

# Spilleitervorlage – eine Übersicht über die Charaktere im Spiel für den Spielleiter

Im Spiel	Charakter im Spiel	Spielername	Aufwachen	Bedeutung
<b>Im Grundspiel</b>				
	<b>Belagerer</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wachen einmal in der Nacht auf und suchen sich ein Opfer.</li> </ul>
	<b>Stadtbewohner</b>		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möchte die Stadt vor den Belagerern beschützen.</li> </ul>
	<b>Bischof Ulrich</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jede Nacht kann er die Identität (Charakter) eines Spielers erfahren.</li> </ul>
	<b>Ulriehskreuz</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Besitzer des Kreuzes ist am Tag und in der Nacht geschützt. Es wird jede Nacht weitergegeben.</li> </ul>
	<b>Bürgermeister</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Seine Stimme bei der Abstimmung am Tag zählt doppelt</li> <li>1. Möglichkeit: Bürgermeister als Charakter, Karte wird verteilt</li> <li>2. Möglichkeit: Bürgermeister als zusätzliches Amt, wird von allen Mitspielern gewählt, muss beim Tod wiedergewählt werden</li> </ul>
<b>Belagerer</b>				
	<b>Perehtold</b>		zweimal jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus.</li> <li>Wacht jede Nacht noch einmal zusätzlich auf und sucht den Bischof (angezeigt mit „Daumen hoch/runter“).</li> </ul>
	<b>Bulesú</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus.</li> <li>Gewinnt auch allein, wenn er alle überlebt.</li> </ul>
	<b>Liudolf</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus.</li> <li>Hat doppeltes Stimmrecht bei der Auswahl des Opfers.</li> </ul>
	<b>Sur</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus.</li> <li>Wird er getötet, dürfen die Belagerer in der nächsten Nacht zwei Opfer auswählen. Er kann sich in Absprache mit den Belagerern opfern (Belagerer töten dann zwei weitere Spieler).</li> </ul>
	<b>Überläufer</b>		zweimal jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann einmal im Spiel einen anderen Mitspieler zu einem Belagerer machen. Spielt dann nur für die Belagerer.</li> </ul>
	<b>Lehel</b>		erste Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sieht in der ersten Nacht, wer die Belagerer sind.</li> <li></li> </ul>
<b>Stadtbewohner (helfend)</b>				
	<b>Begnadete Äbtissin</b>		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erfährt, ob ein Spieler eine besondere Fähigkeit hat (vorher klären!).</li> </ul>

Leibwächter		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beschützt jede Nacht einen Spieler (nie zweimal hintereinander denselben).</li> <li>1. Alternative: Jeder Spieler darf im gesamten Spiel nur ein einziges Mal beschützt werden.</li> <li>2. Alternative: Der geschützte Spieler kann während des Tages nicht getötet werden.</li> </ul>
Nonne		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beschützt jede Nacht (nie zweimal hintereinander) denselben Spieler.</li> </ul>
Spion		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeigt auf einen Spieler und erfährt, ob dieser „gut“ oder „böse“ ist (durch Daumenzeichen „hoch“ oder „runter“).</li> </ul>
Dietspald von Dillingen		jede Nacht nach Ulrichs Tod	<ul style="list-style-type: none"> <li>Übernimmt das Amt des Bischofs Ulrichs kommissarisch, wenn dieser getötet wird.</li> </ul>
Medicus / Apotheker		jede Nacht 1 x heilen 1 x töten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann einmal pro Spiel einen Spieler vor dem Tod retten.</li> <li>Kann zusätzlich einmal pro Spiel einen Spieler seiner Wahl töten.</li> </ul>
Kräuterweibele		jede Nacht 1 x Heiltrank 1 x Todestrank	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann einmal pro Spiel einen Spieler vor dem Tod retten (Heiltrank).</li> <li>Kann zusätzlich einmal pro Spiel einen Spieler seiner Wahl töten (Todestrank).</li> </ul>
Priester		jede Nacht 1 x Aktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeigt einmal im Spiel auf einen Mitspieler, falls es sich um einen Belagerer handelt, stirbt dieser.</li> </ul>
Türmer		jede Nacht 1vx Aktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einmal pro Spiel darf er auf einen Spieler zeigen um zu wissen, ob dieser oder seine beiden Nachbarn ein Belagerer ist.</li> </ul>
Herzog Burchard - Heerführer der Schwaben		jede Nacht 1 x Aktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einmal pro Spiel kann er herausfinden, ob zumindest einer von drei aufeinanderfolgenden Spielern ein Belagerer ist.</li> </ul>
Legio Regia		erste Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Spieler erkennen sich in der ersten Nacht.</li> <li>Können zusammen einmal einen Belagerer zusätzlich nominieren. Liegen sie richtig, stirbt der Belagerer sofort, liegen sie falsch, stirbt derjenige, der den Vorschlag eingebracht hat.</li> </ul>
Herzog Heinrich von Bayern		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wird er von Belagerern angegriffen, stirbt er und mit ihm auch der Belagerer, der dem Herzog links am nächsten saß. Dies wird nach der Nacht bekannt gegeben.</li> </ul>
König Otto I		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Moment des Todes kann er einen anderen Spieler mit in den Tod reißen.</li> </ul>
Pestkranker		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Töten die Belagerer den Pestkranken, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen. (Bei verdeckten Charakteren: Das nächste Opfer, stirbt nicht!)</li> </ul>

	Harter Bursche		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wird er von den Belagerern getötet stirbt er eine Nacht später.</li> </ul>
	Prinz		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wir er verurteilt, wird seine Rolle offenbart. Dann wird er nicht getötet (nur beim ersten Mal).</li> </ul>
	Mordlustiger		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er argumentiert immer für Mord.</li> </ul>
	Pazifist		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er argumentiert immer gegen Mord.</li> </ul>
	Märtyrer		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Märtyrer kann sich anstelle jedes Spielers direkt nach der Abstimmung opfern</li> <li>„Ihr habt euch entschieden, diesen Spieler zu töten. Möchte sich der Märtyrer anstelle dieses Spielers opfern?“</li> </ul>
<b>Stadtbewohner (erschwerend)</b>				
	Stadtratsch'n		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belegt einen Spieler mit einem üblen Gerücht. Dieser nimmt nicht an der Diskussion und den Abstimmungen teil (er darf auch nicht das Opfer der Abstimmung sein).</li> <li>Sie darf das Gerücht nicht auf sich selbst sprechen.</li> </ul>
	Kerkermeister		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wählt einen Spieler, der am kommenden Tag schweigen muss.</li> <li>Schweigender darf auch als Opfer ausgewählt werden, aber keine Verteidigung vorbringen.</li> <li>Kerkermeister kann auch sich selbst als Schweigender wählen.</li> </ul>
	Unruhestifterin		jede Nacht 1 x Aktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>„<b>Möchte die Unruhestifterin die Stadt ein wenig aufmischen?</b>“</li> <li>Sie kann einmal im Spiel Nachts anzeigen, dass es am nächsten Tag zwei Hinrichtungen geben wird.</li> </ul>
	Herzog Konrad der Rote		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Er stirbt im Laufe des Kampfes, und zwar in der X. Nacht (X = Anzahl der Belagerer plus 1).</li> <li>Stirbt ein Belagerer während des Spiels, lebt der Herzog kürzer, als gedacht.</li> </ul>
	Ergebene Magd		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbunden mit Dietpald von Dillingen</li> <li>Stirbt er, stirbt auch sie</li> </ul>
	Trunkenbold		in Nacht 3, dann je nach Charakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bis zur 3. Nacht Stadtbewohner</li> <li>Bekommt in der 3. Nacht neuen Charakter</li> </ul>
	Sündenbock		nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Patt-Situation in einer Abstimmung opfert er sich und scheidet aus</li> </ul>
<b>Dritte Gruppe</b>				
	Reiterkrieger		jede Nacht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sie wählen ein Opfer (zusätzlich zum Opfer der Belagerer), das Opfer stirbt aber erst, nachdem eine Nominierung stattgefunden hat, am Tag.</li> <li>Die Reiterkrieger können nicht von Belagerern getötet werden.</li> </ul>