

Engineer

(Crewmitglieder): Als Ingenieur können Sie auf die Lüftungsschächte zugreifen, wenn die Kommunikation sabotiert ist.

Scientist

(Crewmitglieder): Als Wissenschaftler kannst du jederzeit die Lebenszeichen sehen, die dir zeigen, wer lebt und wer tot ist.

Noisemaker

(Crewmates): Wenn du als Noisemaker stirbst, gibst du ein Geräusch von dir und ein visuelles Zeichen deines Todes erscheint auf dem Bildschirm, damit die Crewmates den Mörder auf frischer Tat ertappen können (auch wenn er nicht rot ist).

Tracker

(Mannschaftskameraden): Als Tracker drückst du deine Tracker-Taste bei einem Spieler, um seinen Standort für eine begrenzte Zeit über die Karte zu verfolgen.

Shapeshifter

(Hochstapler): Als Gestaltwandler können Sie sich in andere Spieler verwandeln. Es ist offensichtlich, wenn Sie Shapeshift oder umkehren Shifting.

Phantom

(Hochstapler): Als Phantom können Sie Ihre Verschwindetaste drücken, um unsichtbar zu werden und so einem Kill zu entgehen. Sie können auf die Schaltfläche "Erscheinen" klicken, wenn Sie sichtbar werden wollen, bevor der Timer abläuft oder nicht. Hinweis: Jedes Mal, wenn du unsichtbar wirst und wieder sichtbar wirst, machst du eine Rauchwolke. Achte also darauf, dass du dich in einem sicheren Bereich befindest, in dem dich niemand sehen kann.

GuardianAngel

(Crewmates): Als Schutzengel bist du der erste Crewmate, der stirbt, und kannst den Crewmates temporäre Schilde geben.

Impostor

(Hochstapler): Als Hochstapler ist es Ihr Ziel, die Crewmitglieder einfach auszuschalten. Du kannst sabotieren und entlüften.

Crewmate

(Besatzung): Als Besatzungsmitglied ist es dein Ziel, die Verräter zu finden und rauszuwerfen. Die Besatzung kann gewinnen, indem sie die Verräter loswerden, oder alle Aufgaben abschließen.

BountyHunter

(Hochstapler): Wenn du als Kopfgeldjäger das dir zugewiesene Ziel tötest (durch den Pfeil angezeigt, wenn du eines hast), wird deine nächste Kill-Abklingzeit verkürzt. Wenn du eine andere Person als dein Ziel tötest, erhöht sich deine nächste Kill-Abklingzeit. Das Ziel wechselt nach einer bestimmten Zeit.

Fireworker

(Hochstapler): Als Feuerwerker können Sie sich verwandeln, um Feuerwerkskörper zu platzieren, und zwar so viele, wie der Gastgeber vorgibt. Wenn du der letzte Hochstapler bist und alle Feuerwerkskörper platziert wurden, kannst du dich erneut verwandeln, um sie zu zünden und alle Spieler in ihrem Radius zu töten, dich eingeschlossen. Wenn du alle Spieler mit deinen Feuerwerkskörpern tötest, gilt dies als Sieg des Betrügers.

Mercenary

(Hochstapler): Als Söldner musst du innerhalb der dir gesetzten Frist töten, was durch die Abklingzeit deiner Gestaltwandlung angezeigt wird (die du nicht nutzen kannst). Wenn du es nicht schaffst zu töten, stirbst du.

ShapeMaster

(Hochstapler): Als Formwandler hast du keine Abklingzeit für die Formwandlung.

Vampire

(Hochstapler): Als Vampir werden Ihre Tötungen verzögert. Das bedeutet, dass dein Ziel auch dann stirbt, wenn zuerst ein Treffen einberufen wird. Wenn Sie jedoch einen Köder beißen, töten Sie normal und melden die Leiche. Abhängig von den Einstellungen können Sie einen doppelten Auslöser verwenden (Spieler beißen - einfacher Klick, normal töten - doppelter Klick).

Warlock

(Verräter): Als Hexer kannst du einen anderen Spieler verhexen. Wenn du dich formwandelst killt der Verhexte den nächstgelegenen Spieler, je nach Einstellung bist du und/oder die anderen Verräter davon inbegriffen. Während du geformwandelt bist, kannst du normal killen.

Zombie

(Verräter): Der Zombie hat eine kurze Killwartezeit, bewegt sich aber sehr langsam und hat eine sehr geringe Sichtweite. Der Zombie kann von niemandem außer dem Diktator gevotet werden, und die Bewegungsgeschwindigkeit des Zombies verlangsamt sich allmählich, wenn er killt oder Zeit vergeht.

Ninja

(Hochstapler): Als Ninja können Sie Ihre Kill-Taste verwenden, um ein Ziel zu markieren (Einfachklick) oder normal zu töten (Doppelklick). Sie können sich dann per Gestaltwandler zum markierten Ziel teleportieren und es töten.

Anonymous

(Verräter): Als der Anonymer kannst du dich formwandeln, um dein Opfer dazu zu zwingen, die Leiche zu melden die du gekillt hast. Wenn du niemanden gekillt hast, wird das Opfer sich selbst melden, so wie als wäre das Opfer die Leiche. Hinweis: Das funktioniert nicht beim Faulen oder faulen Kerl, und die Fähigkeit greift, unabhängig davon ob die Leiche normal gemeldet werden kann oder nicht.

Miner

(Hochstapler): Als Bergmann können Sie sich mit der Schaltfläche "Formwandeln" zum letzten Schacht zurückteleportieren.

KillingMachine

(Hochstapler): Als Tötungsmaschine haben Sie eine sehr kurze Abklingzeit für das Töten mit winziger Sicht. Allerdings können Sie weder Vent, Sabotage, Report noch Notfallsitzungen einberufen.

Hinweis: Du umgehst alle Schilde, das Töten von Ködern und Beartrap hat keine Wirkung.

Escapist

(Hochstapler): Als Entfesselungskünstler können Sie einen Ort mit der Schaltfläche "Gestaltwandeln" markieren. Ein erneuter ShapeShift teleportiert dich zurück an die markierte Stelle. Die markierte Stelle wird bei jedem Teleport zurückgesetzt.

Witch

(Hochstapler): Als Hexe können Sie Ihre Tötungstaste zum Zaubern (einfacher Klick) oder zum normalen Töten (Doppelklick) verwenden. Während des nächsten Treffens haben die verzauberten Ziele ein für alle sichtbares `[+]` neben ihrem Namen. Wenn Sie nicht bis zum Ende des Treffens sterben, sterben alle buchstabierten Ziele.

Nemesis

(Hochstapler): Als Nemesis können Sie nur töten, wenn Sie der letzte Hochstapler sind. Wenn Sie tot sind, können Sie den Befehl `/rv [ID]` verwenden, um den Spieler zu töten, dessen ID Sie eingegeben haben. Verwenden Sie `/id`, um die IDs aller Spieler anzuzeigen, oder schauen Sie neben deren Namen.

Bloodmoon

(Hochstapler [Geist]): Greifen Sie als Blutmond die Feinde an, um sie zum Bluttropfen zu bringen. Das bedeutet, dass sie in einer vom Wirt festgelegten Zeit sterben werden und sich dessen bewusst sind.

Possessor

(Hochstapler [Geist]): Als Besitzer kannst du von Spielern Besitz ergreifen, wenn sich keine anderen Spieler in der Alarmreichweite befinden. Führe den besessenen Spieler so weit wie möglich von anderen Spielern im Fokusbereich weg. Sobald die Dauer der Besessenheit abgelaufen ist, wird der besessene Spieler getötet, wenn sich keine anderen Spieler im Fokusbereich befinden. Wenn ihr während der Besessenheit auf einen anderen Spieler im Alarmbereich trifft, wird der Besessene die Besessenheit sofort aufheben.

Puppeteer

(Hochstapler): Als Puppenspieler können Sie Ihre Kill-Taste zum Puppenspielen (Einfachclick) oder zum normalen Töten (Doppelclick) verwenden. Die Puppenspieler werden den nächsten Nicht-Implantor töten, den sie berühren. Abhängig von den Optionen sterben auch puppenspielerische Ziele, sobald sie getötet werden.

Mastermind

(Hochstapler): Als Mastermind kannst du deine Kill-Taste einmal auf einen Spieler anwenden, um ihn zu manipulieren. Die Manipulation bewirkt nichts, wenn das Ziel keine Kill-Taste hat. Wenn das Ziel jedoch einen Kill-Button hat, wird demjenigen, den du manipuliert hast, nach einer Verzögerung mitgeteilt, dass er manipuliert wurde und innerhalb einer begrenzten Zeit jemanden töten muss, um zu überleben. Wenn das Zeitlimit abläuft oder ein Treffen einberufen wird, bevor die Person getötet wird, stirbt sie. Doppelklicken Sie auf jemanden, um ihn normal zu töten.

YinYanger

(Hochstapler): Als YinYanger kannst du mit deiner Kill-Taste einmal dein Yin und dann ein zweites Mal ein Yang auswählen. Wenn diese beiden Spieler aufeinandertreffen, töten sie sich gegenseitig. Wenn Yin & Yang gewählt wurden, kannst du normal töten.

TimeThief

(Verräter): Jedes Mal, wenn der Zeitdieb einen Spieler killt, verringert sich die Besprechungszeit um eine gewisse Zeit. Wenn der Zeitdieb stirbt wird die Besprechungszeit wieder zurückgesetzt.

Sniper

(Hochstapler): Du kannst Spieler aus großer Entfernung erschießen. Für ein erfolgreiches Snipern müsst ihr euch zweimal verwandeln. Stellt euch einen Pfeil vor, der von eurem ersten Shapeshift-Standort zu eurem Unshift-Standort zeigt. Das ist die Richtung, in die der Scharfschütze schießen wird. Der Snipe tötet die erste Person in seinem Weg. Du kannst keine normalen Personen töten, bis du deine gesamte Munition verbraucht hast.

Undertaker

(Hochstapler): Jedes Mal, wenn du dich verwandelst, markierst du den Ort. Deine Tötungen werden dann an den markierten Ort teleportiert. Nach jedem Kill und jedem Treffen wird der markierte Ort

zurückgesetzt.

Nach jedem teleportierten Kill frierst du für eine konfigurierbare Zeitspanne ein.

RiftMaker

(Hochstapler): Als Rift Maker kannst du dich verwandeln, um einen Rift zu erzeugen. Du kannst dich von einem Spalt zu einem anderen teleportieren, indem du den Bereich berührst, in dem der Spalt entstanden ist. Wenn du versuchst, dich zu entlüften, wirst du rausgeschmissen, wodurch alle Risse zerstört werden.

Hinweis: Es können bis zu zwei Risse gleichzeitig platziert werden; wenn du versuchst, einen dritten zu platzieren, wird der erste entfernt.

EvilTracker

(Hochstapler): Der Evil Tracker kann andere Spieler verfolgen und sich in jemanden verwandeln, um das Ziel der Verfolgung mit dem Ziel der Verwandlung zu vertauschen (nach der Verwandlung wird die Verwandlung sofort aufgehoben). Der Pfeil unter dem Namen des Bösewichtverfolgers zeigt die Richtung des Ziels an. Wenn der Teamkamerad des Bösen Verfolgers tötet, sieht der Böse Verfolger einen Kill-Blitz.

EvilHacker

(Hochstapler): Der böse Hacker kann zu Beginn der Sitzung die letzten Verwaltungsinformationen erhalten. Unbesetzte Räume werden nicht angezeigt. Ein '★' kennzeichnet Räume mit Hochstaplern. Räume mit Leichen sind mit der Anzahl der Leichen gekennzeichnet. Beispiel: ★Cafeteria: 3 (DEAD×1).

EvilGuesser

(Hochstapler): Der Böse Rater kann die Rolle eines bestimmten Spielers während des Treffens erraten. Wenn er richtig liegt, stirbt das Ziel. Liegt er falsch, stirbt der böse Rater. Der Befehl zum Erraten lautet: /bt [Spieler-ID] [Rolle] Du kannst die ID des Spielers vor dem Spielernamen sehen oder den Befehl /id verwenden, um die ID aller Spieler zu sehen.

AntiAdminer

(Hochstapler): Der Anti-Administrator kann jederzeit herausfinden, ob sich Crewmitglieder oder Neutrale in der Nähe von Kameras, Admin-Tisch, Vitalwerten, DoorLog und/oder anderen Geräten

befinden. Hinweis: Der Anti-Administrator weiß nicht, ob der Spieler das Gerät benutzt, während er in der Nähe ist. Er weiß nur, dass sich jemand in der Nähe des Geräts befindet.

Arrogance

(Hochstapler): Die Arroganz reduziert ihre Kill-Abklingzeit mit jedem erfolgreichen Kill von ihnen.

Bomber

(Hochstapler): Der Bomber kann sich mit der Shapeshift-Taste selbst in die Luft jagen und Spieler in einem bestimmten Umkreis töten. Als Preis dafür stirbt der Bomber aber auch. Hinweis: Alle Spieler sehen einen Todesblitz, wenn der Bomber explodiert.

Scavenger

(Hochstapler): Wenn ein Aasfresser tötet, hinterlässt er keine Leichen. Wenn das Opfer ein Köder ist, erfolgt außerdem keine Selbstanzeige.

Trapster

(Hochstapler): Der Trapster verfügt über eine einzigartige Methode des Tötens. Indem er eine Leichenmeldung auslöst, kann der Trapster den Spieler eliminieren, der versucht, die Leiche zu melden, die der Trapster getötet hat. Hinweis: Wenn der Trapster den Köder tötet, stirbt der Trapster sofort.

Gangster

(Hochstapler): Der Gangster, ein mächtiger Charakter, kann versuchen, einen Spieler zu einem Wahnsinnigen zu rekrutieren, indem er die Töten-Taste drückt. Wenn die Rekrutierung erfolgreich ist, sehen sowohl der Gangster als auch das Ziel die Schildanimation als Erinnerung (nur für den jeweils anderen sichtbar). Die verbleibende Anzahl der verfügbaren Rekruten wird neben dem Namen des Gangsters angezeigt (der Gastgeber legt das Maximum fest). Wenn der Gangster versucht, Spieler zu rekrutieren, die nicht rekrutiert werden können, z. B. Neutrale oder spezielle Crewmitglieder, wird er das Ziel stattdessen normal töten. Wenn der Gangster keine weiteren Rekrutierungen mehr hat, kann er von diesem Zeitpunkt an nur noch normale Tötungen vornehmen.

Cleaner

(Hochstapler): Der Cleaner kann die Melden-Taste drücken, um jede Leiche zu bereinigen, auf die er stößt (auch solche, die er getötet hat). Wenn die Säuberung erfolgreich war, sieht der Cleaner eine Schildanimation auf seinem Körper als Erinnerung (nur für ihn selbst sichtbar). Die gesäuberte Leiche kann nicht gemeldet werden (einschließlich Köder).

Lightning

(Hochstapler): Als Lightning können Sie nicht normal töten. Stattdessen quantisiert Ihre Tötungstaste Ziele, die nach einer Verzögerung aktiviert werden, so dass die nächste Person, der sie begegnen, sie tötet. Diejenigen, die aktiv quantisiert werden, zeigen ein 「■」 neben ihrem Namen. Außerdem sterben diejenigen, die quantisiert wurden, wenn sie bis zum Ende eines Treffens überleben. Es gibt eine Einstellung, mit der Sie Ihren Killer quantisieren können.

Greedy

(Hochstapler): Greedy-Kills mit ungeraden und geraden Kills haben unterschiedliche Kill Cooldowns. Die Kill-Abklingzeit von Greedy wird bei jedem Treffen zurückgesetzt, und der erste Kill von Greedy ist immer ungerade.

CursedWolf

(Hochstapler): Wenn der Verfluchte Wolf kurz davor ist, getötet zu werden, verflucht er den Mörder zu Tode. (Der Wirt legt fest, wie oft man maximal einen Gegenangriff ausführen kann.)

SoulCatcher

(Hochstapler): Als Seelenfänger kannst du mit der Taste "Gestaltwechsel" den Platz mit deinem Ziel tauschen, solange es nicht tot ist, in einem Schlot liegt, von einem Pelikan verschluckt wurde oder sich in einem ähnlich seltsamen Zustand befindet.

QuickShooter

(Hochstapler): Wenn die Kill-Abklingzeit abgelaufen ist, kann QuickShooter die ShapeShift-Taste verwenden, um eine Kugel zu speichern. Wenn QuickShooter nach einem erfolgreichen Kill noch Kugeln übrig hat, verbraucht er sofort eine Kugel, um die Kill-Abklingzeit auf Null zurückzusetzen. Je nach den Einstellungen des Hosts kann die Fähigkeit von QuickShooter durch die Abklingzeit von ShapeShift eingeschränkt sein.

Camouflager

(Hochstapler): Wenn der Camouflager Shapeshift einsetzt, sehen alle Spieler gleich aus. Dieser Zustand endet, wenn der Camouflager seine Gestaltveränderung rückgängig macht. Es ist wichtig zu beachten, dass die Fertigkeiten der Kommunikationssabotage Camouflage und die Fertigkeiten des Camouflagers überlagert werden können. Diese Fertigkeit ist ungültig, wenn während der Aktivierung der Fertigkeit des Camouflagers ein Treffen abgehalten wird.

Eraser

(Hochstapler): Der Eraser kann während des Treffens für ein beliebiges Ziel stimmen, um die Rollen des Ziels zu löschen, und die Löschung wird nach dem Ende des Treffens wirksam. Hinweis: Spieler mit gelöschten Fähigkeiten werden immer als Vanilla-Rolle betrachtet, auch auf der Seite mit den Spielergebnissen. Ein Ziel kann nur einmal gelöscht werden (einschließlich OIIAI)

Butcher

(Verräter): Die Kills des Schlächters, auch passive, hinterlassen mehrere Leichen auf den Zielen, was bei der Leichenmeldung etwas verwirrend sein kann. Hier gilt die Regel: Das gekillte Ziel muss wiederholt die Animation des Killens anzeigen, die nicht übersprungen werden kann, und es kann in diesem Zeitraum nicht normal an der Besprechung teilnehmen. Und wenn der Schlächter den Rächer tötet, wird der Rächer jeden im Zorn rächen.

Hangman

(Hochstapler): Als Henker wendest du während der Gestaltveränderung eine einzigartige Tötungsmethode an - das Würgen. Diese Methode ignoriert jeglichen Status des Ziels, wie z.B. den Schild des Sanitäters, den Schutz des Leibwächters, die Fähigkeiten des Superstars, etc. Der erwürgte Spieler hinterlässt weder eine Leiche noch löst er eine seiner Fähigkeiten aus. Zum Beispiel wird der Veteran zurücktöten (einschließlich zusätzlicher Rollen), und der Seher wird nicht aufgefordert werden.

Swooper

(Hochstapler): Als Swooper können Sie es wagen, vorübergehend zu verschwinden. Sie werden weiterhin auf Ihrem Bildschirm sichtbar sein. Entlüften Sie erneut, um wieder sichtbar zu werden.

Crewpostor

(Verräterhelfer): Wenn ein Crewposter die benötigte Anzahl an Aufgaben abgeschlossen hat, stirbt der Spieler, der am nächsten zu dem Crewposter ist. Die Aufgaben des Crewpostors setzen sich nach jedem Meeting zurück.

Wildling

(Hochstapler): Als Wildling kannst du dich verwandeln, aber nicht lüften. Wenn du tötest, wirst du vorübergehend immun gegen Angriffe.

Trickster

(Hochstapler): Als Trickster funktionieren Sie wie ein normaler Hochstapler, allerdings mit einem entscheidenden Unterschied. Sie erscheinen als Crewmate für Crewmate-Rollen.

Der Sheriff kann dich nicht töten. Der Hellseher sieht dich nicht als böse an. Der Spitzel kann dich nicht finden.

Vindicator

(Hochstapler): Als Vindicator hast du zusätzliche Stimmen wie ein `<color=#204d42>`Bürgermeister.

Stealth

(Verräter): Wenn der Turner killt werden die Spieler im gleichen Raum für eine bestimmte Zeit geblendet.

Penguin

(Hochstapler): Als Penguin können Sie das Ziel durch Drücken der Kill-Taste festhalten und es herumziehen. Während des Ziehens stirbt das Ziel durch erneutes Drücken der Kill-Taste oder nach einer bestimmten Zeit. Drücken Sie die Kill-Taste zweimal, um das Ziel direkt zu töten.

Parasite

(Madmates): Als Parasit bist du ein Hochstapler, der die anderen Hochstapler nicht kennt.

Sie können töten, lüften, sabotieren, was auch immer. Du musst nur wissen, dass du ein Hochstapler bist.

Disperser

(Hochstapler): Disperser kann die Schaltfläche Gestaltwandel verwenden, um alle Spieler zu zufälligen Schloten zu teleportieren.

Inhibitor

(Hochstapler): Als Inhibitor können Sie nur töten, wenn keine Kritische Sabotage aktiv ist.

Wenn Licht- oder Kommunikationssabotage aktiv ist, können Sie töten.

Saboteur

(Hochstapler): Als Saboteur können Sie nur töten, wenn eine kritische Sabotage aktiv ist.

Wenn Reaktor- oder O2-Sabotage aktiv ist, können Sie töten.

Councillor

(Verräter): Als Stadtrat kannst du Spieler killen wie ein Richter, wenn du während einem treffen killst, wird das angezeigt als Prozess durch einen Richter.

Befehl: /tl [Spieler ID] du kannst die Spieler IDs neben den Namen der Spieler sehen, oder nutze den Befehl /id um eine Liste zu erhalten. Abhängig von den Einstellungen wird der Stadtrat Selbstmord begehen, wenn er seine Teamkameraden beurteilt.

Dazzler

(Hochstapler): Als Blender kannst du die Sicht des Ziels deines Gestaltwandlers dauerhaft verringern. Wenn du stirbst, kehrt ihre Sicht wieder in den Normalzustand zurück.

Deathpact

(Betrüger): Als Todespakt verwandelst du dich, um deine Ziele für einen Todespakt zu markieren. Wenn du genügend Spieler für einen Todespakt markiert hast, müssen sie sich innerhalb einer bestimmten Frist treffen; wenn sie dies nicht tun, sterben sie. Wenn ein markierter Spieler stirbt, bevor der Todespakt abgeschlossen ist, wird der Pakt zurückgezogen.

Devourer

(Hochstapler): Als Verschlinger nutzt du deine Gestaltveränderung, um das Aussehen des Ziels der Gestaltveränderung dauerhaft zu verändern. Wenn sich das Aussehen des Spielers ändert, wird außerdem deine Abklingzeit für das Töten um eine bestimmte Anzahl von Sekunden verringert. Wenn der Verschlinger stirbt oder während einer Sitzung abgewählt wird, nimmt der Spieler wieder sein normales Aussehen an.

Morphling

(Hochstapler): Als Morphling bist du ein Gestaltwandler, kannst aber nicht töten, wenn du nicht gestaltgewandelt bist.

Twister

(Hochstapler): Als Twister kannst du die Gestaltveränderung nutzen, um die Position aller Spieler zufällig zu tauschen. Der Tausch findet zweimal statt, einmal zu Beginn der Gestaltwandlung und einmal, wenn du zu deinem ursprünglichen Aussehen zurückkehrst. Der Twister selbst tauscht mit niemandem den Platz, und Spieler in Lüftungsschächten werden nicht teleportiert.

Lurker

(Hochstapler): Als Schleicher kannst du in einen Schlot springen, um deine Abklingzeit um eine bestimmte Anzahl von Sekunden zu verringern. Nachdem du getötet hast, wird deine Abklingzeit auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt.

Visionary

(Verräter): Als Visionär siehst du den Aufenthaltsort von lebenden Spielern während einem Treffen. Folgende Information wird bei den Spielern angezeigt:

- Roter Name bedeutet Verräter.
- Türkiser Name bedeutet Besatzung.
- Grauer Name bedeutet Neutral.

PlagueDoctor

(Neutral): (Seuchendoktor von TOH) Als Seuchendoktor musst du jeden lebenden Spieler infiziert bekommen. Du startest mit einem beliebigen Spieler, den du infizierst, wenn wer für kurze Zeit in

unmittelbarer Nähe dieses Infizierten verbringt, wird er selbst auch infiziert. Der Infizierungsprozess ist kumulative, also er resetet sich nicht nach Distanzierung oder nach Treffen.

Refugee

(Madmates): Als der Flüchtling warst du entweder: -Ein Amnesiekranker, der sich an einen Hochstapler erinnerte -Ein Killer, der das Ziel des Paten getötet hat. -Ein Romantiker, dessen Partner ein Betrüger war -oder ein Nachahmer, der einen Hochstapler nachahmte.

Ihre Aufgabe ist es nun, den Betrügern zu helfen, die Crewmitglieder zu töten.

Underdog

(Verräter): Als Unterlegener kannst du nicht killen bis eine bestimmte Anzahl an lebenden Spieler bleibt.

Consigliere

(Hochstapler): Als Consigliere kannst du die Rollen anderer Spieler aufdecken, indem du deine Kill-Taste benutzt.

Einfacher Klick: Rolle aufdecken Doppelklick: Töten

Wenn Sie keine Rolle mehr aufdecken können, funktioniert die Schaltfläche "Töten" normal.

Ludopath

(Hochstapler): Als Ludopath ist deine Kill-Abklingzeit zufällig.

Das Minimum ist 1 Sekunde, während das Maximum deine Standard-Kill-Abklingzeit ist.

Godfather

(Hochstapler): Als Pate wählst du jemanden, um ihn zu deinem Ziel zu machen. Wenn in der nächsten Runde jemand das Ziel tötet, wird der Mörder zu einem Flüchtling oder Verrückten.

Chronomancer

(Hochstapler): Als Chronomancer hast du einen Ladebalken, der anzeigt, wann das Gemetzel bereit ist. Wenn er bei 100 % ist, wenn du das nächste Mal jemanden tötest, gehst du in den Schlachtzugmodus,

d. h. du kannst unbegrenzt töten, bis dein Balken leer ist. Ansonsten haben Sie einen normalen KCD.

Exorcist

(Verräter): Als der Exorzist kannst du /ex im Treffen nutzen um einen Spieler der in den nächsten paar Sekunden nach der Nutzung des Befehls redet zu killen. Abhängig von den Einstellungen kann der Exorzist mehrere Spieler in einem Treffen killen. Du verlierst deine Fähigkeit wenn du zu viele Spieler exerzierst.

Pitfall

(Hochstapler): Als Fallgrube benutzt du deinen Gestaltwandler, um den Bereich um den Gestaltwandler als Falle zu markieren. Spieler, die diesen Bereich betreten, werden schnell bewegungsunfähig, und ihre Sicht wird beeinträchtigt.

EvilMini

(Hochstapler): Als Böser Mini bist du unbesiegbar, bis du erwachsen bist, und hast eine sehr lange anfängliche Abklingzeit für das Töten, die sich drastisch verkürzt, wenn du erwachsen wirst.

Blackmailer

(Hochstapler): Wenn Sie sich als Erpresser in ein Ziel verwandeln, werden Sie diesen Spieler erpressen. Das bedeutet, dass sie während der Treffen nicht sprechen können.

Hinweis: Wenn jemand bereits erpresst wurde, wird die Erpressung durch eine andere Person aufgehoben.

Instigator

(Hochstapler): Als Anstifter ist es deine Aufgabe, die Crewmates gegeneinander aufzuhetzen. Jedes Mal, wenn ein Crewmitglied in einer Sitzung ausgewählt wird, stirbt ein zusätzliches Crewmitglied, das für den unschuldigen Spieler gestimmt hat, nach der Sitzung, sofern du noch lebst. Der Gastgeber bestimmt die Anzahl der zusätzlichen Spieler, die sterben.

LazyGuy

(Mannschaftskameraden): Der Faulpelz hat nur eine Aufgabe. Außerdem können sich die Fähigkeiten des Hochstaplers nicht auf den Faulpelz auswirken, z. B. als Sündenbock für Anonymous zu dienen,

von einem Hexenmeister oder Puppenspieler markiert zu werden, und mehr. Der Faulpelz wird keine Add-ons haben.

SuperStar

(Crewmates): Neben dem Namen des Superstars befindet sich ein Stern-Logo, damit jeder weiß, wer der Superstar ist. Der Superstar kann nur sterben, wenn der Mörder mit dem Superstar allein ist (nur reguläre Tötungen). Außerdem können die Rater den Superstar nicht erraten.

Celebrity

(Besatzung): Alle Besatzungsmitglieder sehen den Killblitz wenn der Prominente stirbt (so ähnlich wie der Seher den Killblitz sieht) und bekommen ein Hinweis beim nächsten Treffen. Die Verräter wissen nichts darüber.

Cleanser

(Crewmates): Als der Reiniger können Sie dafür stimmen, die Add-ons eines beliebigen Ziels während des Treffens zu löschen. Diese Löschung wird nach dem Ende des Treffens wirksam. Je nach den Einstellungen erhält der gesäuberte Spieler möglicherweise nie wieder Add-ons.

Keeper

(Mannschaftskameraden): Als Wächter kannst du für jemanden stimmen, um ihn vor dem Rauswurf zu schützen. Du kannst dies nur eine konfigurierbare Anzahl von Malen tun.

Mayor

(Mannschaftskameraden): Als Bürgermeister haben Sie zusätzliche Stimmen. Abhängig von den Einstellungen können die Spieler Ihre zusätzlichen Stimmen nicht sehen, Sie können es wagen, jederzeit eine Versammlung einzuberufen, oder Sie können sich nach Abschluss der Aufgabe als Bürgermeister offenbaren lassen.

Psychic

(Mannschaftskameraden): Der Hellseher kann die Namen mehrerer Spieler während des Treffens rot markiert sehen; mindestens einer von ihnen ist böse. Wenn der Psychic ein Madmate wird, werden alle Neutralen und Killing Crewmates korrekt als rote Namen angezeigt.

Mechanic

(Mannschaftskameraden): Der Mechaniker kann jederzeit Entlüftungsöffnungen benutzen. Sie können auch Reaktoren, O2 und Kommunikation mit nur einer Seite reparieren. Sie können Lichter reparieren, indem Sie nur einen Schalter umlegen. Durch das Öffnen einer Tür werden alle Türen auf der Karte geöffnet.

Sheriff

(Mannschaftskameraden): Der Sheriff hat keine Aufgabe. Der Sheriff kann den Hochstapler töten (gemäß den Einstellungen des Gastgebers kann der Sheriff auch Neutrale töten). Wenn der Sheriff versucht, einen Crewmate zu töten, tötet er sich selbst. Der Sheriff kann jeden töten, wenn er zum Wahnsinnigen wird (ebenfalls gemäß den Einstellungen des Wirts).

Vigilante

(Crewmates): Als Vigilant hast du die Aufgabe, potenzielle Bedrohungen für die Crewmates zu beseitigen. Wenn sie jedoch versehentlich ein unschuldiges Crewmitglied töten, werden sie zu Madmates, die von Schuldgefühlen und Reue getrieben werden.



Hinweis: Gangster können sich nicht von Wächtern in Wahnsinnige verwandeln.

Jailer

(Mannschaftskameraden): Benutze als Kerkermeister deine Kill-Taste, um einen Spieler ins Gefängnis zu sperren. Während des nächsten Treffens kann der eingesperrte Spieler weder abstimmen noch gewählt werden (die Stimmenzahl ist dann 0). Der Gefängniswärter kann den Gefangenen hinrichten, indem er für ihn stimmt. Wenn der Kerkermeister einen unschuldigen Spieler hinrichtet, verliert er für den Rest des Spiels die Fähigkeit, hinzurichten. Wenn der Kerkermeister böse ist, kann er jeden hinrichten. Die Hinrichtungsmöglichkeiten des Kerkermeisters sind begrenzt.

Hinweis: Inhaftierte Spieler können nicht erraten oder beurteilt werden, und inhaftierte Spieler können nur den Kerkermeister erraten.

Snitch

(Mannschaftskameraden): Nachdem der Schnatz alle Aufgaben erledigt hat, werden die Namen der Hochstapler in der Besprechung rot angezeigt. Wenn der Schnatz nur noch eine Aufgabe hat, sehen die Betrüger ein 「」 neben ihrem eigenen Namen und dem des Schnatzes. Wenn ein Schnatz zum Verrückten wird, wird die Markierung 「」 rot.

Marshall

(Crewmates): Erfüllen Sie als Marshall Ihre Aufgaben, um sich dem Rest der Crewmates zu offenbaren. Die anderen Teams können dich nicht sehen. Die Madmates können dich jedoch sehen.

Doctor

(Mannschaftskameraden): Der Arzt kann die Todesursache für alle Spieler sehen. Außerdem kann der Arzt auf die Vitalwerte zugreifen, solange er noch Batterie hat, egal wo Sie sich befinden.

Dictator

(Mannschaftskameraden): Wenn der Diktator für jemanden stimmt, wird die Sitzung auf der Stelle beendet und der Spieler, für den er gestimmt hat, wird aus der Sitzung ausgeschlossen. In dem Moment, in dem der Diktator jemanden abwählt, stirbt auch der Diktator. Wenn der Befehl aktiviert ist, muss der Diktator '/exp id' verwenden, um jemanden zu verbannen. Der Diktator kann dann ganz normal abstimmen.

Detective

(Crewmate): Nachdem der Detective die Leiche gemeldet hat, erhält er eine Hinweismeldung, die ihm die Rolle des Opfers verrät. Je nach den Einstellungen des Wirtes kann der Detective auch wissen, welche Rolle der Mörder spielt. Hinweis: Der Detective wird nicht vergesslich sein.

Undercover

(Mannschaftskameraden): Die Hochstapler wissen, wer Undercover ist und sehen ihn als Teamkollegen, aber Undercover selbst weiß nicht, wer die Hochstapler sind.

NiceGuesser

(Mannschaftskameraden): Der Nice Guesser kann die Rolle eines bestimmten Spielers während des Treffens erraten. Wenn er richtig liegt, wird er das Ziel töten, wenn er falsch liegt, wird der Nice Guesser Selbstmord begehen. Der Befehl zum Raten lautet: /bt [Spieler-ID] [Rolle] Du kannst die ID des Spielers vor dem Spielernamen sehen oder den Befehl /id verwenden, um die ID aller Spieler zu sehen. Nice Guesser kann Crewmate erraten, wenn er Madmate wird.

GuessMaster

(Mannschaftskameraden): Als Guess Master erhalten Sie Informationen über jeden Rateversuch, der während eines Treffens unternommen wird. Sie werden über die Rolle informiert, die der Rater zu erraten versucht hat, und Sie werden auch benachrichtigt, falls er falsch geraten hat.

Knight

(Mannschaftskameraden): Der Ritter hat keine Aufgaben. Er kann jeden töten, aber nur einmal im ganzen Spiel.

Transporter

(Mannschaftskameraden): Immer wenn der Transporter die Aufgabe erfüllt, tauschen zwei zufällige Spieler die Positionen, aber wenn nicht genügend Spieler übrig sind, passiert nichts. Hinweis: Spieler, die sich in einem Vent befinden, werden nicht ausgewählt.

TimeManager

(Besatzung): Je mehr Aufgaben der Zeitmanager erledigt, desto länger wird die Besprechungszeit. Wenn er stirbt, wird sie wieder zurückgesetzt. Wenn der Zeitmanager ein Verräterhelfer wird, wirkt sich die Fähigkeit genau verkehrt herum aus.

Veteran

(Mannschaftskameraden): Als Veteran können Sie durch Venting in den Alarmzustand versetzt werden. Wenn ein Spieler versucht, den Veteranen im Alarmzustand zu töten, wird der Veteran stattdessen den Mörder töten. Veteranen sehen eine Schildanimation auf ihrem Körper und einen Text über ihrem Kopf als Erinnerung, wenn sie den Alarmzustand betreten und verlassen.

Bastion

(Mannschaftskameraden): Bombardieren Sie als Bastion Schächte, um Hochstapler und Neutrale auszuschalten. Seien Sie jedoch vorsichtig, denn auch Crewmates können mit den Bomben getötet werden.

CopyCat

(Mannschaftskamerad): Als Nachahmer können Sie mit Ihrer Kill-Taste die Rolle des Ziels kopieren.

Du kannst nur einige Crewmate-Rollen kopieren. Wenn du versuchst, einen Madmate oder Rascal zu kopieren, wirst du die Madmate-Variante der Zielrolle. Wenn du ein Böses mit einer Crewmate-Variante anvisierst, wirst du die Crewmate-Variante.

Außerdem wird deine Rolle nach jedem Treffen auf Nachahmer zurückgesetzt. Hinweis: Du kannst bei Treffen keine Leute erraten.

Bodyguard

(Besatzung): Wenn ein Spieler in der Nähe des Leibwächters gekillt wird, verhindert der Leibwächter den Kill und stirbt mit dem Killer. Die Fähigkeit wirkt bei jedem Team. Wenn der Leibwächter ein Verräterhelfer wird und der Killer ist ein Verräter, wirkt die Fähigkeit nicht.

Deceiver

(Mannschaftskameraden): Der Betrüger kann die Fälschung über die Schaltfläche "Töten" an andere Spieler verkaufen. Wenn die Fälschung erfolgreich verkauft wurde, sieht der Betrüger eine Schildanimation auf seinem Körper als Erinnerung. Die Fälschung wird nach dem Ende des nächsten Treffens wirksam. Wenn der Spieler ohne Tötungsfähigkeit das Falschgeld in der Hand hält, tötet er sich sofort. Wenn der Spieler mit der Tötungsfähigkeit die Fälschung hat, wird er Selbstmord begehen, wenn er das nächste Mal versucht, jemanden zu töten.

Grenadier

(Mannschaftskameraden): Als Grenadier kannst du dich entlüften, um Spieler in der Nähe mit Blitzschlägen zu belegen, wodurch sie ihre Sicht verlieren, wenn sie ein Hochstapler oder, je nach Einstellung, ein Neutraler sind.

Medic

(Mannschaftskameraden): Der Sanitäter kann einen Schild auf das Ziel legen, indem er die Kill-Taste drückt. Der Sanitäter kann nur einen Schild für das gesamte Spiel geben. Je nach Einstellung kann der Schild des Ziels deaktiviert werden oder nicht, wenn der Medic stirbt. Der Medic kann auch sehen, ob jemand versucht, den Schild des Ziels zu brechen. Abhängig von den Einstellungen des Hosts kann der Medic oder das Ziel sehen, ob der Spieler einen Schild hat (angezeigt als grüner Kreis **[+]** neben dem Namen).

FortuneTeller

(Besatzung): Wenn die Wahrsagerin für einen Spieler votet bekommt sie einen Hinweis zu seiner aktuellen Rolle.

Wenn du alle Aufgaben erledigt hast bekommst du die exakte Rolle anstatt einem Hinweis!

Hinweis: Wenn die Einstellung aktiv ist, einen Hinweis von einem zufälligen Spieler zu bekommen, bist du nicht berechtigt einen Spieler öfters abzuchecken.

Judge

(Mannschaftskameraden): Der Richter kann einen bestimmten Spieler während des Treffens verurteilen. Wenn das Ziel böse ist, wird es getötet (ob es böse ist oder nicht, wird vom Gastgeber festgelegt). Wenn es falsch ist, begeht der Richter Selbstmord. Befehl zum Richten: /tl [Spieler-ID] Du kannst die ID des Spielers vor dem Spielernamen sehen oder den Befehl /id verwenden, um die ID aller Spieler zu sehen. Die Richter können alle Spieler beurteilen, wenn sie Madmate werden. In der Sitzung zeigt die Anzahl der Fähigkeiten an, wie viele Spuren du in dieser Sitzung hast. Außerhalb des Treffens zeigt die Anzahl der Fähigkeiten an, wie viele Fahrten du für das gesamte Spiel hast.

Mortician

(Besatzung): Als Leichenbestatter werden dir Pfeile angezeigt die in Richtung einer Leiche zeigen und wen er diese meldet, wird er erfahren wer als Letztes in Kontakt mit ihm war. Hinweis: Leichenbestatter werden keine Seher oder Vergessliche.

Medium

(Besatzung): Der Hellseher kann in Kontakt mit den Geistern treten, nachdem jemand eine Leiche gemeldet hat. Der Spieler, der eine Leiche gemeldet hat, muss kein Hellseher sein. Der tote Spieler kann nur mit JA oder NEIN auf die Frage des Hellsehers antworten, welche nur vom Hellseher gesehen werden kann. (Der tote Spieler kann mit /ms yes oder /ms no antworten). Hinweis: Hellseher können keine Vergesslichen sein.

Observer

(Mannschaftskameraden): Als Beobachter können Sie alle Schildanimationen sehen, die von anderen Spielern nach dem ersten Treffen ausgelöst werden. Die Schildanimationen weisen normalerweise auf eine Rollenfähigkeit hin, also achten Sie darauf.

Monarch

(Mannschaftskameraden): Als Monarch kannst du Spieler zum Ritter schlagen, um ihnen eine zusätzliche Stimme zu geben.

Du kannst niemanden zum Ritter schlagen, der bereits mehrere Stimmen hat.

Die gekrönten Spieler erscheinen mit einem goldenen Namen. Wenn ein geritter Spieler am Leben ist, kann der Monarch nicht erraten oder getötet werden.

Pacifist

(Mannschaftskameraden): Wenn der Pazifist ablässt, setzt er die Abklingzeit für jeden Spieler mit einer Kill-Taste zurück. Wenn er ein Madmate wird, funktioniert diese Fähigkeit nur bei Crewmates.

Overseer

(Mannschaftskameraden): Als Aufseher hast du nur eine minimale Sicht, aber du kannst deine Kill-Taste benutzen, um die Rolle eines Spielers in der Nähe aufzudecken. Ein 「○」 wird neben dem aufgedeckten Ziel angezeigt, nachdem du die Kill-Taste betätigt hast, und du scannst es auch (nur du kannst es sehen). Bleiben Sie für eine bestimmte Zeit in der Nähe des Ziels, um seine Rolle zu enthüllen; wenn Sie sich zu weit entfernen, wird die Enthüllung abgebrochen.

Coroner

(Besatzung): Der Leichenbeschauer kann keine Leichen melden, wenn du eine Leiche meldest wird dir ein Pfeil zum Killer angezeigt. Wenn ein Treffen einberufen wird, verschwindet der Pfeil. Je nach Einstellungen kann man von dir begutachtete Leichen nicht melden.

President

(Besatzung): Der Präsident hat 2 Fähigkeiten: Treffenende und Bekundung.

- Fähigkeit 1: Treffenende - Tippe /finish im Treffen um als Präsident das Treffen sofort zu beenden.
- Fähigkeit 2: Bekundung - Tippe /reveal um dich zu erkennen zu geben. Sobald du dich für alle zu erkennen gegeben hast kannst du nicht mehr geguessed werden, aber derjenige, der dich als nächster killt, hat eine grandios verkürzte Killwartezeit.

Merchant

(Crewmates): Als Händler verkaufst du für jede Aufgabe, die du erledigst, ein zufälliges Add-on an einen zufälligen Spieler. Jedes verkaufte Add-on bringt Ihnen Geld ein. Wenn Sie eine bestimmte

Menge Geld haben, können Sie den nächsten Mordversuch an Ihnen verhindern, indem Sie den Mörder bestechen. Der bestochene Spieler kann Sie dann nicht mehr töten, aber Sie wissen nicht, wer es ist. Das eingesetzte Geld ist verloren und steht nicht für weitere Bestechungen zur Verfügung.

Retributionist

(Mannschaftskameraden): Als Vergeltungstäter könnt ihr nach eurem Tod eine begrenzte Anzahl von Spielern töten.

Verwenden Sie `/ret [playerID]` zum Töten.

Hawk

(Crewmates [Geist]): Als Hawk kannst du eine begrenzte Anzahl von Spielern töten, die vom Host bestimmt wird. Allerdings besteht die Möglichkeit, dass du daneben schießt, und wenn du jemanden mehrmals aufschlitzt, erhöht sich die Chance.

Deputy

(Mannschaftskameraden): Verwenden Sie als Deputy Ihre Kill-Taste, um einem Spieler Handschellen anzulegen. Der nächste Kill-Versuch des gefesselten Spielers wird als Handschellenbruch behandelt, und die Kill-Abklingzeit wird zurückgesetzt.

Wenn das Ziel keine Kill-Taste hat, war die Handschelle umsonst.

Investigator

(Mannschaftskameraden): Als Ermittler kannst du deinen Kill-Button benutzen, um jemanden zu untersuchen. Wenn du jemanden untersuchst, erscheint sein Name in Rot, wenn er einen Tötungsknopf besitzt (Basis Hochstapler/Shapeshifter), oder in Hellblau, wenn er keinen Tötungsknopf hat (Basis Crewmate/Ingenieur/Wissenschaftler). Bitte beachten Sie jedoch, dass die Farbe der Namen wieder normal wird, wenn jemand ein Treffen einberuft.

Guardian

(Besatzung): Als der Wächter wirst du unbesiegbar, nachdem du deine Aufgaben beendet hast. Sogar Guesser können dich dann nicht mehr in Treffen guessen.

Addict

(Crewmates): Als Süchtiger haben Sie einen Selbstmord-Timer. Wenn er abläuft, bringst du dich um. Der Timer wird durch die Abklingzeit der Entlüftung angezeigt. Wenn die Abklingzeit 0 Sekunden beträgt, hast du noch eine kurze Zeit zum Entlüften. Wenn du es nicht schaffst, stirbst du; wenn du es schaffst, wird der Selbstmord-Timer zurückgesetzt. Nachdem du dich entlüftet hast, kann für eine bestimmte Zeit niemand mit dir interagieren. Nach Ablauf dieser Zeit sind Sie für eine weitere bestimmte Zeit immobilisiert und können keine Körper melden.

Mole

(Mannschaftskameraden): Wenn du als Maulwurf einen Vent machst, bleibst du 1 Sekunde lang in dem Vent. Wenn ihr den Schlot verlasst, spawnt ihr in der Nähe eines zufälligen Schlots auf der Karte (außer dem, den ihr benutzt habt).

Alchemist

(Besatzung): Der Alchemist erstellt mit jeder abgeschossenen Aufgabe einen Trank. Die Tränke werden unter dem Rollennamen beschrieben. Du kannst sieben verschiedene Tränke bekommen, zerstörerische wie effektlose. Mit Venten nutzt du einen Trank.

Kamikaze

(Hochstapler): Als Kamikaze können Sie mit einem Klick Spieler markieren. Doppelklicken Sie, um normal zu töten. Wenn Sie sterben, sterben auch alle markierten Spieler, mit der Todesursache Gezielt.

Tracefinder

(Crewmates): Als Tracefinder können Sie jederzeit auf die Vitalwerte zugreifen. Außerdem erhalten Sie Pfeile, die auf tote Körper zeigen, mit einer vom Wirt festgelegten Verzögerung.

Oracle

(Besatzung): Als Orakel, wenn du jemanden votest, kannst du sehen ob die Person Verräter, Besatzung, oder Neutral ist. Je nach Einstellungen kann es sein das die Antwort nicht immer korrekt ist.

Spiritualist

(Mannschaftskameraden): Als Spiritualist erhalten Sie einen Pfeil, der auf den Geist des Opfers der letzten Begegnung zeigt. Es besteht die Möglichkeit, dass der Pfeil in Intervallen verschwindet und

wieder auftaucht. Versuchen Sie, den Geist über Ihre Fähigkeit zu informieren, wenn Sie können; wenn er auf Ihrer Seite ist, kann er Sie zu einer bösen Rolle führen, so dass Sie ihn vertreiben können. Seien Sie vorsichtig, denn böse Rollen können dasselbe für Crewmates tun.

Chameleon

(Mannschaftskameraden): Als Chameleon kannst du dich vorübergehend in die Flucht schlagen. Sie werden weiterhin auf Ihrem Bildschirm sichtbar sein. Entlüften Sie erneut, um wieder sichtbar zu werden.

Inspector

(Mannschaftskameraden): Prüfen Sie, ob zwei Spieler im selben Team sind oder nicht. Sie erhalten eine Bestätigungsnachricht, wenn sie im selben Team sind, oder eine Ablehnungsnachricht, wenn sie nicht im selben Team sind.

Alle Neutralen und konvertierten Spieler werden im selben Team gezählt. Trickbetrüger zählen als Mannschaftskameraden, und Gauner zählen als Betrüger. Überprüfungsbefehl: /cmp [Spieler-ID 1] [Spieler-ID 2].

Captain

(Crewmates): Mit jeder abgeschlossenen Aufgabe erhält der Kapitän die Macht, eine zufällige Rolle eines Nicht-Crewmates zu verlangsamen. Die Crewmitglieder können ☆neben dem Namen des Kapitäns sehen.

Wenn jemand das Vertrauen des Captains missbraucht, indem er den Captain abwählt, verliert er ein Add-on.

Admirer

(Crewmates): Als Bewunderer bewunderst du einen Spieler, um ihn zum Crewmate zu machen. Sie gewinnen mit den Crewmates und nicht mit ihrem ursprünglichen Team.

Du kannst dies nur einmal pro Spieler tun.

TimeMaster

(Crewmitglieder): Verwenden Sie als Zeitmeister die Lüftungsschlitze, um die Position aller Spieler zu markieren. Wenn Sie die Fähigkeit erneut einsetzen, wird jeder lebende Spieler zu den markierten

Positionen zurückspulen.

Während der Dauer der Fähigkeit erhält der Zeitmeister einen Zeitschild, der ihn vor dem Tod schützt.

Crusader

(Mannschaftskameraden): Benutze als Kreuzfahrer deine Kill-Taste, um einen Spieler zu töten. Wenn dieser Spieler angegriffen wird, tötest du den Angreifer.

Altruist

(Crewmitglieder): Als Altruist können Sie sich opfern, um einen Toten wiederzubeleben, indem Sie die Schaltfläche "Melden" verwenden. Hinweis: Wenn ein toter Spieler das Spiel verlassen hat, meldest du die Leiche ganz normal. Auch ein wiederbelebter Spieler kann sich nicht selbst als tot melden. Verwenden Sie die Taste Vent, um zwischen Melden und Wiederbeleben zu wechseln.

Reverie

(Crewmates): Wie die Reverie kannst du töten, aber deine Abklingzeit beginnt hoch.

Sie erhöht sich, wenn du einen Crewmate tötest, und verringert sich ansonsten. Je nach Einstellung des Wirts kann es passieren, dass du bei Erreichen der maximalen Abklingzeit einen Fehlschuss machst und dein Ziel mit dir stirbt.

Du gewinnst mit anderen Crewmitgliedern.

Lookout

(Mannschaftskameraden): Als Ausguck kannst du jederzeit die IDs aller Spieler sehen. Dadurch kannst du Gestaltwandler und Tarnungen durchschauen.

Telecommunication

(Mannschaftskameraden): Als Telekommunikator werden Sie benachrichtigt, wenn jemand Kameras, Vitalwerte, Türprotokolle oder Admin verwendet.

Lighter

(Crewmate): Als Beleuchter kannst du Vent benutzen, um deine Sicht vorübergehend zu verbessern. Du hast eine erhöhte Sicht, sowohl wenn die Lichter nicht aus sind als auch wenn die Lichter aus sind.

Nutze diese Fähigkeit, um heimtückische Mörder zu fangen!

TaskManager

(Crewmates): Als Task-Manager ist es dein Ziel, die Aufgaben der Beatzung so schnell wie möglich zu erledigen. Jedes Mal, wenn du eine Aufgabe erledigst, wird die eines zufälligen Besatzungsmitgliedes erledigt. Du wirst mit einem zufälligen Add-on belohnt, wenn jedes Besatzungsmitglied alle seine Aufgaben erledigt. Alle erledigten Aufgaben wirken sich auf dich aus, wenn du mit anderen Rollen gekennzeichnet bist. Abhängig von den Einstellungen erhältst du möglicherweise Informationen darüber, welche visuellen Aufgaben in vergangenen Runden erledigt wurden.

Witness

(Mannschaftskameraden): Wenn du als Zeuge jemanden mit deiner Kill-Taste tötest, erfährst du, ob er in den letzten X Sekunden getötet hat oder nicht. (X hängt von den Einstellungen ab).

Swapper

(Crewmates): Als "Swapper" können Sie in Sitzungen Stimmen tauschen.

Um Stimmen zu tauschen, verwenden Sie zweimal '/sw [SpielerID]'.

Die Spieler-IDs werden in Meetings neben den Spielernamen angezeigt, aber Sie können auch /id verwenden, um eine Liste aller Spieler-IDs zu erhalten.

Hinweis: Je nach den Einstellungen des Gastgebers können Sie auch Ihre eigenen Stimmen austauschen.

ChiefOfPolice

(Mannschaftskameraden): Als Polizeichef können Sie einen Spieler als Sheriff rekrutieren (nur einmal pro Spiel). Je nach Einstellung können Sie auch Nicht-Crewmates oder Spieler ohne Kill-Taste rekrutieren. Sie können Selbstmord begehen, wenn Sie einen falschen Spieler rekrutieren.

NiceMini

(Crewmates): Als Nice Mini ist dein Überleben entscheidend. Du kannst nicht getötet werden, bevor du erwachsen bist, und wenn du stirbst oder aus dem Treffen vertrieben wirst, bevor du erwachsen bist, haben alle verloren. Diese einzigartige Rolle verleiht dem Spiel eine neue Dynamik, bei der dein Überleben nicht nur zu deinem Vorteil ist, sondern für den Erfolg der gesamten Crew.

Spy

(Mannschaftskameraden): Wenn du als Spion die Kill-Taste benutzt (jede Fähigkeit, die durch die Kill-Taste benutzt wird), siehst du den Namen des Spions für ein paar Sekunden in Orange. Hinweis: Wenn ein Crewmitglied seine Fähigkeit auf dich angewandt hat, siehst du auch seinen Namen in Orange! Hinweis: Wenn du die linke Seite nicht benutzen kannst, siehst du keine orangefarbenen Namen! Hinweis: Wenn die Interaktion mit der Kill-Taste blockiert ist, wird die Abklingzeit des Spielers auf 10 Sekunden zurückgesetzt.

Randomizer

(Crewmates): Als dieser Randomizer wird dein Mörder, wenn du stirbst, eines der folgenden Dinge tun:

1. Ihre Leiche selbst melden
2. neben deiner Leiche stehen
3. seine Kill-Abklingzeit auf 600s setzen lassen
4. Zufällig einen Spieler rächen.

Arsonist

(Neutrale): Der Brandstifter kann einen Spieler auslöschen, indem er auf die Schaltfläche "Töten" klickt und ihm ein paar Sekunden lang folgt. Wenn der Brandstifter mit dem Löschen beginnt und es erfolgreich ist, wird eine Schildanimation zur Erinnerung gezeigt (nur für ihn selbst sichtbar). Wenn der Brandstifter alle überlebenden Spieler gelöscht hat, kann er es wagen, das Feuer zu legen und allein zu gewinnen.

Wenn der Spielernamenname 「△」 anzeigt, bedeutet das, dass er übergossen wird; Wenn der Name des Spielers 「▲」 anzeigt, bedeutet dies, dass er vollständig gelöscht worden ist. Je nach Einstellung kann der Brandstifter das Feuer jederzeit auslösen. Aber wenn er es nicht schafft, alle zu töten, hat er verloren.

Enigma

(Mannschaftskameraden): Als Enigma erhalten Sie bei jedem Treffen einen zufälligen Hinweis auf den Mörder. Je nach Einstellung müssen Sie die Leiche melden, um einen Hinweis zu erhalten. Je mehr Aufgaben Sie erfüllen, desto präziser werden die Hinweise.

Socialite

(Crewmates): Der Sozialist kann sein Kill Knopf auf einem Spieler nutzen um "eine Party zu schmeißen" auf dem Spieler für die Runde. Jeder der versucht mit dem gepartieten Spieler zu interagieren wird abgelehnt diese Runde und wird benachrichtigt das eine Party auf diesem Spieler war. Diese abgelehnten Spieler werden zu einer "Gäste Liste" hinzugefügt, von der der Sozialist benachrichtigt wird im nächsten Meeting. Jeder auf der Gäste Liste wird dann mit jedem interagieren können mit dem der Sozialist eine Party veranstaltet. Der Sozialist darf auf einen Spieler im Meeting voten der zu der Gäste Liste hinzugefügt wird. Spieler können nicht von der Gäste Liste entfernt werden.

Pyromaniac

(Neutrale): Als Pyromane können Sie Spieler übergießen (Einfachclick) oder normal töten (Doppelclick). Das Übergießen von Spielern hat keine unmittelbare Auswirkung, aber das Töten eines übergossenen Spielers verkürzt Ihre Abklingzeit für das Töten erheblich. Um zu gewinnen, müssen Sie der letzte lebende Spieler sein.

Huntsman

(Neutrale): Als Jäger erhältst du eine bestimmte Anzahl von Zielen, die bei jedem Treffen neu festgelegt wird. Wenn ihr eines eurer Ziele erfolgreich eliminiert, sinkt eure Abklingzeit dauerhaft um den festgelegten Wert. Wenn du jedoch jemanden tötest, der nicht zu deinen Zielen gehört, erhöht sich deine Abklingzeit dauerhaft um den eingestellten Wert. Ein farbiger Name kennzeichnet deine Ziele.

Mini

(Crewmate oder Hochstapler): Der Mini hat zwei Rollen. Es wird ein netter oder böser Mini gewählt.

Verwenden Sie '/r netter Mini' bzw. '/r böser Mini' für weitere Einzelheiten.

Jester

(Neutrale): Wenn der Hofnarr abgewählt wird, gewinnt der Hofnarr das Spiel allein. Wenn der Narr am Ende des Spiels noch am Leben ist, verliert der Narr das Spiel. Hinweis: Narr, Henker und Unschuldiger können zusammen gewinnen.

Terrorist

(Neutral): Wenn der Terrorist stirbt, nachdem er seine Aufgaben erledigt hat, gewinnt er das Spiel allein. (Er kann durchs Rausvoten oder durch einen Kill gewinnen).

Executioner

(Neutrale): Der Vollstrecker ist eine Rolle mit einem Hinrichtungsziel, das durch ein Rautensymbol [♦] neben seinem Namen angezeigt wird. Wenn das Hinrichtungsziel getötet wird, ändert sich die Rolle des Vollstreckers in Crewmate, Jester oder Opportunist, abhängig von den Spieleinstellungen. Wird das Hinrichtungsziel jedoch in der Versammlung abgewählt, gewinnt der Henker. Hinweis: Narr, Henker und Unschuldiger können gemeinsam gewinnen.

Lawyer

(Neutral): Der Anwalt hat ein Ziel zum Beschützen, welches mit einem Diamanten [♦] neben dem Namen angezeigt wird. Wenn dein Ziel gewinnt, gewinnst du. Wenn dein Ziel verliert, verlierst du.

Opportunist

(Neutral): Wenn der Opportunist bis zum Ende des Spiels überlebt, gewinnt er mit den gewinnenden Spielern.

Vector

(Neutrale): Vector gewinnt alleine, indem er eine bestimmte Anzahl von Ventings macht.

Jackal

(Neutrale): Als Schakal gewinnen Sie, wenn Sie der letzte lebende Spieler sind. Außerdem kannst du mit der Schaltfläche "Töten" rekrutieren. Wenn das Ziel nicht rekrutierbar ist, du keine Verwendung mehr hast oder keine Möglichkeit zum Rekrutieren hast, tötest du ganz normal (d.h. benutze die Kill-Taste nicht vor anderen, wenn du glaubst, dass sie dich rekrutieren). Wenn das Ziel eine Kill-Taste hat und die Option, sich in einen Sidekick zu verwandeln, aktiviert ist, wird es zu einem Sidekick. Andernfalls erhält es den Rekrutierungs-Zusatz, wenn die Option, den Rekrutierungs-Zusatz zu geben, aktiviert ist. Abhängig von den Einstellungen wird nach dem Tod des Schakals ein Sidekick zufällig als neuer Schakal ausgewählt. Rekrut kann ausgewählt werden, wenn kein Sidekick am Leben ist.

God

(Neutrale): Als Gott kennen Sie die Rolle aller Spieler von Anfang an. Wenn du bis zum Ende des Spiels überlebst, stiehlst du den Sieg, d.h. alle anderen verlieren, und du gewinnst.

Innocent

(Neutrale): Der Unschuldige kann mit der Schaltfläche "Töten" einen beliebigen Spieler einschleusen, und das eingeschleuste Ziel wird den Unschuldigen sofort töten. Wenn die Zielperson in der Sitzung abgewählt wird, gewinnt der Unschuldige. Hinweis: Narr, Henker und Unschuldiger können zusammen gewinnen.

Pelican

(Neutrale): Als Pelikan können Sie mit der Schaltfläche "Töten" einen Spieler lebendig verschlucken, indem Sie ihn aus dem Spielfeld teleportieren, ihn aber noch nicht töten. Die Verschluckten sterben nur, wenn du am Ende der Runde noch am Leben bist. Wenn du während der Runde stirbst oder gehst, spawnen alle lebendigen verschluckten Spieler auf der Karte, auf der du warst.

Revolutionist

(Neutrale): Als Revolutionär kannst du Spieler rekrutieren, indem du auf die Schaltfläche "Töten" klickst und ihnen folgst, bis die Schild-Animation für dich abgespielt wird. Beim Rekrutieren besteht eine vom Gastgeber festgelegte Chance, Spieler zu töten (obwohl sie trotzdem rekrutiert werden). Wenn die erforderliche Anzahl von Spielern rekrutiert ist (wird neben Ihrem Namen angezeigt), müssen Sie innerhalb der angegebenen Zeit lüften, um das Spiel sofort mit allen Ihren Rekruten zu gewinnen. Wenn Sie nicht rechtzeitig ventilieren, verlieren Sie und sterben.

Hater

(Neutrale): Als Hater hast du keine Abklingzeit für das Töten. Abhängig von den Einstellungen können Sie jedoch nur Liebhaber und andere Rekrutierungsrollen und Add-ons töten. Alle anderen zu töten, bedeutet Selbstmord. Du gewinnst am Ende des Spiels mit dem Siegerteam, wenn keine der tötbaren Rollen mehr am Leben ist. Ihr werdet keine Liebhaber sein.

Demon

(Neutral): Als Dämon killst du, indem du ihm Lebenspunkte entziehst. Du siehst neben jedem Namen die prozentualen Lebenspunkte, und jeder Angriff, den du ausführst, entzieht diesen einen Prozentsatz, ohne dass das Opfer davon weiß. Sobald du die Lebenspunkte deines Opfers auf 0 senkst, stirbt es. Du gewinnst, wenn du der Letzte bist, der noch übrig ist.

Stalker

(Neutrale): Der Stalker kann jeden töten, und jeder Kill löst sofort eine Lichtsabotage aus (wenn die Lichtsabotage bereits aktiv ist, passiert nichts). Der Stalker kann nicht entlüften. Wenn der Hochstapler gewinnt, während der Stalker am Leben ist, oder wenn der Mitspieler gewinnt, indem er die Hochstapler tötet (je nach Einstellung des Gastgebers kann der Stalker auch gewinnen, wenn der Mitspieler gewinnt, indem er die Neutralen tötet), dann gewinnt der Stalker allein.

Workaholic

(Neutral) Der Fleißige-Arbeiter, gewinnt alleine wenn er alle seine Aufgaben erledigt hat. Abhängig von den Einstellungen des Hosts, kann er nur gewinnen wenn er lebt und oder wenn er ganz am Anfang offenbart wurde (diese Einstellungen sind selten beide an).

Solsticer

(Neutrale): Als Solsticer kannst du nicht sterben und gewinnst, wenn du alle deine Aufgaben in einer einzigen Runde erledigst. Nach dem Ende jeder Sitzung werden Ihre Aufgaben zurückgesetzt, und Sie müssen wieder von vorne beginnen. Abstimmungen auf dem Solsticer werden direkt annulliert. Wenn du versuchst, den Solsticer zu töten, wird er wie ein Pelikan aus der Karte teleportiert, bis das Treffen beendet ist. Die Kill Cooldown des Killers wird auf 10 Sekunden zurückgesetzt. Der Solsticer wird im Spiel als nichts gezählt.

Collector

(Neutrale): Wenn du als Sammler für einen Spieler stimmst, erhältst du für jeden anderen Spieler, der für ihn gestimmt hat, einen Punkt. Wenn du die erforderlichen Stimmen gesammelt hast, endet das Spiel und du gewinnst alleine, auch wenn du einen Hofnarren oder das Ziel des Henkers ausgewählt hast.

Glitch

(Neutrale): Als der Glitch können Sie Spieler hacken (Einfachklick) oder normal töten (Doppelklick). Diejenigen, die gehackt wurden, können während der Dauer des Hacks nicht töten, entlüften oder berichten. Außerdem hat das Aufrufen einer Sabotage außer an Türen keinen Effekt und verkleidet dich stattdessen als zufälligen Spieler. Ihr könnt euch weder während noch nach Sabotagen verkleiden. Um zu gewinnen, müssen Sie der letzte lebende Spieler sein.

Sidekick

(Neutral): Als Kumpan hilfst du dem Schakal, alle umzulegen um mit ihm zu gewinnen. Je nach Einstellungen wirst du zum Schakal, wenn dieser stirbt. Eventuell kannst du als Kumpan noch nicht killen.

Provocateur

(Neutrale): Als Provokateur können Sie ein beliebiges Ziel mit dem Kill-Button töten. Wenn das Ziel am Ende des Spiels verliert, gewinnt der Provokateur mit dem Siegerteam.

BloodKnight

(Neutrale): Der Blutritter gewinnt, wenn er die letzte lebende Tötungsrolle ist und die Anzahl der Crewmates kleiner oder gleich der Anzahl der Blutritter ist. Der Blutritter erhält nach jedem Kill einen temporären Schild, der ihn für ein paar Sekunden unsterblich macht.

PlagueBearer

(Apokalypse): Als Plaguebearer verwandelst du dich in Pestilence, indem du deine Kill-Taste drückst und alle plagst. Sobald du dich in Pestilenz verwandest, wirst du unsterblich und erhältst die Fähigkeit zu töten, und du wirst jeden töten, der versucht, dich zu töten.

Wenn infizierte Spieler mit nicht infizierten Spielern interagieren, werden diese ebenfalls infiziert.

Pestilence

(Apokalypse): Als Pestilenz bist du eine unaufhaltsame Maschine. Jeder Angriff auf dich wird auf sie zurückgeworfen. Indirekte Tötungen bringen dich nicht einmal um.

Die einzige Möglichkeit, die Pestilenz zu töten, besteht darin, sie abzuwählen oder die Pestilenz falsch zu täuschen. **Nach deiner Verwandlung wird deine Anwesenheit in der Versammlung bekannt gegeben.**

SoulCollector

(Apokalypse): Als Seelensammler kannst du deinen Kill-Button auf einen Spieler anwenden, um seinen Tod vorherzusagen. Du erhältst eine Seele, wenn dein Ziel in der Runde, in der du es auswählst, oder in der darauf folgenden Sitzung stirbt. Dein Ziel wird nach jedem Treffen oder nach seinem Tod zurückgesetzt, je nachdem, was zuerst eintritt.

Sobald du die konfigurierbare Anzahl an Seelen gesammelt hast, wirst du zum Tod. Wenn die Einstellung Passive Seelen gewinnen aktiviert ist, erhältst du bei jeder Begegnung eine Seele.

Death

(Apokalypse): Sobald der Seelensammler seine benötigten Seelen gesammelt hat, wird er zum Tod. Der Tod tötet alle und gewinnt, wenn er nicht bis zum Ende des nächsten Treffens vertrieben wird. Eine konfigurierbare Menge an zusätzlicher Versammlungszeit wird auf der Versammlung gewährt, in der sich der Tod verwandelt, um mehr Diskussion zu haben, um den Tod zu finden.

Du bist unbesiegbar, und deine Anwesenheit wird jedem in der Versammlung angekündigt, nachdem du dich verwandelt hast.

Baker

(Apokalypse): Als der Bäcker, kannst du deinen Kill Knopf an einem Spieler pro Runde nutzen um dem Spieler ein Brot zu geben. Abhängig von den Einstellungen, wenn ein Spieler mit Broot stirbt kann der Bäcker wieder Brot in der gleichen Runde geben. Sobald eine bestimmte Anzahl an Spielern mit Brot leben wirst du Famine.

Wenn das Brot zusätzliche Effekte gibt und die Einstellungen an ist, kannst du auch venten um das Brot zu ändern was du ausgibst. **Brot Effekte:** Offenbarung: Offenbart die Rolle des Zieles zum Bäcker (bleibt das ganze Spiel gezeigt) Rollenblock: Setzt den Cooldown des Zieles zurück wenn sie versucht den Kill Knopf zu nutzen. Barriere: Gibt dem Ziel eine Barriere über die nur der Bäcker weiß (Barriere verschwindet nach dem Meeting)

Famine

(Apokalypse): Sobald der Bäcker eine bestimmte Anzahl von Menschen mit Brot am Leben hat, wird er zur Hungersnot. Wenn die Hungersnot nach der Versammlung nicht abgewählt wird, wird sie zur Hungersnot, und alle Spieler ohne Brot verhungern (ausgenommen andere Apokalypse-Mitglieder). Nachdem alle Spieler ohne Brot verhungert sind, kann die Hungersnot ihren Kill-Button benutzen, um alle verbleibenden Spieler auszuhungern, was diese Spieler direkt vor dem nächsten Treffen tötet.

Du bist unbesiegbar, und deine Anwesenheit wird jedem bei der Versammlung angekündigt, nachdem du dich verwandelt hast.

Berserker

(Apokalypse): Als Berserker steigen Sie mit jeder Tötung auf. Wenn du eine bestimmte, vom Wirt festgelegte Stufe erreichst, schaltest du eine neue Fähigkeit frei.

Geplünderte Tötungen lassen deine Tötungen verschwinden. Bombenkills lassen deine Kills explodieren. Sei vorsichtig, wenn du tötest, da dies deine anderen Apokalypse-Mitglieder töten kann, wenn sie in der Nähe sind. Nach einem bestimmten Level wirst du zu War.

War

(Apokalypse): Als Krieg bist du unbesiegbar, hast eine niedrigere Abklingzeit und kannst jeden mit deinen vorherigen Kräften töten. **Nach deiner Verwandlung wird deine Anwesenheit allen Teilnehmern des Treffens angekündigt.**

Follower

(Neutrale): Der Follower kann seinen Kill-Button auf jemanden anwenden, um ihn zu verfolgen, und kann den Kill-Button erneut anwenden, um das folgende Ziel zu wechseln. Wenn das Ziel des Verfolgers gewinnt, gewinnt der Verfolger zusammen mit ihm. Hinweis: Der Follower kann auch gewinnen, nachdem er gestorben ist.

Cultist

(Neutrale): Als Kultist können Sie mit Ihrem Tötungsknopf andere beschwören, damit sie mit Ihnen gewinnen. Um zu gewinnen, müssen Sie alle, die eine Bedrohung darstellen, bezaubern und die Mehrheit gewinnen. Je nach Einstellung können Sie Neutrale bezaubern, und die von Ihnen bezauberten Personen zählen als ihr ursprüngliches Team, als nichts oder als Kultist, um zu bestimmen, wann Sie aufgrund der Mehrheit gewinnen.

SerialKiller

(Neutrale): Als Serienmörder gewinnen Sie, wenn Sie der letzte lebende Spieler sind.

Juggernaut

(Neutrale): Als Juggernaut sinkt deine Kill-Abklingzeit mit jedem Kill, den du machst.

Töte alle, um zu gewinnen.

Infectious

(Neutrale): Als Infektiöser ist es deine Aufgabe, so viele Spieler wie möglich zu infizieren.

Wenn du alle Killer infizierst, kannst du die Crew zahlenmäßig übertreffen und das Spiel gewinnen.

Wenn du stirbst, werden alle Spieler, die du infiziert hast, nach dem nächsten Treffen sterben. Wenn sie bis dahin deine Siegbedingung erfüllen, kannst du immer noch gewinnen.

Virus

(Neutrale): Die Aufgabe des Virus ist es, alle anderen Spieler zu töten oder zu infizieren. Wenn der Virus ein Crewmitglied tötet, wird dessen Leiche mit einem Virus infiziert. Der Crewmate, der meldet, dass diese Leiche infiziert ist, schließt sich dem Virus-Team an oder stirbt am Ende des Treffens, wenn der Virus nicht abgewählt wird, je nach den Einstellungen. Wenn mehr Spieler im Virus-Team sind als im Crewmate-Team, gewinnt das Virus-Team.

Pursuer

(Neutrale): Als Verfolger kannst du deine Fähigkeit bei jemandem einsetzen, um ihn dazu zu bringen, bei seinem Tötungsversuch fehlzuschlagen.

Um zu gewinnen, müssen Sie bis zum Ende des Spiels überleben.

Specter

(Neutral): Als Geister-Arbeiter musst du sterben und deine Aufgaben erledigt haben um zu gewinnen. Du kannst deine Aufgaben als Lebender machen. Du kannst nicht gewinnen, wenn du am Leben bist. Wenn du getötet wirst, gewinnst du mit dem Gewinner Team insofern deine Aufgaben fertig sind.

Pirate

(Neutrale): Als Pirat wählst du in jeder Runde mit deiner Kill-Taste ein Ziel aus. In der nächsten Begegnung duellieren Sie sich mit Ihrem Ziel. Wenn sowohl der Pirat als auch das Ziel die gleiche Zahl wählen, gewinnt der Pirat. Wenn der Pirat das Duell gewinnt oder die Zielperson nicht an dem Duell teilnimmt, tötet der Pirat die Zielperson.

Duell-Befehl: /duel X (wobei X 0, 1 oder 2 sein kann)

Du gewinnst, wenn du eine bestimmte, vom Gastgeber festgelegte Anzahl von Duellen gewonnen hast.

Hinweis: Der Kill zählt nicht für den Sieg des Piraten, wenn das Ziel nicht am Duell teilgenommen hat.

Agitater

(Neutrale): Als Agitator ist Ihre Prämisse im Grunde eine heiße Kartoffel.

Benutzen Sie Ihren Kill Button bei einem Spieler, um die Bombe weiterzugeben. Dies kann nur einmal pro Runde geschehen.

Der Spieler, der die Bombe erhält, wird benachrichtigt, wenn er die Bombe erhält, und muss sie dann an einen anderen Spieler weitergeben, indem er sich einem Spieler nähert.

Wenn ein Treffen einberufen wird, stirbt der Spieler mit der Bombe.

Wenn er versucht, die Bombe an Pestilenz oder einen Veteranen in Alarmbereitschaft weiterzugeben, stirbt der Spieler, der die Bombe erhalten hat. Optional kann der Aufwiegler die Bombe nicht erhalten.

Maverick

(Neutrale): Als Maverick können Sie töten und, je nach Option, entlüften und haben eine Hochstapler-Vision. Wenn Sie bis zum Ende des Spiels überleben, gewinnen Sie mit dem Siegerteam. Nutze deine Tötungsfähigkeit, um Bedrohungen für dein Leben auszuschalten, aber lass dich nicht abwählen.

CursedSoul

(Neutrale): Als die verfluchte Seele stiehlt du den Sieg, wenn du bis zum Ende des Spiels überlebst.

Du kannst einem Narren oder einem Henker den Sieg stehlen.

Außerdem kannst du die Seelen anderer Spieler stehlen. Seelenlose Spieler gewinnen mit dir und zählen als tot.

Pickpocket

(Neutral): Als der Taschendieb kannst du Votes deiner Kills stehlen.

Kille alle um zu gewinnen.

Traitor

(Neutral): Der Betrüger wurde von den Verrätern verraten. Du weißt wer die Verräter sind aber sie erkennen dich nicht, Problem? Sie können dich killen aber du nicht sie.

Beseitige die Verräter auf andere Weise und kille dann alle um zu gewinnen!

Troller

(Neutrale): Als Troller können Sie Aufgaben erfüllen, damit den Spielern zufällige Ereignisse widerfahren. Zum Beispiel kann man die Geschwindigkeit aller Spieler ändern, sich teleportieren, Sabotage beeinflussen, usw. Außerdem können Sie mit dem Siegerteam gewinnen.

Vulture

(Neutrale): Melde als Geier Leichen, um zu gewinnen!

Wenn du eine Leiche meldest und die Abklingzeit deiner Fähigkeit "Fressen" abgelaufen ist, frisst du die Leiche (wodurch sie nicht gemeldet werden kann). Wenn die Abklingzeit eurer Fähigkeit "Essen" noch nicht abgelaufen ist, meldet ihr die Leiche ganz normal.

Außerdem meldest du Leichen ganz normal, wenn die maximale Anzahl an Leichen, die du pro Runde essen kannst, erreicht ist.

Abyssbringer

(Hochstapler): Als Abyssbringer kannst du schwarze Löcher platzieren. Schwarze Löcher saugen Spieler ein und töten sie, wenn sie mit ihnen kollidieren.

Taskinator

(Neutrale): Wenn du als Taskinator eine Aufgabe beendest, wird diese Aufgabe mit einer Bombe belegt. Wenn ein anderer Spieler die bombardierte Aufgabe erledigt, explodiert die Bombe, und der Spieler stirbt.

Du gewinnst, wenn du bis zum Ende überlebst und die Crewmates nicht gewinnen.

Hinweis: Taskinator-Bomben ignorieren jeden Schutz.

Benefactor

(Besatzung): Immer wenn du als Gönner eine Aufgabe erledigst, wird diese markiert. Wenn ein anderer Spieler diese Aufgabe erledigt bekommt er ein temporäres Schild.

Hinweis: Schilde schützen nur vor direkten Kills.

Spiritcaller

(Neutrale): Als Geisterbeschwörer werden Ihre Opfer nach ihrem Tod zu bösen Geistern. Diese Geister können Ihnen zum Sieg verhelfen, indem sie andere Spieler kurzzeitig einfrieren oder ihre Sicht

blockieren. Alternativ können die Geister Ihnen einen Schild geben, der Sie kurzzeitig vor einem Tötungsversuch schützt.

Amnesiac

(Neutrale): Benutze als Amnesiekranker deine Berichtstaste, um dich an ein Ziel zu erinnern und seine Rolle zu erfahren. Um das Spiel auszubalancieren, könnt ihr nach dem Erinnern eurer Rolle nicht mehr lüften, wenn ihr nicht als Amnesiekranker lüften könnt.'

Imitator

(Neutrale): Benutze als Imitator deine Kill-Taste, um einen Spieler zu imitieren.

Du wirst entweder ein Sheriff, ein Flüchtling oder ein Neutraler.

Bandit

(Neutrale): Als Bandit können Sie einmal auf die Schaltfläche "Töten" klicken, um das Add-on eines Spielers zu stehlen, und zweimal, um ihn zu töten. Je nach Einstellung können Sie das Add-on sofort oder erst nach Beginn des Treffens stehlen. Wenn die maximale Anzahl von Diebstählen erreicht ist, tötet ihr normal. Wenn das Ziel keine stehlbaren Add-ons besitzt oder stur ist, wird es ebenfalls getötet.

Töte alle, um zu gewinnen.

Hinweis: Gesäubert, Letzter Hochstapler und Liebhaber können nicht gestohlen werden. Hinweis: Wenn Bandit kann entlüften aktiviert ist, kann Nimble nicht gestohlen werden.

Doppelganger

(Neutrale): Stiehl als Doppelgänger die Identität eines Spielers (Name und Hautfarbe) und töte dein Ziel mit deiner Kill-Taste.

Töte alle, um zu gewinnen.

Hinweis: Du kannst die Identität des Ziels nicht stehlen, wenn Tarnung aktiv ist.

PunchingBag

(Neutral): Als Boxsack gewinnst du, indem man einige Male versucht dich killen.

Du kannst nicht geguessed werden, das würde die Angriffsanzahl erhöhen.

Doomsayer

(Neutrale): Der "Doomsayer" kann die Rolle eines bestimmten Spielers während des Treffens erraten. Wenn der Schwarzseher eine bestimmte Anzahl von Rollen errät (die Anzahl hängt von den Einstellungen des Gastgebers ab), gewinnt er. Der Befehl zum Erraten lautet: /bt [Spieler-ID] [Rolle] Sie können die ID des Spielers vor dem Namen des Spielers sehen oder den Befehl /id verwenden, um die ID aller Spieler zu sehen.

Shroud

(Neutrale): Als Shroud tötet ihr nicht normal. Stattdessen benutzen Sie Ihre Kill-Taste, um einen Spieler einzuhüllen. Eingehüllte Spieler töten andere. Wenn der verhüllte Spieler keinen Kill ausführt, tötet er sich nach einem Treffen selbst.

Verhüllte Spieler werden mit einem 「◆」 Mark neben ihrem Namen angezeigt. Eingehüllte Spieler, die keinen Kill geschafft haben, werden auch in Meetings mit dem 「◆」 Zeichen versehen und sterben, wenn der Shroud am Ende des Meetings noch am Leben ist.

Werewolf

(Neutrale): Als Werewolf kannst du wie jeder andere Killer töten. Wenn du jedoch tötest, sterben auch alle Spieler in der Nähe. Jeder Spieler, der daran stirbt, erhält als Todesgrund "Zerfleischt".

Um dies auszugleichen, hast du eine höhere Abklingzeit beim Töten als alle anderen.

Shaman

(Neutrale): Als Schamane kannst du einmal pro Runde deine Kill-Taste benutzen, um eine Voodoo-Puppe auszuwählen. Wird die Tötungstaste gegen dich eingesetzt, wird der Effekt auf die Voodoo-Puppe umgelenkt. Wenn du bis zum Ende überlebst, gewinnst du mit dem Siegerteam. Hinweis: Wenn der Killer das gewählte Ziel nicht töten kann, wird der Mord abgebrochen, aber wenn der Killer den Schamanen erneut prüft, tötet er den Schamanen.

Seeker

(Neutrale): Benutze als Sucher deine Kill-Taste, um das Ziel zu markieren. Wenn der Sucher den falschen Spieler markiert, wird ein Punkt abgezogen, und wenn der Sucher den richtigen Spieler

markiert, wird ein Punkt hinzugefügt. Außerdem kann sich der Sucher nach jedem Treffen und nach dem Erhalt eines neuen Ziels 5 Sekunden lang nicht bewegen.

Der Sucher muss eine bestimmte, vom Gastgeber festgelegte Anzahl von Punkten sammeln, um zu gewinnen. Der Sucher sieht eine ★-Markierung auf dem Namen des Ziels.

Pixie

(Neutrale): Markieren Sie als Pixie in jeder Runde bis zu einer Anzahl von X Zielen, indem Sie sie mit dem Kill-Button töten. Sie müssen eines der markierten Ziele zu Beginn des Treffens aus dem Spiel nehmen. Wenn dies nicht gelingt, begehen Sie Selbstmord, es sei denn, Sie haben keine Ziele markiert oder alle Ziele sind tot. Die markierten Ziele werden nach dem Ende des Treffens auf 0 zurückgesetzt. Wenn du erfolgreich bist, erhältst du einen Punkt. Sie sehen alle Ihre Ziele mit farbigen Namen.

Sie gewinnen mit dem Siegerteam, wenn Sie eine bestimmte, vom Gastgeber festgelegte Punktzahl erreicht haben.

SchrodingersCat

(Neutrale): Wenn jemand als Schrodingers Katze versucht, dich mit dem Kill-Button zu töten, blockst du die Aktion und schließt dich ihrem Team an. Diese Blockierfähigkeit funktioniert nur einmal. Standardmäßig haben Sie keine Siegbedingung, d. h. Sie gewinnen nur, wenn Sie das Team wechseln. Darüber hinaus werden Sie im Spiel als Nichts gezählt.

Hinweis: Wenn die Tötungsmaschine versucht, Sie mit ihrer Kill-Taste zu töten, wird die Interaktion nicht blockiert, und Sie sterben.

Romantic

(Neutrale): Der Romantiker kann seinen Liebespartner mit Hilfe seiner Kill-Taste auswählen (dies ist zu jedem Zeitpunkt des Spiels möglich). Sobald er seinen Partner ausgewählt hat, kann er seine Kill-Taste benutzen, um seinem Partner einen temporären Schild zu geben, der ihn vor Angriffen schützt. Wenn der Liebespartner stirbt, ändert sich die Rolle des Romantikers entsprechend den folgenden Bedingungen:

1. Wenn der Partner ein Hochstapler war, wird der Romantiker zum Flüchtling
2. Wenn der Partner ein neutraler Killer war, wird er zum rücksichtslosen Romantiker.
3. Wenn ihr Partner ein Crewmitglied oder ein nicht tötender Neutraler war, wird der Romantiker zum rachsüchtigen Romantiker.

Der Romantiker gewinnt mit dem Siegerteam, wenn sein Partner gewinnt. Hinweis: Wenn sich deine Rolle ändert, wird auch deine Siegbedingung entsprechend angepasst.

RuthlessRomantic

(Neutrale): Du wechselst die Rolle des Romantikers, wenn dein Partner (ein neutraler Killer) getötet wird. Als rücksichtsloser Romantiker gewinnst du, wenn du alle anderen tötest und als Letzter übrig bleibst. Wenn du gewinnst, gewinnt auch dein toter Partner mit dir.

VengefulRomantic

(Neutrale): Sie wechseln die Rolle des Romantikers, wenn Ihr Partner (ein Crewmitglied oder ein nicht-neutraler Killer) getötet wird. Als rachsüchtiger Romantiker ist es dein Ziel, deinen Partner zu rächen, was bedeutet, dass du den Mörder deines Partners töten musst. Wenn Ihnen das gelingt, gewinnen Sie und Ihr Partner und sind am Ende das Siegerteam. Wenn du versuchst, jemand anderen als den Mörder deines Partners zu töten, stirbst du durch einen Fehlschuss.

Wraith

(Neutrale): Als Wraith können Sie es wagen, vorübergehend zu verschwinden. Sie werden weiterhin auf Ihrem Bildschirm sichtbar sein. Entlüften Sie erneut, um wieder sichtbar zu werden. Sie gewinnen, wenn Sie der letzte verbliebene Spieler sind.

Shocker

(Neutrale): Als Schocker kannst du Räume markieren, indem du dort Aufgaben erledigst und dich dann daran wagst, alle Personen in diesen Räumen für eine bestimmte Zeit unter Strom zu setzen. Wenn du alle deine Aufgaben erledigt hast, erhältst du neue Aufgaben. Hinweis: Wenn du während dieses Zeitraums Aufgaben erledigst, werden sie für die nächste Verwendung der Fähigkeit markiert.

Coven

(Hexenzirkel): Hexenzirkel-Mitglieder sind in einem separaten Team, das zusammenarbeitet und gewinnt. Wenn es mehrere Hexenzirkel-Rollen im Spiel gibt, können sie gegenseitig die Rollen sehen. Abhängig von den Hosteinstellungen können Hexenzirkel-Rollen gegesst werden. Nutze `/coveninfo` für weitere Informationen.

Poisoner

(Bündnis): Der Vergifter kann seinen Kill Knopf an einem Spieler nutzen um ihn zu rollenblockieren. Das nächste mal ein Rollenblockierte Spieler versucht seine Fähigkeit auszuführen, tut es nichts und

ihr Wartezeit wird zurückgesetzt. **Mit dem Necronomicon, kannst du auch Doppel-clicken zum töten. Diese Kills werden verzögert.**

HexMaster

(Bündnis): Der Hex Meister kann seinen Kill Knopf nutzen um ein Spieler mit dem ✂ Symbol zu markieren. Wenn eine Person dieses Symbol am ende des Meetings hat und der Hex Meister nicht gestorben ist - dann stirbt sie. **Mit dem Necronomicon, der Hex wird umgeleitet - ähnlich wie eine Agitator Bombe. Du kannst auch den Kill Knopf doppelclicken um normal zu töten.**

Jinx

(Bündnis): Der Jinx kann sein Kill Knopf nutzen um einen Spieler zu jinxen. Jeder der mit dem gejinxten Spieler interagiert wird sterben mit der Begründung gejinxte. **Mit dem Necronomicon kann der Jinx auch doppelclicken um normal zu töten. Außerdem stirbt der gejinxte Spieler und die Person die mit dem gejinxten Spieler interagiert hat.**

Medusa

(Bündnis): Die Medusa kann ihren Kill Knopf nutzen um Spieler aus eingesteinert zu markieren. Wenn Meduse den Formwandel Knopf drückt, kann sich jeder eingesteinert Spieler nicht mehr bewegen und wird eine kleinere Sicht haben für eine einstellbare Zeit. **Mit dem Necronomicon, kannst du auch den Kill Knopf doppelclicken um normal zu töten. Getötete Spieler kann man nicht melden.**

PotionMaster

(Hexenzirkel): Der Tränkemeister hat zwei Tränke zur Verfügung, die er benutzen kann. Der Enthüllungstrank enthüllt die Rolle eines Spielers. Der Zaubertrank "Barriere" legt für eine Runde einen Schutzschild auf den Spieler. Der Spieler erfährt nichts davon, es sei denn, er gehört ebenfalls zum Hexenzirkel. Klicke auf die Schaltfläche Gestaltwandlung, um die Tränke zu wechseln. **Mit dem Necronomicon kann der Tränkemeister durch einen Doppelklick auf die Schaltfläche Töten töten.**

Necromancer

(Bündnis): Als Necromancer, kannst du dich formwandeln um die Rolle eines zufälligen toten Spieler zu werden für eine bestimmte Zeit. Manche Rollen können nicht benutzt werden. Sobald eine Rolle genutzt wurde, kann es würde den Rest des Spieles nicht mehr benutzt werden. **Mit dem Necronomicon, kannst du zusätzlich töten. Wenn du formwandelst um eine andere Rolle zu**

werden, wird der Necronomicon zu einem anderem Bündnis Mitglied gegeben, aber wird zurück gegeben wenn du zurück Necromancer bist. Während du Necromancer bist, wenn jemand versucht dich zu töten wirst du den Kill blockieren und du wirst zu einem zufälligen Vent teleportiert. Du hast eine beschränkte Zeit deinen Mörderer zu töten. Wenn die Zeit vorbei ist oder du versucht wenn anderes zu töten, stirbst du. Das funktioniert nicht wenn du eine andere Rolle bist.

CovenLeader

(Bündnis): Als Bündnis Leiter kannst du den Kill Knopf auf einem anderem Bündnis Mitglied nutzen um ihn in eine zufällige Bündnis Rolle zu ändern die grade nicht im Spiel ist. Im nächsten Meeting wird dieser Bündnis Mitglied benachrichtigt das der Bündnis Leiter sich wünscht ihre Rolle zu ändern. Er kann sich selber voten und es anzunehmen oder wenn anderes voten um es abzulehnen. Die Änderung abzulehnen nimmt die Fähigkeit Nutzbarkeit nicht weg. **Mit dem Necronomicon, schaltest du den Kill Knopf frei und kannst jeden ändern der der Bündnis hilft (Zum Beispiel Anwalt oder Medic den Ein Bund Mitglied beschützt hat.) Du bist auch Immun gegen Rekrutierungen.**

Ritualist

(Hexenzirkel): Während eines Treffens kann der Ritualist ein Blutritual durchführen, um die genaue Rolle eines Spielers zu erraten. Wenn der Ritualist richtig liegt, wird dieser Spieler in den Coven überführt. Wenn der Ritualist falsch liegt, stirbt er nicht, kann aber bis zur nächsten Sitzung kein Blutritual durchführen. Der Befehl lautet /rt id role. **Mit dem Necronomicon kann der Ritualist zusätzlich töten.**

Conjurer

(Hexenzirkel): Wechsle einmal die Gestalt, um einen Ort zu markieren. Wechsle erneut die Gestalt, um einen Meteor an der markierten Stelle zu beschwören, der jeden im Umkreis tötet. **Mit dem Necronomicon kannst du zusätzlich töten. Du kannst einen Spieler auch mit der Gestaltwandler-Benutzeroberfläche markieren. Wenn der Beschwörer erneut auf die Schaltfläche Gestaltverschiebung klickt, sterben alle Spieler im Umkreis des markierten Spielers, einschließlich des markierten Spielers.**

Dreamweaver

(Hexenzirkel): Der Traumweber kann einen Spieler traumweben. Die traumverwobenen Spieler werden davon in der nächsten Sitzung in Kenntnis gesetzt. Wenn der Traumweber nicht abgewählt wird, werden diese Spieler in die Schlaflosigkeit getrieben und können ihre Fähigkeiten nicht nutzen, und

ihre Stimmen zählen nicht, bis der Traumweber stirbt. **Mit dem Necronomicon kann der Traumweber zusätzlich per Doppelklick töten.**

Illusionist

(Hexenzirkel): Der Illusionist kann seinen Kill-Knopf bei einem Spieler einsetzen, um die Ergebnisse einer Ermittlungsrolle umzukehren. Wenn zum Beispiel jemand mit einem Kill-Knopf illusioniert wird, sieht es für den Ermittler so aus, als hätte er keinen Kill-Knopf und umgekehrt. Illusionen verschwinden nach einem Treffen. **Mit dem Necronomicon kann man zusätzlich per Doppelklick töten. Jede Tötung, die Sie vornehmen, erscheint als zufälliger Todesgrund.**

VoodooMaster

(Hexenzirkel): Der Voodoo-Meister kann eine Voodoo-Puppe eines Spielers herstellen, indem er dessen Kill-Taste benutzt, ähnlich wie der Schamane. Alle Interaktionen mit Ihnen, die den Kill-Button benutzen, werden auf die Voodoo-Puppe umgeleitet und die Voodoo-Puppe wird zerstört. Im Gegensatz zum Schamanen hält dieser Voodoo während des Treffens an (z.B. wenn der Voodoo-Meister gerichtet wird, wird stattdessen der voodoo'd Spieler gerichtet). **Mit dem Necronomicon kann man zusätzlich per Doppelklick töten. Außerdem kann der voodoo'd Spieler nicht mehr berichten. Die nächste Person, die mit ihm interagiert, stirbt.**

Sacrifist

(Hexenzirkel): Der Sacrifist kann sich verwandeln, um einen zufälligen Schwächungszauber bei einem Nicht-Coven-Mitglied zu verursachen, allerdings erhält auch der Sacrifist diesen Effekt (falls zutreffend). Der zufällige Spieler bleibt bis zum Ende der Runde derselbe Spieler. Wenn der Sacrifist abgewählt wird, stirbt je nach den Einstellungen des Gastgebers auch ein zufälliger Nicht-Coven, der den Sacrifist gewählt hat. Normalerweise kann der Sacrifist nicht töten, aber um das Spiel nicht zu verlängern, kann der Sacrifist töten, wenn er das letzte lebende Coven-Mitglied ist. **Mit dem Necronomicon, wenn du dich verwandelst, wirst du das ultimative Opfer bringen. Wenn du dies tust, stirbst du. Allerdings erhält der gesamte Hexenzirkel für den Rest des Spiels eine verringerte Abklingzeit für das Töten.**

MoonDancer

(Hexenzirkel): Der Mondtänzer kann seinen Kill-Button benutzen, um seine Fähigkeit Baton Pass einzusetzen. Wenn er sie bei einem Coven-Mitglied einsetzt: Verleiht einen hilfreichen Zusatz bei der nächsten Zusammenkunft. Bei Anwendung auf ein Nicht-Coven-Mitglied: Verleiht einen schädlichen Zusatz bei der nächsten Begegnung. **Mit dem Necronomicon kann der Mondtänzer zusätzlich durch einen Doppelklick auf die Schaltfläche Töten töten. Wenn er tötet, wird der Spieler von**

der Karte teleportiert. Er erscheint lebendig in den Lebenspunkten und wird nicht in den Pfeilen des Tracefinders usw. angezeigt. Sie sterben, wenn ein Treffen/Körperbericht mit dem Todesgrund "Abgesprengt"

Harvester

(Hexenzirkel): Der Harvester kann über das Gestaltwandlermenü zwei Spieler auswählen. Bei der nächsten Begegnung werden die Add-ons dieser Spieler ausgetauscht. Solange der Harvester am Leben ist, wird jedem Spieler, der von einem Mitglied des Hexenzirkels getötet wird, eine konfigurierbare Menge seiner Add-ons von seinem Mörder gestohlen. **Mit dem Necronomicon kann der Harvester zusätzlich töten. Solange der Harvester am Leben ist, wird jedem Spieler, der von einem Nicht-Coven-Mitglied getötet wird, eine konfigurierbare Menge seiner Add-ons gestohlen und an den Harvester gegeben.**

LastImpostor

(Add-ons): Dieser Spezialeffekt wird dem letzten überlebenden Hochstapler verliehen. Er reduziert die Abklingzeit beim Töten erheblich.

Overclocked

(Add-ons): Als Overclocked wird deine Kill-Abklingzeit um einen bestimmten Prozentsatz reduziert.

Diese Funktion ist nur für Rollen mit einer Kill-Taste zugewiesen.

Lovers

(Add-ons): Die Liebenden sind eine Kombination aus zwei Spielern. Die Verliebten gewinnen, wenn sie als letzte übrig bleiben, und ihr Sieg wird geteilt. Wenn einer der Verliebten gewinnt, gewinnt auch der andere gemeinsam. Verliebte können das [♥] neben dem Namen des anderen sehen. Wenn eines der Liebespaare stirbt, stirbt das andere in Liebe (je nach den Einstellungen des Gastgebers darf es nicht in Liebe sterben). Wenn einer der Liebenden während des Treffens ins Exil geht, stirbt der andere und wird zu einer Leiche, die nicht gemeldet werden kann.

Madmate

(Add-ons): Nur Crewmates können Madmate werden. Die Aufgabe von Madmate ist es, den Impostors zu helfen, das Spiel zu gewinnen. Madmate verliert, wenn alle Impostors getötet/ausgeworfen werden. Madmates können wissen, wer Impostors sind, und Impostors können wissen, wer Madmates sind (Host-Einstellungen).

Faulpelz, Berühmtheit kann nicht Madmate werden. Sheriff, Spitzel, Netter Rater, Bürgermeister und Richter können Madmate werden (Gastgeber-Einstellungen). Die Fertigkeit ändert sich, wenn die folgenden Rollen in Madmates umgewandelt werden:

Zeitmanager => Die Erledigung von Aufgaben reduziert die Sitzungszeit. Bodyguard => Die Fähigkeit wird nicht aktiviert, wenn der Mörder ein Hochstapler ist. Grenadier => Blitzbombe wirkt auf Crewmates und Neutrale anstatt auf die Impostors. Sheriff => Kann jeden töten, einschließlich Hochstapler (Host-Einstellungen). Nice Guesser => Kann Crewmates und Neutrale erraten. Hellseher => Alle Namen von bösen Neutralen und Crewmates mit der Fähigkeit zu töten werden in Rot angezeigt. Richter => Kann über jeden urteilen Pazifist => Seine Fähigkeit funktioniert nur bei Crewmates.

Watcher

(Add-ons): Während dem Treffen, sieht der Beobachter jedes Vote.

Flash

(Add-ons): Die Standardgeschwindigkeit des Flitzers ist schneller als Andere. (Die Geschwindigkeit hängt von den Hosteeinstellungen ab)

Torch

(Add-ons): Fackel hat maximale Sicht und ist nicht von Lichtsabotage betroffen.

Seer

(Add-ons): Immer wenn ein Spieler stirbt, sieht der Seher einen Kill-Flash (ein roter Blitz, möglicherweise begleitet von einem Alarmton wie bei Sabotage).

Tiebreaker

(Add-ons): Wenn ein unentschiedenes Vote herauskommt, wird der Spieler ausgeworfen, auf den der Tiebrecher gevotet hat. Hinweis: Haben 2 Tiebrecher entgegengesetzt gevotet wirkt diese Fähigkeit nicht.

Oblivious

(Add-ons): Detektiv und Cleaner werden nicht Oblivious sein. Der Oblivious kann keine toten Körper melden. Hinweis: Von Oblivious getötete Köder werden immer noch automatisch gemeldet, und Oblivious kann immer noch als Sündenbock für Anonymous verwendet werden.

Bewilder

(Add-ons): Bewilder kann eine kleinere/größere Vision haben. Wenn der Bewilderer gestorben ist, kann die Vision des Mörders die gleiche sein wie die des Bewilderers, abhängig von den Einstellungen.

Workhorse

(Add-ons): Der erste Spieler, der alle Aufgaben erfüllt, wird zum Arbeitspferd, und das Arbeitspferd gibt dem Spieler zusätzliche Aufgaben. Der Gastgeber bestimmt die Anzahl der Zusatzaufgaben.

Fool

(Add-ons): Mechanik, Alchemist und Troller werden nicht zum Tollpatsche. Tollpatsche können keine Sabotage reparieren.

Avanger

(Add-ons): Der Gastgeber kann einstellen, ob der Hochstapler ein Rächer werden kann. Wenn der Rächer getötet wird (abgewählt, unregelmäßige Kills zählen nicht), rächt der Rächer einen zufälligen Spieler.

Youtuber

(Add-ons): Nur Crewmate wird zum YouTuber. Wenn der YouTuber der erste Spieler ist, der im Spiel stirbt, gewinnt der YouTuber allein. Wenn der YouTuber die Siegbedingungen nicht erfüllt, folgt der YouTuber dem Crewmate zum Sieg. Hinweis: Indirekte Tötungsmethoden, wie z. B. verbannt zu werden, vom Rater erraten zu werden usw., lösen die Fähigkeiten des YouTubers nicht aus.

Egoist

(Add-ons): Verräterhelfer und Neutrale können nicht Egoist werden. Wenn das Egoistenteam gewinnt, gewinnt er anstatt seinem ursprünglichen Team.

Stealer

(Add-ons): Jedes Mal, wenn ein Stealer eine Person tötet, erhält er eine zusätzliche Stimme (der Gastgeber legt die Stimmenzahl fest, und die Dezimalzahl wird abgerundet). Außerdem werden die zusätzlichen Stimmen des Stealers während des Treffens versteckt, abhängig von den Optionen.

Paranoia

(Add-ons): Als Paranoia werden Sie als zwei Spieler im Spiel betrachtet, die bestimmen, wann das Spiel endet, da die Killer die Mehrheit haben. Außerdem erhältst du eine zusätzliche Stimme, abhängig von den Optionen. Wird weder den Neutralen noch den Verrückten zugewiesen.

Mimic

(Add-ons): Nur Verräter können Nachahmer werden. Wenn der Nachahmer stirbt bekommen die anderen Verräter beim nächsten Treffen eine Nachricht, in der die Rollen aufgelistet sind, die der Nachahmer getötet hat.

Guesser

(Add-ons): Erraten Sie als Rater die Rollen von Spielern in Meetings, um sie zu töten. Wenn du die falsche Rolle errätst, wirst du stattdessen getötet. Der Befehl zum Raten lautet: `/bt [Spieler-ID] [Rolle]` Du kannst die ID des Spielers vor dem Spielernamen sehen oder den Befehl `/id` verwenden, um die ID aller Spieler zu sehen.

Necroview

(Add-ons): Die Necroview kann die Teams von toten Spielern sehen. Die folgenden Informationen werden auf dem Namen des toten Spielers angezeigt, während er sich in einem Meeting befindet:

- Der rote Name zeigt die Hochstapler an.
- Der cyanfarbene Name steht für die Crewmates.
- Der graue Name steht für die Neutralen.
- Der violette Name steht für den Hexenzirkel.

Reach

(Add-on) Nur Rollen mit einer Kill-Taste können dieses Add-on erhalten. Im Gegensatz zu allen anderen haben Sie die größtmögliche Kill-Reichweite im Spiel.

Bait

(Erweiterungen): Wenn der Köder getötet wird, löst der Mörder eine (Selbst)Meldung aus. Jedoch wird das nicht passieren, wenn der Mörder Aasgeier oder Reiniger ist. Die Selbstmeldung kann verzögert auftreten, je nach den Einstellungen des Gastgebers.

Trapper

(Add-ons): Wenn Beartrap stirbt, macht Beartrap den Killer für eine konfigurierbare Zeitspanne bewegungsunfähig.

Charmed

(Verrat-Add-ons): Das Charmed Add-on erhält man, indem man vom Cultist verzaubert wird. Sobald Sie verzaubert sind, gehören Sie nun zum Team des Kultisten und nicht mehr zu Ihrem ursprünglichen Team.

Cleansed

(Add-ons): Gereinigte Add-ons kannst du nur wieder erhalten, wenn der Reiniger alle deine Add-ons weggereinigt hat. Je nach Reinigereinstellungen kannst du noch Add-ons bekommen oder nicht.

Infected

(Verräterische Add-ons): Das Infected Add-on erhält man, indem man sich von den Infectious infizieren lässt. Sobald Sie infiziert sind, arbeiten Sie für die Infizierten und können nicht mehr mit Ihrem ursprünglichen Team gewinnen.

Onbound

(Add-ons): Mit dem Onbound-Add-on können Sie in Besprechungen nicht erraten werden.

Rebound

(Add-ons): Mit dem Rebound-Add-on stirbt ein Rater, der dich erfolgreich erraten hat, oder ein Richter, der dich erfolgreich beurteilt hat, stattdessen. Wenn ein Spieler mit Double Shot dich richtig errät, stirbt er sofort.

Mundane

(Add-ons): Als Weltlicher kannst du guessen nachdem du all deine Aufgaben erledigt hast.

Knighted

(Add-ons): Wenn der Monarch jemanden zum Ritter schlägt, bekommt dieser einen Extra-Vote.

Unreportable

(Add-ons): Mit dem Disregarded Add-on wird Ihre Leiche nicht mehr gemeldet werden können.

Contagious

(Verräterische Add-ons): Wenn du vom Virus infiziert bist, bist ein Angesteckter. Angesteckte Spieler gehören dem Virusteam an.

Je nach Einstellungen stirbst du nach einem Treffen oder nicht.

Lucky

(Add-ons): Mit dem Lucky Add-on gibt es eine Wahrscheinlichkeit, dass Sie dem Kill ausweichen können; der Host legt die spezifische Wahrscheinlichkeit fest. Der Killer sieht eine Schild-Animation, wenn die Umgehung wirksam wird, aber Sie werden nichts davon wissen.

DoubleShot

(Add-ons): Wenn ein Spieler mit Double Shot eine Rolle falsch errät, bekommt er eine zweite Chance zu raten, aber der nächste falsche Tipp führt zum Selbstmord.

Rascal

(Add-ons): Als Rascal kannst du für den Sheriff sterben, und Snitch kann dich finden, wenn Snitch Madmates finden kann.

Nur Crewmates zugewiesen, kann nicht vom Händler zugewiesen werden.

Soulless

(Add-ons): Wenn eine verfluchte Seele deine Seele stiehlt, erhältst du dieses Add-on.

Du wirst nicht als lebendig gezählt.

Gravestone

(Add-ons): Als Grabstein wird deine Rolle für alle sichtbar, wenn du stirbst.

Lazy

(Add-ons): Als Fauler erhältst du nur eine kurze Aufgabe, und du bist immun gegen Hexenmeister, Puppenspieler und Gangster.

Autopsy

(Add-on): Als Autopsie kannst du sehen woran jemand starb.

Wird keinem Arzt, Spurensucher, Wissenschaftler, oder Sonniger gegeben werden.

Rebirth

(Add-ons): Wenn du als Wiedergeburt der Spieler bist, der rausgeworfen werden soll, tauschst du die Haut mit einem zufälligen Crewmitglied, das für dich gestimmt hat. Beachte: Die Stimme des Gastgebers zählt nicht. Die Wiedergeburt wird dir entzogen, wenn du alle deine Wiedergeburten ausgeschöpft hast.

Loyal

(Add-ons): Als Loyalere können Sie nicht von Rollen wie Schakal oder Kultist rekrutiert werden.

Kann nicht den Neutralen zugewiesen werden.

EvilSpirit

(Add-ons): Als böser Geist ist es Ihre Aufgabe, dem Geisterbeschwörer zum Sieg zu verhelfen. Sie können Ihre Haunt-Taste verwenden, um Spieler einzufrieren und ihre Sicht zu verringern. Alternativ kannst du deine Haunt-Taste verwenden, um dem Geisterbeschwörer vorübergehend einen Schutzschild gegen einen Tötungsversuch zu geben.

Recruit

(Betrayal Add-ons): Als Rekrut gehören Sie zum Team des Schakals und helfen dem Schakal und seinen Sidekicks. Mit Ihrem ursprünglichen Team können Sie nicht gewinnen. Je nach Einstellungen können Sie sich in den Jackal verwandeln, wenn der alte Jackal getötet wurde und kein Sidekick mehr am Leben ist.

Admired

(Verräterische Add-ons): Als bewunderter Spieler gewinnst du mit den Crewmates und nicht mit deinem ursprünglichen Team.

Du kannst den Bewunderer sehen.

Enchanted

(Verräterische Add-ons): Das verzauberte Add-on kann nur durch die Bekehrung durch den Ritualisten oder durch das Töten des OIIAI als Nicht-Nerconomicon-Inhaber erhalten werden. Sobald Sie verzaubert sind, sind Sie Teil des Coven-Teams und gehören nicht mehr zu Ihrem ursprünglichen Team.

Glow

(Add-ons): Wenn die Lichter ausgehen, erhalten Sie und Spieler in Ihrer Nähe einen Sichtverstärker.

Radar

(Add-ons): Als Radar hast du immer Pfeile in die Richtung der Person, die dir am nächsten ist.

Diseased

(Add-ons): Wenn jemand versucht, Sie mit dem Kill-Button zu töten, wird seine Abklingzeit um eine konfigurierbare Zeitspanne erhöht.

Antidote

(Add-ons): Wenn jemand versucht, Sie mit der Kill-Taste zu töten, wird seine Abklingzeit um eine konfigurierbare Zeitspanne verringert.

Stubborn

(Add-ons): Mit dem Add-on "Hartnäckig" kann Eraser deine Rolle nicht löschen, Cleanser kann dich nicht reinigen, Bandit kann dich nicht bestehlen und Monarch kann dich nicht zum Ritter schlagen. Außerdem kannst du keine neuen Add-ons vom Händler erhalten.

Swift

(Add-ons): Als Flinker bewegst du dich nicht auf die Leiche beim Killen. Hinweis: Du ignorierst auch Köder

Unlucky

(Add-ons): Als Unlucky haben Sie die Chance zu sterben, wenn Sie Aufgaben erledigen, töten, entlüften oder eine Tür öffnen.

Spurt

(Add-ons): Wenn du anfängst zu laufen, erhältst du einen enormen Geschwindigkeitsschub, der aber schnell nachlässt, bis du eine Weile stillstehen musst, um deine Geschwindigkeit zu regenerieren.

VoidBallot

(Add-ons): Der Inhaber dieses Add-ons hat 0 Stimmen.

Aware

(Add-ons): Als Bewusster, wirst du darüber informiert, dass eine offenbarende Rolle mit dir in Kontakt getreten ist.

Fragile

(Add-ons): Als Zerbrechlicher stirbst du sofort, wenn jemand versucht, dich mit der Schaltfläche "Töten" zu töten (auch wenn die Rolle nicht direkt töten kann).

Ghoul

(Add-ons): Als Ghoul kann bei der Erfüllung der Aufgabe eines von zwei Ergebnissen eintreten.

Wenn er lebt: Selbstmord Wenn er tot ist: Du tötet deinen Mörder, wenn er noch am Leben ist.

Dies wird nur Crewmates zugewiesen, nicht aber Crewmates, die keine Aufgaben haben oder aufgabenbasiert sind.

Bloodthirst

(Add-ons): Als Blutrünstiger können Sie durch das Erfüllen von Aufgaben blutrünstig werden und Spieler töten. Wenn Sie eine Aufgabe beenden, stirbt der nächste Spieler, mit dem Sie in Kontakt kommen.

Ihr Blutdurst bleibt auch nach einem Treffen erhalten. Wenn du einen Spieler tötet, verschwindet dein Blutdurst bis zur nächsten Aufgabe, die du erfüllst. Blutrünstigkeit ist nicht stapelbar.

Wird nur Crewmates mit Aufgaben zugewiesen.

Mare

(Add-ons): Als Stute hast du eine niedrige Abklingzeit beim Töten und eine höhere Geschwindigkeit, kannst aber nur bei Licht töten.

Außerdem erscheint dein Name während des Lichts in Rot.

Wird nur Hochstaplern zugewiesen und kann nicht erraten werden.

Burst

(Add-ons): Wie beim Burst explodiert Ihr Killer, wenn er sich nach einer bestimmten Zeit nicht in einem Vent befindet.

Sleuth

(Add-ons): Als Pathologe erhältst du Informationen von Leichen.

Optional erfährst du die Rolle des Killers.

Wird nicht dem Detektiv oder dem Leichenbestatter verliehen.

Clumsy

(Add-ons): Als Tollpatsch hast du die Möglichkeit, deinen Kill zu verpassen.

Wenn du verfehlst, wird deine Abklingzeit zurückgesetzt, und das Ziel bleibt unberührt.

Wird nur Killern zugewiesen.

Circumvent

(Add-ons): Als Circumvent kannst du dich nicht entlüften.

Nur für Hochstapler geeignet.

Nimble

(Add-ons): Als Nimble erhältst du Zugriff auf die Taste Vent.

Nur bestimmten Crewmitgliedern zugewiesen.

Influenced

(Add-ons): Als Beeinflusster wird Ihre Stimme dem Spieler mit den meisten Stimmen zugeteilt. Die Stimme des Beeinflussten wird bei der Wahl des verbannten Spielers nicht mitgezählt. Beachte, dass deine Stimmabgabe immer noch auf den Spieler wirkt, den du zuerst gewählt hast. Wenn alle lebenden Spieler beeinflusst sind, ändert sich das Wahlergebnis nicht. Sammler können nicht beeinflusst werden.

Silent

(Add-ons): Als leiser Spieler werden beim Voting dein Skin nicht angezeigt. Also weiß niemand für wen du gevotet hast.

Susceptible

(Add-ons): Als Anfälliger wird der Grund deines Todes zufällig sein.

Tricky

(Add-ons): Als Komplizierter werden deine Kills einen zufälligen Grund haben.

Tired

(Add-ons): Immer wenn ein Müder killt (oder die Killfähigkeit nutzt) und oder eine Aufgabe fertig macht, wird er automatisch langsamer und seine Sichtweite wird kleiner.

Statue

(Add-ons): Wenn viele Menschen in der Nähe der Statue sind, wird die Statue je nach Einstellung komplett eingefroren oder verlangsamt.

Evader

(Add-ons): Wenn der Evader rausgewählt wird, besteht eine Chance, dass er nicht rausgeworfen wird. (Die Chance wird vom Gastgeber festgelegt.)

Cyber

(Add-ons): Als Cyber kannst du nicht sterben, wenn du in einer Gruppe bist. Abhängig von den Einstellungen wissen Hochstapler, Neutrale und/oder Crewmates, wenn du stirbst.

Hurried

(Add-ons): Als der Eilige musst du alle Aufgaben erledigen, um mit deinem Team zu gewinnen! Wenn du mit deinen Aufgaben scheiterst, verlierst du. Hurried eilt zu seinem Ziel, damit er nicht Madmate, Charmed oder so wird.

Oiiiai

(Add-ons): Wenn du als OIIAI stirbst, lässt du deinen Killer seine Rolle vergessen. Außerdem können Sie, je nach Einstellung, die OIIAI an den Killer weitergeben.

Rainbow

(Add-ons): Als Regenbogen veränderst du deine Farben wie verrückt.

GM

(Kein Team): Der Spielmeister ist eine Beobachtungsrolle. Alle wissen wer Spielmeister ist aber er hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Die Rolle wird dem Host zugeteilt wodurch er ein Geist zum Spielstart wird.

Sunnyboy

(Neutrale): Als Sunnyboy gewinnen Sie, wenn Sie am Ende des Spiels tot sind. Das Spiel endet nicht, wenn Sie noch am Leben sind, da die Killer die Mehrheit haben. Außerdem hast du Zugang zu tragbaren Lebenspunkten.

Bard

(Hochstapler): Wenn ein Barde am Leben ist, wird auf der Verbannungsbestätigung ein vom Barden verfasster Satz angezeigt. Immer wenn der Barde eine Schöpfung vollendet, wird die Abklingzeit des Barden zum Töten dauerhaft halbiert.

Warden

(Besatzung [Geist]): Als der Aufseher warnst du jemanden vor nahen Gefahren, zusätzlich gibst du ihm einen vorübergehenden Geschwindigkeitsschub.

Ghastly

(Besatzung [Geist]): Nimm als Grausiger eine ahnungslose Person in Besitz und suche dann anschließend ein Opfer für sie aus. Jetzt kann sie den Kill (oder die Killfähigkeit) nur auf das Opfer anwenden, bis du jemand anderen in Besitz nimmst oder die Zeit für die Besessenheit abläuft.

Minion

(Hochstapler [Geist]): Als Lakai kannst du Nicht-Impostoren vorübergehend blenden.

DollMaster

(Hochstapler): Als Puppenmeister kannst du vorübergehend die Kontrolle über einen beliebigen Spieler übernehmen, indem du den `<color=#ff0000>Shapeshift`-Knopf drückst und ihn dazu bringst, deine Taten auszuführen!

DoubleAgent

(Hochstapler): Als Doppelagent haben Sie keinen Zugriff auf die Schaltfläche "Töten". Sie können jedoch in einer Besprechung für jemanden stimmen, um ihm eine Bombe zu übergeben, was immer nur ein Spieler auf einmal tun kann. Sobald die Besprechung beendet ist, wird die Bombe aktiviert und explodiert innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Hinweis: Wenn du die Bombe an jemanden in einer Besprechung weitergibst, kannst du danach abstimmen.

Außerdem kann der Doppelagent je nach Einstellung `<color=#696969>Bastion` und `<color=#F4A460>Agitator`-Bomben beim Entlüften zerstreuen.

Der Doppelagent kann die Rolle wechseln, wenn er der `<color=#ff1919>Letzte Hochstapler` ist. Abhängig von den Einstellungen kann die Rolle ein `<color=#ee43c3>Bemühter Hochstapler`, `<color=#ff1919>Trickser`, `<color=#BA2E05>Verräter` sein, oder als Doppelagent bleiben.

Sloth

(Add-ons): Die Standard-Bewegungsgeschwindigkeit des Faultiers ist langsamer als bei anderen. (Geschwindigkeit hängt von der Einstellung des Hosts ab)

Prohibited

(Add-ons): Als Prohibited haben Sie bestimmte Vents, die Sie nicht verwenden können. Wie viele Vents deaktiviert sind, hängt von den Einstellungen des Hosts ab.

Eavesdropper

(Add-ons): Als Lauscher haben Sie die Möglichkeit, andere rollen- bzw. add-on-basierte Nachrichten wie Leichenbestatter oder Spürhund zu lesen.

Apocalypse

(Apokalypse): Die Mitglieder der Apokalypse sind in einem eigenen Team, das zusammenarbeitet und gemeinsam gewinnt. Wenn es mehrere Apokalypse-Rollen im Spiel gibt, können sie die Rollen der anderen sehen. Je nach den Einstellungen des Gastgebers können die Apokalypse-Rollen erraten oder erraten werden.

Revenant

(Neutral): Als Revenant ist es Ihr Ziel, getötet zu werden. Wenn du getötet wirst, übernimmst du die Rolle deines Mörders und tötest stattdessen deinen Mörder. Sie können nicht gewinnen, bevor Sie getötet werden. Beachten Sie, dass Revenant nur funktioniert, wenn Sie direkt getötet werden.

Requiter

(Crewmates): Der Requiter hat zu Beginn keine Kugeln. Für jedes ausgeworfene Crewmitglied erhält der Requiter eine Patrone. Der Requiter kann töten, wenn er Kugeln hat.

Narc

(Verrat-Add-ons): Betrüger und Verrückte sehen Narc als ihren Teamkollegen, aber Narc selbst weiß nicht, wer die Betrüger und Verrückten sind. Narc erscheint den Crewmates als Sheriff. Hinweis: Je nach den Einstellungen können sich Impostoren gegenseitig töten, wenn Narc im Spiel ist. Wenn die entsprechende Option deaktiviert ist, kann Narc seinen Kill-Button erst verwenden, wenn die anderen Impostoren gestorben sind.