


















































?

Lune	RUOLO	FAZIONE	DESCRIZIONE e POTERI
<input type="checkbox"/>	 Capo Branco		Lupi E' il Lupo più forte in ordine di forza. Ogni notte può indicare un giocatore per attaccarlo.
<input type="checkbox"/>	 Lupo del Branco		Lupi E' il secondo Lupo più forte in ordine di forza. Ogni notte può indicare un giocatore per attaccarlo.
<input type="checkbox"/>	 Giovane Lupo		Lupi Non indica nel turno dei Lupi Mannari. Se viene messo al rogo, la notte successiva i Lupi Mannari possono attaccare due volte.
<input type="checkbox"/>	 Traditore		La prima notte è individuato dai Lupi Mannari. E' protetto dai Lupi Mannari e se viene attaccato, li riconosce. Vince se vincono i Lupi Mannari.
<input type="checkbox"/>	 Veggente		Villaggio Ogni notte indica un giocatore e scopre se possiede un'Aura Oscura.
<input type="checkbox"/>	 Mago		Villaggio Ogni notte indica un giocatore e scopre se è Mistico.
<input type="checkbox"/>	 Medium		Villaggio Dalla seconda notte, indica un giocatore che è stato eliminato e scopre se possedeva un'Aura Oscura.
<input type="checkbox"/>	 Strega		Villaggio Dalla seconda notte indica un altro giocatore. Per quella notte quel giocatore è protetto dalle creature dell'Ombra.
<input type="checkbox"/>	 Guaritore		Villaggio Dalla seconda notte individua gli altri giocatori uccisi quella notte. Una volta per partita: può indicarne uno e farlo tornare in vita.
<input type="checkbox"/>	 Contadino		Villaggio Può essere, a sua insaputa, Contadino, Eroe o Lupo. Eroe: se viene attaccato dai Lupi, uccide il Lupo più forte in gioco.
<input type="checkbox"/>	 Contadino		Villaggio Può essere, a sua insaputa, Contadino, Eroe o Lupo. Lupo: se viene attaccato dai lupi, li riconosce e diventa un Lupo (Fazione Lupi Mannari, Aura Oscura).
<input type="checkbox"/>	 Guardia		Villaggio La prima notte riconosce le altre Guardie e scopre quanti Criminali ci sono in gioco
<input type="checkbox"/>	 Altra Guardia		Villaggio La prima notte riconosce le altre Guardie e scopre quanti Criminali ci sono in gioco.
<input type="checkbox"/>	 Oste		Villaggio All'inizio del giorno, se è vivo e la Veggente ha scoperto un'Aura Oscura, il Moderatore lo comunica pubblicamente.
<input type="checkbox"/>	 Bardo		Villaggio All'inizio del giorno, se è vivo e la Veggente ha scoperto un'Aura Bianca, il Moderatore lo comunica pubblicamente.
<input type="checkbox"/>	 Monaco		Villaggio La prima notte il Moderatore gli mostra due o più, fra i Ruoli Possibili per la partita che non sono presenti in gioco.
<input type="checkbox"/>	 Eremita		Villaggio E' protetto da tutte le creature dell'Ombra.
<input type="checkbox"/>	 Prete		Villaggio La prima notte individua il peccatore e scopre se Bocca di Rosa è in gioco.
<input type="checkbox"/>	 Peccatore		Villaggio La prima notte viene individuato dal Prete.
<input type="checkbox"/>	 Pazzo		
<input type="checkbox"/>	 Giullare		
<input type="checkbox"/>	 Bocca di Rosa		Città Può votare al Ballottaggio anche se Accusata. In ogni votazione, i voti che riceve sono dimezzati, arrotondandoli per eccesso.
<input type="checkbox"/>	 Mercante		Città Può votare al Ballottaggio anche se Accusato. Può votare per tutti i giocatori. Riceve un voto in meno per ogni altro ruolo con Fazione Città in gioco.
<input type="checkbox"/>	 Azzecagarbugli		Città Può votare al Ballottaggio anche se Accusato. Durante le Accuse può Segnalare un altro giocatore. Se ha Fazione Città o Criminali: i suoi voti vengono azzerati. Altrimenti, quel giocatore viene Accusato indipendentemente dai voti ricevuti.
<input type="checkbox"/>	 Oratore		Città Può votare al Ballottaggio anche se Accusato. Se un altro giocatore con fazione Città dovesse andare al rogo, il rogo è annullato. Se non è Accusato, può Segnalare uno o più giocatori durante il Ballottaggio: se uno di loro dovesse andare al rogo, il rogo è annullato.
<input type="checkbox"/>	 Borgomastro		Città Può votare al ballottaggio anche se accusato. Al Ballottaggio può Segnalare un giocatore che riceve un numero di voti pari ai Ruoli con Fazione Città più uno.
<input type="checkbox"/>	 Guardia Corrotta		Criminali La prima notte riconosce gli altri Criminali e, in seguito, riconosce le altre Guardie.
<input type="checkbox"/>	 Spia		Criminali La prima notte riconosce gli altri Criminali. Può tenere gli occhi aperti durante tutte le votazioni per le Accusa. Se lo fa, deve votare per sé stesso.
<input type="checkbox"/>	 Assassino		Criminali La prima notte riconosce gli altri Criminali. Una volta per partita: si sveglia nel turno di un Mistico. Se è vivo lo uccide, altrimenti indica un giocatore e lo uccide.
<input type="checkbox"/>	 Ladra		Criminali La prima notte riconosce gli altri Criminali. Una volta per partita: si sveglia nel turno di un Mistico. La prima volta che viene attaccata, è protetta dall'Ombra.
<input type="checkbox"/>	 Capo Gilda		Criminali La prima notte riconosce gli altri Criminali. Una volta per partita: si sveglia nel turno di un Mistico. Se non è in gioco, indica un giocatore. Se è una Guardia o un Lupo Mannaro: il Capo Gilda viene ucciso. Se è Città o Villaggio: il giocatore riconosce Capo Gilda e diventa un Criminale. Altrimenti non accade nulla.
<input type="checkbox"/>	 Giulietta		Amante La prima notte sceglie un giocatore che diventa protetto dall'Ombra e con Fazione Amante. Se uno muore, l'altro si uccide durante la notte.
<input type="checkbox"/>	 Angelo Custode		Amante La prima notte sceglie l'Amato, che viene avvisato. E' accusato, al posto dell'Amato. Se l'Amato dovesse essere attaccato e ucciso durante la notte, l'Angelo Custode sarà attaccato, avvisato e ucciso al suo posto.
<input type="checkbox"/>	 Vampiro		Vampiro Dalla seconda notte può indicare un giocatore. Se è il Cacciatore di Vampiri o un Lupo, il Vampiro viene ucciso. Se è un Mistico, non accade nulla. Altrimenti, quel giocatore lo riconosce e perde ogni potere. Diventa una creature dell'Ombra con Aura Oscura e Fazione Vampiro.
<input type="checkbox"/>	 Ghoul		
<input type="checkbox"/>	 Cacciatore di Vampiri		Villaggio Aprè gli occhi nei turni del Vampiro. Se il Vampiro viene ucciso durante il proprio turno, il Ghoul viene ucciso al suo posto. Vince se vince il Vampiro.
<input type="checkbox"/>			La prima notte scorpe se il Vampiro è in gioco. E' protetto dal Vampiro e, se viene attaccato, viene avvisato e lo uccide.

here
off

Vittoria degli Uomini

Nessuna creatura dell'Ombra in gioco.

Vittoria dell'Ombra

Creature dell'Ombra, solo una fazione in gioco.

Villaggio: In gioco non ci sono Criminali OPPURE ci sono Criminali, ma c'è almeno una Guardia.

Città: Vittoria degli Uomini a prescindere da Criminali e Guardie.

Criminali: In gioco è presente almeno un Criminale e non ci sono Guardie.

Amante: Il giocatore che ha indicato (o da cui è stato indicato) è ancora in gioco a fine partita.