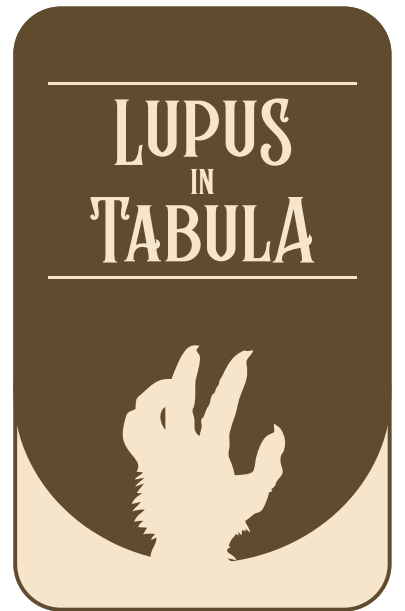
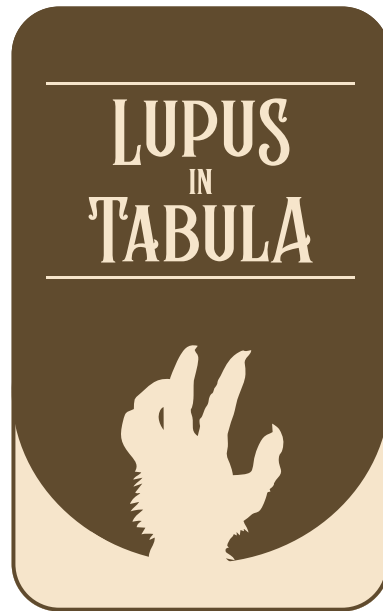
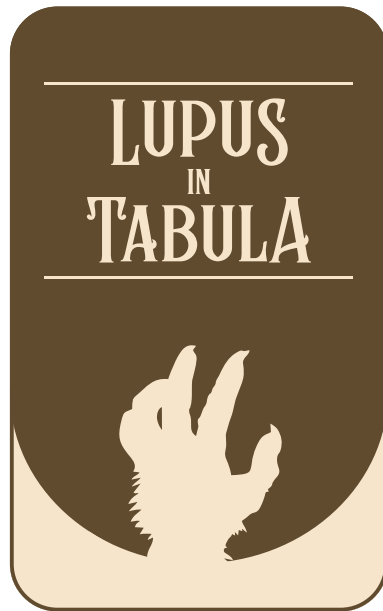
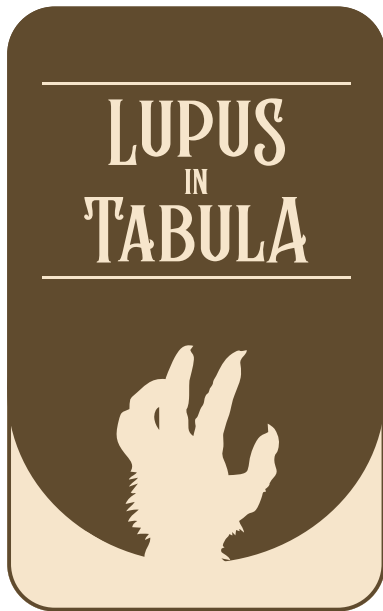
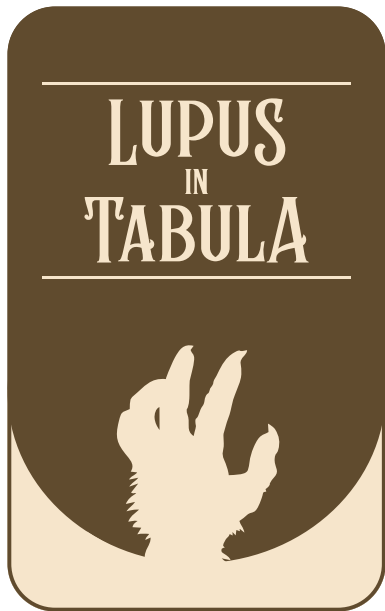




LUPUS  
IN  
TABULA

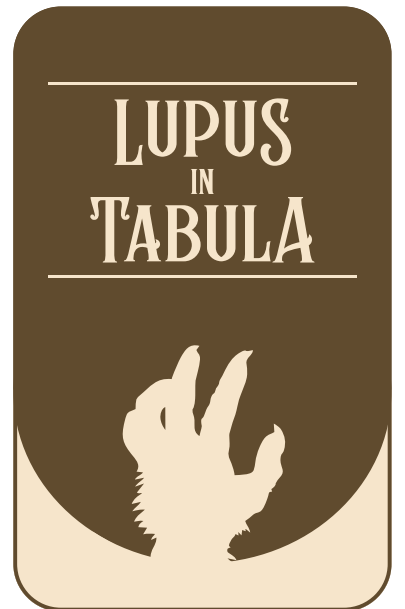
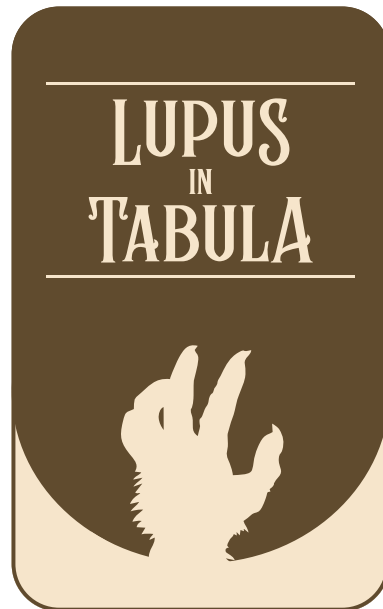
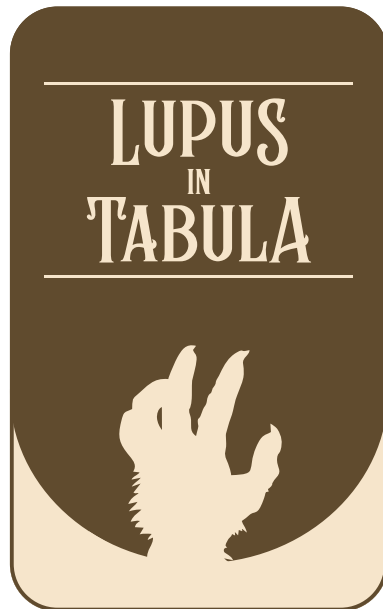
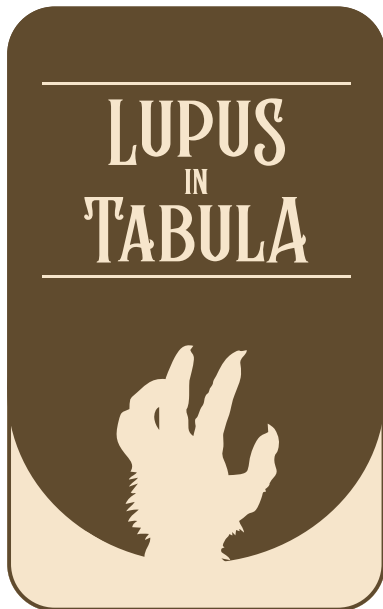
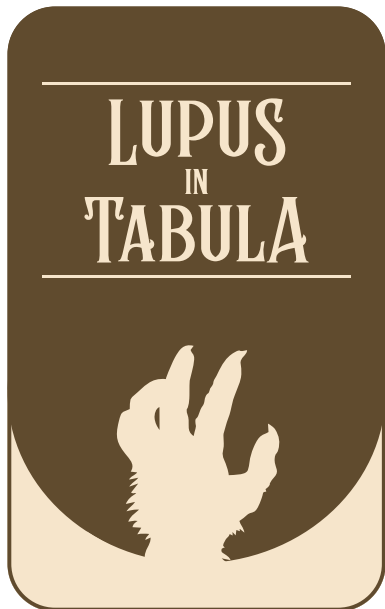
Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile  
Pagina 0 - Retro delle carte grosso, per tagliare facilmente





LUPUS  
IN  
TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile  
Pagina 1 - Retro Carte





## LUPO

Sei un lupo, devi essere cauto e non farti scoprire, il tuo compito è quello di far fuori tutti i contadini. Durante la notte, dopo aver riconosciuto gli altri lupi, se ci sono, dovrete scegliere assieme chi sbranare.



## LUPO

Sei un lupo, devi essere cauto e non farti scoprire, il tuo compito è quello di far fuori tutti i contadini. Durante la notte, dopo aver riconosciuto gli altri lupi, se ci sono, dovrete scegliere assieme chi sbranare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.

# LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 2 - Carte Base 1



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## LUPO

Sei un lupo, devi essere cauto e non farti scoprire, il tuo compito è quello di far fuori tutti i contadini. Durante la notte, dopo aver riconosciuto gli altri lupi, se ci sono, dovreste scegliere assieme chi sbranare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## VEGGENTE

Sei in grado di leggere le menti, ogni notte potrai sapere se la persona, ancora viva, che indicherai è o meno un lupo o vampiro. Giochi dalla parte dei contadini.



## GUARDIA

Ogni notte puoi scegliere di proteggere qualcuno a tua scelta. Quel qualcuno sarà immune a qualunque tipo di attacco notturno per questa notte.

# LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 3 - Carte Base 2



## MALEDETTO

Giochi come umano finché un lupo non ti prova a sbranare, in tal caso diventerai uno di loro e ti sveglierai con loro dalla prossima notte. Se la guardia quella notte ti protegge non verrai trasformato.



## INDEMONIATO

Sei l'indemoniato, un umano a tutti gli effetti ma vinci se vincono i lupi, quindi giochi dalla loro parte anche senza sapere la loro identità.



## MASSONE

Sei un umano come gli altri però conosci l'identità degli altri massoni che ti verrà svelata nel corso della prima notte.



## MASSONE

Sei un umano come gli altri però conosci l'identità degli altri massoni che ti verrà svelata nel corso della prima notte.



## MITOMANE

Nel corso della seconda notte, indicherai una persona, se questa è il veggente o un lupo ne copierai il ruolo a tutti gli effetti, altrimenti diventerai un contadino. Le azioni da veggente verranno concordate con l'altro veggente. Se diventerai lupo, il veggente ti vedrà come tale.



## LUPO

Sei un lupo, devi essere cauto e non farti scoprire, il tuo compito è quello di far fuori tutti i contadini. Durante la notte, dopo aver riconosciuto gli altri lupi, se ci sono, dovreste scegliere assieme chi sbranare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## GUFO

Sei il gufo, giochi dalla parte degli umani. Ogni notte scegli una persona, quest'ultima verrà mandata automaticamente al ballottaggio.



## CRICETO MANNARO

Non puoi essere sbranato dai lupi. Per il medium sarai un umano ma se ti indica il veggente (o ruoli simili) allora morirai. Sarai l'unico vincitore della partita se rimarrai vivo fino alla fine della partita.

# LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 4 - Carte Espansione 1



## CINICO

Sei un umano a tutti gli effetti ma ami farti fare del male quindi l'unico modo per vincere sarà quello di farti linciare.



## MEDIUM

Sei in grado di metterti in contatto con i fantasmi, ogni notte potrai sapere se una persona, già morta, a tua scelta, in vita era un lupo o no.



## UBRIACONE

Sei un normale contadino però alzi spesso il gomito, se i lupi ti sbraneranno, alla tua morte, a causa di tutto quell'alcool che hai in corpo, rimarranno storditi e per un turno non potranno sbranare nessuno.



## MERETRICE

Durante la notte scegli una persona con cui trascorrere la notte, quella persona diviene immune a qualunque tipo di attacco, ma se il bersaglio sei tu morirete entrambi. Se farai visita al killer o ad un lupo, morirai.



## OSSERVATORE

Giochi come normale contadino ma nel corso della prima notte ti verrà detto, se c'è, chi è il veggente.



## LUPO

Sei un lupo, devi essere cauto e non farti scoprire, il tuo compito è quello di far fuori tutti i contadini. Durante la notte, dopo aver riconosciuto gli altri lupi, se ci sono, dovreste scegliere assieme chi sbranare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



## SERIAL KILLER

Sei un killer solitario, vincerai soltanto se rimarrai l'ultimo in vita. Ogni notte potrai scegliere chi uccidere. Se i lupi dovessero sbranarti ne morirà uno di questi casualmente e tu sopravvivrà.



## DETECTIVE

Sei un umano come tutti però di notte ti verrà detto il numero di lupi e di vampiri ancora in vita.

# LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 5 - Carte Espansione 2



## SOSIA

Nel corso della prima notte scegli una persona, ti viene detto il suo ruolo, dopodiché svolgi la partita come normale contadino. Alla morte della persona designata ne assumerai il ruolo.



## CUPIDO

Nel corso della prima notte scegli due da far innamorare (il narratore li toccherà), dopodiché diventi un normale contadino. Se uno dei due amanti muore, morirà anche l'altro, se uno dei due vince, vincerà automaticamente anche l'altro.



## CURATORE

Puoi riportare in vita un solo morto nel corso della partita, dovrai decidere chi riportare in vita nel corso della notte; giochi dalla parte dei contadini.



## SINDACO

Sei un contadino a tutti gli effetti, ma in caso di pareggio al ballottaggio, il tuo voto varrà doppio. Il tuo ruolo, in ogni caso, non verrà mai reso noto.



## MUCCA MANNARA

Giochi dalla parte dei lupi, sapendo la loro identità (di notte il moderatore ti indicherà i lupi) ma non potrai scegliere con loro chi sbranare e loro non sapranno la tua identità.



### LUPO AMMAESTRATO

Sei un lupo a tutti gli effetti però giochi dalla parte dei contadini. Di notte ti svegli assieme agli altri lupi e decidi con loro chi sbranare.



### CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



### CONTADINO

Sei un contadino, rimani a dormire tutta la notte, la mattina, invece, devi capire chi è il lupo e scegliere, assieme a tutti i vivi, chi linciare.



### GUARDIANO DELL'OMBRA

Come il veggente, hai la possibilità di sapere, ogni notte, se un giocatore è un lupo/vampiro o no. Vinci, da solo, nel caso in cui rimani vivo con un solo altro giocatore, lupo/vampiro o meno che sia. Se muori vincerai in caso di vittoria dei contadini.



### EROE

Giochi dalla parte dei contadini, se rimarrai l'ultimo umano in vita (inclusendo tutti i personaggi positivi), i contadini vinceranno il gioco, anche se i lupi o vampiri saranno in numero maggiore.

## LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 6 - Carte Espansione 3



### LUCIFERO

Giochi dalla parte dei lupi, senza svegliarti con loro. Una volta in tutta la partita, durante la notte, puoi scegliere un giocatore morto, se scegli un lupo, tornerà in vita, altrimenti, morirai tu.



### STREGA

Come il veggente hai la possibilità di sapere, nel corso della notte, se un giocatore è un lupo o meno, però giochi dalla parte dei lupi; non ti svegli quando si svegliano i lupi.



### MISTICO

Sei un normale contadino, però alla fine della notte ti verrà rivelato se qualcuno ti ha fatto visita nel corso della notte o meno.



### PRETE

Giochi coi contadini ma hai a disposizione una boccetta di acqua santa che potrai lanciare durante la notte a qualcuno, se appartiene alla fazione dei lupi/vampiri morirà, altrimenti per quella notte sarà immune ai lupi/vampiri.



### AMLETO

Giochi dalla parte dei contadini, nel corso della prima notte ti verrà chiesto di indicare un giocatore, che verrà rivelato nel corso della mattina seguente. Alla tua morte morirà anche quel giocatore.



### LUPO ALPHA

Giochi dalla parte dei lupi, ogni notte, puoi scegliere una vittima, ma, al posto di sbranarla, la farai diventare un lupo. Il moderatore si occuperà di toccare la vittima per farglielo capire.



### MASSONE

Sei un umano come gli altri però conosci l'identità degli altri massoni che ti verrà svelata nel corso della prima notte.



### CINICO

Sei un umano a tutti gli effetti ma ami farti fare del male quindi l'unico modo per vincere sarà quello di farti linciare.



### SADICO

Sei un umano a tutti gli effetti ma ami i morsi dei lupi quindi l'unico modo per vincere sarà quello di farti sbranare.



### MASTER

Sei il narratore del gioco, non partecipi attivamente alla partita, ma dovrai soltanto narrare ciò che succede stando attento a prendere nota di tutto.

## LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 7 - Carte Espansione 4



### CACCIATORE

Giochi dalla parte dei contadini, ogni notte potrai scegliere un giocatore ed ucciderlo.



### MORTOVIVENTE

Giochi dalla parte dei contadini ma non vieni mai contato come vivo, qualora morissi, potrai girare la carta e continuare a giocare.



### DORIAN GRAY

Giochi coi contadini, nel corso della prima notte ti verrà chiesto di indicare un giocatore, che verrà rivelato la mattina. Alla tua morte, puoi scoprire la carta e far morire il giocatore scelto al tuo posto, anche se già morto.



### CARTOMANTE

Sei in grado di leggere le carte, ogni notte potrai sapere se la persona, ancora viva, che indicherai è o meno un lupo o vampiro. Giochi dalla parte dei contadini.



### ARTIGLIERE

Giochi dalla parte dei contadini, hai a disposizione un solo colpo per uccidere, nel corso della notte, un giocatore a tua scelta.





### VAMPIRO

Sei il vampiro, ogni notte ti sveglierai e potrai mordere una persona, questa diverrà un vampiro e giocherà dalla tua parte perdendo il suo ruolo (il moderatore ti dirà se è andata a buon fine o meno); se scegli un lupo però verrai sbranato.



### GHOUL

Giochi dalla parte del vampiro e conosci la sua identità (ti verrà indicata dal moderatore). Qualora il vampiro morisse ne prenderai il suo posto.



### AMMAZZAVAMPIRI

Sei un contadino normale, però se il vampiro o il ghoul vampiro dovesse provare a morderti, morirai e tu continuerai a vivere.



### AMMAZZALUPI

Sei un contadino, però se i lupi dovessero provare a sbranarti, solo la prima volta, ne morirai uno a caso (sceglierà il moderatore) e continuerai a vivere, la seconda volta morirai.



### TRADITORE

Giochi dalla parte dei contadini fino a che non muoiono tutti i lupi, dopo di che diventerai un lupo e il gioco proseguirà. Il veggente ti vedrà lupo solo quando lo diventerai.

## LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

## Pagina 8 - Carte Espansione 5



### UOMO PELOSO

Sei un contadino, ma non ti tagli la barba e i capelli da così tanto tempo che, nel corso della notte, il veggente/cartomante ti scambierà per un lupo.



### FABBRIO

Giochi come contadino, però essendo il fabbro del villaggio, durante il giorno puoi rivelare la tua identità e spargere la polvere d'argento. Nel corso della notte i lupi non potranno attaccare.



### CUCCIOLO DI LUPO

Sei un lupo a tutti gli effetti, ti svegli con loro e scegli con loro, però se dovessi venir linciato, il resto dei lupi, per vendetta, sbranerà due giocatori nel corso della notte.



### OMINO DEL SONNO

Sei un contadino però hai la possibilità, una sola volta, di far saltare il turno a tutti i giocatori della notte facendoli dormire profondamente (sarai il primo ad essere svegliato), quindi si passerà direttamente al mattino successivo.



### LUPA MANNARA

Giochi dalla parte dei lupi, come loro ti svegli la notte e decidi chi sbranare, però hai anche la possibilità di uccidere un lupo, in tal caso, quella notte, non verrà sbranato alcun umano.



### GUARDIA Y

Ogni notte puoi scegliere di proteggere qualcuno a tua scelta, ma non te stesso. Quel qualcuno sarà immune a qualunque tipo di attacco notturno per questa notte.



### GUARDIA X

Ogni notte puoi scegliere di proteggere qualcuno a tua scelta, anche te stesso, ma non due volte la stessa persona. Quel qualcuno sarà immune a qualunque tipo di attacco per questa notte.

## LUPUS IN TABULA



### CINICO X

Sei un umano a tutti gli effetti e vinci con loro ma, se vieni sbranato durante la notte, non muori e da quel momento l'unico modo per vincere, come unico vincitore, sarà quello di farsi linciare.



### IL FORTUNATO

Giochi dalla parte dei contadini ma sei immune a qualunque tipo di attacco notturno, dalla seconda notte, se nella mattina è stato linciato un contadino o un personaggio che gioca dalla loro parte.

## LUPUS IN TABULA

Produzione: @GiuDiMax - Versione liberamente scaricabile e stampabile

### Pagina 9 - Carte Versione X e Personalizzabili

CARTA PERSONALIZZABILE



---

---

---

---

---

---

---

---

CARTA PERSONALIZZABILE



---

---

---

---

---

---

---

---

CARTA PERSONALIZZABILE



---

---

---

---

---

---

---

---

CARTA PERSONALIZZABILE



---

---

---

---

---

---

---

---

CARTA PERSONALIZZABILE



---

---

---

---

---

---

---

---