

Lupus in tempo reale.

Andrea Caleo

1 Cos'è Lupus in tempo reale?

Citando direttamente il sito <http://uz.sns.it/lupus/index.html> della terza edizione di Lupus in tempo reale:

Realtime Lupus è un gioco di ruolo frutto di una triennale sperimentazione all'interno della Scuola Normale di Pisa. La peculiarità del gioco è quella di mescolarsi alla normale vita collegiale permettendo un'esperienza di gioco intensa ed appagante. Il gioco obbliga i giocatori ad interagire fra di loro sfruttando tutte le occasioni loro offerte: dai quarti d'ora accademici alla fila della mensa alla vita nelle sale comuni dei collegi.

Abilità premiate dalla dinamica di gioco sono l'abilità logica, la capacità di bluffare (e di scoprire i bluff altrui), la capacità di saper coordinare un'azione di gruppo, il carisma e le velleità leaderistiche.

Lupus si configura oltre che come una fonte di divertimento per tutti i partecipanti come un'occasione di socializzazione rivolta soprattutto alle matricole che vi troveranno l'occasione di conoscere e farsi conoscere dagli studenti più anziani ed un canale privilegiato per entrare all'interno della vita sociale della Scuola.

L'organizzazione pone, infine, particolare attenzione alla caratterizzazione delle partite fornendo un flavouring differente in ogni edizione, realizzando materiali multimediali caratteristici e curando lo stile di slogan, manifesti e mail in modo da fornire ogni edizione delle note di colore che rendono il gioco a Lupus un'esperienza emozionante, travolgente ed unica nel suo genere.

2 Partecipanti.

Possono partecipare:

- Gli studenti della Scuola.
- Altre persone che frequentano spesso gli ambienti della scuola, in particolare il collegio Carducci e la mensa, dal Lunedì al Venerdì.

Non è necessario saper già giocare a Lupus in Tabula, è sufficiente farsi spiegare le regole di base da qualcuno che sa già giocare.

Tutti i partecipanti si impegnano a farsi vedere un po' in giro negli ambienti della scuola nei giorni della partita. Nessuno vi chiede di non partire venerdì mattina per tornare a casa

se non avete lezione, ma se state in casa, non mangiate mai in mensa e vivete da reclusi in camera vostra, potrebbe essere il caso di non giocare.

3 Quando si giocherà.

L'inizio è previsto per il 7 Maggio. La data è stata scelta anche in base alle preferenze dei partecipanti.

Si prevede una durata di due o tre settimane; ovviamente la durata dipende dal numero di giocatori, che ancora non è noto con precisione (ma non dista molto da 30 ± 2), e da come si svolge il gioco. È molto improbabile che si arrivi oltre fine Maggio.

4 Modifiche dalla versione precedente.

Molte persone hanno già partecipato alla precedente versione di Lupus in tempo reale; per facilitare loro la vita, indichiamo qui le principali (ma non tutte) modifiche al regolamento:

- La fazione del vampiro è stata cambiata radicalmente. Il meccanismo di vampirizzazione è diverso e sono presenti il negromante/spettro, nella fazione del vampiro, ed il cacciatore di vampiri, nella fazione dei buoni.
- I giocatori che hanno sicuramente perso la partita ricevono, come obbiettivo secondario, quello di sostenere una delle altre due fazioni.
- Il numero dei cattivi è stato ridotto. Adesso i buoni sono circa i $3/4$ del totale all'inizio della partita.
- È stato introdotto il potere del rituale, che può effettuare un gruppo qualsiasi di quattro personaggi morti.
- Sono stati rimossi il ruolo negromante e lo status traditore.
- È stato modificato il potere di bocca di rosa, ed ora si chiama nipote di Mubarak.
- Le urla nella notte possono essere lanciate dal solo negromante/spettro.
- Sono state rese più chiare le regole riguardo alla comunicazione tra master e giocatori, e tra i giocatori stessi, per ridurre il rischio di nuove infrazioni.

5 Giorni e notti di gioco.

I giorni di gioco si estendono dalle 8:00 (circa) alle 22:00 di Lunedì, Martedì, Mercoledì e Giovedì, e l'ultimo giorno della settimana dalle 8:00 (circa) di Venerdì alle 22:00 di Domenica.

Le notti di gioco si estendono dalle 22:00 (circa) alle 8:00 di Domenica, Lunedì, Martedì, Mercoledì e Giovedì.

Questo significa che il giorno del Venerdì dura in realtà due giorni e mezzo (per fronteggiare l'inevitabile calo di interesse durante il weekend).

6 Svolgimento del giorno e votazioni.

Il giorno inizia nel momento in cui il game master (GM in seguito) annuncia se di notte è morto qualcuno, ed eventualmente chi, e dura fino alle ore 22 di sera.

Durante il giorno si prevede che i giocatori interagiscano tra loro cercando di individuare i lupi.

I personaggi vivi devono votare entro le ore 22 una persona del villaggio da uccidere. Dopo le ore 22, il GM pubblica la lista dei votanti e dice qual è stata la scelta di ogni persona: il voto è pubblico. Il voto è ritenuto valido se almeno il 50% dei vivi ha votato; in caso contrario, nessuno muore. La persona che ha ricevuto più voti di tutti muore se ha ricevuto almeno il 30% dei voti totali espressi; in caso contrario, nessuno muore. Se due o più persone hanno ricevuto lo stesso numero di voti, che è superiore a quello dei voti ricevuti da chiunque altro, ed ognuna ha ricevuto almeno il 30% dei voti totali espressi, muore quella che è stata votata dal sindaco; se nessuna delle due è stata votata dal sindaco, ne muore una a caso.

7 Svolgimento della notte e poteri speciali.

La notte inizia nel momento in cui il GM annuncia l'esito della votazione del giorno, e termina alle 8:00 della mattina seguente.

Durante la notte, i personaggi ancora vivi che hanno poteri speciali li attivano. Ogni personaggio con un potere speciale è tenuto ad inviare una mail al master specificando cosa farà di notte; chi non la avrà inviata, avrà scelto di non utilizzare il suo potere per quella notte. Dopo le ore 8:00, il GM annuncia gli eventi della notte e risponde ai poteri speciali attivabili di notte; da questo momento inizia il giorno successivo.

Quando un potere speciale si può usare ogni due notti, può essere usato durante una notte se e solo se non è stato usato durante la notte precedente.

8 Comunicazioni master - giocatori, votazioni, attivazioni dei poteri.

Il GM comunicherà via email le cose che si scoprono durante la notte (ad esempio, il veggente scopre ogni notte se qualcuno è buono o cattivo). Analogamente, annuncerà via email a tutti i giocatori i fatti essenziali relativi alle meccaniche di gioco, cioè chi è il sindaco e chi viene ucciso dal villaggio o dai lupi.

In particolare, il master comunicherà ogni giorno dopo le ore 22 chi è stato bruciato dal villaggio, ed ogni mattina dopo le 8 chi è morto di notte.

Per votare durante il giorno, un giocatore deve inviare entro le ore 22 una email al master specificando chi vuole votare.

Per attivare un potere speciale durante la notte, un giocatore deve inviare entro le ore 8 una email al master specificando cosa vuole fare esattamente (vedi sotto per i lupi).

È possibile accordarsi diversamente con il GM (ad esempio, chi si trovasse in viaggio durante un giorno di gioco gli invierà un SMS, o simili).

Le comunicazioni tra GM e giocatori sono inviolabili: è vietato origliare le conversazioni del GM con i giocatori, fare pressione sul GM in qualsiasi modo, inviargli email con intenti truffaldini, rifiutarsi di rispondere sinceramente alle sue domande sui messaggi ricevuti e qualsiasi azione che ricordi anche solo vagamente le precedenti. La violazione di queste regole può portare alla squalifica del giocatore o, nei casi più gravi, dell'intera fazione.

Un resoconto degli avvenimenti sarà disponibile sul sito del gioco: <http://uz.sns.it/lupus/index.html>.

9 Comunicazioni giocatori - giocatori.

I giocatori possono comunicare tra di loro con qualsiasi mezzo. Possono dirsi qualsiasi cosa. L'unica cosa illecita è utilizzare truffaldinamente le email per capire i ruoli delle altre persone: mostrare ad un altro giocatore le email che si sono ricevute dal GM oppure la propria casella di posta è vietato; pressioni come fammi vedere la tua casella di posta da lontano, per vedere quante mail ricevi sul gioco sono vietate; mandare email che sembrano provenire da un indirizzo di posta diverso dal proprio per imbrogliare il destinatario è vietato; qualunque cosa che assomigli alle precedenti è vietata. La violazione di queste regole può portare alla squalifica del giocatore o, nei casi più gravi, dell'intera fazione.

Anche i morti possono parlare con gli altri membri del villaggio, e continuano a giocare. Si incoraggiano i giocatori a non comunicare solo via email ma anche di persona.

10 Condizioni di vittoria.

I buoni vincono quando tutti i lupi ed i vampiri sono morti.

I cattivi vincono quando il numero di lupi vivi è strettamente maggiore del numero di non-lupi vivi.

Il Vampiro ed il negromante/spettro vincono quando il numero di vampiri vivi (per modo di dire) è strettamente maggiore del numero di altri personaggi vivi.

Se tutti i lupi sono morti, tutte le persone nella loro squadra muoiono all'alba successiva.

Se una fazione ha chiaramente vinto prima che le condizioni di vittoria precedenti siano rispettate (ad esempio, se sono rimasti 5 lupi, altri 5 cattivi e 7 contadini, ed i lupi ed i cattivi si conoscono), il GM può porre fine alla partita in anticipo (ma non deve farlo per forza).

11 Giocare dopo la disfatta.

Con le condizioni di vittoria descritte nel paragrafo precedente, alcuni giocatori potrebbero sapere di aver perso prima della conclusione della partita. Ad esempio, se tutti i buoni sono

morti e non è presente il Negromante/Spettro, la fazione dei buoni ha sicuramente perso, e lo stesso accade per i cattivi se i lupi sono tutti morti.

In questo caso, il GM assegnerà ai giocatori in questa condizione un obiettivo secondario che consiste nel giocare a favore di una delle altre due fazioni determinata casualmente; chi lo farà con merito riceverà una menzione d'onore al termine della partita, pur avendo perso. Lo scopo di questa dinamica è quello di dare una linea di indirizzo ai giocatori che hanno perso ma intendono continuare a giocare, così che non favoriscano arbitrariamente una delle due fazioni ma, se vogliono farlo, continuino a giocare costruttivamente.

12 Suicidio.

Ogni personaggio ha un potere attivabile di notte: il suicidio.

Se un personaggio si suicida, viene trovato morto la mattina seguente. Quando qualcuno muore di notte, il villaggio sa solo che è morto, non come è accaduto (è quindi impossibile distinguere un suicida da uno attaccato dai lupi).

Questa regola è stata introdotta principalmente per permettere a chi decide di uscire dal gioco di farlo quando desidera (ma, ovviamente, ci si può suicidare per fare un bluff di qualche tipo, se si vuole).

13 Composizione del villaggio.

La composizione del villaggio è scelta dal GM e non è nota ai partecipanti. I ruoli sono assegnati casualmente ai giocatori.

Tutte le fazioni saranno sicuramente presenti. All'inizio della partita, i cattivi e la fazione del vampiro sono in totale circa 1/4 dei giocatori, ma il loro numero non è noto con precisione ai giocatori.

Il GM è libero, all'inizio della partita, di dare alcune indicazioni sulla composizione (ad esempio, potrebbe dire: Su 40 giocatori presenti, i lupi sono più di 5, i cattivi non sono più di 11 e ci sono almeno un veggente ed un medium). La composizione della fazione del vampiro viene sicuramente comunicata a tutti.

14 Ruoli.

Devo conoscere tutti i ruoli?

Non è necessario che tutti i giocatori sappiano cosa fa ogni ruolo; se siete particolarmente pigri, è sufficiente che sappiate quale potere avete voi (vi verrà ricordato nella mail con cui vi si assegnerà il ruolo). Tuttavia, per giocare in modo più efficace, è certamente conveniente sapere anche cosa possono fare gli altri.

Ruoli presenti.

I seguenti sono i ruoli che potrebbero esserci nel gioco.

I personaggi buoni.

1. Contadino visionario.

I contadini visionari sono buoni, non sono mistici e giocano per il villaggio.

Ogni notte, ogni contadino ha il 10% di probabilità di ricevere un'informazione nella forma Il giocatore X ha il ruolo Y. Questa informazione ha il 50% di probabilità di essere sicuramente corretta e il 50% di essere un ruolo a caso. Perciò anche i contadini possono ricevere delle informazioni nel corso del gioco.

Il numero di contadini è grossomodo pari ad $\frac{1}{3}$ dei buoni totali, ma solo il GM ne conosce il numero esatto.

2. Veggente.

Il veggente è buono, è un mistico ed ha un potere speciale attivabile ogni notte.

Ogni notte, il veggente può scegliere un personaggio vivo e chiedere al master se tale personaggio è buono o cattivo.

3. Guardia del corpo.

La guardia del corpo è buona ed ha un potere speciale attivabile ogni notte.

Ogni notte, la guardia del corpo può scegliere un personaggio vivo (ma non se stessa) e proteggerlo. Se tale personaggio sarà attaccato dai lupi questa notte, non morirà.

4. Massoni.

I massoni sono buoni, e si conoscono tra loro.

5. Medium.

Il medium è buono, è un mistico ed ha un potere attivabile ogni notte.

Ogni notte, il medium può scegliere un personaggio morto e chiedere al master se tale personaggio era buono o cattivo.

6. Messia.

Il messia è buono, è un mistico ed ha un potere attivabile di notte, una sola volta in tutta la partita.

Una sola volta in tutta la partita, il messia può scegliere di resuscitare una persona morta. Quella persona ritornerà in vita il giorno seguente, riacquistando i suoi poteri speciali (ma non la carica di sindaco, qualora l'avesse avuta).

7. Voyeur.

Il Voyeur è buono ed ha un potere attivabile ogni due notti.

Ogni due notti, il voyeur può scegliere una persona, viva o morta, di cui essere morbosamente infatuato, e può andare a spiare la sua camera. Il voyeur scopre quali sono le persone che durante la notte sono entrate nella sua casa (ad esempio, il veggente entra nella casa di qualcuno per scrutarlo).

Il voyeur non può usare il suo potere su se stesso.

8. Stalker.

Lo stalker è (stranamente) buono ed ha un potere attivabile una volta ogni due notti. Quando lo stalker usa il suo potere, indica una persona viva. Durante la notte lo stalker seguirà questa persona, scoprendo se è uscita di casa e dove è andata (ma non cosa è andata a fare).

Ad esempio, se lo stalker insegue un lupo e si tratta del lupo che va ad uccidere, lo vedrà andare a casa della persona che i lupi hanno scelto.
Lo stalker non può usare il suo potere su se stesso.

9. Mago.

Il mago è buono, è un mistico e ha un potere attivabile ogni notte.
Di notte, il mago può chiedere se una persona è un mistico oppure no.

10. Nipote di Mubarak.

La nipote di Mubarak è buona (anche se un po' birbantella), ma quando viene scrutata dal veggente e dal medium risulta cattiva.
Ha un potere passivo: se la nipote di Mubarak viene messa al rogo dal villaggio, non muore. Quando questo accade, viene annunciato che è la nipote di Mubarak. Questo ruolo è una variante della precedente bocca di rosa.

11. Necrofilo.

Il necrofilo è buono ed ha un potere attivabile di notte, una sola volta in tutta la partita.
Il necrofilo, di notte, può indicare un morto. Se il morto ha un potere speciale attivabile una volta ogni una o due notti, il necrofilo lo scopre ed acquista quel potere d'ora in poi. Se il morto non aveva un potere di questo tipo, il potere del necrofilo è sprecato.
Ad esempio, se il necrofilo indica il diavolo, che è morto, ne acquisisce il potere (ma continua ad essere buono e giocare per il villaggio). Se il diavolo sarà resuscitato avrà ancora il suo potere, ovviamente.
Il necrofilo non può acquisire il potere dei lupi (uccidere) o del vampiro (vampirizzare).

12. Espansivo.

L'espansivo è buono ed ha un potere attivabile ogni 2 notti.
Ogni 2 notti l'espansivo indica una persona viva. Il GM dice a questa persona chi è l'espansivo.

13. Cacciatore.

Il cacciatore è buono e gioca per il villaggio.
Ogni notte, il cacciatore può indicare una persona. Se il cacciatore muore durante la notte, spara a questa persona, ed al mattino si scopre che sono morte entrambe.
La guardia non protegge dal potere del cacciatore.
Il potere del cacciatore non si attiva se lui muore perchè si è suicidato.

14. Divinatore.

Il divinatore è buono ed è un mistico.
Il divinatore, all'inizio del gioco, è a conoscenza di quattro proposizioni nella forma il ruolo di X è Y. Tuttavia esattamente due di esse sono vere ed esattamente due sono false.

15. Cacciatore di vampiri.

Il cacciatore di vampiri è buono e vince con il villaggio. È immune al morso dei vampiri.
Il cacciatore di vampiri ha due poteri speciali attivabili di notte.

Ogni notte, il cacciatore di vampiri può scegliere un personaggio vivo o morto e chiedere al master se tale personaggio ha aura rossa oppure no.

Una volta sola volta nel corso della partita, il cacciatore di vampiri può chiedere al master quanti vampiri vivi fanno parte del villaggio.

I personaggi cattivi.

16. Lupi.

I lupi sono cattivi e ogni notte possono uccidere un membro del villaggio.

Ogni notte, un lupo invia una mail al master spiegando chi vogliono uccidere quella notte. Questo lupo sarà quello che va fisicamente a casa del malcapitato per ucciderlo, ai fini dell'uso del potere del voyeur e di altri personaggi.

Se il master riceve due o più email dai lupi che indicano la stessa vittima, significherà che due o più lupi vanno fisicamente a casa della vittima per ucciderla.

Se il master riceve due o più email dai lupi che indicano vittime diverse, i lupi non uccideranno nessuno per quella notte.

I lupi si conoscono tra di loro.

17. Fattucchiera

La fattucchiera è un mistico, ed è cattiva, e quindi vince se vincono i lupi. Sa chi sono i lupi, ed i lupi sanno chi è. La fattucchiera ha un potere attivabile ogni notte.

Ogni notte la fattucchiera può indicare una persona, viva o morta. Se tale persona viene scrutata durante la notte, il risultato è invertito (ovvero se è buono risulta cattivo, se è cattivo risulta buono, se ha aura rossa risulta avere aura rossa in modo corretto).

18. Indemoniato.

L'indemoniato è cattivo, e quindi vince se vincono i lupi. Non chi sa sono i lupi, ed i lupi non sanno chi è.

L'indemoniato sa chi è l'esorcista, e l'esorcista sa chi è l'indemoniato.

L'indemoniato appare buono a chi lo scruta (ha aura bianca).

19. Diavolo.

Il diavolo è un mistico ed è cattivo, e quindi vince se vincono i lupi. Ha un potere attivabile ogni notte.

Ogni notte, il diavolo può scegliere una persona viva scoprendone il ruolo che aveva all'inizio della partita, il ruolo attuale ed il colore della sua aura. Perciò il Diavolo è in grado di individuare i vampiri e ricostruirne la storia precedente.

20. Esorcista.

L'esorcista è un mistico ed è cattivo, e quindi vince se vincono i lupi. Ha un potere attivabile ogni notte.

Ogni notte, l'esorcista può scegliere una persona (viva o morta, compreso se stesso) e formare intorno a lei un'aura speciale. Quest'aura annulla tutto quello che verrebbe fatto durante la notte a questa persona, e chi usa invano un suo potere su di lei lo spreca. Quando una persona tenta di usare un potere su qualcuno schermato dall'esorcista, si rende conto che il suo potere non ha funzionato.

Ad esempio, se l'esorcista indica se stesso ed i lupi lo attaccano, non muore.
Ad esempio, se l'esorcista indica un morto che viene scelto sia dal messia che dal necrofilo, sia il messia che il necrofilo perdono i loro poteri.
Ad esempio, se l'esorcista indica una persona scrutata dal veggente, il veggente non scopre nulla su quella persona.
Ad esempio, se l'esorcista indica una persona sequestrata dal sequestratore, la persona non viene sequestrata ed il suo potere funziona normalmente.

21. Sequestratore.

Il sequestratore è cattivo ed ha un potere attivabile ogni due notti.

Di notte, il sequestratore può indicare una persona e rapirla. Se questa persona esce di casa per qualche motivo (lo fanno tutti quelli che usano i poteri notturni), viene rapita per una notte appena lo fa e non riesce ad usare il suo potere per questa notte. Se si tratta di un lupo, ed è l'unico che va ad uccidere, non muore nessuno. Se si tratta di un personaggio che usa un potere speciale (ad esempio l'espansivo, o il messia), il potere è sprecato.

Il sequestratore sa se la persona ha provato ad uscire di casa oppure no, e la persona non sa chi l'ha sequestrata (ma si rende conto che il suo potere non ha funzionato).

22. Avvocato del diavolo.

L'avvocato del diavolo è cattivo ed ha un potere attivabile una volta ogni due notti.

L'avvocato del diavolo si conosce con il diavolo.

Di notte, l'avvocato del diavolo può indicare una persona (non se stesso). Se questa persona sarà quella che, il giorno dopo, avrà ricevuto più voti, non morirà (grazie ad una legge ad personam), e morirà invece la persona con il secondo numero più alto di voti, purché i voti siano abbastanza.

La fazione del vampiro.

23. Vampiro.

Il vampiro è un ruolo che appartiene ad una terza fazione. I vampiri vincono quando sono in maggioranza assoluta.

I vampiri appaiono avere aura rossa al veggente ed al medium, che li distinguono quindi sia dai buoni che dai cattivi.

Ogni notte un vampiro può indicare una persona viva. Se tale persona è un lupo, la fattucchiera, il cacciatore di vampiri o ha aura rossa, il vampiro spreca il suo potere. In caso contrario, tale persona perde i suoi poteri, diventa un vampiro e cambia fazione di conseguenza. Un solo vampiro può usare il suo potere ogni notte.

I vampiri si dividono in giovani e vecchi. Quando un vampiro giovane usa il suo potere, diventa un vampiro vecchio; quando un vampiro vecchio usa il suo potere, muore. I vampiri creati dal morso di un altro dannato sono giovani.

A partire da quando i vampiri sono 1/3 dei vivi o più, nessun vampiro potrà usare il suo potere, anche se il numero di vampiri in seguito si riduce.

24. Negromante/spettro.

Il negromante/spettro è un mistico ed è cattivo, ed ha aura rossa.

Quando è vivo, è un negromante ed ha un potere attivabile una sola volta nel corso

della partita: può indicare un personaggio morto, e tale personaggio risorge ed entra nella squadra del vampiro, con aura rossa. Il personaggio resuscitato non può essere un lupo, la fattucchiera, il cacciatore di vampiri o avere aura rossa, e non ha poteri. Quando il negromante muore, diventa uno spettro. Ogni notte, lo spettro può lanciare delle urla nelle notte, ovvero un messaggio che viene udito da tutti i personaggi.

15 Status.

Oltre al proprio ruolo, un giocatore può disporre dello status di sindaco:

1. Sindaco.

Il voto del sindaco vale 1.5 voti per stabilire se una votazione è valida e per stabilire chi muore dopo una votazione di giorno.

Il sindaco è scelto casualmente all'inizio della partita dal GM, e può scegliere a chi passare la sua carica quando muore.

Ogni giorno, oltre a votare per mettere qualcuno al rogo, ogni abitante del villaggio può votare per l'elezione di un nuovo sindaco. Se alla fine della giornata qualcuno ha ricevuto un numero di voti superiore a metà dei giocatori vivi, riceve la carica di sindaco (e il sindaco precedente la perde).

Ogni giorno e ogni notte il sindaco può indicare a chi intende lasciare la sua carica se dovesse morire. Se il sindaco muore e non ha indicato nessuno subito prima di morire, la carica passa all'ultima persona che ha indicato in precedenza. Se tale persona è morta, o se il sindaco non ha mai indicato nessuno, il GM determina casualmente chi riceverà la carica.

16 Il rituale dei fantasmi.

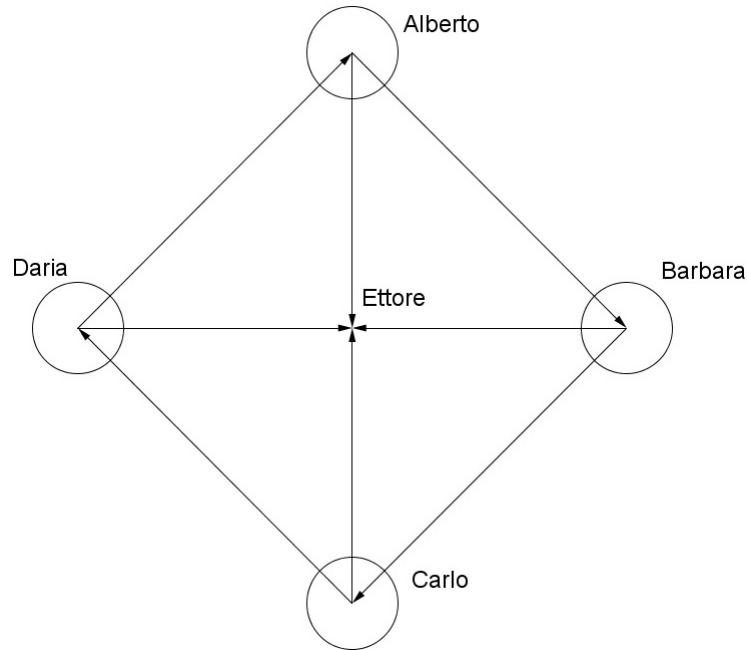
Tutti i personaggi morti diventano fantasmi.

Ogni notte, i fantasmi possono cercare di collaborare tra loro per eseguire un rituale ed ottenere informazioni dall'aldilà, così come fa un veggente. Tuttavia, eseguire questo rituale è difficile e richiede grande collaborazione.

Per eseguire il rituale, quattro fantasmi devono indicarsi in modo da formare un anello, che deve chiudersi. Inoltre, ognuno di loro deve scegliere la persona su cui richiedere le informazioni. Se tutti e quattro collaborano onestamente ed indicano la stessa persona, potranno leggere la sua aura così come fa il veggente, ricevendo tutti quanti il responso.

Una volta che un rituale ha successo, le stesse quattro persone non potranno più eseguire un rituale insieme: almeno uno di loro deve essere sostituito.

Nella figura, Alberto, Barbara, Carlo e Daria collaborano tra loro, indicandosi in successione in modo da formare un anello. Ognuno di loro indica anche Ettore, e al termine della notte scopriranno il colore della sua aura (che potrebbe essere stato modificato dalla fattucchiera!).



17 Cosa succede se...

Con i ruoli introdotti possono accadere eventi piuttosto strani (ad esempio, cosa succede se due sequestratori si sequestrano a vicenda?). In tutti questi casi, il GM decide in modo inappellabile cosa accade; ai giocatori è sempre permesso chiedergli cosa accade in una di queste combinazioni.

18 Chi è l'autore di questo regolamento? Chi è il GM? Chi posso contattare?

Questo regolamento è stato scritto da Andrea Caleo, Francesco Guatieri e altri. Se avete domande, lamentele o suggerimenti, potete contattare andrea.caleo@sns.it. Tuttavia verranno implementate modifiche proposte dal basso solamente se sarà stato dimostrato che ci sono dei seri problemi con questa versione del regolamento (ad esempio, se dimostrate che una funzione vince automaticamente in un tipo di situazione che si può presentare con grande probabilità, allora si può intervenire; se vi lamentate che il potere del divinatorio non vi piace, no).

Il GM (che regola il gioco e ne gestisce anche gli aspetti informatici) è Francesco Guatieri: francesco.guatieri@sns.it.

Se vi è necessario un riferimento nella classe di Lettere, potete ricorrere a Marta Mussi: marta.mussi@sns.it.