

CARTAS

Por lo general, las cartas aparecen en pares Leve / Grave, en su orden de aparición en el texto principal del libro. Las cartas que aparecen en más de un par no se repiten. Hay algunas que pueden ser cartas de Herida o de Conmoción, lo cual se indica bajo su título.

Cartas de Conmoción

VENA EN LA FRENTE

Conmoción

+1 en tiradas de Lucha.
Descartar tras participar en una pelea.

TE CARCOME POR DENTRO

Conmoción

Descarta al enfrentarte de manera concluyente contra un viejo enemigo.
Si aún tienes esta carta al final del escenario, lanza un dado. Impar: se convierte en una carta de Continuidad.

UNA PUNZADA DE DUDA

Conmoción

La próxima vez que el Moderador solicite una tirada de Estabilidad, lanza un dado antes. Impar: -1 a la tirada. Par: descartar.

TE METES EN EL BARRO

Conmoción

-1 en las tiradas de habilidades de tipo concentración y presencia.
Descartar cuando ganes una Herida.

FALSA ALARMA**Conmoción**

-1 en las tiradas de Sentir el peligro; +1 en las tiradas de Estabilidad. En tu próximo fallo de Estabilidad, pierdes 1 punto de Estabilidad y la descartas.

PÉRDIDA DE HABILIDAD REPENTINA**Conmoción**

X = el resultado de una tirada más 1.
Pierdes X puntos de Estabilidad.
Descartar cuando recibas un gasto igual de Moral.

Uso en: G, S

MADRE MÍA, TÍO**Conmoción**

-1 en tiradas de habilidades de tipo concentración. La descartas pagando un precio para obtener la redención

EN SERIO, MADRE MÍA**Conmoción**

-1 en tiradas de habilidades de tipo concentración. La descartas pagando un precio para obtener la redención

PUNZADA**Conmoción**

-1 en tiradas de habilidades de tipo concentración. Después de fallar una tirada de una habilidad de tipo concentración, realiza un gasto de 1 punto de Moral para descartar.

Uso en: G, S.

ESPASMO DE CULPA**Conmoción**

-2 en las tiradas de habilidades de tipo concentración. Descartar al asumir un riesgo para expiar tu pasado.

RECUERDO MACABRO

Conmoción

-1 en las tiradas de Moral.
Descartar al completar
con éxito una tirada de
Moral con dificultad 4.

Uso en: G, S

SABES QUE CONFESASTE

Conmoción

Tu reserva de Moral baja a 0.
Los gastos de Moral que te
hagan otros jugadores no
recupera tu Estabilidad. No
puedes usar Impulsos de
Consolar.
Cuando protejas con éxito a
un civil, tira un dado. Si sale
par, descartar.

Uso en: G, S

EL MONSTRUO QUE LLEVAS DENTRO

Conmoción

Lanza un dado: pierde tantos
puntos de Moral como el
número del resultado.

Uso en: G, S

MANCILLADO

Conmoción

-1 en las tiradas de
habilidades de tipo presencia
por cada carta de Conmoción
que tengas.

Gasta 1 punto de Moral y
lanza un dado. Par: descarta.

Impar: cambia por «Una
indiscreción que te distraiga
le dará a esto perspectiva»
(París).

Uso en: G, S

OPORTUNISMO

Conmoción

-2 en tiradas de habilidades
de tipo presencia.
Descartar al hacer lo
correcto, aunque te
perjudique políticamente.

CHIP DE LEALTAD (INTACTO)

Conmoción

Descartar al asumir
un riesgo para ayudar
significativamente a un
enemigo.

Si recibes Primeros Auxilios
a dificultad 4 con éxito,
cambiar por la carta de
Herida «En recuperación».

**CHIP DE LEALTAD
(ROTO)****Conmoción**

Descartar al asumir un riesgo para ayudar significativamente a un enemigo.

Si recibes Primeros Auxilios a dificultad 4 con éxito, recibe la carta de Herida «Para el arrastre» y lanza un dado. Par: descartar.

**DESCOLOCADO POR
EL AFINADOR****Conmoción**

Al final de cada intervalo, lanza un dado. Impar: pierde 1 punto de una habilidad de tipo concentración a tu elección. Par: descartar.

**HABITUADO AL
AFINADOR****Conmoción**

Cuando luches sin usar un afinador, realiza una tirada de Estabilidad con dificultad 4. En caso de fallo, también obtén la carta de Conmoción «Distraído».

Si tienes «Distraído» y estás luchando con un afinador, lanza un dado. Par: descartar esta carta y también la de «Distraído».

**SONDEO
MENTAL****Conmoción**

Lanza un dado. Par: -1 en tu próxima tirada de una habilidad de tipo concentración, luego descartar. Impar: -1 en tu próxima tirada de presencia, luego descartar.

**TE HA ABSORBIDO
LA MENTE****Conmoción**

-1 en tiradas de habilidades de concentración y presencia. Descarta cuando el parásito sea destruido.

MEMORIA ROBADA**Conmoción**

-1 en tiradas de concentración. Descarta cuando destruyas o ayudes a destruir el ser que te hizo esto.

LEALTAD ROBADA

Conmoción/Continuidad

Cuando un PNJ te enseñe el Signo Amarillo, debes realizar una prueba de Estabilidad a dificultad 4 para evitar obedecer las órdenes simples de esa persona (a menos que sean directamente autodestructivas).

Descartar cuando destruyas o ayudes a destruir al ser que te hizo esto.

ALMA SACUDIDA

Conmoción

Pierde 1 punto de Salud cada vez que hagas una tirada de una habilidad de presencia. Si llegas a 0 puntos de Salud, pierdes 1 punto de Atletismo. Descartar después de obtener un éxito en una tirada de una habilidad de presencia con un margen de 3 o más.

ORDEN DESDE LA TUMBA

Conmoción

El efecto entra en juego cuando la sombra te da una orden: si al final de una ronda no has hecho ninguna acción para obedecer a la sombra, pierdes 1 punto de Salud, 1 punto de Atletismo y 1 punto de Lucha.

Descartar al cumplir las órdenes y satisfacer a la sombra.



ESTREMECIMIENTOS

Conmoción

El efecto entra en juego cuando la sombra te da una orden: si al final de una ronda no has hecho ninguna acción para obedecer a la sombra, pierdes 1 punto de Salud, 1 punto de Atletismo y 1 punto de Lucha.

Descartar al cumplir las órdenes y satisfacer a la sombra.

IMPACTADO

Conmoción

-1 en las tiradas de Estabilidad.



ESTREMECIDO**Conmoción**

Tu próxima tirada tiene una penalización de -1. Después, descártala.

DISTRAÍDO**Conmoción**

-1 a las tiradas de tipo concentración. Después de un fallo en una tirada de una habilidad de concentración, gasta 1 punto de la reserva de cualquier habilidad de este tipo para descartar esta carta.

CURTIDO**Conmoción/Continuidad**

El efecto entra en juego cuando la sombra te da una orden: si al final de una ronda no has hecho ninguna acción para obedecer a la sombra, pierdes 1 punto de Salud, 1 punto de Atletismo y 1 punto de Lucha.

Descartar al cumplir las órdenes y satisfacer a la sombra.

MIRADA MUERTA**Conmoción/Continuidad**

Una vez por sesión, puedes hacer un Impulso de Intimidar gratuito. Todos los PJ pierden 2 puntos de Estabilidad. Cuando hagas una elección despiadada que salve una vida, lanza un dado. Par: cambiar por «Curtido».