

Lupus in Tabula

Varianti

Le indicazioni scritte di seguito non sostituiscono il regolamento ufficiale di “Lupus in Tabula” ma si configurano come un suo ampliamento, con nuovi personaggi (sezione 1) e nuove regole di svolgimento del gioco (sezione 2). Per poter utilizzare i nuovi personaggi e le nuove regole è indispensabile possedere almeno una confezione del gioco originale.

Sezione 1 - Nuovi personaggi

Presi un po' da tutti i siti di settore, modificati, rinominati e alcuni anche inventati questi personaggi servono per movimentare le partite di Lupus in tabula soprattutto per il semplice villico, il cui ruolo è quasi sempre quello di cercare di linciare i lupi mannari sperando di non essere sbranato.

Intenzionalmente non ho scritto con quanti giocatori conviene inserire nuovi personaggi dando così libero sfogo a chi preferisse un personaggio piuttosto di un altro. È utile ricordare però che nella scelta dei personaggi è bene valutare il sostanziale equilibrio, altrimenti la partita sarebbe compromessa fin dall'inizio. È richiesta inoltre una certa attenzione da parte del master (o moderatore) nel chiamare le fasi in modo opportuno essendo, con l'aumentare dei personaggi, la complessità delle dinamiche e degli intrecci sempre maggiore.

Alcuni personaggi vanno inseriti a coppie, sono cioè legati fra di loro; mentre altri sono incompatibili. È bene quindi leggere attentamente tutti i ruoli e scegliere con cura quali personaggi inserire.

Ho aggiunto dei nomi in finto latino, o latinesco, in modo da rendere più facilmente individuabili i personaggi.



Angelus Lupis (Angelo dei lupi)

È un villico ma parteggia per i lupi. In una notte sola può far resuscitare un personaggio linciato o morto per qualsiasi altra causa. Se la persona indicata è un villico (compresi i personaggi con poteri speciali) non risorge nessuno e l'angelo dei lupi viene punito con la morte. In caso contrario il personaggio resuscita e l'angelo dei lupi continua la sua partita, come un villico parteggia per i lupi.

Nel caso si tratti di personaggi che giocano per conto proprio (es. criceto mannaro e/o il diavolo) non risorge nessuno e l'angelo perde i suoi poteri.

Angelus Villicis (Angelo dei villici)

È un villico con l'abilità di far resuscitare un personaggio linciato, sbranato o morto per qualsiasi altra causa. Se la persona indicata è un lupo o un personaggio che parteggia per i lupi non risorge nessuno e l'angelo dei villici viene punito con la morte. In caso contrario il personaggio resuscita e l'angelo dei villici continua la sua partita come un villico normale. Nel caso si tratti di personaggi che giocano per conto proprio (es. criceto mannaro e/o il diavolo) non risorge nessuno e l'angelo perde i suoi poteri. La sua abilità deve essere usata una sola volta in tutta la partita in una specifica fase che verrà chiamata ogni notte





Appestatum (Appestato)

È un villico normalissimo ma malato di peste. se viene sbranato dai lupi, la mattina il moderatore dichiarerà morti lui e il primo lupo alla sua sinistra, senza naturalmente dichiarare o lasciare intendere i ruoli dei due. Non può essere protetto dalla guardia del corpo

Cacciatores (Cacciatore)

È un villico con una abilità speciale, agisce dalla seconda notte in poi, avendo la possibilità di sparare un colpo per notte (può anche decidere di non sparare) chiunque venga colpito, muore! Se spara contro il personaggio protetto dalla guardia del corpo, muore quest'ultima.



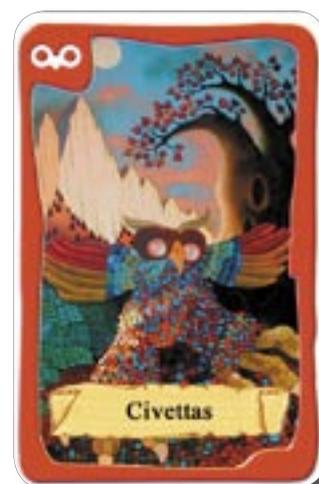
Capus Villae (Capo villaggio)

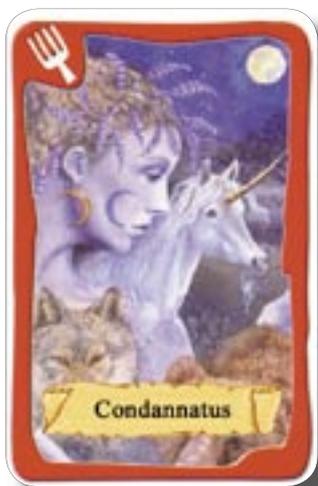
In caso di parità ogni suo voto vale doppio però il moderatore non deve indicare chi sia.



Civettas (Civetta)

È un villico e ha la facoltà di chiedere nella sua fase notturna se la persona che sta indicando ha aperto gli occhi in quella notte (La sua fase è l'ultima della notte). Se muore scrive su un foglio il prossimo giocatore che muore, se indovina guadagna punti extra.





Condannatus (Condannato)

È un villico normalissimo, la sua “abilità” speciale entra in gioco solo dopo morto se resuscitato. Dovesse esserlo infatti, ricomincerebbe a giocare non più come villico, ma come lupo mannaro! Per tutta la sua prima vita quindi è villico a tutti gli effetti, la sua seconda vita però è condannato a viverla da lupo mannaro (e quindi vince se vincono i lupi). Ovviamente, perché questo personaggio funzioni, devono essere della partita anche gli angeli.

Cupidus (Cupido)

È un villico in grado di fare “innamorare” altri due giocatori a sua scelta. Viene chiamato dal moderatore nella prima notte. Cupido indica due giocatori e richiude gli occhi. Il moderatore tocca sulle spalle i due innamorati, affinché questi possano aprire gli occhi e riconoscersi, da quel momento sono legati da un vincolo indissolubile, per cui se uno dei due viene ucciso (di notte o di giorno), immediatamente dopo anche l’altro morirà di crepacuore! Più che parteggiare per la propria fazione, gli innamorati giocano per se stessi: devono infatti evitare che il compagno muoia e vincono se sono gli ultimi due giocatori a restare vivi, anche se sono un villico e un lupo!



Domatoris (Domatore di animali)

Durante la notte chiede se un giocatore è un animale (Lupo, Criceto, Civetta o Gufo). Se indica il Criceto lo uccide.



Elettus (Eletto)

È un villico che non può essere ucciso dai Lupi Mannari. Se viene indicato dai lupi, all’alba il moderatore dirà che non è stato sbranato nessuno.





Eroicum (Eroe)

Se è l'ultimo villico in gioco, vincono immediatamente i villici. (Nel caso in cui la partita finisca con un lupo e lui)

Filius Luporum (Figlio dei lupi)

È un villico normale e parteggia per i villici, ma se viene morso di notte il master annuncerà che "non è morto nessuno" (a meno di altre morti nella stessa notte) e dalla notte successiva diverrà un lupo. (È indispensabile introdurre una specifica fase ogni notte, tranne la prima, in cui si chiederà al figlio dei lupi di aprire gli occhi comunicandogli se è diventato un lupo, da quando diviene lupo apre gli occhi assieme agli altri lupi)



Fortunas (Prtafortuna)

È un umano, ogni notte ha un turno dove può scegliere un giocatore ancora in vita che non andrà sicuramente al ballottaggio. se posseduto dallo stregone diventa come il gufo.



Gattacius Negrus (Gatto nero)

Il gatto nero è un villico a tutti gli effetti, se però, al momento delle votazioni diurne, due o più persone arrivano al primo posto con lo stesso numero di posti, viene giustiziata quella più vicina al gatto nero seguendo il senso orario.





Giureconsultus (Magistrato)

È un villico con l'abilità speciale di poter "sequestrare" un giocatore nella sua fase di notte. Il giocatore "sequestrato" durante il giorno non potrà partecipare al dibattito né essere linciato, ma potrà comunque votare.

Insana Mentis (Matto)

È un villico normalissimo che ha l'abilità di scambiare le carte e quindi i ruoli di due giocatori a sua scelta. Può farlo una sola volta in tutta la partita, e i giocatori che subiranno il cambio di ruolo dovranno far tesoro di tutto ciò che eventualmente sanno, ma giocare a tutti gli effetti secondo il nuovo ruolo.



Innamorata (Innamorata)

Indica ogni notte un giocatore di cui si innamora; se muore il suo amore, lei si suicida la notte successiva (è la prima a morire durante la notte se non la salva qualcuno).



Magam (Maga)

È un villico che parteggia per i lupi, ha l'abilità di far innamorare il veggente che finché lei è in vita perde il suo potere.



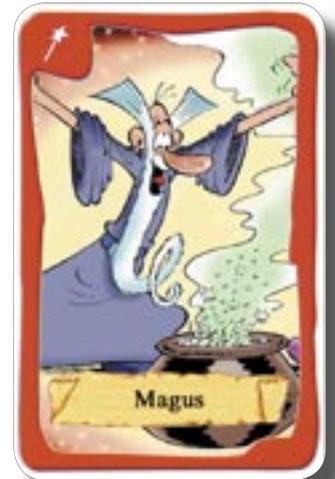


Maga Circem (Maga Circe)

La maga, una volta a notte, può trasformare in maiale una persona. La persona scelta, appena scatta la fase del giorno, non può parlare per tutto il giorno, al limite può grugnire (facendo davvero il verso del maiale) per partecipare all'assemblea cittadina. Ovviamente non vota in quel giorno.

Magus (Mago)

È un villico che parteggia per i Lupi Mannari. Può leggere la mente di un giocatore per notte per scoprire chi è il Veggente e chi è la Guardia del Corpo.



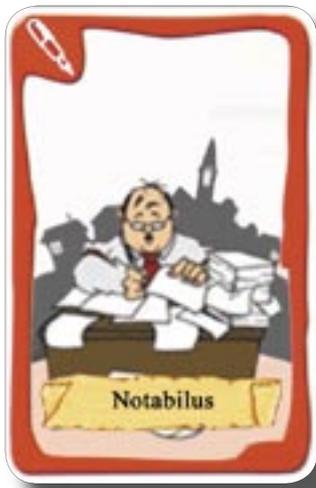
Messengerem (Corriere)

È un villico normalissimo, quando però viene ammazzato (solo però se viene ucciso dai lupi), nella successiva fase diurna ha la facoltà di mettere in contatto due persone scelte da lui, indicandole al moderatore. Le due persone avranno un minuto per scambiarsi tutte le informazioni (vere o false) che vogliono, prima di tornare al gioco.

Minchionem Villae (Scemo del villaggio)

È un villico che se vince prende dei punti in meno rispetto agli altri villici, se perde ne prende in più. Perché? Perché è lo scemo del villaggio. (Da usarsi se si gioca con la modalità a punti)





Notabilus (Notaio)

Il notaio è un villico con un'abilità speciale: quella di raccogliere i “testamenti” degli altri giocatori defunti. Ogni giocatore ucciso (sbranato di notte o linciato di giorno), scrive in un foglio il suo “testamento” (ad esempio: “ricordate chi avevo accusato per tre turni di seguito!” oppure “Mario non è un lupo!”). I testamenti vengono messi da parte e accumulati fino a quando non muore il giocatore “notaio”. Quando viene ucciso, infatti, il notaio deve rivelare il suo ruolo e procedere con la lettura dei “testamenti” degli altri giocatori; naturalmente, i testamenti lasciati da villici innocenti conterranno informazioni preziose, mentre quelli lasciati dai lupi mannari conterranno informazioni false e svianti.

Paladinum (Paladino)

È un villico ed è antagonista dello stregone ogni notte ha un turno dove indica una persona ancora in vita e, se posseduto, lo libera dalla possessione. Se indica lo stregone lo uccide (sempre e comunque). Se posseduto dallo stregone tutte le persone che indica diverranno a loro volta possedute. Il paladino può, quando vuole e solo se è ancora in vita, scoprire la sua carta. Il paladino, se scopre la sua carta, non può essere linciato.



Prostitutas (Prostituta)

Ogni notte va a letto con un giocatore se è lupo la prostituta muore, se è un villico rimane in vita. (Può scegliere più volte la stessa persona)

Redentum (Redento)

È un lupo mannaro, come il condannato però cambia fazione se resuscitato. Una prima vita da lupo, quindi, ma una seconda da guardia del corpo! Una vita per i lupi e una per i villici! Anche lui, come il condannato, ha bisogno della presenza degli angeli.



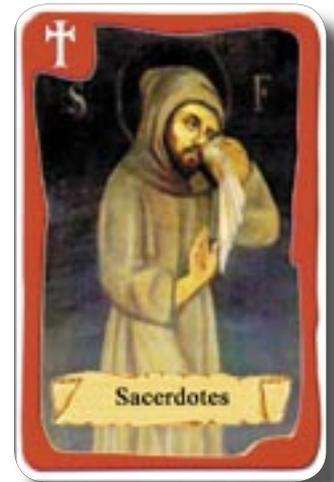


Riccum **(Ricco del villaggio)**

È un villico che quando muore lascia ad altro giocatore dei punti per il gioco a punteggio. (Da usarsi se si gioca con la modalità a punti)

Sacerdotes **(Prete)**

È un villico; durante la notte cerca di convertire al lato buono l'indemoniato, il Mago o la Maga Circe, semplicemente indicando una persona; se quella persona è l'Indemoniato, il Mago o la Maga Circe, diventerà un villico, perdendo le proprie caratteristiche e parteggiando per i villici. (Il veggente rinsavisce nel caso in cui sia innamorato e la Maga Circe viene rinsavita dal prete)



Satanassus **(Diablo - Diavolo)**

È un villico ma gioca solo per se stesso, e non può essere sbranato dai lupi mannari (se è scelto durante la notte, non è ucciso nessuno). È considerato un Lupo dal medium. È l'unico vincitore se riesce a farsi sbranare di notte (ma - ricordiamo - non muore!) e poi a farsi linciare prima della fine della partita. Se viene linciato prima di essere sbranato, muore normalmente



Segugius **(Segugio Ammazzalicantropi)**

È un villico e durante una e una sola notte può uccidere un giocatore, morendo lui stesso per il rimorso! Chiunque abbia ucciso.





Sfigatum (Sfigato)

È un villico normalissimo che però se al ballottaggio si trova ad avere tanti punti voti quanti un altro/i giocatore/i perde automaticamente.

Sindacus (Sindaco)

È un villico che una sola volta in tutta la partita e solo prima che il villaggio sia dimezzato, ha il potere di permettere due linciaggi nella stessa mattina, è un potere facoltativo.



Sosias (Sosia)

Il giocatore che fa il sosia è un villico a tutti gli effetti. Però, una volte a notte, viene chiamato prima di tutti gli altri personaggi: deve scegliere un altro giocatore di cui diventerà sosia per quella notte, all'insaputa di tutti (anche dell'altro di cui prende le sembianze), a questo punto tutte le scelte dei successivi personaggi (veggente, guardia del corpo, gufo, licantropi...) che scelgono a loro insaputa il sosia (per indagarlo, proteggerlo, gufarlo, ucciderlo...) vengono riflesse all'altro personaggio di cui ha preso le sembianze, e viceversa, per la notte. (Se indica un lupo e lupi indicano lui, non muore nessuno)

Spionem (Spia - Testimone minacciato)

È un villico che la prima sera può vedere i lupi e riconoscerli, ma non può assolutamente rivelare ciò che sa o chi è al villaggio, pena la vittoria "a tavolino" della partita da parte dei lupi (è a discrezione del moderatore). Una volta morto ha però il dovere di rivelare i nomi dei lupi nel suo testamento. Durante i dibattiti per la gogna deve perciò reggere il gioco ai lupi, pur "giocando" con i villici. Questo personaggio ha perciò bisogno che il notaio sia nella partita. Se il notaio è già morto, il testimone porterà il suo segreto nella tomba; se viene resuscitato non può rivelare ciò che sa.





Stregam (Strega)

Ha a disposizione una pozione di vita e una di morte. Ogni notte il moderatore le chiede se vuole salvare una vita, indicandole la persona designata per essere sbranata dai lupi. La strega risponde sì o no con un cenno, in seguito le chiede se vuole avvelenare qualcuno, lasciando a lei la facoltà di indicare una persona a sua scelta. Può salvare una sola volta e uccidere una sola volta nel corso di tutta la partita.

Stregonem (Stregone)

È un umano, ogni notte ha un turno dove indica una persona ancora in vita e, se umano, lo rende posseduto. I personaggi posseduti non possono essere sbranati dai lupi ed hanno altre caratteristiche relative al personaggio che può consentire loro di accorgersene o meno (guardia se ne accorge, villico no!). Se viene indicato dal paladino muore e non può essere resuscitato. Muore per mano dei lupi, del paladino e via linciaggio. Finché lo stregone è in vita e non tutti sono posseduti il gioco non può finire. Quando muore lo stregone deve scoprire la sua identità e mostrare la carta. Vince se tutti i giocatori ancora in vita sono posseduti (Una variante è che vincano anche loro...)



Vampirus (Vampiro)

È un villico e in una sua specifica fase (da aggiungersi di notte, dopo quella dei lupi) succhierà il sangue ad un giocatore, che se è un villico (o affine) continuerà a vivere indisturbato ma se è un lupo morirà.



Sezione 2 - Varianti di gioco

Lupi Mannari ciechi

In questa variante i 2 o 3 Lupi hanno un livello gerarchico differente: ci saranno il “Lupo Capo”, il “Vice Lupo” ed il “Vice-Vice Lupo”.

Di notte i Lupi vengono svegliati dal Moderatore uno alla volta, a partire dal livello gerarchico più alto.

Il licantropo di più alto rango potrà scegliere: di sbranare qualcuno, indicando un giocatore; di non sbranare nessuno; di passare. In quest'ultimo caso la decisione passa al Lupo che viene dopo di lui nella scala gerarchica. Se tutti i Lupi passano, non viene sbranato nessuno.

Giocando con questa variante, le condizioni di vittoria cambiano: i Lupi vincono solo se riescono a uccidere TUTTI i Villici; i Villici vincono se riescono a uccidere tutti i Lupi o se non viene linciato nessuno per due giorni di seguito.

Partita con vite multiple

Questa variante è adatta per partite con pochi giocatori (per esempio 5). Ogni giocatore riceve più carte (e quindi più ruoli). Non deve guardarle tutte, ma solo la prima in alto: quando viene ucciso, elimina quella carta e assume il ruolo della carta successiva, fino a quando le sue carte non terminano. È consigliato giocare questa variante assieme alla variante “Lupi Mannari ciechi”.

Nessun Moderatore la prima Notte

Anche questa variante è utile per partite con pochi giocatori. Non va associata alle varianti “Lupi Mannari ciechi” e “Partita con vite multiple”. Nel corso della prima notte, un giocatore fa da moderatore temporaneo. Invita tutti a chiudere gli occhi e li chiude anche lui. Sempre tenendo gli occhi chiusi, invita i 2 Lupi Mannari ad aprire gli occhi per riconoscersi e scegliere la propria vittima. Quando hanno deciso, i Lupi richiudono gli occhi. A questo punto, ogni giocatore, a turno (partendo per esempio dal giocatore alla destra del Moderatore temporaneo), deve aprire gli occhi e dire “Sono sveglio”, aspettare un po' e poi richiuderli.

Quando la vittima designata dai Lupi Mannari dichiara di essere sveglia, i Lupi aprono gli occhi e la vittima prende coscienza di essere stata uccisa. A giro concluso, la vittima si svela a tutti i giocatori e da quel momento in poi sarà il Moderatore definitivo e il gioco prosegue normalmente (quindi si continua la fase di Notte con il Veggente, poi è Giorno, eccetera...).

La legge del branco

In questa variante il branco di lupi è organizzato democraticamente e può sbranare qualcuno la notte solo se la maggioranza (ovvero più della metà) dei lupi ancora in gioco si è riuscita ad accordare su un candidato da sbranare. I lupi non possono comunicare durante la fase notturna e quindi devono riuscire ad accordarsi in qualche modo durante la fase diurna. Solo la prima notte, durante la fase dei lupi tutti i lupi possono aprire gli occhi e riconoscersi. Ma non comunicare tra loro. Durante il giorno sono liberi di comunicare attraverso frasi in codice, allusioni, gesti, come suggerisce la loro fantasia. La prima fase di giorno procede normalmente. Si suppone sia stato sbranato il moderatore o un passante innocente per giustificare il primo inumano linciaggio. Durante le fasi notturne successive, la fase dei lupi può avvenire in una di queste due modalità (il moderatore ne sceglie una all'inizio e la utilizza per tutta la partita): durante la prima fase di notte il moderatore indica i vari lupi stabilendo un ordine (“primo lupo”, “secondo lupo”, ecc.). Nelle notti successive chiamerà “fase del primo lupo”, “fase del secondo lupo”, ecc. Ogni lupo indicherà la sua vittima “designata” separatamente. Nelle notti successive alla prima, durante la fase del lupo il moderatore chiamerà i nomi di tutti i personaggi vivi. Senza aprire gli occhi ogni lupo alza la mano quando sente il nome della sua vittima designata. In ognuno dei due casi, se la maggioranza dei lupi vivi ha votato per la stessa preda il moderatore dichiara “x è stato sbranato”, altrimenti dichiara “nessuno è stato sbranato” senza specificare se per mancanza del numero legale o per intervento di altri personaggi (esempio: la guardia del corpo). Il resto del gioco scorre normalmente. Un'ulteriore sub-variante, adatta soprattutto ai tavoli con pochi giocatori, consiste nel permettere al villaggio (se la maggioranza vota così) di non linciare nessuno se nessuno è stato sbranato durante la notte precedente.

Carta carisma

È una carta che, dopo il primo sbranato, girerà in senso orario per il tavolo a partire dal primo giocatore a destra del morto per dare valore doppio al voto per il linciaggio a chi la possiede. (Nel ballottaggio si può tenere conto di essa solo in caso di parità evitando così il lancio della moneta)

Notabilus (Notaio)

[variante]

In base al numero di giocatori i “testamenti” vengono letti ogni 2 o ogni 3 turni, a prescindere dal fatto che il Notabilus sia vivo o morto. Forse riduce le sue mansioni effettive, ma almeno non si rischia di non leggere i “testamenti” perchè il Notabilus muore al 1° turno!

Guardianus corpis (Guardia del corpo)

[variante]

Protegge una persona da qualsiasi morte durante la notte; non può proteggere la stessa persona per due notti di seguito.

Cricetus Mannarus (Criceto Mannaro)

[variante]

È possibile giocare anche con più di un Cricetus Mannarus: durante la prima notte si aggiungerà una fase a loro rivolta, i due si guarderanno e si odieranno fino alla morte. Vincerà chi di loro terminerà vivo la partita, ma nell'eventualità che la partita si concludesse con due Lupus e due Cricetus vinceranno i Lupus

Cricetus Mannarus (Criceto Mannaro)

[precisazione]

Se indicato dal domatore di animali o dal veggente muore la notte stessa. Non può essere sbranato dai lupi ed è l'unico vincitore se è ancora vivo quando termina la partita (anche se è ancora vivo l'Eroicum).

Veggentibus (Veggente)

[precisazione]

Per le caratteristiche vedi regole base, in più se durante una notte “vede” la Magam (maga) se ne innamora; innamorato non può più usare la sua abilità finché la Magam vive. Non può dire che è innamorato, che è il veggente e chi è la Magam.



I disegni utilizzati sono solo a scopo illustrativo.

Elaborato a cura di Franchija