

Lupus in Space

1. introduzione
2. ambientazione
3. svolgimento
4. votazione e leggi
5. ruoli
 - (a) colonia
 - i. amministrazione
 - (b) replicanti
 - (c) ribelli
 - (d) ruoli speciali
 - (e) software (giocatori eliminati)
6. fazioni e fine partita
7. ordine delle notturne
8. contatti e licenza

Introduzione

Lupus in Space è un gioco di ruolo ispirato al famoso *Lupus in Tabula*. Perché crearne una variante? Credo che, per quanto bello nella sua semplicità, il titolo originale soffra di due difetti: la mancanza di partecipazione dei giocatori eliminati al gioco e la minore interazione dei classici "Contadini" rispetto agli altri ruoli. Questi due "difetti", pur marginali in una serata tra amici, possono pesare maggiormente in una partita in tempo "reale", che può durare giorni e che quindi richiede al gioco di creare maggiore coinvolgimento. In questo spirito, molti ruoli e meccaniche sono ispirate a *Werewolf*, per cui sono state aggiunte fazioni per aumentare la complessità e molti ruoli hanno poteri particolari, in modo che nessuno si trovi a interpretare il semplice cittadino inerme. Inoltre, per rendere il gioco più vario l'ambientazione è stata stravolta per cui, invece di giocare in un remoto passato simil-medievale, i giocatori dovranno destreggiarsi in una Colonia molto lontana nello spazio e nel futuro.

Ambientazione

In un sistema stellare molto lontano nello spazio e nel tempo dal nostro, si trova una piccola colonia sparsa lungo una fascia di asteroidi. Certo non sembra un posto piacevole per vivere, ma il progresso tecnologico ha fatto in modo che anche un luogo come questo possa essere ospitale e piacevole. I coloni vivono dove preferiscono: sugli asteroidi più grandi si trova spazio per far vivere diverse centinaia di persone, mentre, per chi preferisce una vita più riservata, ci sono gli asteroidi più piccoli. E' possibile spostarsi da un sasso all'altro della fascia con l'ausilio di navette, ma i coloni comunicano spesso per via telematica (chat pubbliche e private, mailing-list, messaggistica cifrata, videotelefoni e via dicendo). Un giorno nella colonia iniziano a esserci sparizioni di persone, finché

non viene rinvenuto un cadavere. Nella bocca del cadavere viene trovato un dito all'apparenza umano. Dopo che la scena del crimine viene analizzata, si scopre che il dito in realtà è sintetico e proviene da un cosiddetto Replicante, la cui presenza nella colonia non era nota e anzi strettamente vietata: chi li ha introdotti? I coloni a questo punto si riuniscono, consapevoli che tra loro si nascondono i Replicanti e che non sono in grado di riconoscerli con facilità e cercano un modo per liberarsi della minaccia. Inoltre, data la confusione generata da questa minaccia, una parte della Colonia decide di ribellarsi e prendere il potere: costoro dovranno fare in modo di scalzare la vecchia Amministrazione e i suoi sostenitori, ma anche di debellare i Replicanti se vorranno godersi i frutti della loro rivolta.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge alternando una fase diurna e una notturna ed è pensato per essere giocato sull'arco di più giorni. Al fine di evitare ambiguità tra i giorni "in gioco" e quelli "reali", le fasi di gioco saranno chiamate Diurna e Notturna. Durante la fase Diurna i giocatori avranno l'opportunità di confrontarsi verbalmente per cercare di scoprire chi sono i Replicanti e i Ribelli che si nascondono tra i Coloni. Durante le Diurne i giocatori saranno chiamati a partecipare a una votazione per decidere se e chi deve essere condannato all'Incenerimento perché rappresenta una minaccia per la Colonia. Durante la fase Notturna i giocatori useranno la maggior parte dei loro poteri, mentre i Replicanti entreranno in azione per uccidere un membro della Colonia.

Al fine di svolgere il gioco con relativa calma, in questo regolamento si considererà il seguente schema per l'andamento del gioco (approssimativamente...):

- Notturna 1 (lun 21 – mar 12)
- Diurna 1 (mar 12 – mer 21), fine votazione: mer 12
- Notturna 2 (mer 21 – gio 12)
- Diurna 2 (gio 12 -ven 21), fine votazione: ven 12
- Notturna 3 (ven 21 – sab 12)
- Diurna 3 (sab 12 – lun 21), fine votazione: lun 12

I giocatori possono esprimere un voto (ed eventualmente usare poteri) dall'inizio della Diurna fino alle ore sopra indicate dopo "fine votazione". Tale voto viene espresso tramite link condiviso dal Master e non può essere modificato. I giocatori che possono attivare un potere notturno possono farlo da quando viene comunicato l'esito finale della votazione fino alla fine della Notturna successiva. Le comunicazioni sui poteri notturni vengono effettuate direttamente al Master e possono essere modificate fino alla fine della Notturna.

In qualsiasi momento della Diurna uno o più giocatori possono proporre un Cambio di Legge (vedi sezione: Votazione e Leggi) per cambiare i criteri con cui si vota. Le votazioni per il Cambio di Legge vengono aperte durante il giorno stesso tramite sondaggio e rimangono aperte fino alla fine della Diurna.

Votazione e Leggi

Durante le Diurne i giocatori possono esprimere i propri sospetti accusando altri di essere Replicanti , Ribelli o altre figure ostili alla Colonia. A tal fine, ognuno può votare per un giocatore durante ogni Diurna. Allo scadere delle votazioni un giocatore potrà essere condannato all'Incenerimento dalla Colonia a seconda della Legge in vigore. Tale Legge potrà essere cambiata durante la partita su proposta dei giocatori, che dovranno specificare una nuova Legge: una volta che viene proposto un Cambio di Legge, i giocatori potranno decidere se sostenerlo o meno entro la fine della Diurna in corso. La nuova Legge viene approvata con l'appoggio dei due terzi dei giocatori (arrotondati per difetto) ed entrerà in vigore dalla Diurna successiva. Il voto per il Cambio è sempre anonimo (vedi dopo). Nota bene: nel caso un Cambio di Legge venga bocciato prima della scadenza della Diurna, i giocatori potranno proporre un nuovo Cambio durante la stessa Diurna. Non c'è limite al numero di Cambi proposti durante ogni Diurna, purché non ce ne sia già uno in sospeso.

Nota bene: nel caso un Cambio di Legge venga bocciato prima della scadenza della Diurna, i giocatori potranno proporre un nuovo Cambio durante la stessa Diurna. Non c'è limite al numero di Cambi proposti durante ogni Diurna, purché non ce ne sia già uno in sospeso.

Leggi

- **Maggioranza Assoluta:** viene Incenerito il giocatore che è stato votato da più della metà dei giocatori.
- **Maggioranza Relativa:** viene Incenerito il giocatore che ha ricevuto più voti. Nessun giocatore viene condannato in caso di pareggio.
- **Seconda Tornata:** alla fine della votazione i giocatori con più voti a parimerito OPPURE il giocatore con più voti e quelli al secondo posto a parimerito vengono selezionati per il ballottaggio. La votazione per la seconda tornata si apre quando vengono comunicati di giocatori selezionati e si chiude alle successive ore 19. I selezionati non possono votare al ballottaggio. Il giocatore con più voti verrà incenerito. In caso di pareggio nessuno viene condannato. Nota: finché il ballottaggio non è stato concluso e l'esito comunicato i giocatori non possono attivare i propri poteri notturni.
- **Preferenza:** ogni giocatore può esprimere due votazioni per due giocatori A e B diversi. Il giocatore A riceve due voti, il giocatore B uno soltanto. E' possibile esprimere la propria preferenza per un solo giocatore, che andrà indicato con A o B e riceverà voti di conseguenza. Nessun giocatore viene condannato in caso di pareggio.

In aggiunta, ogni legge può essere Anonima (ad esempio, un giocatore può proporre la Maggioranza Relativa Anonima come nuova Legge): nel qual caso i voti saranno resi anonimi, ma si saprà comunque quanti voti ha ricevuto ogni

"candidato". All'inizio della partita, la Legge in vigore è Maggioranza Assoluta Anonima.

Ruoli

I Ruoli rappresentano le varie figure che si muovono nella Colonia. Qui di seguito sono divisi per fazione di appartenenza (Colonia, Amministrazione, Ribelli, Replicanti, Speciali e Software). Ogni ruolo è identificato dal suo **nome** e ha un potere unico. Inoltre ogni ruolo è contraddistinto dalla propria Natura che potrà essere Umana (U) oppure Sintetica (S). Alcuni ruoli, pur essendo umani, hanno apportato modifiche cibernetiche al proprio corpo per meglio svolgere compiti specifici. Questi ruoli vengono indicati insieme alla propria Natura come Ciberneticici (cyber).

Colonia

La Colonia è composta da liberi professionisti, impiegati in strutture pubbliche, cyborg prezzolati, forze dell'ordine, contrabbandieri... insomma, da chiunque non voglia venir ucciso dai Replicanti e che si ritenga discretamente soddisfatto dalla gestione della Colonia per poter condurre i propri affari.

Hacker (cyber, U): una volta per Notturna sceglie un giocatore e scopre la sua natura, cioè se umano o sintetico.

Apotecario (cyber, U): Una volta per partita l'Apotecario può scegliere di salvare la vita di uno dei giocatori ucciso dai Replicanti oppure dai Ribelli. Se decide di farlo, il giocatore non muore alla Diurna successiva. L'Apotecario e il giocatore salvato si riconoscono.

Coroner (cyber, U): ogni Notturna il master rivela al Coroner la natura del giocatore incenerito.

Cartello delle droghe (U): finché è in gioco, il master, all'inizio di ogni Diurna, rivela pubblicamente se quella notte l'Hacker ha scoperto un Sintetico. In caso contrario, dirà pubblicamente che l'Hacker non ha riportato novità. Se l'Hacker o il Cartello sono morti, il responso del master sarà che non ci sono novità. Se l'Hacker scopre un sintetico e viene ucciso nella stessa Notturna, il responso sarà comunque positivo; allo stesso modo, se nella stessa Notturna viene ucciso il Cartello, il responso sarà comunque positivo.

Cyborg (cyber, U): ogni Notturna sceglie un giocatore. Quel giocatore non può venire ucciso durante la Notturna.

Ingegnere (cyber, U): ogni Notturna sceglie un giocatore e scopre se è un ciberneticico.

Archivista (U): all'inizio della partita il master rivela 4 affermazioni all'Archivista, di cui 2 vere e 2 false. Le affermazioni sono del tipo "Il giocatore X ha il ruolo Y".

Panopticon (S): può scegliere un giocatore e seguirlo. In questo modo scopre su chi ha agito quel personaggio quella Notturna. Questo potere non può essere usato per due Notturme consecutive.

Paranoico (U): può scegliere un giocatore e scoprire chi ha agito su di esso durante quella Notturna. Questo potere non può essere usato per due Notturme consecutive.

Bioconvertito (S): durante la Notturna può scegliere un giocatore: egli si recherà al bordello e non potrà essere ucciso dai replicanti. Se i replicanti attaccano il Bioconvertito, verrà ucciso sia il bioconvertito, sia il suo cliente. L'identità del bioconvertito è nota al Tecnochirurgo fin dall'inizio della partita.

Tecnochirurgo (U): conosce l'identità del Bioconvertito.

Carceriere (U): ogni Notturna può scegliere un giocatore che non potrà partecipare al dibattito pubblico per tutto la Diurna successivo, ma non potrà nemmeno essere incenerito. Durante la Notturna in cui viene incarcerato non può venire ucciso, né usare il proprio potere.

Sentinelle (U): le sentinelle si riconoscono fra loro insieme all'eventuale informatore.

Coloni (U): ogni Notturna può scegliere un altro giocatore. Se tutti i Coloni indicano un altro Colono, per quella Notturna non possono essere uccisi. Questo effetto viene attivato solo se i Coloni sono meno della metà dei giocatori della loro fazione e se ci sono almeno due Coloni.

Amministrazione I quattro ruoli seguenti rappresentano la gestione della Colonia e in quanto tali hanno un maggior peso nelle decisioni pubbliche. Per questo hanno genericamente poteri per alterare gli esiti delle votazioni. Attenzione quindi al voto scoperto: se usate il vostro potere, finirete scoperti subito! Al fine di valutare le condizioni di fine partita e di vittoria, i Ruoli dell'amministrazione vengono considerati appartenenti alla Colonia.

Burocrate (U): durante le votazioni può scegliere un giocatore invece di votare: se quel personaggio è un Ribelle o un Amministratore i suoi voti vengono azzerati.

Capo del Partito (U): Invece di votare normalmente, di giorno può scegliere un giocatore: quel giocatore riceverà tanti voti quanti sono gli Amministratori in gioco +1.

Portavoce (U): durante le votazioni può scegliere un giocatore e i voti di questi verranno dimezzati per eccesso.

CEO (U): durante le votazioni può votare per quanti giocatori preferisce.

Replicanti

Non si sa da dove siano arrivati, né quale sia il loro intento (oltre a voler uccidere tutti). Dato il grande sviluppo tecnologico, non è possibile distinguere

un Replicante da un comune essere umano se non con una indagine svolta da persone estremamente competenti (o con l'astuzia dei più arguti).

IA (S): ogni Notturna a partire dalla seconda può scegliere un giocatore e annullare la prima azione compiuta su di esso.

Virus (S): ogni Notturna può scegliere un giocatore: per quella Notturna la sua natura cambia (se era Umano diventa Sintetico e viceversa).

Collaboratore (U): un Colono che parteggia per i Replicanti. All'inizio della partita si riconosce con i Replicanti.

Replicante (S): i Replicanti si riconoscono tra loro all'inizio della partita. Ogni Notturna il gruppo dei replicanti sceglie uno di loro (il Replicante di turno) da mandare a uccidere un altro giocatore. Questo giocatore viene considerato come colui che esegue l'azione al fine di determinare eventuali relazioni con altri poteri (ad esempio: Malware e Rookit).

Ribelli

Insoddisfatti dell'Amministrazione, mercenari venuti da altri pianeti, criminali veri o presunti tali dalla Giustizia: sono queste le figure che fanno parte dei Ribelli intenzionati a scalzare il vecchio ordine. Dato che sono un'organizzazione, i giocatori della fazione dei Ribelli si conoscono fra loro.

Sosia (S): a partire dalla seconda Notturna può scegliere un giocatore. Se è un cibernetico lo uccide e gli attributi del Sosia diventano (cyber, U). Questo potere può essere usato una volta per partita. Dalla Notturna successiva il Sosia può scegliere un Ruolo cyber e saprà l'esito della sua azione (ad esempio: "l'hacker ha scoperto un umano"). Se il Ruolo scelto non è più in gioco, il responso sarà lo stesso dell'ultima azione di quel Ruolo.

Cancellatore (S): a partire dalla seconda Notturna può scegliere un giocatore e decidere se ucciderlo dopo aver saputo se sia dell'amministrazione. Se il giocatore ha un ruolo dell'amministrazione e viene ucciso, il Cancellatore può anche scegliere di annullare tutti i voti del giorno successivo. Questo potere può essere usato una volta per partita. La Notturna successiva il Cancellatore si suicida e si trasforma in un Software a propria scelta.

Coordinatore (U): a partire dalla seconda Notturna può scegliere un giocatore. Se quel giocatore è un Replicante o il Cyborg il Coordinatore muore. Se è una Sentinella o l'informatore non succede nulla, ma viene notificato alle Sentinelle e all'informatore chi sia il Coordinatore. Altrimenti il giocatore scelto riconosce il Coordinatore e la sua fazione diventa quella dei Ribelli.

Informatore (U): al contrario degli altri Ribelli, l'informatore non sa chi siano gli altri criminali. L'informatore viene riconosciuto dalle altre Sentinelle.

Man In The Middle (U, cyber): ogni Notturna può decidere di non votare durante la Diurna successiva. Se lo fa, può scegliere un giocatore e sapere per

chi avrà votato e da chi è stato votato, senza che costui sappia di essere spiato. Se, però, sceglie l'Hacker o l'IA, il master rivelerà al giocatore di essere stato bersaglio del MITM. Il MITM non verrà però informato di essere stato scoperto.

Lurker (U): ogni Notturna può decidere di non votare durante la Diurna successiva. Se lo fa, può scegliere un giocatore e scoprire se e su chi ha agito durante la Notturna OPPURE quanti giocatori hanno agito su di esso.

Ruoli speciali

I ruoli speciali rappresentano individualità che non hanno interessi collettivi come la salvaguardia della Colonia o il ribaltamento di essa.

Simbionte (U): durante la prima Notturna il Simbionte sceglie un giocatore e i due si riconoscono. Il giocatore scelto diventa l'Ospite: egli conserva la sua natura e i suoi poteri, ma la sua fazione diventa quella del Simbionte (che è una fazione speciale). L'Ospite non può essere ucciso dai Replicanti. Nel caso uno dei due venga ucciso durante una Notturna, muore anche l'altro. Se uno dei due viene incenerito, allora l'altro morirà la notte seguente. Se il Coordinatore sceglie come bersaglio l'Ospite, la fazione dell'Ospite diventa quella dei Ribelli e il Simbionte muore nella stessa notte. Se il Coordinatore sceglie come bersaglio il Simbionte, l'Ospite muore nella stessa notte e il Coordinatore diventa il nuov

Software (giocatori eliminati)

Quando un giocatore muore perde il suo ruolo e la possibilità di votare. In più non potrà esprimersi negli spazi pubblici. Tuttavia potrà continuare a giocare in quanto Software: la sua fazione verrà mantenuta e gli verrà assegnato un ruolo Software dal Master. Se il giocatore era l'Ospite, allora potrà scegliere una fazione e continuare a giocare con quella. Se il giocatore era il Simbionte non diventerà un Software.

Se un Software ha la possibilità di scegliere un giocatore e questi è l'Hacker, l'Ingegnere, l'IA o il Virus l'azione del Software viene annullata, senza che venga notificato al Software. Al contrario, il giocatore bersaglio verrà avvisato di essere stato vittima del tipo di Software (ad esempio, il Master dirà all'Ingegnere "Sei stato vittima di Rookit e Swapper").

Backup: può votare come se fosse vivo. I voti dei Backup sono sempre anonimi.

Malware: ogni Notturna può scegliere un giocatore e annullare la sua azione.

Rookit: ogni Notturna può scegliere un giocatore e scoprire se egli ha agito durante quella notte.

Swapper: durante le votazioni sceglie due giocatori (A e B): il giocatore A riceverà un voto in meno durante le votazioni, il giocatore B uno in più.

Backdoor: ogni Notturna può scegliere un giocatore: durante il giorno successivo, il voto di questi viene annullato. È l'unico Software che non viene rilevato

da Hacker, Ingegniere, IA e Virus.

Fazioni e condizioni di fine partita

Nella colonia si trovano tre fazioni principali (la Colonia con la sua Amministrazione, i Replicanti e i Ribelli) più le fazioni speciali (i Simbionti).

NOTA: è possibile che vincano più fazioni (ad esempio, una delle tre principali più la vittoria dei Simbionti).

NOTA: la conclusione della partita e la vittoria di una fazione sono due cose ben distinte. La partita finisce quando ci sono le condizioni descritte sotto e solo a quel punto si vede chi ha vinto.

La partita si considera conclusa quando:

- non ci sono più Replicanti oppure
- non ci sono più né Coloni, né Ribelli.

Condizioni di vittoria:

- I Replicanti vincono se non ci sono né Coloni, né Ribelli.
- I Coloni vincono se non ci sono più Replicanti, né Ribelli. In alternativa, vincono se non ci sono più Replicanti e almeno una Sentinella.
- I Ribelli vincono se non ci sono più Replicanti, né Sentinelle.
- I Simbionti vincono se riescono arrivare vivi a fine partita.

Qui di seguito trovate la sequenza di svolgimento delle azioni delle Notturme.

1. Malware
2. Panopticon
3. IA
4. Carceriere
5. Virus
6. Hacker
7. Coroner
8. Ingegnere
9. Cyborg
10. Bioconvertito
11. Coloni
12. Man In The Middle
13. Replicanti
14. Apotecario
15. Coordinatore
16. Sosa
17. Cancellatore
18. Paranoico
19. Lurker
20. Rookit

21. Backdoor

Contatti e Licenza

Alessandro – lupusinspace@paranoici.org

Sito – <https://flowin.space/lupus>

Lupus in Space di Alessandro Moirano è distribuito sotto licenza Creative

Commons BY-NC-SA 4.0