

Cartas de Golpe

CAMPAÑA DE DESCRÉDITO

Golpe

La verdad no importa
cuando la mentira es dulce.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Público.

-1

BAJO SOSPECHA

Golpe

Tal como las cuentan tus
oponentes, tus acciones
suenan bastante turbias.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Privado.

-1

EL MIEDO CARCOME EL ALMA

Golpe

Las personas asustadas no
confían fácilmente.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Confianza.

-1

CÓMODAMENTE ALIENADO

Golpe

La gente se ha vuelto
autocomplaciente.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Vigilancia.

-1

ATRACCIÓN POR EL BRAZALETE

Golpe

Algunas personas solo
quieren desfilas saludando
a alguien. Cuanto peor sea
ese alguien, más les gusta.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Libertad.

-1

EL SISTEMA NO SE SOSTIENE

Golpe

Pura anarquía se desata
en el mundo.
-1 punto de Meta si esta
tiene la etiqueta Orden.

-1

TE HAS VUELTO BLANDO

Golpe

Según cuentan tus rivales, has perdido el espíritu inflexible que te ayudó durante la rebelión.

Descarta al ganar una pelea con cobertura mediática positiva.

-1

ELEFANTE EN UNA CACHARRERÍA

Golpe

Ser impredecible solo funciona para los jugadores en la cima. Y tú aún no estás allí.

Descarta al encontrar a un aliado político nervioso y gastar un Impulso de Consolar.

-1

LA PARED AZUL

Golpe

La policía pensaba que estábais a la altura. Pero habéis ido demasiado lejos, y ahora os han tachado como solo otra panda de trajeados.

Los personajes no pueden hacer Impulsos de Jerga policial a menos que también gasten 2 puntos de Política.

Descarta al correr riesgo o hacer un sacrificio para ayudar a la policía.

-1

PASADO DE MODA

Golpe

La noticia que te llevó al estrellato se está volviendo aburrida. Es hora de buscar una nueva estrategia.

-1 a las tiradas de Política. Descarta al resolver un caso de una manera que puedas aprovecharlo a tu favor.

-1

PASARSE DE LISTO

Golpe

Una vez perdida, puede ser difícil recuperar la confianza.

Durante la primera mitad de cualquier sesión, descarta esta carta al gastar un total de 6 puntos en Política, que pueden provenir del grupo en cualquier combinación. Convince a tu Moderador describiendo esfuerzos creíbles para reparar tu reputación.

-1

GENTE INCÓMODA

Golpe

Pones nerviosa a la gente.

Los personajes no pueden hacer Impulsos de Consolar a menos que también gasten 2 puntos de Estabilidad.

Descarta cuando tu solución a un misterio lleve de nuevo la calma a la gente.

-1

NO ES EL CRIMEN, ES EL ENCUBRIMIENTO

Golpe

Si se entera la gente de esto, puedes despedirte de todo lo que has construido.

Al comienzo de cada sesión, si tienes 2 o más cartas de Empujón, tira un dado. Si sacas un 1, descarta todas tus cartas Empujón y cambia esta carta por «Bajo sospecha».

0

AGITACIÓN

Golpe

Tus aliados han caído en desgracia. Los nuevos poderosos no te tienen mucho aprecio.

Descarta una carta de Empujón elegida por el grupo cuando recibas esta carta. Si no tienes cartas de Empujón, la próxima que recibas será descartada en su lugar.

Descarta esta carta con un éxito en una tirada de Política de dificultad 4 aplicada a una de las personas que ahora están en el poder, con una penalización igual a tu número de cartas de Golpe.

-1

ESCÁNDALO FINANCIERO

Golpe

La primera regla en la investigación sobre escándalos es «Sigue el dinero». Alguien lo hizo... contigo.

-2 en las tiradas de Política. Cambia esta carta y cualquier otra de Empujón por la carta de Golpe «Bajo sospecha».

-1

EXTORSIÓN

Golpe

Los hombres sabios que han estado financiando tu operación aparecen ahora, esperando algo a cambio.

Los matones de la mafia exigen un favor arriesgado y éticamente comprometido. Seguirán apareciendo, llamando atención no deseada, hasta que cumplas. Si accedes, cambia esta carta por la carta de Empujón «Fondo para maniobras ilícitas».

-2

OLA DE INQUIETUD

Golpe

Tus errores han proporcionado munición a quienes quieren otorgar más poderes a la policía.

-1 en las tiradas de Política si tu Meta tiene la etiqueta Libertad o Confianza. Descarta esta carta al asumir un riesgo para fomentar la libertad o la confianza.

-1

Y TODO SE DESCONTROLÓ

Golpe

Tus errores han provocado una redada.

-1 en las tiradas de Política si tu Meta tiene la etiqueta Orden.

Descarta al asumir un riesgo para restaurar el orden.

-1

CAOS DESATADO**Golpe**

Tus errores han dejado salir a los monstruos.

-1 en las tiradas de Política si tu Meta tiene la etiqueta Vigilancia.

Descarta al pagar un precio para compensar tu falta de vigilancia.

-1**UNA NUEVA PRUEBA IMPACTANTE****Golpe**

Uno de tus casos pasados amenaza con reabrirse, poniendo a un enemigo de nuevo en las calles.

-1 en las tiradas de Política si tu Meta tiene la etiqueta Orden.

Descarta esta carta al exponer a los villanos que están detrás de esta falsa exoneración.

-1**VETERANOS ENFADADOS****Golpe**

Tus compañeros expartisanos dicen que los traicionaste. Y todo por un poco de poder.

-2 en las tiradas de Política y Red de contactos cuando trates con antiguos combatientes revolucionarios.

-1**TERRENO PELIGROSO****Golpe**

Alguien que ahora es poderoso tiene motivos para recordar vuestros nombres.

Y no es bueno.

Cuando tengas éxito en una tirada de Política, tira un dado. Impar: vuelve a tirar el dado para la tirada de Política.

-1**GAFE****Golpe**

Has dicho la cosa equivocada de forma absolutamente perfecta... para el otro bando.

El Moderador designa a un personaje. -1 a las tiradas de Política en sesiones en las que ese personaje esté presente. Descarta al gastar cualquiera de las siguientes cartas de Empujón: «Personaje estrella», «Viraje en la narrativa», «Buena prensa» o «Culto a la personalidad».

-1**LUCHADOR CON CONCIENCIA DE CLASE****Golpe**

Los ricos os consideran radicales peligrosos.

-1 a las tiradas de Política al interactuar con miembros de la clase adinerada.

-1

DESCONECTADO

Golpe

La gente común te ve demasiado comprensivo con los ricos, los criminales o ambos.
-1 a las tiradas de Política al interactuar con miembros de la clase media.

-1

COMPRADO Y VENDIDO

Golpe

Las personas que tienen las de perder ven en ti una parte del problema.
-1 a las tiradas de Política al interactuar con miembros de la clase trabajadora.

-1

INVESTIGACIÓN OPOSITORA

Golpe

Un escándalo de tu pasado vuelve para atormentarte.
Cada vez que una historia turbia del pasado de cualquier PJ se haga pública, tira un dado. Resultado impar: descarta una carta de Empujón. Cuando eso ocurra, un éxito en Política de dificultad 4 te permitirá descartar esta carta también.

0

PERROS DURMIENTES

Golpe

Nadie quería recordar aquello que acabas de desenterrar.
-1 en las tiradas de Política y Red de contactos cuando tu Meta tenga alguna conexión aparente con lo sobrenatural.

-1

DEBACLE

Golpe

Tu negligencia ha puesto en peligro a la gente.
Cuando resuelvas un caso, cualquier combinación de jugadores puede gastar 3 Impulsos para descartar esta carta.

-2

NO HAY DESCANSO

Golpe

Parece que tienes... mala suerte, de alguna manera.
-1 a las tiradas de Política y Red de contactos cuando trates con diputados del Pueblo y otros miembros de la clase política.

-1

MARCADO POR EL SIGNO

Golpe

Ese aspecto fantasmal que hay en tus ojos dificulta cerrar acuerdos políticos.

Los personajes aplican el número de cartas de Conmoción que tienen como penalizaciones en las tiradas de Política, Insurgencia y Red de contactos.

-1

CONTEO DE CUERPOS

Golpe

Para ser agentes políticos, vuestras actividades ciertamente acumulan una gran cantidad de cadáveres.

Al final de cada sesión, verifica si alguna muerte de PNJ surgió directamente de las acciones de los PJ. Si la respuesta es no, puedes gastar un Impulso para descartar esta carta.

-1

COMPLICIDAD

Golpe

Aceptaste un favor de alguien con el armario lleno de esqueletos.

Una vez por escenario, el Moderador pedirá una tirada de Política con dificultad 4. En caso de fallo, el valor de esta carta se convierte en -1, ya que estalla un escándalo que te vincula a tu benefactor y te arrastra como figura colateral.

0

AUMENTO DE GASTOS

Golpe

Un escándalo financiero desacredita a un aliado o asociado.

-1 en tiradas de Política.

Cuando resuelvas un caso, realiza un gasto en Contabilidad y tira un dado.

Par: descarta esta carta.

-1

INADECUADO PARA LAS CÁMARAS

Golpe

Cuando llegas al Congreso del Pueblo vendado y ensangrentado, las malas lenguas empiezan a actuar.

Trata los resultados de 6 que obtengas en tiradas de Política como 1.

Al final de la sesión, verifica si algún jugador tiene cartas de Herida que no sean de Continuidad. Si la respuesta es no, descarta esta carta.

-1

SOBRECOSTE

Golpe

Tus adversarios están recaudando más fondos que tus aliados. Necesitas demostrar que puedes contribuir a la causa.

Descarta la carta al asumir un riesgo para obtener el apoyo continuo de un donante adinerado.

-1

VOLVERSE LOCO

Golpe

Una figura destacada entre tus aliados muestra síntomas de influencia mental carcosiana. Descarta la carta al encontrar y eliminar la fuente de esa influencia perjudicial.

-1

ACTÚA O VETE

Golpe

Te niegas a estar en deuda con nadie. En política, eso significa que no se puede confiar en ti.

Descarta al alinearte definitivamente con una facción importante.

-1

RESENTIMIENTO

Golpe

Has tenido un rifirrafe con la persona equivocada y ahora esperas la prometida venganza política.

Descarta al descubrir información que desacredite a quien ha jurado hundirte.

-1

PUÑALADA TRAPERA

Golpe

Un supuesto aliado ahora trabaja para hundir tus planes, y no sabes por qué.

Si una carta de Empujón representa tu relación con el aliado, la descartas. Si no es así, el valor de esta carta es -1. Descubre la razón secreta detrás de la traición para reparar la relación y descartar esta carta. Recupera entonces la carta de Empujón previamente descartada, si la hubiera.

0

ÉPOCA DE TONTERÍAS

Golpe

Una controversia absurda ha envuelto al Congreso del Pueblo, acaparando la atención que necesitas para progresar. Descarta al asumir un riesgo para demostrar que tu verdadero problema es más importante que este falso.

-1

NARRATIVA ALTERNATIVA

Golpe

Tus oponentes han estado elaborando un relato persuasivo, lo que ha disminuido el apoyo público a tu plan de acción.

-1 a las tiradas de Política y Red de contactos.

Descarta cuando desacredites sus argumentos ante el público.

-1