

Cartas de Empujón

TU PRIMER PATRÓN

Empujón

Ahora que tienes a una persona poderosa como guía, tu entrada en el mundo de la política ha comenzado.

Gástala para que se desestimen los cargos menores contra una sola persona.

Gástala para descartar cualquier carta de Golpe.

1

EXONERACIÓN OFICIAL

Empujón

Esta prueba demuestra que en realidad no abusaste de la confianza de la gente.

+1 puntos de Meta si esta tiene la etiqueta Pública.

Gástala para rechazar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas de Confianza.

1

COBERTURA HEROICA

Empujón

Los medios de comunicación celebran tu éxito y los riesgos que asumiste para alcanzarlo.

+1 punto de Meta si esta tiene la etiqueta Vigilancia.

Gástala para descartar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas con etiqueta

1

AL DIABLO CON LAS BOTAS DE CUERO

Empujón

Tus acciones demuestran que la libertad nunca surge de una porra antidisturbios.

+1 punto de Meta si esta tiene la etiqueta Libertad.

Gástala para descartar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas con etiqueta Público.

1

A VECES, EL DINERO ES EN SÍ UNA RECOMPENSA

Empujón

Este dinero tan necesario te mantendrá a flote, al menos, durante un tiempo.

+1 punto de Meta si esta tiene la etiqueta Privado.

Gástala para descartar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas con la etiqueta Libertad.

1

ENTRE REJAS

Empujón

Has demostrado que los escépticos estaban equivocados. A veces, los ciudadanos comunes reciben la ayuda que necesitan.

+1 punto de Meta si esta tiene la etiqueta Orden.

Gástala para descartar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas con la etiqueta Vigilancia.

1

**EL SISTEMA
FUNCIONA****Empujón**

Has demostrado que los escépticos estaban equivocados. A veces, los ciudadanos comunes reciben la ayuda que necesitan.

+1 Punto de Meta si esta tiene la etiqueta Confianza. Gástala para descartar 2 cartas de Golpe, si alguna de ellas penaliza las Metas con la etiqueta Orden.

1**BUENA PRENSA****Empujón**

Este va a tu álbum de recortes.

Elige a un personaje para recibir +1 en las tiradas de Política. La bonificación mantiene su efecto mientras conserves esta carta.

1**OVACIÓN PÚBLICA****Empujón**

¡Están coreando vuestros nombres!

Después de gastar un Impulso en una habilidad interpersonal, el jugador tira un dado. Par: rellena la reserva de la habilidad general de tu elección.

1**FAMA DE NUDILLOS
CURTIDOS****Empujón**

Esto le enseñará a la gente que no debe meterse contigo. Después de gastar un Impulso en Intimidación, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1**DE BUENAS CON
LA POLICÍA****Empujón**

La noticia de que hiciste lo correcto por los chicos y chicas de azul se va a conocer. Después de gastar un Impulso en Jerga policial, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1**TU HISTORIA SE
PROPAGA****Empujón**

Puede que te sientas reacio a hablar sobre tu papel en la rebelión. Pero ahora que se ha hecho público, podrías aprovecharlo para algo positivo.

Después de gastar un Impulso en Inspiración, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1

RESPETADO POR TODOS

Empujón

Has demostrado a los negociadores que sabes cómo manejarlos.

Después de gastar un Impulso en Negociación, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1

PRESENCIA AMABLE

Empujón

La gente te encuentra reconfortante.

Después de gastar un Impulso en Consolar, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1

LAZOS CON LA MAFIA

Empujón

No te consideres corrupto. Es más bien, eh, algo adyacente a la corrupción.

Después de gastar un Impulso en Intimidar, el jugador tira un dado. Par: gana un Impulso.

1

BUENA RACHA

Empujón

En política, la percepción lo es todo. Y cuando os miráis al espejo, veis a un grupo de ganadores.

Una vez por sesión, puedes elegir tirar un dado. Par: descarta una carta de Golpe. Impar: descarta esta carta y una carta de Golpe.

0

FONDO PARA MANIOBRAS ILÍCITAS

Empujón

Si no tienes dinero, no puedes traer el cambio.

Al final de la sesión, haz un gasto de 2 puntos de Política por cada jugador (sea cual sea el número de PJ). Si no puedes hacer el gasto...

...y tu Meta tienen la etiqueta Público, intercambia esta carta por la de Golpe «Escándalo financiero».

...y tu Meta tiene la etiqueta Privado, intercambia esta carta por la de Golpe «Extorsión».

El grupo puede optar por descartar «Fondo para maniobras ilícitas» al comienzo de cualquier sesión.

2

CABEZAS DE TURCO EXONERADAS

Empujón

Tu investigación desacreditó falsas acusaciones que alimentaban el fanatismo.
+1 a Política si tu Meta tiene la etiqueta Confianza.

1

**REVANCHISTAS
EXPUESTOS****Empujón**

Tu investigación llevó a la captura de castagnitas irredimibles.
+1 a Política si tu Meta tiene la etiqueta Vigilancia.

1

**LO RARO
ES BUENO****Empujón**

Tus esfuerzos protegieron la libertad de expresión frente a las fuerzas de la paranoia. No todo el arte impactante invoca el Signo Amarillo.
+1 a Política si tu Meta tiene la etiqueta Libertad.

1

CONTRA HALI**Empujón**

Tu investigación impidió una mayor difusión de esa obra destructora de la realidad.
+1 a Política si tu Meta está etiquetada como Orden.

1

VIEJOS TRUCOS**Empujón**

Has hecho buen uso de las habilidades que aprendiste durante la rebelión. Si tu Meta está etiquetada como Libertad, puedes, una vez por escenario, recargar todas las reservas de Insurgencia de los personajes.

1

**CALMA BAJO
PRESIÓN****Empujón**

Mantuviste la calma en una situación difícil. La gente respeta eso. Si tu Meta está etiquetada como Confianza, puedes, una vez por escenario, recargar todas las reservas de Estabilidad de los personajes.

1

**UNA MÁQUINA BIEN
ENGRASADA****Empujón**

La gente envidia vuestra manera de trabajar en equipo. Si tu Meta está etiquetada como Orden, los personajes pueden transferir sus puntos de Moral a las reservas de Lucha de otros personajes.

1

NUNCA AUTOCOMPLACIENTE

Empujón

Has demostrado que nunca bajarás la guardia.
Si tu Meta está etiquetada como Vigilancia, puedes, una vez por escenario, recargar todas las reservas de Sentir el peligro de los personajes.

1

ALIANZA CON LOS ORIGINALISTAS

Empujón

Te has ganado el apoyo de la facción que quiere restaurar la constitución previa a Castaigne y la enemistad de los que no la apoyan.
-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción de los Iniciadores. +1 al influir en Originalistas.
Descarta si te enemistas con los líderes originalistas.

1

ALIANZA CON LOS INICIADORES

Empujón

Te has ganado el apoyo de la facción que quiere reescribir la constitución desde cero, y la enemistad de aquellos que prefieren la versión de 1919.
-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción Originalista. +1 al influir en los Iniciadores.
Descarta si te enemistas con los líderes iniciadores.

1

ALIANZA CON LOS COMERCIALES

Empujón

Te has ganado el apoyo de la facción del mercado libre en el Congreso, y las miradas sospechosas de sus oponentes.
-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción Todos a Una, -1 con los Mercantilistas, +1 con los Comerciales.
Descarta si te enemistas con los líderes comerciales.

1

ALIANZA CON LOS MERCANTILISTAS

Empujón

Te has ganado el apoyo de la facción que aboga por una economía bien regulada, y la sospecha de los defensores del mercado libre y los redistribucionistas.
-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción de los Comerciales, -1 con los de Todos a Una, +1 con los Mercantilistas.

1

ALIANZA CON TODOS A UNA

Empujón

Te has ganado el apoyo de la facción que quiere una riqueza redistribuida y un gobierno descentralizado. Eso te ha llevado también a ser desdeñado por las facciones con intereses empresariales.
-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción Mercantilista, -1 con los Comerciales, +1 con los de Todos a Una.
Descarta si te enemistas con los líderes de Todos a Una.

1

**ALIANZA CON LOS
GUARDIANES****Empujón**

Te has ganado el apoyo de la facción de ley y orden, y la desconfianza de aquellos que están hartos de la vigilancia y los uniformes.

-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción Renunciante. +1 al influir en los Guardianes. Descarta te enemistas con los líderes de los Guardianes.

1**ALIANZA CON LOS
RENUNCIANTES****Empujón**

Te has ganado el apoyo de la facción que busca la reconciliación nacional, y el desprecio de los defensores de la ley y el orden.

-2 en las tiradas de Política al influir en miembros de la facción de los Guardianes. +1 al influir en los Renunciantes. Descarta si te enemistas con los líderes de los

1**ALIANZA CON LOS
PROPIETARIOS****Empujón**

Los paranoicos fuertemente armados no confían en nadie, excepto en ti, por alguna razón. Una vez por escenario, puedes especificar que un lunático con apariencia de conspirador aparezca en cualquier lugar donde esto pueda ocurrir de manera creíble, perturbando de manera útil la situación actual. Al final de la escena, tira un dado. Si sale 1 o 2, descarta. Si sale 3 o 4, obtienes la carta de Golpe «Elefante en una cacharrería».

1**AMIGOS EN EL BANDO
DE RAMÍREZ****Empujón**

Los aliados de la líder partisana y posible candidata presidencial Stephanie Ramírez te deben un favor.

+1 punto de Meta si tienes al menos otro Empujón que otorgue un beneficio relacionado con la etiqueta Confianza.

1**AMIGOS EN EL
BANDO DE PALMER****Empujón**

Los aliados del líder partisano y posible candidato presidencial Jack Palmer te deben un favor.

+1 punto de Meta si tienes al menos otro Empujón que otorgue un beneficio relacionado con la etiqueta Vigilancia.

1**REPUTACIÓN POR
TU EFICIENCIA****Empujón**

Las personas informadas saben de tu habilidad.

Gástala narrando un esfuerzo desastroso de última hora para prevalecer, para especificar que has tenido éxito en cualquier tirada, con un margen de 4.

1

ESCÁNDALO DESMENTIDO

Empujón

Emergen pruebas irrefutables que te exoneran de esas falsas acusaciones.

Cuando recibas una carta de Golpe, lanza un dado. Si sacas un 1, descarta esa carta de Golpe inmediatamente.

1

VENTANA A LOS HÚSARES

Empujón

Lo que aprendiste sobre el funcionamiento del DIS te ayudará al tratar con agentes de seguridad estatal en futuros casos.

Después de gastar un Impulso de Investigación en PNJ que trabajaba para el aparato de seguridad de Castaigne, un jugador puede lanzar un dado. Par: recupera el Impulso.

1

CONTACTOS CON LOS CHICOS DEL LABORATORIO

Empujón

Ver cómo operan los tipos científicos te ayudará la próxima vez que necesites tratar con ellos.

Después de obtener un éxito en Red de contactos para tener un contacto en el mundo científico o tecnológico, un jugador puede lanzar un dado. Par: recarga Red de contactos.

1

VÍNCULOS CON LOS TRANSPORTISTAS

Empujón

¿Sabes qué es la magia real? El poder de convocar una flota de camiones.

Una vez por escenario, puedes resolver un problema que pueda solventarse con el uso de recursos de transporte.

1

VÍNCULOS RESIDENCIALES

Empujón

Ayudaste a alguien que puede proporcionarte un techo.

Una vez por escenario, puedes encontrar un lugar temporal para vivir para alguien que lo necesite. Descarta una vez hagas permanente el acuerdo

1

PRESENCIA VIGILANTE

Empujón

Puedes recurrir a personas de confianza para que echen un ojo a las cosas por ti.

Una vez por escenario, puedes colocar a guardias voluntarios en una ubicación como elemento visual disuasorio ante los problemas. Funciona contra adversarios no sobrenaturales que no pueden permitirse un alboroto.

1

SOPORTE TECNOLÓGICO

Empujón

Te has ganado uno o dos favores de personas que saben cómo reparar cosas.

Una vez cada sesión, trata un fallo en Mecánica como si hubiera sido un éxito con un margen de 1.

1

AMIGOS EN LA OFICINA DEL FISCAL

Empujón

Un fiscal feliz es un fiscal útil. Una vez por escenario, puedes proteger a un personaje de acusaciones por una infracción menor.

1

DE FIAR

Empujón

La gente está convencida de que cuando dices que puedes hacer algo, lo vas a hacer.

Una vez por escenario, un único PJ puede realizar un Impulso de Consolar gratuitamente.

Cuando un PNJ tema represalias o consecuencias, puedes gastar esta carta asegurándole de que no ocurrirán (no protege contra fuerzas sobrenaturales).

1

LAZOS CON LA PRENSA

Empujón

Si no estás en la ola, te lleva la marea.

Una vez por escenario, puedes acordar que una historia favorable a ti o a tu plan de acción aparezca en los medios de comunicación.

1

MOVIMIENTOS EN LAS SOMBRAS

Empujón

Has aprendido a actuar sin ser visto.

Una vez por escenario, puedes dictaminar que nadie atribuya los resultados de un éxito en Política a tus acciones.

1

VIRAJE EN LA NARRATIVA

Empujón

Las mentiras de nutren del deseo de creer.

Una vez cada partida, un jugador puede hacer una tirada de Política a dificultad 6. Si tiene éxito, descarta una carta de Golpe.

1

CULTO A LA PERSONALIDAD

Empujón

Uno de vosotros se ha ganado la simpatía del imaginario colectivo.

Cuando recibas esta carta, elige a un jugador. Todos los demás jugadores ganan +1 en las pruebas de Política si ese se encuentra presente en la sesión actual.

Descarta si el personaje del jugador sale de juego después de recibir una carta Final.

1

ESCALÓN SUPERIOR

Empujón

Los ricos te han echado un ojo y les gusta lo que ven.

Cuando obtengas esta carta, elige un personaje. Ese personaje gana +1 a las tiradas de Política y +2 a las tiradas de Red de contactos al interactuar con miembros de la clase adinerada.

1

LE IMPORTA LA GENTE COMO YO

Empujón

Son los votantes de centro los que deciden las elecciones.

Cuando obtengas esta carta, elige a un personaje. Ese personaje gana +1 en las tiradas de Política y +2 en las tiradas de Red de contactos cuando interactúe con miembros de la clase media.

1

DEFENSOR DE LOS DESAMPARADOS

Empujón

Las personas que nunca han tenido una oportunidad te miran y sienten una chispa de esperanza.

Cuando obtengas esta carta, elige a un personaje. Ese personaje gana +1 en las tiradas de Política y +2 en las tiradas de Red de contactos cuando interactúe con miembros de la clase trabajadora.

1

PERSONAJE ESTRELLA

Empujón

Uno de vosotros tiene esa cualidad indefinible que hace que le gustes a la gente y confíen en ti.

Cuando obtengas esta carta, elige a un personaje. Ese personaje gana +2 en las tiradas de Política en cualquier acción respaldada por una aparición pública o en los medios de comunicación.

Descarta esta carta cuando el personaje deje el juego tras obtener una carta Final.

1