



Waschweib

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



Wahrsagerin

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



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.



Orakel

Jede Nacht* erfährst du, wie viele tote Spieler böse sind.



Weise

Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 bestimmten Spielern ist.



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.



Shugenja

Du weißt zu Beginn, ob der dir nächste böse Spieler im oder gegen den Uhrzeigersinn sitzt. Bei gleicher Entfernung ist diese Info willkürlich.



Empath

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



Soldat

Du bist sicher vor dem Dämon.



Uhrmacher

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



Schneiderin

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 2 Spieler (nicht dich selbst): Du erfährst ob sie die gleiche Fraktion haben.



Segler

Du kannst nicht sterben. Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler: Einer von euch beiden ist bis zur Abenddämmerung betrunken.



Poppy Grower

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

Outsider



Trunkenbold

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



Einsiedler

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



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



Giftmischer

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



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.

Demon



Imp

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



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.



Leech

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