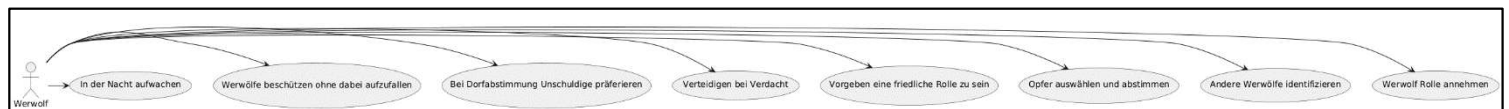


Werwolf Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Werwolf tötet
Ziel, Ergebnisse	Ziel des Werwolfs ist es, alle Dorfbewohner zu eliminieren, ohne selbst entdeckt oder eliminiert zu werden. Das Ergebnis des Prozesses ist die Tötung eines Dorfbewohners während der Nachtphase.
Akteure	Der Werwolf (Spieler mit der Rolle des Werwolfs) und die anderen Werwölfe, falls vorhanden. Die Dorfbewohner sind passive Akteure, die als Opfer ausgewählt werden können.
Voraussetzungen	Der Werwolf ist noch nicht eliminiert und es ist Nachtzeit im Spiel. Der Werwolf weiß, wer die anderen Werwölfe sind, falls mehrere existieren.
Auslösendes Ereignis	Beginn der Nachtphase: Der Erzähler ruft die Werwölfe auf, ein Opfer auszuwählen.
Nachbedingung bei Erfolg	Ein Dorfbewohner wird getötet, und das Spiel setzt sich am nächsten Tag fort, wobei die Werwölfe unerkant bleiben.
Nachbedingung bei Fehlschlag	Der Werwolf wird entdeckt oder eliminiert
Eingehende Daten	Informationen darüber, wer in der Nachtphase vom Werwolf getötet werden soll (Abstimmung unter den Werwölfen oder eigenständige Entscheidung).
Ausgehende Daten	Das Opfer wird dem Erzähler signalisiert und der betroffene Spieler (Dorfbewohner) wird eliminiert.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Werwolf erwacht mit den anderen Werwölfen (falls vorhanden). 2. Der Werwolf wählt ein Opfer aus den Dorfbewohnern aus. 3. Die Entscheidung wird dem Erzähler übermittelt. 4. Das Opfer wird eliminiert und in der nächsten Tagphase bekanntgegeben.

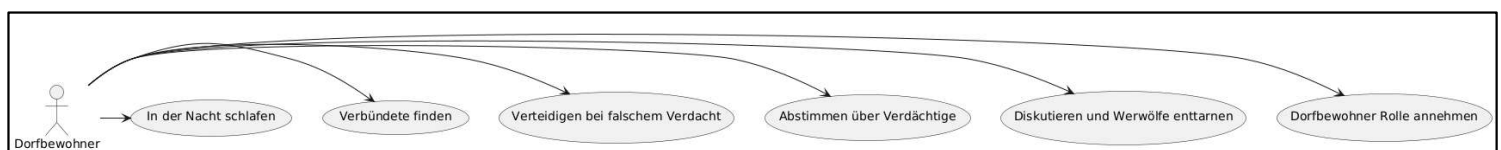
Erweiterungen	In einigen Spielvarianten hat der Werwolf zusätzliche Fähigkeiten (z. B. töten von anderen Werwölfen).
Alternativen	Wenn der Werwolf keinen Dorfbewohner eliminiert, bleibt das Spiel unverändert, und es könnte einen anderen strategischen Vorteil geben (z. B. Dorfbewohner durch Diskussionen verwirren).



Dorfbewohner Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Dorfbewohner überlebt
Ziel, Ergebnisse	Ziel des Dorfbewohners ist es, die Werwölfe zu entlarven und eliminieren zu lassen, während er selbst überlebt. Das Ergebnis des Prozesses ist die erfolgreiche Identifizierung und Eliminierung eines Werwolves durch Abstimmung.
Akteure	Dorfbewohner (der Spieler selbst), andere Dorfbewohner und Werwölfe. Die Spielleitung moderiert die Abstimmung.
Voraussetzungen	Die Nachtphase endet, und der Dorfbewohner lebt noch. Es ist Tagphase, und Diskussionen über die Identität der Werwölfe beginnen.
Auslösendes Ereignis	Der Tag beginnt: Der Erzähler informiert die Dorfbewohner über das Opfer der vergangenen Nacht. Anschließend beginnt die Diskussion und Abstimmung.
Nachbedingung bei Erfolg	Der Dorfbewohner hat erfolgreich zur Enttarnung und Eliminierung eines Werwolves beigetragen. Siegchancen erhöht.

Nachbedingung bei Fehlschlag	Der Dorfbewohner oder ein anderer unschuldiger Dorfbewohner wird fälschlicherweise eliminiert. Siegchancen verringert.
Eingehende Daten	Informationen aus den Diskussionen mit anderen Spielern, die auf das Verhalten der Spieler oder vergangene Entscheidungen basieren.
Ausgehende Daten	Der Dorfbewohner gibt seine Stimme in der Abstimmung ab und entscheidet so über die mögliche Eliminierung eines Werwolves oder unschuldigen Mitspielers.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Dorfbewohner erwacht nach der Nachtphase. 2. Es wird bekannt gegeben, ob jemand in der Nacht gestorben ist. 3. Der Dorfbewohner nimmt an Diskussionen teil, um Hinweise auf die Identität der Werwölfe zu finden. 4. Der Dorfbewohner stimmt ab, wer seiner Meinung nach ein Werwolf ist. 5. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, wird eliminiert.
Erweiterungen	In einigen Varianten des Spiels kann der Dorfbewohner zusätzliche Informationen durch andere Rollen (z. B. Seherin) erhalten, um bessere Entscheidungen zu treffen.
Alternativen	Der Dorfbewohner kann in der Nacht getötet werden oder fälschlicherweise verdächtigt und eliminiert werden, was die Dynamik des Spiels verändert.

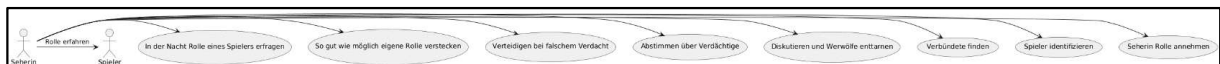


Seherin Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Seherin deckt Identitäten auf
Ziel, Ergebnisse	Ziel der Seherin ist es, in jeder Nachtphase die Identität eines Spielers zu überprüfen, um

	Hinweise auf die Werwölfe zu erhalten und diese Informationen in den Tagphasen geschickt zu nutzen. Das Ergebnis ist die Aufdeckung der wahren Identität eines Spielers.
Akteure	Seherin (die Spielerin mit der Rolle der Seherin), andere Spieler (Dorfbewohner und Werwölfe), der Erzähler moderiert den Ablauf.
Voraussetzungen	Die Seherin ist noch im Spiel und hat die Nachtphase überlebt.
Auslösendes Ereignis	Beginn der Nachtphase: Die Spielleitung fordert die Seherin auf, einen Spieler auszuwählen, dessen Identität sie erfahren möchte.
Nachbedingung bei Erfolg	Die Seherin erfährt erfolgreich die wahre Identität des ausgewählten Spielers und kann diese Information in der Tagphase taktisch verwenden, um die Werwölfe zu enttarnen.
Nachbedingung bei Fehlschlag	Die Seherin wird entweder in der Nachtphase getötet, bevor sie ihre Fähigkeit nutzen kann, oder sie wird während des Spiels eliminiert, bevor sie ihre Erkenntnisse offenbaren kann.
Eingehende Daten	Informationen von der Spielleitung über die Identität des ausgewählten Spielers.
Ausgehende Daten	Die Seherin verwendet ihr Wissen in Diskussionen oder teilt es gezielt mit anderen Spielern, um Verdächtigungen zu lenken oder Werwölfe zu enttarnen.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Seherin erwacht in der Nachtphase, nachdem die Werwölfe gewählt haben. 2. Die Seherin wählt einen Spieler aus, dessen Identität sie überprüfen möchte. 3. Die Spielleitung teilt der Seherin die Identität des ausgewählten Spielers mit (Werwolf oder Dorfbewohner). 4. Am nächsten Tag nutzt die Seherin ihr Wissen in Diskussionen, ohne ihre Rolle zu verraten.

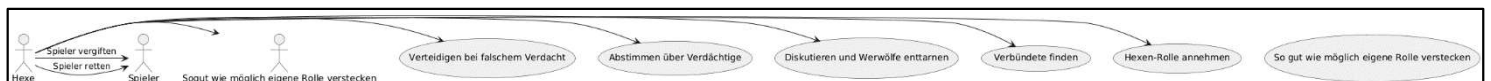
Erweiterungen	Die Seherin kann in einigen Varianten des Spiels mit einer zusätzlichen Rolle kooperieren, wie z. B. dem Heiler, der sie retten kann, wenn sie von den Werwölfen ins Visier genommen wird.
Alternativen	Wenn die Seherin in der Nachtphase stirbt oder ihre Erkenntnisse nicht rechtzeitig teilt, können die Werwölfe unentdeckt bleiben und gewinnen an Einfluss.



Hexe Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Hexe nutzt Tränke
Ziel, Ergebnisse	Ziel der Hexe ist es, durch den Einsatz eines Heiltranks einen Spieler zu retten oder mit einem Gifttrank einen Spieler zu eliminieren. Das Ergebnis ist entweder die Rettung eines Spielers, der von den Werwölfen angegriffen wurde, oder die Tötung eines beliebigen Spielers.
Akteure	Hexe (die Spielerin mit der Rolle der Hexe), andere Spieler (Werwölfe, Dorfbewohner), der Erzähler, der die Ereignisse moderiert.
Voraussetzungen	Die Hexe ist noch im Spiel und hat ihre beiden Tränke (Heiltrank und Gifttrank) noch zur Verfügung.
Auslösendes Ereignis	Beginn der Nachtphase: Der Erzähler informiert die Hexe darüber, wer von den Werwölfen in dieser Nacht angegriffen wurde.
Nachbedingung bei Erfolg	Wenn die Hexe den Heiltrank einsetzt, überlebt der angegriffene Spieler, und das Spiel geht weiter. Wenn die Hexe den Gifttrank einsetzt, stirbt der von ihr ausgewählte Spieler.

Nachbedingung bei Fehlschlag	Die Hexe nutzt keinen ihrer Tränke, oder sie wird eliminiert, bevor sie ihre Fähigkeiten einsetzen kann.
Eingehende Daten	Die Information von der Spielleitung, welcher Spieler in der Nacht von den Werwölfen angegriffen wurde.
Ausgehende Daten	Die Entscheidung der Hexe, entweder den Heiltrank zur Rettung des Spielers oder den Giftrank zur Eliminierung eines Spielers zu verwenden.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Nachtphase beginnt, und die Werwölfe wählen ihr Opfer. 2. Die Hexe wird von der Spielleitung informiert, wer von den Werwölfen angegriffen wurde. 3. Die Hexe entscheidet, ob sie den Heiltrank verwenden möchte, um das Opfer zu retten. 4. optional: Die Hexe kann zusätzlich den Giftrank einsetzen, um einen anderen Spieler zu töten. 5. Am nächsten Morgen wird der Spieler entweder gerettet oder getötet, und das Spiel geht weiter.
Erweiterungen	In einigen Varianten kann die Hexe nur einen der beiden Tränke (Heil- oder Giftrank) im gesamten Spiel verwenden, was ihre Entscheidungen strategisch wichtiger macht.
Alternativen	Die Hexe kann sich entscheiden, keinen ihrer Tränke zu verwenden, um ihre Rolle geheim zu halten und in späteren Runden taktisch besser agieren zu können.

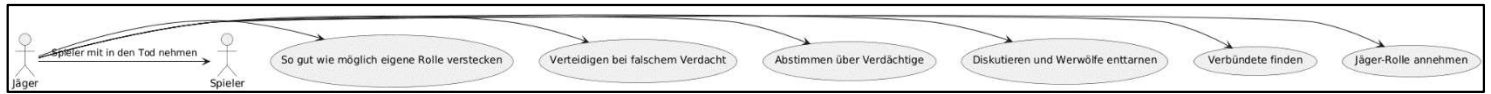


Jäger Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Jäger eliminiert einen Spieler beim eigenen Tod
Ziel, Ergebnisse	Ziel des Jägers ist es, einen Werwolf zu eliminieren, indem er beim eigenen Tod einen letzten Schuss abgibt. Das Ergebnis ist die Tötung eines anderen Spielers durch den Jäger.

Akteure	Jäger (der Spieler mit der Rolle des Jägers), andere Spieler (Dorfbewohner, Werwölfe), der Erzähler, der den Ablauf moderiert.
Voraussetzungen	Der Jäger ist noch im Spiel und hat noch nicht den Moment seines Todes erreicht, an dem er einen Spieler eliminieren kann.
Auslösendes Ereignis	Der Jäger wird während des Spiels getötet, entweder durch die Werwölfe in der Nacht oder durch eine Abstimmung der Dorfbewohner.
Nachbedingung bei Erfolg	Der Jäger eliminiert beim eigenen Tod erfolgreich einen Werwolf oder einen anderen Spieler, was das Spiel zugunsten der Dorfbewohner oder Werwölfe beeinflusst.
Nachbedingung bei Fehlschlag	Der Jäger wird getötet, ohne seinen Schuss abzugeben (z. B. durch spezielle Umstände im Spiel), oder der Jäger schießt auf einen unschuldigen Dorfbewohner, was den Dorfbewohnern schadet.
Eingehende Daten	Der Jäger sammelt im Laufe des Spiels Informationen aus Diskussionen und Abstimmungen, um zu entscheiden, auf wen er im Fall seines Todes schießen wird.
Ausgehende Daten	Die Entscheidung des Jägers, welcher Spieler beim eigenen Tod durch einen Schuss eliminiert wird. Diese Information wird direkt nach seinem Tod an die Spielleitung weitergegeben.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Jäger lebt während des Spiels und nimmt an den Diskussionen und Abstimmungen teil. 2. Sollte der Jäger durch die Werwölfe in der Nacht oder durch eine Abstimmung der Dorfbewohner getötet werden, gibt er einen letzten Schuss ab. 3. Der Jäger wählt einen Spieler, den er töten möchte. 4. Die Spielleitung teilt den anderen Spielern mit, wer vom Jäger erschossen wurde. 5. Das Spiel geht weiter, je nachdem, ob ein Dorfbewohner oder Werwolf getroffen wurde.
Erweiterungen	In einigen Spielvarianten kann der Jäger vor seinem Tod zusätzliche Hinweise durch besondere Fähigkeiten sammeln, was ihm eine bessere Entscheidungsgrundlage für seinen Schuss gibt.

--	--



Amor Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Amor – Liebespaar auswählen
Ziel, Ergebnisse	Amor wählt zwei Spieler als Liebespaar aus. Diese Spieler sind verbunden und versuchen, das Spiel zu überleben, solange der andere noch lebt.
Akteure	Amor, Erzähler, Spieler (Liebespaar)
Voraussetzungen	Das Spiel hat begonnen, und die Nachtphase ist aktiv. Amor hat seine Rolle erhalten und ist noch am Leben.
Auslösendes Ereignis	Der Erzähler weckt Amor in der ersten Nacht und fordert ihn auf, das Liebespaar auszuwählen.
Nachbedingung bei Erfolg	Zwei Spieler sind als Liebespaar markiert und wissen voneinander. Sie werden durch die Bindung beeinflusst.
Nachbedingung bei Fehlschlag	Kein Liebespaar wird ausgewählt, und die Rollen bleiben unbeeinflusst.
Eingehende Daten	Aktuelle Spielerliste, aus der Amor wählen kann.
Ausgehende Daten	Informationen über das Liebespaar für die Spieler, die Amor gewählt hat.

Ablauf	<p>1) Erzähler weckt Amor durch Antippen.</p> <p>2) Amor zeigt auf zwei Spieler, die er als Liebespaar markieren möchte.</p> <p>3) Der Erzähler informiert die beiden ausgewählten Spieler, dass sie das Liebespaar sind.</p>
Erweiterungen	Falls Amor stirbt, bevor er das Liebespaar auswählt, entfällt die Aktion.



Heiler Use Case: Beschreibung

Geschäftsprozess, Funktion	Heiler – Spieler schützen
Ziel, Ergebnisse	Der Heiler wählt einen Spieler, den er vor einer möglichen Eliminierung durch die Werwölfe schützt.
Akteure	Heiler, Erzähler, Spieler (Opfer)
Voraussetzungen	Die Nachtphase ist aktiv, und der Heiler lebt noch.
Auslösendes Ereignis	Der Erzähler weckt den Heiler in der Nacht und fordert ihn auf, einen Spieler auszuwählen, den er schützen möchte.
Nachbedingung bei Erfolg	Der ausgewählte Spieler wird in dieser Nacht vor einem Angriff der Werwölfe geschützt.

Nachbedingung bei Fehlschlag	Der Heiler wählt keinen Spieler oder wählt sich selbst, und es erfolgt kein Schutz für andere.
Eingehende Daten	Liste der lebenden Spieler, aus der der Heiler wählen kann.
Ausgehende Daten	Information über den Schutzstatus an den Erzähler, um die Nachtphase zu verwalten.
Ablauf	<p>1) Erzähler weckt den Heiler.</p> <p>2) Heiler wählt einen Spieler, den er schützen möchte.</p> <p>3) Erzähler registriert den Schutz und berücksichtigt ihn bei der Auswertung der Nachtaktionen.</p>
Erweiterungen	Wenn der Heiler stirbt, bevor er einen Spieler schützen kann, entfällt die Schutzaktion.

