

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.

**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 banachbare 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 & wählt 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.

**Schlängenbeschwörer**

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

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.

**Einsiedler**

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

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.)

**Spion**

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

**Baron**

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

* nicht in der ersten Nacht

Demon

**Blumenmädchen**

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

**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 & wacht dann heute Nacht nicht auf.

**Mutant**

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

**Barbier**

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

**Böser Zwilling**

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

**Cerenovus**

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

**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 Dashi**

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

Marktschreier

Jede Nacht* erfährst du, ob heute ein Scherze 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 Spieler. In dieser Nacht erfährst du, wie viele davon korrekt waren.

**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.



Outsider

**Liebchen**

Wenn du stirbst, ist 1 Spieler ab jetzt betrunken.

**Tollpatsch**

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



Minion

**Hexe**

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

**Grubenweib**

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



Demon

**Vigormortis**

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

**Vortex**

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



**Glücksspieler**

Wähle jede Nacht* 1 Spieler & rate seinen Charakter:
Falsl 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 Scherge durch Hinrichtung stirbt, sind alle anderen Spieler (außer Reisende) bis zur Abenddämmerung des nächsten Tages betrunken.

**Pazifist**

Hingerichtete gute Spieler sterben möglicherweise nicht.

**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.

Outsider

**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.

**Mondkind**

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

Minion

**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.

Demon

**Zombuul**

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

**Pukka**

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

**Shabaloth**

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

**Poe**

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

**Al-Hadikhia**

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

**Kazali**

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

**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]

**Leviathan**

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

**Lil' Monsta**

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

**Lieech**

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

Damsel

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

Hatter

Falls du heute am Tag oder in der Nacht gestorben bist, dürfen die Scherben- & Dämon-Spieler neue Scherben- & 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 Scherbe erhält 3 Bluffs.

**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 Scherbenfähigkeit.

**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.

Minion

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.

Farmonger

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

**Goblin**

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

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.

**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]

Mezepheles

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

**Organ Grinder**

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

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.

**Summoner**

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

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.

**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.

Demon

Lord of Typhon

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

**Ojo**

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

Riot

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

**Yaggababble**

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

* nicht in der ersten Nacht

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 Scherge(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.

General

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

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]

Knight

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

Magician

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

Noble

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

Poppy Grower

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

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 Scherben oder welcher Dämon im Spiel sind.

Fisherman

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

High Priestess

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

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.

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.

Nightwatchman

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

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.

Preacher

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Falls er ein Scherge ist, erfährt er das. Alle gewählten Scherben 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.

**Village Idiot**

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

**Steward**

Du kennst zu Beginn 1 guten Spieler.

**Wizard**

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

Xaan

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

Minion



Abenddämmerung



Spielzeugmacher

Der Dämon wählt möglicherweise keinen Spieler.



Engel

Verkünde welche Spieler durch den Engel beschützt sind. Platziere das "Beschützt" Plättchen bei den betroffenen Spielern.



Buddhist

Verkünde welche Spieler vom Buddhisten betroffen sind



Storm Catcher

Zu Beginn der Nacht, verkünde welche Rolle von Storm Catcher beschützt ist. Wenn die Rolle im Spiel ist, platziere das "Safe" Plättchen bei dem betroffenen Spieler. Wecke jeden bösen Spieler und zeige Ihnen das Rollen-Plättchen, dann den Spieler. Wenn nicht im Spiel, wecke jeden bösen Spieler, zeige Ihnen das "DIESE ROLLEN SIND NICHT IM SPIEL" Plättchen und die betroffene Rolle.

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.



Lord of Typhon



Lehrling

Der Lehrling führt die Rollen-Aktion eventuell aus.



Barista

Der Barista wählt einen Spieler.



Bürokrat

Der Bürokrat wählt einen Spieler.



Dieb

Der Dieb wählt einen Spieler.



Boffin

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



Philosoph

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



Kazali

Wecke den Kazali. Erlaube ihm, Schergen zu wählen.



Alchemist

Zeige das DU BIST Plättchen und ein Scherge Charakterplättchen.



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.



Yaggababble

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



Magician

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



Schergen Info

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

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



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.



Verrückte



Summoner

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 SPIELER IST Plättchen, zeige das Verrücktplättchen, zeige auf die Verrückte.
Zeige das DIESE CHARAKTERE SIND NICHT IM SPIEL Plättchen. Zeige 3 nicht im Spiel befindliche gute Charakterplättchen.



Dämon Info

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



King

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



Segler

Der Segler wählt einen lebendigen Spieler.



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.



Engineer

Der Engineer wählt möglicherweise Scherben 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.



Preacher

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



Lil' Monsta

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



Lleech

Der Lleech wählt einen Spieler.



Xaan

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



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler.



Widow

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



Höfling

Der Höfling wählt möglicherweise einen Charakter.



Wizard

Handle falls notwendig die Fähigkeit des Wizard ab.



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
Zeige die Charakterplättchen aller Außenseiter, die im Spiel sind.



Pate

Organ Grinder



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

Teufelsadvokat



Der Teufelsadvokat wählt einen lebendigen Spieler.

Böser Zwilling



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

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 GEWÄHLT Plättchen, das Cerenovusplättchen und dann das Plättchen des Charakter, den der Cerenovus gewählt hat.

Fearmonger



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

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.

Mezepheles



Zeige das aufgeschriebene Wort.

Pukka



Die Pukka wählt einen Spieler.

Pixie



Zeige das Bürger Charakterplättchen das mit MAD markiert ist.

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.

Damsel



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

Amnesiac



Handle falls notwendig die Fähigkeit des Amnesiac ab.

Waschweib



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

Bibliothekar



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

Detektiv



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

Koch



Gib ein Fingerzeichen.

Empath



Gib ein Fingerzeichen.

Wahrsagerin



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

Butler



Der Butler wählt einen Spieler.

Großmutter



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

Uhrmacher



Gib ein Fingerzeichen.

Träumer



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

Schneiderin



Die Schneiderin wählt möglicherweise 2 Spieler. Nicke oder schüttle den Kopf.

Steward



Zeige auf den guten Spieler der mit KNOW markiert ist.

Knight



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

Noble



Zeige auf alle drei Spieler die mit KNOW markiert sind.

Balloonist



Zeige irgendeinen Spieler.

Shugenja



Zeige im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn im Kreis.

Village Idiot



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.

Bounty Hunter



Zeige auf den KNOWN 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.

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.

Spion



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

Ogre



Der Ogre zeigt auf einen Spieler.

High Priestess



Zeige auf einen Spieler.

General



Kammerzofe



Zeige ein Daumensignal.

Mathematiker



Gib ein Fingerzeichen.

Morgendämmerung



Warte ein paar Sekunden. Dann wecke alle Spieler.

Leviathan



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

Vizier



Verkünde der Gruppe, welcher Spieler der Vizier ist.

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



Spielzeugmacher



Herzogin



Barista



Bürokrat



Dieb



Dirne



Knochensammler



Philosoph



Poppy Grower



Segler



Engineer



Preacher



Xaan



Giftmischer



Höfling



Gastwirt



Wizard

Wenn dies eine Nacht ist in der der Dämonangriff das Spiel beenden könnte und der Dämon ist hat das "Final night: No Attack" Plättchen, dann greift der Dämon heute nicht an. Wecke Ihn nicht.

Gib jedem Besucher ein Fingerzeichen. Einer bekommt falsche Informationen

Der Barista wählt einen Spieler.

Der Bürokrat wählt einen Spieler.

Der Dieb wählt einen Spieler.

Die Dirne wählt einen Spieler.

Der Knochensammler wählt einen Spieler.

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

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

Der Segler wählt einen lebendigen Spieler.

Der Engineer wählt möglicherweise Scherben 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.

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

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

Der Giftmischer wählt einen Spieler.

Der Höfling wählt möglicherweise einen Charakter.

Der Gastwirt wählt 2 Spieler.

Handle falls notwendig die Fähigkeit des Wizard ab.

Glücksspieler



Der Glückspieler wählt einen Spieler & einen Charakter.

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.

Mönch



Organ Grinder



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

Teufelsadvokat



Der Teufelsadvokat wählt einen lebendigen Spieler.

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 GEWÄHLT 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.

Fearmonger



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

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.

Mezepheles



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.

Scharlachrote Frau



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

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.

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).

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 GEWÄHLT Plättchen & das Exorzistplättchen. Zeige auf den Exorzisten.

Lycanthrope



Der Lycanthrope wählt einen Spieler.

Legion



Ein Spieler stirbt möglicherweise.

Imp



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

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.

Fang Gu



Der Fang Gu 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.

No Dashii



Die No Dashii wählt einen Spieler.

Vortox



Der Vortox wählt einen Spieler.

Lord of Typhon



Der Lord of Typhon wählt einen Spieler.

Vigormortis



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

Ojo



Der Ojo wählt einen Charakter.

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.
Der Lleech wählt einen Spieler.

Lleech



Lil' Monsta



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

Yaggababble



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

Kazali



The Kazali chooses a player.

Meuchelmörder



Der Meuchelmörder wählt möglicherweise einen Spieler.

Pate



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

Schwätzer



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



Liebchen

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



Banshee

Falls die Banshee heute Nacht vom Dämon getötet wurde, verkünde allen Spielern dass die Banshee gestorben ist.



Professor

Der Professor wählt möglicherweise einen toten Spieler.



Choir Boy

Wenn der Dämon den König getötet hat, zeige auf den Dämonen.



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.



Damsel

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



Großmutter

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



Rabenhüter

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



Empath

Gib ein Fingerzeichen.



Balloonist

Zeige einen Spieler mit einem anderen Charaktertyp als in den vorherigen Nächten.



King

Wenn es gleich viele oder mehr tote Spieler als lebendige Spieler gibt, zeige das Charakterplättchen eines lebenden Spielers.



Bounty Hunter

Wenn der KNOWN Spieler heute oder heute Nacht gestorben ist, zeige auf einen neuen KNOWN 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.



Acrobat

Der Acrobat wählt einen Spieler.



Hatter

Falls der Hatter heute oder heute Nacht gestorben ist, wecke Scherzen und Dämon. Erlaube ihnen, neue Charaktere zu wählen.



Barbier

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



Weise

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



Amnesiac

Handle falls notwendig die Fähigkeit des Amnesiac ab.

	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.
	Bastler	Der Bastler stirbt möglicherweise.
	Mondkind	Falls das Mondkind für den Tod eines guten Spielers sorgen sollte, stirbt dieser Spieler nun.
	Wahrsagerin	Die Wahrsagerin wählt 2 Spieler. Nicke, falls einer davon der Dämon (oder die FÄRSCHE FÄHRTE) ist.
	Totengräber	Falls heute ein Spieler hingerichtet wurde, zeige dem Totengräber dessen Charakterplättchen.
	Träumer	Der Träumer wählt einen Spieler. Zeige 1 gutes & 1 böses Charakterplättchen, wovon 1 der Charakter des gewählten Spielers ist.
	Blumenmädchen	Entweder nicke oder schüttle den Kopf.
	Marktschreier	Entweder nicke oder schüttle den Kopf.
	Orakel	Gib ein Fingerzeichen.
	Schneiderin	Die Schneiderin wählt möglicherweise 2 Spieler. Nicke oder schüttle den Kopf.
	Jongleur	Gib ein Fingerzeichen
	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.
	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.
	Butler	Der Butler wählt einen Spieler.
	Spion	Zeige dem Spion das Grimoire so lange, wie er es braucht.
	High Priestess	Zeige auf einen Spieler.
	General	Zeige ein Daemensignal.
	Kammerzofe	Die Kammerzofe wählt 2 lebendige Spieler. Gib ein Fingerzeichen.

Mathematiker



Gib ein Fingerzeichen.

Morgendämmerung



Warte ein paar Sekunden. Dann wecke alle Spieler.

Leviathan



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

Es wird nur ein böser Bürger erschaffen, falls der Bounty Hunter immer noch im Spiel ist, nachdem der Kazali gehandelt hat.



Falls der Philosoph die Bounty Hunter Fähigkeit erhält, wird möglicherweise ein Bürger böse.



Falls der Cannibal die Butler Fähigkeit erhält, erfährt der Cannibal das.



Falls der Jongleur am ersten Tag rät und durch Hinrichtung stirbt, erfährt der Cannibal in der Nacht wie viele Charaktere der Jongleur korrekt erraten hat.



Falls der Cannibal den Poppy Grower verspeist und danach stirbt oder die Poppy Grower Fähigkeit verliert, lernen sich Dämon und Scherzen in der Nacht kennen.



Falls der Cannibal die Zealot Fähigkeit erhält, erfährt der Cannibal das.



Die Kammerzofe erfährt, ob der Mathematiker diese Nacht aufwachen würde oder nicht, obwohl die Kammerzofe zu erst aufwacht.



Der Mathematiker erfährt, ob der Verrückte einen oder mehrere andere Spieler angegriffen hat als der echte Dämon.



Falls der Organ Grinder eine Abstimmung mit geschlossenen Augen verursacht, darf der Butler seine Hand zur Abstimmung heben, aber seine Stimme zählt nur, wenn sein Meister ebenfalls abgestimmt hat.



Der Baron kann möglicherweise nur 1 Außenseiter hinzufügen anstatt 2.



Der Dämon kann nicht die Heretic Fähigkeit erhalten.



Nur 1 verhexter Charakter kann im Spiel sein.



Falls der Lleech den Heretic vergiftet hat und dann der Lleech stirbt, bleibt der Heretic vergiftet.



Ein Grubenweib kann keinen Heretic erschaffen.



Nur 1 verhexter Charakter kann im Spiel sein.



Nur 1 verhexter Charakter kann im Spiel sein.



Falls der Einsiedler dem Ogre als böse angezeigt wird, erfährt der Ogre daß er böse ist.



Falls der Storyteller die Baron Fähigkeit erhält, werden bis zu 2 Spieler zu nicht im Spiel befindlichen Außenseitern.



		Falls der Plague Doctor hingerichtet wird und der Storyteller die Boondandy Fähigkeit erhalten würde, löst die Boondandy Fähigkeit sofort aus.
		Der Storyteller kann nicht die Böser Zwilling Fähigkeit erhalten falls der Plague Doctor stirbt.
		Falls der Plague Doctor stirbt, erhält ein lebender Scherge die Fearmonger Fähigkeit zusätzlich zu seiner eigenen Fähigkeit. Der Scherge erfährt davon.
		Falls der Plague Doctor stirbt, erhält ein lebender Scherge die Goblin Fähigkeit zusätzlich zu seiner eigenen Fähigkeit. Der Scherge erfährt davon.
		Falls der Dämon einen lebenden Bürger oder Außenseiter als Nachbar hat wenn der Plague Doctor stirbt, wird der Spieler eine böse Marionette, außer wenn es bereits einen zusätzlichen bösen Spieler gibt.
		Falls der Plague Doctor stirbt, erhält ein lebender Scherge die Scharlachrote Frau Fähigkeit zusätzlich zu seiner eigenen Fähigkeit. Der Scherge erfährt davon.
		Falls der Plague Doctor stirbt, erhält ein lebender Scherge die Spion Fähigkeit zusätzlich zu seiner eigenen Fähigkeit. Der Scherge erfährt davon.
		Falls der Alchemist die Boffin Fähigkeit hat, erfährt der Alchemist nicht, welche Fähigkeit der Dämon hat.
		Falls der Dämon die Cult Leader Fähigkeit hat, kann er durch diese Fähigkeit nicht gut werden.
		Falls der Dämon die Trunkenbold Fähigkeit haben würde, wählt der Boffin einen Bürger Spieler der stattdessen diese Fähigkeit hat.
		Falls der Dämon die Cult Leader Fähigkeit hat, kann er durch diese Fähigkeit nicht gut werden.
		Der Dämon kann nicht die Ogre Fähigkeit haben.
		Der Dämon kann nicht die Politician Fähigkeit haben.
		Falls es noch freie Village Idiot Charakterplättchen gibt, kann der Boffin dem Dämon die Village Idiot Fähigkeit geben.
		Der Cerenovus kann wählen, daß ein Spieler davon beseßen ist, der Goblin zu sein.
		Falls die Marionette denkt, sie sei der Balloonist, wurden möglicherweise +1 Außenseiter hinzugefügt.
		Die Marionette erfährt nicht, daß eine Damsel im Spiel ist.
		Falls die Marionette denkt, sie sei der Huntsman, wurde eine Damsel hinzugefügt.

		Die Marionette sitzt neben einem Schergen statt dem Dämon. Die Marionette wird nicht geweckt um zu wählen, wer das Lil' Monsta Plättchen nimmt. Die Marionette erfährt nicht, ob sie das Lil' Monsta Plättchen hat.
		Wenn der Poppy Grower stirbt, erfährt der Dämon wer die Marionette ist. Die Marionette erfährt nichts.
		Die Marionette erfährt keine 3 nicht im Spiel befindliche Charaktere. Stattdessen erfährt der Dämon 3 zusätzliche nicht im Spiel befindliche Charaktere.
		Falls der Al-Hadikha hingerichtet wird und der Strippenzieher ist noch am leben, wählt der Al-Hadikha in der Nacht 3 gute Spieler.
		Falls das Grubenweib einen bösen Spieler in den Cult Leader verwandelt, kann er nicht durch seine eigene Fähigkeit gut werden.
		Falls das Grubenweib eine Damsel generiert, wählt der Storyteller welcher Spieler es ist.
		Falls das Grubenweib einen bösen Spieler in den Schläger verwandelt, kann er nicht durch seine eigene Fähigkeit gut werden.
		Falls das Grubenweib einen bösen Spieler in den Ogre verwandelt, kann er nicht durch seine eigene Fähigkeit gut werden.
		Falls das Grubenweib einen bösen Spieler in den Politician verwandelt, kann er nicht durch seine eigene Fähigkeit gut werden.
		Falls es noch freie Village Idiot Charakterplättchen gibt, kann das Grubenweib einen weiteren Village Idiot generieren. In dem Fall ändert sich möglicherweise, welcher Village Idiot betrunken ist.
		Wenn es zwei lebende Al-Hadikhas gibt, wird der Scharlachrote Frau Al-Hadikha wieder zur Scharlachroten Frau.
		Falls der Fang Gu einen Außenseiter wählt und dadurch stirbt, wird die Scharlachrote Frau nicht zum Fang Gu.
		Falls der Alchemist die Spion Fähigkeit hat, sieht er nicht das Grimoire und der echte Spion kann nicht falsch angezeigt werden.
		Falls der Spion im Spiel ist (oder war), ist die Damsel vergiftet.
		Wenn der Spion das Grimoire sieht, werden das Dämon und Magician Charaterplättchen entfernt.
		Der Spion wird dem Ogre als böse angezeigt.
		Falls der Poppy Grower im Spiel ist, sieht der Spion das Grimoire erst nachdem der Poppy Grower stirbt.
		Falls ein Alchemist-Summoner im spiel ist startet die Runde ganz normal mit einem Dämon im Spiel. Wenn der Alchemist-Summoner einen Spieler wählt, verwandelt er den Spieler in einen Dämon aber ändert nicht sein Team.

		Falls der Summoner im Spiel ist, erhält der Uhrmacher seine Information erst wenn ein Dämon generiert wurde.
		Falls der Summoner in der 3. Nacht betrunken ist, wählt der Summoner einen Dämon aber der Storyteller den Spieler.
		Falls der Engineer den Summoner aus dem Spiel nimmt bevor der Summoner seine Fähigkeit einsetzt, benutzt der Summoner sofort seine Fähigkeit.
		Der Summoner kann keinen Dämon generieren, der bereits im Spiel ist. Wenn der Summoner einen nicht im Spiel befindlichen Dämon generiert sind Tode in dieser Nacht willkürlich.
		Der Summoner kann keinen Dämon generieren, der bereits im Spiel ist. Wenn der Summoner einen nicht im Spiel befindlichen Dämon generiert sind Tode in dieser Nacht willkürlich.
		Falls der Summoner Legion generiert, wird die Mehrheit der Spieler (inklusive allen bösen Spielern) böse Legion.
		Falls der Summoner einen Lord of Typhon generiert, muß der Lord of Typhon neben einem Schergen sitzen. Der andere Nachbar wird ein nicht im Spiel befindlicher böser Scherge.
		Die Marionette sitzt neben dem Summoner. Der Summoner weiß, wer die Marionette ist.
		Der Summoner kann keinen Dämon generieren, der bereits im Spiel ist. Wenn der Summoner einen nicht im Spiel befindlichen Dämon generiert sind Tode in dieser Nacht willkürlich.
		Falls der Poppy Grower lebt, wenn der Summoner agiert, wählt der Summoner einen Dämon aber der Storyteller den Spieler.
		Falls der Preacher den Summoner in oder vor der 3. Nacht wählt, wählt der Summoner einen Dämon aber der Storyteller den Spieler.
		Der Summoner kann in der 2. Nacht einen Spieler wählen, der zum Pukka wird.
		Falls der Summoner einen toten Spieler in den Zombuul verwandelt, behandelt der Storyteller diesen Spieler wie einen Zombuul, der bereits einmal gestorben ist.
		Falls der Vizier im Spiel ist, muß der Alsaahir auch raten, welche Dämonen im Spiel sind.
		Falls der Vizier seine Fähigkeit verliert, erfährt er das. Falls der Vizier hingerichtet wird während er seine Fähigkeit hat, gewinnt sein Team.
		Der Vizier erwacht gleichzeitig mit dem Fearmonger und erfährt, welchen Spieler dieser wählt. Diesen Spieler kann der Vizier nicht direkt hinrichten.
		Falls ein Detektiv erfährt, daß der Vizier im Spiel ist, wird die Existenz eines Viziers nicht vom Storyteller angekündigt.
		Falls sowohl Vizier als auch Magician im Spiel sind, erfährt der Dämon nicht, wer seine Minions sind.

		Der Politician wird dem Vizier möglicherweise als böse angezeigt.
		Falls der Vizier seine Fähigkeit verliert, erfährt er das. Falls der Vizier hingerichtet wird während er seine Fähigkeit hat, gewinnt sein Team.
		Der Zealot wird dem Vizier möglicherweise als böse angezeigt.
		Falls der Alchemist die Widow Fähigkeit hat, sieht er nicht das Grimoire.
		Falls die Widow im Spiel ist (oder war), ist die Damsel vergiftet.
		Wenn die Widow das Grimoire sieht, werden das Dämon und Magician Charaterplättchen entfernt.
		Falls der Poppy Grower im Spiel ist, sieht die Widow das Grimoire erst nachdem der Poppy Grower stirbt.
		Falls ein Choirboy im Spiel ist, kann der Kazali nicht wählen, daß der King ein Scherge wird.
		Der Kazali kann wählen, daß der Schläger Spieler einer seiner bösen Schergen ist.
		Falls der Kazali wählt, daß die Damsel ein Scherge wird und ein Huntsman im Spiel ist, wird ein guter Spieler die Damsel.
		Falls der Kazali eine Marionette generiert, muß er dafür einen seiner Nachbarn wählen.
		Der Kazali kann wählen, daß der Soldat Spieler einer seiner bösen Schergen ist.
		Legion und der Engineer können zu Beginn der Runde nicht beide im Spiel sein. Falls der Egineer Legion generiert, wird die Mehrheit der Spieler (inklusive aller bösen Spieler) böse Legion.
		Falls der Hatter stirbt und Legion im Spiel ist, paßt nichts. Falls der Hatter stirbt und ein böser Spieler wählt Legion, werden alle aktuell bösen Spieler Legion.
		Falls Legion heute hingerichtet wurde, behält Legion ihre Fähigkeit, aber der Minnesänger erfährt möglicherweise, daß sie Legion sind.
		Falls der Preacher Legion wählt, behält Legion ihre Fähigkeit, aber der Preacher erfährt möglicherweise, daß sie Legion sind.
		Der Zealot könnte für Legions Fähigkeit als böse angezeigt werden.
		Jede Nacht* wählt der Leviathan einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).

		Falls der Exorzist lebt und mindestens einmal erfolgreich den Leviathan gewählt hat, gewinnt das böse Team nicht, falls mehr als 1 guter Spieler hingerichtet wurde.
		Jede Nacht* wählt der Leviathan einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).
		Falls der Leviathan im Spiel ist und das Enkelkind durch Hinrichtung stirbt, gewinnt das böse Team.
		Falls der Hatter an oder nach Tag 5 stirbt, kann der Dämon nicht den Leviathan wählen.
		Falls der Leviathan im Spiel ist, sind die vom Gastwirt geschützten Spieler sicher vor allen bösen Fähigkeiten.
		Falls der Leviathan im Spiel ist und mindestens 1 Spieler tot ist, erfährt der King jede Nacht einen lebenden Charakter.
		Falls der Leviathan im Spiel ist und an Tag 5 keine Hinrichtung stattfindet, gewinnt das gute Team.
		Falls der Leviathan im Spiel ist, ist der vom Mönch geschützte Spieler sicher vor allen bösen Fähigkeiten.
		Nach Tag 5 kann das Grubenweib nicht den Leviathan wählen.
		Jede Nacht* wählt der Leviathan einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).
		Jede Nacht* wählt der Leviathan einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).
		Falls der Leviathan im Spiel ist, ist der Soldat sicher vor allen bösen Fähigkeiten.
		Falls ein Dämon Lil' Monsta wählt, wählt er auch einen Schergen, der diese Nacht das Lil' Monsta Plättchen erhält.
		Jede Nacht wählt der Magician einen Schergen.
		Falls der Poppy Grower im Spiel ist, wachen die Schergen nicht gleichzeitig auf. Sie werden einer nach dem anderen geweckt, bis einer von ihnen sich entscheidet, das Lil' Monsta Plättchen zu nehmen.
		Falls 5 oder mehr Spieler leben und der Spieler mit dem Lil' Monsta Plättchen stirbt, erhält die Scharlachrote Frau in der Nacht das Lil' Monsta Plättchen.
		Der Vizier kann durch Hinrichtung sterben wenn er das Lil' Monsta Plättchen hat.
		Falls der Strippenzieher lebt und der Lleep Host durch Hinrichtung stirbt, bleibt der Lleep am Leben aber verliert seine Fähigkeit.



Falls der Dämonjäger den Lleep Host angreift, stirbt dieser.



Jede Nacht* wählt Riot einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).



Falls der Exorzist Riot in der 3. Nacht wählt werden Schergen nicht Riot.



Jede Nacht* wählt Riot einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).



Falls Riot im Spiel ist und das Enkelkind am Tag stirbt, stirbt die Großmutter ebenfalls.



Falls Riot im Spiel ist, sind die vom Gastwirt geschützten Spieler sicher vor allen bösen Fähigkeiten.



Falls Riot im Spiel ist und mindestens 1 Spieler tot ist, erfährt der King jede Nacht einen lebenden Charakter.



Der Bürgermeister kann wählen die Nominierungen zu beenden. Falls er das tut wenn nur 1 Riot lebt, gewinnt das gute Team, ansonsten gewinnt das böse Team.



Falls Riot im Spiel ist, ist der vom Mönch geschützte Spieler sicher vor allen bösen Fähigkeiten.



Jede Nacht* wählt Riot einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).



Jede Nacht* wählt Riot einen lebenden guten Spieler (einen anderen Spieler als die vorherigen Nächte).



Falls Riot im Spiel ist, ist der Soldat sicher vor allen bösen Fähigkeiten.



Falls der Vorox im Spiel ist und der Dämon die Banshee tötet, erfahren die Spieler dennoch daß die Banshee gestorben ist.



Falls der Exorzist den Yaggababble wählt, tötet die Yaggababble Fähigkeit in dieser Nacht nicht.

