

Mönch

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



Bibliothekar

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



Empath

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



Wahrsagerin

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



Totengräber

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



Rabenhüter

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



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.



Uhrmacher

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



Künstler

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



Großmutter

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



Glücksspieler

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



Narr

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



Trunkenbold

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



Heilige

Falls du durch Hinrichtung stirbst, verliert dein Team.



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

Outsider



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

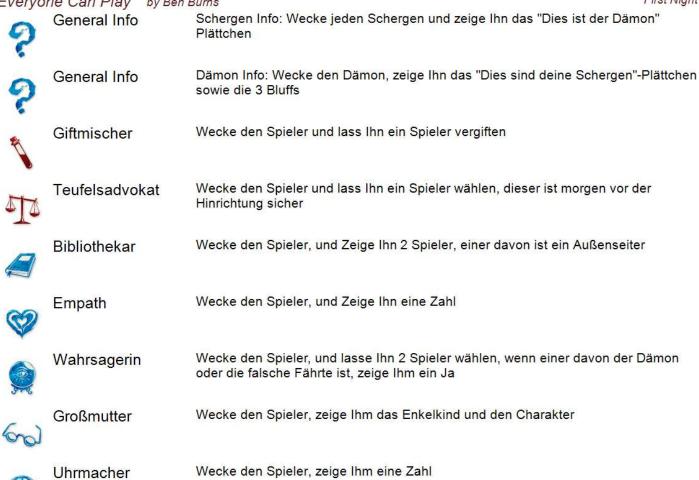
Einmal im Spiel, in der Nacht*, wähle 1 Spieler: Er stirbt, selbst wenn er es aus irgendeinem Grund nicht könnte.

Demon



Imp

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



Spion Wecke den Spieler, zeige Ihm das Grimoire

Wecke den Spieler und lass Ihn ein Spieler vergiften



Glücksspieler Wecke den Spieler, lass Ihn ein Spieler und eine Rolle wählen



Wecke den Spieler, lass Ihn ein Spieler wählen Mönch



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



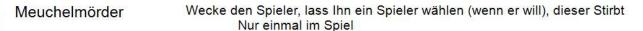


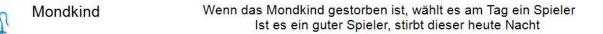
Wenn der Dämon heute hingerichtet wurde und es zum Zeitpunkt der Scharlachrote Frau

Hinrichtung noch 5 lebende Spieler gab, ist dieser Spieler nun der Dämon



Wecke den Spieler, lass Ihn ein Spieler wählen, dieser Stirbt Imp Falls sich selbst, wird eine Scherge der neue Dämon





Wenn das Enkelkind durch den Dämon gestorben ist, stirbt die Großmutter Großmutter ebenfalls

Wenn der Rabenhüüter durch den Dämon gestorben ist, wecke Ihn und lass Ihn Rabenhüter

ein Spieler wählen, zeige Ihm den Charakter vom gewählten Spieler

Empath Wecke den Spieler, und Zeige Ihn eine Zahl

Wecke den Spieler, und lasse Ihn 2 Spieler wählen, wenn einer davon der Wahrsagerin

Dämon oder die falsche Fährte ist, zeige Ihm ein Ja

Wenn heute jemand hingerichtet wurde, wecke den Spieler und zeige Ihm den Totengräber

Charakter vom hingerichteten Spieler

Wecke den Spieler, zeige Ihm das Grimoire Spion