Regolamento del Lupus LIVE! del DM
Dodicesima edizione
"La Mezzanotte dei Mannari"
Novembre 2022

Personaggi e poteri

2 dicembre 2022

Questo documento comprende l'elenco dei personaggi che potrebbero essere presenti nella partita, in una o più istanze, e l'elenco dei possibili rituali dei fantasmi.

Per ogni personaggio viene descritto il suo potere speciale e viene data l'indicazione se si tratta di un ruolo magico. Sarà garantita la presenza di almeno un'istanza di un personaggio nella partita se e solo se esplicitamente indicato.

Indice

1 Fazione del Villaggio **3**

1.1 Contadino . . . 3
1.2 Cacciatore . . . 3
1.3 Erede . . . 3
1.4 Espansivo . . . 4
1.5 Guardia del corpo . . . 4
1.6 Mago . . . 4
1.7 Mannella . . . 4
1.8 Medium . . . 5
1.9 Messia . . . 5
1.10 Missile . . . 5
1.11 Profeta . . . 5
1.12 Veggente . . . 6

2 Fazione dei Lupi **6**
2.1 Lupo Mannaro 6
2.2 Avvocato 6
2.3 Fattucchiera 7
2.4 Rasputin 7
2.5 Sabbino 7
2.6 Satanista 7
2.7 Sequestratore 8
2.8 Usurpatore 8

3 Sindaco **8**

4 Rituali dei fantasmi **9**
4.1 Confusione 9
4.2 \end{story} (n) 9
4.3 Impedimento 10
4.4 Maledizione 10
4.5 Meno voto delegato (n) 10
4.6 Meno voto diretto (n) 10
4.7 Omicidio 11
4.8 Replay 11
4.9 Resurrezione 11
4.10 Spionaggio 12
4.11 Voto delegato (n) 12
4.12 Voto diretto (n) 12

1 Fazione del Villaggio

Se non diversamente indicato, i giocatori della fazione del villaggio non si conoscono tra di loro. Verrà indicato prima il Contadino e poi gli altri personaggi in ordine alfabetico. È indicata anche la probabilità di corruzione alla morte per ciascun ruolo.

1.1 Contadino

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Nessuno.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,3.

Note: Sicuramente presente all'inizio della partita.

1.2 Cacciatore

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo. Se il Cacciatore viene ucciso dai Lupi quella notte, muore anche la persona puntata dal Cacciatore.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,3.

1.3 Erede

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: All'inizio della partita non ha poteri speciali. Se rimane viva fino al giorno $\left[\frac{n}{4}\right] + 1$, dove n è il numero di giocatori, può scegliere un ruolo del Villaggio ad eccezione della Guardia del corpo e dell'Erede e diventarlo a tutti gli effetti, inclusa la probabilità di corruzione.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,3.

Note: Il ruolo dell'Usurpatore della fazione dei Lupi (vedi 2.8) è legato all'Erede.

1.4 Espansivo

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Di notte può scegliere un giocatore vivo. Le Master comunicano a questo giocatore chi è l'Espansivo. Se l'Espansivo usa questo potere con successo, non può utilizzarlo la notte successiva.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,3.

1.5 Guardia del corpo

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo. Se quella notte quel giocatore viene attaccato dai Lupi non muore.

Probabilità di corruzione alla morte: 0.

1.6 Mago

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo. Riceve la risposta alla domanda: "Quel giocatore ha un potere magico?".

Probabilità di corruzione alla morte: 0,1.

Note: Potere magico.

1.7 Mannella

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Se dovesse essere messo a morte sul rogo, la prima volta non muore. Dalla seconda volta in poi l'esito della morte sul rogo viene determinato normalmente. Se al suo primo rogo viene protetto da esso anche con altri effetti di gioco, il potere è comunque considerato usato e pertanto non fornisce più protezione.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,4.

1.8 Medium

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore morto. Riceve la risposta alla domanda: "Quel giocatore ha aura nera?".

Probabilità di corruzione alla morte: 0,05.

Note: Potere magico.

1.9 Messia

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore morto. Se entro la fine del giorno successivo il Messia muore, il bersaglio resuscita e riacquista il potere speciale che aveva in vita, ma non l'eventuale carica di Sindaco, che rimane a chi è Sindaco in quel momento. La resuscitata continua a giocare per la fazione per cui giocava prima di resuscitare; in particolare, se è stata corrotta, giocherà per i Lupi.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,3.

1.10 Missile

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: La seconda, la terza e la quarta notte deve scegliere un giocatore vivo; le tre scelte devono essere tutte diverse tra loro. Se in una di queste notti non effettua la scelta, muore al suo termine. Se sceglie tre giocatori della fazione del Villaggio al momento della scelta, muore al termine della quarta notte.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,4.

1.11 Profeta

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta in tutta la partita, può rivolgere alle Master una domanda sulla partita che ammetta come risposta Sì o No. Le Master daranno la risposta vera a questa domanda, indipendentemente da effetti di gioco che distorcono risposte alle domande. Se l'utilizzo di questo potere viene impedito, esso è sprecato.

Note: Potere magico.

Probabilità di corruzione alla morte: 0,1.

1.12 Veggente

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo. Riceve la risposta alla domanda: "Quel giocatore ha aura nera?".

Probabilità di corruzione alla morte: 0,05.

Note: Potere magico.

2 Fazione dei Lupi

Tutti i giocatori della fazione dei Lupi si conoscono tra di loro. È descritto prima il ruolo del Lupo mannaro, e quindi di tutti gli altri personaggi in ordine alfabetico.

2.1 Lupo Mannaro

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Una volta a notte, tranne la prima, può scegliere un giocatore vivo. Se almeno un Lupo Mannaro indica qualcuno e tutti i Lupi Mannari che usano il loro potere indicano lo stesso giocatore, quel giocatore viene sbranato e muore. L'azione fallisce se e solo se mediante vengono bloccati tutti i Lupi Mannari che scelgono di usare il potere, oppure viene protetto il loro bersaglio. Nel caso un Lupo Mannaro attacchi un Cacciatore (vedi 1.2) che lo sta puntando e l'attacco vada a buon fine applicando l'algoritmo precedente escludendo l'azione del Cacciatore, muoiono entrambi.

Note: Sicuramente presente all'inizio della partita.

2.2 Avvocato

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo: se questo giocatore dovesse essere mandato a morire sul rogo il giorno successivo, non muore. Se l'Avvocato usa questo potere con successo, non può utilizzarlo la

notte successiva. Il successo consiste nel solo stabilirsi della protezione per il bersaglio prescelto dalla morte sul rogo il giorno successivo, e non richiede che tale protezione venga effettivamente attivata, ovvero che il bersaglio sia effettivamente designato per il rogo.

2.3 Fattucchiera

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo o morto: se durante la stessa notte quel giocatore diventa bersaglio del potere di un altro personaggio, e tale potere deve ricevere una o più risposte Sì o No, queste vengono tutte invertite. La Fattucchiera può usare questo potere anche su se stessa.

Note: Potere magico.

2.4 Rasputin

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Di notte può selezionare un giocatore morto. Riceve la risposta alla domanda "Quel giocatore è corrotto?". Se utilizza il suo potere con successo una notte, non può utlizzarlo la notte successiva.

Note: Potere magico.

2.5 Sabbino

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Il peso predefinito del suo voto per il rogo è 0. Le eventuali modifiche a questo peso seguono le stesse regole di tutti gli altri giocatori.

2.6 Satanista

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Una volta a notte in un rituale di almeno 3 fantasmi può sostituirne 2. Più precisamente, se il Satanista decide di utilizzare il suo potere per compiere un rituale r con un numero n_r maggiore o uguale a 3 di partecipanti egli deve indicare il rituale, gli $n_r - 2$ fantasmi con cui intende svolgerlo e l'eventuale bersaglio in un form analogo a quello disponibile per

i morti, eccetto la possibilità di collaborare con un altro Satanista. Il rituale è fallito se il Satanista non effettua correttamente la giocata o se l'utilizzo del suo potere viene impedito. In caso contrario, il rituale è svolto se e solo se gli $n_r - 2$ fantasmi indicati dal Satanista indicano r come rituale, lo stesso bersaglio del Satanista e dichiarano di voler partecipare al rituale con gli altri $n_r - 3$ altri fantasmi indicati dal Satanista e con un giocatore vivo, scelto da un'apposita casella a discesa, che deve corrispondere al Satanista in questione. Ad ogni rituale può partecipare al più un Satanista.

Note: Potere magico.

2.7 Sequestratore

Colore aura: Nero.

Potere speciale: Una volta a notte può scegliere un giocatore vivo. Il giocatore scelto non può utilizzare il suo potere durante quella notte.

2.8 Usurpatore

Colore aura: Bianco.

Potere speciale: Di notte può scegliere un giocatore. Se il bersaglio è un'Erede, tale Erede muore e l'Usurpatore può scegliere un altro ruolo della fazione dei Lupi e diventarlo a tutti gli effetti. Se decide di scegliere un bersaglio una notte, non può rifarlo la notte successiva.

Note: Il ruolo dell'Erede nella fazione del Villaggio (vedi 1.3) è legato all'Usurpatore.

3 Sindaco

Il Sindaco viene scelto casualmente all'inizio della partita, ed è compatibile con qualunque altro ruolo. La carica di Sindaco aggiunge $\frac{1}{4}$ al peso del suo voto per il rogo. Il sindaco, quando ancora vivo, può nominare un Vicesindaco dalla sua area riservata, e può cambiare questa nomina in qualunque momento con la stessa modalità. Quando muore, l'ultima Vicesindaca designata diventa Sindaca; se questa non esiste, ne viene scelta una a caso.

4 Rituali dei fantasmi

Segue l'elenco dei possibili rituali che possono essere svolti dai fantasmi. Per ognuno, è indicato il numero di partecipanti richiesti, le caratteristiche dell'eventuale giocatore bersaglio su cui va diretto e l'effetto in caso di riuscita. I rituali sono ordinati alfabeticamente.

Alcuni rituali hanno dei limiti sul numero di utilizzi: superati questi limiti, ogni altro analogo rituale fallisce automaticamente. Nel caso sia ancora possibile svolgere un certo rituale all'inizio di una notte, e questo rituale venga svolto in tale notte da diversi gruppi di fantasmi in quantità superiore al limite imposto, i rituali effettivamente riusciti verranno scelti a caso tra quelli svolti, fino al raggiungimento del limite.

Alcuni rituali non hanno un numero fissato di partecipanti, bensì dipendente da un parametro intero positivo n: l'effetto del rituale dipende dal valore di n. Tale eventualità è segnalata dal parametro messo tra parentesi nel nome del rituale, e la descrizione dell'effetto contiene la dipendenza dal parametro. Il valore del parametro va dichiarato esplicitamente allo svolgimento del rituale in un'apposita casella accanto al nome del rituale. Ai fini del regolamento, due rituali con parametro svolti con lo stesso nome e un diverso numero di partecipanti sono considerati dello stesso tipo.

4.1 Confusione

Partecipanti: 4.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Se il giocatore bersaglio ha un potere che gli fa ricevere una risposta binaria Sì/No durante la notte in cui viene effettuato il rituale, tale risposta verrà invertita. Non ha effetto sulla domanda del Profeta (vedi 1.11).

4.2 \end{story} (n)

Partecipanti: $5 + n$.

Bersaglio: Nessuno.

Effetto: Se n è maggiore o uguale al numero dei personaggi vivi della fazione dei Lupi all'inizio della notte in cui questo rituale viene svolto con successo per la prima volta, la partita finisce con la vittoria della fazione del Villaggio, in caso contrario la partita continua e ogni successivo tentativo di svolgere questo rituale fallisce. Nel caso in cui questo rituale venga svolto per la prima

volta nella stessa notte da diversi gruppi di fantasmi senza fallire per altre cause, si considera per il suo effetto il gruppo più numeroso.

4.3 Impedimento

Partecipanti: 4.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il bersaglio non può usare il suo potere la notte successiva allo svolgimento del rituale.

4.4 Maledizione

Partecipanti: 5.

Bersaglio: Una giocatrice morta.

Effetto: Se il bersaglio è della fazione del Villaggio, diventa corrotto e passa alla fazione dei Lupi. Negli altri casi il rituale fallisce. Questo rituale può essere svolto con successo al più una volta nella partita.

4.5 Meno voto delegato (n)

Partecipanti: $1 + n$.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il peso del voto del bersaglio per il rogo diminuisce di $\frac{n}{2}$ per il giorno successivo.

4.6 Meno voto diretto (n)

Partecipanti: $1 + n$.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il bersaglio prende $\frac{n}{2}$ voti in meno per il rogo il giorno successivo.

4.7 Omicidio

Partecipanti: 5.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il bersaglio muore alla fine della notte, dopo aver usato il proprio potere o aver subito effetti di poteri altrui. Il bersaglio non può essere protetto dalla Guardia del Corpo. Questo rituale può essere svolto con successo al più una volta per fazione del giocatore ucciso.

Perché il rituale abbia successo su un giocatore di una fazione deve partecipare almeno una giocatrice della fazione opposta.

4.8 Replay

Partecipanti: 4.

Bersaglio: Una giocatrice morta.

Effetto: Se ancora morto la notte successiva a quella di svolgimento del Replay il bersaglio può, in aggiunta al rituale, usare il potere che aveva in vita secondo le stesse modalità e limitazioni. Questo rituale può essere svolto con successo al più una volta per fazione del bersaglio.

Perché il rituale abbia successo su un giocatore di una fazione deve partecipare almeno una giocatrice della stessa fazione. Se il bersaglio è della fazione del Villaggio all'inizio della notte ma subisce anche una Maledizione (vedi 4.4), viene considerato appartenente alla fazione dei Lupi ai fini degli effetti e delle limitazioni del Replay.

4.9 Resurrezione

Partecipanti: 5.

Bersaglio: Una giocatrice morta.

Effetto: Il bersaglio torna in vita alla fine della notte, riacquisendo i poteri e continuando a giocare nella fazione in cui si trovava prima di risorgere. Questo rituale può essere svolto con successo al più una volta per fazione del giocatore resuscitato.

Perché il rituale abbia successo su un giocatore di una fazione deve partecipare almeno una giocatrice della sua stessa fazione.

4.10 Spionaggio

Partecipanti: 4.

Bersaglio: Qualunque giocatrice.

Effetto: I partecipanti al rituale ricevono la risposta alla domanda "Il bersaglio è della fazione dei Lupi?".

In ogni momento della partita gli Spionaggi riusciti svolti da gruppi di fantasmi con almeno una giocatrice della fazione del Villaggio possono superare di al più 1 quelli riusciti svolti da gruppi di fantasmi composti interamente da giocatrici della fazione dei Lupi. Uno Spionaggio che dovesse superare il limite fallisce automaticamente.

4.11 Voto delegato (n)

Partecipanti: $1 + n$.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il peso del voto del bersaglio per il rogo aumenta di $\frac{n}{2}$ per il giorno successivo.

4.12 Voto diretto (n)

Partecipanti: $1 + n$.

Bersaglio: Una giocatrice viva.

Effetto: Il bersaglio prende $\frac{n}{2}$ voti in più per il rogo il giorno successivo.