Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.

Veggente	Indica un personaggio; il master segnalerà con un SI che si tratta di Lupo mannaro, NO di umano
Medium	Il master segnalerà con un SI se la persona linciata era Lupo mannaro, NO se era umano
Guardia del Cor	Indica un giocatore ancora vivo e lui per quel turno non verrà sbranato dai Lupi
Gufo	Indica un giocatore che entrerà nella nomination per il linciaggio senza votazione della folla
Indemoniato	E' un umano che parteggia per i Lupi Mannari, senza però sapere chi siano. Vince se vincono i Lupi.
Mitomane	Nella 2° notte indica un personaggio, se sceglie un Lupo Mannaro o un Veggente prende le caratteristiche di costui fino a fine partita
Massoni	Massoni: sono in 2, si riconoscono per non contrastarsi
Criceto mannar	Non può essere sbranato. Ai fini della partita e per il Medium è un umano. Se visto dal veggente muore con lo sbranato. Vince solo se rimane da solo.