



LicantroPozz

BY POZZBROS

Gioco di gruppo per un minimo di 8 persone
(7 giocatori e un narratore).

DESCRIZIONE VELOCE DEL GIOCO

LicantroPozz è un gioco veloce ad eliminazione per un gran numero di giocatori. Il gioco si svolge con un'alternanza di due fasi: durante la notte i lupi, alcuni giocatori a cui è stato segretamente assegnato questo ruolo, uccidono segretamente alcuni giocatori contadini; durante il giorno tutti prendono atto dei morti e cercano di scoprire chi siano i lupi con una discussione accesa, fino alla votazione finale in cui condannano a morte alcuni giocatori sospetti. Il gioco è condito da parecchi altri ruoli segreti che danno ad alcuni giocatori contadini dei poteri speciali per tentare di scoprire i lupi o per difendere altri abitanti; meno ruoli si inseriscono, più semplice e veloce risulterà il gioco.

PREMESSA

Il gioco è ambientato in Germania nel 1438 nel piccolo villaggio di Gaiendorf nella Selva Nera. Nevica e nessuno può abbandonare né raggiungere il villaggio. Da qualche tempo ogni notte alcuni abitanti del villaggio vengono trovati uccisi, con il corpo dilaniato da artigli. Subito si sospetta la presenza di lupi mannari che si nascondono sotto le false spoglie di innocui contadini. Il villaggio, nella sua lungimiranza, prende una saggia decisione: ogni sera, sulla base di un regolare processo con prove inoppugnabili e democratica elezione, verranno messi al rogo alcuni abitanti nella certezza che si tratti di lupi mannari. Ogni notte i lupi mannari si trasformano e uccidono un umano a testa nel tentativo di sterminare il villaggio.

In questo villaggio vi sono alcuni abitanti particolari:

- uno o più **lupi mannari**, normali contadini che ogni notte si trasformano e uccidono un umano,
- due o più **guardie**, che hanno l'unico vantaggio che si conoscono tra loro abitando assieme in caserma,
- un **veggente**, che ogni notte chiede alla propria palla di cristallo se un abitante è lupo,
- un **medium**, che ogni notte parla con lo spirito degli abitanti bruciati e scopre chi era lupo,
- un **guaritore**, che una volta nella vita può usare i propri poteri per riportare in vita un abitante appena morto non bruciato,
- un **druido**, che con le proprie erbe anti-licantropi ogni sera protegge la casa di un altro abitante. Altri abitanti particolari raramente presenti:
- un **sindaco**, che una volta all'anno può graziare un altro abitante condannato al rogo rivelando la propria identità a patto che non sia egli stesso sul rogo,
- un **vampiro**, che ogni notte innocuamente succhia sangue da un abitante ma, preoccupato per lo sterminio del suo cibo, se trova un lupo lo riconosce dal sapore del sangue, va in frenesia e lo uccide,
- un **figlio dei lupi**, normale contadino che se ucciso dai lupi resta in vita e diventa lupo la notte successiva,
- lo **scemo del villaggio**, normale contadino affetto da demenza precoce che ha capito tutto ma non riesce a ricordare,
- una **meretrice**, donna di malaffare che reca scompiglio nel villaggio distogliendo gli abitanti dalle proprie usuali attività notturne e trascinandoli con sé verso il proprio destino,
- un **prete** che ogni domenica rivelandosi può far bruciare un altro abitante a sua scelta a patto che non sia egli stesso sul rogo e che non sia mai stato morso dal vampiro,
- un **becchino**, che all'alba scopre la professione dei morti notturni,
- due **amanti**, un normale contadino e un altro personaggio votati segretamente al suicidio in caso di morte dell'altro amato,
- un **assassino**, in attesa di un momento propizio per colpire un paesano.
- un **testimone**, che ogni notte segue un abitante e se costui è ucciso dai lupi o morso dal vampiro o giace con la meretrice scoprirà la loro identità; ma se segue un lupo o un vampiro è ucciso a sua volta.

Gli altri abitanti, compresi lupi e figlio dei lupi, svolgono tutti la professione di **contadino**. L'abitante vivo più anziano è, in certe epoche, anche il **decano** o la **vecchiaccia** del villaggio, con il compito di guidarne le attività diurne fino alla salvezza. Purtroppo essendo il villaggio tedesco gli abitanti parlano pochissimo e quindi nessuno sa che professione facciano gli altri. Tutti millantano di essere contadini per ragioni fiscali.

PREPARAZIONE

I giocatori si posizionano in cerchio in modo da vedersi tutti in faccia. Il narratore distribuisce delle carte con i personaggi; solitamente è bene che il 30% siano contadini umani e **non è indispensabile**, anzi per gruppi piccoli o narratori inesperti è sconsigliato, **utilizzare tutti i ruoli**.

Per 10 giocatori la distribuzione ideale è 2 lupi, 2 guardie, 1 veggente, 1 medium; per 25 giocatori è stata collaudata 3 lupi, 1 figlio dei lupi, 4 guardie, 1 veggente, 1 medium, 1 druido, 1 guaritore, 1 sindaco, 1 vampiro, 1 prete, 1 becchino, 1 ficcanaso, 1 amante. I ruoli non utilizzati non vengono nemmeno chiamati durante la notte. Le carte vengono tenute segrete, anche post mortem quando vengono restituite al narratore.

PRIMA NOTTE

La prima notte è particolare in quanto le vittime dei lupi sono alcuni abitanti fittizi, tra cui tradizionalmente il narratore. È bene che il narratore si segni su una lista speciale i giocatori che svolgono le professioni qui indicate, in quanto influenzano altri personaggi.

- È la notte del giorno della settimana in cui si sta effettivamente giocando. **Tutti chiudono gli occhi.**
- Il narratore fa aprire gli occhi alle **guardie**, così si possono riconoscere.
- Il narratore fa aprire gli occhi **all'amante**, che sceglie il suo compagno, necessariamente di sesso opposto. Il narratore annota chi siano i due amanti e tocca il prescelto che diventa l'altro amante, facendogli aprire gli occhi per il riconoscimento reciproco e dandogli una seconda carta. Il secondo amante mantiene anche i propri poteri originali.
- Il narratore fa aprire gli occhi ai **lupi**, così si possono riconoscere. Il narratore annota chi siano i lupi.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **figlio dei lupi**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il figlio dei lupi.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **prete**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il prete.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **vampiro**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il vampiro.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **veggente** e gli chiede di indicare un abitante e con un cenno del capo gli dice se è lupo.
- Il narratore **fa alzare la mano ai contadini**. Il narratore fa aprire gli occhi allo **scemo del villaggio** che così vede chi sono i contadini per poco tempo.
- È mattino. Tutti aprono gli occhi. Il narratore comunica che sono morti un numero di abitanti fittizi (Franz, Helmut, Hans, Günther, Viktor, ...) pari alla metà, arrotondata in su, del numero di lupi.

FASE DIURNA

Il narratore comunica chi è morto durante la notte; se è morto il **becchino** comunicherà che i cadaveri giacciono insepolti. Il narratore nomina il giocatore più vecchio decano o vecchiaccia del villaggio se ci sono più di 5 abitanti vivi. Durante le esequie dei morti inizia il dibattito con vicendevoli accuse e persone che millantano di svolgere professioni e si accusano senza alcuna prova.

Ad un certo punto il decano sentenzia che è ora di iniziare le votazioni. Cominciando dal decano e andando in senso orario uno ad uno i giocatori vivi dicono per chi votano e i votati devono indicare con le dita quanti voti hanno preso. Durante le votazioni è vietata la propaganda elettorale. Il decano conclude le votazioni. Un numero di abitanti, che abbiano preso almeno un voto, pari ai morti notturni più uno (o anche di più, in caso di parità per l'ultimo posto utile), sono candidati al rogo e vanno al ballottaggio, dove loro non hanno più diritto di voto. Prima del ballottaggio gli accusati possono tentare l'ultimo disperato appello per la loro salvezza. Un numero di accusati pari ai morti notturni viene condannato al rogo (o pari agli accusati meno uno nel caso questi ultimi siano meno dei morti notturni); in caso di parità sull'ultimo posto utile per la salvezza, ci saranno meno condannati del previsto.

Immediatamente **prima del rogo**, con i condannati che si lamentano e lanciano impropri, il **sindaco** vivo, se non è condannato, può rivelarsi girando la carta e ringraziare un condannato. Il **prete** vivo, se non è condannato e se è domenica, può aggiungere un secondo condannato a sua scelta; se è stato morso dal vampiro in precedenza il narratore gli rivela che la sua autorità non verrà rispettata. Fatto questo non c'è più speranza e i condannati vengono bruciati. Se viene bruciato il vampiro, tutto il villaggio sentirà un insolito fetore.

- Esempio: 2 morti notturni e 10 abitanti rimasti. A prende 5 voti, B, C, D 2 voti. Accusati A, B, C e D. Al ballottaggio A prende 3 voti, B 2 voti, C 1 voto e D nessuno. A e B vengono condannati, C e D salvi agli ultimi due posti.
- Esempio: 2 morti notturni e 10 abitanti rimasti. A prende 4 voti, B, C 3 voti, D 1 voto. Accusati A, B e C. Al ballottaggio A prende 2 voti, B 3 voti e C 2 voti. B viene condannato, A e C salvi pari all'ultimo posto.
- Esempio: 4 morti notturni e 8 abitanti rimasti. A, B, C prendono 3 voti, gli altri nessun voto. Impalati A, B e C. Al ballottaggio A prende 2 voti, B 2 e C 1. A e B sono condannati. C è salvo anche se i morti bruciati avrebbero dovuto essere 4, in quanto gli accusati erano meno dei morti notturni e dal ballottaggio se ne deve salvare sempre almeno uno.

FASE NOTTURNA

È bene che il narratore abbia sottomano l'elenco delle professioni particolari segnate la prima notte, e tenga un elenco istante per istante dei morti notturni.

- È sera. Tutti i vivi chiudono gli occhi.
- Il narratore fa aprire gli occhi alla **meretrice** viva e le chiede chi si porterà a casa quella notte e annota quel giocatore come cliente. Se possibile il cliente deve essere di sesso opposto e diverso dai precedenti. Il cliente non agisce quella notte (riceverà dal narratore un gesto esplicativo se viene chiamato ad aprire gli occhi), ma è legato alla meretrice ai fini del gioco e chiunque si reca a casa sua (vampiro, lupo, testimone) riceve l'informazione che il giocatore è occupato altrove sempre tramite gesto inequivocabile. Se la meretrice viene morsa da un lupo e la sua casa non è protetta dal druido o se è morsa dal vampiro o se è seguita da testimone, viene morso o seguito anche il cliente.
- Se un **amante** è morto sul rogo il giorno prima, il narratore inserisce l'altro nella lista dei morti, a meno che non sia il cliente, nel qual caso continuerà però a riprovare il suicidio ogni notte, o che non sia il vampiro che non può suicidarsi. Dovesse salvarsi dal suicidio per altre cause (ad esempio causa guaritore), non tenterà più.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **medium** vivo e, indicando uno ad uno i bruciati della sera prima, gli fornisce con un cenno del capo l'informazione se è lupo.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **figlio dei lupi** vivo e gli comunica se è diventato lupo.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **druido** vivo e gli chiede di indicare la casa di quale altro abitante vuole proteggere dall'attacco diretto dei lupi. Il narratore annota chi è il protetto.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **testimone** vivo e gli chiede di indicare quale altro abitante vuole seguire. Il narratore annota chi è seguito. Il narratore segna il testimone tra i morti se ha deciso di seguire il vampiro o un lupo, anche se la casa del testimone era protetta dal druido.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **vampiro** vivo e gli chiede da chi si vuole nutrire. Se si nutre da un lupo, il narratore segna il lupo tra i morti anche se la casa del lupo era protetta dal druido. Se si nutre dal prete, il narratore cancella il prete dalla propria lista speciale per indicare che ha perso i poteri.
- Il narratore fa aprire gli occhi ai **lupi** vivi e chiede loro, uno ad uno, di indicare un umano che vogliono uccidere. Possono anche indicare lo stesso, nel qual caso i morti notturni saranno meno. Se un lupo è nell'elenco dei morti, non può uccidere. Se viene indicato il figlio dei lupi, il narratore lo segna nell'elenco speciale dei lupi. Se viene morso un altro lupo (ad esempio causa meretrice), costui è comunque salvo. Il narratore segna tra i morti le altre persone indicate dai lupi, tranne chi era in una casa protetta dal druido.

- Il narratore fa aprire gli occhi al **testimone** vivo e gli indica, se lo ha scoperto, chi è il vampiro. Poi gli indica, se lo ha scoperto, chi sono i lupi. Poi gli indica, se lo ha scoperto, chi sia la meretrice.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **guaritore** vivo e gli indica i morti della notte e gli chiede se ne vuole salvare uno, nel qual caso lo depenna dall'elenco dei morti, indipendentemente dalla causa di morte, e depenna il guaritore dalla lista speciale, in quanto ha già usato il suo potere. Se è nella lista dei morti, il guaritore non può curare.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **veggente** vivo e gli chiede di indicare un abitante e con un cenno del capo gli dice se è lupo.
- Se un **amante** è nella lista dei morti, il narratore inserisce anche l'altro a meno che non sia il vampiro che non può suicidarsi.
- Il narratore fa il giro degli abitanti e tocca sulla testa i morti che possono aprire gli occhi e devono alzare la mano con la carta mostrata. Il narratore fa aprire gli occhi al **becchino** vivo che può così vedere le professioni dei morti notturni. I morti coprono le carte.
- È mattina. Tutti aprono gli occhi.

Nota: il narratore deve chiamare e far finta di far aprire gli occhi anche agli abitanti che esistevano in origine ma ora non esistono più o che hanno perso i loro poteri, dato che nessuno deve essere certo di nulla. Invece non vanno chiamati gli abitanti che non sono mai stati inseriti nel mazzo di carte.

VITTORIA

Quando non ci sono più lupi vivi o umani vivi, il narratore dichiara il gioco terminato. I **lupi vivi** vincono se hanno sterminato il villaggio. Gli **umani vivi** vincono se hanno sterminato i lupi. Il **prete**, oltre a poter vincere come umano, può anche vincere, indifferentemente se sia vivo o morto, se il vampiro è bruciato sul rogo mentre lui è ancora vivo o in contemporanea con lui. A parte il prete che fa bruciare il vampiro, tutti i morti hanno perso anche se i loro simili hanno vinto.

PARTITE SUCCESSIVE

Le partite successive si svolgono nel 1538, 1638, e così via con l'ambientazione che cambia appropriatamente e i giocatori che sono i nipoti dei precedenti. Il ruolo di decano o vecchiaccia è attribuito al giocatore vivo più vecchio tra quelli rimasti in vita nella partita precedente.

Per agevolare la discussione e le accuse reciproche che solitamente scarseggiano al primo giorno, i vincitori e i bruciati al primo giorno della partita precedente sono completamente immuni al primo rogo della nuova partita. Costoro dovrebbero accusare senza temere ritorsioni. Allo stesso modo è

tradizione che tutti coloro che giocano per la prima volta o che siano abitualmente bersaglio altrui siano immuni al primo rogo della prima partita. Gli immuni vanno dichiarati esplicitamente dal narratore prima di iniziare il gioco.

CONSIGLI

Solitamente non è molto proficuo rivelare la propria identità, perché ciò porta sicuramente al rogo oppure alla morte notturna, a meno di provvidenziali interventi del druido o di risolutivi interventi del prete di domenica. Da questo punto di vista una guardia può sfruttare l'unico vantaggio che ha: c'è una persona che conferma la sua identità di guardia e difficilmente un lupo si accanisce sulle guardie. Ma potrebbe anche essere un altro lupo, o gli amanti disperati che bluffano. Il veggente ha un potere enorme, ma se si rivela è spacciato, può contare solo sul druido che deve rimanere nell'ombra per rallentare il più possibile lo sterminio notturno. L'antagonismo vampiro prete è voluto, in quanto sono due potenti personaggi anti-lupi che con questa rivalità non riusciranno ad accordarsi. Giocare un contadino spensierato può essere molto divertente, millantando di fare varie professioni nei momenti opportuni. Si può tentare di giocare in modo razionale, cercando di scoprire chi stia con chi sulla base delle votazioni. Però questo è reso volutamente difficile dalla presenza di tanti personaggi con poteri e scopi strani e dalla presenza di altri giocatori che giocano in modo non razionale.

VARIANTE LENTA

Questa variante è consigliata quando i giocatori sono pochi, meno di 13. **La vittima dei lupi è una sola**, i quali si devono accordare, velocemente e a gesti, sul chi scegliere ogni notte. Anche i bruciati al rogo sono sempre e solo uno, a meno di interventi del sindaco (nel qual caso diventano zero), del prete (nel qual caso diventano due) o di parità nel ballottaggio (nel qual caso diventano zero).

STORIA

Il gioco nasce in Russia molti anni fa, con i lupi che erano spie, capitaliste o del regime a seconda del credo politico dei giocatori. Poi si diffonde negli Stati Uniti dove viene chiamato Mafia, con i mafiosi nel ruolo dei lupi e l'apparizione di molti personaggi speciali, e pubblicato con il nome Mafia of Kansas City di John Carlton. Viene giocato massicciamente nelle università americane alla fine degli anni novanta con il nome di Werewolves ed è pubblicato in Francia dalla Asmodée Editions con il nome di Les Loups Garous de Thiercelieux e in Germania Werwölfe von Dusterwald. Nel 2001 è pubblicato in Italia dalla Da Vinci Games con il nome di Lupus in Tabula. Questa versione revisionata dai POZZBROS è ispirata al gioco scritto da Paolo Coletti. Versione di gennaio 2008.