**Töten und Schützen**

*Arten von Schützen:*

**Schutz**

Der normale Schutz schützt dich vor ganz normalen Tötungen. Folgende Karten können einen Schutz auslösen:

Schamanin, Schattenpriester, Henker, Gefängniswärter, Nachtfürst, Schwarze Seele, Torte

**Schutz vor einer Fraktion**

Vampirumhang und Wolfspelz schützen jeweils nur vor einer Fraktion

**Verstecken**

Die Prostituierte kann sich vor Angreifern verstecken, indem sie sich zu einem anderen Spieler legt.

*Arten von Tötungen:*

**Töten**

Die Werwölfe und die Vampire sind in der Lage als Fraktion zu töten. Außerhalb der Fraktion sind folgende andere Karten in der Lage zu töten: Wölfin, Nachtfürst.

All diese Angriffe können durch einen Schutz verhindert werden. Die Prostituierte kann sich auch davor verstecken. Wenn ein Spieler angegriffen wird, bei dem die Prostituierte liegt, der nicht geschützt ist, stirbt die Prostituierte mit, außer sie ist selbst geschützt. Der Fraktionskill der Vampire kann außerdem vom Vampirumhang verhindert werden, und der Kill der Werwölfe, sowie der der Wölfin kann vom Wolfspelz verhindert werden.

Nicht geschützte Ziele, die von einem solchen Angriff getroffen werden sterben, können aber noch erweckt werden.

**Riesenkill**

Der Riese ist der einzige Bürger, der töten kann. Er kann dies nur einmal im Spiel machen. Wenn der Riese sich entscheidet einen Spieler zu töten, gibt es nichts was in davon abhält. Er durchdringt jeden Schutz, und auch die Prostituierte kann sich nicht vor ihm verstecken. Wenn der Riese jemanden tötet, bei dem die Prostituierte liegt, stirbt sie mit. Ein Spieler, der vom Riesen getötet wurde kann nicht wiedererweckt werden.

**Blutwolfangriff**

Wenn der Blutwolf aktiv ist, durchdringt der Angriff der Werwölfe jeden Schutz. Jedoch kann sich die Prostituierte noch immer davor verstecken und die getöteten Ziele können noch immer erweckt werden.

**Hinrichtung durch Henker**

Wenn der Henker deine Rollen errät richtet er dich hin. Man kann sich dagegen nicht schützten und die Prostituierte kann sich auch nicht verstecken. Vom Henker hingerichtete Spieler können nicht erweckt werden. Der einzige Unterschied zum Riesenkill besteht darin, dass die Prostituierte überlebt, wenn der Henker denjenigen Spieler hinrichtet, bei dem die Prostituierte liegt. Wenn der Henker stirbt, weil er mit seiner Schätzung falsch liegt, kann er auch nicht erweckt werden.

**Selbstmord der Irrlichter**

Wenn ein Irrlicht durchs flackern stirbt, hilft kein Schutz und auch kein Verstecken, aber die Irrlichter können noch immer von den Schattenpriestern erweckt werden.