

# BÜRGER



## WASCHWEIB (*Washerwoman*)

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



## BIBLIOTHEKAR (*Librarian*)

Du weißt zu Beginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Außenseiter ist. (Oder dass keine mitspielen.)



## DETEKTIV (*Investigator*)

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



## KOCH (*Chef*)

Du weißt zu Beginn, wie viele direkt benachbarte Paare BÖSER Spieler es gibt.



## EMPATH

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



## 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.



## SOLDAT (*Soldier*)

Du bist sicher vor dem Dämon.



## TOTENGRÄBER (*Undertaker*)

Jede Nacht\* erfährst du, welcher Charakter heute durch Hinrichtung gestorben ist.



## MÖNCH (*Monk*)

Wähle jede Nacht\* 1 Spieler (nicht dich selbst). Er ist heute Nacht sicher vor dem Dämon.



## RABENHÜTER (*Ravenkeeper*)

Falls du während der Nacht stirbst, wirst du aufgeweckt & wählst 1 Spieler. Du erfährst seinen Charakter.



## JUNGFRAU (*Virgin*)

Wenn du zum 1. Mal nominiert wirst, falls der Nominierende ein Bürger ist, wird er sofort hingerichtet.



## DÄMONENJÄGER (*Slayer*)

Einmal im Spiel, während des Tages, wähle öffentlich 1 Spieler. Falls er der Dämon ist, stirbt er.



## BÜRGERMEISTER (*Mayor*)

Falls nur noch 3 Spieler leben & es keine Hinrichtung gibt, gewinnt dein Team. Falls du in der Nacht stirbst, könnte stattdessen ein anderer Spieler sterben.

# AUSSENSEITER



## BUTLER

Wähle jede Nacht 1 Spieler (nicht dich selbst): Morgen darfst du nur dann abstimmen, wenn er auch abstimmt.



## HEILIGE (*Saint*)

Falls du durch Hinrichtung stirbst, verliert dein Team.



## EINSIEDLER (*Recluse*)

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



## TRUNKENBOLD (*Drunk*)

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

# SCHERGEN



## BARON

Es sind zusätzliche Außenseiter im Spiel. [+2 Außenseiter]



## GIFTMISCHER (*Poisoner*)

Wähle jede Nacht 1 Spieler: Er ist in dieser Nacht und am folgenden Tag vergiftet.



## SCHARLACHROTE FRAU (*Scarlet Woman*)

Falls 5 oder mehr Spieler lebendig sind & der Dämon stirbt, wirst du zum Dämon. (Reisende zählen nicht.)



## SPION (*Spy*)

Jede Nacht siehst du das Grimoire. Du erscheinst möglicherweise als GUT & als Bürger oder Außenseiter, sogar wenn du tot bist.

# DÄMON



## IMP

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

\*) nicht in der ersten Nacht!



# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## WAS IST BLOOD ON THE CLOCKTOWER?

**Blood on the Clocktower** ist ein «Social Deduction» Spiel – ein Spiel also, in dem wir bestimmte Charaktere verkörpern, die es gegenseitig herauszufinden gilt. Aber keine Angst: Niemand macht sich dabei zum Kasper – die Rollen müssen nicht etwa pantomimisch oder anderweitig dargestellt werden. Das wäre sogar höchst kontraproduktiv, denn manche Rollen sollten nicht gleich offensichtlich werden. Vielmehr verleihen sie ihren Trägern gewisse Eigenschaften, die während einer Partie zu unterschiedlichen Zeiten aktiv werden können. «Deduktion statt Ausdruckstanz», lautet die Devise. Damit steht **Blood on the Clocktower** in der Tradition anderer Spiele dieser Art.

Trotz vieler Ähnlichkeiten weist **Blood on the Clocktower** jedoch diverse Besonderheiten auf, welche es von vergleichbaren Spielen abheben. Beispielsweise:

- Die Charaktere aller Spieler (nicht nur einiger) verfügen über eine besondere Eigenschaft
- Der Erzähler greift möglicherweise aktiv ins Spiel ein und trifft gewisse Entscheidungen
- «Tote» Spieler verlieren zwar (meistens) ihre persönliche Fähigkeit, bleiben aber weiterhin aktiv am Spielgeschehen beteiligt und gewinnen oder verlieren die Partie gemeinsam mit ihrem Team
- Bei Abstimmungen gelten besondere Regeln

Insgesamt erhält man im Verlauf einer Partie **Blood on the Clocktower** viel mehr Informationen als bei vergleichbaren Spielen – wobei einige dieser Informationen allerdings auch falsch sein können. Letztlich stellt jede Partie ein großes Puzzle dar, das es zu lösen gilt, um dem eigenen Team den Sieg zu sichern.

## TEAMS?

Ja, und zwar ganz klassisch: **GUT** gegen **BÖSE**! Ein **Dämon** geht um in eurer Stadt, unterstützt von seinen **Schergen** – und er führt natürlich nichts Gutes im Schilde. Unter dem Tunichtgut leiden einerseits die **Bürger**, aber auch einige **Außenseiter**, die in der Nähe leben. **Bürger** und **Außenseiter** spielen gemeinsam gegen die **Schergen** und den **Dämon**, und alle bringen unterschiedliche Fähigkeiten mit, die sie in einem typischen Nacht-Tag-Zyklus möglichst sinnvoll einzusetzen versuchen, um das Spiel zu gewinnen.

Wenn dies deine erste Partie ist, dann spielt ihr sicherlich das Szenario «Trouble Brewing». Es enthält einfach zu verstehende, optimal aufeinander abgestimmte Charaktere und ist nicht nur für Neulinge sehr gut als Einstieg geeignet, sondern bietet auch erfahreneren Spielern eine spannende Kombination an Rollen. Spoiler: Darüber hinaus existieren noch unzählige weitere offizielle und inoffizielle Szenarien mit weit über Hundert anderen Charakteren und Dämonen! Für dich ist nun aber erstmal wichtig, die Charaktere und Zustände kennenzulernen.

## ZUSTÄNDE?

Es ist eine weitere Besonderheit von **Blood on the Clocktower**, dass Spieler sich – vorübergehend oder dauerhaft – in bestimmten Zuständen befinden können. Die wichtigsten sind *betrunken* und *vergiftet*, und praktischerweise ist ihre Wirkung identisch: Sie verhindern, dass deine Charakterfähigkeit ordnungsgemäß funktioniert. Kann dein Charakter irgendetwas Besonderes im Spiel tun? Tja, dann gelingt dies nicht, solange dieser Zustand anhält. Bekommst du dagegen Informationen durch seine Fähigkeit, werden diese mit großer Wahrscheinlichkeit falsch und oft auch irreführend sein.

Das Tückische dabei ist, dass du es nicht erfährst, wenn dein Charakter *betrunken* oder *vergiftet* ist – du kannst es höchstens errahnen, wenn du den Eindruck hast, dass Dinge nicht so funktionieren, wie du es erwartet hast! Meist wird es dir nur durch Teilen deiner Informationen gelingen, herauszufinden, was Wahrheit und was Täuschung ist.

# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## UND WIE FUNKTIONIERT DAS MIT DEN CHARAKTEREN?

Ganz einfach: Zu Beginn zieht jeder von euch ein Charakterplättchen aus dem Beutel. Achte dabei darauf, nur ein einzelnes Plättchen zu ziehen (sie haben eine filzige und eine glatte Seite und hängen gerne mal aneinander) und stelle dabei sicher, dass niemand außer dir sieht, welchen Charakter du gezogen hast (ziehe das Plättchen so, dass die glatte Seite zu dir zeigt). Mal schauen, was es geworden ist...

## HILFE, ICH HABE EINEN BÜRGER GEZOGEN!

Keine Sorge – das tut nicht weh! Im Gegenteil: Du spielst im größten Team – dem **GUTEN** – und gewinnst zusammen mit allen anderen **Bürgern** und **Außenseitern** das Spiel, wenn es euch gemeinsam gelingt, den **Dämon** zur Strecke zu bringen, bevor dieser den Sieg einstreicht.

Die Vorbereitung der ersten Nacht dauert in der Regel noch ein paar Minuten, was dir Zeit gibt, vor Spielbeginn schon mal die Charakterbeschreibungen durchzulesen und zu überlegen, wie du vielleicht gleich vorgehen möchtest. Im Verlauf einer Partie **Blood on the Clocktower** entsteht üblicherweise ein Geflecht aus wahren und falschen Informationen, welches es zu entwirren gilt. Die **GUTE** Seite ist auf alle Hinweise angewiesen – falls du etwas Wichtiges erfährst, solltest du das also nicht allzu lange für dich behalten. Andererseits hören die **BÖSEN** oft auch mit...

Du wirst in deinen ersten Partien sicher nicht alles auf Anhieb verstehen, aber mach dich schon einmal darauf gefasst, dass diverse andere Charaktere existieren, die deine Fähigkeit unterstützen oder womöglich auch sabotieren. Je besser du diese anderen Charaktere kennlernst, desto schneller wirst du dich zurechtfinden. Andererseits erwartet niemand, dass du bereits von Anfang an alles durchschaust!

## HILFE, ICH HABE EINEN AUSSENSEITER GEZOGEN!

Schön – da hast du eine nicht alltägliche Rolle erhalten! **Außenseiter** gehören, genau wie **Bürger**, zur **GUTEN** Seite – allerdings haben sie Eigenschaften, die für ihr Team eher zwiespältig oder sogar geradewegs schlecht sind. Und dann gibt es sogar **Außenseiter**, die nicht einmal wissen, dass sie **Außenseiter** sind: Den **Trunkenbold** beispielsweise, der denkt, er wäre ein bestimmter Bürger – aber alles was er tut, geht schief. Oder den **Einsiedler**, der zwar durch und durch **GUT** ist, aber anderen Charakteren meist als **BÖSE** erscheint, wenn sie etwas über ihn erfahren.

Lies die characterspezifischen Strategietipps weiter hinten und frage beim Erzähler nach, falls du deine Rolle nicht genau verstehen solltest. Vielleicht ist es sogar sinnvoll, dich mit einem relativ schnellen Ableben anzufreunden – das deinem Team durchaus helfen kann. Außer, du bist die **Heilige**, dann kommt es sehr auf die Umstände deines Todes an... Auf jeden Fall bist du **GUT** und gewinnst gemeinsam mit allen anderen **Bürgern** und **Außenseitern** das Spiel, wenn es euch gelingt, den **Dämon** zur Strecke zu bringen, bevor dieser den Sieg einstreicht.

## HILFE, ICH HABE EINEN SCHERGEN GEZOGEN!

Ui ui ui – du gehörst definitiv zum **BÖSEN** Team. Euer Ziel: Die **GUTEN** so lange vom Sieg abhalten, bis nur noch zwei Spieler am Leben sind. Deine Hauptaufgabe ist es 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. Obendrein bekommt er in der ersten Nacht vom Erzähler drei **GUTE** Charaktere gezeigt, die nicht im Spiel sind, damit ihr euch (vorerst) relativ gefahrlos als **GUTE** Spieler ausgeben könnt. Dazu müsst ihr euch aber zuerst einmal austauschen, wobei ihr dabei sehr vorsichtig sein solltet: Verhaltet ihr euch zu auffällig, werden die paranoiden **Bürger** womöglich schnell misstrauisch...

# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## HILFE, ICH HABE DEN DÄMON GEZOGEN!

Gratulation, das Schicksal hat offenbar Großes mit dir vor. Bleib cool – kaum jemand wird einen Neuling als **BÖSEN** Obermottz verdächtigen. Dein Job: Den **Dämon** (also dich oder deinen Nachfolger) so lange im Spiel zu behalten, bis nur noch zwei Spieler leben.

Als **Imp** darfst du jede Nacht jemanden um die Ecke bringen – meistens wird das einer der **GUTEN** sein (schließlich weißt du ja, wer deine eigenen **Schergen** sind), aber du kannst durchaus auch mit Verwirrtaktiken arbeiten, indem du zwischendrin mal einen Spieler aus dem **BÖSEN** Team tötest. Oder gar dich selbst, wenn dir die Luft zu dünn wird: Dann springt deine Rolle auf einen deiner **Schergen** über!

Apropos dünne Luft: Du wirst in der ersten Nacht vom Erzähler drei **GUTE** Charaktere erfahren, 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 verständigt, wer welchen Bluff verwendet. Vorausgesetzt natürlich, dass ihr euch dabei so unverdächtig wie möglich verhaltet...

## UND WIE GEHT'S JETZT WEITER?

Wenn der Erzähler die Charakterplättchen wieder eingesammelt und alle Vorbereitungen abgeschlossen hat, wird er euch bitten, die Augen zu schließen und das Spiel beginnt mit der ersten Nacht. Danach wechseln sich Tag- und Nachtphasen so lange ab, bis ein Team gewonnen hat.

Nachts werden einzelne Spieler nach einer festen Reihenfolge vom Erzähler geweckt, um entsprechend ihrer Charakterfähigkeit zu agieren oder Informationen zu erhalten. Die Kommunikation verläuft dabei stumm – mittels Info-Karten und Gesten – während alle anderen die Augen geschlossen haben.

Am Ende der Nachtphase werden alle Spieler geweckt und können sich innerhalb des Spielbereichs frei bewegen, um in kleinen Gruppen, oft nur zu zweit oder zu dritt, Gespräche zu führen. Nutze diese Möglichkeit, um zu einzelnen Spielern Vertrauen aufzubauen und Informationen auszutauschen! Der Erzähler wird diese Phase oft schneller als dir lieb ist beenden, aber es folgen ja noch weitere Tagphasen, an denen du weitere Gespräche führen kannst.

Am Ende der Tagphase setzt sich jeder wieder auf seinen Platz im Zirkel und jeder «lebende» Spieler hat die Möglichkeit, eine Nominierung auszusprechen: Dies ist die Gelegenheit für das **GUTE** Team, einen vermeintlichen **Dämon** hinzurichten und das Spiel zu gewinnen; andernfalls beginnt der Kreislauf von neuem mit der nächsten Nachtphase.

## STRATEGIETIPPS ZU DEN EINZELNEN CHARAKTEREN

Die folgenden Hinweise sind als Hilfestellung gedacht, wie du deine Rolle in **Trouble Brewing** spielen kannst – aber keinesfalls musst! Ein Teil des Spielreizes besteht darin, dass verschiedene Spieler denselben Charakter unterschiedlich interpretieren – was oft zu überraschenden Wendungen führt. In den ersten Partien bist du aber vielleicht froh über ein paar Ideen.

Lies dir zuerst in der Charakterübersicht durch, wie deine Fähigkeit genau funktioniert; anschließend findest du nachfolgend einige weitere Tipps, wie du in den ersten (spielerischen) Tagen und Nächten eventuell vorgehen könntest...

Alle Charaktere, die in der ersten und/oder den weiteren Nächten aktiv sind, wachen in einer festen Reihenfolge auf. Die Zahlen in den grünen Kästchen stehen für die Reihenfolge, in der diese Spieler in der ersten Nacht geweckt werden; die Zahlen in den gelben Kästchen zeigen an, in welcher Reihenfolge diese Charaktere in den weiteren Nächten aufwachen.

# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## BARON

Du hast einen wichtigen Teil deiner Aufgabe bereits alleine durch deine Anwesenheit erfüllt: Statt der üblichen Anzahl an **Bürgern** und **Außenseitern** befinden sich zwei zusätzliche **Außenseiter** im Spiel. Diese Information ist für die **GUTE** Seite zwar leicht herauszufinden – der Schaden ist dennoch bereits angerichtet. Was du jetzt noch zu tun hast? Am besten möglichst lange unverdächtig bleiben und deinem **Dämon** im Notfall zur Seite stehen! Sei bereit, vielleicht sogar selber seine Rolle zu übernehmen, falls die Luft für ihn allzu dünn werden sollte.

## BIBLIOTHEKAR **4** / DETEKTIV **5** / KOCH **6** / WASCHWEIB **3**

Nichts gegen dich persönlich, aber du bist entbehrlich. Deine Informationen erhältst du in der ersten Nacht – und dann nie wieder. Was aber gleichzeitig bedeutet, dass dir niemand meuchelnderweise etwas wegnehmen kann. Es kann durchaus sinnvoll sein, dich während der ersten Tage ohne große Gegenwehr hinrichten zu lassen (siehe auch «**Jungfrau**») – dadurch fassen die anderen **GUTEN** Spieler hoffentlich Vertrauen in dich. Auch wenn du tot bist, darfst du dein Wissen uneingeschränkt mit anderen teilen und quasi zur Informationsdrehscheibe der Stadt werden. Überleg dir, ob eine öffentliche Bekanntgabe deines Wissens Sinn macht, oder ob du es nur in Privatgesprächen gezielt weitergeben solltest. Dein größtes Problem: Falls du in der ersten Nacht vergiftet wurdest oder in Wahrheit der **Trunkenbold** bist, sind deine Informationen nicht nur wertlos, sondern sogar schädlich für die weitere Deduktionsarbeit.

## BÜRGERMEISTER

Dank deiner Anwesenheit verfügt die **GUTE** Seite über eine zusätzliche Siegbedingung! Wow! Aber bilde dir darauf bitte nicht zu viel ein – ähnlich wie der **Soldat** kämpfst auch du mit dem Umstand, dass sich **Dämonen** gern als dein Charakter ausgeben. Ein **Bürgermeister**-Sieg ist eine sehr seltene Sache und braucht viel Fingerspitzengefühl, beziehungsweise Zungenfertigkeit – umso stolzer darfst du sein, falls du deine Stadt auf diese Art von der Dämonenplage befreien kannst.

## BUTLER **9** **10**

Leider gibt es zu deiner Rolle – typisch für **Außenseiter** – nicht viel Gutes zu sagen. Du bist nicht wirklich besonders schädlich für die **GUTE** Seite, aber eben auch nicht hilfreich. Ungünstig ist, wenn du unbekannterweise einen **BÖSEN** Spieler als Dienstherrn auswählst, und dann bei Abstimmungen entsprechend eingeschränkt bist.

## DÄMONENJÄGER

Vor dir fürchtet sich der **Dämon** ganz besonders – ein Schuss, ein Treffer, und die Partie ist für ihn möglicherweise bereits verloren. Entsprechend gefährlich lebst du, wenn zu viele Leute deine Rolle erfahren. Warte nicht zu lange, um deine Fähigkeit zu nutzen – ein Fehlschuss, der immerhin dein Ziel als «Nicht-Dämon» bestätigt, ist um ein Vielfaches hilfreicher als ein **Dämonenjäger**, der mit vollem Magazin als Dämonenfutter zu Grabe getragen wird.

## EINSIEDLER

Eigentlich bist du ja ein völlig harmloser **Einsiedler**, aber leider liegt es in der Hand des Erzählers, dich gegenüber anderen Charakterfähigkeiten als **BÖSE** erscheinen zu lassen – oder auch nicht. Und dieser letzte Teil ist besonders ärgerlich. Stell dir beispielsweise vor, die **Wahrsagerin** wählt dich und einen anderen Spieler und erfährt, dass einer von euch der **Dämon** sei. Ist deine Eigenschaft der Grund? Oder ist der andere Spieler wirklich der **Dämon**? Im schlimmsten Fall kannst du für ein ziemliches Informationschaos verantwortlich sein, welches das **GUTE** Team über mehrere Tage beschäftigt.

Reihenfolge  
Erste Nacht

Reihenfolge  
Weitere Nächte

# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## EMPATH 7 8

Du hast eine der **GUTEN** Rollen mit dem größten Informationsgewinn erhalten. Sie bewirkt aber auch, dass du ein großes Interesse daran hast, das Ableben deiner Nachbarn zu fördern, denn erst nach deren Tod erweitern sich deine Informationen auf die neuen Nachbarn. Da gilt es, die richtige Balance zu finden und es, bei aller Empathie, nicht zu übertreiben...

## GIFTMISCHER 1 1

Nacht für Nacht verursachst du Chaos und Falschinformationen – vorausgesetzt, du vergiftest die richtigen Personen. Und es gibt so viele potentielle Ziele: Mächtige Info-Rollen liegen auf der Hand, aber auch gezielt fehlschlagende Einmalfähigkeiten können den **GUTEN** empfindliche Tiefschläge versetzen. Finde heraus, bei wem es sich lohnt zuzuschlagen – aber stelle sicher, dass du nicht dasselbe Opfer wählst wie dein **Dämon**!

## HEILIGE

...r Bimbam! Du bist eine ständige Bedrohung für die **GUTEN**. Wenn dich doch nur der **Dämon** zur Strecke bringen würde, um die Gefahr zu bannen! Aber das wird er natürlich nicht tun, wenn er weiß, wer du bist. Da hilft nur das Streuen von falschen Informationen – bei allem, was dir heilig ist.

## IMP 5

Sei kreativ und stifte Verwirrung! So könntest du beispielsweise eines Nachts einen bereits toten Spieler erneut angreifen: Nach der morgendlichen Meldung des Erzählers, dass niemand gestorben ist, erklärst du, dass du als **Mönch** offenbar einen guten Job abgeliefert hast (was natürlich nur klappt, wenn du weißt, dass kein echter **Mönch** im Spiel ist). Wenn alle Stricke reißen, kannst du dich nachts auch selbst töten – deine Rolle wird dann vom Erzähler auf einen noch lebenden **Schergen** übertragen. Du bleibst in diesem Fall natürlich **BÖSE** und gewinnst weiterhin mit deinem Team, stehst als vermeintliches Dämonenopfer aber hoffentlich nicht mehr ganz so arg unter Verdacht.

## JUNGFRAU

Deine Fähigkeit hört sich zunächst einmal ganz furchtbar für die **GUTEN** an, aber glaube mir: Das täuscht gewaltig. Dich am ersten Tag öffentlich als Jungfrau zu outen, ist manchmal gar nicht so verkehrt. An diesem Tag besteht die größte Wahrscheinlichkeit, dass du nicht bereits vergiftet wurdest. Wenn es dir gelingt, einen **Bürger** (möglichst einen, der keine weiteren Informationen mehr erhält) zu überzeugen, dich für eine Hinrichtung zu nominieren, wird dieser sofort selbst hingerichtet – was nicht nur dich ohne jeden Zweifel als **Jungfrau** bestätigt, sondern auch den Nominierenden als **Bürger**. Zwei **GUTE** Spieler bereits am ersten Tag sicher erkannt zu haben, ist definitiv kein schlechter Anfang!

## MÖNCH 2

Du kannst nicht nur dem **Dämon** so richtig ins Handwerk pfuschen, sondern wirst auch im Verlauf einer Partie immer stärker, weil es mit immer weniger lebenden Spielern immer wahrscheinlicher wird, dass du das zukünftige Opfer des **Dämons** schützt. Erst mal unterzutauchen und nicht zu viel preisgeben ist keine schlechte Wahl, wenn du nicht vorzeitig selbst den Atem des **Dämons** spüren willst. Aber andererseits machen sich allzu zurückhaltende Spieler auch verdächtig...

Es könnte sinnvoll sein, dich früh jemandem anzuvertrauen, vielleicht euch sogar abzusprechen, dass ihr euch öffentlich als der jeweils andere Charakter ausgibt. Wenn du dabei auf den **Rabenhüter** triffst, wäre das sozusagen der Jackpot und eine üble Falle für das **BÖSE** Team. Aber wem kann man in dieser Stadt schon trauen...?

Reihenfolge  
Erste Nacht

Reihenfolge  
Weitere Nächte

# TIPPS & TRICKS FÜR DEN EINSTIEG

## RABENHÜTER 6

Du beginnst die Partie ohne jegliche Information – und bist dennoch hochgefährlich für die **BÖSEN**. Doch deine Fähigkeit wirkt nur, wenn du nachts vom **Dämon** gemeuchelt wirst. Je später das passiert, desto besser... doch wenn der **Dämon** von deiner Rolle erfährt, wird er dich in Ruhe lassen! Es könnte daher hilfreich sein, dich – insbesondere gegenüber verdächtigen Mitspielern – als ein für den **Dämon** gefährlicher Charakter wie die **Wahrsagerin** oder der **Dämonenjäger** auszugeben. Falls dein Plan aufgeht und du tatsächlich nachts stirbst, überlege gut, welchen Spieler du prüfen möchtest... wenn er **GUT** ist, lohnt es sich meist, dich ihm gegenüber (oder sogar der ganzen Gruppe) zu erkennen zu geben.

## SCHARLACHROTE FRAU 4

Wie alle **Schergen** solltest du dich irgendwann darum bemühen, von deinem **Dämon** eine gute Bluff-Rolle zu erhalten – aber mach dich dabei nicht verdächtig! Ansonsten sitzt du in der Warteposition – bereit, als Lebensversicherung für dein Team die Rolle des **Dämons** zu übernehmen. Das macht aber nur dann Sinn, wenn du zu diesem Zeitpunkt selbst noch weitgehend unverdächtig bist. Gib dir Mühe!

## SOLDAT

Der **Dämon** kann dir nichts anhaben. Das ist schön. Weniger schön ist, dass deine Rolle auch gern von **Dämonen** als Bluff missbraucht wird, um ihr fortwährendes Überleben zu erklären. Hüte dich also vor dem täglich wütenden Hinrichtungs-Mob, der im Zweifelsfall oft prophylaktisch zur Lynchjustiz greift.

## SPION 2 3

Als Spion kennst du die Charaktere aller Spieler! Das bedeutet einerseits, dass du selber keine Bluff-Rollen benötigst, andererseits solltest du dein Wissen aber bald mit dem **Dämon** teilen, damit dieser gezielt ans Werk gehen kann. Deine zweite Fähigkeit bewirkt, dass du auch mal untertauchen und anderen Spielern als **Bürger** oder **Außenseiter** erscheinen kannst – sogar ein **empathischer** Nachbar oder ein übereifriger **Rabenhüter** muss also für dich noch kein Grund zur Verzweiflung sein.

## TOTENGRÄBER 7

Deine Rolle hat den Effekt, der in vielen Spielen dieser Art sonst eigentlich selbstverständlich und eine allgemeine Information ist. Natürlich ist es enorm hilfreich zu erfahren, wen ihr da gerade hingerichtet habt. Vielleicht ja sogar einen **Schergen**? Das entsprechende Wissen würde die weitere Aufgabe für das **GUTE** Team sehr erleichtern!

## TRUNKENBOLD

Falls du zu Spielbeginn erfahren hast, dass du dieser Charakter bist, hat der Erzähler einen Fehler gemacht: Als **Trunkenbold** glaubst du, ein **Bürger** zu sein – zumindest bis du irgendwann bemerkst, dass alle deine Aktionen schiefgehen beziehungsweise die Informationen, die du vom Erzähler erhältst, völliger Quark sind. In diesem Fall ist es oft am besten, wenn du deine Vermutung öffentlich äußerst, damit deine **Verbündeten** den mangelnden Nutzen deiner früheren Gesprächsbeiträge realistisch einschätzen können.

## WAHRSAGERIN 8 9

Du hast eine der **GUTEN** Rollen mit dem größten Informationsgewinn erhalten. Das Problem: Deine Kristallkugel ist etwas beschlagen und dir erscheint ein bestimmter, eigentlich **GUTER** Spieler ebenfalls als **Dämon**. Verlass dich also nicht vorschnell auf deine Informationen! Erschwerend kommt hinzu, dass du ein beliebtes Ziel für das **BÖSE** Team bist, wenn du allzu freizügig mit deinem Wissen umgehst.

Reihenfolge  
Erste Nacht

Reihenfolge  
Weitere Nächte

