja**

Du weißt zu Beginn, ob der dir nächste böse Spieler im oder gegen den Uhrzeigersinn sitzt. Bei gleicher Entfernung ist diese Info willkürlich.

Steward

Du kennst zu Beginn 1 guten Spieler.

**Village Idiot**

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

Outsider

Trunkenbold

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

**Butler**

Wähle jede Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst): Morgen darfst du nur dann abstimmen, wenn er auch abstimmt.

Heilige

Falls du durch Hinrichtung stirbst, verliert dein Team.

**Einsiedler**

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

Mutant

Falls du "besessen" davon bist, ein Außenseiter zu sein, kannst du hingerichtet werden.

**Liebchen**

Wenn du stirbst, ist 1 Spieler ab jetzt betrunken.

Barbier

Wenn du stirbst, darf der Dämon in dieser Nacht 2 Spieler (keinen anderen Dämon) auswählen, die ihre Charaktere tauschen.

**Tollpatsch**

Wenn du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebendigen Spieler: Falls er böse ist, verliert dein Team.

Schläger

Jede Nacht ist der 1. Spieler, der dich mit seiner Fähigkeit wählt, bis zur Abenddämmerung betrunken. Du wechselst zu seiner Fraktion.

**Verrückte**

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

**Bastler**

Du könntest jederzeit sterben.

**Damsel**

Alle Scherzen wissen, dass eine Unschuld im Spiel ist. Falls ein Scherze öffentlich errät (einmalig), wer du bist, verlierst dein Team.

**Hatter**

Falls du heute am Tag oder in der Nacht gestorben bist, dürfen die Scherzen- & Dämon-Spieler neue Scherzen- & Dämon-Charaktere wählen.

**Ogre**

Wähle in deiner 1. Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst): Du wechselst zu seiner Fraktion (du erfährst sie nicht), sogar wenn du betrunken oder vergiftet bist.

**Politician**

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

**Snitch**

Jeder Scherze erhält 3 Bluffs.

**Mondkind**

Wenn du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebendigen Spieler. Falls es ein guter Spieler war, stirbt er heute Nacht.

**Golem**

Du darfst nur einmal im Spiel nominieren. Falls du das tust, stirbt der Nominierte, wenn er nicht der Dämon ist.

**Heretic**

Wer gewinnt, verliert & wer verliert, gewinnt, sogar wenn du tot bist.

**Plague Doctor**

Wenn du stirbst, erhält der Erzähler eine Scherzenfähigkeit.

**Puzzlemaster**

1 Spieler ist betrunken, sogar wenn du stirbst. Falls du errätst (1x), wer es ist, dann erfährst du, wer der Dämon ist. Rätst du falsch, erhältst du falsche Infos.

**Zealot**

Falls 5 oder mehr Spieler lebendig sind, musst du für jede Nominierung abstimmen.

**Spyon**

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

**Giftmischer**

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

**Baron**

Es sind zusätzliche Außenseiter im Spiel. [+2 Außenseiter]

**Scharlachrote Frau**

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

**Böser Zwilling**

Du & ein gegnerischer Spieler kennen einander. Wird der gute Spieler hingerichtet, gewinnt Böse. Gut kann nicht gewinnen, solange ihr beide lebt.

**Hexe**

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Falls er morgen nominiert, stirbt er. Falls nur noch 3 Spieler leben, verlierst du diese Fähigkeit.

**Cerenovus**

Wähle jede Nacht 1 Spieler & 1 guten Charakter: Der Spieler ist morgen "besessen" davon, dass er der Charakter ist, oder könnte hingerichtet werden.

**Grubenweib**

Wähle jede Nacht* 1 Spieler & 1 Charakter, der er wird (falls nicht im Spiel). Falls ein Dämon erzeugt wird, wird willkürlich getötet.

**Pate**

Du weißt zu Beginn, welche Außenseiter im Spiel sind. Falls 1 Außenseiter heute starb, wähle heute Nacht 1 Spieler: Er stirbt. [-1 oder +1 Außenseiter]

**Teufelsadvokat**

Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler (1 anderen als in der vorherigen Nacht): Falls er am nächsten Tag hingerichtet wird, stirbt er nicht.

**Meuchelmörder**

Einmal im Spiel, in der Nacht*, wähle 1 Spieler: Er stirbt, selbst wenn er es aus irgendeinem Grund nicht könnte.

**Strippenzieher**

Falls der Dämon durch eine Hinrichtung stirbt (& das Spiel enden würde), spiele 1 weiteren Tag. Falls dann ein Spieler hingerichtet wird, verliert sein Team.

**Boondandy**

Falls du hingerichtet wirst, sterben alle bis auf 3 Spieler. Nach einem Countdown von 10 abwärts stirbt derjenige, auf den die meisten Spieler zeigen.

**Boffin**

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

**Fearmonger**

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Falls du ihn nominierst & er hingerichtet wird, verliert sein Team. Alle erfahren, wenn du 1 neuen Spieler wählst.

**Harpy**

Wähle jede Nacht 2 Spieler: Morgen ist der 1. Spieler "besessen" davon, dass der 2. böse ist, oder einer/beide von ihnen könnten sterben.

**Mezepheles**

Du kennst zu Beginn ein geheimes Wort. Der 1. gute Spieler, der dieses Wort sagt, wird in dieser Nacht böse.

**Psychopath**

Jeden Tag, vor dem Nominieren, darfst du öffentlich 1 Spieler wählen: Er stirbt. Falls du hingerichtet wirst, stirbst du nur, wenn du «Stein- Schere-Papier» verlierst.

**Vizier**

Alle wissen, dass du der Wesir bist. Du kannst während des Tages nicht sterben. Wenn Gute abgestimmt haben, darfst du sofort die Hinrichtung vollziehen.

**Xaan**

In Nacht X, sind alle Bürger betrunken bis zur Morgendämmerung. [X Außenseiter]

**Imp**

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

**Vigormortis**

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

**Vortox**

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Fähigkeiten von Bürgern liefern falsche Informationen. Falls an irgendeinem Tag keiner hingerichtet wird, gewinnt Böse.

**Pukka**

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

**Poe**

Jede Nacht* darfst du 1 Spieler wählen: Er stirbt. Falls du zuvor gewählt hast, niemanden zu töten, wähle heute Nacht 3 Spieler.

**Kazali**

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

**Leviathan**

Falls mehr als 1 guter Spieler hingerichtet wird, gewinnt Böse. Alle wissen, dass ein Leviathan im Spiel ist. Nach Tag 5 gewinnt Böse.

**Goblin**

Falls du öffentlich verkündest, der Goblin zu sein, während du nominiert bist, und am selben Tag hingerichtet wirst, gewinnt dein Team.

**Marionette**

Du denkst, dass du ein guter Charakter bist, aber das stimmt nicht. Der Dämon weiß, dass du die Marionette bist. [Der Dämon ist benachbart]

**Organ Grinder**

Alle Spieler stimmen mit geschlossenen Augen ab & die Auszählung ist geheim. Wähle jede Nacht neu, ob du betrunken bist oder nicht.

**Summoner**

Du erhältst 3 Bluffs. Wähle in der 3. Nacht 1 Spieler: Er wird zu einem bösen Dämon deiner Wahl. [Kein Dämon]

**Widow**

In deiner 1. Nacht siehst du das Grimoire. Wähle 1 Spieler: Er ist vergiftet. 1 guter Spieler weiß, dass die Schwarze Witwe im Spiel ist.

**Wizard**

Einmal im Spiel kannst du einen Wunsch äußern. Falls er erfüllt wird, könnte er einen Preis kosten & einen Hinweis auf seine Art geben.

Demon

**Fang Gu**

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

**No Dashii**

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

**Zombuul**

Jede Nacht*, falls heute kein Spieler starb, wähle 1 Spieler: er stirbt. Wenn du zum 1. Mal stirbst, überlebst du, aber erscheinst tot.

**Shabaloth**

Wähle jede Nacht* 2 Spieler: Sie sterben. Ein toter Spieler, den du in der vorherigen Nacht gewählt hast, könnte hochgewürgt werden.

**Al-Hadikhia**

Wähle jede Nacht* 3 Spieler (alle erfahren, wer): Jeder von ihnen wählt stumm «Leben» oder «Tod», aber falls alle leben, sterben alle.

**Legion**

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

**Lil' Monsta**

Jede Nacht wählen die Schergen, wer Lil' Monsta hütet & «der Dämon» ist. Jede Nacht* könnte 1 Spieler sterben. [+1 Scherge]

**Leech**

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Wähle zu Beginn 1 lebendigen Spieler: Er ist vergiftet. Du stirbst, wenn (& nur wenn) er tot ist.

**Ojo**

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

**Yaggababble**

Du kennst zu Beginn 1 geheime Phrase. Für jedes Mal, dass du diese Phrase heute öffentlich gesagt hast, könnte 1 Spieler sterben.

**Lord of Typhon**

Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. [Böse Spieler sitzen in einer Reihe. Du bist in der Mitte. +1 Scherge. -? bis +? Außenseiter]

**Riot**

An Tag 3 werden alle Scherzen zu Riot & Nominierte sterben, aber nominieren sofort selbst 1 lebendigen Spieler. Dies ist zwingend.



Abenddämmerung

Vergewissere dich, dass alle Augen geschlossen sind. Einige Reisende & Legenden handeln.



Schermen Info

Falls 7 oder mehr Spieler mitspielen, wecke alle Schermen: Zeige das DIES IST DER DÄMON Plättchen. Zeige auf den Dämon.



Dämon Info

Falls 7 oder mehr Spieler mitspielen, wecke den Dämon: Zeige das DIES SIND DEINE SCHERGEN Plättchen. Zeige auf alle Schermen. Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen. Zeige 3 nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen.



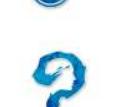
Morgendämmerung

Warte ein paar Sekunden. Dann wecke alle Spieler.



Alchemist

Zeige das DU BIST Plättchen und ein Scherge Charakterplättchen.



Amnesiac

Handle falls notwendig die Fähigkeit des Amnesiac ab.



Balloonist

Zeige irgendeinen Spieler.



Bibliothekar

Zeige das Außenseiter-Plättchen. Zeige auf den AUßENSEITER und auf den FALSCHEN Spieler.



Boffin

Wecke den Boffin und den Dämon. Zeige das nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen. Lasse den Boffin und den Dämon einschlafen.



Böser Zwilling

Wecke beide Zwillinge. Stelle sicher, dass sie Augenkontakt miteinander herstellen. Zeige dem Bösen Zwilling das Charakterplättchen des Guten Zwilling und umgekehrt.



Bounty Hunter

Zeige auf den KNOWN Spieler.



Butler

Der Butler wählt einen Spieler.



Cerenovus

Der Cerenovus wählt einen Spieler & einen Charakter. Lasse den Cerenovus einschaffen. Wecke den gewählten Spieler. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT Plättchen, das Cerenovusplättchen und dann das Plättchen des Charakter, den der Cerenovus gewählt hat.



Cult Leader

Der Cult Leader wechselt möglicherweise seine Teamzugehörigkeit. Falls es so ist, zeige ihm das DU BIST Plättchen und einen Daumen nach oben oder Daumen nach unten entsprechend seinem neuen Team.



Damsel

Wenn die Damsel vom Huntsman gewählt wurde, zeige ihr das DU BIST Plättchen und ihr neues Charakterplättchen.



Detektiv

Zeige das Scherge-Plättchen. Zeige auf den SCHERGEN und auf den FALSCHEN Spieler.



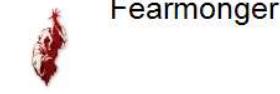
Empath

Gib ein Fingerzeichen.



Engineer

Der Engineer wählt möglicherweise Schermen oder Dämonen. Falls er das tut: Lasse den Engineer schlafen. Wecke ein Ziel, zeige ihm das DU BIST Plättchen und sein Charakterplättchen. Lasse ihn einschlafen. Wiederhole die Schritte für alle Spieler, die ihren Charakter gewechselt haben.



Fearmonger

Der Fearmonger wählt einen Spieler. Verkünde "Der Fearmonger hat einen Spieler gewählt."



General

Zeige ein Daumensignal.



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler.



Großmutter

Zeige auf den Spieler, der das Enkelking ist & zeige sein Charakterplättchen.



Harpy

Die Harpy wählt zwei Spieler. Lasse die Harpy einschlafen. Wecke das erste Ziel. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT Plättchen und das Harpy Charakterplättchen. Zeige auf das zweite Ziel.



Hexe

Die Hexe wählt einen Spieler.



High Priestess



Zeige auf einen Spieler.



Höfling

Der Höfling wählt möglicherweise einen Charakter.



Huntsman

Der Huntsman wählt möglicherweise einen Spieler. Wenn der Spieler die Damsel war: Lasse den Huntsman einschlafen. Wecke die Damsel und zeige ihr das DU BIST Plättchen und ihr Charakterplättchen.



Kammerzofe

Die Kammerzofe wählt 2 lebendige Spieler. Gib ein Fingerzeichen.



Kazali

Wecke den Kazali. Erlaube ihm, Schergen zu wählen.



King

Wecke den Dämon. Zeige das DIESER SPIELER IST Plättchen und das King Charakterplättchen, dann zeige auf den King.



Knight

Zeige auf die zwei nicht-Dämon Spieler die mit KNOW markiert sind.



Koch

Gib ein Fingerzeichen.



Leviathan

Verkünde "Der Leviathan ist im Spiel." Markiere den Leviathan mit dem DAY 1 Erinnerungsplättchen.



Lil' Monsta

Wecke alle Minions. Erlaube ihnen, einen Babysitter zu wählen.



Leech

Der Leeche wählt einen Spieler.



Lord of Typhon

Ersetze die Nachbarn des Lord of Typhon mit Schergen und wecke sie auf. Verrate ihnen ihre neue Teamzugehörigkeit und Charaktere, dann handle die Schergen Info ab.



Magician

Inkludiere den Magician in den Schergen Info und Dämon Info Schritten.



Marionette

Wecke den Dämon. Zeige an den Spieler, der mit IS THE MARIONETTE markiert ist. Zeige das DIESER SPIELER IST Plättchen und das Marionette Charakterplättchen.



Mathematiker

Gib ein Fingerzeichen.



Mezepheles

Zeige das aufgeschriebene Wort.



Nightwatchman

Der Nightwatchman wählt möglicherweise einen Spieler. Lasse den Nightwatchman einschlafen. Wecke das Ziel und zeige ihm das DIESER SPIELER IST Plättchen und das Nightwatchman Charakterplättchen und zeige auf den Nightwatchman.



Noble

Zeige auf alle drei Spieler die mit KNOW markiert sind.



Ogre

Der Ogre zeigt auf einen Spieler.



Organ Grinder

Der Organ Grinder nickt entweder um betrunken zu sein, oder schüttelt den Kopf um nüchtern zu sein.



Pate

Zeige die Charakterplättchen aller Außenseiter, die im Spiel sind.



Philosoph

Der Philosoph wählt möglicherweise einen Charakter. Falls nötig, tausche sein Charakterplättchen.



Pixie

Zeige das Bürger Charakterplättchen das mit MAD markiert ist.



Poppy Grower

Führe die Schergen Info und Dämon Info Schritte nicht aus. Wecke den Dämon. Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen. Zeige 3 nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen.



Preacher

Der Preacher wählt einen Spieler. Falls er einen Schergen gewählt hat: Lasse den Preacher einschlafen. Wecke das Ziel. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT Plättchen und das Preacher Charakterplättchen.



Pukka

Die Pukka wählt einen Spieler.



Schlangenbeschwörer

Der Schlangenbeschwörer wählt einen Spieler. Falls er den Dämon gewählt hat: Zeige das DU BIST & das Dämonplättchen. Zeige einen Daumen nach unten. Vertausche das Schlangenbeschwörer- & das Dämonplättchen im Grimooire. Lasse den vorherigen Schlangenbeschwörer einschlafen. Wecke den vorherigen Dämon. Zeige das DU BIST und das Schlangenbeschwörerplättchen & zeige einen Daumen nach oben. Die Schneiderin wählt möglicherweise 2 Spieler. Nicke oder schüttle den Kopf.



Schneiderin

Der Segler wählt einen lebendigen Spieler.



Segler

Zeige im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn im Kreis.



Shugenja

Snitch



Wecke jeden Scherben. Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen.
Zeige 3 nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen. Lasse jeden Scherben einschlafen.

Spion



Zeige dem Spion das Grimoire so lange, wie er es braucht.

Steward



Zeige auf den guten Spieler der mit KNOW markiert ist.

Summoner



Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen. Zeige 3 nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen.

Teufelsadvokat



Der Teufelsadvokat wählt einen lebendigen Spieler.

Träumer



Der Träumer wählt einen Spieler. Zeige 1 gutes & 1 böses Charakterplättchen, wovon 1 der Charakter des gewählten Spielers ist.

Uhrmacher



Gib ein Fingerzeichen.

Verrückte



Falls 7 oder mehr Spieler mitspielen, wecke die Verrückte: Zeige das DIES SIND DEINE SCHERGEN Plättchen. Zeige auf beliebige Spieler. Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen. Zeige 3 gute Charakterplättchen. Lasse die Verrückte einschlafen. Wecke den Dämon. Zeige das DU BIST Plättchen und das Dämonplättchen. Zeige das DIESER SPIEL FR IST Plättchen. zeige das Verrücktplättchen zeige auf die Verrückte. Wähle einen Village Idiot der betrunken ist. Wecke die Village Idiots einen nach dem anderen. Sie wählen jeder einen Spieler. Zeige ihnen jeweils einen Daumen nach oben oder einen Daumen nach unten, entsprechend dem Team des gewählten Spielers.

Village Idiot



Vizier



Verkünde der Gruppe, welcher Spieler der Vizier ist.

Wahrsagerin



Die Wahrsagerin wählt 2 Spieler. Nicke, falls einer davon der Dämon (oder die FÄLSCHE FÄHRTE) ist.

Waschweib



Zeige das Bürger-Plättchen. Zeige auf den Bürger und auf den BÜRGER und auf den FALSCHen Spieler.

Widow



Zeige der Widow das Grimoire so lange, wie sie es braucht. Die Widow wählt einen Spieler.

Wizard



Handle falls notwendig die Fähigkeit des Wizard ab.

Xaan



Markiere den Xaan mit dem NACHT 1 Erinnerungsplättchen. Falls X 1 ist, markiere den Xaan mit dem X Erinnerungsplättchen.

Yaggababble



Wähle einen geheimen Satz. Wecke den Yagababble und lass ihn seinen geheimen Satz wissen.



Abenddämmerung

Vergewissere dich, dass alle Augen geschlossen sind. Einige Reisende & Legenden handeln.



Morgendämmerung

Warte ein paar Sekunden. Dann wecke alle Spieler.



Mönch

Der Mönch wählt einen Spieler.



Spion

Zeige dem Spion das Grimoire so lange, wie er es braucht.



Imp

Der Imp wählt einen Spieler. Falls der Imp sich selbst wählt: Ersetze das Plättchen eines lebendigen Scherzen durch ein zusätzliches Impplättchen. Lasse de bisherigen Imp einschaffen. Wecke den neuen Imp. Zeige das DU BIST Plättchen, dann zeige das Impplättchen.



Empath

Gib ein Fingerzeichen.



Wahrsagerin

Die Wahrsagerin wählt 2 Spieler. Nicke, falls einer davon der Dämon (oder die FALSCHEN FÄHRTE) ist.



Totengräber

Falls heute ein Spieler hingerichtet wurde, zeige dem Totengräber dessen Charakterplättchen.



Rabenhüter

Falls der Rabenhüter heute Nacht gestorben ist, wählt er einen Spieler. Zeige das Charakterplättchen dieses Spielers.



Butler

Der Butler wählt einen Spieler.



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler.



Scharlachrote Frau

Falls die Scharlachrote Frau heute zum Imp wurde, zeige ihr das DU BIST Plättchen, dann zeige das Impplättchen.



Schlangenbeschwörer

Der Schlangenbeschwörer wählt einen Spieler. Falls er den Dämon gewählt hat: Zeige das DU BIST & das Dämonplättchen. Zeige einen Daumen nach unten. Vertausche das Schlangenbeschwörer- & das Dämonplättchen im Grimoire. Lasse den vorherigen Schlangenbeschwörer einschaffen. Wecke den vorherigen Dämon. Zeige das DU BIST und das Schlangenbeschwörerplättchen & zeige einen Daumen nach oben. Der Philosoph wählt möglicherweise einen Charakter. Falls nötig, tausche sein Charakterplättchen.



Philosoph

Falls der Dämon die Weise getötet hat, wecke die Weise und zeige auf 2 Spieler, wovon einer der Dämon ist.



Weise

Falls der Dämon die Weise getötet hat, wecke die Weise und zeige auf 2 Spieler, wovon einer der Dämon ist.



Liebchen

Falls das Liebchen gestorben ist, wurde sofort ein Spieler betrunken. Falls du dies noch nicht gemacht hast, mache ese jetzt.



Barbier

Falls der Barbier heute am Tag oder nachts gestorben ist, zeige dem Dämon das DIESEN CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT & das Barberplättchen . Falls der Dämon 2 Spieler gewählt hat, wecke sie einzeln. Zeige ihnen das DU BIST Plättchen & ihr neues Charakterplättchen.



Hexe

Die Hexe wählt einen Spieler.



Cerenovus

Der Cerenovus wählt einen Spieler & einen Charakter. Lasse den Cerenovus einschaffen. Wecke den gewählten Spieler. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWAHLT Plättchen, das Cerenovusplättchen und dann das Plättchen des Charakter, den der Cerenovus gewählt hat.



Grubenweib

Das Grubenweib wählt einen Spieler. Falls er ein Außenseiter wählt (passiert maximal einmal): Ersetze das Außenseiter-Plättchen durch das zusätzliche Fang Gu-Plättchen. Lasse den Fang Gu einschaffen. Wecke das Ziel. Zeige das DU BIST und das Fang Gu-Plättchen & zeige einen Daumen nach unten.



Vigormortis

Der Vigormortis wählt einen Spieler. Falls dieser Spieler ein Scherge ist, vergifte einen benachbarten Bürger.



No Dashii

Die No Dashii wählt einen Spieler.



Vortex

Der Vortex wählt einen Spieler.



Großmutter

Falls der Dämon das Enkelkind getötet hat, stirbt nun auch die Großmutter.



Segler

Der Segler wählt einen lebendigen Spieler.



Kammerzofe

Die Kammerzofe wählt 2 lebendige Spieler. Gib ein Fingerzeichen.



Exorzist

Der Exorzist wählt einen Spieler. Lasse den Exorzisten einschaffen. Falls der Exorzist den Dämon gewählt hat: Wecke den Dämon. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWAHLT Plättchen & das Exorzistplättchen. Zeige auf den Exorzisten.



Gastwirt

Der Gastwirt wählt 2 Spieler.



Glücksspieler

Der Glücksspieler wählt einen Spieler & einen Charakter.



Schwätzer

Falls der Schwätzer für den Tod eines Spieler sorgen sollte, stirbt nun ein Spieler.



Höfling

Der Höfling wählt möglicherweise einen Charakter.



Professor

Der Professor wählt möglicherweise einen toten Spieler.



Verrückte

Tue, was immer du tun musst, um das Handeln des Dämons zu simulieren. Lasse die Verrückte einschaffen. Wecke den Dämon. Zeige das Verrückteplättchen & zeige das die Verrückte, zeige dann auf ihr(e) Ziel(e).



Bastler

Der Bastler stirbt möglicherweise.



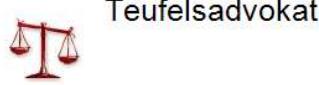
Mondkind

Falls das Mondkind für den Tod eines guten Spielers sorgen sollte, stirbt dieser Spieler nun.



Pate

Falls heute ein Außenseiter gestorben ist, wählt der Pate einen Spieler.



Teufelsadvokat

Der Teufelsadvokat wählt einen lebendigen Spieler.



Meuchelmörder

Der Meuchelmörder wählt möglicherweise einen Spieler.



Zombuul

Falls heute niemand gestorben ist, wählt der Zombuul einen Spieler.



Pukka

Die Pukka wählt einen Spieler. Der zuvor vergiftete Spieler stirbt und ist dann nicht mehr vergiftet.



Shabaloth

Ein zuvor gewählter Spieler könnte wieder auferstehen. Der Shabaloth wählt 2 Spieler.



Poe

Der Poe darf einen Spieler wählen ODER wählt 3 Spieler, falls er letzte Nacht niemanden gewählt hat.



Al-Hadikhia

Der Al-Hadikhia wählt drei Spieler. Wecke den mit 1 markierten Spieler und sage "Der Al-Hadikhia hat (Spielername) gewählt. Wählst du zu leben?" Der Spieler nickt oder schüttelt den Kopf. Lass ihn einschlafen und füge Schleier hinzu oder entferne sie entsprechend. Wiederhole dies für die mit 2 und 3 markierten Spieler. Wenn nun alle drei Spieler leben, füge allen drei Spielern einen Schleier hinzu.
The Kazali chooses a player.

Kazali

Ein Spieler stirbt möglicherweise.



Legion

Du kannst optional verkünden "Der Leviathan ist im Spiel." Ersetze das Erinnerungsplättchen.



Leviathan

Wecke alle Minions. Erlaube ihnen, einen Babysitter zu wählen. Ein Spieler stirbt möglicherweise.



Lil' Monsta

Der Lleech wählt einen Spieler.



Lleech

Der Lord of Typhon wählt einen Spieler.



Lord of Typhon

Der Ojo wählt einen Charakter.



Ojo

Für jedes Mal, dass der Yaggababble seinen Satz heute gesagt hat, kannst du einen Spieler wählen. Er stirbt.



Yaggababble

Der Fearmonger wählt einen Spieler. Wenn der Spieler nicht bereits mit dem FEAR Erinnerungsplättchen markiert war, verkünde "Der Fearmonger hat einen Spieler gewählt."



Fearmonger

Die Harpy wählt zwei Spieler. Lasse die Harpy einschlafen. Wecke das erste Ziel. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT Plättchen und das Harpy Charakterplättchen. Zeige auf das zweite Ziel.



Harpy

Wenn ein Spieler mit dem TURNS EVIL Erinnerungsplättchen markiert ist, wecke ihn auf. Zeige ihm das DU BIST Plättchen und einen Daumen nach unten. Der Mezepheles verliert seine Fähigkeit.



Mezepheles

	Organ Grinder	Der Organ Grinder nickt entweder um betrunken zu sein, oder schüttelt den Kopf um nüchtern zu sein.
	Summoner	Ändere das Summoner Erinnerungsplättchen auf das für die aktuelle Nacht relevante Plättchen. Falls es Nacht 3 ist, wählt der Summoner einen Spieler und einen Dämon. Lasse den Summoner einschlafen. Wecke den gewählten Spieler. Zeige ihm das DU BIST Plättchen. Zeige einen Daumen nach unten. Zeige das gewählte Dämon Charakterplättchen.
	Damsel	Wenn die Damsel vom Huntsman gewählt wurde, zeige ihr das DU BIST Plättchen und ihr neues Charakterplättchen.
	Hatter	Falls der Hatter heute oder heute Nacht gestorben ist, wecke Scherzen und Dämon. Erlaube ihnen, neue Charaktere zu wählen.
	Acrobat	Der Acrobat wählt einen Spieler.
	Amnesiac	Handle falls notwendig die Fähigkeit des Amnesiac ab.
	Balloonist	Zeige einen Spieler mit einem anderen Charaktertyp als in den vorherigen Nächten.
	Banshee	Falls die Banshee heute Nacht vom Dämon getötet wurde, verkünde allen Spielern dass die Banshee gestorben ist.
	Bounty Hunter	Wenn der KNOWN Spieler heute oder heute Nacht gestorben ist, zeige auf einen neuen KNOWN Spieler.
	Choir Boy	Wenn der Dämon den König getötet hat, zeige auf den Dämonen.
	Cult Leader	Der Cult Leader wechselt möglicherweise seine Teamzugehörigkeit. Falls es so ist, zeige ihm das DU BIST Plättchen und einen Daumen nach oben oder Daumen nach unten entsprechend seinem neuen Team.
	Engineer	Der Engineer wählt möglicherweise Scherzen oder Dämonen. Falls er das tut: Lasse den Engineer schlafen. Wecke ein Ziel, zeige ihm das DU BIST Plättchen und sein Charakterplättchen. Lasse ihn einschlafen. Wiederhole die Schritte für alle Spieler, die ihren Charakter gewechselt haben.
	Farmer	Falls der Farmer heute Nacht gestorben ist, wähle einen lebenden guten Spieler. Zeige ihm das DU BIST Plättchen und das Farmer Charakterplättchen. Ersetze sein bisheriges Charakterplättchen mit dem Farmer Charakterplättchen.
	General	Zeige ein Daumensignal.
	High Priestess	Zeige auf einen Spieler.
	Huntsman	Der Huntsman wählt möglicherweise einen Spieler. Wenn der Spieler die Damsel war: Lasse den Huntsman einschlafen. Wecke die Damsel und zeige ihr das DU BIST Plättchen und ihr Charakterplättchen.
	King	Wenn es gleich viele oder mehr tote Spieler als lebendige Spieler gibt, zeige das Charakterplättchen eines lebenden Spielers.
	Lycanthrope	Der Lycanthrope wählt einen Spieler.

**Nightwatchman**

Der Nightwatchman wählt möglicherweise einen Spieler. Lasse den Nightwatchman einschlafen. Wecke das Ziel und zeige ihm das DIESER SPIELER IST Plättchen und das Nightwatchman Charakterplättchen und zeige auf den Nightwatchman.

**Poppy Grower**

Falls der Poppy Grower heute oder heute Nacht gestorben ist, wecke die Schergen, zeige das DIES IST DER DAMON Plättchen. Zeige auf den Dämon. Lasse sie einschlafen. Wecke den Dämon, zeige ihm das DIES SIND DEINE SCHERGEN Plättchen. Zeige auf alle Schergen. Lasse den Dämon einschlafen.

**Preacher**

Der Preacher wählt einen Spieler. Falls er einen Scherzen gewählt hat: Lasse den Preacher einschlafen. Wecke das Ziel. Zeige das DIESER CHARAKTER HAT DICH GEWÄHLT Plättchen und das Preacher Charakterplättchen.

**Village Idiot**

Wecke die Village Idiots einen nach dem anderen. Sie wählen jeder einen Spieler. Zeige ihnen jeweils einen Daumen nach oben oder einen Daumen nach unten, entsprechend dem Team des gewählten Spielers.

**Xaan**

Ändere das Xaan Erinnerungsplättchen auf das für die aktuelle Nacht relevante Plättchen. Wenn es Nacht X ist, markiere den Xaan mit dem X Erinnerungsplättchen.

**Wizard**

Handle falls notwendig die Fähigkeit des Wizard ab.



An evil Townsfolk is only created if the Bounty Hunter is still in play after the Kazali acts.



If the Philosopher gains the Bounty Hunter ability, a Townsfolk might turn evil.



If the Cannibal gains the Butler ability, the Cannibal learns this.



If the Juggler guesses on their first day and dies by execution, tonight the living Cannibal I



If the Cannibal eats the Poppy Grower, then dies or loses the Poppy Grower ability, the De



If the Cannibal gains the Zealot ability, the Cannibal learns this.



The Chambermaid learns if the Mathematician wakes tonight or not, even though the Cha



The Mathematician learns if the Lunatic attacks a different player(s) than the real Demon a



If the Organ Grinder is causing eyes closed voting, the Butler may raise their hand to vote



The Baron might only add 1 Outsider, not 2.



The Demon cannot have the Heretic ability.



Only 1 jinxed character can be in play.



If the Lleep has poisoned the Heretic then the Lleep dies, the Heretic remains poisoned



A Pit-Hag can not create a Heretic.



Only 1 jinxed character can be in play.



Only 1 jinxed character can be in play.



If the Recluse registers as evil to the Ogre, the Ogre learns that they are evil.



If the Storyteller gains the Baron ability, up to two players become not-in-play Outsiders.



-   If the Plague Doctor is executed and the Storyteller would gain the Boomdandy ability, the Storyteller cannot gain the Evil Twin ability if the Plague Doctor dies.
-   If the Plague Doctor dies, a living Minion gains the Fearmonger ability in addition to their own abilities.
-   If the Plague Doctor dies, a living Minion gains the Goblin ability in addition to their own abilities.
-   If the Demon has a neighbor who is alive and a Townsfolk or Outsider when the Plague Doctor dies, the Demon gains the Cult Leader ability.
-   If the Plague Doctor dies, a living Minion gains the Scarlet Woman ability in addition to their own abilities.
-   If the Plague Doctor dies, a living Minion gains the Spy ability in addition to their own abilities.
-   If the Alchemist has the Boffin ability, the Alchemist does not learn what ability the Demon gains.
-   If the Demon has the Cult Leader ability, they can't turn good due to this ability.
-   If the Demon would have the Drunk ability, the Boffin chooses a Townsfolk player to have the Drunk ability.
-   If the Demon has the Goon ability, they can't turn good due to this ability.
-   The Demon cannot have the Ogre ability.
-   The Demon cannot have the Politician ability.
-   If there is a spare token, the Boffin can give the Demon the Village Idiot ability.
-   The Cerenovus may choose to make a player mad that they are the Goblin.
-   If the Marionette thinks that they are the Balloonist, +1 Outsider might have been added.
-   The Marionette does not learn that a Damsel is in play.
-   If the Marionette thinks that they are the Huntsman, the Damsel was added.

-   The Marionette neighbors a Minion, not the Demon. The Marionette is not woken to choose.
-   When the Poppy Grower dies, the Demon learns the Marionette but the Marionette learns
-   The Marionette does not learn 3 not in-play characters. The Demon learns an extra 3 instead.
-   If the Al-Hadikhia dies by execution, and the Mastermind is alive, the Al-Hadikhia chooses
-   If the Pit-Hag turns an evil player into the Cult Leader, they can't turn good due to their own ability.
-   If a Pit-Hag creates a Damsel, the Storyteller chooses which player it is.
-   If the Pit-Hag turns an evil player into the Goon, they can't turn good due to their own ability.
-   If the Pit-Hag turns an evil player into the Ogre, they can't turn good due to their own ability.
-   If the Pit-Hag turns an evil player into the Politician, they can't turn good due to their own ability.
-   If there is a spare token, the Pit-Hag can create an extra Village Idiot. If so, the drunk Village
-   If there are two living Al-Hadikhias, the Scarlet Woman Al-Hadikhia becomes the Scarlet V
-   If the Fang Gu chooses an Outsider and dies, the Scarlet Woman does not become the Fa
-   If the Alchemist has the Spy ability, they do not see the Grimoire, and the real Spy cannot
-   If the Spy is (or has been) in play, the Damsel is poisoned.
-   When the Spy sees the Grimoire, the Demon and Magician's character tokens are removed.
-   The Spy registers as evil to the Ogre.
-   If the Poppy Grower is in play, the Spy does not see the Grimoire until the Poppy Grower c
-   If there is an Alchemist-Summoner in play, the game starts with a Demon in play, as norm

-  If the Summoner is in play, the Clockmaker does not receive their information until a Demon is summoned.
-  If the Summoner is drunk on the 3rd night, the Summoner chooses which Demon, but the Demon does not learn the Minions.
-  If the Engineer removes a Summoner from play before that Summoner uses their ability, the Summoner cannot create an in-play Demon.
-  The Summoner cannot create an in-play Demon. If the Summoner creates a not-in-play Demon, the Summoner cannot summon it again.
-  The Summoner cannot create an in-play Demon. If the Summoner creates a not-in-play Demon, the Summoner cannot summon it again.
-  If the Summoner creates Legion, most players (including all evil players) become evil Legionaries.
-  If the Summoner creates a Lord of Typhon, the Lord of Typhon must neighbor a Minion. The Marionette neighbors the Summoner.
-  The Marionette neighbors the Summoner. The Summoner knows who the Marionette is.
-  The Summoner cannot create an in-play Demon. If the Summoner creates a not-in-play Demon, the Summoner cannot summon it again.
-  If the Poppy Grower is alive when the Summoner acts, the Summoner chooses which Demon to summon.
-  If the Preacher chose the Summoner on or before the 3rd night, the Summoner chooses which Demon to summon.
-  The Summoner may choose a player to become the Pukka on the 2nd night.
-  If the Summoner turns a dead player into the Zombuul, the Storyteller treats that player as a Minion.
-  If the Vizier is in play, the Alsaahir must also guess which Demon(s) are in play.
-  If the Vizier loses their ability, they learn this. If the Vizier is executed while they have their ability, the Vizier wakes with the Fearmonger, learns who they choose and cannot choose to immunize.
-  If the Investigator learns that the Vizier is in play, the existence of the Vizier is not announced.
-  If the Vizier and Magician are both in play, the Demon does not learn the Minions.



The Politician might register as evil to the Vizier.



If the Vizier loses their ability, they learn this. If the Vizier is executed while they have thei



The Zealot might register as evil to the Vizier.



If the Alchemist has the Widow ability, they do not see the Grimoire.



If the Widow is (or has been) in play, the Damsel is poisoned.



When the Widow sees the Grimoire, the Demon and Magician's character tokens are remo



If the Poppy Grower is in play, the Widow does not see the Grimoire until the Poppy Grow



The Kazali can not choose the King to become a Minion if a Choirboy is in play.



The Kazali can choose that the Goon player is one of their evil Minions.



If the Kazali chooses the Damsel to become a Minion, and a Huntsman is in play, a good



If the Kazali chooses to create a Marionette, they must choose one of their neighbors.



The Kazali can choose that the Soldier player is one of their evil Minions.



Legion and the Engineer can not both be in play at the start of the game. If the Engineer c



If the Hatter dies and Legion is in play, nothing happens. If the Hatter dies and an evil play



If Legion died by execution today, Legion keeps their ability, but the Minstrel might learn th



If the Preacher chooses Legion, Legion keeps their ability, but the Preacher might learn th



The Zealot might register as evil to Legion's ability.



Each night*, the Leviathan chooses an alive good player (different to previous nights)

		Evil does not win when more than 1 good player has been executed, if the Exorcist is alive.
		Each night*, the Leviathan chooses an alive good player (different to previous nights)
		If Leviathan is in play and the Grandchild dies by execution, evil wins.
		If the Hatter dies on or after day 5, the Demon cannot choose Leviathan.
		If the Leviathan is in play, the Innkeeper-protected-players are safe from all evil abilities.
		If the Leviathan is in play, and at least 1 player is dead, the King learns an alive character
		If the Leviathan is in play & no execution occurs on day 5, good wins.
		If the Leviathan is in play, the Monk-protected-player is safe from all evil abilities.
		After day 5, the Pit-Hag cannot choose Leviathan.
		Each night*, the Leviathan chooses an alive player (different to previous nights)
		Each night*, the Leviathan chooses an alive good player (different to previous nights)
		If the Leviathan is in play, the Soldier is safe from all evil abilities.
		If a Demon chooses Lil' Monsta, they also choose a Minion to become and babysit Lil' Mo
		Each night, the Magician chooses a Minion
		If the Poppy Grower is in play, Minions don't wake together. They are woken one by one, i
		If there are 5 or more players alive and the player holding the Lil' Monsta token dies, the S
		The Vizier can die by execution if they are babysitting Lil' Monsta.
		If the Mastermind is alive and the LLeech's host dies by execution, the LLeech lives but los



If the Slayer slays the Lleech's host, the host dies.



Each night*, Riot chooses an alive good player (different to previous nights)



If the Exorcist chooses Riot on the 3rd night, Minions do not become Riot.



Each night*, Riot chooses an alive good player (different to previous nights)



If Riot is in play and the Grandchild dies during the day, the Grandmother dies too.



If Riot is in play, the Innkeeper-protected player is safe from all evil abilities.



If Riot is in play, and at least 1 player is dead, the King learns an alive character each night



The Mayor may choose to stop nominations. If they do so when only 1 Riot is alive, good



If Riot is in play, the Monk-protected player is safe from all evil abilities.



Each night*, Riot chooses an alive good player (different to previous nights)



Each night*, Riot chooses an alive good player (different to previous nights)



If Riot is in play, the Soldier is safe from all evil abilities.



If the Vortex is in play and the Demon kills the Banshee, the players still learn that the Bar



If the Exorcist chooses the Yaggababble, the Yaggababble ability does not kill tonight.

