

Lupus in tempo reale

Regolamento della ottava edizione

Manuele Cusumano, Alessandro Iraci, Giovanni Mascellani,
Matteo Migliorini, Giovanni Paolini, Leonardo Tolomeo

1 marzo 2020



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Le cose che vorreste sapere ma non avete mai osato chiedere

Le regole spiegate nel regolamento sono più che sufficienti per poter giocare. Tuttavia possono accadere eventi piuttosto strani (ad esempio, cosa succede se due Sequestratori si sequestrano a vicenda?). Ai giocatori è sempre permesso chiedere ai GM cosa accade in una di queste combinazioni.

Segue una lista, verosimilmente non esaustiva, di eventualità bizzarre con le corrispettive spiegazioni. Per rendere questo elenco più facilmente consultabile, più avanti vi è un indice analitico con la lista dei ruoli (o altre parole chiave) e dei punti in cui essi compaiono.

1. Con *abilità* si intende la capacità di un personaggio vivo di effettuare un'azione speciale di notte. Con *potere* si intende la capacità di un personaggio morto di effettuare un'azione speciale di notte. Con azione speciale si intendono sia potere che abilità.
2. L'espressione *Spettro del [Nome]* è sinonimo di *Spettro su cui è stato attivato l'Incantesimo [Nome]*. L'espressione *Spettro vuoto* è sinonimo di *Spettro su cui non è attivo nessun Incantesimo*.
3. In caso di contraddizione nell'utilizzo delle azioni speciali, viene scelto casualmente un personaggio (o più di uno, se necessario), che non utilizza la propria azione speciale e riceve la consueta notifica di fallimento. Questo viene detto fallimento "di terza categoria".
Ad esempio, se un Esorcista, uno Stregone e uno Spettro dell'Occultamento agiscono simultaneamente su uno stesso personaggio, non c'è alcun modo di risolvere le azioni.
4. La morte non è una causa di fallimento. L'abilità di un personaggio che agisce con successo la stessa notte in cui muore si risolve normalmente.
5. Un personaggio può votare sé stesso per la condanna a morte sul rogo.
6. Il modo in cui vengono generate le quattro frasi destinate a un Divinatore è a discrezione dei GM, e non è noto ai giocatori.
7. Un personaggio che fallisce nell'utilizzare la propria abilità genera comunque un movimento, a meno che il fallimento non sia dovuto ad un Sequestratore. Ad esempio, un Alcolista che agisce su una persona genera comunque un movimento verso quella persona.
8. Il modo con cui vengono decisi quali componenti della Fazione dei Popolani diventano Spettri è il seguente:

All'inizio della partita, i GM scelgono una successione crescente di interi positivi, detta *successione spettrale*. All' n -esima morte di un componente della Fazione dei Popolani, se n appartiene alla

successione spettrale, quel personaggio diventa uno Spettro. Se *n* non appartiene alla successione spettrale, invece, quel personaggio non diventa uno Spettro.

9. Se più personaggi muoiono la stessa notte, le loro morti sono ordinate in modo casuale: in particolare, a causa della successione spettrale, questo può influenzare quali personaggi diventeranno Spettri.
10. Ogni morte di un personaggio della Fazione dei Popolani è valida per la successione spettrale. In particolare, se il personaggio resuscitato dal Messia è un componente della Fazione dei Popolani che non è diventato Spettro alla sua morte, e quindi gioca ancora con la Fazione dei Popolani, la sua eventuale seconda morte può appartenere alla successione spettrale, dunque il personaggio ha una seconda possibilità di diventare uno Spettro.
11. Le informazioni iniziali dovute all'appartenenza ad un ruolo che conosce i nomi di personaggi che assumono determinati ruoli (ad esempio Massoni, componenti della Fazione dei Lupi, o componenti della Fazione dei Negromanti) comprendono *tutte e sole* le informazioni di cui il giocatore dovrebbe essere a conoscenza. In particolare, se nelle informazioni iniziali non è presente alcuna informazione riguardante un ruolo, vuol dire che quel ruolo non è assunto da nessun personaggio diverso dal giocatore che sta ricevendo le informazioni.

Ad esempio, se un Massone non è a conoscenza di altri Massoni, vuol dire che nella partita lui è l'unico Massone in gioco.
12. Cercare di uccidere un personaggio che nella stessa notte muore anche per altri motivi non costituisce di per sé una causa di fallimento. Per esempio, se contemporaneamente un Lupo e lo Spettro della Morte utilizzano la propria azione speciale su di uno stesso personaggio, hanno entrambi successo.
13. Se almeno due Lupi cercano di utilizzare la loro abilità su personaggi diversi, la loro abilità non ha effetto, anche nel caso in cui qualcuno di essi fallisca.
14. Due Negromanti diversi possono attivare la stessa notte due Incantesimi diversi su due Spettri diversi, se ci sono abbastanza Incantesimi non attivati e abbastanza Spettri.
15. Se più Negromanti (morti) tentano di utilizzare il loro potere sullo stesso personaggio, tutti tranne uno ricevono una notifica di fallimento.
16. Se più Negromanti tentano di utilizzare la loro abilità per attivare lo stesso Incantesimo su Spettri diversi, tutti tranne uno ricevono una notifica di fallimento.
17. Se più Negromanti cercano di attivare Incantesimi diversi sullo stesso Spettro, tutti hanno successo, e gli Incantesimi vengono attivati in ordine casuale. In particolare lo Spettro riceverà tutte le notifiche, e l'Incantesimo effettivamente attivo sullo Spettro sarà l'ultimo attivato.
18. Un Negromante può cambiare l'Incantesimo attivato su di uno Spettro nella stessa notte in cui quest'ultimo agisce. Se lo Spettro ha utilizzato il potere della Morte, ha successo e smette di essere uno Spettro, come precisato nella descrizione dell'Incantesimo della Morte, dunque il Negromante riceve una notifica di fallimento. Negli altri casi, lo Spettro avrà successo, e la mattina dopo sarà attivato su di esso l'Incantesimo specificato dal Negromante.
19. Se l'Esorcista e lo Spettro dell'Occultamento agiscono sulla stessa persona, lo Spettro fallirà, mentre l'Esorcista avrà successo. Se invece lo Stregone e lo Spettro dell'Occultamento agiscono sulla stessa persona, sarà lo Stregone a fallire.
20. Se lo Sciamano agisce su uno Spettro, non causa il fallimento dell'eventuale potere dello Spettro, se questo è stato usato.
21. Se lo Spettro della Confusione ed almeno una Fattucchiera, oppure due o più Fattucchiere, agiscono su uno stesso personaggio, i loro effetti vengono applicati in un ordine casuale. L'ultimo effetto applicato sarà quello effettivo. Questo non costituisce una causa di fallimento.
22. I ruoli influenzati dalla Fattucchiera o dal potere dello Spettro della Confusione sono i seguenti: Divinatore, Investigatore, Mago, Trasformista, Veggente, Diavolo.

23. Se una Fattucchiera (o uno Spettro della Confusione) e un Trasformista agiscono contemporaneamente sullo stesso personaggio, il Trasformista assumerà il ruolo scelto dalla Fattucchiera (o dallo Spettro), se questo è un ruolo appartenente alla Fazione dei Popolani. In particolare, questo può far assumere al Trasformista un ruolo che non era presente inizialmente nella partita.
24. Il Trasformista ottiene, oltre al ruolo e all'abilità, anche l'aura ed eventualmente la proprietà di essere mistico di un personaggio su cui ha agito con successo. Non ottiene però le sue eventuali informazioni iniziali.
25. Se un Trasformista usa la propria abilità su un Trasformista morto che aveva già acquisito un nuovo ruolo, egli acquisisce a sua volta quello stesso ruolo.
26. Se un Trasformista usa la propria abilità su un personaggio con un'abilità utilizzabile una volta per partita (ad esempio un Messia), potrà utilizzare l'abilità del ruolo in cui si è trasformato, anche se il personaggio su cui ha agito come Trasformista aveva già utilizzato la propria abilità.
27. La Guardia del corpo protegge il personaggio scelto solamente dall'attacco dei Lupi. L'Assassino, il Cacciatore, lo Spettro della Morte ed eventuali altri effetti che uccidono il personaggio scelto non sono influenzati dal potere della Guardia del corpo.
28. Lo Spettro dell'Illusione agisce sul personaggio di cui viene generata l'illusione. In particolare, se lo Spettro genera l'illusione di un personaggio su cui ha agito anche un Esorcista, il suo potere non ha effetto. Se invece lo Spettro decide di dirigere l'illusione verso la casa di un personaggio su cui ha agito anche un Esorcista, il suo potere funziona normalmente.
29. Se uno Spettro dell'Illusione fa comparire l'illusione di un Voyeur nella casa di un personaggio su cui tale Voyeur agisce, il Voyeur compare nella lista dei personaggi visti da sé stesso.
30. L'illusione generata da uno Spettro dell'Illusione viene contata fra i personaggi visti da una Guardia del corpo, anche se appartiene alla Guardia del corpo stessa.
31. Se un movimento viene cancellato, è come se il giocatore a cui viene annullato il movimento non si fosse mai mosso. Questo influenza le abilità di Guardia del corpo, Stalker, Voyeur, e Assassino.
32. Il fatto che il movimento generato dallo Spettro dell'Illusione sia fittizio influenza solamente l'abilità dell'Assassino. Infatti, se l'Assassino agisce su un personaggio verso cui si dirige un movimento fittizio, e questo viene selezionato casualmente dall'abilità, non morirà nessuno. Questo è vero anche se il personaggio di cui viene generata l'illusione agisce effettivamente verso il personaggio su cui agisce l'Assassino.
33. L'assenza di possibili bersagli non costituisce causa di fallimento nell'utilizzo del potere dell'Assassino.
34. Se più Assassini agiscono contemporaneamente su uno stesso personaggio, i sorteggi delle vittime avvengono in maniera indipendente. In particolare è possibile che più Assassini uccidano il medesimo personaggio.
35. Un Assassino può essere ucciso da un altro Assassino, se entrambi agiscono contemporaneamente su uno stesso personaggio. In particolare, due tali Assassini potrebbero uccidersi a vicenda.
36. Se nella stessa notte un Messia e un Negromante morto cercano di agire sullo stesso personaggio (morto), quel personaggio viene resuscitato dal Messia e non risvegliato come Spettro. In particolare, il Negromante riceve una notifica di fallimento.
37. Se al momento della morte del Fantasma non sono più disponibili Incantesimi attivabili (diversi da Vita), il Fantasma diventa uno Spettro vuoto. Se più Fantasmi muoiono contemporaneamente e non sono disponibili abbastanza Incantesimi non attivati per tutti loro, vengono scelti casualmente i Fantasmi su cui viene attivato un Incantesimo.
38. I Negromanti hanno sempre la priorità sui Fantasmi morti di notte: prima avviene l'attivazione di un Incantesimo ad opera dei Negromanti, e poi i Fantasmi appena morti ottengono casualmente uno degli Incantesimi ancora disponibili (se ve ne sono).

39. Se uno Spettro smette di essere uno Spettro (ad esempio perché ha utilizzato il potere della Morte), non può più avere incantesimi attivati su di sé, ma può essere resuscitato dal Messia. Continua a giocare per la Fazione dei Negromanti.
40. L'effetto dello Spettro della Diffamazione viene applicato *dopo* l'effetto dello Spettro dell'Amnesia e dello Spettro dell'Assoluzione.
41. La Spia scopre il voto del personaggio su cui agisce *dopo* che sono stati applicati gli effetti dei poteri degli Spettri dell'Amnesia, dell'Assoluzione e della Diffamazione.
42. Lo Spettro della Telepatia ottiene una copia esatta di tutti i messaggi che riceve il personaggio su cui ha utilizzato il proprio potere. Questi comprendono la persona su cui ha agito quest'ultimo, o un'eventuale notifica di fallimento.
43. Lo Spettro della Vita è considerato un personaggio vivo. In particolare, può utilizzare l'abilità data dal suo ruolo, se ne possiede una. Un Negromante può utilizzare la sua abilità per cambiare l'Incantesimo attivato su di esso.
44. Se lo Spettro della Vita o il personaggio resuscitato dal Messia possedevano un'abilità utilizzabile una sola volta per partita, questa può essere utilizzata dal personaggio tornato in vita solo se non è stata utilizzata precedentemente.
45. Se un Negromante viene resuscitato dal Messia, e successivamente muore, avrà a disposizione il suo potere solo se non lo ha utilizzato precedentemente.
46. Il potere dell'Occultamento ha effetto solo sulle abilità dei personaggi vivi. In particolare, non ha effetto sui poteri degli altri Spettri, né sul potere di un Negromante morto.
47. L'abilità dell'Alcolista non ha mai successo. In particolare, ogni volta che l'Alcolista utilizza il suo potere riceve una notifica di fallimento.
48. Un giocatore della Fazione dei Popolani non può diventare uno Spettro se nella stessa notte la Fazione dei Negromanti viene esiliata, sia per squalifica che per morte dell'ultimo Negromante.
49. Se lo Spettro della Morte va dall'ultimo Lupo, che va dall'ultimo Popolano rimasto, che è un Cacciatore che spara all'ultimo Negromante, vincono tutte le fazioni. Non dovrebbe essere così, ma non importa, tanto non succede.