

Vollmond Patch

Patchnotes 2.9

Probleme der letzten Patches:

Es sind sehr viele Informationsrollen im Spiel, was es enorm schwierig macht eine andere Rolle vorzutäuschen.

Einige Rollen fühlen sich zu schwach an, oder machen keinen Spaß zu spielen, oder dagegen zu spielen.

Die Nächte sind noch immer sehr lange.

Lösungsansätze:

Informationsrollen schwächen oder entfernen.

Schwache Rollen verändern oder entfernen.

Rollen, die wenig Mehrwert bringen, aber viel Nachtzeit in Anspruch nehmen entfernen.

Entfernte Karten:

Spurenleser

Geisterwolf

Orakel

Wirt

Dieb

Neuheiten:

Jede dritte Nacht ist Vollmond. Alphawolf, Wolfsmensch und Irrlichter haben in dieser Nacht besondere Fähigkeiten.

Reworks:

- | | | |
|---|---|--|
| 3 | 2 | Späher wird Bonusrolle, und sieht ob jemand tötend oder geschützt ist, aber nicht was von beidem. |
| 1 | 1 | Schamanin verliert alle Verschleierungseffekte und behält nur ihre Schutzfähigkeit. |
| 5 | 3 | Wolfsmensch bekommt Vollmondnacht angeboten zum Werwolf zu werden. |
| 4 | 2 | Analytiker wird nun von Mäntel verwirrt. |
| 3 | 1 | Der erste Schattenpriester ist in der ersten Nacht geschützt. Wenn die Schattenpriester darauf verzichten ein Opfer zu erwecken, sind in der nächsten Nacht alle Schattenpriester geschützt. |
| 0 | 0 | Priester kann nicht mehr für Reine Seelen bürgen. Und kommt aus dem Spiel, sobald zwei oder mehr Reine Seelen verteilt wurden. |
| 2 | 3 | Tarnumhang verliert seine Information und bekommt dafür einen einmaligen Schutz. |
| 3 | 3 | Schutz von Wolfspelz und Vampirumhang schützt nur mehr vor erstem Angriff. |
| 5 | 2 | Blutwolf wählt in der ersten Nacht einen Spieler und bekommt seine Schutzbrechende Fähigkeit, sobald dieser Spieler stirbt. Der Spieler bekommt die Information, dass er markiert ist, und wenn er stirbt bekommen alle die Information. |
| 2 | 3 | In der Vollmondnacht sind flackernde Lichter geschützt. |
| 1 | 1 | Irrlicht erfährt nicht mehr, dass es das letzte ist. |
| 1 | 1 | Nachtfürst ist in der ersten Nacht nicht mehr geschützt. |