

Un gioco di Philippe des Pallières e Hervé Marly

Lupi Mannari

di Roccascura



Regolamento



Venticinque anni fa, i lupi mannari fecero ritorno al villaggio di Roccascura... Da quel giorno, gli abitanti del villaggio hanno combattuto valorosamente.

Per onorare la loro resilienza, hanno organizzato un grande evento: il Festival della Zanna Spezzata.

Molti artisti vi prendono parte, e ogni famiglia di Roccascura espone con orgoglio i propri emblemi ancestrali.

Eppure permane un senso di inquietudine... E se i lupi mannari approfittassero di questa celebrazione per colpire di nuovo?

Contenuto

Questo regolamento e 28 emblemi personaggio

I Lupi Mannari - pagina 4



5 Lupi Mannari



1 Potente Lupa Madre

I Contadini - pagine da 5 a 9



8 Contadini Semplici



1 Ragazzina



1 Veggente



1 Strega



1 Cupido



1 Cacciatore



1 Domatore di Orsi



1 Scemo del Villaggio



1 Giudice Errante



1 Attore



1 Serva Devota



1 Capro Espiatorio



1 Burattinaio



1 Scimmia Saggia



1 Colosso

Panoramica del Gioco

Lupi Mannari di Roccascura è un gioco a ruoli nascosti in cui due squadre competono per la vittoria: i Lupi Mannari e i Contadini.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve un emblema personaggio che identifica la propria squadra. I Lupi Mannari si conoscono a vicenda, mentre i Contadini no. I Contadini devono fare affidamento sul proprio istinto e sui poteri di alcuni personaggi per avere qualche speranza di vittoria.

Un Moderatore guida il gioco, che si alterna tra fasi notturne e fasi diurne.

Il Moderatore

Il Moderatore svolge un ruolo fondamentale, in quanto le sue abilità determinano l'esperienza di gioco. È lui a stabilire il ritmo, l'atmosfera e il flusso della partita, assicurandosi che ogni personaggio agisca nel momento opportuno. In qualità di guida del gioco, il Moderatore conduce le fasi di gioco, annuncia gli eventi e si assicura che tutti i giocatori si godano l'esperienza.

A pagina 20 è presente un riassunto dei round che può essere utile nella gestione delle partite.



La Fase Notturna

Il Villaggio si addormenta. I giocatori chiudono gli occhi mentre i Lupi Mannari e i personaggi con poteri notturni agiscono in segreto, a turno.



La Fase Diurna

Il villaggio si risveglia e scopre le potenziali vittime. Segue poi una discussione che culmina in una votazione per identificare ed eliminare un potenziale Lupo Mannaro.

Introduzione ai Personaggi

I Lupi Mannari

Il loro obiettivo: Eliminare tutti i Contadini.



I Lupi Mannari

Ogni notte cospirano per divorare un Contadino. Durante il giorno cercano di nascondere la loro identità notturna per evitare l'ira dei Contadini. Un Lupo Mannaro non può mai divorare un altro Lupo Mannaro.



La Potente Lupa Madre

Si sveglia ogni notte insieme agli altri Lupi Mannari per divorare un Contadino. Inoltre, nel corso delle prime due notti della partita, la Potente Lupa Madre si sveglia nuovamente e designa un giocatore. Il Moderatore dà un colpo sulla spalla al giocatore scelto per segnalargli che è stato designato.

Se il giocatore scelto è un Contadino dotato di un potere, perde immediatamente quel potere e diventa un Contadino Semplice. Tuttavia, il Moderatore chiamerà questo ruolo ogni notte finché quel giocatore non verrà eliminato, per evitare di rivelare qualsiasi informazione.

Note:

- La Potente Lupa Madre può designare sé stessa o un qualsiasi altro Lupo Mannaro ma, a parte seminare dubbi, questo non altera il suo ruolo in alcun modo.
- Un amante designato dalla Potente Lupa Madre perde il potere che eventualmente aveva, ma rimane innamorato!

I Contadini

Il loro obiettivo: Eliminare tutti i Lupi Mannari.



I Contadini Semplici

Non hanno poteri speciali. Le loro uniche armi sono la capacità di analizzare il comportamento per identificare i Lupi Mannari e le loro doti persuasive, che utilizzano per impedire eliminazioni ingiuste.



La Ragazzina

Può spiare i Lupi Mannari durante i loro risvegli notturni. Se viene catturata da uno di loro, i Lupi Mannari hanno il diritto di divorarla al posto della vittima designata in origine.

Nota: Non può aprire gli occhi né spiare durante il risveglio della Potente Lupa Madre.



La Veggente

Ogni notte scopre l'identità segreta di un giocatore a sua scelta, guardando il suo emblema personaggio.



La Strega

La Strega ha due pozioni estremamente potenti:

- Una pozione curativa per resuscitare il giocatore divorato dai Lupi Mannari.
- Una pozione velenosa per eliminare un giocatore a sua scelta.

Ogni pozione può essere utilizzata solo una volta per partita, ma possono essere utilizzate entrambe nella stessa notte.



Cupido

Cupido ha il potere di far innamorare due giocatori per sempre. All'inizio della prima notte designa due amanti, e può anche scegliere sé stesso. Se uno dei due amanti viene eliminato, l'altro muore immediatamente di dolore. Un amante non deve mai scegliere il proprio amante per l'eliminazione (nemmeno come bluff!).

Caso speciale: Se uno dei due amanti è un Contadino e l'altro è un Lupo Mannaro, il loro obiettivo cambia. Per vincere la partita e vivere il loro amore devono eliminare tutti gli altri giocatori e riuscire a essere gli ultimi sopravvissuti.



Il Cacciatore

Quando viene eliminato, estrae il fucile ed elimina immediatamente un qualsiasi altro giocatore a sua scelta (non ha luogo nessuna discussione).



Il Domatore di Orsi

Ogni mattina, dopo che sono state rivelate le eventuali vittime notturne, se tra i due vicini ancora in gioco del Domatore di Orsi c'è almeno un Lupo Mannaro, il Moderatore ringhierà per mettere in guardia i giocatori che l'orso del Domatore ha percepito un pericolo.



Lo Scemo del Villaggio

Se viene eliminato dai Contadini, deve girare la propria carta. In quel momento il Villaggio si rende conto del proprio errore e lo grazia immediatamente. Continua a giocare, ma perde il diritto di voto. Se viene designato dai Lupi Mannari oppure una seconda volta dai Contadini, viene definitivamente eliminato.



Il Giudice Errante

Una volta durante la partita, quando si tiene una votazione, il Giudice Errante può richiedere immediatamente una seconda votazione, che verrà aggiunta alla prima senza ulteriori discussioni. Il Giudice Errante avverte il Moderatore utilizzando un gesto segreto concordato all'inizio della partita.



L'Attore

Durante la preparazione, il Moderatore sceglie tre emblemi Contadino dotati di poteri (a eccezione di Cupido, il Burattinaio, la Serva Devota e lo Scemo del Villaggio). Dopo che i ruoli sono stati assegnati, questi emblemi vengono collocati a faccia in su al centro del tavolo. Ogni notte l'Attore può scegliere uno di questi emblemi per assumerne il rispettivo ruolo fino alla notte successiva. Se l'Attore utilizza il potere di un emblema, il Moderatore gira quell'emblema a faccia in giù, indicando che non verrà più utilizzato.



La Serva Devota

Quando un giocatore viene eliminato dal Villaggio prima che venga rivelato il suo ruolo, la Serva Devota può rivelare il proprio emblema. Prende l'emblema del giocatore eliminato e lo guarda segretamente. Assume quindi quel ruolo fino alla fine della partita. Se il giocatore eliminato era un Contadino dotato di un potere, quel potere viene resettato.

Per il Moderatore: Controllare se la Serva Devota assume un ruolo dotato di un potere o quello di un Lupo Mannaro.

Casi speciali:

- Se diventa la Potente Lupa Madre dopo la seconda notte, non verrà chiamata.
- La Serva Devota può innescare il proprio potere solo se il giocatore eliminato non ha rivelato il proprio emblema (*vedere lo Scemo del Villaggio o il Burattinaio*).
- Se diventa l'Attore, può assumere solo i ruoli che sono ancora in gioco.



Il Capro Espiatorio

Se il voto del Villaggio termina in parità, il Capro Espiatorio si sacrifica e viene eliminato, anche se non era in lizza per l'eliminazione. Una volta eliminato, designa chi voterà e chi si asterrà nel corso del giorno successivo. Sta a lui decidere con cura...



Il Burattinaio

Se i Lupi Mannari designano il Burattinaio durante la fase notturna, il Burattinaio non viene eliminato; è invece il burattino a subire il colpo al suo posto! Il Burattinaio gira il proprio emblema e resta in gioco. Sotto shock, non può più parlare ma può comunque votare e comunicare a gesti. Tuttavia, se il Villaggio lo elimina o se i Lupi Mannari lo designano una seconda volta, viene definitivamente eliminato.



La Scimmia Saggia

Mentre Roccascura dorme, la Scimmia Saggia fugge abilmente dalla propria gabbia. Il suo obiettivo è scoprire i segreti e i ruoli che si nascondono dietro ogni giocatore. Deve però prestare molta attenzione: entrare accidentalmente nella tana di un Lupo Mannaro potrebbe rivelarsi fatale.

Una volta durante la partita, la Scimmia Saggia può svegliarsi durante la fase notturna per rivelare il ruolo di uno o più giocatori. Per farlo, designa uno di essi e ne rivela l'emblema. Se l'emblema appartiene alla squadra dei Contadini, la Scimmia Saggia può o continuare a rivelare ruoli uno alla volta, oppure decidere di fermarsi. Tuttavia, se rivela un Lupo Mannaro, la Scimmia Saggia viene immediatamente eliminata!



Il Colosso

È dotato di una forza eccezionale e si vendicherà se i Lupi Mannari lo elimineranno durante la fase notturna. Alla fine della notte, il Moderatore sveglia i Lupi Mannari e il Colosso, permettendo a quest'ultimo di scegliere quale Lupo Mannaro eliminare.

*Quando cala la notte e il fuoco inizia
a scoppiettare, osserva i tuoi compagni mentre
scoprono il loro emblema personaggio...*

Dopo ciò, niente sarà più come prima.



Preparazione del Gioco

Quattro scenari di gioco permettono di giocare mentre si rivelano nuovi personaggi. Ogni scenario specifica la distribuzione dei personaggi in base al numero di giocatori. È possibile giocare gli scenari nell'ordine che si desidera.

Prima di iniziare una nuova partita, scegliere uno dei seguenti scenari:

1. Il Sosia del Burattinaio

2. Il Colosso Senza Rivali

3. Una Nuova Minaccia

4. Il Festival della Zanna Spezzata (si gioca con tutti i 4 nuovi personaggi!)

Il Moderatore consulta la tabella di distribuzione dei ruoli per preparare gli emblemi dei personaggi richiesti in base al numero di giocatori. Mescola gli emblemi e ne distribuisce uno a faccia in giù a ogni giocatore. Poi, ogni giocatore scopre segretamente il proprio personaggio.

Il Moderatore legge quindi a voce alta lo scenario scelto.

Vuoi personalizzare le tue partite? Una volta acquisita familiarità con le regole, puoi modificare le tue sessioni di gioco scegliendo i personaggi e facendo in modo che il numero di Contadini sia almeno il doppio di quello dei Lupi Mannari. Tuttavia, se il Villaggio ha troppi personaggi dotati di poteri, aggiungi più Lupi Mannari per mantenere l'equilibrio.

Scenario 1



Il Sosia del Burattinaio

Giunto da molto lontano, il Burattinaio si esibisce per le strade di Roccascura durante il Festival della Zanna Spezzata.

Ma è proprio all'apice della sua esibizione che svela il suo capolavoro più grande, una replica perfetta di sé stesso: un burattino dai movimenti fluidi, ingannevoli e molto umani.

Di notte, nascosto nell'ombra del suo burattino, è quasi impossibile distinguerli.

**Numero
di Giocatori**
(escluso il Moderatore)



8	2	1	1	1	1	-	2
9	3	1	1	1	1	-	2
10	3	1	1	1	1	1	2
11	3	1	1	1	1	1	3
12	4	1	1	1	1	1	3
13	4	1	1	1	1	1	4
14	4	1	1	1	1	1	5
15	4	1	1	1	1	1	6
16	5	1	1	1	1	1	6
17	5	1	1	1	1	1	7
18	5	1	1	1	1	1	8

Scenario 2



Il Colosso Senza Rivali

Il Colosso non passa inosservato tra le figure di spicco del Festival della Zanna Spezzata. Questo imponente lottatore incute tanto timore quanta ammirazione. Si erge fiero nella sua arena, in attesa di un avversario alla sua altezza. Ma pochi osano sfidarlo. Proclama a chiunque sia in ascolto che persino i lupi mannari fuggirebbero alla sua vista. **“Che osino avvicinarsi! Li affronterò a viso aperto e ne abatterò uno con me! Parola di Colosso!”**

Numero
di Giocatori
(escluso il Moderatore)



9	3	1	1	1	1	-	2
10	3	1	1	1	1	1	2
11	4	1	1	1	1	1	2
12	4	1	1	1	1	1	3
13	4	1	1	1	1	1	4
14	5	1	1	1	1	1	4
15	5	1	1	1	1	1	5
16	5	1	1	1	1	1	6

Scenario 3



Una Nuova Minaccia

Il vecchio cantastorie di Roccascura siede in un angolo della locanda, pronto a raccontare la sua agghiacciante storia a chiunque desideri ascoltarla.

“La Potente Lupa Madre! Avete mai sentito questo nome? Amici, avvicinatevi, avvicinatevi! È mio dovere raccontarvi la cruda verità... Gli alberi non tremano per il vento, ma a causa sua... Persino la foresta teme ciò che lei ha generato; la Potente Lupa Madre si aggira per Roccascura. Di notte sceglie un Contadino, si ferma ai piedi del suo letto e, con un solo tocco, lo priva delle sue capacità. Voi che gioite durante il Festival della Zanna Spezzata, state attenti! Potreste tranquillamente essere la sua prossima vittima...”

**Numero
di Giocatori**
(escluso
il Moderatore)



8	1	1	1	1	1	1	-	2
9	1	2	1	1	1	1	-	2
10	1	2	1	1	1	1	1	2
11	1	2	1	1	1	1	1	3
12	1	3	1	1	1	1	1	3
13	1	3	1	1	1	1	1	4
14	1	3	1	1	1	1	1	5
15	1	4	1	1	1	1	1	5
16	1	4	1	1	1	1	1	6
17	1	4	1	1	1	1	1	7
18	1	4	1	1	1	1	1	8

Scenario 4



Il Festival della Zanna Spezzata

La luna piena proietta i suoi raggi argentati su un villaggio che è diventato stranamente silenzioso. Le bandierine sventolano al vento, senza nessuno a sostenerle. Le tende e le strade si stanno svuotando... Il Colosso e il Burattinaio, reclusi in una locanda, non hanno più un pubblico da intrattenere. Alcuni parlano dell'arrivo di una lupa molto potente, altri sussurrano accanto al fuoco: **“Bisogna essere pazzi per uscire”**.

Eppure, nelle strade deserte, un'ombra vaga. La Scimmia Saggia è fuggita, alla ricerca di case da esplorare. Che possa essere protetta! Se per sfortuna il suo cammino dovesse incrociare quello di un Lupo Mannaro, la sua gabbia resterebbe vuota per sempre.

Numero
di Giocatori
(escluso
il Moderatore)



9	1	2	1	1	1	1	-	-	2
10	1	2	1	1	1	1	1	-	2
11	1	3	1	1	1	1	1	-	2
12	1	3	1	1	1	1	1	1	2
13	1	3	1	1	1	1	1	1	3
14	1	4	1	1	1	1	1	1	3
15	1	4	1	1	1	1	1	1	4
16	1	4	1	1	1	1	1	1	5
17	1	5	1	1	1	1	1	1	5
18	1	5	1	1	1	1	1	1	6

Svolgimento del Gioco

Per il Moderatore: Le pagine seguenti forniscono uno schema a grandi linee di una partita, che funge da guida. **Il Moderatore legge a voce alta i dialoghi in arancione ed esegue le azioni descritte in corsivo.** I dialoghi sono esempi, e ogni Moderatore è libero di adattarli come preferisce!

La partita alterna fasi notturne e fasi diurne, iniziando con una notte.



Fase Notturna

“Quando cala la notte, l'intero villaggio scivola nel sonno e tutti giocatori chiudono gli occhi”.

Solo nel corso della prima notte:

Se Cupido è in gioco: **“Cupido si sveglia e indica quali sono i due amanti”.** Una volta che Cupido li ha designati, **“Cupido si riaddormenta. Ora toccherò i due amanti sulla spalla”.** *Il Moderatore tocca con discrezione i due amanti sulla spalla, poi chiede loro di aprire gli occhi in modo che possano riconoscersi.* **“Se uno di voi viene eliminato, l'altro muore immediatamente di dolore. Se uno di voi è un Lupo Mannaro e l'altro è un Contadino, dovete eliminare tutti gli altri giocatori per vincere la partita. Gli amanti possono riaddormentarsi”.**

Se il Colosso è in gioco: **“Il Colosso deve alzare in silenzio la mano in modo che possa identificarlo”.** Una volta identificato il Colosso, il Moderatore dice: **“Il Colosso può abbassare la mano”.**

Se il Domatore di Orsi è in gioco: **“Il Domatore di Orsi deve alzare in silenzio la mano in modo che possa identificarlo”.** Una volta identificato il Domatore di Orsi, il Moderatore dice: **“Il Domatore di Orsi può abbassare la mano”.**

Se il Giudice Errante è in gioco: **“Il Giudice Errante si sveglia e mi mostra il gesto segreto che utilizzerà durante la fase di votazione per innescare una seconda votazione”.** Una volta visto il gesto, il Moderatore dice: **“Il Giudice Errante può riaddormentarsi”.**

Ogni notte, il Moderatore chiama a turno tutti i personaggi notturni in gioco, in questo ordine preciso:

1. L'Attore



“L'Attore si sveglia e può scegliere uno degli emblemi al centro del tavolo. Questo potere rimane attivo fino all'inizio della prossima notte”. Se l'Attore sceglie un emblema, il Moderatore lo gira. “L'Attore si riaddormenta”.

2. La Scimmia Saggia



“La Scimmia Saggia può svegliarsi e designare un giocatore che riveli la sua vera identità. Se quel giocatore non è un Lupo Mannaro, la Scimmia Saggia può designare un altro giocatore, e così via. Tuttavia, se il giocatore designato è un Lupo Mannaro, la Scimmia Saggia è eliminata. Promemoria: La Scimmia Saggia può svegliarsi per investigare solo una volta durante la partita”. Il Moderatore mostra alla Scimmia Saggia l'emblema di ogni giocatore che ha designato finché non si è fermata, che sia stato per scelta o per necessità. Può spostare gli emblemi degli altri giocatori per confondere e fare rumore. Se la Scimmia Saggia designa un Lupo Mannaro, strilla come una scimmia spaventata! Se la Scimmia Saggia è ancora in gioco alla fine di questa fase, il Moderatore dice: “La Scimmia Saggia si riaddormenta**”.**

3. La Veggente



“La Veggente si sveglia e designa un giocatore che riveli la sua vera identità”. Il Moderatore mostra alla Veggente l'emblema del giocatore designato. Può spostare gli emblemi degli altri giocatori per confondere e fare rumore. “La Veggente si riaddormenta**”.**

4. I Lupi Mannari



“I Lupi Mannari si svegliano, si riconoscono a vicenda e designano una nuova vittima”. Una volta che il Moderatore ha identificato la vittima designata dai Lupi Mannari, dice: “I Lupi Mannari si riaddormentano**”.**

Note:

- Se il Domatore di Orsi è in gioco, il Moderatore deve assicurarsi di annotare le rispettive posizioni dei Lupi Mannari in relazione al Domatore di Orsi.
- La Ragazzina può spiare i Lupi Mannari durante il loro risveglio notturno aprendo leggermente gli occhi. Tuttavia, non può aprirli completamente. Se i Lupi Mannari la sorprendono con gli occhi aperti, possono divorarla al posto della vittima designata.

5. La Potente Lupa Madre (solo le prime due notti)



“La Potente Lupa Madre si sveglia e designa un giocatore. Se quel giocatore è un Contadino dotato di un potere, perde il potere e diventa un Contadino Semplice”. Una volta che il Moderatore ha identificato il bersaglio della Potente Lupa Madre, dice: **“La Potente Lupa Madre si riaddormenta”.** Poi si sposta dietro ai giocatori e dà un colpo sulla spalla al giocatore designato. Se il giocatore è un Contadino con un ruolo notturno, il Moderatore può ancora chiamarlo (ma non si sveglierà) per evitare di rivelare che ha perso il suo potere.

6. La Strega



“La Strega si sveglia, e le mostro la vittima dei Lupi Mannari. Utilizzerà la sua pozione curativa o la sua pozione velenosa?”. Il Moderatore indica la vittima che i Lupi Mannari hanno designato per quella notte. **Vuoi salvare questa persona? In tal caso, fammi un cenno affermativo alzando il pollice. Vuoi eliminare un membro del Villaggio? In tal caso, dimmi chi vuoi eliminare”.** Il Moderatore aspetta che la Strega gli comunichi la sua decisione. **“La Strega si riaddormenta”.**

Nota: La Strega può utilizzare ognuna delle sue pozioni come preferisce e non è tenuta a utilizzarle tutte nella stessa notte. Può utilizzare la pozione curativa a proprio vantaggio.

Se il Colosso viene eliminato dai Lupi Mannari: **“Il Colosso è stato attaccato dai Lupi Mannari la scorsa notte. La sua vendetta sarà fatale per uno di loro. Il Colosso e i Lupi Mannari si svegliano. Il Colosso indica il Lupo Mannaro che vuole eliminare. Tutti si riaddormentano”.**



Fase Diurna

*Quando la fase notturna è terminata, il Moderatore sveglia il Villaggio:
“È mattina. Il Villaggio si sveglia.
Tutti aprono gli occhi”.*

Il Moderatore annuncia le potenziali vittime notturne e chiede loro di rivelare i propri emblemi. Questi giocatori sono eliminati (a eccezione del Burattinaio, se i Lupi Mannari lo hanno designato e lui ha ancora il suo potere). Se il Domatore di Orsi è in gioco, ringhia se almeno uno dei suoi vicini in gioco è un Lupo Mannaro.

*“La seduta del consiglio del Villaggio ha inizio”. I giocatori discutono dei loro sospetti. **“Non esitate a difendere il vostro punto di vista! Potete dire qualsiasi cosa, persino rivelare la vostra identità segreta, oppure mentire al riguardo. L'unica cosa proibita è rivelare il vostro emblema”.** Il Moderatore deve mantenere il dibattito vivace e coinvolgente.*

*Al momento opportuno, il Moderatore dà inizio alla votazione del Villaggio: **“Al mio segnale ogni giocatore indica il giocatore che desidera eliminare”.***

Votazione del Villaggio

Il giocatore che riceve il maggior numero di voti è eliminato. Rivela il proprio emblema e non può più comunicare con nessun altro giocatore (a meno che non sia lui stesso lo Scemo del Villaggio e la Potente Lupa Madre non abbia indebolito il suo potere).

In caso di parità, si terrà una seconda votazione per determinare il risultato tra i giocatori in parità. Se anche la seconda votazione dovesse risultare in parità, non verrà eliminato nessun giocatore.

Se il Capro Espiatorio è in gioco, non si terrà una seconda votazione in caso di parità. Verrà invece eliminato il Capro Espiatorio, che sia uno dei giocatori in parità oppure no. Dopo la sua eliminazione, il Capro Espiatorio può decidere chi potrà votare nel corso del giorno successivo.

Se il Giudice Errante è in gioco, durante la votazione può segnalare al Moderatore che vuole indire una seconda votazione utilizzando il suo gesto segreto. In tal caso, si terrà immediatamente una seconda votazione dopo la prima, senza previa discussione. *Il Moderatore deve prestare attenzione al gesto segreto del Giudice Errante!*



Se la Serva Devota è in gioco, il Moderatore deve attendere qualche istante prima di rivelare l'emblema del giocatore che è stato eliminato. La Serva Devota può quindi decidere di farsi avanti e assumere il ruolo del giocatore eliminato.

Un nuovo round ha inizio con la fase notturna. Ripetere le fasi notturna e diurna finché una delle squadre non raggiunge il suo obiettivo e vince la partita.

Note:

- Essere eliminati non significa perdere; i giocatori eliminati vincono o perdono insieme alla loro squadra.
- Quando un giocatore viene eliminato, colloca il proprio emblema a faccia in su al centro del tavolo (lontano dagli emblemi accessibili all'Attore) per rendere il gioco più facile da seguire.
- Se i Lupi Mannari non riescono a raggiungere una decisione, peggio per loro; non elimineranno nessun giocatore quella notte.

Vorremmo ringraziare le centinaia di persone che ci hanno sostenuto sin dal principio del nostro viaggio con Lupi Mannari di Roccascura, iniziato nel secolo scorso. Sono troppe per citarle tutte singolarmente.

L'edizione speciale per il 25° anniversario di Lupi Mannari di Roccascura è stata progettata da Philippe des Pallières e Hervé Marly.

Riconoscimenti:

Gioco base e carte New Moon: Alexios Tjoyas

Carte personaggio delle espansioni: Misda e Christine Deschamps

Retro scatola: Naïade

Emblemi dell'edizione speciale di Lupi Mannari di Roccascura del 25° anniversario e design della scatola: Mathieu Lidon

© 2026 asmodee Group. Lupi Mannari di Roccascura™, asmodee®, i marchi e le immagini commerciali a essi associati sono di proprietà delle entità asmodee. Tutti i diritti riservati.



Round di Gioco

Preparazione del Round - Prima Notte

• Il Villaggio si addormenta

- **Cupido** – i due amanti vengono designati e si riconoscono a vicenda
- **Il Colosso** – identificazione per alzata di mano
- **Il Domatore di Orsi** – identificazione per alzata di mano
- **Il Giudice Errante** – gesto segreto



Fase Notturna

Il Villaggio si addormenta

- A discrezione dell'**Attore** - sceglie 1 degli emblemi disponibili
- A discrezione della **Scimmia Saggia** - guarda gli emblemi personaggio
- La **Veggente** - guarda 1 emblema personaggio
- Tutti i **Lupi Mannari**, inclusa la **Potente Lupa Madre**, e la **Ragazzina**
- La **Potente Lupa Madre** - annulla 1 potere per le prime due notti
- A discrezione della **Strega** - utilizza le proprie pozioni
- **Il Colosso** - se eliminato dai Lupi Mannari



Fase Diurna

Il Villaggio si sveglia

- Vengono rivelate le vittime
- **Il Cacciatore** - se eliminato dai **Lupi Mannari**
- Se il **Domatore di Orsi** si trova accanto a un **Lupo Mannaro**: l'orso ruggisce
- Dibattito e votazione
- A discrezione della **Serva Devota** - assume un nuovo ruolo
- A discrezione del **Giudice Errante** - seconda votazione
- **Il Capro Espiatorio** - eliminato in caso di parità
- **Il Cacciatore** - se eliminato dal Villaggio.