



## *Psychiatre (-1)*

Échangez les jetons Identité de deux autres joueurs.

## *Agent Double (+2)*

Échangez votre jeton Identité avec celui au centre de la table, puis regardez secrètement votre nouveau jeton.



## *Politicien (+3)*

Ne posez pas cette carte devant vous, mais devant un autre joueur de votre choix, puis regardez secrètement le jeton Identité de ce joueur.

## *Assassin (0)*

Piochez la première carte Balle de la pioche et regardez-la. Donnez-la à un autre joueur qui la place **face cachée** devant lui. Le joueur qui reçoit la balle ne peut pas la regarder, et en ignorera la valeur jusqu'à la fin de la partie. La valeur de cette carte Balle peut être de 0, -1, -2 ou -3.





## *Journaliste (+3)*

Révélez votre jeton Identité à tous les autres joueurs, sans vous-même le regarder.

## *Détective (-2)*

Regardez secrètement un jeton Identité de votre choix - le vôtre, celui d'un autre joueur ou celui au centre de la table.



## *Scientifique (+5)*

Le premier Scientifique placé devant vous n'a aucun effet. Lorsqu'un deuxième Scientifique est placé devant vous, retournez face cachée **toutes** vos cartes Personnage, y compris les deux Scientifiques. Ces cartes ont désormais une valeur de 0.



## *Diplomate (+1)*

Révélez à tous les joueurs le jeton Identité au centre de la table, puis remettez-le face cachée. Tous les autres joueurs ferment alors leurs yeux, et vous **devez** échanger ce jeton avec celui soit de votre voisin de gauche, soit de votre voisin de droite.

