



**Villico Bifolco**



Il Villico Bifolco è un umano di bassa lega. Basamento della florida economia agricola del villaggio. Egli è allo stesso tempo sale della terra e pane dei lupi mannari.

Il Villico Bifolco non ha nessun potere particolare e può contare solo sulla sua furbizia e sull'abilità della parola.

Allevato all'ombra di superstizioni e canti in lingua vernacolare egli nasce, vive e muore per subire.

Il suo obiettivo è quello di sopravvivere ai lupi e contare sulla forza della folla

Villico Bifolco 10/24  
10/11 V/I

**Villico Bifolco**



Il Villico Bifolco è un umano di bassa lega. Basamento della florida economia agricola del villaggio. Egli è allo stesso tempo sale della terra e pane dei lupi mannari.

Il Villico Bifolco non ha nessun potere particolare e può contare solo sulla sua furbizia e sull'abilità della parola.

Allevato all'ombra di superstizioni e canti in lingua vernacolare egli nasce, vive e muore per subire.

Il suo obiettivo è quello di sopravvivere ai lupi e contare sulla forza della folla

Villico Bifolco 11/24  
11/11 V/I

**Lupo Mannaro**



Il Lupo Mannaro è di giorno un comune umano, di notte è una macchina assetata di sangue, possibilmente innocente.

Il Lupo Mannaro cela la propria identità segreta servendosi della diabolica astuzia che è propria della sua natura malefica.

Lupo Mannaro 12/24  
1/3 V/I

**Lupo Mannaro**



Il Lupo Mannaro è di giorno un comune umano, di notte è una macchina assetata di sangue, possibilmente innocente.

Il Lupo Mannaro cela la propria identità segreta servendosi della diabolica astuzia che è propria della sua natura malefica.

Lupo Mannaro 13/24  
2/3 V/I

**Lupo Mannaro**



Il Lupo Mannaro è di giorno un comune umano, di notte è una macchina assetata di sangue, possibilmente innocente.

Il Lupo Mannaro cela la propria identità segreta servendosi della diabolica astuzia che è propria della sua natura malefica.

Lupo Mannaro 14/24  
3/3 V/I

**Veggente**



Il Veggente è un umano dotato del potere della vista occulta. Di notte, in sogno, riesce a compiere divinazioni. Egli legge la mente e ogni notte gli è data la possibilità di scoprire l'identità di un suo concittadino.

Purtroppo però la gente rozza ed ignorante che abita le campagne non potrebbe mai capire il suo dono, per questo gli è fatto obbligo di celarsi in mezzo ai villici comuni non rivelando mai di essere sensitivo.

Nemmeno in punto di morte potrà rivelare la propria identità, poiché a streghe e maghi non è permesso di essere sepolti in terra consacrata.

Veggente 15/24  
1/1 V/I

**Donta**

Il Donta è un umano che può mettersi in contatto con i trapassati.  
All'inizio della notte (Dalla seconda in poi) il moderatore chiama la sua fase e con un cenno del capo gli dice "Sì" se la persona linciata nel turno precedente era un Lupo Mannaro, "No" se non lo era.

Donta 16/24

**Indemoniato**

L'Indemoniato è un umano, ma parteggia per i lupi mannari... senza però sapere chi siano!  
Pertanto vince se vincono i Lupi Mannari.

Indemoniato 17/24

**Guardia del Corpo**

La Guardia del Corpo è un umano che ogni notte protegge una persona a sua scelta.  
Durante la notte (dalla seconda in poi), prima della fase dei lupi mannari, il moderatore chiama la Guardia del Corpo e questi gli indica una persona a scelta (non se stesso!).  
Se quella persona sarà scelta dai Lupi Mannari come vittima, non muore e nella fase della notte nessuno sarà sbranato.

Guardia del Corpo 18/24

**Iettatore**

Lo Iettatore è un umano. Durante ogni notte, il moderatore chiama la fase dello Iettatore, il quale indica una persona.  
Durante il giorno, dopo che tutti hanno votato, il moderatore annuncia il nome di chi è stato "maledetto". Il "maledetto" entra di diritto tra i giocatori indiziati, insieme alla prima persona con più voti. Se la persona maledetta era indiziata, il voto dello Iettatore non cambia nulla.

Iettatore 19/24

**Beoni**

I Beoni sono due umani che sanno reciprocamente il ruolo dell'altro.  
Durante la prima notte, infatti, il moderatore chiama anche i Beoni che aprono gli occhi e si riconoscono.  
I Beoni vanno aggiunti al mazzo sempre in coppia, e non singolarmente.

Beoni 20/24

**Beoni**

I Beoni sono due umani che sanno reciprocamente il ruolo dell'altro.  
Durante la prima notte, infatti, il moderatore chiama anche i Beoni che aprono gli occhi e si riconoscono.  
I Beoni vanno aggiunti al mazzo sempre in coppia, e non singolarmente.

Beoni 21/24

**Notaio**

Il Notaio è un umano con un'abilità speciale: raccogliere i "testamenti" degli altri giocatori defunti.  
Ogni giocatore ucciso (di notte o di giorno), scrive in un foglio il suo "testamento".  
Ad esempio "ricordate chi avevo segnalato per tre turni di fila" oppure "Mario non è un lupo!".  
I testamenti sono messi da parte e accumulati fino a quando il notaio non muore, a quel punto il Notaio si rivela e legge i "testamenti" accumulati.

Notaio 22/24

**Criceto Mannaro**

Il Criceto Mannaro gioca solo per se stesso, e non può essere sbranato dai Lupi Mannari (Se è scelto durante la notte non sarà ucciso nessuno).  
Ai fini del termine della partita e per il Donta è considerato un umano; se è visto nella notte dal Veggente, muore insieme allo sbranato.  
E' l'unico vincitore se è ancora vivo quando si arriva al termine del gioco.

Criceto Mannaro 23/24

**Akela Mundi**

L'Akela Mundi gioca, alla fine della seconda notte, una fase speciale: egli ha un'unica occasione in cui indica al moderatore un'altro giocatore ancora vivo.  
Se questo non è un Lupo Mannaro o il Donta, l'Akela Mundi resterà un umano fino al resto della partita, altrimenti assumerà il ruolo rispettivamente di Lupo Mannaro o del Donta da questo punto in poi.  
Akela Mundi, durante la notte, apre gli occhi assieme al personaggio di cui ha preso i poteri, e ogni decisione circa le azioni da compiere è concordata.  
Il Donta vede "Akela Mundi-Lupo Mannaro" come un Lupo Mannaro.

Akela Mundi 24/24