

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...

Außenseiter - Gut

Außenseiter gehören, genau wie Dorfbewohner, zur guten Seite und gewinnen zusammen mit diesen, falls der Dämon stirbt. Allerdings haben Außenseiter 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 die 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 Imp 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...

Catfishing

Bürger (Townsmfolk)

- 8 Detektiv (Investigator)**
Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.
- 11 13 Großmutter (Grandmother)**
Du weißt zu Beginn, dass 1 Spieler gut ist & kennst seinen Charakter. Falls der Dämon ihn tötet, stirbst du ebenfalls.
- 12 16 Träumer (Dreamer)**
Wähle jede Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst oder Reisende): Du erfährst 1 guten & 1 bösen Charakter, 1 davon ist korrekt.
- 5 4 Schlangenbeschwörer (Snake charmer)**
Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler: Ein gewählter Dämon tauscht seinen Charakter & die Fraktion mit dir & ist dann vergiftet.
- Savant**
Jeden Tag darfst du den Erzähler besuchen, um geheim 2 Aussagen zu erfahren: 1 ist wahr & 1 ist falsch.
- 14 Rabenhüter (Ravenkeeper)**
Falls du in der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt & wählst einen Spieler: Du erfährst seinen Charakter.
- 1 Kannibale (Cannibal)**
Du hast die Fähigkeit des zuletzt hingerichteten Toten. Falls er böse ist, bist du vergiftet, bis ein guter Spieler durch Hinrichtung stirbt.
- 9 Koch (Chef)**
Du weißt zu Beginn, wie viele Paare böser Spieler es gibt.
- 13 17 Ballonfahrer (Balloonist)**
Jede Nacht erfährst du 1 Spieler eines anderen Charaktertyps als in der Nacht zuvor. [+0 oder +1 Außenseiter]
- 10 15 Wahrsagerin (Fortune Teller)**
Wähle jede Nacht 2 Spieler: du erfährst, ob 1 davon der Dämon ist. Es gibt 1 Guten Spieler, der dir als Dämon erscheint.
- 3 Glücksspieler (Gambler)**
Wähle jede Nacht* 1 Spieler & rate seinen Charakter: Falls du falsch rätst, stirbst du.
- 1 1 Philosoph (Philosopher)**
Einmal im Spiel, in der Nacht, wähle 1 guten Charakter: Erhalte seine Fähigkeit. Falls der Charakter im Spiel ist, ist er betrunken.
- 3 2 Vergesslicher (Amnesiac)**
Du kennst deine Fähigkeit nicht. Rate jeden Tag geheim beim Erzähler, was es ist: Du erfährst, wie richtig du liegst.

Außenseiter (Outsiders)

- Trunkenbold (Drunk)**
Du weißt nicht, dass du der Trunkenbold bist. Du denkst, dass du ein Bürger-Charakter bist, aber das stimmt nicht.
- Einsiedler (Recluse)**
Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.
- 12 Liebchen (Sweetheart)**
Wenn du stirbst, ist 1 Spieler ab jetzt betrunken.
- 2 7 Verrückte (Lunatic)**
Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.
- Mutant**
Falls du "besessen" davon bist, ein Außenseiter zu sein, könntest du hingerichtet werden.

Schergen (Minions)

- 6 11 Pate (Godfather)**
Du weißt zu Beginn, welche Außenseiter im Spiel sind. Falls 1 Außenseiter heute starb, wähle heute Nacht 1 Spieler: Er stirbt. [-1 oder +1 Außenseiter]
- 1 6 Grubenweib (Pit-Hag)**
Wähle jede Nacht* 1 Spieler & 1 Charakter, der er wird (falls nicht im Spiel). Falls ein Dämon erzeugt wird, wird willkürlich getötet.
- 7 5 Cerenovus**
Wähle jede Nacht 1 Spieler & 1 guten Charakter: Der Spieler ist morgen "besessen" davon, dass er der Charakter ist, oder könnte hingerichtet werden.
- 4 Witwe (Widow)**
In deiner 1. Nacht siehst du das Grimoire. Wähle 1 Spieler: Er ist vergiftet. 1 guter Spieler weiß, dass die Schwarze Witwe im Spiel ist.

Dämonen (Demons)

- 8 Imp**
Wähle jede Nacht* einen Spieler: Er stirbt. Falls du dich damit selbst tötet, wird ein Scherge zum Imp.
- 10 Fang Gu**
Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Der 1. Außenseiter, der so stirbt, wird ein böser Fang Gu & du stirbst stattdessen. [+1 Außenseiter]
- 9 Vigormortis**
Wähle jede Nacht* 1 Spieler: Er stirbt. Von dir getötete Schergen behalten ihre Fähigkeit & vergiften 1 benachbarten Bürger. [-1 Außenseiter]

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

No Greater Joy (Keine größere Freude)

Bürger (Townsfolk)	 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 lebendigen Nachbarn böse sind.	 4 5 Kammerzofe (Chambermaid) Wähle jede Nacht 2 lebendige Spieler (nicht dich selbst): Du erfährst, wie viele davon heute Nacht wegen ihrer Fähigkeit aufgewacht sind.
	 Künstler (Artist) Einmal im Spiel, während des Tages, stelle dem Erzähler geheim 1 beliebige Ja/Nein-Frage.	 3 Weise (Sage) Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 bestimmten Spielern ist.
Außenseiter (Outsiders)	 Trunkenbold (Drunk) Du weißt nicht, dass du der Trunkenbold bist. Du denkst, dass du ein Bürger-Charakter bist, aber das stimmt nicht.	 Tollpatsch (Klutz) Wenn du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebendigen Spieler: Falls er böse ist, verliert dein Team.
	 Baron Es sind zusätzliche Außenseiter im Spiel. [+2 Außenseiter]	 1 Scharlachrote Frau (Scarlet Woman) Falls 5 oder mehr Spieler leben & der Dämon stirbt, wirst du zum Dämon. (Reisende zählen nicht)
Dämonen	 2 Imp Wähle jede Nacht* einen Spieler: Er stirbt. Falls du dich damit selbst tötetest, wird ein Scherge zum Imp.	

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

A Lleech Of Distrust (Blutsauger des Misstrauens)

Bürger (Townsfolk)	 4 Elfe (Pixie) Du weißt zu Beginn, dass 1 bestimmter Bürger im Spiel ist. Falls du besessen davon warst, diese Rolle zu sein, erhältst du dessen Fähigkeit, sobald Er stirbt.	 5 Totengräber (Undertaker) Jede Nacht* erfährst du, welcher Charakter heute durch Hinrichtung gestorben ist.
	 3 Exorzist (Exorcist) Wähle jede Nacht* 1 Spieler (1 anderen als in der vorherigen Nacht): Falls du den Dämon wählst, erfährt er, wer du bist & wacht dann heute Nacht nicht auf.	 Fischer (Fisherman) Einmal im Spiel, während des Tages, gehe zum Erzähler und frage nach 1 hilfreichen Ratschlag, wie dein Team gewinnt.
	 Dämonenjäger (Slayer) Einmal im Spiel, während des Tages, wähle öffentlich 1 Spieler: Falls er der Dämon ist, stirbt er.	 6 Jongleur (Juggler) Am deinem 1. Tag rate öffentlich den Charakter von bis zu 5 Spielern. In dieser Nacht erfährst du, wie viele davon korrekt waren.
Außenseiter (Outsiders)	 Trunkenbold (Drunk) Du weißt nicht, dass du der Trunkenbold bist. Du denkst, dass du ein Bürger-Charakter bist, aber das stimmt nicht.	 1 2 Verrückte (Lunatic) Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.
	 3 1 Teufelsadvokat (Devil's advocate) Wähle jede Nacht 1 lebendigen Spieler (1 anderen als in der vorherigen Nacht): Falls dieser am nächsten Tag hingerichtet wird, stirbt er nicht.	 5 7 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]
Dämonen	 2 4 Lleech Wähle jede Nacht* einen Spieler: Er stirbt. Zu Beginn wählst du einen lebendigen Spieler als Wirt; dieser ist vergiftet - du stirbst, sobald (& nur dann) Er stirbt.	Leech + Dämonenjäger Sobald der Dämonenjäger den Wirt des Lleeches erschießt, stirbt der Wirt.

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte

Comrade Demon (Kamerad Dämon)

Bürger (Townsfolk)	<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 lebendigen Nachbarn böse sind.</p>	<p>7  7 Nachtwächter (Nightwatchman) Einmal im Spiel, während der Nacht, wähle 1 Spieler; dieser erfährt, wer du bist.</p>
	<p>5  6 Träumer (Dreamer) Wähle jede Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst oder Reisende): Du erfährst 1 guten & 1 bösen Charakter, 1 davon ist korrekt.</p>	<p> Fischer (Fisherman) Einmal im Spiel, während des Tages, gehe zum Erzähler und frage nach 1 hilfreichen Ratschlag, wie dein Team gewinnt.</p>
Außenseiter (Outsiders)	<p>4  4 Mondkind (Moonchild) Wenn du erfährst, dass du gestorben bist, wähle öffentlich 1 lebendigen Spieler. Falls es ein guter Spieler war, stirbt er heute Nacht.</p>	<p>3  3 Barbier (Barber) Wenn du stirbst, darf der Dämon in dieser Nacht 2 Spieler (keinen anderen Dämon) auswählen, die ihre Charaktere tauschen.</p>
	<p>1  1 Verrückte (Lunatic) Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.</p>	<p>2  2 Revolutionär (Revolutionary) 2 benachbarte Spieler haben bekannterweise die gleiche Gesinnung. Einmal im Spiel, kann 1 von diesen falsch erkannt werden.</p>
Schergen (Minions)	<p>8  8 Spion (Spy) Jede Nacht, siehst du das Grimoire. Du erscheinst möglicherweise als gut & als ein Bürger oder Außenseiter, 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 Wähle jede Nacht 1 Spieler: Er wird vergiftet. Der zuvor vergiftete Spieler stirbt & ist dann nicht mehr vergiftet.</p>	<p>6  6 Satansbraten (Lil' Monsta) Wähle jede Nacht die Schergen einen Spieler, der auf Satansbraten aufpasst und "der Dämon ist". Jede Nacht* könnte ein Spieler sterben. [+1 Scherge]</p>
Frankenstein's Mayor (Bürgermeister von Frankenstein)		
Bürger (Townsfolk)	<p>3  3 Koch (Chef) Du weißt zu Beginn, wie viele Paare böser Spieler es gibt.</p>	<p>6  6 Totengräber (Undertaker) Jede Nacht* erfährst du, welcher Charakter heute durch Hinrichtung gestorben ist.</p>
	<p>7  7 Orakel (Oracle) Jede Nacht* erfährst du, wie viele tote Spieler böse sind.</p>	<p>4  4 Weise (Sage) Falls der Dämon dich tötet, erfährst du, dass er 1 von 2 bestimmten Spielern ist.</p>
	<p>5  5 Rabenhüter (Ravenkeeper) Falls du in der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt & wählst einen Spieler: Du erfährst seinen Charakter.</p>	<p> Bürgermeister (Mayor) Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtungen gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte stattdessen ein anderer Spieler sterben.</p>
Außenseiter (Outsiders)	<p>1  1 Einsiedler (Recluse) Du erscheinst möglicherweise als böse & als Scherge oder Dämon, sogar wenn du tot bist.</p>	<p>1  2 Verrückte (Lunatic) Du denkst fälschlicherweise, dass du der Dämon bist. Der Dämon weiß wer du bist & wen du in der Nacht gewählt hast.</p>
Schergen (Minions)	<p>2  1 Giftmischer (Poisoner) Wähle jede Nacht 1 Spieler: Er ist in dieser Nacht und am folgenden Tag vergiftet.</p>	<p>4  8 Spion (Spy) Jede Nacht, siehst du das Grimoire. Du erscheinst möglicherweise als gut & als ein Bürger oder Außenseiter, sogar wenn du tot bist.</p>
Dämonen	<p>3  3 Zombuul Jede Nacht*, falls heute kein Spieler starb, wähle 1 Spieler: Er stirbt. Wenn du zum 1. Mal stirbst, überlebst du, aber erscheinst tot.</p>	<p> Empfohlener Sagenhafter: Wachposten Es könnte 1 Außenseitern mehr oder 1 weniger geben.</p>

Reihenfolge der ersten Nacht

* nicht in der ersten Nacht

Reihenfolge der Folgenächte