

**Jungfrau**

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

**Detektiv**

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

**Dämonenjäger**

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

**Blumenmädchen**

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

**Großmutter**

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

**Exorzist**

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

**Glücksspieler**

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

**Atheist**

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

**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.

**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.

**Jongleur**

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

**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.

**Höfling**

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

Outsider

**Butler**

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

**Barbier**

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

**Plague Doctor**

Wenn du stirbst, erhält der Erzähler eine Schergenfähigkeit.

**Einsiedler**

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

**Bastler**

Du könntest jederzeit sterben.

Minion

**Giftmischer**

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

**Böser Zwilling**

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

**Boomdandy**

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

**Scharlachrote Frau**

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

**Meuchelmörder**

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

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.

**Vigormortis**

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

**Shabaloth**

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

**Yaggababble**

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