

Werewolf con scelta del ruolo

Avete mai sognato di giocare a Werewolf scegliendo il vostro ruolo anziché riceverlo casualmente?

Nei gruppi che frequento la gran parte delle volte modero io e capita che, in modo assolutamente casuale, alle stesse persone capitino sempre più o meno gli stessi ruoli. Qui nasce il loro desiderio di provare ruoli diversi, pur potendo giocare solo sporadicamente. Questo desiderio, unito al fatto che molti mi hanno chiesto di poter scegliere il proprio ruolo o quanto meno la fazione in cui giocare o l'aura posseduta, mi ha portato a sviluppare la semplice regoletta variante per la composizione del VILLAGGIO EFFETTIVO che potete leggere qui sotto.

Svolgere i seguenti passi al posto del normale iter di costruzione del VILLAGGIO EFFETTIVO:

- 1) Il Moderatore rende noto il VILLAGGIO POSSIBILE.
- 2) Il Moderatore si mette in disparte ed accoglie un giocatore alla volta, che gli comunica la sua PREFERENZA PRINCIPALE e le sue PREFERENZE DI RISERVA.
- 3) Il Moderatore raccoglie le richieste su un foglio e poi ricontrolla per vedere quali sono in conflitto.
- 4) Di conseguenza apporta le modifiche che ritiene opportune per equilibrare il tutto, vedere se può andare.
- 5) Infine comunica segretamente a ciascun giocatore il proprio Ruolo (normalmente ciò avviene tramite la consegna della Carta Ruolo).

Il Moderatore non è tenuto a motivare le proprie scelte. Si da per assunto che componga il villaggio considerando l'equilibrio che intende dargli, il suo stile e gusto personale e che cercherà di venire incontro il più possibile alle richieste dei giocatori.

Nota: chi sceglie di esser Contadino non può ovviamente scegliere "quale contadino essere".

Termini tecnici utilizzati

VILLAGGIO POSSIBILE - lista dei Ruoli che possono far parte della partita. Al di fuori di questa lista, nessun Ruolo può essere assegnato ad un giocatore.

VILLAGGIO EFFETTIVO - Ruoli effettivamente presenti nella partita ed assegnati ai giocatori. E' un sottoinsieme del VILLAGGIO POSSIBILE.

PREFERENZA PRINCIPALE - è l'indicazione dell'Aura che si vorrebbe giocare, del Tratto che si vorrebbe possedere, della Fazione di cui si vorrebbe far parte oppure del ruolo specifico che si intende interpretare.

PREFERENZE DI RISERVA - sono 2 indicazioni di Aura/Tratto/Fazione/Ruolo utilizzate nel caso in cui non sia possibile l'assegnazione della principale. E' sempre da considerarsi un'indicazione, non un obbligo, e non è detto che sia possibile essere accontentati.