

Regolamento tecnico

2 maggio 2012

1 Introduzione

Benvenuti, questo è il regolamento tecnico di Lupus 3.0 ! Questo documento vuole completare le informazioni presenti nel regolamento ufficiale, nonché disporre in maniera più sistematica e facilmente consultabile alcune di quelle già ivi presenti. Qui sono descritte nel dettaglio quelle che accadono in tutti i possibili casi riscontrabili nello svolgimento del gioco, anche nelle circostanze apparentemente più improbabili; ciò non è un obiettivo ozioso, in quanto il gran numero di personaggi con poteri speciali porta, come visto in passato, alla possibilità di combinazioni piuttosto anomale. Si vuole inoltre venire incontro alle esigenze dei giocatori più minuziosi e desiderosi di conoscere la struttura completa del gioco per predisporre al meglio la propria strategia, nonché sgravare il Master del compito di dover rispondere alle molte domande che gli vengono poste dai giocatori. Se qui non trovate una risposta, o non è espressa in maniera sufficientemente chiara, o semplicemente non avete voglia di leggervi questo testo, resta inteso che il Master sarà comunque a vostra disposizione per risolvere ogni dubbio.

Data la grande complicazione del gioco, non è garantito che qui siano presenti tutte le risposte. Se vi sovviene qualche carenza, contattateci e provvederemo ad integrare il documento.

2 Varie

2.1 Numerazione dei giorni e delle notti

Il gioco parte con la Notte numero uno, seguono il primo giorno e la seconda notte e così via; ovvero la notte n -esima precede il giorno n -esimo.

2.2 Poteri attivabili ogni N notti

I poteri attivabili ogni N notti in realtà sono attivabili “al più” ogni N notti. Dopo che il potere è stato utilizzato, per le $N - 1$ notti successive il potere non è più utilizzabile. Questo continua ad essere vero nel caso in cui il personaggio venga ucciso e poi resuscitato: mentre è morto, il conteggio del tempo prosegue nella stessa maniera.

2.3 La generazione di informazioni casuali

Le informazioni date al Divinatore sono generate con il seguente algoritmo:

- Prima frase vera: scegli un giocatore X_1 a caso, escluso te stesso, e il suo ruolo Y_1 ; scrivi “ X_1 ha il ruolo Y_1 ”;
- Seconda frase vera: scegli un giocatore X_2 a caso, escluso te stesso, e il suo ruolo Y_2 ; scrivi “ X_2 ha il ruolo Y_2 ”;
- Prima frase falsa: scegli un giocatore X_3 a caso, escluso te stesso, scegli un ruolo Y_3 a caso tra tutti quelli presenti nel regolamento e diversi da quello del giocatore; scrivi “ X_3 ha il ruolo Y_3 ”;
- Seconda frase falsa: scegli un giocatore X_4 a caso, escluso te stesso, scegli un ruolo Y_4 a caso tra tutti quelli presenti nel regolamento e diversi da quello del giocatore; scrivi “ X_4 ha il ruolo Y_4 ”;
- Permuta a caso la posizione delle quattro frasi ottenute.

Questo implica che se il divinatore vede comparire un certo ruolo all’interno della sua divinazione, ciò non implica che quel ruolo sia sicuramente presente all’interno del villaggio. Inoltre è possibile che il divinatore si veda comparire due volte la stessa frase tra quelle che gli vengono fornite, oppure può ottenere due informazioni discordanti sulla stessa persona.

Nel caso dei Contadini visionari l’algoritmo di generazione delle visioni è il seguente: ogni notte, per ogni contadino, viene tirato un dado a dieci facce; se il risultato è 10, si procede alla generazione della frase nel seguente modo:

- tira una moneta:
 - se esce testa, scegli un giocatore X a caso, escluso te stesso, e il suo ruolo Y ; scrivi “ X ha il ruolo Y ” (frase vera);
 - se esce croce, scegli un giocatore X a caso, escluso te stesso, e un ruolo Y a caso; scrivi “ X ha il ruolo Y ” (frase casuale).

Come prima, la presenza di un certo ruolo all’interno della visione non comporta la sua presenza all’interno del villaggio.

3 Tabella delle azioni

Per cominciare, nel regolamento per ogni personaggio sono indicate una serie di caratteristiche e non è facile averle tutte sott’occhio; per referenza, riportiamo in una tabella riassuntiva tutte queste proprietà.

Nome	Fazione	Aura	Clan	Potere	Frequenza	Rifles	Vivi	Morti	Mistico	Vampiriz	Necro
Contadino	B	B	-	Falso	-	-	-	-	Falso	Vero	Falso
Veggente	B	B	-	Vero	1	Vero	Vero	Falso	Vero	Vero	Vero
Guardia del corpo	B	B	-	Vero	1	Falso	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Medium	B	B	-	Vero	1	Vero	Falso	Vero	Vero	Vero	Vero
Messia	B	B	-	Vero	∞	Vero	Falso	Vero	Vero	Vero	Falso
Voyeur	B	B	-	Vero	2	Falso	Vero	Vero	Falso	Vero	Vero
Stalker	B	B	-	Vero	2	Falso	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Mago	B	B	-	Vero	1	Vero	Vero	Vero	Vero	Vero	Vero
Necrofilo	B	B	-	Vero	∞	Vero	Falso	Vero	Falso	Vero	Falso
Espansivo	B	B	-	Vero	2	Vero	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Cacciatore	B	B	-	Vero	1	Vero	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Cacciatore di Vampiri	B	B	-	Vero	1	Vero	Vero	Vero	Falso	Falso	Vero
Divinatore	B	B	-	Falso	-	-	-	-	Vero	Vero	Falso
Nipote di Mubarak	B	N	-	Falso	-	-	-	-	Falso	Vero	Falso
Massone	B	B	1	Falso	-	-	-	-	Falso	Vero	Falso
Lupo	N	N	2	Vero	1	Vero	Vero	Falso	Falso	Falso	Falso
Fattucchiera	N	N	2	Vero	1	Vero	Vero	Vero	Vero	Falso	Vero
Indemoniato	N	B	3	Falso	-	Vero	Vero	Vero	Falso	Vero	Falso
Esorcista	N	N	3	Vero	1	Vero	Vero	Vero	Vero	Vero	Vero
Diavolo	N	N	4	Vero	1	Vero	Vero	Falso	Vero	Vero	Vero
Avvocato del Diavolo	N	N	4	Vero	2	Falso	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Sequestratore	N	N	-	Vero	2	Falso	Vero	Falso	Falso	Vero	Vero
Negromante	R	R	-	Vero	∞	Vero	Falso	Vero	Vero	Falso	Falso
Vampiro giovane	R	R	-	Vero	1	Falso	Vero	Falso	Falso	Falso	Falso
Vampiro vecchio	R	R	-	Vero	1	Falso	Vero	Falso	Falso	Falso	Falso
Vampirizzato	R	R	-	Falso	-	-	-	-	Falso	Falso	Falso

Tabella 1: Note: La Fazione è un attributo del giocatore e può cambiare solo una volta nel corso della partita, nella circostanza in cui si viene trasformati in Vampiri o resuscitati come Vampirizzati; l'Aura è una proprietà del personaggio e indica cosa viene visto dai personaggi che scrutano (Medium e Veggente) a meno di intervento della Fattucchiera; si è usata la notazione B = Bianco, N = Nero, R = Rosso. A inizio partita ogni giocatore con un ruolo che rientra in un Clan conosce tutti gli altri giocatori appartenenti allo stesso Clan (possiedono lo stesso numero nella colonna del Clan), quelli non appartenenti a nessun Clan (-) non conoscono nessuno. I Poteri che alcuni personaggi possiedono sono caratterizzati dalle seguenti proprietà: Frequenza (ogni quante notti può venire utilizzato), Vivi (può agire sui vivi), Morti (può agire sui morti), Rifles (può agire su se stesso). Infine ogni personaggio ha tre caratteristiche aggiuntive: Mistico (viene visto mistico dal Mago), Vampiriz (può essere trasformato in Vampiro o resuscitato come Vampirizzato), Necro (il Necrofilo può acquisire il suo potere).

4 Comunicazione Server - Giocatori

4.1 La policy di trasmissione di informazioni

E' stato deciso che le mail di notifica devono essere quanto il più possibile spoglie di informazioni rilevanti. Questo significa che in caso di fallimento del proprio potere per opposizione diretta da parte di un altro personaggio (ovvero: si è stati rapiti da un Sequestratore, il proprio bersaglio è stato esorcizzato o la vittima di un Lupo è stata protetta dalla Guardia del corpo) si riceve una mail di notifica che non indica quale dei precedenti casi sia avvenuto. Inoltre il rituale dei Fantasmi può fallire o perchè non tutti i Fantasmi si sono coordinati o perchè il soggetto è stato protetto dall'Esorcista: in entrambi i casi la mail di notifica sarà la stessa.

4.2 Struttura del report mattutino

La mail mattutina è composta di queste sezioni:

- esito morti (se presenti)
- esito risorti (se presenti)
- esito potere (individuale)
- successione sindaco (se il sindaco ha designato un successore)
- urla nella notte (se presenti)

Nei seguenti casi inoltre si riceve una seconda mail di notifica separata e individuale:

- morte
- resurrezione
- resurrezione come Vampirizzato
- trasformazione in Vampiro

4.3 Struttura del report serale

La mail serale è composta di queste sezioni:

- esito votazione
- dettaglio voti
- annuncio Nipote di Mubarak (se la vittima si salva perché è la Nipote di Mubarak)

- annuncio Avvocato del Diavolo (se la vittima si salva perché è stata protetta dall'Avvocato del Diavolo)
- esito elezione (se c'è stato almeno un voto per eleggere un nuovo sindaco)
- dettaglio voti (se c'è stato almeno un voto per eleggere un nuovo sindaco)
- successione del sindaco (se il sindaco ha designato un successore)

Nei seguenti casi inoltre si riceve una seconda mail di notifica separata e individuale:

- morte
- elezione a sindaco

4.4 Come funziona la Human Interface

In questa edizione di Lupus è stato introdotto un interprete di linguaggio naturale, in grado di interpretare e comprendere comandi semplici scritti in italiano. La sua struttura è un segreto informatico, per cui non chiedeteci come funziona, tanto non ve lo diciamo (ma in realtà c'è un cinesino nel server che legge ed elabora le mail).

5 Sconfitta di una delle fazioni

Quando viene ucciso l'ultimo Lupo, tutti i personaggi appartenenti alla fazione Nera muoiono all'alba successiva. Tuttavia in questo caso viene annunciato ufficialmente che la fazione Nera ha perso solo ai personaggi Neri. In generale quando una fazione perde, ma le altre due rimangono entrambe in lizza per la vittoria, viene annunciata ufficialmente la sconfitta solo ai personaggi della fazione che ha perso. Per evitare che questi giocatori perdano interesse nel gioco o decidano unilateralmente di utilizzare le informazioni che hanno a disposizione per far vincere una delle altre due fazioni, quando vengono sconfitti viene loro assegnato il compito di sostenere una delle altre due fazioni come obiettivo secondario. Più nel dettaglio: per ogni giocatore della fazione che ha perso viene assegnato con probabilità $1/2$ di sostenere una delle due fazioni e con probabilità $1/2$ di sostenere l'altra.

6 La fase di alba

Dato il gran numero di personaggi, la probabilità di azioni multiple sullo stesso personaggio nella stessa notte è piuttosto elevata. Quindi è fondamentale che le azioni abbiano un ordine di priorità prestabilito (scorrelato dall'orario di arrivo delle mail), in modo che le azioni vengano eseguite tenendo conto di tutte le azioni a priorità pari o superiore. Nello specifico il risultato delle azioni viene computato all'Alba secondo il seguente schema:

1. Poteri che impediscono altri poteri (in ordine di priorità): Esorcista e Sequestratore.
2. Poteri che analizzano il villaggio: Fattucchiera; Veggente, Medium, Mago, Cacciatore di Vampiri; Diavolo; avvocato del Diavolo e Espansivo.
3. Poteri che modificano il villaggio (in ordine): Necrofilo; Vampiro (giovane o vecchio); Guardia del corpo, Lupi, Cacciatore; Negromante e Messia.

Altri poteri vengono computati in modo abbastanza indipendente:

4. Poteri che analizzano i movimenti: Stalker e Voyeur.
5. Rituali dei fantasmi.
6. Suicidi

Inoltre è stato deciso che tutti i poteri possono venire portati a compimento anche se si muore, si resuscita o si cambia fazione quella stessa notte.

6.1 Proprietà generali

Spieghiamo la ragione di massima di questa disposizione.

1. I poteri che impediscono altri poteri devono necessariamente agire per primi. I personaggi che agiscono successivamente falliscono il loro potere nel caso sia stato loro impedito; a tutti gli effetti del gioco, le azioni fallite a causa di Esorcista e Sequestratore sono trattate come se non fossero mai stata inoltrata la richiesta di svolgerle.
2. La Fattucchiera deve agire prima dei poteri che analizzano il villaggio, perchè altera il responso di Veggente e Medium. I poteri che analizzano il villaggio possono venire computati in qualsiasi ordine; il loro responso può essere stato modificato unicamente dall'azione della Fattucchiera, o dall'impedimento creato dal Sequestratore o dall'Esorcista. Questi personaggi ricevono il responso anche se vengono uccisi la sera stessa; tuttavia se il personaggio che stanno scrutando cambia stato la notte stessa (viene ucciso, Vampirizzato o resuscita), ottengono il responso su quello che era prima di cambiare stato.
3. I poteri che modificano il villaggio si influenzano molto tra loro e vengono computati nell'ordine scritto sopra. Questo implica, ad esempio, che se un personaggio viene ucciso (da un Lupo o dal Cacciatore) e trasformato in Vampiro la stessa notte, il passaggio a fazione rossa ha la priorità e quindi il personaggio cambia fazione appena prima di morire.
4. I poteri che analizzano i movimenti vengono computati nel seguente modo: prima vengono scritte tutte le azioni che i giocatori vogliono eseguire quella notte; vengono eliminate le azioni che sono fallite a causa dell'opposizione del Sequestratore o dell'Esorcista (ma vengono mantenute quelle fallite

per altri motivi, come ad esempio la protezione della Guardia del corpo dall'attacco dei Lupi); se queste azioni non sono riflessive, Voyer e Stalker riescono a vederle (ma non vedono ad esempio la Fattucchiera che agisce su se stessa). In particolare Stalker e Voyer ricevono le informazioni anche se vengono uccisi quella stessa notte.

5. Il rituale dei fantasmi avviene su un altro piano rispetto alle altre azioni; in particolare il Voyer non può vedere i fantasmi andare a visitare il loro bersaglio. L'unica eccezione è l'Esorcista, che può far fallire il rituale dei fantasmi, senza che questi ne vengano a sapere il motivo.
6. I suicidi vengono computati per ultimi; chi si suicida riceve l'eventuale responso sull'utilizzo del suo potere.

Questo schema risolve buona parte delle ambiguità, ma ne restano ancora alcune scoperte. In particolare dobbiamo ancora definire cosa accade nei seguenti casi:

- conflitto tra poteri di diversi Esorcisti;
- conflitto tra poteri di diversi Sequestratori;
- esatta gestione del potere dei Lupi e dei Vampiri;
- gestione dello scrutamento dei movimenti;
- rituale dei fantasmi.

6.2 Esorcista e Sequestratore

In caso di conflitto tra il potere dell'Esorcista e quello del sequestratore, l'Esorcista ha la precedenza sul sequestratore, altrimenti ha pari valore; questo in particolare implica che:

- Se un Esorcista utilizza il potere su sé stesso e viene sequestrato, il sequestratore fallisce e riceve una mail di notifica.
- Se un Esorcista utilizza il potere su di un altro giocatore, e viene sequestrato, l'Esorcista fallisce e riceve una notifica.
- Se una persona viene schermata dall'Esorcista e sequestrata nella stessa notte, il sequestratore fallisce e riceve una notifica.

Nel caso in cui il conflitto di poteri si abbia tra due Sequestratori (o tra due Esorcisti), viene applicato un ordine di bravura interno e non noto ai giocatori, nello specifico:

- Se due Esorcisti schermano la stessa persona, il meno abile dei due fallisce e riceve una mail di notifica.
- Se due Sequestratori si sequestrano a vicenda, il più abile riesce, l'altro riceve una notifica di fallimento.

- Se tre o più Sequestratori agiscono contemporaneamente creando possibili conflitti, essi agiscono in ordine dal più abile al meno abile, saltando di volta in volta coloro la cui azione è resa impossibile dalle azioni precedenti.

6.3 Fattucchiera

Ogni Fattucchiera agisce invertendo tra loro il colore bianco e nero dell'aura del personaggio e mantenendo invariata l'aura dei personaggi rossi. Quindi, se un numero pari di Fattucchiere agisce su uno stesso giocatore, la sua aura resterà immutata; se un numero dispari di Fattucchiere agiscono sullo stesso giocatore avente aura bianca o nera, la sua aura apparente sarà invertita.

Nessuna notifica di conflitto sarà in nessun caso inoltrata alle Fattucchiere.

6.4 Veggente, Medium, Mago, Cacciatore di Vampiri

Veggente e Medium vedono solo l'aura apparente del personaggio, eventualmente modificata dalla Fattucchiera, e non la fazione in cui gioca realmente il personaggio. Se il Mago o il Cacciatore di Vampiri ottengono un responso per il loro potere, questo è sempre veritiero.

Il secondo potere del Cacciatore di Vampiri, quello di sapere una tantum quanti giocatori della fazione rossa ci sono nel villaggio, non è attualmente implementato nel server. Per avere l'informazione il giocatore dovrà rivolgersi direttamente al Master.

6.5 Diavolo

La mail ricevuta dal Diavolo nel momento in cui egli scruta una persona conterrà tre informazioni: il ruolo ricoperto dal giocatore all'inizio della partita, il ruolo correntemente ricoperto dal giocatore e la fazione in cui sta attualmente giocando. Questo non copre tutte le informazioni che è possibile ottenere su un personaggio: il caso più degenere è quello di un Necrofilo che acquisisce un nuovo potere, viene trasformato in Vampiro giovane, diventa Vampiro vecchio, muore e viene resuscitato come Vampirizzato. In questo caso il Diavolo non acquisisce tutte le informazioni.

6.6 Avvocato del Diavolo

Il potere protettivo dell'avvocato del Diavolo agisce solo il giorno successivo all'attivazione del potere. Se più Avvocati del Diavolo agiscono sulla stessa persona la stessa notte, l'effetto è lo stesso che si ha in caso di un solo Avvocato che protegga tale persona. Nessuna notifica di conflitto sarà inoltrata agli Avvocati del Diavolo. Se un Avvocato del Diavolo protegge la Nipote di Mubarak e questa viene messa a morte il giorno dopo, viene annunciato al villaggio solo che è la Nipote di Mubarak, ma non che è stata protetta dall'Avvocato del Diavolo.

6.7 Espansivo

Non può più tradire il villaggio!

6.8 Necrofilo

Il Necrofilo può acquisire soltanto alcuni poteri, altri sono proibiti; nello specifico non può acquisire:

- il potere dei Lupi (uccidere)
- tutti i poteri dei Rossi
- i poteri utilizzabili una sola volta nella partita

Se il Necrofilo non acquisisce il potere, non scopre nemmeno quale fosse il potere posseduto da tale persona.

Se il Necrofilo acquisisce il potere del Cacciatore di Vampiri, acquisisce solo il potere di scrutare le persone, ma non di sapere una tantum quanti Vampiri ci sono nel villaggio.

Se il Necrofilo acquisisce il potere di un personaggio nero, acquisisce aura nera, ma non cambia fazione.

In ciascuno caso il Necrofilo riceve una mail di notifica dettagliata.

6.9 Vampiro (giovane o vecchio)

Quando un Vampiro Giovane morde un giocatore diventa un Vampiro Vecchio, quando un Vampiro vecchio morde un giocatore diventa un Vampiro morto (mentre prima era un non-morto...), indipendentemente dal fatto che il giocatore bersaglio venga trasformato in Vampiro o meno.

Il morso dei Vampiri ha la possibilità di avvenire solo se tutti i Vampiri che hanno indicato una vittima e la cui azione non è stata annullata da un Esorcista o un Sequestratore risultano aver indicato tutti quanti la stessa persona. Tutti le volte che i Vampiri indicano una vittima, essi escono di casa per cercare di Vampirizzarla, tranne i Vampiri eventualmente bloccati da Esorcista o Sequestratore; quando un Vampiro esce di casa per Vampirizzare cambia comunque di stato (invecchia o muore) e inoltre è visibile a Stalker e Voyer.

In caso che le condizioni precedenti per la possibilità di mordere siano rispettate, il morso del Vampiro fallisce se e solo se la vittima è uno dei seguenti personaggi: un Lupo, una Fattucchiera, un Cacciatore di Vampiri, un qualsiasi personaggio rosso.

Stimiamo che in circa il 99% dei casi un solo Vampiro cercherà di colpire.

Se avete qualche problema a capire esattamente la dinamica descritta, ecco un campione di casi ammessi e proibiti:

- Da due Vampiri vecchi non si può creare un Vampiro giovane e uno morto: se il primo Vampiro morde il secondo, il primo Vampiro muore.
- Se più Vampiri indicano la stessa persona, e questa è Vampirizzabile, questa viene Vampirizzata e tutti i Vampiri che l'hanno indicata invecchiano.
- Se più Vampiri indicano la stessa persona, e questa non è Vampirizzabile, tutti i Vampiri che l'hanno indicata invecchiano.
- Se uno o più Vampiri indicano una persona protetta dall'Esorcista, la Vampirizzazione non avviene e non invecchiano.
- Se uno o più Vampiri indicano una persona osservata dal Voyeur, tutti i Vampiri che hanno indicato tale persona (e non sono stati sequestrati) vengono visti dal Voyeur.
- Se due o più Vampiri indicano persone diverse, normalmente non avviene alcuna Vampirizzazione e non invecchiano; essi vengono comunque visti da Stalker e Voyeur.
- Se due Vampiri indicano persone diverse, ma uno dei due viene sequestrato, a tutti gli effetti la sua azione è come se non fosse mai avvenuta e l'altro può Vampirizzare.

Nessuna mail di notifica in queste evenienze viene inoltrata ai Vampiri.

6.10 Lupi e Guardia del corpo

L'uccisione da parte dei Lupi avviene se e solo se tutti i Lupi che hanno indicato una vittima, e la cui azione non è stata annullata da un Esorcista o un sequestratore, risultano aver indicato tutti quanti la stessa persona e tale persona non è stata protetta da una Guardia del corpo; tutti i Lupi che indicano una vittima si muovono per uccidere, anche quando falliscono l'uccisione, tranne i Lupi eventualmente bloccati da Esorcista o Sequestratore; quando un Lupo si muove, è visibile a Stalker e Voyer.

Stimiamo che in circa il 99% dei casi un solo Lupo cercherà di colpire.

Se avete qualche problema a capire esattamente la dinamica descritta, ecco un campione di casi possibili:

- Se più Lupi indicano la stessa vittima l'uccisione può avvenire.
- Se più Lupi indicano la stessa vittima e alcuni Lupi vengono sequestrati, l'uccisione può avvenire se almeno un Lupo non sequestrato ha designato la vittima.
- Se uno o più Lupi indicano una vittima protetta dall'Esorcista o dalla Guardia del corpo, l'uccisione non avviene.

- Se uno o più Lupi indicano una vittima osservata dallo Voyeur, tutti i Lupi che hanno designato tale vittima (e non sono stati sequestrati) vengono visti dal Voyeur.
- Se due o più Lupi indicano vittime diverse, normalmente non avviene alcuna uccisione; essi vengono comunque visti da Stalker e Voyeur.
- Se due Lupi indicano vittime diverse, ma una delle due viene protetta dalla Guardia del corpo, l'uccisione non avviene; essi vengono comunque visti da Stalker e Voyeur.
- Se due Lupi indicano vittime diverse, ma uno dei due viene sequestrato, a tutti gli effetti la sua azione è come se non fosse mai avvenuta e l'altro può uccidere.

Nessuna mail di notifica di queste evenienze viene inoltrata ai Lupi.

6.11 Cacciatore

Se un Cacciatore viene ucciso da un altro Cacciatore, il suo potere si attiva comunque. Se un Cacciatore si suicida, il suo potere non ha effetto, a meno che nella stessa notte non venga ucciso anche dai Lupi, o da un altro Cacciatore.

6.12 Negromante e Messia

Il Negromante fa resuscitare un personaggio come Vampirizzato e in tale circostanza entra nella fazione dei Rossi ma perde qualsiasi potere avesse avuto in vita; i personaggi che possono essere resuscitati dal Negromante sono gli stessi che possono venire morsi dal Vampiro.

Il Messia fa invece resuscitare un personaggio mantenendo il ruolo e la fazione che aveva prima di morire. Inoltre il personaggio resuscitato recupera i suoi poteri; tuttavia se il personaggio possedeva un potere utilizzabile ogni N notti, durante la morte il conteggio di quante notti sono passate dall'ultimo utilizzo del potere continua come se fosse rimasto in vita. In particolare, se aveva un potere utilizzabile una sola volta nell'arco della partita e lo ha già utilizzato, non riacquista la facoltà di utilizzare tale potere.

Se il Negromante e il Messia agiscono sullo stesso personaggio morto, il Negromante ha la priorità, quindi il personaggio diventa Vampirizzato ma il Messia non riceve nessuna notifica di fallimento. Se più Negromanti e più Messia agiscano sulla stessa persona, il personaggio bersaglio viene resuscitato e diventa Vampirizzato se c'è almeno un Negromante che riesce ad attivare il suo potere su di lui. Nessuno degli altri personaggi riceve delle mail di notifica di fallimento: quello che vedono è che il personaggio è effettivamente resuscitato, ma non sanno se effettivamente è merito proprio.

6.13 Stalker e Voyeur

Quando un Voyeur chiede quali persone sono andate a visitare un certo personaggio, nella risposta non è mai incluso il Voyer stesso (!); inoltre non vede le azioni che il personaggio designato eventualmente compie su se stesso.

Quando lo Stalker chiede da chi si è recato un certo personaggio, non vede le azioni che il personaggio indicato compie su se stesso.

7 La fase di tramonto

Il tramonto è per fortuna molto più semplice dell'alba. In questo caso il regolamento ufficiale contiene già tutte le informazioni rilevanti. Resta solo da specificare cosa accade solo nel caso degenerare in cui una persona viene eletta Sindaco e viene messa a morte durante lo stesso giorno. In questo caso il personaggio muore e non ricve la carica di Sindaco, che rimane quindi al Sindaco precedente.