

Strategietipps

Allgemein

Du wirst in deinen ersten Partien sicher nicht alles auf Anhieb verstehen, aber mach dich darauf gefasst, dass andere Rollen existieren, die deine Eigenschaft möglicherweise unterstützen oder sie auch sabotieren. Je besser du diese anderen Rollen kennen lernst, desto einfacher wirst du dich nach und nach zurechtfinden. Niemand erwartet, dass du von Anfang an alle Möglichkeiten durchschaust.

Dorfbewohner - Gut

Du bist gut und gewinnst gemeinsam mit allen anderen Dorfbewohnern und Fremden das Spiel, falls es euch gemeinsam gelingt, den Dämon zur Strecke zu bringen.

Im Verlauf der Partie entsteht üblicherweise ein Geflecht aus wahren und falschen Informationen, welches es zu entwirren gilt. Die gute Seite benötigt unbedingt Informationen - falls Du etwas Wichtiges erfährst, solltest du das also nicht unbedingt für dich behalten. Andererseits hört die böse Seite auch mit...

Fremde - Gut

Fremde gehören, genau wie Dorfbewohner, zur guten Seite und gewinnen zusammen mit diesen, falls der Dämon stirbt. Allerdings haben Fremde Eigenschaften, die für die gute Seite eher zweifelhaft oder geradewegs negativ sind. Der Einsiedler ist zwar durch und durch gut, erscheint den anderen Rollen aber möglicherweise als böse. Der Trunkenbold weiß gar nicht, dass er betrunken ist und denkt, er wäre ein Dorfbewohner. Oft ist deshalb der eigene Tod das Beste für das gute Team, es sei denn, man ist der Heilige.

Schergen - Böse

Du bist böse und gewinnst zusammen mit dem Dämon, falls dieser bis zum Schluss überlebt. Deine Hauptaufgabe ist also, deinen Dämon um jeden Preis vor der täglichen Hinrichtung zu bewahren!

Der Dämon weiß, dass du sein Scherge bist, aber er weiß nicht, welche Rolle du hast. Gleichzeitig hat er in der ersten Nacht vom Erzähler drei gute Rollen erhalten, die nicht im Spiel sind. Als diese kann man sich gut ausgeben, sobald man sie vom Dämon erhalten hat. Aber dazu müsste man sich austauschen können. Und die paranoiden Dorfbewohner beäugen misstrauisch sämtliche privaten Hausbesuche - wenn sie sich nicht gerade selber irgendwo verkriechen, um ihre abscheulich guten Pläne zu schmieden...

Dämon - Böse

Deine Aufgabe: Du (oder dein Nachfolger) musst am Leben sein, bis nur noch ein zweiter Spieler lebt. Als Kobold darfst du jede Nacht jemanden um die Ecke bringen - meistens wird das einer der guten Seite sein, denn du weißt, wer deine Schergen sind. Aber du kannst es gern auch mit Verwirrtaktiken versuchen.

Du hast in der ersten Nacht vom Spielleiter drei gute Rollen erhalten, die nicht im Spiel sind und als die du dich relativ gefahrlos ausgeben kannst. Sei kein allzu böser Böser und lass deine Schergen daran teilhaben - möglichst, indem ihr euch darauf einigt, wer welche Täuschung verwendet. Vorausgesetzt natürlich, ihr kommt überhaupt dazu, euch einigermaßen unverdächtig zu besprechen...

Ärger kocht hoch (*Trouble Brewing*)

Dorfbewohner (<i>Townfolk</i>)	2	 Waschweib (<i>Washerwoman</i>) Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Dorfbewohner ist.	3	 Bibliothekar (<i>Librarian</i>) Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Fremder ist. (Oder dass keine mitspielen).	Infos in der 1. Nacht
	4	 Detektiv (<i>Investigator</i>) Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.	5	 Koch (<i>Chef</i>) Du weißt zu Beginn, wie viele Paare böser Spieler es gibt.	
	6	6 Empath Jede Nacht, erfährst du, wie viele deiner 2 lebenden Nachbarn böse sind.	7	7 Wahrsagerin (<i>Fortune Teller</i>) Jede Nacht, wähle 2 Spieler: du erfährst, ob einer davon der Dämon ist. Einen guten Spieler erkennst du fälschlicherweise als Dämon.	Jede Nacht aktiv
	9	 Totengräber (<i>Undertaker</i>) Jede Nacht*, erfährst du, welche Rolle heute hingerichtet wurde.	2	 Mönch (<i>Monk</i>) Jede Nacht*, wähle einen Spieler (nicht dich selbst): dieser ist heute Nacht geschützt vor dem Dämon.	
	Einmalig pro Spiel	 Dämonenjäger (<i>Slayer</i>) Einmal pro Spiel, während des Tages, wähle öffentlich einen Spieler: falls er der Dämon ist, stirbt er.	 Jungfrau (<i>Virgin</i>) Sobald du das 1. Mal nominiert wirst, falls der Nominierende ein Dorf-bewohner ist, wird dieser sofort hingerichtet.		
5  Rabenhüter (<i>Ravenkeeper</i>) Falls du in der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt und wählst einen Spieler: du erfährst dessen Rolle.					
 Bürgermeister (<i>Mayor</i>) Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtungen gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte ein anderer Spieler stattdessen sterben.		 Soldat (<i>Soldier</i>) Du bist sicher vor dem Dämon.	Passiv		
Fremde (<i>Outsiders</i>)	8  Butler Jede Nacht, wähle einen Spieler (nicht dich selbst): morgen, darfst du nur dann dafür stimmen, solange auch er dafür stimmt.	 Trunkenbold (<i>Drunk</i>) Du weißt nicht, dass du betrunken bist. Du denkst du hast eine Dorfbewohner-Rolle, aber das stimmt nicht.			
	 Einsiedler (<i>Recluse</i>) Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.	 Heiliger (<i>Saint</i>) Falls du hingerichtet wirst, verliert dein Team.	Passiv		
Schergen (<i>Minions</i>)	1  Giftmischer (<i>Poisoner</i>) Jede Nacht, wähle einen Spieler: dieser ist in dieser Nacht und dem folgenden Tag vergiftet.	9	10  Spion (<i>Spy</i>) Jede Nacht, siehst du das Zauberbuch. Du erscheinst möglicherweise als gut & als ein Dorfbewohner oder Fremder, sogar wenn du tot bist.	Jede Nacht aktiv	
	 Baron Es sind zusätzliche Fremde im Spiel. [+2 Fremde]	3  Frau in Rot (<i>Scarlet Woman</i>) Falls 5 oder mehr Spieler leben & der Dämon stirbt, wirst du zum Dämon. (Reisende zählen nicht)	Passiv		
Dämonen	4  Kobold (<i>Imp</i>) Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Falls du dich damit selbst tötetest, wird ein Scherge zum Kobold.				

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Sekt und Gehalt (*Sects and Violence*)

Dorfbewohner (*Townfolk*)

- 6 Uhrmacher (*Clockmaker*)**
Du weißt zu Beginn, wie viele Schritte es vom Dämon zum nächsten Schergen sind.
- 2 Schlangenbeschwörer (*Snake charmer*)**
Jede Nacht, wähle einen lebenden Spieler: ein gewählter Dämon tauscht seine Rolle & Gesinnung mit dir & ist dann vergiftet.
- 13 Blumenmädchen (*Flowergirl*)**
Jede Nacht*, erfährst du, ob der Dämon für eine Hinrichtung gestimmt hat.
- 15 Orakel (*Oracle*)**
Jede Nacht*, erfährst du, wie viele tote Spieler böse sind.
- 8 Näherin (*Seamstress*)**
Einmal pro Spiel, während der Nacht, wähle 2 Spieler (nicht dich selbst): du erfährst, ob sie die gleiche Gesinnung haben.
- Künstler (*Artist*)**
Einmal pro Spiel, während des Tages, stelle dem Erzähler geheim eine beliebige Ja/Nein-Frage.
- 11 Weise (*Sage*)**
Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 Spielern ist.

- 7 12 Träumer (*Dreamer*)**
Jede Nacht, wähle einen Spieler (nicht dich selbst oder Reisende): du erfährst 1 gute & 1 böse Rolle, 1 davon ist korrekt.
- 9 18 Mathematiker (*Mathematician*)**
Jede Nacht, erfährst du, bei wie vielen Spielern deren Fähigkeit (seit dem Morgengrauen) fehlerhaft gearbeitet hat, verursacht durch die Fähigkeit einer anderen Rolle.
- 14 Ausrufer (*Town crier*)**
Jede Nacht*, erfährst du, ob ein Scherge heute nominiert hat.
- Savant**
Jeden Tag, darfst du zum Erzähler gehen und erfährst geheim 2 Dinge: 1 ist wahr & 1 ist falsch.
- 1 Philosoph (*Philosopher*)**
Einmal pro Spiel, während der Nacht, wähle eine gute Rolle: erhalte deren Fähigkeit. Falls diese Rolle im Spiel ist, wird sie betrunken.
- 17 Gaukler (*Juggler*)**
Am ersten Tag, rate öffentlich die Rollen von bis zu 5 Spielern. In dieser Nacht erfährst du, wie viele davon korrekt waren.

Fremde (*Outsiders*)

- Mutant**
Falls du "besessen" davon bist, dass du ein Fremder bist, könntest du hingerichtet werden.
- 10 Barbier (*Barber*)**
Falls du heute am Tag oder in der Nacht gestorben bist, darf der Dämon 2 Spieler auswählen (kein anderer Dämon), die ihre Rollen tauschen.
- Liebchen (*Sweetheart*)**
Sobald du stirbst, ist 1 Spieler ab jetzt betrunken.
- Tollpatsch (*Klutz*)**
Sobald du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebenden Spieler: falls dieser böse ist, verliert dein Team.

Schergen (*Minions*)

- 3 Böse Zwilling (*Evil twin*)**
Du & ein gegnerischer Spieler kennen einander. Falls der gute Spieler hingerichtet wird, gewinnt Böse. Gut kann nicht gewinnen, falls ihr beide lebt.
- 5 4 Cerenovus**
Jede Nacht, wähle einen Spieler und eine gute Rolle: dieser ist morgen "besessen" davon, dass er diese Rolle ist, oder könnte hingerichtet werden.
- 4 3 Hexe (*Witch*)**
Jede Nacht, wähle einen Spieler: falls dieser morgen nominiert, stirbt er. Falls nur 3 Spieler leben, verlierst du diese Fähigkeit.
- 5 5 Druide (*Pit-Hag*)**
Jede Nacht*, wähle einen Spieler und eine Rolle, die er wird (falls nicht im Spiel). Falls ein Dämon erzeugt wird, wird willkürlich getötet.

Dämonen (*Demons*)

- 6 Fang Gu**
Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Der 1. Fremde, der dadurch stirbt, wird ein böser Fang Gu & du stirbst stattdessen. [+1 Fremder]
- 8 No Dashii**
Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Deine 2 benachbarten Dorfbewohner sind vergiftet.
- 7 Vigormortis**
Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Schergen behalten ihre Fähigkeit und vergiften 1 benachbarten Dorfbewohner. [-1 Fremder]
- 9 Vortex**
Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Dorfbewohner-Fähigkeiten liefern falsche Ergebnisse. Jeden Tag, falls niemand hingerichtet wird, gewinnt Böse.

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Böser Mondaufgang (Bad Moon Rising)

Dorfbewohner (Townfolk)

- 7** **19** **Großmutter (Grandmother)**
 Du kennst zu Beginn einen guten Spieler und dessen Rolle. Falls der Dämon ihn tötet, stirbst du ebenfalls.
- 8** **20** **Kammerzofe (Chambermaid)**
 Jede Nacht, wähle 2 lebende Spieler (nicht dich selbst): du erfährst, wie viele davon heute Nacht wegen ihrer Fähigkeit aufgewacht sind.
- 3** **Schankwirt (Innkeeper)**
 Jede Nacht*, wähle 2 Spieler: sie können heute Nacht nicht sterben, aber 1 ist bis zur Abenddämmerung betrunken.
- 16** **Klatschweib (Gossip)**
 Jeden Tag, darfst du eine öffentliche Aussage treffen. Heute Nacht, falls sie korrekt war, stirbt ein Spieler.
- 15** **Professor**
 Einmal pro Spiel, während der Nacht, wähle einen toten Spieler: falls er ein Dorfbewohner ist, wird er wiederbelebt.
- Kaffeefee (Tea lady)**
 Falls deine beiden lebenden Nachbarn gut sind, können sie nicht sterben.
- Narr (Fool)**
 Sobald du zum ersten Mal stirbst, stirbst du nicht.

- 1** **2** **Seemann (Sailor)**
 Jede Nacht, wähle einen lebenden Spieler: entweder du oder der andere ist bis zur Abenddämmerung betrunken. Du kannst nicht sterben.
- 8** **Exorzist (Exorcist)**
 Jede Nacht*, wähle einen (anderen als in der vorherigen Nacht) Spieler: der Dämon, falls gewählt, erfährt wer du bist und wacht dann heute Nacht nicht auf.
- 5** **Glücksspieler (Gambler)**
 Jede Nacht*, wähle einen Spieler & rate ihre Rolle: falls du falsch rätst, stirbst du.
- 2** **4** **Höflich (Courtier)**
 Einmal pro Spiel, während der Nacht, wähle 1 Rolle: sie ist 3 Nächte & 3 Tage lang betrunken.
- 1** **Minnesänger (Minstrel)**
 Falls ein Scherge durch eine Hinrichtung stirbt, sind alle anderen Spieler (außer Reisende) bis zum Morgengrauen betrunken.
- Pazifist (Pacifist)**
 Hingerichtete gute Spieler sterben möglicherweise nicht.

Fremde (Outsiders)

- 9** **21** **Schläger (Goon)**
 Jede Nacht, der 1. Spieler, der dich wählt, ist bis zum Abendrot betrunken. Du erhältst ihre Gesinnung.
- 17** **Bastler (Tinker)**
 Du könntest jederzeit sterben.
- 5** **7** **Verrückte (Lunatic)**
 Du denkst, dass du der Dämon bist, aber du bist es nicht. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.
- 18** **Mondenkind (Moonchild)**
 Sobald du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebenden Spieler. Heute Nacht, falls es ein guter Spieler war, stirbt er.

Schergen (Minions)

- 3** **14** **Pate (Godfather)**
 Zu Beginn weißt du, welche Fremden im Spiel sind. Falls 1 heute starb, wähle einen Spieler heute Nacht: dieser stirbt. [-1 oder +1 Fremder]
- 13** **Meuchelmörder (Assassin)**
 Einmal pro Spiel, in der Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt, selbst wenn er aus irgendeinem Grund nicht könnte.
- 4** **6** **Teufels Advokat (Devil's advocate)**
 Jede Nacht, wähle einen (anderen als in der vorherigen Nacht) lebenden Spieler: falls dieser am nächsten Tag hingerichtet wird, stirbt er nicht.
- Drahtzieher (Mastermind)**
 Falls der Dämon durch eine Hinrichtung (Spielbeendend) stirbt, spiele trotzdem für 1 weiteren Tag. Falls ein Spieler dann hingerichtet wird, verliert dessen Team.

Dämonen (Demons)

- 9** **Zombuul**
 Jede Nacht*, falls heute kein Spieler starb, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Sobald du das 1. Mal stirbst, bleibst du am Leben, aber erscheinst tot.
- 11** **Shabaloth**
 Jede Nacht*, wähle 2 Spieler: diese sterben. Ein toter Spieler, den du in der vorherigen Nacht gewählt hast, könnte erbrochen werden.
- 6** **10** **Pukka**
 Jede Nacht, wähle einen Spieler: dieser wird vergiftet. Der zuvor vergiftete Spieler stirbt und wird dann gesund.
- 12** **Po**
 Jede Nacht*, darfst du einen Spieler wählen: dieser stirbt. Falls du in der Nacht zuvor niemand gewählt hast, wähle heute 3 Spieler.

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Keine größere Freude (No Greater Joy)

Dorfbewohner (Townfolk)	3  Uhrmacher (Clockmaker) Du weißt zu Beginn, wie viele Schritte es vom Dämon zum nächsten Schergen sind.	1  Detektiv (Investigator) Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.
	2  Empath Jede Nacht, erfährst du, wie viele deiner 2 lebenden Nachbarn böse sind.	4  Kammerzofe (Chambermaid) Jede Nacht, wähle 2 lebende Spieler (nicht dich selbst): du erfährst, wie viele davon heute Nacht wegen ihrer Fähigkeit aufgewacht sind.
	 Künstler (Artist) Einmal pro Spiel, während des Tages, stelle dem Erzähler geheim eine beliebige Ja/Nein-Frage.	3  Weise (Sage) Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 Spielern ist.
Fremde (Outsiders)	 Trunkenbold (Drunk) Du weißt nicht, dass du betrunken bist. Du denkst du hast eine Dorfbewohner-Rolle, aber das stimmt nicht.	 Tollpatsch (Klutz) Sobald du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebenden Spieler: falls dieser böse ist, verliert dein Team.
	Scherge (Minions)	 Baron Es sind zusätzliche Fremde im Spiel. [+2 Fremde]
Dämonen		2  Kobold (Imp) Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Falls du dich damit selbst tötetest, wird ein Scherge zum Kobold.

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Blutsauger des Misstrauens (A Lleech Of Distrust)

Dorfbewohner (Townfolk)	4  Elfe (Pixie) Du weißt zu Beginn, dass 1 bestimmter Dorfbewohner im Spiel ist. Falls du besessen davon warst, diese Rolle zu sein, erhältst du dessen Fähigkeit, sobald dieser stirbt.	5  Totengräber (Undertaker) Jede Nacht*, erfährst du, welche Rolle heute hingerichtet wurde.
	3  Exorzist (Exorcist) Jede Nacht*, wähle einen (anderen als in der vorherigen Nacht) Spieler: der Dämon, falls gewählt, erfährt wer du bist und wacht dann heute Nacht nicht auf.	 Fischer (Fisherman) Einmal pro Spiel, während des Tages, gehe zum Erzähler und frage nach 1 hilfreichen Ratschlag, wie dein Team gewinnt.
	 Dämonenjäger (Slayer) Einmal pro Spiel, während des Tages, wähle öffentlich einen Spieler: falls er der Dämon ist, stirbt er.	6  Gaukler (Juggler) Am ersten Tag, rate öffentlich die Rollen von bis zu 5 Spielern. In dieser Nacht erfährst du, wie viele davon korrekt waren.
Fremde (Outsiders)	 Trunkenbold (Drunk) Du weißt nicht, dass du betrunken bist. Du denkst du hast eine Dorfbewohner-Rolle, aber das stimmt nicht.	1  Verrückte (Lunatic) Du denkst, dass du der Dämon bist, aber du bist es nicht. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.
	Scherge (Minions)	3  Teufels Advokat (Devil's advocate) Jede Nacht, wähle einen (anderen als in der vorherigen Nacht) lebenden Spieler: falls dieser am nächsten Tag hingerichtet wird, stirbt er nicht.
Dämonen		2  Blutsauger (Lleech) Jede Nacht*, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Zu Beginn wählst du einen lebenden Spieler als Wirt; dieser ist vergiftet - du stirbst, sobald (& nur dann) dieser stirbt.

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Kamerad Dämon (Comrade Demon)

Dorfbewohner (Townfolk)	<p>6 Adlige (Noble) Du kennst zu Beginn 3 Spieler, von denen genau 1 böse ist.</p> 	<p>3 Detektiv (Investigator) Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.</p> 
	<p>4 5 Empath Jede Nacht, erfährst du, wie viele deiner 2 lebenden Nachbarn böse sind.</p> 	<p>5 6 Träumer (Dreamer) Jede Nacht, wähle einen Spieler (nicht dich selbst oder Reisende): du erfährst 1 gute & 1 böse Rolle, 1 davon ist korrekt.</p> 
	<p>7 7 Nachtwächter (Nightwatchman) Einmal pro Spiel, während der Nacht, wähle 1 Spieler; dieser erfährt, wer du bist.</p> 	<p>Fischer (Fisherman) Einmal pro Spiel, während des Tages, gehe zum Erzähler und frage nach 1 hilfreichen Ratschlag, wie dein Team gewinnt.</p> 
Fremde (Outsiders)	<p>4 Mondenkind (Moonchild) Sobald du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebenden Spieler. Heute Nacht, falls es ein guter Spieler war, stirbt er.</p> 	<p>3 Barbier (Barber) Falls du heute am Tag oder in der Nacht gestorben bist, darf der Dämon 2 Spieler auswählen (kein anderer Dämon), die ihre Rollen tauschen.</p> 
	<p>1 1 Verrückte (Lunatic) Du denkst, dass du der Dämon bist, aber du bist es nicht. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.</p> 	<p>Revolutionär (Revolutionary) 2 benachbarte Spieler haben bekannterweise die gleiche Gesinnung. Einmal pro Spiel, kann 1 von diesen falsch erkannt werden.</p> 
Schergen (Minions)	<p>8 8 Spion (Spy) Jede Nacht, siehst du das Zauberbuch. Du erscheinst möglicherweise als gut & als ein Dorfbewohner oder Fremder, sogar wenn du tot bist.</p> 	<p>9 9 Marionette Du denkst, dass du eine gute Rolle bist, aber du bist es nicht. Der Dämon weiß, wer du bist. [Du sitzt neben dem Dämon]</p> 
	Dämonen	<p>2 2 Pukka Jede Nacht, wähle einen Spieler: dieser wird vergiftet. Der zuvor vergiftete Spieler stirbt und wird dann gesund.</p> 
Bürgermeister von Frankenstein (Frankenstein's Mayor)		
Dorfbewohner (Townfolk)	<p>3 Koch (Chef) Du weißt zu Beginn, wie viele Paare böser Spieler es gibt.</p> 	<p>6 Totengräber (Undertaker) Jede Nacht*, erfährst du, welche Rolle heute hingerichtet wurde.</p> 
	<p>7 Orakel (Oracle) Jede Nacht*, erfährst du, wie viele tote Spieler böse sind.</p> 	<p>4 Weise (Sage) Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 Spielern ist.</p> 
	<p>5 Rabenhüter (Ravenkeeper) Falls du in der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt und wählst einen Spieler: du erfährst dessen Rolle.</p> 	<p>Bürgermeister (Mayor) Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtungen gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte ein anderer Spieler stattdessen sterben.</p> 
Fremde (Outsiders)	<p>Einsiedler (Recluse) Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.</p> 	<p>1 2 Verrückte (Lunatic) Du denkst, dass du der Dämon bist, aber du bist es nicht. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.</p> 
	Schergen (Minions)	<p>2 1 Giftmischer (Poisoner) Jede Nacht, wähle einen Spieler: dieser ist in dieser Nacht und dem folgenden Tag vergiftet.</p> 
Dämonen		<p>3 Zombuul Jede Nacht*, falls heute kein Spieler starb, wähle einen Spieler: dieser stirbt. Sobald du das 1. Mal stirbst, bleibst du am Leben, aber erscheinst tot.</p> 

Reisende (Travellers)

Ärger kocht hoch



Sündenbock (*Scapegoat*)

Falls ein Spieler deiner Gesinnung hingerichtet wird, könntest du stattdessen hingerichtet werden.



Bettler (*Beggar*)

Du musst einen Abstimmungsmarker verwenden, um abzustimmen. Sobald dir ein toter Spieler seinen gibt, lernst du seine Gesinnung. Du bist nüchtern und gesund.



Dieb (*Thief*)

Jede Nacht, wähle einen Spieler (nicht dich selbst): seine Stimme zählt am nächsten Tag negativ.



Revolverheld (*Gunslinger*)

Jeden Tag, nach dem Ende der 1. Abstimmung, darfst du einen Spieler wählen, der dafür gestimmt hat: dieser stirbt.



Bürokrat (*Bureaucrat*)

Jede Nacht, wähle einen Spieler (nicht dich selbst): seine Stimme zählt am nächsten Tag dreifach.



Querulant (*Deviant*)

Falls du heute lustig warst, kannst du nicht ins Exil geschickt werden.

Sekt und Gehalt



Metzger (*Butcher*)

Jeden Tag, nach der ersten Hinrichtung, darfst du erneut nominieren.



Dirne (*Harlot*)

Jede Nacht*, wähle einen lebenden Spieler: falls er zustimmt, erfährst du seine Rolle, aber ihr beide könntet sterben.



Knochensammler (*Bone collector*)

Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle einen toten Spieler: er erhält seine Fähigkeit bis zur Abenddämmerung zurück.



Barista

Jede Nacht bis zur Abenddämmerung: 1) ein Spieler wird nüchtern, gesund und erhält korrekte Informationen oder 2) seine Fähigkeit funktioniert zweimal. Er erfährt, welches davon.

Böser Mondaufgang



Lehrling (*Apprentice*)

In deiner ersten Nacht, erhältst du die Fähigkeit eines Dorfbewohners (falls du gut bist) oder die eines Schergen (falls böse).



Voudon

Nur du und die Toten können abstimmen. Sie brauchen keinen Abstimmungsmarker, um dies zu tun. Eine 50%-Mehrheit ist nicht notwendig.



Bischof (*Bishop*)

Nur der Erzähler kann nominieren. Mindestens 1 Spieler der anderen Gesinnung muss jeden Tag nominiert werden.



Oberin (*Matron*)

Jeden Tag darfst du bis zu 3 Paare von Spielern auswählen, die ihre Plätze tauschen. Alle Spieler dürfen ihre Plätze nicht verlassen, um im Geheimen zu sprechen.



Richter (*Judge*)

Einmal im Spiel, falls ein anderer Spieler nominiert hat, darfst du wählen, ob die aktuelle Hinrichtung sofort durchgeführt wird oder gar nicht.

Sagenhafte (Fabled)



Untergangsprophet (*Doomsayer*)

Falls mehr als 4 Spieler am Leben sind, darf jeder lebende Spieler (einmal pro Spiel) öffentlich wählen, dass ein Spieler der eigenen Gesinnung stirbt.



Engel (*Angel*)

Etwas Schlimmes könnte demjenigen passieren, der am meisten dafür verantwortlich ist, dass ein neuer Spieler stirbt.



Buddhist

In den ersten 2 Minuten jedes Tages, dürfen erfahrene Spieler nicht sprechen.



Bibliothekar der Hölle (*Hell's librarian*)

Etwas Schlimmes könnte jedem passieren, der spricht, nachdem der Erzähler um Ruhe gebeten hat.



Revolutionär (*Revolutionary*)

2 benachbarte Spieler haben bekannterweise die gleiche Gesinnung. Einmal pro Spiel, kann 1 von diesen falsch erkannt werden.



Fiedler (*Fiddler*)

Einmal pro Spiel, wählt der Dämon geheim einen gegnerischen Spieler: alle Spieler wählen, welcher dieser 2 Spieler gewinnt.



Spielzeugmacher (*Toymaker*)

Der Dämon darf wählen, dass er nicht angreift & muss dies mindestens einmal pro Spiel machen. Böse Spieler erhalten normale Anfangsinformationen.

* nicht in der ersten Nacht

Vor Spielbeginn

Vor langer Zeit in dem verschlafenen Dorf Rabenholzer Lueg, während eines höllischen Gewitters, um Schlag Mitternacht... hört ihr einen Schrei. Ihr lauft zum Dorfplatz um nachzusehen und findet dort euren geliebten Erzähler, mich, grausam getötet... aufgespießt auf dem Stundenzeiger des Uhrenturms, das Blut tropft auf das darunterliegende Kopfsteinpflaster. Ihr seid euch sicher, dass dies das Werk eines Dämons ist und ihr habt Recht - ein Dämon tötet in der Nacht und nimmt am Tag Menschengestalt an.

Du wirst gleich entweder einen roten oder einen blauen Marker erhalten. Wenn er blau ist, bist du gut. Wenn er rot ist, bist du böse. Als guter Spieler ist es dein Ziel, den Dämon zu finden und hinzurichten. Das Ziel der bösen Spieler ist es, das Dorf zu zerstören. Wenn nur zwei Spieler übrig bleiben, gewinnt das Böse.

Das Spiel ist in zwei Phasen geteilt: eine Tagphase und eine Nachtphase. Während des Tages sprichst du. Jeder von euch wird eine geheime Identität haben, eine der Rollen auf der Liste. Üblicherweise teilen die guten Spieler was sie wissen und versuchen herauszufinden, wer wer ist. Die meisten guten Spieler werden die Wahrheit sagen, aber manche haben einen Grund zum Lügen. Wenn du böse bist, solltest du definitiv lügen! Am besten gibst du vor, eine der guten Rollen zu sein und verbreitest so viel falsche Informationen wie möglich.

Während der Nacht schließen alle ihre Augen. Ich werde manche Spieler aufwecken, so dass sie ihre Fähigkeiten nutzen oder bestimmte Informationen erhalten können. In der Nacht werde ich schweigen, aber über diese Zeichen mit euch kommunizieren:

- 2x auf die Schulter oder Knie tippen heißt AUGEN ÖFFNEN
- dies bedeutet AUGEN SCHLIESSEN
- dies bedeutet JA und dies bedeutet NEIN
- dies bedeutet GUT und dies bedeutet BÖSE
- dies bedeutet 0, 1, 2, 3 usw.
- um in der Nacht einen Spieler zu wählen, zeige SO auf ihn

Die meisten von euch werden sterben. Das ist eine gute Sache! Im Rabenholzer Lueg ist der Tod nicht das Ende. Manche Spieler wollen sogar sterben, da sie nur dann Informationen erhalten. Wenn du tot bist, nimmst du weiter am Spiel teil, du darfst weiterhin sprechen und du gewinnst oder verlierst wenn dein Team gewinnt oder verliert.

Es gibt viel Informationen in diesem Spiel. Jedoch kann manche davon falsch sein. Falls du betrunken oder vergiftet bist, hast du keine Fähigkeiten, aber ich werde so tun, als hättest du sie. Ich darf dich anlügen - alles was du erfährst könnte falsch sein - aber du wirst nicht wissen, ob du betrunken oder vergiftet bist. Wenn du beispielsweise der Betrunkene bist, wirst du eine andere Rolle aus dem Beutel ziehen und nur ich weiß, dass du in Wirklichkeit der Betrunkene bist. Oder falls der Giftmischer dich vergiftet, wirst du weiterhin nachts aufwachen, um deine Fähigkeit zu nutzen, aber sie wird nicht funktionieren.

Vier Regeln

Dies kann etwas viel Information auf einmal sein. Um die Dinge einfach zu halten, sind hier vier Punkte, die du behalten solltest:

1. Du darfst jederzeit alles sagen. Bei diesem Spiel geht es ums Sprechen. Du kannst offen in der Gruppe sprechen oder geheime Unterhaltungen haben. Das liegt ganz an dir. In der Nacht wird geschwiegen!
2. Nicht linsen. Bitte halte deinen Rollen-Marker geheim und schaue niemals in das Zauberbuch, da es alle Spielerrollen enthält. Wenn du etwas siehst, was du nicht solltest, verdirbt es den Spaß.
3. Frage mich alles, was du wissen möchtest. Wenn du verwirrt bist oder nicht verstehst wie eine Rolle funktioniert oder nicht verstehst, wie die Rolle funktioniert, die du vorgibst zu sein, oder wenn in der Nacht etwas passiert, was du nicht verstehst, oder du einfach ein paar Strategiehinweise brauchst... was immer es ist, bitte frage mich. Ich bin neutral und meine Aufgabe ist es, dir beim Verständnis der Regeln zu helfen und Spaß beim Spielen zu haben. Sage mir, wenn du eine Frage hast und wir können unter vier Augen sprechen, so dass niemand weiß, was du gefragt hast.
4. Spiele freundlich. Dies ist ein Spiel mit Lug & Trug, deshalb behandle die anderen mit Respekt und Rücksicht. Töte mit Stil und sterbe mit Würde.

Vor der ersten Nominierung

Ich werde gleich um die ersten Nominierungen bitten. Um einen Spieler zu nominieren, nenne einfach seinen Namen. Sage beispielsweise: "Ich nominiere Stefan." Sobald ein Spieler nominiert wurde, stimmt jeder ab, ob dieser hingerichtet werden soll oder nicht. Ein Beispiel: Ich werde meinen Arm so ausstrecken (zeige auf Stefan) und sage "Abstimmung für Stefan, los geht's". Ich bewege meine Hand in Uhrzeigerichtung (führe es vor) und wenn deine Hand oben ist, wenn ich bei dir bin, dann ist das eine Stimme und wenn deine Hand unten ist, ist das keine Stimme.

Jeden Tag darfst du für so viele Spieler abstimmen, wie du willst und wer die meisten Stimmen hat, wird hingerichtet. Mindestens die Hälfte der lebenden Spieler muss für die Hinrichtung stimmen oder es findet keine Hinrichtung statt. Erhalten zwei Spieler die gleiche Anzahl an Stimmen, wir keiner hingerichtet. Jeder Spieler darf nur einmal pro Tag nominieren und jeder darf nur einmal nominiert werden.

Wenn du stirbst bist du weiterhin ein Hauptbestandteil des Spiels. Du sprichst weiterhin und du schließt weiterhin in der Nacht deine Augen. Ganz wichtig: du gewinnst oder verlierst mit deinem Team. Tatsächlich wird das Spiel üblicherweise durch die Stimmen und Meinungen der toten Spieler entschieden. Wenn du stirbst, verlierst du die Fähigkeit deiner Rolle, du darfst nicht mehr nominieren (aber nominieren werden!) und du kannst für den Rest des Spiels nur noch ein einziges Mal abstimmen, also nutze deine Stimme weise.