

**Mönch**

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

**Empath**

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

**Totengräber**

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

**Dämonenjäger**

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

**Uhrmacher**

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

**Großmutter**

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

**Narr**

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

**Bibliothekar**

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

**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.

**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.

**Künstler**

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

**Glücksspieler**

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

Outsider

**Trunkenbold**

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

**Heilige**

Falls du durch Hinrichtung stirbst, verliert dein Team.

**Einsiedler**

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

**Mondkind**

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

Minion

**Spion**

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.)

**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.

Demon

**Imp**

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



General Info

Schergen Info: Wecke jeden Schergen und zeige Ihn das "Dies ist der Dämon" Plättchen



General Info

Dämon Info: Wecke den Dämon, zeige Ihn das "Dies sind deine Schergen"-Plättchen sowie die 3 Bluffs



Giftmischer

Wecke den Spieler und lass Ihn ein Spieler vergiften



Teufelsadvokat

Wecke den Spieler und lass Ihn ein Spieler wählen, dieser ist morgen vor der Hinrichtung sicher



Bibliothekar

Wecke den Spieler, und Zeige Ihn 2 Spieler, einer davon ist ein Außenseiter



Empath

Wecke den Spieler, und Zeige Ihn eine Zahl



Wahrsagerin

Wecke den Spieler, und lasse Ihn 2 Spieler wählen, wenn einer davon der Dämon oder die falsche Fährte ist, zeige Ihm ein Ja



Großmutter

Wecke den Spieler, zeige Ihm das Enkelkind und den Charakter

















Uhrmacher

Wecke den Spieler, zeige Ihm eine Zahl



Spion

Wecke den Spieler, zeige Ihm das Grimoire

	Giftmischer	Wecke den Spieler und lass ihn ein Spieler vergiften
	Glücksspieler	Wecke den Spieler, lass ihn ein Spieler und eine Rolle wählen
	Mönch	Wecke den Spieler, lass ihn ein Spieler wählen
	Teufelsadvokat	Wecke den Spieler und lass ihn ein Spieler wählen, dieser ist morgen vor der Hinrichtung sicher
	Scharlachrote Frau	Wenn der Dämon heute hingerichtet wurde und es zum Zeitpunkt der Hinrichtung noch 5 lebende Spieler gab, ist dieser Spieler nun der Dämon
	Imp	Wecke den Spieler, lass ihn ein Spieler wählen, dieser stirbt Falls sich selbst, wird eine Scherbe der neue Dämon
	Meuchelmörder	Wecke den Spieler, lass ihn ein Spieler wählen (wenn er will), dieser stirbt Nur einmal im Spiel
	Mondkind	Wenn das Mondkind gestorben ist, wählt es am Tag ein Spieler Ist es ein guter Spieler, stirbt dieser heute Nacht
	Großmutter	Wenn das Enkelkind durch den Dämon gestorben ist, stirbt die Großmutter ebenfalls
	Rabenhüter	Wenn der Rabenhüter durch den Dämon gestorben ist, wecke ihn und lass ihn ein Spieler wählen, zeige ihm den Charakter vom gewählten Spieler
	Empath	Wecke den Spieler, und zeige ihm eine Zahl
	Wahrsagerin	Wecke den Spieler, und lasse ihn 2 Spieler wählen, wenn einer davon der Dämon oder die falsche Fährte ist, zeige ihm ein Ja
	Totengräber	Wenn heute jemand hingerichtet wurde, wecke den Spieler und zeige ihm den Charakter vom hingerichteten Spieler
	Spion	Wecke den Spieler, zeige ihm das Grimoire