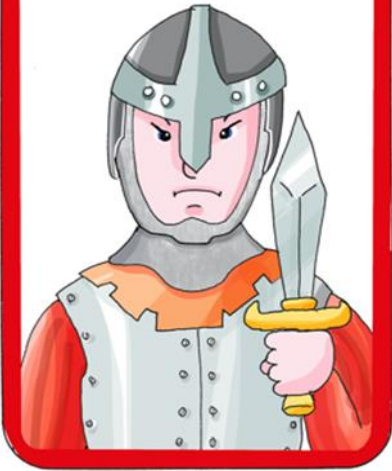


Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Belagerer



Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Perchtold



Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus. Er wacht jede Nacht zusätzlich auf und sucht den Bischof.

Bulcsú



Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus. Er gewinnt auch allein, wenn er alle überlebt.

Liudolf



Er wählt zusammen mit den Belagerern das Opfer aus. Er hat doppeltes Stimmrecht bei der Auswahl des Opfers.

Lehel



Er sieht in der ersten Nacht, wer die Belagerer sind.

Sur



Er wählt mit den Belagerern das Opfer aus. Wird er getötet, dürfen die Belagerer in der nächsten Nacht zwei Opfer auswählen.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Überläufer



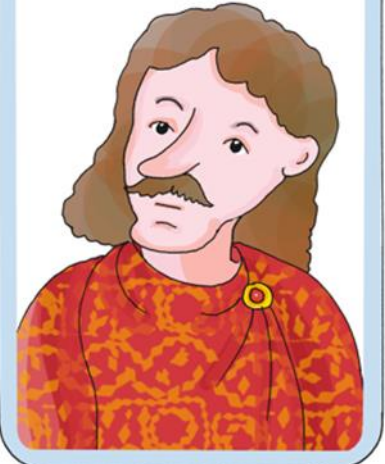
Er kann einmal im Spiel einen anderen Mitspieler zu einem Belagerer machen. Er spielt dann nur für die Belagerer.

Reiterkrieger



Sie wählen ein zusätzliches Opfer, dieses stirbt am Tag. Die Reiterkrieger können nicht von Belagerern getötet werden.

Dietpald von Dillingen



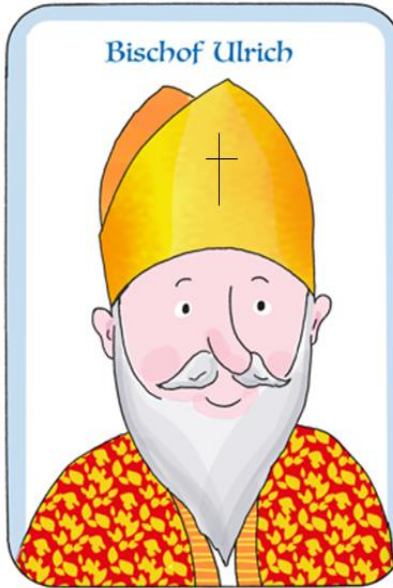
Er übernimmt das Amt des Bischofs Ulrich kommissarisch, wenn dieser getötet wird.

Stadtbewohner



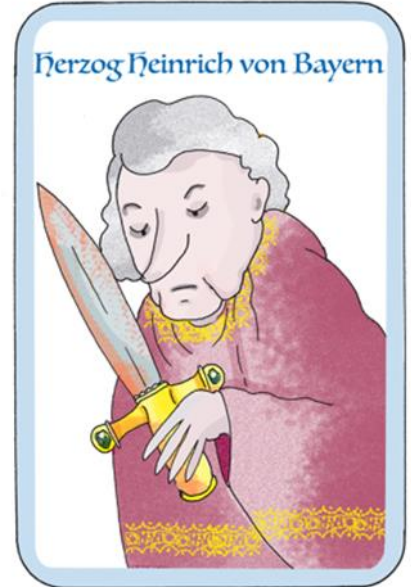
Er möchte die Stadt vor den Belagerern beschützen.

Bischof Ulrich



Jede Nacht kann er die Identität (den Charakter) eines Spielers erfahren.

Herzog Heinrich von Bayern



Wird er von Belagerern angegriffen, stirbt er und mit ihm auch der Belagerer, der dem Herzog links am nächsten sitzt.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren



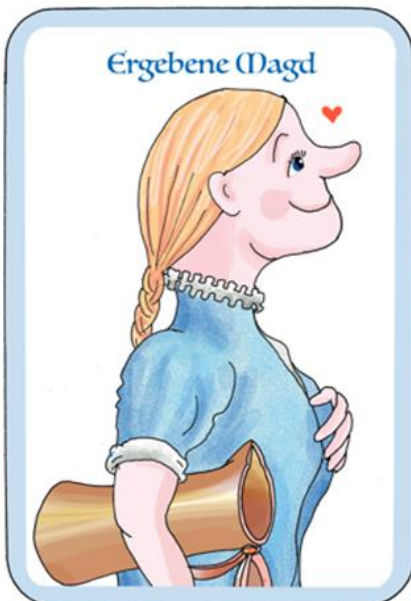
Im Moment des Todes kann er einen anderen Spieler mit in den Tod reißen.



Er kann I_x pro Spiel herausfinden, ob einer von drei aufeinander-folgenden Spielern ein Belagerer ist.



Er stirbt im Laufe des Kampfes, und zwar in der X . Nacht ($X = \text{Anzahl der Belagerer plus } 1$).



Sie ist verbunden mit Dietpald von Dillingen. Stirbt er, stirbt auch sie.



Sie belegt einen Spieler oder sich mit einem üblen Gerücht. Dieser darf nicht an der Diskussion und den Abstimmungen teilnehmen.

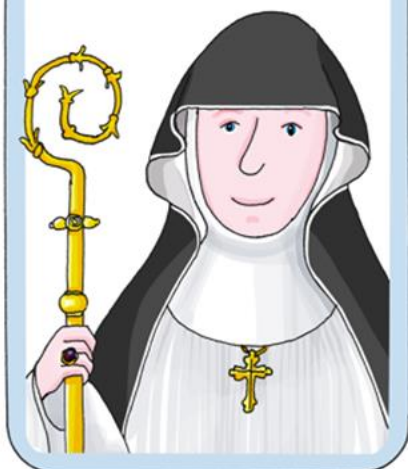


Er wählt einen Spieler, der am kommenden Tag schweigen muss. Er kann auch sich selbst als Schweigender wählen.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Begnadete Äbtissin



Sie erfährt, ob ein Spieler eine besondere Fähigkeit hat.

Harter Bursche



Wird er von den Belagern getötet, stirbt er eine Nacht später.

Spion(in)



Er (Sie) zeigt auf einen Spieler und erfährt, ob dieser „gut“ oder „böse“ ist.

Kräuterweible



Es kann 1x pro Spiel einen Spieler vor dem Tod retten.
Es kann zusätzlich 1x pro Spiel einen Spieler seiner Wahl töten.

Leibwächter



Er beschützt jede Nacht einen anderen Spieler (Alternativen sind möglich).

Die Nonne



Sie beschützt jede Nacht einen anderen Spieler.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Trunkenbold



Er ist bis zur 3. Nacht Stadtbewohner. In der 3. Nacht bekommt er einen neuen Charakter.

Sündenbock



Bei einer Patt-Situation in einer Abstimmung opfert er sich und scheidet aus.

Märtyrer



Er kann sich anstelle jedes Spielers direkt nach der Abstimmung opfern.

Pestkranker



Töten die Belagerer den Pestkranken, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen.

Priester



Er zeigt einmal im Spiel auf einen Mitspieler; falls es sich um einen Belagerer handelt, stirbt dieser.

Mordlustiger



Er argumentiert immer für Mord.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Pazifist



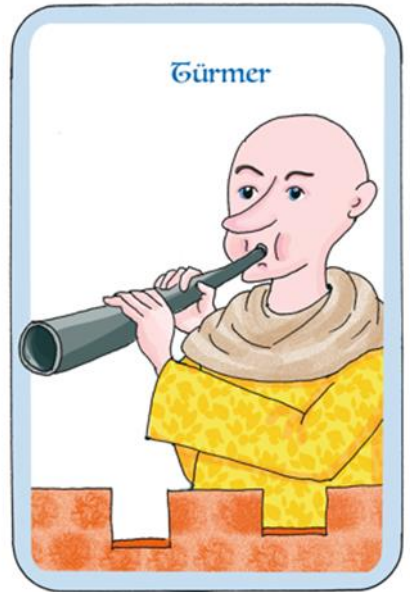
Er argumentiert immer gegen Mord.

Prinz



Wird er verurteilt, wird seine Rolle offenbart. Dann wird er nicht getötet (nur beim 1. Mal).

Türmer



1x pro Spiel darf er auf einen Spieler zeigen, um zu wissen, ob dieser oder seine beiden Nachbarn Belagerer sind.

Medicus/Apotheker



Er kann 1x pro Spiel einen Spieler vor dem Tod retten. Er kann zusätzlich 1x pro Spiel einen Spieler seiner Wahl töten.

Unruhestifterin



Sie kann einmal im Spiel nachts anzeigen, dass es am nächsten Tag zwei Hinrichtungen geben wird.

Legio Regia



Sie kann zusammen 1x einen Belagerer zusätzlich nominieren. Stimmt es, stirbt er sofort, wenn nicht, stirbt derjenige, der den Vorschlag eingebracht hat.



Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Bürgermeister



Seine Stimme bei der
Abstimmung am Tag zählt
doppelt.

Ulrichskreuz

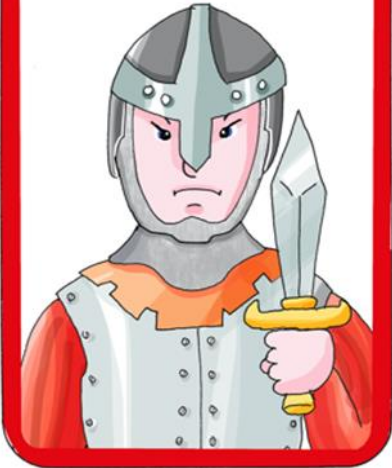


Der Besitzer des Kreuzes ist am
Tag und in der Nacht
geschützt. Es wird jede Nacht
weitergegeben.



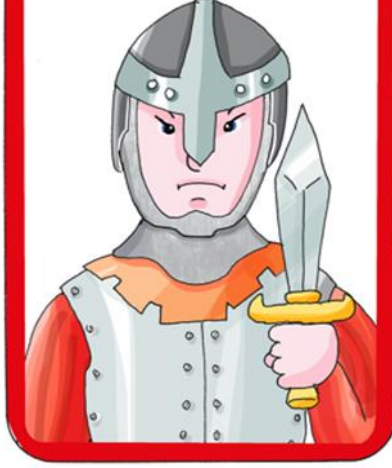
Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Belagerer



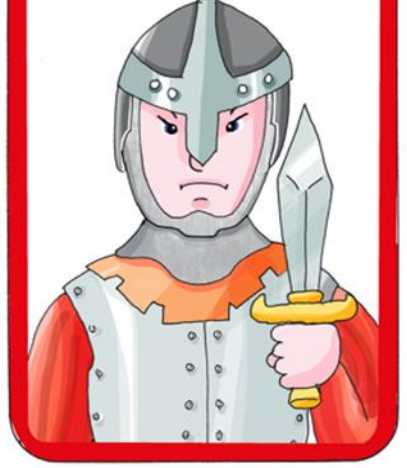
Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Belagerer



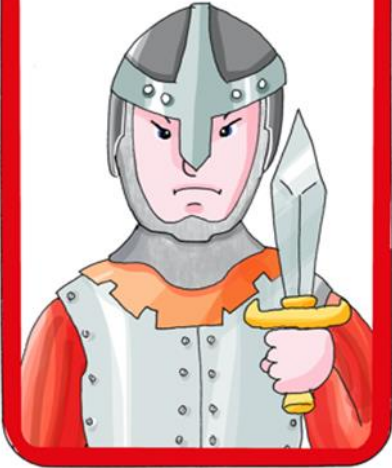
Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Belagerer



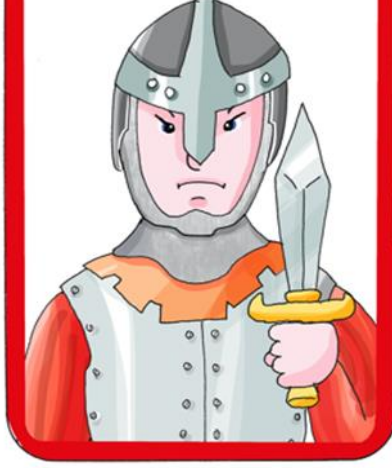
Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Belagerer



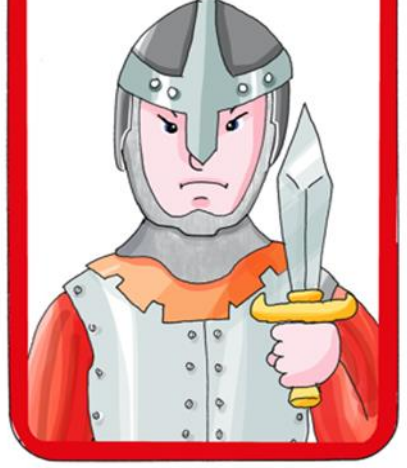
Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Belagerer



Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Belagerer



Er wacht einmal in der Nacht auf und sucht sich ein Opfer.

Charakterkarten – Druckvorlage mit Kommentaren

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

Stadtbewohner



Er möchte die Stadt vor den Belagern beschützen.

