

Contenido

1.	LAS HABILIDADES Y BANDOS	3
1.1.	STARBUCKS	3
1.1.1.	AMERICANO	3
1.1.1.1.	Imitador de Mezclas (Principal)	3
1.1.1.2.	Tranquilidad	3
1.1.1.3.	Guardamezclas	3
1.1.1.4.	Maquillaje	3
1.1.2.	FRAPUCCINO	3
1.1.2.1.	Hielo Raspado (Principal)	4
1.1.2.2.	Crema batida	4
1.1.3.	MACCHIATO	4
1.1.3.1.	Vaso Doble	4
1.1.3.2.	Barista (Principal)	4
1.1.3.3.	Sencillez de preparación	4
1.2.	NESQUIK	4
1.2.1.	Chocolate con Leche	5
1.2.1.1.	Batidor	5
1.2.1.2.	Paranoia	5
1.2.1.3.	Maquillaje	5
1.2.1.4.	Hervidor Independiente	5
1.3.	SHOCKOLANIDTSA	5
1.3.1.	CAPUCCINO	6
1.3.1.1.	Dictador	6
1.3.1.2.	Gulag (Principal)	6
1.3.1.3.	Doble vaso	6
1.3.2.	CAFE IRLANDES	6
1.3.2.1.	Bufón Ebrio	6
1.3.3.	CAFÉ DE OLLA	6
1.3.3.1.	Catador	6
1.3.3.2.	Hervidor (Pueblo)	7
1.3.4.	EXPRESSO	7
1.3.4.1.	Mezclador	7
1.3.5.	CAFÉ CUBANO	7
1.3.5.1.	Vecino Amigable	7

1.3.5.2.	Relajacion	7
1.3.6.	MOCACCINO	7
1.3.6.1.	Medium	7
1.3.6.2.	Multivoto	8
1.3.7.	AFFOGATO	8
1.3.7.1.	Investigador	8
1.3.7.2.	Tranquilidad	8
1.3.7.3.	Hermandad	9
1.3.8.	ICE LATTE	9
1.3.8.1.	Fluidez	9
1.3.8.2.	Guardacafés	9
1.3.8.3.	Hermandad	9
1.3.9.	CAFÉ NITRO	9
1.3.9.1.	Nitrogeno Liquido	9
1.3.10.	CAFÉ ARDIENTE	9
1.3.10.1.	Dualidad	9
1.3.10.2.	Golpeador (1)	9
1.3.10.3.	Bomba Rácimo(2)	10
1.3.11.	CAFÉ TURCO.	10
1.3.11.1.	Detective	10
1.3.12.	CAFÉ CON PANNA	10
1.3.12.1.	Vendedor de Chocolates	10
1.3.12.2.	Emulsión (1 uso)	10
2.	TIER DE HABS	11
3.	NOTAS	11

1. LAS HABILIDADES Y BANDOS

1.1. STARBUCKS

Buscan igualar el nro al pueblo y eliminar al tercer bando

1.1.1. AMERICANO

El líder, el indepe lo busca, es un arma muy poderosa, puede llegar a conocer poco a poco a los que actúen en el incluso si le afectan, y si no, tiene igual el arma de aprender de otros, cuenta con un camuflaje para el detective, aunque es vulnerable de una al indepe y al one shot pueblo

1.1.1.1. Imitador de Mezclas (Principal)

Eliges a alguien, conoces su acción principal y la imitas

Casos especiales: Si copias la dualidad, solo podrás usar una de tus acciones la noche siguiente XD, es su counter directo

Si copias una de las habilidades diurnas, puedes usarlas durante el día

No puedes copiar a tus compañeros

Si copias al investigador, te enterarás de un dato importante de la partida

___No creo que lo lleguen a copiar varias noches, pero serian estos “el independiente busca al líder mafioso y a alguien mas”, “Hay un vigilante cauto para el que deben usar al maquillador, maquillen a aquellos que sean más sospechosos y eviten su linchamiento”

HABILIDAD PARANOICA: ANTI IMITADOR DE MEZCLAS (no se me ocurrió nada ayuda, lo balanceare con algo)

HABILIDAD REFORZADA: DUPLICADOR DE MEZCLAS (APRENDES OBSERVANDO UNA HAB, Y LA ENSEÑAS A 3 PERSONAS, SIN RESTRICCIONES ESAS 3)

1.1.1.2. Tranquilidad

La paranoia no puede afectarte, no se cuál sería el inverso del imitador la verdad

NO TIENE REFORZADO NI PARANOIA

1.1.1.3. Guardamezclas

Una pasiva, detecta quien ha actuado sobre ti y que hab ha sido, por motivos EVIDENTES es imposible detectar la paranoia xD, tu otra hab te lo impide.

NO TIENE REFORZADO NI PARANOIA

1.1.1.4. Maquillaje

Tienes otra identidad frente a todos CAFÉ FLATTE – Guardamezclas

Ante una inv de habs tienes SOLO un guardamezclas, cuidado con eso

NO HAY REFORZADO NI PARANOIA

1.1.2. FRAPUCCINO

Tiene la función de defender al mafioso, y jder al pueblo, confundirlo, debe coordinarse con lo que el descubra.

1.1.2.1. Hielo Raspado (Principal)

Bloqueas a cualquier habilidad que escojas gracias al frio de tu mezcla, tiene prioridad sobre casi cualquier hab, excepto algunas como Guadamezclas si quisieras bloquear a tu teamer.

HABILIDAD PARANOICA: Bolas de fuego, quemas a un café, este, completamente hiperactivo tiene su habilidad salvaguardada

HABILIDAD REFORZADA: Puedes bloquear a 2 personas durante la noche y podrás conocer sobre quién querían actuar o la habilidad que tenían

1.1.2.2. *Crema batida*

Gracias a la crema batida retrasas 1 día de forma inmediata el que alguien aparezca en el obituario, si muere en la misma noche su resultado tampoco aparece hasta el fin de la noche siguiente.

Si la persona no es linchada el día después de la habilidad, su efecto se retrasa solamente hasta el fin de la noche del linchamiento o mediados del día en caso de muerte hasta el fin del día.

NO TIENE HAB PARANOICA NI REFORZADA

1.1.3. MACCHIATO

Su objetivo es proteger a la mafia y poder revertir al indep para ser asesinado, hacer kills en el pueblo con el detective

1.1.3.1. *Vaso Doble*

Tienes una cubierta de 2 vasos, resistes a un intento de ser hervido (Es el counter del detective, ya que incluso si te apuntan y disparan, seguiras vivo y este te dará como pueblo, así como igual frente a las 2 habs homicidas de 1 solo uso, no te protege del linchamiento diurno de ninguna forma)

NO HAY HAB PARANOICA NI REFORZADA

1.1.3.2. *Barista (Principal)*

Tienes la habilidad de convertir a alguien como mafioso frente a toda habilidad investigativa (El detective, catador)

HABILIDAD PARANOICA: Puedes hacer inmune al maquillaje a cualquier persona

HABILIDAD REFORZADA: Puedes maquillar a 3 personas, pero primero tendrías que convencer a la persona que te reforzó que eres pueblo XDD

1.1.3.3. *Sencillez de preparación*

En caso de que alguien actúe sobre ti, será como si no hubieses actuado, eres inmune al golpeador, gulag, al batidor y al médico.

Habs como bomba ráncimo igual tendrán efecto pero no hace nada ni tienes maquillaje xd

El mezclador, bufon ebrio y multivoto igual actúan en ti

NO TIENE HABILIDAD PARANOICA NI HABILIDAD REFORZADA

1.2. NESQUIK

Se debe encontrar a los 2 líderes de mafia y pueblo, a uno lo debes encontrar de forma accidental en un lynch y por el otro puedes lo mismo o asesinarlo con tu hervidor, en caso de encontrarlo debes esperar un día, sería la última chance del pueblo para vencer en ese escenario, las defensas de ambos bandos son el camuflaje del mafioso y el doble vaso del pueblo.

Se espera que ubique al pueblerino primero como en D3, pero al ser el primero que encuentre no debe de gastar su hervidor, ya que quedará uno más, por lo que seguramente pushearán por su linchamiento, si sobrevive se dará cuenta que debe haber un camuflaje y lo más seguro sería

jugar con el pueblo. Si la mafia esta a punto de cumplir con el pueblo, igualo nros pero no asesinó, su única chance sería un disparo.

Su paranoia es su mejor arma, y una versión nerfeada es transferida si es eliminado ya sea por mafia o el pueblo.

1.2.1. Chocolate con Leche

1.2.1.1. Batidor

Llamando a alguien gracias a tu carisma eres capaz de convencerlo de hacer lo que tu quieras.

Si actúas en alguien que actúa sobre varias personas a la vez, esta tendrá que elegir cuál de sus opciones descarta por aquel que señalaste, sino, se hará de forma aleatoria. Es un obligador...

NO TIENE PARANOIA POR OBVIOS MOTIVOS

1.2.1.2. Paranoia

Invierte la hab usada en la noche a las especificadas, se puede usar en 2 personas.

Es igualmente una hab investigativa para que el indep pueda encontrar a su personas, aunque es vulnerable al camuflaje (Aquí entra el desmaquillador y relajacion). Incluso si la persona no es afectada digamos por un salvaguardas, podras investigar.

Si tu hab tuvo efecto, podrás decidir entre conocer sobre quien actuó, o el efecto de la hab invertida.

Esto para que el indep pueda ir conociendo habilidades útiles y planear el como usar su obligador de una forma que no sea desviar a lo pndejo.

Esta hab se transfiere al bando opuesto del que asesine al indep.

1.2.1.3. Maquillaje

Ante cualquier investigación aparecerás como Café con Leche, te protege del detective y si ocupas claimear

1.2.1.4. Hervidor Independiente

Es de un uso. Mata, es vulnerable al doble vaso. Tarda 1 dia en hacer efecto, ejecutándose en Noche 1, explota en el finde noche 2, dia 1, explota en fin de noche 3. Esto es para que el indepe no tenga una victoria absoluta habiendo ubicado a su objetivo final y el pueblo tenga una cuenta regresiva.

Aun asesinando al indepe explota, pero su objetivo no puede cumplirse.

1.3. SHOCKOLANIDTSA

Su objetivo es eliminar a los otros 2 bandos.

Tienen el mayor nro de habs y se espera que mínimo en los primeros días se golpeen un poco entre sí durante las noches, durante los últimos pueden hacer un uso inteligente ya con conocimiento de otros, pero la mafia e indep igual y podría planear para defenderse.

Su mayor arma es el día y pueden apoyarse en la noche para ello, tienen total control sobre el linchamiento, incluso si una paranoica afecta al que vota, fácilmente pueden adaptarse a ello.

1.3.1. CAPUCCINO

Tematicamente el líder, pero realmente solo es para darle obj al indepe en el pueblo.

1.3.1.1. *Dictador*

Es un juez, decide en caso de empate, no tiene paranoica ni refuerzo, se llama así porque...líder comunista..duh (¿ JADLSAJDLSA

1.3.1.2. *Gulag (Principal)*

Es un carcelero, bloquea y no deja actuar, pero tampoco deja que maten, solo que, a la persona arrestada si que le pueden caer habilidades nocivas como paranoica, bloqueos, maquillajes, (solo servirá su paranoica si es diurna... obviamente, sino aunque sea paranoica no podrá actuar xd)

Si actúa sobre una hab diurna no le hará ni cosquillas, ya que tematicamente solo es un arresto de una noche, puede causar problemas con el detective

HAB PARANOICA: Liberador, salvaguarda al ojeetivo para que pueda actuar, pero lo asesina al final de la noche

Hab Reforzada: Aislamiento, la persona arrestada no puede ser victima de ninguna hab, ni asesinada (2 personas)

1.3.1.3. *Doble vaso*

Esta hecho para que, al ser el otro blanco del indepe, y ya que el otro cuenta con maquillaje, este tenga esta protección, así se salva de un disparo en caso de ser maquillado, y que posiblemente la mafia no le termine regalando al indep su victoria asesinando al sujeto por ejemplo en noche 1 y que el asesino acabe con el padrino mafioso.

1.3.2. CAFE IRLANDES

1.3.2.1. *Bufón Ebrio*

Puede hacer 3 preguntas, es una hab diurna, día 1 es su día seguro, donde en la noche si o si recibirá información.

Si es obligado o bloqueado, se vera afectado su elección el día sgt por la temática de que él escoge a una persona para irse de copas durante la noche.

La gracia es que de las respuestas tendrá que advinar cual es mentira.

Si veo que las preguntas son un callejon sin salida le pido que cambie estas.

Puede preguntar cosas de si, no, o preguntas de respuestas largas, donde verdades a media las tomo como una mentira.

HAB PARANOICA: Demasiado Ebrio: Tus preguntas las responderá alguien completamente random y no quien habias planeado.

HAB REFORZADA: Fiestero: invitas a 4 personas a una fiesta, donde podrán hacerle una pregunta, recibiras las 4 repuestas y quien la dijo, pero 2 de esas serán mentira

1.3.3. CAFÉ DE OLLA

1.3.3.1. *Catador*

Esto sonará muy feo, pero el café prueba a su café y con su sabor averigua sobre quien actuó y su bando (Puede ser engañado por camuflajes)

HAB PARANOICA: Mal gusto: Recibes información opuesta del bando de quien investigas, y en lugar de recibir sobre quien actuó, recibirás quienes actuaron sobre esa persona

HAB REFORZADA: Super catador: Puedes investigar a alguien, y recibirás toda su información. Su bando (susceptible a maquillaje), Sus habilidades, y sobre quien actuó en cada noche.

1.3.3.2. *Hervidor (Pueblo)*

Solo tiene un uso como el del indep, pero este es instantáneo, su hándicap es que solo se puede usar de noche, así que no tiene salida a bloqueos como lo es el uso diurno del independiente.

Está hecho para que haya una chance de contraatacar a los mafiosos con antibalas y maquillaje inmunes al Detective

1.3.4. EXPRESSO

1.3.4.1. *Mezclador*

Se hace uno con un café durante una noche, potencia su habilidad, pero ambos comparten persona, cualquier cosa que le caiga a uno le afecta a ambos, y además es inbloqueable.

Es la mejor investigativa del pueblo de Habs.

NO TIENE PARANOICA

NO TIENE REFUERZO

1.3.5. CAFÉ CUBANO

1.3.5.1. *Vecino Amigable*

Es como un niño inocente, pero me parecía una hab muy OP si hay masones, así que esta variante lo que hace es elegir un jugador, si este intenta actuar en él recibirá una linda carta comunista informándole que no puede y no lo haga, que es pueblo.

Es un tipo raro de bloqueador con esa condición, pero debería esa persona además poder confirmarla

Si el indep actúa en él, su paranoia no podrá ni conocer el tipo de café si es que lo ha elegido.

HAB PARANOICA: Vecino loco; si eliges a una persona y esta actúa en ti, vas a asesinarlo.

HAB REFORZADA: Buen vecino: Podrás elegir a 3 personas, si una de estas 3 intentan actuar entre ellos, no podrán y recibirán un mensaje diciendo que X es de tal bando, sobrepasando maquillajes.

1.3.5.2. *Relajación*

Si mueres de alguna forma, los camuflajes que esten activos desaparecen y el efecto de la paranoia no surtirá, aunque la hab si y el indep seguirá investigando cafés

1.3.6. MOCACCINO

1.3.6.1. *Medium*

Tienes un MP con las personas muertas el día y noche anterior, en Día 1 no hay nada XD, desde noche 1 y Día 2 tienes al linchado de D1 y a los muertos de N1. Estos solo duran 1 día

NO TIENE PARANOICA NI REFUERZO

1.3.6.2. *Multivoto*

Tienes un voto anónimo extra en el día que puedes cambiar. 100% diurna

HAB PARANOICA: Tu voto anónimo será un voto negativo

HAB REFORZADA: Votante informado: recibiras info de bando y habs de la persona sobre la que usaste tu voto anónimo el día anterior

1.3.7. AFFOGATO

1.3.7.1. Investigador

Recibes info cada día a no ser que seas bloqueado, de ser así esa info pasa al next.

No hay paranoia

DIA 1.

Durante la noche caminaste por la gran ciudad, algunos cafés del bajo mundo que estaban involucrados en todo esto... uno con algo de demencia ex miembro de los choconazis te reveló que... Hay alguien que quiere la tapa de 2 cafés colgando de su pared, cafés que son aquellos con la habilidad "Tranquilidad" y otra que empieza con I, y el otro con la habilidad "Dictador" y otra que empieza con G

DIA 2.

Las calles de Moscoffe suelen ser un lugar muy frío, siguiendo los rastros de ayer, fuiste a visitar una cárcel, donde yacía un gran batidor eléctrico, interrogaste personalmente a un prisionero secuestrado de las tierras capitalistas. Pudiste obtener, que hay 2 personas que cuentan con una falsa identidad. Y otra qu-

Lamentablemente fué silenciado antes de que te pudiera terminar de decir aquello

DIA 3.

Has podido investigar la ciudad, interrogaste hasta la tortura a un agente de la CIA que fue atrapado en el gulag.

Al final, antes de ser ejecutado, este café descafeinado soltó

"Hay 3 infiltrados nuestros...y se nos ha comunicado que hay uno más de algún otro bando desconocido, que no figura en nuestros registros"

DIA 4.

Negociaste con los Estados Espressos de América, y a cambio de entregar al agente, te dieron una valiosa información

"Si aquel con la paranoia es eliminado... no te sientas a salvo, ese tipo de gente si se ve acorralada por tu bando, será capaz de enseñarla a tus otros enemigos.

Esos choconazis, según quién los deje sin salida creen en el viejo dicho, enemigo de mi enemigo es mi amigo"

HAB REFORZADA: Sabelotodo: Recibes de una toda la info de los 4 días

1.3.7.2. Tranquilidad

La paranoia no te afecta, tienes esta hab para que tu info de día 3 te confunda un poco muajajas

NO TIENE PARANOICA NI REFORZADA

1.3.7.3. Hermandad

Es un mason, confirma bando

NO TIENE PARANOICA NI REFORZADA

1.3.8. ICE LATTE

1.3.8.1. *Fluidez*

Es un salvaguardas, de las pocas habs que pueden proteger a alguien de la paranoia

HABILIDAD PARANOICA: Rigidez: Te encargas de que alguien no actue esa noche, lo bloquea, es el bloqueo con mayor prioridad de la partida.

HABILIDAD REFORZADA: Fluidez general: 3 cafés estarán protegidos de bloqueos, paranoia, etc en esa noche

1.3.8.2. *Guardacafés*

Es un guardaespaldas, protege la vida de alguien. Si intentan asesinar a ese café muere, pero no protege de habilidades, lo mejor para brindar protección absoluta es usar.

NO TIENE PARANOICA NI REFORZADA

1.3.8.3. *Hermandad*

Es un mason, confirma bando

NO TIENE PARANOICA NI REFORZADA

1.3.9. CAFÉ NITRO

1.3.9.1. *Nitrogeno Liquido*

Es un medico, protege de todo tipo de asesinatos esa noche, se le escapa lamentablemente la muerte diurna del indep. Ya que si se ejecuta acabando el dia no puede proteger, si protege un dia después de activar la muerte nocturna si lo hace.

HABILIDAD PARANOICA: Tan frio que quema: Congela a alguien hasta morir, es un asesinato.

HABILIDAD REFORZADA: Cubitos de hielo: Regalas cubos de hielo a 3 cafes para que estos sean protegidos, protege a 3 de la muerte

1.3.10. CAFÉ ARDIENTE

1.3.10.1. *Dualidad*

El counter del imitador de mezclas mafioso, si lo imita debera elegir entre el uso de una de sus habs o estas 2 la sgt noche XD.

Esta hab hace que este cafecito tenga uso exclusivo de solo una de sus 2 habilidades, y deba elegir entre uno o el otro

1.3.10.2. *Golpeador (1)*

Bloquea una noche a alguien dándole una paliza brutal, pero de la culpa tras eso :c, le regala ya sea rastreador o acechador.

HAB PARANOICA: Defensor: Salvaguarda a una persona, y es tan amable que la persona a quien salvaguardó le acaba enseñando su hab en una versión de 1 solo uso.

HAB REFORZADA: Union: Puedes usar esta hab junto a la otra

1.3.10.3. *Bomba Rácimo(2)*

Desmaquilas a 3 personas, se te informa si una de ellas tenía o no algun maquillaje, es el counter del barista mafioso.

HAB PARANOICA: Maquillador, le cambia el bando a 3 personas y da el aviso inverso al que debia dar.

HAB REFORZADA: Union: Puedes usar esta hab en conjunto a otra

1.3.11. CAFÉ TURCO.

1.3.11.1. *Detective*

Es un vigilante cauto, es susceptible a maquillajes y al doble vaso, su mayor fucion es confirmar pueblos por probabilidad, las únicas noches casi 100% seguras salvo por maquillajes y doble vaso, es noche 1 y noche de relajación.

HABILIDAD PARANOICA: Policia Cafinoamericano: Si detecta que alguien es inocente, le dispara, si detecta otro bando no pueblo no hace nada.

HABILIDAD REFORZADA: Detective competente: Dispara a una persona, y además recibe un informe de su habilidad, su historial de en quien la uso noches anteriores y su bando.

1.3.12. CAFÉ CON PANNA

1.3.12.1. *Vendedor de Chocolates*

Le regala un chocolate a 2 personas, si juntan 3 chocolates obtienen un salvaguarda de un solo uso.

HABILIDAD PARANOICA: Vendedor sobornado: Le regala 2 chocolates a quien elija el independiente

HABILIDAD REFORZADA: Vendedor de habs: Regala un salvaguardas a 2 personas

1.3.12.2. *Emulsión (1 uso)*

De uno de los cafes fallecidos, copia su habilidad y lo suma a la suya si tiene una sola habilidad, o pierde su vendedor de chocolates y suma a la suya si tiene 2.

Si tiene mas de 2, el anfitrión limita las 2 que puede hacer suyas.

Una vez lo haga hasta su ficha va a modificarse, su hab anterior desaparece de los registros

NO TIENE PARANOICA NI REFORZAD

2. TIER DE HABS

(s) (No pueden afectarse por ninguna hab, ni si quiera entre la misma tier)

- **Mezclador** (Se ejecuta un dia antes, en caso de querer bloquear a la persona, se bloqueará a la fusión), **Tranquilidad** (Creo que no requiere acotacion), **Relajación, Medium, MUERTE MAFIOSA NOCTURNA (es imposible impedir que se ejecute la acción, peero...), Sencillez de Preparación, Dictador**

(a)(Desde aquí pueden afectarse las habs entre su misma tier, pero si una actúa sobre otra, el orden tiene prioridad de izquierda a derecha)

- **Imitador de Mezclas, Dualidad, Guardamezclas**(Es una pasiva que detecta quien actuo y que acción se ejecutó), **Vecino Amigable, Fluidez, Salvaguarda del vendedor de frutas, Bufón Ebrio, Mezclador, Hielo raspado, Batidor, Gulag** (Solo sobre habs nocturnas), **Golpeador, Paranoia, Multivoto. Investigador, Emulsión**

(b)

- **Guardacafés, Nitrogeno Liquido, MUERTE MAFIOSA NOCTURNA (la muerte sobre X persona si puede ser detenida), Detective, Hervidor Independiente, Hervidor pueblerino, Bomba ráximo, Barista, Catador, Vendedor de frutas**

(c)

- **Doble Vaso, Barista, Crema batida**

(d) no hace nada

- **Gulag** (sobre habs diurnas)

3. NOTAS

Los maquillajes se ejecutan de último en la noche, para que Dia 1 y el dia de la relajación tengan sentido y el detective no pueda ser siempre engañado.

Para evitar el spam de bloqueos por ejemplo si la mafia ubica rápidamente al médico en N1 por el imitador y desde entonces lo tengan de patas con el bloqueador hasta que les convenga matarlo o un médico que se proteja todo el tiempo hasta fin de la partida. No se permite que las habs nocturnas actúen 2 noches seguidas en la misma persona.

Las habs diurnas no tienen esta limitación, porque no se le puede prohibir a alguien votar sobre X persona 2 veces seguidas, no veo por que alguien quisiera unirse a alguien 2 noches seguidas si una de las principales funciones es investigar con esa hab, y no creo que llegue lo suficientemente lejos vivo para tener un margen del que ponerse quizquilloso con quien unirse

Excepcion como que alguien sea obligado a actuar sobre quien ya actuó se permite

Hay habs que vienen con narración, aquellas que pueden involucrar recibir o dar algo (Golpeador Paranoico, Mezclador,), mientras otras que mecánicamente influye su desconocimiento no, solo recibirán confirmación o negativa de haber efectuado su acción

En realidad la paranoia va para el bando que esté en desventaja si matan al indep, seria muy lol si el pueblo va perdiendo horriblemente y lo acaba obteniendo la mafia encima, así que eso lo decido yo para emparejar las cosas

El multivoto funciona de forma especial, ya que es la única hab que puede cambiar su persona. A no ser que sea obligado a estar sobre X o sea bloqueada.

Se espera que en día 1 personas mencionen la paranoia y otros reaccionen que igual es mencionada y teoricen, seguro varios podrán ubicar lo que es y hace.

Si hay empate y el Dictador no está vivo se vuelve un AIAO

El café de Dualidad es un caso especial donde su hab robada siempre será la de Dualidad, se copiaran sus 2 hab Y LA DUALIDAD pero en paranoia su hab elegida esa noche será la que esparanoica

Las muertes NO son bloqueos, actuaran incluso si son asesinados...lo cual solo se vera si es una hab activa no invesigativa, sino da medo igualajsdasld