

Introduzione

A differenza del classico *Lupus in Tabula*, in cui due fazioni devono sopraffarsi l'un l'altra (il Villaggio e il Branco), abbiamo cercato di rendere la situazione più intrigante aggiungendo una terza fazione (i Ribelli). Nello stesso spirito molti ruoli hanno poteri particolari, in modo che nessuno si trovi a interpretare il semplice contadino inerme, ma abbia informazioni o abilità essenziali per la propria vittoria. Inoltre, per rendere il gioco più vario abbiamo deciso di stravolgere l'ambientazione, 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. Ma proseguiamo con l'...

Ambientazione

In un sistema stellare molto lontano nello spazio e nel tempo dal nostro, si trova una piccola colonia sparsa lungo una fascia di asteriodi. 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 asteriodi più grandi si trova spazio per far vivere diverse centinaia di persone, mentre, per chi preferisce una vita più riservata, ci sono gli asteriodi 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.

Glossario

Qui di seguito trovate i termini "tecnici" del gioco

Incenerimento: è la triste fine a cui viene mandato un giocatore alla fine della giornata in seguito alla votazione degli abitanti della colonia. Un giocatore mandato all'incenerimento viene considerato morto e perde il suo ruolo.

Natura: indica le origini del ruolo interpretato dal giocatore. Un ruolo con Natura sintetica (S nella descrizione dei ruoli) è un essere meccanico, costruito da qualcuno o qualcosa – come un robot o un essere virtuale - mentre uno con Natura umana (U) è un essere biologico – tipicamente un umano.

Cibernetico: alcuni ruoli, pur essendo Umani, possono aver apportato modifiche artificiali al proprio corpo per svolgere mansioni particolari. Ad esempio nascondere armi al proprio interno o avere collegamenti neurali per navigare in rete. Per questo sono indicati come "cyber" nella descrizione dei ruoli.

Uccisione: un giocatore viene considerato ucciso se muore in modo diverso dall'incenerimento.

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 il giorno i giocatori saranno chiamati a partecipare a una votazione per decidere se e chi deve essere incenerito perché rappresenta una minaccia per la salvezza. Durante la fase notturna i giocatori useranno la maggior parte dei loro poteri, mentre i Replicanti entreranno in azione per uccidere un altro giocatore.

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

Notturna 1 (lun 22 – mar 10)

Diurna 1 (mar 10 – mer 22), fine votazione: mer 12

Notturna 2 (mer 22 – gio 10)

Diurna 2 (gio 10 -ven 22), fine votazione: ven 12

Notturna 3 (ven 22 – sab 10)

Diurna 3 (sab 10 – lun 22), 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" comunicandolo al Master. 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. Tali comunicazioni vengono effettuate privatamente tra i singoli giocatori e il Master.

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 eccesso) ed entrerà in vigore dalla Diurna successiva.

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 20. 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: nel qual caso i voti saranno resi anonimi, ma si saprà comunque quanti voti ha ricevuto ogni "candidato" (ad esempio, un giocatore può proporre la Maggioranza Relativa Anonima come nuova Legge). 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 Cibernetici (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 notte sceglie un giocatore e scopre la sua natura, cioè se umano o sintetico.

Apotecario (cyber, U): il master rivela all'Apotecario chi è stato ucciso durante la notte. Una volta per partita l'Apotecario può scegliere di salvare la vita di uno dei personaggi. Se sceglie di guarirlo, il personaggio il giorno dopo non muore. L'Apotecario ~~scopre il ruolo del giocatore salvato~~ e il giocatore salvato si riconoscono.

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

Cartello delle droghe (U): finché è in gioco, il master, all'inizio di ogni giorno, 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 notte, il responso sarà comunque positivo; allo stesso modo, se nella stessa notte viene ucciso il Cartello, il responso sarà comunque positivo.

Cyborg (cyber, U): ogni notte sceglie un giocatore: se quel giocatore viene ucciso, invece viene salvato.

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

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): se durante la notte precedente non ha usato il suo potere, può scegliere un giocatore e seguirlo. In questo modo scopre su chi ha agito quel personaggio.

Paranoico (U): se durante la notte precedente non ha usato il suo potere, può scegliere un giocatore e scoprire chi ha agito su di esso.

Bioconvertito (S): durante la notte 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 notte può scegliere un giocatore che non potrà partecipare al dibattito pubblico per tutto il giorno successivo, ma non potrà nemmeno essere incenerito. Durante la notte in cui viene incarcerato non può venire ucciso, né usare il proprio potere.

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

Coloni (U): non hanno poteri noti, ~~ma spesso hanno identità segrete note solo al Master.~~ Mettere identità note ai giocatori per dare qualcosa da pensare

Predisposto: se ucciso, il suo corpo viene portato via dai replicanti e trasformato in un replicante. La fazione del Colono diventa Replicante e la sua natura diventa Sintetico.

La Cosa: se i replicanti uccidono La Cosa, il replicante di turno viene ucciso a sua volta.

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. Allo scopo della vittoria vengono contati come Coloni.

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 notte a partire dalla seconda può scegliere un giocatore e annullare la prima azione compiuta su di esso.

Virus (S): ogni notte può scegliere un giocatore: per quella notte 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): ogni notte 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 notte 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. Da questo momento ogni notte il Sosia può scegliere un personaggio cyber e saprà l'esito della sua azione (ad esempio: "l'hacker ha scoperto un umano"). Se l'hacker scelto non è più in gioco, il responso sarà che non ha scoperto niente.

Cancellatore (S): a partire dalla seconda notte 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 notte successiva il Cancellatore si suicida e si trasforma in un Software a propria scelta.

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

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

Man In The Middle (U,cyber): ogni notte può decidere di non votare il giorno seguente. Se lo fa, può scegliere un giocatore e sapere per chi avrà 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 notte può decidere di non votare il giorno seguente. Se lo fa, può scegliere un giocatore e scoprire da chi è stato votato durante la notte precedente e se sono stati usati poteri su di lui durante le votazioni OPPURE scoprire per chi ha votato quel giocatore e se ha usato poteri durante le votazioni.

Ruoli speciali

I ruoli speciali rappresentano individualità che non hanno interessi collettivi come la salvaguardia della Colonia o il ribaltamento di essa: il Simbionte è un alieno il cui unico obiettivo è la sopravvivenza, mentre il Programmatore, che vive ai margini più esterni della società, non nutre ostilità nei confronti della Colonia, ma nemmeno dei Replicanti. La sua unica preoccupazione è la possibilità di una minaccia aliena. Essi hanno bersagli ben specifici e compatibili eventualmente con quelli di altre fazioni.

Simbionte (U): all'inizio del gioco 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 di notte, 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 nuovo Ospite (la sua fazione diventa Simbionte). Il Simbionte non diventa un Software una volta morto. Se l'ospite ha un potere attivabile, allora la scelta deve essere comunicata alternativamente dai due giocatori (ma viene comunque considerata come azione dell'Ospite).

~~**Programmatore** (cyber, U): finchè il Programmatore è in vita, ogni volta che muore un giocatore c'è una probabilità che egli diventi un Software del programmatore. Per fare ciò, il Master costruisce un mazzo di carte (una per ogni Software giocabile più una carta RIP) e ne estrae una a caso. Se è RIP il giocatore muore e la carta RIP viene rimescolata nel mazzo. Se è un Software il giocatore prende il ruolo indicato sulla carta, la carta viene scartata e nel mazzo viene aggiunta una nuova carta RIP. Se un morto diventa un Software continua a giocare con le seguenti modifiche: agli occhi degli altri giocatori è effettivamente un morto (non può scrivere pubblicamente in ML e non vota), la sua fazione diventa quella del Programmatore, non può essere scelto come bersaglio di un'azione. Se durante la notte muore più di un giocatore, verrà trasformato quello attaccato dai Replicanti.~~

~~Inoltre, dalla notte successiva alla creazione del primo Software, ogni notte il Programmatore nomina un giocatore (vivo o morto) e il Master gli dirà se egli è il Simbionte.~~

Software

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").

~~I Software, in quanto morti, non posso essere uccisi. Essi sono gli strumenti che ha il Programmatore per scovare il Simbionte, per cui molti di loro hanno la capacità di infiltrarsi nei database dei giocatori per raccogliere informazioni utili. Tuttavia, alcuni ruoli presuppongono una certa conoscenza di informatica, per cui sono in grado di scoprire un'intrusione nei loro sistemi e prendere provvedimenti. Per questo, se un Software sceglie l'Hacker, l'Ingegnere, l'IA o il Virus viene distrutto e al bersaglio viene notificata l'intrusione del Software, senza che venga a conoscenza del tipo di attacco ricevuto.~~

Backup: può votare come se fosse vivo. ~~Se il Programmatore viene ucciso, invece verrà distrutto il Backup e il Programmatore continuerà a giocare, ma con natura Sintetica.~~

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

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

Swapper: Ogni notte 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 notte può scegliere un giocatore: durante il giorno successivo, il voto di questi viene annullato. E' l'unico Software che non viene rilevato da Hacker, Ingegnere, IA e Virus. Se il bersaglio è uno dei precedenti, gli verrà notificato che ha trovato un giocatore pericoloso, ma non il suo ruolo. Può esserci una sola Backdoor.

Fazioni e condizioni di fine partita

Nella colonia si trovano tre fazioni principali più due speciali: la Colonia con la sua Amministrazione, i Replicanti, i Ribelli, il Simbionte e il Programmatore. 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.
- Il Programmatore vince se arriva vivo a fine partita; inoltre deve aver scoperto chi sia o fosse il Simbionte e il Simbionte deve essere morto a fine partita.

Contatti

Alessandro –

Lupus in Space by Alessandro Moirano is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) 