



Psiquiatra (-1)

Intercambia las fichas de Identidad de otros dos jugadores.

Agente Doble (+2)

Intercambia tu ficha de Identidad con la ficha de Identidad del centro de la mesa, y después mira en secreto tu nueva ficha.



Político (+3)

No coloques esta carta en tu zona de despliegue. Debes colocarla en la zona de otro jugador que elijas, y mirar, en secreto, la ficha de Identidad de ese jugador.

Asesina (0)

Roba la primera carta del mazo de Balas y mírala en secreto. Dásela boca abajo a otro jugador, que la colocará en su zona de despliegue. El jugador que coge la bala **no puede mirar** su valor hasta el final de la partida. Las cartas de bala tendrán un valor de 0, -1, -2 o -3 al final de la partida.





Periodista (+3)

Muestra a todos los jugadores tu ficha de Identidad, pero tú no la mires.

Detective (-2)

Mira, en secreto, cualquier ficha de Identidad. Puede ser la tuya, la de otro jugador o la que está en el centro de la mesa.



Científica (+5)

La primera científica que añadas a tu zona de despliegue no tiene ningún efecto. Cuando añades la segunda, coloca **TODAS** tus cartas de Personaje boca abajo, incluyendo las dos científicas. Las cartas boca abajo tienen valor 0.

Diplomática (+1)

Descubre la ficha de Identidad del centro de la mesa de forma que todos los jugadores la veais, y después colócala de nuevo boca abajo. Hecho esto, todos los jugadores cierran los ojos y tú **debes** intercambiar la ficha del centro por la ficha de Identidad del jugador de tu izquierda o del jugador de tu derecha.

