# I RUOLI

Quelli che seguono sono tutti i Ruoli di ***Wherewolf.*** Per ogni Ruolo sono indicate le seguenti informazioni:

***Fazione***
L'icona della Fazione stabilisce le Condizioni di Vittoria di quel Ruolo.
*- VILLAGGIO*
Vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari, Vampiri o Criminali **OPPURE** vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari e Vampiri, sono presenti Criminali **ma** c'è almeno una Guardia.
*-CRIMINALI*
Vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari, Vampiri o Guardie ed è presente almeno un Criminale.
*- LUPI MANNARI*
Vince se sono presenti solo Ruoli con la Fazione Lupi Mannari.
*- VAMPIRO*
Vince se sono presenti solo Ruoli con la fazione Vampiro.
*- ROMEO E GIULIETTA*
Vince se, alla fine del gioco, l'altro giocatore con questa Fazione è ancora in vita.
*-PAZZO*
Vince se vince la Fazione Villaggio e lui è stato attaccato almeno una volta dai Lupi Mannari (di conseguenza di solito vince da morto, a meno che non sia stato protetto o salvato in qualche modo).
*-LUPO REIETTO*
Vince se vince la Fazione dei Lupi Mannari e lui è l'unico Lupo Mannaro in gioco.

***Aura***
L'icone dell'Aura indica se quel Ruolo possiede un'Aura Oscura o un'Aura Bianca e serve per dare il responso ad un'eventuale indagine della Veggente o del Medium. Un'Aura Oscura, solitamente, identifica un Lupo Mannaro, anche se altri Ruoli possono dare il medesimo responso e complicare la lettura della Veggente.

***Misticismo***
L'icona del Misticismo indica se quel Ruolo possiede Poteri Mistici. Il Misticismo è il potere che contraddistingue gli abitanti del villaggio che possono agire durante la notte per ottenere informazioni o per proteggere i loro compagni. Serve per dare il responso ad un'indagine del Mago o per l'attacco del Vampiro. I Ruoli dotati di Poteri Mistici vengono comunemente chiamati semplicemente Mistici e comprendono: la Veggente, il Medium, il Mago, la Strega e il Guaritore.

***Descrizione***
Descrizione del Ruolo e delle sue abilità.

***Consigli di Gioco***
Alcuni consigli per giocare questo Ruolo .

***Varianti***
Per diversi Ruoli sono previste delle ***Varianti*** che ognuno potrà sperimentare e modificare a proprio piacimento. Il Moderatore deve sempre specificare all'inizio della partita quale versione di quel Ruolo si sta giocando.

***Note***
In questa sezione sono riportate risposte a domande frequenti inerenti al quel Ruolo e a situazioni di ioco che lo riguardano.

## L'ASSASSINO

***Fazione*** *Criminali*
***Aura*** *Oscura*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali. A partire dalla seconda notte, *può* aprire gli occhi nel turno di un Mistico. Se quel Mistico è presente, l'Assassino lo uccide. Se non è presente, l'Assassino indica un altro giocatore. Quel giocatore viene eliminato. L'Assassino può usare questo potere soltanto una volta per partita.

***Consigli di gioco***
Avete un solo colpo da sparare e dovete decidere molto bene come usarlo. L'obiettivo principale dovrebbe essere una Guardia, perché i Criminali sono i soli ad avere interesse che le Guardie vengano eliminate, ma di sicuro anche un Lupo sarebbe un ottimo bersaglio, prima che capisca chi siete e sia lui ad eliminare voi. Scegliete bene il momento in cui aprire gli occhi perché, se il Mistico di turno dovesse essere in gioco, dovreste uccidere lui e perdere così la vostra occasione.

***Varianti***
*- Vigilante*
Ha lo stesso potere dell'Assassino, ma ha l'Aura Bianca e la Fazione Villaggio. Può aprire gli occhi soltanto nel turno del Guaritore. Se il Guaritore è in gioco, il Vigilante non uccide nessuno. Questavariante è utile se non state giocando i Criminali.

***Note***
- L'attacco dell'Assassino non risente di nessuna delle protezioni valide per l'attacco dei Lupi.

## L'AZZECCAGARBUGLI

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la Prima Votazione, *può* scegliere un altro giocatore. Tutti i voti che riceve in quella Votazione sono annullati e il giocatore non potrà andare al ballottaggio nella Seconda Votazione. Per usare il suo potere, l'Azzeccagarbugli solleva la propria carta bene in vista quando il Moderatore chiama il nome del giocatore che l'Azzeccagarbugli ha scelto proteggere.L' Azzeccagarbugli non può usare il suo potere su se stesso.

***Consigli di gioco***
Poter impedire che un giocatore vada al ballottaggio nella Seconda Votazione è sicuramente una difesa molto forte, dal momento che le fazioni opposte al Villaggio cercheranno di concentrare i voti per mandare al rogo i loro nemici. Il vostro potere non è delicato quanto quello dell'Oratore, in quanto in ogni caso qualcuno quel giorno brucerà. Valutate comunque con attenzione su chi usarlo, per non proteggere la persona sbagliata.

***Varianti***
*- Azzeccagarbugli Accusatore*
Anziché avere i propri voti annullati, il giocatore scelto dall'Azzeccagarbugli è automaticamente aggiunto ai giocatori in ballottaggio nella Seconda Votazione, a prescindere dai voti ricevuti.
*- Azzeccagarbugli Disonesto*
Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, e può vincere con entrambi i gruppi.

## BOCCA DI ROSA

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Oscura*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Tutti i voti che Bocca di Rosa riceve in ogni Votazione sono dimezzati, arrotondando per difetto.

***Consigli di gioco***
Come il Peccatore, siete un Ruolo dall'Aura Oscura che gioca però per il Villaggio. A differenza di lui, il vostro potere vi rende abbastanza protetti nelle Votazioni, ma attenti a non confidarci troppo perché, se buona parte del villaggio dovesse convincersi che siete un Lupo Mannaro, potreste rischiare di finire ugualmente sul rogo.

***Varianti***
*- Salvezza Sicura*
I voti di Bocca di Rosa non vengono dimezzati, invece qualora fosse lei a dover andare al rogo, il rogo viene annullato e per quel giorno non brucia nessuno. Il Moderatore annuncia che il Villaggio è indeciso come nel caso di un pareggio.
*- Capro Espiatorio*
I voti di Bocca di Rosa non vengono dimezzati, invece, qualora fosse lei a dover andare al rogo, va al suo posto il giocatore con più voti dopo di lei.
*- Contatti Loschi*
Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, e può vincere con entrambi i gruppi.

## IL BORGOMASTRO

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
In ogni Votazione il suo voto vale doppio. Quando vota, il Borgomastro alza entrambe le braccia per facilitare il lavoro del Moderatore.

***Consigli di gioco***
Se riuscite ad arrivare in una fase del gioco con pochi giocatori ancora presenti, il vostro contributo sarà determinante per il Villaggio. Ricordatevi che la Spia tenendo gli occhi aperti durante la Prima Votazione conoscerà la vostra identità.

***Varianti***
*- Villaggio Grande*
Finché in gioco ci sono più di dieci giocatori, il voto del Borgomastro vale tre voti. Anziché alzare entrambe le braccia quando vota, indica con le dita quanto vale la sua votazione in quel momento.
*- La Mia Parola è Legge*
Il suo voto non vale doppio. Inceve, durante la Prima Votazione, *può* sollevare la sua Carta Ruolo quando viene chiamato un giocatore. Quel giocatore va automaticamente al ballottaggio nella Seconda Votazione e di nuovo automaticamente al rogo, a prescindere da tutti gli altri voti.
Il Borgomastro può usare questo potere soltanto una volta per partita.

## IL CACCIATORE DI VAMPIRI

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e scopre se è presente in gioco il Vampiro. Se viene attaccato dal Vampiro non viene trasformato e invece lo uccide.

***Consigli di gioco***
Il Vampiro è una delle minacce più insidiose per il Villaggio e voi siete l'unica reale risorsa contro di esso. La vostra strategia dovrebbe essere quella di farvi attaccare dal Vampiro traendolo in inganno, magari fingendo di essere una facile preda da vampirizzare.

***Varianti***
*- Guardia Cittadina*
Il Cacciatore di Vampiri, la prima notte, apre gli occhi assieme alle altre Guardie e le riconosce.
*- Cacciatore Esperto*
Se il Cacciatore di Vampiri è in vita, se in gioco non c'è il Vampiro, ma soltanto Vampiri Minori e non ci sono Lupi Mannari, il gioco termina con la vittoria del Villaggio (o dei Criminali, a seconda).

## IL CAPO BRANCO

***Fazione*** *Lupi Mannari*
***Aura*** *Oscura*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Apre gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.
La prima notte, si fa riconoscere come il Capo Branco facendo un cenno agli altri Lupi Mannari.
A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.
L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:
- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

***Consigli di gioco***
C'è poco da dire, siete il nemico numero uno del Villaggio e tutte le attenzioni saranno indirizzate a scoprire la vostra identità. Inizialmente sarete tentati di giocare nell'ombra e fingervi un semplice Contadino, ma ricordate che, se nessuno impersonerà un Ruolo importante diffondendo nel Villaggio false informazioni, gli abitanti avranno vita facile nello stanarvi.
Voi siete il Capo Branco, il Lupo più forte, ma ricordate che nel branco potrebbe esserci anche il Reietto che ha lo scopo di uccidervi prima che la partita sia finita, quindi non fidatevi troppo nemmeno dei vostri compagni di branco.

## IL CAPO GILDA

***Fazione*** *Criminali*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.
Durante la terza notte, *può* aprire gli occhi e indica un altro giocatore. Se indica un Lupo Mannaro o una Guardia, il Capo Gilda è eliminato. Se indica un giocatore con una Fazione diversa da Villaggio, il potere non ha alcun effetto. Se indica un giocatore con la Fazione Villaggio, quel giocatore apre gli occhi, la sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione diventa Criminali. Egli mantiene tutti gli altri poteri che possedeva.
Il Capo Gilda può usare questo potere soltanto una volta per partita.

***Consigli di gioco***
Il vostro Ruolo è molto importante fra i Criminali. Come l'Assassino, avete una sola occasione per usare il vostro potere e dovete cercare di sfruttarlo al meglio. L'obiettivo è quello di riuscire a far passare dalla vostra parte qualche Ruolo importante e sinergico con i vostri obiettivi, come la Veggente o il Borgomastro. Se sono poi presenti altri Criminali sarà vostro compito far capire al nuovo arrivato chi sono i suoi alleati senza essere troppo palesi.

***Varianti***
*- Reclutamento Scoperto*
Il giocatore indicato apre gli occhi in ogni caso e riconosce il Capo Gilda a prescindere dal risultato.
*- Notti Pericolose*
E' possibile giocare questa variante solo se è in gioco anche il Vampiro. Anziché alla terza notte, il Capo Gilda può aprire a partire dalla seconda notte, ma nel turno del Vampiro. Se il Vampiro è in gioco, il Capo Gilda viene ucciso, altrimenti può usare il suo potere.

## IL CONTADINO

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***

Prima dell'inizio della partita, il Moderatore scegli un Ruolo segreto per ogni Contadino in gioco.
Durante la partita, il Contadino non ha nessuno potere attivo. Nel momento in cui un Contadino viene attaccato dai Lupi Mannari, il suo ruolo segreto si manifesta.
*- L'Eroe*
Il Contadino è in realtà l'Eroe. Viene ucciso dall'attacco, ma riesce anche ad uccidere il Lupo più forte ancora in gioco.
*- Il Discendente dei Lupi*
Il Contadino possiede sangue di licantropo. Anziché venire ucciso, si trasforma a sua volta in Lupo Mannaro! Il Moderatore batte un colpo sulla spalla del giocatore, che apre gli occhi e riconosce gli altri Lupi Mannari. La sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione Lupi Mannari.
*- Il Contadino*
Il Contadino è, in effetti, soltanto un semplice Contadino: viene ucciso normalmente dall'attacco.

***Consigli di gioco***
Non sottovalutate l'importanza dei Contadini all'interno del Villaggio. I Lupi Mannari ci penseranno bene prima di attaccare un Contadino, in quanto un Lupo in più o in meno potrebbe risultare determinante per la vittoria o la sconfitta, e probabilmente lo faranno solo in caso di necessità.
***Varianti***
Si possono aggiungere altri Ruoli segreti per il Contadino.
Qualche esempio:

*- Il Malato*
Se viene ucciso dai Lupi, la notte successiva alla sua morte, il loro attacco fallisce automaticamente.
*- Il Mistico Dormiente*
Il primo giocatore alla sua destra è sempre protetto dall'attacco dei Lupi Mannari.
*- Il Mostro!*
Oltre a Lupi Mannari e Vampiri nel villaggio si aggira anche un Mostro, che si trasforma di notte, ma che è ignaro di esserlo durante il giorno.
A partire dalla seconda notte, tutti i giocatori che indicano il Mostro vengono uccisi al termine di quella notte!
Finché il Mostro è in gioco, la partita non termina, come se si trattasse di un Lupo Mannaro.
Durante la notte, il Mostro ha un'Aura Oscura.
Dal momento che la Fazione del Contadino rimane sempre Villaggio, se crede di essere il Mostro, egli sa di dover essere ucciso per far vincere il Villaggio. Questo Ruolo segreto per il Contadino è molto particolare ed è consigliato solo in partite con molti giocatori.

***Note***
- Nel caso il Contadino sia l'Eroe, il giocatore non deve aprire gli occhi, in quanto, nel caso fosse salvato dal Guaritore, conoscerebbe le identità dei Lupi Mannari!
- In caso di attacco del Vampiro il Contadino viene trasformato normalmente.
- Nel mazzo sono presenti tre copie della carta contadino.

## L'EREMITA

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Se viene attaccato dai Lupi Mannari, l'attacco viene annullato e il Moderatore fa un cenno di "no" con la testa per far loro capire che l'attacco non è andato a buon fine, ma senza specificarne il motivo.

***Consigli di gioco***
Essendo immuni all'attacco dei Lupi Mannari dovete cercare di guadagnarvi la fiducia del Villaggio, poiché l'unica possibilità per voi di essere uccisi è quella di finire al rogo. Potrebbe non essere facile, poiché è vero che voi non morirete mai di notte, ma questo è vero anche per i Lupi, e questo potrebbe risultare sospetto col tempo. Infine, prima di esporvi cercate di assicurarvi che in gioco non sia presente il Vampiro, perché per lui sareste un ottimo candidato per essere vampirizzato.

***Varianti***
*- Il Vero Eremita*
Il Vero Eremita è immune anche ai poteri del Vampiro, dell'Assassino e del Capo Gilda.

## IL GHOUL

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Vampiro*** |

***Aura*** ***Bianca***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi nel turno del Vampiro e riconosce il suo signore.

***Consigli di gioco***
La vostra Aura Bianca vi da delle possibilità che il Vampiro non possiede. Sarà vostro compito esporvi per confondere le informazioni del Villaggio e proteggere il Vampiro. Ricordate che la vostra sola presenza non preclude la fine della partita, quindi cercate a costo della vostra vita di far sopravvivere almeno un Vampiro.

***Varianti***
*- Braccio Destro*
Il Ghoul apre gli occhi in ogni turno del Vampiro e conosce quindi tutti i Vampiri Minori che vengono mano a mano creati.
*- Sacrificio*
La prima volta che il Vampiro muore durante la notte per qualsiasi ragione, è il Ghoul a morire al suo posto.

## GIULIETTA

***Fazione*** ***Romeo e Giulietta***
***Aura*** ***Bianca***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e sceglie un altro giocatore: Romeo. Il Moderatore batte un colpo sulla spalla di quel giocatore che apre gli occhi e riconosce Giulietta. Da quel momento, la Condizione di Vittoria di entrambi diventa che l'altro giocatore sia in vita alla fine del gioco. Se uno dei due viene ucciso durante la notte (e non è salvato dal Guaritore), anche l'altro giocatore muore. Se uno di loro viene messo al rogo, anche l'altro muore immediatamente.

***Consigli di gioco***
La vostra sarà una partita molto difficile. Dovrete proteggere il vostro amato senza rendere troppo palese il vostro legame, in quanto diverreste facile preda dei Lupi Mannari che eliminerebbero due giocatori in una volta sola. Come Giulietta, non sapete che Ruolo abbia Romeo, quindi la vostra prima preoccupazione dovrà essere quella di capire chi sia in realtà il vostro Romeo per poterlo difendere al meglio.

***Varianti***
*- Romeo sotto il balcone:*
Una variante per rendere un po' meno difficile le cose per i due amanti è quella di rendere Romeo immune all'attacco dei Lupi e del Vampiro.
*- Suicidio notturno:*
Se uno dei due muore sul rogo, l'altro non muore subito, ma si uccide durante la notte. Questa variante lascia incerta l'identità dei due amanti.

***Note***
- Romeo non perde i suoi poteri, cambia soltanto la sua Condizione di Vittoria.
- La presenza di Giulietta crea un'altra condizione di Fine del Gioco: se sono rimasti in vita soltanto Romeo e Giulietta, il gioco finisce con la loro vittoria a prescindere da qualsiasi altra condizione.

## LA GUARDIA

***Fazione*** ***Villaggio***
***Aura*** ***Bianca***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce le altre Guardie, poi il Moderatore indica loro quanti Criminali sono presenti in gioco.

***Consigli di gioco***
Avere qualcuno che conosce il proprio Ruolo è sicuramente molto utile durante le Votazioni e le difese, ma attenzione perché questo potrebbe insospettire il Villaggio, che potrebbe scambiarvi per Lupi.
Il Ruolo delle Guardie diventa particolarmente interessante se è in gioco anche la fazione dei Criminali, in quanto, in quel caso, è essenziale che una di loro rimanga in vita per tutelare la sicurezza del Villaggio. Attenti a rivelarvi se pensate che nel Villaggio possa essere presente il Vampiro, poichè, vampirizzata un Guardia, avrebbe gioco facile a trovare anche le altre!

***Varianti***
*- Prigioni del Villaggio*
Durante la terza notte, le Guardie aprono gli occhi e indicano un giocatore. Devono essere tutte d'accordo, ma l'indicazione della Guardia Corrotta non viene considerata. Se quel giocatore è un Criminale, viene eliminato, in caso contrario non accade nulla.

## L'ALTRA GUARDIA

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
L'Altra Guardia è identica alla Guardia in tutto e per tutto.

## LA GUARDIA CORROTTA

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Criminali*** |
| ***Aura*** | ***Oscura*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce le altre Guardie.
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.

***Consigli di gioco***
La Guardia Corrotta è il doppiogiochista per definizione. E' una della Guardie, ma il suo scopo è quello di eliminare le eventuali altre Guardie prima della fine della partita.
Come tutti i Criminali gioca una partita nella partita, dovendo prestare attenzione ai Lupi Mannari, ma allo stesso tempo cercando di mascherare la propria identità, soprattutto alle altre Guardie sue compagne.

***Varianti***
*- Non Criminale*
Se la fazione dei Criminali non è giocata, la Guardia Corrotta può comunque essere giocata come una Guardia con Aura Oscura e Fazione Villaggio.

## IL GUARITORE

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***Si*** |

***Descrizione***
A partire dalla seconda notte, apre gli occhi e scopre quanti e quali giocatori sono stati uccisi quella notte. Una sola volta per partita, *può* decidere di salvarne uno indicandolo e facendo un cenno di consenso al Moderatore.
Non può salvare se stesso.

***Consigli di gioco***
Il Guaritore è l'unico Ruolo che può far guadagnare una notte al Villaggio con certezza assoluta. Tenete a mente che dovrete usare il vostro potere prima di essere uccisi o di essere costretti a rivelarvi, perché a quel punto sareste voi ad essere attaccati.. Tuttavia, ricordate anche che non tutti i giocatori che vengono uccisi di notte giocano per il Villaggio!

## IL LUPO DEL BRANCO

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Lupi Mannari*** |

***Aura*** ***Oscura***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Apre gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.

A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.
L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:
- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

***Consigli di gioco***
A parte dover nascondere la vostra vera identità al Villaggio e cercare di rimanere vivi, ricordatevi che dovete anche conquistare la fiducia del Capo Branco. Egli potrebbe infatti dubitare della vostra lealtà al branco credendovi il Lupo Reietto.

## IL LUPO MALEDETTO

***Fazione*** ***Lupi Mannari***
***Aura*** ***Oscura***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi nel turno dei Lupi Mannari e li riconosce. Nelle notti successive, non apre gli occhi, anche se rimane l'unico Lupo in gioco. Se viene messo al rogo, può rivelare la propria identità e indicare un altro giocatore. Quel giocatore viene eliminato.

***Consigli di gioco***
Non temete assolutamente di finire sul rogo, anzi, sapete che molto probabilmente dovrete morire per dare il maggiore contributo ai vostri compagni di branco. Il vostro compito sarà quindi quello di uscire allo scoperto anche bluffando un Ruolo molto rischioso, per permettere ai vostri compagni di rimanere nell'ombra.

***Varianti***
*- Assieme al Branco*
Il Lupo Maledetto apre gli occhi tutte le notte, ma non può mai indicare il giocatore da attaccare.
*- Il Cucciolo di Lupo*
Anziché rivelare la carta ed uccidere un altro giocatore, il Cucciolo di Lupo va al rogo normalmente. Tuttavia, quella notte, i Lupi Mannari possono attaccare due giocatori diversi per vendicarsi.

***Note***
- Se rimane in gioco soltanto il Lupo Maledetto, il gioco non è finito, soltanto durante la notte non morirà più alcun giocatore e tutte le eliminazioni avverranno di giorno.

## IL LUPO REIETTO

***Fazione*** ***Lupo Reietto***
***Aura*** ***Oscura***
***Misticismo*** ***No***

***Descrizione***
Apre gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.
Se viene attaccato dai Lupi Mannari, l'attacco viene annullato.
A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.
L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:
- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

***Consigli di gioco***
Il vostro scopo è quello di rimanere l'unico Lupo Mannaro in gioco. Per ottenere questo il vostro unico ostacolo è il Capo Branco. Una volta che sia stato eliminato lui, potrete uccidere gli altri Lupi indicandoli durante la notte. Per uccidere il Capo Branco invece, dovrete ricorrere a qualche stratagemma o tradirlo quando meno se lo aspetta.

***Varianti***
*- Il Lupo Beta*
La sua Condizione di Vittoria è che soltanto il Capo Branco sia stato ucciso e non che lo siano tutti i Lupi Mannari.

***Note***
- Il Lupo Reietto è immune all'attacco dei Lupi per evitare che il Capo Branco possa attaccarlo direttamente .

## IL MAGO

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***Si*** |

***Descrizione***
Ogni notte apre gli occhi e indica un giocatore. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possiede Poteri Mistici; di "no" se non li possiede.

***Consigli di gioco***
I Mistici sono la difesa principale del Villaggio contro tutti i suoi nemici, di conseguenza i Ruoli dotati di Poteri Mistici saranno spesso i più utilizzati come copertura dai Lupi Mannari. Il Ruolo del Mago è fondamentale per smascherare eventuali impostori.

***Varianti***
*- Mago Oscuro*
Ha gli stessi poteri del Mago, ma la sua Fazione è **sia** Lupi Mannari **che** Vampiri. Durante la prima notte, alza la mano nel turno di entrambe le fazioni senza aprire gli occhi, in modo da essere riconosciuto da suoi alleati.

## IL MEDIUM

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***Si*** |

***Descrizione***
Ogni notte, a partire dalla seconda, apre gli occhi e indica un giocatore che sia stato ucciso. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possedeva un'Aura Oscura; di "no" se possedeva un'Aura Bianca.

***Consigli di gioco***
Il ruolo del Medium è fondamentale per capire se il Villaggio sta proseguendo nella giusta direzione e per smascherare eventuali impostori.
Il vostro ruolo all'inizio non sarà preponderante, ma se riuscirete ad arrivare alla terza o quarta notte, il vostro responso servirà ad avvalorare delle teorie e a farne crollare altre. Ricordate che potete indagare anche sui giocatori che sono stati uccisi durante la notte, perché anche loro potrebbero aver avuto un'Aura Oscura.

***Varianti***
*- Medium Potente*
Dopo avere scelto il giocatore, il Medium indica con le dita il numero "Uno" se desidera sapere quale fosse l'Aura di quel giocatore; il numero "Due" se desidera sapere se possedeva Poteri Mistici (come il potere del Mago).

## IL MERCANTE

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
In ogni Votazione, può votare un qualsiasi numero di volte, una volta per ogni giocatore.

***Consigli di gioco***
Da soli, avete altrettanti voti di tutto il resto del villaggio, chiaramente non più di uno per persona. Pensate bene quante volte votare, poiché se votate per tutti è come se non votaste per nessuno.

***Varianti***
*- Mercante Disonesto*
Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, vince cioè con entrambi i gruppi.
*- Cinque Voti*
Anziché un numero illimitato, può votare solamente cinque volte per ogni Votazione. Quando vota, indica con le dita della mano quante volte ha votato fino a quel momento. Questa variante rende più facile il conteggio finale dei voti da parte del Moderatore.
*- Potere del Denaro*
I voti che il Mercante riceve sono sempre abbassati di uno nel conteggio finale.

***Note***
- La presenza del Mercante può rendere più difficile per il Moderatore il conteggio finale dei voti per vedere se tutti hanno votato.

## L'ORATORE

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la Seconda Votazione, *può* scegliere un altro giocatore. Se il giocatore prescelto dovesse essere quello con più voti, il rogo viene annullato e quel giorno non brucerà nessuno. Per usare il suo potere, l'Oratore solleva la propria Carta bene in vista quando il Moderatore chiama il nome del giocatore che l'Oratore ha scelto di proteggere.
L'Oratore non può usare il proprio potere su se stesso.

***Consigli di gioco***
Avete un grande potere, ma anche molto rischioso e delicato da usare. Ricordati che annullare un rogo può voler dire anche salvare un colpevole, usate quindi il vostro potere solo quando vi fidate davvero della persona che state proteggendo.

***Varianti***
*- Grande Oratore*
Può usare il suo potere su più di un giocatore, al limite anche su tutti arrivando ad annullare il rogo.

**Note**
- Se due giocatore sono a pari merito col maggior numero di voti, e uno di loro è stato protetto dall'Oratore, allora è l'altro ad andare al rogo.

## L'OSTE

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
All'inizio di ogni giorno, se l'Oste è in gioco e la Veggente ha individuato un giocatore con un'Aura Oscura quella notte, il Moderatore lo rivela pubblicamente, dicendo:
"Dall'Osteria giungono voci che la Veggente abbia individuato un giocatore con un'Aura Oscura".

In caso contrario il Moderatore annuncia:
"E' mattino e dall'osteria non giungono voci".
L'identità della Veggente, dell'Oste e del giocatore con l'Aura Oscura rimangono ignote.

***Consigli di gioco***
L'Oste è un Ruolo interessante da giocare, in quanto consente di smentire le affermazioni di presunte Veggenti senza che nessuno debba rivelarsi. Anzi, il fatto che l'Oste sia in gioco dovrebbe rimanere segreto il più a lungo possibile, per fare in modo che le false Veggenti si tradiscano.

***Varianti***
Le informazioni rivelate dal Moderatore all'inizio del giorno quando l'Oste è in gioco possono essere cambiate a piacere. Potrebbe rivelare se il Mago ha scoperto un Mistico, se il Guaritore ha usato il suo potere, se è stato creato un nuovo Vampiro, eccetera. La meccanica è tutta qui, sbizzarritevi.

***Note***
- Il potere dell'Oste funziona anche se la Veggente ha individuato un'Aura Oscura ed è stata uccisa nella stessa notte. Questo può risultare molto utile per dare un'ultima notte di indagini al Villaggio.
- Se l'Oste è fra i Ruoli che potenzialmente possono essere in gioco è necessario che al mattino il Moderatore dica comunque che non ci sono voci dall'osteria. Questo sia che la Veggente non abbia trovato un'Anima Oscura, sia che l'Oste non sia più in gioco.

## IL PAZZO

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Pazzo*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
All'inizio della partita, sceglie un Ruolo dotato di Poteri Mistici (Veggente, Medium, Mago, Strega o Guaritore) e si comporta come tale, ma senza avere i relativi poteri (non apre mai gli occhi di notte). Il suo scopo, oltre a far vincere il Villaggio, è quello di essere attaccato dai Lupi Mannari.

***Consigli di gioco***
C'è un solo motivo perché i Lupi Mannari vorranno attaccarvi: dovranno credere veramente che siate il Mistico che dite di essere. Se capiranno che state bluffando, sarete emarginati oppure finirete sul rogo, in ogni caso non raggiungerete il vostro scopo, che è quello di far sì che tutti credano alla vostra identità. Il Pazzo è un Ruolo molto difficile da giocare. Dovrete vincere ingannando tutti, Lupi Mannari e Villaggio, ma facendo in modo allo stesso tempo che alla fine la vittoria vada comunque al Villaggio. Riuscire a vincere con questo Ruolo risulta assai arduo quanto gratificante!

***Varianti***
*- Totale Follia*
Affinché il Pazzo vinca, non è necessario che vinca il Villaggio, ma soltanto che lui sia stato attaccato almeno una volta dai Lupi Mannari.
*-Trasferimento di Poteri*
Se il Mistico che il Pazzo ha scelto è in gioco, e successivamente viene ucciso, durante il prossimo turno di notte, il Moderatore batte un colpo sulla spalla al Pazzo, che apre gli occhi ed acquisisce il Ruolo di quel Mistico ed i rispettivi poteri.

## IL PECCATORE

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Oscura*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Durante la prima notte, alza la mano durante il turno del Prete per farsi riconoscere.

***Consigli di gioco***
Il vostro è un Ruolo molto difficile. Il vostro obiettivo è lo stesso di tutti gli altri abitanti del Villaggio, ma in caso veniate sondati dalla Veggente, essa vedrà un'Aura Oscura su di voi. L'unico vostro alleato per non finire sul rogo scambiato per un Lupo Mannaro è il Prete che conosce la vostra identità. Ma ricordate che voi non conoscete la sua, quindi pensateci bene prima di concedere fiducia ad un Prete che vi scagiona dicendo di sapere che voi siete davvero il Peccatore!
Se davvero il Villaggio non si fida di voi, ricordatevi che in questo gioco non si deve rimanere in vita per vincere, potete sacrificarvi per il bene comune.

## IL PRETE

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e vede se il Peccatore è in gioco e chi è; in seguito, il Moderatore gli fa un cenno con la testa se in gioco è presente Bocca di Rosa.

***Consigli di gioco***
Il Peccatore e Bocca di Rosa sono due Ruoli molto difficili da giocare, in quanto hanno l'Aura Oscura, ma giocano per il Villaggio. Entrambi sono allo stesso tempo coperture molto facili per gli altri giocatori con Aura Oscura presenti. Il vostro compito è quello di confermare o smentire le loro identità ed evitare al Villaggio un rogo sbagliato.

***Varianti***
*- Aura di Fede*
Il Prete possiede Poteri Mistici, è quindi immune all'attacco del Vampiro e fornisce un responso positivo al Mago.
*- Prete Redentore*
Se il Vampiro lo attacca, il Prete non viene vampirizzato. Invece, il Prete muore, ma l'Aura del Vampiro diventa Bianca e la sua fazione diventa Villaggio.

## LA SPIA

***Fazione*** *Criminali*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *No*

***Descrizione***
Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.
Ogni giorno, *può* tenere gli occhi aperti durante la Prima Votazione.

***Consigli di gioco***
Le informazioni in vostro possesso saranno veramente tantissime. Dal modo in cui vota un giocatore si può capire davvero molto su di lui, inoltre conoscerete immediatamente l'identità del Borgomastro, del Mercante e dell'Azzeccagarbugli.
Il vostro scopo è quello di usare al meglio queste informazioni senza rivelare la vostra identità. Siete uno dei due Criminali con Aura Bianca, cercate di sfruttare al massimo questa caratteristica.

***Varianti***
*- Indagini in Corso*
Se in gioco è presente almeno una Guardia, ogni giorno in cui la Spia decide di usare il suo potere, i voti che riceve in quella Votazione vengono raddoppiati.

## LA STREGA

***Fazione*** *Villaggio*
***Aura*** *Bianca*
***Misticismo*** *Si*

***Descrizione***

Ogni notte, a partire dalla seconda, apre gli occhi e indica un altro giocatore. Se il giocatore indicato viene attaccato dai Lupi Mannari in quella notte, l'attacco viene annullato e il Moderatore fa un cenno di "no" con la testa per far loro capire che l'attacco non è andato a buon fine, ma senza specificarne il motivo.

***Consigli di gioco***
La Strega è l'unico Ruolo a poter fermare ogni notte l'attacco dei Lupi, a patto che riesca ad intuire le loro mosse e ad agire preventivamente. Cercate di non rivelare la vostra identità troppo facilmente, in quanto siete forse l'unico bersaglio nella lista dei Lupi che viene anche prima della Veggente.

***Varianti***
*- Maledizione*
Il giocatore indicato dalla Strega non è protetto dall'attacco, tuttavia, se viene attaccato dai Lupi, alla fine della stessa notte muore anche il Lupo Mannaro più forte in gioco.

## IL TRADITORE

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Lupi Mannari*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Durante la prima notte, alza la mano nel turno dei Lupi Mannari per farsi riconoscere.

***Consigli di gioco***
Il vostro obiettivo è quello di far vincere i Lupi Mannari, ma questo senza sapere chi essi siano. Per prima cosa dovrete cercare di capire chi siano per aiutarli nel loro compito. Ricordatevi che loro conoscono la vostra identità quindi potrebbero darvi segnali durante la partita per farvi capire la loro identità.

***Varianti***
*- Traditore Sconosciuto*
Non alza la mano durante il turno dei Lupi Mannari. Se i Lupi Mannari lo attaccano, non viene ucciso ma apre gli occhi e li riconosce.

## IL VAMPIRO

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Vampiro*** |
| ***Aura*** | ***Oscura*** |
| ***Misticismo*** | ***No*** |

***Descrizione***
Dalla seconda può indicare un giocatore. Se quel giocatore è un Lupo Mannaro o il Cacciatore di Vampiri, il Vampiro viene eliminato. Se è un giocatori con Poteri Mistici, l'attacco non ha effetto. In tutti gli altri casi, quel giocatore apre gli occhi e diventa un Vampiro Minore: perde ogni potere che possedeva, la sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione diventa Vampiro.

***Consigli di gioco***
Siete la terza fazione del gioco. Di notte, non siete potenti quanto i Lupi Mannari e dovete temere i loro attacchi; di giorno, non siete influenti quanto il Villaggio e dovete temere il rogo. Ma in entrambi i momenti, i vostri poteri vi rendono comunque temibile. Scegliete bene le vittime, aspettando anche un turno in più per essere sicuri di non fare un attacco sbagliato e non cercate di attaccare ogni turno. Scoprirete che anche solo un paio di Vampiri Minori sono più che sufficienti per assicurarsi la vittoria, anche qualora voi doveste essere uccisi nel frattempo. Ricordate che i Vampiri Minori non si conoscono fra di loro! Siete voi che, scegliendo accuratamente le parole, dovrete far loro capire chi devono votare e come muoversi durante il giorno. Se giocato bene, il Vampiro può diventare uno dei Ruoli più stimolanti di tutto il gioco.

***Varianti***
*- Attacco Scoperto*
Il giocatore indicato apre gli occhi in ogni caso e riconosce il Vampiro a prescindere dal risultato.
*- Eredità di Sangue*
Se il Vampiro muore, il primo dei Vampiri Minori prende il suo posto. Il Moderatore batte sulla sua spalla durante il turno del Vampiro per comunicarglielo.

## LA VEGGENTE

| | |
|---|---|
| ***Fazione*** | ***Villaggio*** |
| ***Aura*** | ***Bianca*** |
| ***Misticismo*** | ***Si*** |

***Descrizione***
Ogni notte apre gli occhi e indica un giocatore. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possiede un'Aura Oscura; di "no" se possiede un'Aura Bianca.

***Consigli di gioco***
La Veggente è il Ruolo principale della Fazione del Villaggio, il suo compito il più delicato e, ovviamente, è in cima alla lista dei potenziali nemici dei Lupi Mannari. Scegliete bene quando rivelarvi: troppo presto e farete il gioco dei Lupi, troppo tardi e avrete celato per troppo tempo informazioni preziose per il Villaggio. Ricordatevi che è molto probabile che sarete uccisi prima che il gioco finisca, ma la vostra sopravvivenza è del tutto ininfluente ai fini della vittoria del Villaggio.

***Note***
- La Veggente, assieme ad un numero variabile di Lupi Mannari, è l'unico Ruolo ad essere obbligatoriamente inclusi in ogni composizine del villagio.