

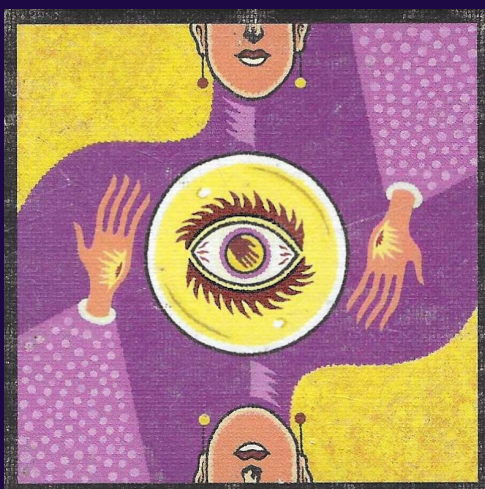
Werwolf - Dorf



Dorfbewohner: Der Dorfbewohner erwacht an jedem Tag mit dem Dorf und hat keine besonderen Fähigkeiten.



Jäger: Der Jäger kann bei seinem Tod noch eine weitere Person mit seinem Gewehr töten.



Seherin: Jede Nacht erwacht die Seherin und darf sich eine Person aussuchen, bei der sie erfährt, ob diese Person ein Werwolf ist oder nicht.

Werwolf - Dorf



Amor: Er erwacht in der ersten Nacht und verschießt zwei Pfeile der Liebe. Das Liebespaar kann, wenn niemand anderes (außer ggf. Amor) mehr lebt, auch alleine gewinnen. Der Liebesbute siegt entweder mit dem Dorf oder dem Liebespaar.



Hexe: Sie kann einmal pro Spiel einen Spieler vor dem Tode bewahren und einmal jemanden töten. Die Tränke müssen nicht in der selben Nacht verwendet werden.



Blinzelmädchen: Während die Werwolf ihr Unwesen treiben, erwacht es und darf heimlich luschern. Es ist aber Vorsicht geboten: Das Blinzelmädchen darf sich weder erwischen lassen noch darf es sich als Werwolf ausgeben.

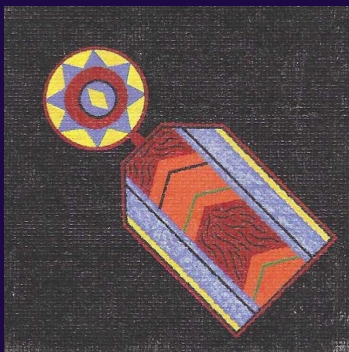
Werwolf - Dorf



Rote Dame: Sie sucht sich jede Nacht eine Person aus, bei der sie eine Nacht verbringt. Wenn sie selbst angegriffen wird, passiert ihr nichts. Wenn wiederum der Gastgeber attackiert wird, betrifft der Angriff beide.



Fuchs: Darf in jeder Nacht eine Person aussuchen. Er erfährt anschließend, ob einer der beiden Nachbarn oder das Ziel selbst ein Werwolf ist.



Oberhaupt: Das Oberhaupt wird in den Morgenstunden des ersten Tages gewählt. Wenn es zu einer Pattsituation kommt, hat das Oberhaupt die entscheidende Stimme.

Werwolf - Werwölfe



Werwolf: Ein einfacher Werwolf darf mit den anderen Werwölfen bei Nacht über ein Opfer entscheiden.

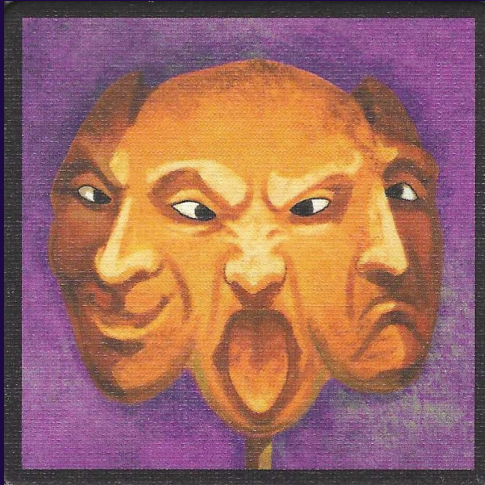


Wolfshund: Er darf in der ersten Nacht entscheiden, ob er als zahmer Hund im Dorf leben möchte oder als Werwolf sein Unwesen treiben möchte.



Wildes Kind: Es sucht sich in der ersten Nacht ein Vorbild aus. Wenn dieses Vorbild stirbt, wird das Kind so wütend und traurig, dass es in den Wald rennt und sich verirrt. Fortan tötet und lebt es mit den Werwölfen.

Werwolf - Solo



Gaukler: Sein einziges Ziel ist der Tod. Er spielt dem Dorf etwas vor und versucht von ihm bei der täglichen Abstimmung getötet zu werden. Wenn er durch die Pranken der Werwölfe oder eine andere Fähigkeit stirbt, verliert er.



Brandstifter: Zwei-Nächte-Zyklus:

In der ersten Nacht deponiert der Feuerteufel ein Fass voller Benzin bei einer anderen Person.

In der zweiten Nacht darf er dieses entweder entzünden oder umstellen.