

# Trouble Brewing

## Dorfbewohner

Washerwoman (Waschfrau):	Du erfährst bei Spielbeginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Dorfbewohner ist.
Librarian (Bibliothekar):	Du erfährst bei Spielbeginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Fremder ist (oder dass keine im Spiel sind).
Investigator (Ermittler):	Du erfährst bei Spielbeginn, dass 1 von 2 Spielern ein bestimmter Scherge ist.
Chef (Koch):	Du erfährst bei Spielbeginn, wie viele Paare böser Spieler neben einander sitzen.
Empath:	Jede Nacht: Du erfährst, wie viele deiner lebenden Nachbarn böse sind.
Fortune Teller (Wahrsager):	Jede Nacht: Wähle 2 Spieler; du erfährst, ob einer davon ein Dämon ist. Es gibt 1 guten Spieler, der dir als Dämon erscheint.
Undertaker (Totengräber):	Jede Nacht*: Du erfährst, welche Rolle heute exekutiert wurde.
Monk (Mönch):	Jede Nacht*: Wähle einen Spieler. Er ist für diese Nacht sicher vor dem Dämon.
Ravenkeeper (Rabenhüter):	Wenn du in der Nacht stirbst, wirst du geweckt um einen Spieler zu wählen. Du erfährst dessen Rolle.
Virgin (Jungfrau):	Wenn du erstmals für eine Exekution nominiert wirst, wird der Nominierende sofort exekutiert, falls es sich um einen Dorfbewohner handelt.
Slayer (Dämonenjäger):	Einmalig: Wähle tagsüber öffentlich einen Spieler. Falls es sich um den Dämon handelt, stirbt er.
Soldat (Soldier):	Du bist sicher vor dem Dämon.
Mayor (Bürgermeister):	Wenn nur noch 3 Spieler leben und niemand exekutiert wird, gewinnt deine Seite. Falls du in der Nacht sterben würdest, kann ein anderer Spieler an deiner Stelle sterben.

## Fremde

Butler:	Jede Nacht: wähle einen Spieler (nicht dich selber). Du darfst morgen nur "Ja" stimmen, wenn er auch "Ja" stimmt.
Drunk (Betrunkener):	Du weißt nicht, dass du der Betrunkene bist. Du meinst, du wärst ein Dorfbewohner, aber deine Fähigkeit versagt.
Recluse (Einsiedler):	Du erscheinst anderen Spielern möglicherweise als böse und als bestimmter Scherge oder Dämon – sogar, wenn du tot bist.
Saint (Heiliger):	Wenn du exekutiert wirst, verliert deine Seite.

## Schergen

Poisoner (Giftmischer):	Jede Nacht: Wähle einen Spieler; seine Fähigkeit versagt diese Nacht und morgen tagsüber.
Spion (Spy):	Jede Nacht: Du darfst dir das Buch des Spielleiters ansehen. Du erscheinst möglicherweise als gute Rolle und als bestimmter Dorfbewohner oder Fremder, auch wenn du tot bist.
Scarlet Woman (Rote Dame):	Wenn noch 5 oder mehr Spieler (ohne Reisende) am Leben sind und der Dämon stirbt, wirst Du zum neuen Dämon.
Baron:	Es sind mehr Fremde im Spiel [+2 Fremde].

## Dämon

Kobold (Imp):	Jede Nacht*: Wähle einen Spieler: Er stirbt. Wenn du dich auf diese Weise selber umbringst, wird einer deiner Schergen zum neuen Kobold.
---------------	--

\*nicht in Nacht 0