



Mönch

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



Jungfrau

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



Waschweib

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



Bibliothekar

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



Detektiv

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



Koch

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



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 Character.



Dämonenjäger

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



Soldat

Du bist sicher vor dem Dämon.



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.

Outsider



Trunkenbold

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

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.)

Demon



Imp

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



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler.



Spion

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



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 SCHERGEN 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 FALSCH E FÄHRTE) ist.



Butler

Der Butler wählt einen Spieler.



Giftmischer

Der Giftmischer wählt einen Spieler.



Mönch



Spion

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



Scharlachrote Frau



Imp



Rabenhüter



Totengräber



Empath

Gib ein Fingerzeichen.



Wahrsagerin

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



Butler

Der Butler wählt einen Spieler.