

El sueño insondable: cartas de Problema

PROBLEMA 1

Lo que mató al gato *Continuidad*

Incluso cuando no deberías mirar, o cuando no tienes motivos para querer saber algo, no puedes resistirte a echar un vistazo. No puedes parar de indagar. Persigues los problemas de forma incansable y obsesiva.



PROBLEMA 2

Soledad *Continuidad*

Deberías haberlo superado ya. Ella se ha ido, y se ha ido para siempre. Ya va siendo hora de que pases página y te busques a alguien más. Preferiblemente, a alguien que no te tome el pelo. Ay, ¿a quién quieres engañar?



PROBLEMA 3

En la ruina *Continuidad*

No eres de los que viven por y para el dinero. Si así fuera, no serías un detective privado honrado. Pero uno tiene que comer y pagar las facturas. Y están a punto de echarte tanto de tu apartamento como de tu oficina por no hacer esto último.



PROBLEMA 4

Vicios recurrentes *Continuidad*

Juegos de azar, prostitutas, opio... Ya has renunciado antes a todos estos vicios. Así pues, ¿qué más da si te das un pequeño homenaje? Luego puedes volver a dejarlo, ¿no? ¿No?



PROBLEMA 5

Colado por Margaret

Vaya. Parece que te has vuelto a enamorar. Notas que empieza a nublarle el juicio.



PROBLEMA 6

Cascarrabias

Has intentado contenerte, pero te has pasado. En lugar mostrar calma, has quedado como un antipático. Esto te ha puesto de mal humor.

Hasta que no te desahogues sacudiéndole un guantazo a alguien, no puedes gastar Empujones en Habilidades interpersonales.



PROBLEMA 7

Ojo morado

Te han dado un puñetazo por sorpresa. ¿Sabes qué cara se te ha quedado? Cara de idiota.

Descártala al cabo de dos días en el mundo de Dex. Hasta ese momento, no puedes usar Empujones de Negociación, Intimidación ni Consuelo.



PROBLEMA 8

Tirón

Te has torcido algo.

Tienes una penalización de -2 en el siguiente Control de Habilidad General/física, y de -1 en el siguiente a ese del mismo tipo. Luego, descarta esta carta.



PROBLEMA 9

Paranoia

Cuando percibes que alguien te está observando realmente, no te puedes quitar de encima la sensación de que todo el mundo te observa.

-2 en el próximo Control de Estabilidad, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 10

Te tuerces el tobillo

Has pisado mal. -2 en el siguiente Control de Habilidad General/física, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 11

Faro del coche roto

Hasta que lo Canceles, sacas Contratiempos automáticamente en todos los Desafíos de Conducción que hagas de noche. Puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para ir al taller.



PROBLEMA 12

Nudillos apretados

Un poco de rabia puede servir de motivación. El problema es que una vez que abres esa puerta, puede ser difícil volver a cerrarla.

Cuando alguien te haga enfadar, tienes que pasar un Control de Calma para no soltarle un puñetazo o una pulla inapropiada. Haz una Pausa con una actividad relajante.



PROBLEMA 13

Has matado a un hombre

Continuidad

Sí, ha sido en legítima defensa. Pero hay gente, a la que no le caes bien, que estará encantada de disfrazarlo de asesinato. Puedes Cancelarlo usando Negociación con las autoridades (necesitas tener algo potente con lo que negociar y un Empujón), o haciendo desaparecer el cadáver.



PROBLEMA 14

Te han apuñalado

Sufres una herida con arma blanca en el abdomen. Puede que esto llame la atención de la policía.

-3 en el siguiente Control de Habilidad General/física. -2 en todos los Controles de Habilidad General/física siguientes. Puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para ir a un hospital o a ver a un médico. Si sigues teniéndolo al final de la historia, morirás por hemorragia interna.



PROBLEMA 15

No es un buen día

Estás teniendo un mal día, y esto te está agotando la paciencia.

La próxima vez que alguien te toque las narices, haz un Control rápido de Calma con dificultad 5. Si fallas, te calientas y contestas mal, y esa persona te complica la vida.



PROBLEMA 16

Asesino a sueldo

Continuidad

Acabas de matar a un hombre por dinero. Además de haber incumplido tu propio código moral, esto te perseguirá el resto de tu vida. Si no consigues inculpar a alguien, cuando termine la aventura acabarás entre rejas... o en la silla eléctrica.



PROBLEMA 17

El horror en la mirada de Helen

Connoción por Mitos

Has visto en los ojos de Helen algo que hace peligrar tu concepto de la realidad. Lo que sea que la haya vuelto loca es real, y está muy lejos de tu limitada comprensión. Si sigues adelante, te atraparà a ti también.



PROBLEMA 18

Sangre fría

Conservas tu propia cordura dejando de sentir empatía por los demás.

Cuando gastes un Empujón en Consuelo, tira un dado. Si el resultado es impar, no obtienes el beneficio del Empujón, y descartas esta carta.



PROBLEMA 19

Colado por Helen

No te importa que esté casi catatónica. Sientes una atracción fortísima por esta pobre criatura herida. Quizá después de salvarla podáis estar juntos.

Si también tienes la carta de Problema "Colado por Margaret", haz un Control rápido de Calma. Si sacas 3 o más, puedes descartar esa carta y quedarte con esta.



PROBLEMA 20

Malos recuerdos

Para evitar cometer un error tonto, has recurrido a tus recuerdos de una metedura de pata similar que cometiste en el pasado. Esto te ha hecho revivir emociones que dabas por enterradas hace mucho.

Penalización de -2 en el siguiente Control de Calma, -1 en el siguiente Control después de ese, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 21

Tirón de espalda

Has forzado un músculo, y ahora te duele al moverte.

-2 en el siguiente Control de Habilidad General/física, -1 en el siguiente Control después de ese, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 22

Conmoción

Eso que has visto (o descubierto) te ha dejado tembloroso y en baja forma.

Hasta que lo Canceles haciendo una Pausa, tienes una penalización de -2 en todos los Controles de Calma y Estabilidad.



PROBLEMA 23

Tentación

Resistirte a ese antiguo vicio tuyo te ha costado más esfuerzo de lo que estás dispuesto a admitir.

Hasta que hagas una Pausa para abandonarte un rato a esta debilidad o a otra, tienes una penalización de -2 en todos los Controles de Calma y Estabilidad.



PROBLEMA 24

Deuda de juego Continuidad

Debes más de lo que puedes pagar, a alguien que nunca perdona una deuda. Si no consigues el dinero, tendrás que compensarla con algo grande para poder Cancelar este Problema.



PROBLEMA 25

Quemadura

Penalización de -2 en todos los Controles de Habilidad General/física, y -1 en todos los demás Controles hasta que hagas una Pausa para tratarte las quemaduras.



PROBLEMA 26

Los de la bomba te han visto

Los matones que pusieron la bomba en El Alegría pueden reconocerte.



PROBLEMA 27

Dedicación obsesiva

Estás forzando la maquinaria, y tus pobres nervios ya no pueden más.

-1 en los Controles de Habilidad General/mental hasta que hagas una Pausa para calmarte.



PROBLEMA 28

Una buena paliza

Te han dado tal paliza que casi te matan.

Hasta que hagas una Pausa para recuperarte, obtienes Contratiempos automáticos en todos los Controles de Habilidad General. Incluso después de eso, tienes una penalización de -1 en todos los Controles de Habilidad General/física. Descártala al final de la aventura.



PROBLEMA 29

Huir en vez de pelear

Para salir ileso de esa situación, has recurrido al animal aterrorizado que se oculta en lo más hondo de ti. Una desesperación tan profunda no se olvida fácilmente.

Penalización de -2 en todos los Controles de Calma o Estabilidad. Descártala después del siguiente Control de Pelea.



PROBLEMA 30

Lo llamaste Buggy

Salvo que consigas de algún modo que te perdone por esta ofensa (que normalmente no deja pasar), la historia termina con tu asesinato por orden de Bugsy Siegel. Todo el mundo te había dicho que no lo hicieras.



PROBLEMA 31

Esa piedra tiene algo Connoción por Mitos

Un pedacito de piedra con unos jeroglíficos raros no debería helarte la sangre. Pero lo hace. Tienes que reconocer que no entiendes por qué, pero sientes que la piedra te va a sacar de tu mundo y a sumergirte en la terrible consciencia que acecha por debajo de él.



PROBLEMA 32

Forzar la maquinaria

Te has obligado a hacer algo que rechazabas con todo tu ser. Tu cuerpo está repleto de adrenalina, y no puedes tranquilizarte.

Para Cancelarlo, acepta una penalización de -4 en cualquier Desafío. Si sigues teniéndolo al final del caso, sufrirás un ataque cardíaco.



PROBLEMA 33

Imagen imborrable

Has visto algo que preferirías no haber visto. Ahora no te lo puedes quitar de la cabeza.

Para Cancelarlo, acepta una penalización de -4 en cualquier Desafío. Si sigues teniéndolo al final del caso, sufrirás un ataque cardíaco.



PROBLEMA 34

Catatonía inminente Connoción por Mitos

En lugar de asumir el significado de lo que acabas de ver, tu mente está a punto de bloquearse. Quizá para siempre.



PROBLEMA 35

Herida mortal

Acabas de sufrir una herida de la que no te puedes recuperar. Te queda cerca de una hora para atar los cabos sueltos. Después de eso, habrás muerto.



PROBLEMA 36

Nervios Continuidad

Si sigues teniendo esta carta al final del caso, adquirirás un tic nervioso permanente.

Si tienes esta carta al comienzo de un caso, pierdes 1 Empujón inicial.



PROBLEMA 37

Horror cósmico
Conmoción por Mitos 

La historia del universo es un relato de indiferencia cósmica en el mejor de los casos, y de monstruosa entropía eterna en el peor de ellos. Nada significa nada. La corrupción de Los Ángeles no es más que un mero reflejo de la entropía universal.

Cada vez que uses la Habilidad Inspiración, sufres una penalización de -2 en el Desafío al que te enfrentes justo después.



PROBLEMA 40

Objeto de mofa

Ese salto tan ridículo te ha salvado la vida, pero despídete de tu imagen de tipo duro impasible.

Cuando gastes un Empujón en Intimidación, tira un dado. Si el resultado es impar, no obtienes el beneficio del Empujón, y descartas esta carta.



PROBLEMA 43

Coche acribillado

Han agujereado a tiros tu Packard. Otra vez. Todavía anda, pero llamarás la atención de la policía hasta que hagas una Pausa para llevarlo a reparar, y eso no te interesa. Cuando lo hagas, pasa un Control de Preparación. Con un resultado inferior a 5, obtienes el Problema 3, “En la ruina”.



PROBLEMA 38

Temblor

En momentos de estrés, te aqueja una inestabilidad motriz en forma de temblores.

Penalización de -2 en todos los Desafíos de Habilidad General/manual.



PROBLEMA 41

Terrible imaginación
Continuidad
Conmoción por Mitos 

Se suponía que ibas a averiguar lo que había pasado, pero cuando tuviste la oportunidad, el miedo te detuvo en seco. Ahora no paras de imaginarte lo que podrías haber visto, y cada imagen que pasa por tu cabeza es más horripilante que la anterior. Después de este fracaso, te preguntas qué clase de detective eres.

Penalización de -2 en todos los Controles de Calma y Estabilidad. Para Cancelarlo, asume un riesgo enfrentándote a un peligro sobrenatural.



PROBLEMA 44

Coche reventado

Qué mala suerte no haber visto esa bomba. Un detective sin coche en Los Ángeles es como una mosca sin alas.

Pierdes un Empujón y descartas esta carta la próxima vez que vayas de una ubicación a otra. Explica a quién has convencido para que te deje otro coche. Si no tienes ningún Empujón, te quedas con esta carta hasta que consigas uno. Luego lo pierdes y la descartas.



PROBLEMA 39

Adicción al opio
Continuidad

Pensabas que habías dejado atrás la amapola, pero vuelves a oír su llamada.

Cuando tengas que elegir entre avanzar en el caso y darle a la pipa, haz un Control rápido de Calma con dificultad 4 para evitar esto último. Puedes Cancelarlo gastando una carta de Ventaja que beneficie a Calma o Estabilidad.



PROBLEMA 42

Oficina reventada

Te han destrozado la oficina. Vas a tener que esmerarte en tus explicaciones para convencer a otro casero de que te alquile un local. Y despídete de tus archivos.

Pierdes un Empujón la próxima vez que uses una habilidad académica para obtener información, y luego descarta esta carta. Si no tienes ningún Empujón, pierdes el siguiente que consigas, y luego descartas esta carta.



PROBLEMA 45

A Mickey no le caes bien

La última vez que te reuniste con Mickey Cohen, este acabó mirándote como si quisiera asesinarte con sus propias manos. A lo mejor te interesa hacer algo al respecto antes de que se te eche encima con una barra de hierro. Mickey maneja las barras de hierro como nadie.



El sueño insondable: cartas de Ventaja

VENTAJA 1

Autocontrol

Gracias a una demostración de autocontrol, ahora tienes la confianza que necesitarás si la cosa se pone fea durante la investigación.

Gástala para obtener un dado extra en un Control de Calma o Estabilidad, o una bonificación de +2 en cualquier Control de Habilidad General/mental.



VENTAJA 2

Reflejos

Gástala para obtener un dado extra en un Control de Atletismo, Conducción o Pelea.



VENTAJA 3

Marshall se ofrece a ayudar

Marshall Daly ha accedido a ayudarte, aunque sea peligroso, si de ese modo puede darle su merecido a quien hizo daño a Helen.



VENTAJA 4

Charlie Chaplin te debe una Continuidad

Charlie Chaplin te agradece mucho que te preocuparas por él.



VENTAJA 5

Mickey te debe una Continuidad

Mickey Cohen será un animal, pero nadie puede decir que olvide los favores que debe.

Descártala si obtienes el Problema 45, "A Mickey no le caes bien".



VENTAJA 6

Firme escepticismo

¿Lo sobrenatural? ¿Deidades malignas? ¡Todo eso no son más que chorradas! A ti no te van a engañar con esa basura.

Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 7

¡Uf!

Acabas de tener un golpe de suerte. A lo mejor, por una vez, tienes una buena racha.

Gástala para obtener un Empujón de cualquier tipo, o un dado extra en cualquier Control.



VENTAJA 8

Tipo duro

Te has insensibilizado ante situaciones que convertirían a cualquier civil en carne de psiquiatra.

Gástala para Cancelar un Problema que penalice cualquier Habilidad General/mental (salvo Conmoción por Mitos).



VENTAJA 9

Estado de alarma

Hay una parte de ti que siempre está en alerta.

+1 en todos los Controles de Sentir el peligro hasta que gastes esta Ventaja. Si has realizado un Control de Sentir el peligro en la escena actual, gasta esta Ventaja para obtener un dado extra en un Control de Atletismo, Pelea o Huida.



VENTAJA 10

Ventaja en A. M. Hillyer's

En cualquier momento, cuando estés en el almacén de revistas o en los alrededores, obtienes un Empujón o un dado extra en cualquier Control. Luego, descarta esta carta.

Estando en el almacén, consigues Golpes de suerte gratis sin descartar esta carta.

Si sigues teniendo esta carta después de salir del almacén, descártala junto con cualquier Problema que no sea de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 11

Humor macabro

Lo que para algunos es chocante y repulsivo, a ti te parece gracioso.

Haz un chiste macabro que resulte apropiado dentro de una escena, y luego descarta esta carta para obtener un Empujón gratis en cualquier Habilidad interpersonal.



VENTAJA 12

Extraño, pero no como para volverse loco

Has visto de cerca eso que llaman sobrenatural, y no has perdido la chaveta. Desde luego, es algo monstruoso y sorprendente, pero tiene que haber una explicación lógica.

Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 13

Los monstruos sangran

Te has topado con una criatura que no debería existir, y la has matado. Parece que lo sobrenatural no es tan duro, después de todo.

Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 14

Puño de la justicia

En Los Ángeles, la justicia se imparte muy poco a poco. Pero hoy hay un tipo malo menos del que preocuparse. Gracias a ti.

Cancela cualquier Problema que penalice las Habilidades Generales/mentales o los Empujones de Habilidades interpersonales, que no sea de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 15

Te niegas a asociarlo

Hay misterios que el ser humano nunca debería resolver. Cuando te topas con uno de ellos, tu cerebro es demasiado listo como para intentarlo.

Cancela cualquier Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 16

Limpieza

Gracias a ti, ese nido de locura ha quedado destruido. Nadie más se topará con él.

Gástala para Cancelar un Problema que hayas obtenido durante "El sueño insondable".



VENTAJA 17

Coraza emocional Continuidad

La gente habla de la represión como si fuera algo malo.

Descártala para Cancelar cualquier Problema en cuyo texto se mencionen Habilidades interpersonales o generales/mentales.



VENTAJA 18

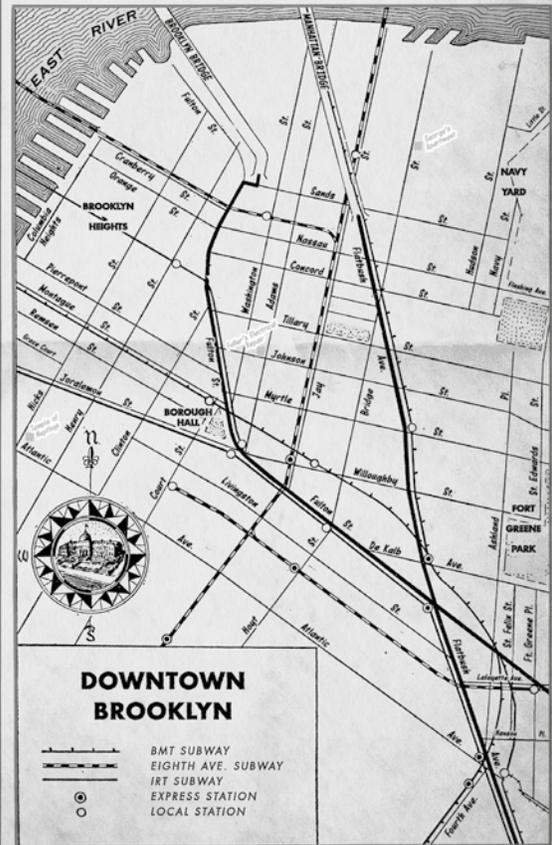
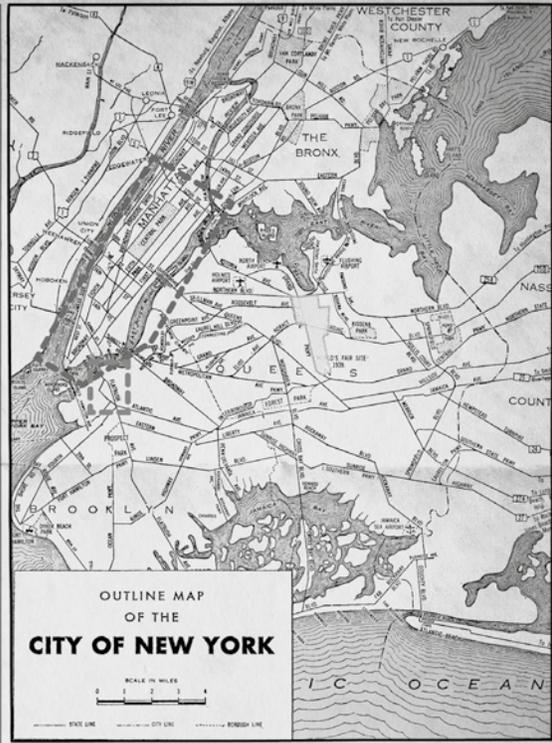
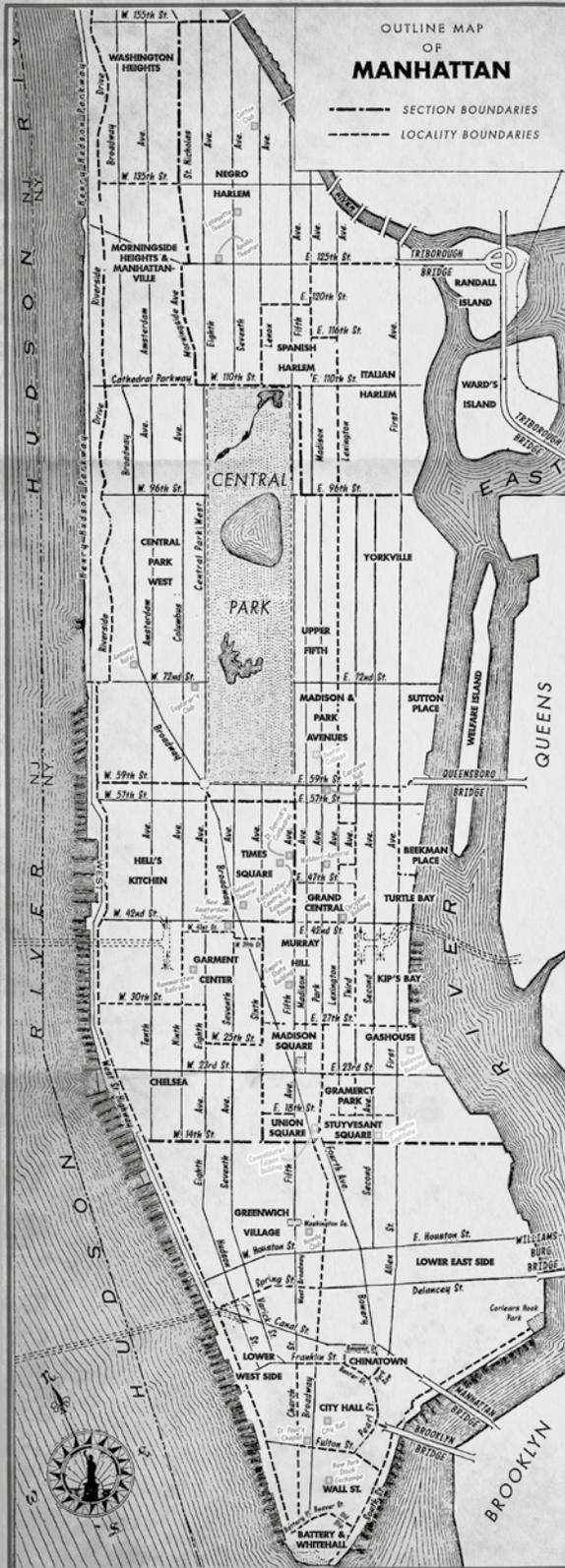
Bomba de emergencia

Quizá otra persona se quedaría algo inquieta tras un intento de atentado con explosivos. Pero tú piensas: "¡Estupendo, una bomba gratis!".

Cuando necesites tener a mano una bomba, gasta esta Ventaja para tener éxito en un Control rápido de Preparación, o para obtener una Ventaja en un Desafío de Preparación.



NUEVA YORK, "LA MANZANA PODRIDA"



CTHULHU: CONFIDENTIAL

Estimado señor:

Me dirijo a usted como admirador de su trabajo. Aunque soy electricista de profesión, me considero inventor y continuador de la tradición de Marconi, Morse y Bell. Llevo ya unos años trabajando en un dispositivo que considero sucesor de la radio y la televisión. Así como cada día atravesamos al caminar las ondas de una docena de emisoras de radio, y ahora también de televisión, yo mantengo la creencia de que estamos rodeados constantemente por espíritus invisibles, que existen a una frecuencia imperceptible para la mayoría de los humanos. Por mis lecturas sobre fenómenos psíquicos he llegado a la conclusión de que los médiums son semejantes a esas personas que están dotadas de un sentido del oído tan aguzado que no son capaces de compartir casa con otros, o con un sentido del gusto tan intenso que solo pueden comer los alimentos más insípidos. Nosotros, la mayoría de los seres humanos, somos como el daltónico que es incapaz de distinguir el rojo del verde, con la salvedad de que somos muchos más en número. A diferencia de los seres humanos, las máquinas carecen de tales limitaciones. Cuando esté completado, mi dispositivo amplificará la luz y el sonido para hacer perceptible aquello que existe en los confines de lo que usted y yo somos capaces de ver y oír.

Deduzco por sus libros que usted está más abierto a las pruebas científicas de los fenómenos psíquicos que muchos otros compañeros suyos de profesión. Le estaría enormemente agradecido si estuviese dispuesto a debatir mi teoría en profundidad y a asistir a la primera presentación pública del dispositivo, cuya fabricación considero que ya está en sus últimas etapas.

Recientemente, he comenzado a asistir a las ceremonias psíquicas del Templo de Neftis. Por mis observaciones, creo que la médium, Madame Isis, posee una verdadera conexión con el mundo espiritual. A diferencia de otros a cuyas sesiones de espiritismo he asistido, esta no produce golpes fantasmales sobre la mesa, ni conjura manos fosforescentes, y tampoco se dedica a mover objetos con dedos fantasmales, como podría hacerlo un mago. Varios de los asistentes habituales a sus sesiones con quienes he podido hablar, incluida su secretaria, dan fe de la veracidad de las afirmaciones recibidas de parte de los difuntos. Considero tales testimonios como pruebas más válidas que cualquier otro fenómeno llamativo. A pesar de mi fe en mis propias observaciones, esperaba poder preguntarle si la ha visitado usted en el transcurso de alguna de sus investigaciones y, de ser así, si ha observado en ella alguno de los comportamientos fraudulentos del tipo que describe en sus libros.

Atentamente,



Frecuencias fatales: cartas de Problema

PROBLEMA 1

Te pierde una cara bonita *Continuidad*

Cambias de pareja como de camisa. Por supuesto, intentas no acostarte con las personas que van a aparecer en tus artículos, aunque a veces es el mejor modo de obtener información... ¿verdad?



PROBLEMA 2

Ingresos mínimos *Continuidad*

Te hiciste periodista para cambiar el mundo, no para hacerte rica. Sin embargo, con el poco trabajo que vas consiguiendo en la redacción, nunca sabes si podrás pagar el alquiler del mes siguiente.



PROBLEMA 3

Lo que sea por la historia *Continuidad*

Cualquier reportero que se precie tiene alguna anécdota sobre una vez en que corrió peligro a cuenta de su olfato periodístico. Por el contrario, para ti las anécdotas son las pocas veces en las que *no* te ha pasado eso.



PROBLEMA 4

Irascible *Continuidad*

Pasas de cero al punto de ebullición en un abrir y cerrar de ojos. Tanto si es por justicia como por dignidad propia, esto te dificulta las relaciones e incluso el trabajo.



PROBLEMA 5

Fuller sospecha algo

Al darse cuenta de que falta el sobre, Fuller suma dos más dos (o se arrepiente, si te permitió llevártelo). Sospecha que planeas desenmascararlo en tu próximo artículo de investigación. Necesitarás Empujones para poder seguir haciéndole preguntas.



PROBLEMA 6

Una debilidad

Sea lo que sea lo que sientes por Charlie, no parece del todo profesional.



PROBLEMA 7

Hablar de más

Te has pasado subiendo la voz al insistir en que solo querías información sobre George, y obtienes una reacción mayor de la que esperabas. El MJ hace que vayan acudiendo hombres con diferentes teorías enfrentadas sobre lo que ha pasado hasta que pases un Control rápido de Sigilo de dificultad 4 para dejarlos discutiendo entre ellos, o hasta que pierdas una hora escuchándolos a todos.



PROBLEMA 8

Torcedura de tobillo

Te has hecho daño en el pie. Haz una Pausa o tienes una penalización de -2 en el siguiente Control de Atletismo, Pelea o cualquier Habilidad General/física. Luego, descarta esta carta.



PROBLEMA 9

Vestido estropeado

Pearl juega sucio. Durante el forcejeo te ha desgarrado una manga del vestido. Hasta que hagas una Pausa para recuperarte y cambiarte de ropa, no puedes usar Empujones, y tienes una penalización de -2 a los Controles de Calma.



PROBLEMA 10

O'Connor disgustado

Continuidad

Esta vez sí que la has hecho buena, Sinclair. O'Connor es consciente de que tus métodos no siempre son los más ortodoxos, pero aun sí está enfadado porque te has dejado pillar. Con todos los hilos que ha movido por ti...



PROBLEMA 11

Más fácil entrar que salir

Entrar era la parte fácil. Consigues volver a casa sana y salva, pero MacAdams oye hablar de cierta señorita elegantemente vestida, y puede que sume dos más dos.



PROBLEMA 12

Nadie está a salvo

Conmoción por Mitos

No hay nada en *este* mundo capaz de hacerle eso a una persona. Si esto puede pasar en un edificio de apartamentos normal y corriente, entonces nadie está a salvo.



PROBLEMA 13

Insensible

Continuidad

Para mantener la calma de esa forma, hay que tener la sangre congelada. El siguiente Empujón de Consuelo o Inspiración que hagas te cuesta el doble, ya que las palabras que salen de tu boca te saben a ceniza. Es decir, para usar un Empujón, necesitas tener dos. Luego descarta esta carta.



PROBLEMA 14

Justo castigo

Tus problemas económicos alcanzan su punto crítico en las Reacciones de antagonista o en la conclusión del episodio. Si fallas, incluso con el dado extra, aparece un acreedor inmediatamente, y te exige la cantidad de dinero que te ha pagado Fuller. Puedes Cancelar esta carta con la Ventaja 7, "Respeto de Marty".



PROBLEMA 15

Inquieta

¿Cuánto tiempo ha estado siguiéndote hasta que te has dado cuenta? ¿Era él el tipo al que viste alejarse caminando anoche? No puedes resistirte a mirar por encima del hombro. -2 en el próximo Control de Calma o Estabilidad, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 16

Esguince de muñeca

Al intentar zafarte de Marty, te has hecho polvo la muñeca. -2 en cualquier Control de Atletismo hasta que hagas una Pausa para venderla e inmovilizarla, o hasta que te despiertes al día siguiente.



PROBLEMA 17

Marty tiene tu cuaderno

Si pensabas que Marty venía a por ti, te has equivocado. Marty quiere saber lo que sabes tú... y no solo sobre este caso. Puede que esté dispuesto a devolvértelo a cambio de dinero o de información.



PROBLEMA 18

Te debo una

Otros periodistas tontean con la mafia, pero tú siempre juraste que nunca harías algo así. Solo tienes la esperanza de que, cuando Marty reclame su favor, luego tenga la caballerosidad de dejarte en paz.



PROBLEMA 19

Dos jefes

Ahora tienes a todo un matón de la mafia esperando a que lo llames. Más te vale acordarte de ponerlo al día cuando acabe todo esto.



PROBLEMA 20

Arrogancia

Lo has hecho tan bien que estás muy satisfecha. A lo mejor demasiado. Tienes una penalización de -2 en el siguiente Control de Sentir el peligro, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 21

Alterada

No estás llevando esto nada bien. Hasta que hagas una Pausa para Cancelar esta carta, tienes una penalización de -2 en los Controles de Calma y Estabilidad.



PROBLEMA 22

Imborrable

Conmoción por Mitos 

Ni el alcohol ni las drogas bastarán para hacerte olvidar que existen estos horrores, o que podemos toparnos con ellos.



PROBLEMA 23

A la calle

La casera le dice a Viv y a su compañera de piso que deben abandonar el apartamento antes de final de mes.



PROBLEMA 24

Bajo vigilancia

Tu editor está vigilando muy de cerca lo que haces. Más te vale andarte con cuidado.



Frecuencias fatales: cartas de Ventaja

VENTAJA 1

Corazón de hielo

Cada vez se te da mejor distinguir lo que importa de verdad. Gástala para volver a centrarte y obtener un dado extra en un Control de Calma o Estabilidad, o un +2 en un Control de Habilidad General/mental, y luego descarta esta carta.



VENTAJA 2

Paso firme

Sabes exactamente dónde poner los pies, aunque esto signifique interponerte en el camino de otra persona. Gástala para obtener un dado extra en un Control de Atletismo.



VENTAJA 3

Airosa

La cosa no ha empezado muy bien, pero has sabido salvar la situación. Gástala para obtener un +2 en cualquier Control de Atletismo o Pelea.



VENTAJA 4

Sigilosa como una gata

Le estás cogiendo el tranquillo a esto. Gástala para obtener un dado extra en Sigilo o Seguir.



VENTAJA 5

El mundo debe saber esto

Te has topado con un caso tremendo de encubrimiento. Esto no puede haberlo hecho nadie normal, y la policía tiene que saberlo. Tienes una motivación. Descártala para obtener un Empujón.



VENTAJA 6

Ética profesional

A lo mejor acabas en la calle, pero tu reputación sigue siendo intachable. Gástala para obtener un dado extra en un Control de Calma o Estabilidad, o un +2 en un Control de Habilidad General/mental, y luego descarta esta carta.



VENTAJA 7

Respeto de Marty *Continuidad*

Has demostrado que eres dura de roer. Gasta esta carta para pedirle un favor a Marty. Pero procura que sea algo de lo que no te arrepientas luego.



VENTAJA 8

Buenos reflejos

Gástala para obtener un dado extra en un Control de Atletismo o Pelea.



VENTAJA 9

En tensión

Has logrado mantener la concentración y el autocontrol bajo presión. Eso te convierte en una gran periodista de investigación. Gástala para obtener un dado extra en un Control de Habilidad mental.



VENTAJA 10

Imperturbable

Has visto abrirse ante ti las puertas del infierno y no has perdido los papeles. Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 11

Buena ciudadana *Continuidad*

Haces lo que puedes para que este sea un mundo mejor. Gasta esta carta para obtener un Empujón.



VENTAJA 12

Inexpugnable

Tu piso no será gran cosa, pero es tuyo y estás dispuesta a protegerlo. Gástala para obtener un dado extra en un Control de Atletismo o Pelea, o un +2 en un Control de Habilidad General/física.



VENTAJA 13

Compensación por riesgos

Convences a tu editor de que el periódico tiene suerte de tener en plantilla a una periodista tan dedicada como tú. No solo eres capaz de dar la vuelta a la situación, sino que además consigues que te suba el sueldo. Cancela el Problema 2, "Ingresos mínimos", en caso de que lo tengas.



Color en el Capitolio: cartas de Problema

PROBLEMA 1

Amor inoportuno *Continuidad*

Volviste a enamorarte de quien no debías, y lo pasaste mal. Te prometiste que no lo repetirías, pero sabes que no lo cumplirás. La próxima vez que veas una cara bonita, seguro que haces el bobo... otra vez.



PROBLEMA 2

Toca pagar el alquiler *Continuidad*

Te criaste en un hogar sin dinero, por servir a la patria te pagaban una miseria y a la vista está que tu empleo no basta para salir adelante. Necesitas conseguir algo de dinero cuanto antes, o el casero te va a poner de patitas en la calle. Ya lo has esquivado dos veces. ¿Eres capaz de hacerlo una vez más?



PROBLEMA 3

El que nunca encaja *Continuidad*

Eres siempre la excepción. Un tipo con estudios y una herida de guerra. Nunca pensaste que volverías al frente doméstico tan pronto. Eres veterano de guerra en un país que no quería enviaros al frente ni a ti ni a tus hermanos afroamericanos. La gente no sabe qué hacer contigo. Eres todo un enigma.



PROBLEMA 4

Vaya humos *Continuidad*

A veces no sabes estarte calladito. Llevas demasiado tiempo oprimido, y tienes que cumplir las reglas: no hagas contacto visual, cede el paso a los blancos en la acera, no entres en ese restaurante... Pero si calientas mucho una olla a presión, termina por explotar.



PROBLEMA 5

Dolores fantasma

Al ver a Maurice así te das cuenta de que no te empleaste a fondo del todo. Podrías estar de vuelta en el frente, peleando, en vez de fichar una vez por semana y andar buscando trabajos a tiempo parcial. Sientes moverse la metralla, pero aun así...

Para descartarla, gasta un Empujón.



PROBLEMA 6

Agotado

Ha sido una semana larga que te está empezando a pasar factura. Te duelen todos los huesos, y la rodilla te anuncia que mañana va a llover.

Para descartarla, aplica una penalización de -2 en cualquier Control de Atletismo.



PROBLEMA 7

Favor para Watts *Continuidad*

Watts te ha hecho un favor, y sin duda vendrá pronto a pedirte algo a cambio. O le prestas tu ayuda, o quemas ese puente.



PROBLEMA 8

Cabreo

La próxima vez que uses un Empujón, tienes que gastar otro extra. Luego descarta este Problema.



PROBLEMA 9

Matón

Has infringido tu propio código moral y todos los valores del ejército a los que te aferras. ¿A cambio de qué? De algo de pasta y de poder vivir unos días más en tu casa. Te has vendido, y ahora tienes que soportar la vergüenza.



PROBLEMA 10

Te enamoras como un bobo
Continuidad

Te gusta, te gusta mucho, y esperas poder tenerla cerca. Pero sabes que la gente a quien tienes cerca suele terminar herida o muerta. Aunque a lo mejor... A lo mejor esta vez es diferente.



PROBLEMA 11

Hasta el tuétano

No puedes dejar de pensar en ella. ¿Qué haces otra vez así? Ah. El caso. Esa sonrisa. Esos ojos.

El resultado de tu siguiente Desafío de Habilidad General/mental baja una categoría. El Avance se considera un Pase. El Pase se considera un Contratiempo. Luego, descarta este Problema.



PROBLEMA 12

Derrotado

No es la primera pelea que pierdes, y seguro que no será la última, pero nunca la olvidarás. Tienes pinta de haber sobrevivido después de que te embistiera un toro.

Hasta que hagas una Pausa para lamerte las heridas, obtienes Contratiempos automáticos en todos los Controles de Habilidad General/física.



PROBLEMA 13

Te trincaron

La cosa ha salido mal, y has caído en manos de los que mandan. Has pasado la noche en la cárcel junto a un grupo de borrachos. Has perdido algo de tiempo y apestas a vómito, sudor y orina.

Hasta que hagas una Pausa para afeitarte y darte una ducha, cada vez que uses un Empujón, tienes que gastar otro extra.



PROBLEMA 14

Autostop

Deberías haber usado el transporte público. Coger el coche para ir tú solo es ayudar a Hitler, o eso dice la propaganda. Ahora te toca comprar billetes para el bus y rezar por no tener que salir de Washington. De lo contrario, tendrás que buscar a alguien que te lleve.



PROBLEMA 15

Zumbido

Vaya, te han dado pero bien. Ese zumbido que oyes tendrá que parar antes o después... ¿no?

Pierde un Empujón para descartar esta carta.



PROBLEMA 16

Mandíbula de acero

Le has atizado bien, pero el muy capullo tiene la mandíbula tan dura que casi te dejas la mano. Se te ha hinchado, pero no está rota.

-1 en los Desafíos de Habilidad General/manual. Descártala al cabo de dos de estos Desafíos.



PROBLEMA 17

Has servido de alimento
Connoción por Mitos 🐞

Fuera lo que fuera eso, ya ha probado a qué sabes, y es poco probable que lo olvide. Se ha quedado con tu sabor, e irá automáticamente a por ti si vuelve a verte.

Descártala al terminar el caso.



PROBLEMA 18

Connocionado por el Color
Connoción por Mitos 🐞

Lo has visto, lo has aspirado, y has sobrevivido, pero ya nunca serás el mismo. Como sigas haciendo esto, te volverás loco o terminará por apoderarse de tu alma.

Sufres una penalización de -1 en Estabilidad cuando vuelvas a toparte con la criatura.



PROBLEMA 19

Lista negra del ejército
Continuidad

Siendo negro, es casi imposible entrar en el ejército, pero tú lo lograste y hasta te ganaste algo de respeto por hacer el doble de trabajo, llevándote solo una tercera parte del mérito. Acabas de echar todo eso a perder con esa decisión, y has hecho realidad todos los estereotipos. Tu reputación en el ejército se ha ido al garete.



PROBLEMA 20

Adelaide sufre un golpe

Adelaide es tu bebé, y acaba de recibir un golpe tremendo.

-2 en todos los Desafíos de Conducción hasta que hagas una Pausa para reparar el coche.



PROBLEMA 21

¡Te han rociado!

Parece que has caído en la trampa, y has recibido una dosis de radiación muy poco saludable. Tienes que curarte cuanto antes, o terminarás bajo tierra. Para ello tienes que hacer una Pausa en tu laboratorio o ir a ver a un médico.

Si tienes este Problema al final del caso, mueres intoxicado por radiación.



PROBLEMA 22

Desmoralizado

Te han hecho desinflarte, y no sabes muy bien cómo recobrar el ánimo después de esa paliza. La policía te quiere muerto, buscan a la chica, y tú estás atrapado en medio. No tienes nada claro que vayas a salir airoso de este caso.

Sufres una penalización de -1 en todos los Controles hasta sacar un Avance en un Desafío.



PROBLEMA 23

Francotirador

Mierda. Te ha dado en mitad del hombro, y el brazo te quema.

-2 en todos los Controles de Habilidad General/física hasta que hagas una Pausa. En adelante, -1 hasta que termine la aventura.



PROBLEMA 24

Te desangras

La bala te ha atravesado limpiamente, pero parece que ha rozado algo importante. De tu cuerpo mana lentamente un chorro de color carmesí. Tienes que hacer una Pausa para ir al hospital o para ver a un médico.

Si tienes este Problema al final del caso, mueres desangrado.



PROBLEMA 25

Testigos

La cagaste. Como las autoridades vengán a buscar al asesino, van a pensar que eres tú, y no hay escapatoria.

El forense hará una autopsia del cuerpo en unos días y te exculpará. Con un Empujón de Jerga policial, esto se resuelve en unas horas.



PROBLEMA 26

¡Has matado a Maurice!

Has intentado salvarlo, pero no has podido. Todos te han visto fracasar, y probablemente te hayan denunciado. Si sigues en libertad no es sino porque, seguramente, a la policía le da igual.

Si tienes este Problema al final del caso, terminas en la cárcel.



PROBLEMA 27

Te pitan los oídos

La bala no ha dado en el blanco, pero el ruido resulta ensordecedor en este espacio cerrado, tan pequeño. El zumbido parará en algún momento... Con suerte...

Sufres una penalización de -2 en el próximo Control de Habilidad General/mental, y una de -1 en el siguiente. Descártala después de esos dos Controles.



PROBLEMA 28

Te han disparado... otra vez

Te han dado lo tuyo... un balazo en tu brazo favorito.

Sufres una penalización de -2 en todos los Controles de Habilidades físicas hasta que hagas una Pausa para ir al médico. Después de eso, sigues teniendo -1 en el próximo control de Atletismo o Pelea, y luego descartas este Problema.



PROBLEMA 29

A merced de Lynette

Esos ojos color avellana te observan. Lo tiene todo: inteligencia, fuerza, coraje... Le debes la vida. Más te vale compensárselo tratándola bien.



PROBLEMA 30

Al descubierto

¡Te han visto!

-2 en el siguiente Desafío de Pelea, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA 31

Se te ha caído el arma

Bueno, no ha ido tan bien como cabría desear. Se te ha caído el arma, y ahora te están disparando. Más te vale tirarte al suelo y salir rodando.

-2 en el siguiente Desafío de Pelea.



PROBLEMA 32

Noche estrellada

Comoción por Mitos 

El cielo está lleno de horrores, y las acciones de la humanidad son insignificantes. Nuestras guerras, nuestras luchas por la igualdad y la libertad... Todo da igual. Somos una raza condenada sobre una roca que gira, y bailamos para los otros dioses.



PROBLEMA 33

Herida en el estómago

Lo bueno de tener una herida en el estómago es que no te mueres al instante. Pero bueno, distrae bastante.

No puedes gastar Empujones durante esta escena ni la siguiente.



PROBLEMA 34

Volveré Continuidad

¡Maldición! No sabes cómo se llama, y tampoco has podido verlo bien, pero tienes por seguro que volverá, y eso va a ser un problema.



PROBLEMA 35

Quemadura de tercer grado

Has sufrido unas quemaduras terribles, y apenas te puedes mover. Tus manos echan humo. Sufres una penalización de -2 en todos los Desafíos de Habilidad General/física hasta que hagas una Pausa para ir al médico o al hospital. Luego sufres una penalización de -1 en los controles de Habilidad General/física hasta terminar el caso.



PROBLEMA 36

Te desmoronas

Eres un cadáver andante. La piel y pequeños trozos de carne se te desprende del cuerpo y se transforma en polvo, como le pasó al agente especial Ellison. A lo mejor puedes intentar hacer una última jugada antes de que llegue el fin.

Si tienes esta carta en la mano al final del caso, te conviertes en polvo y mueres.



PROBLEMA 37

Hoover sabe quién eres
Continuidad

Has supuesto un quebradero de cabeza para J. Edgar Hoover, y ahora sabe cómo te llamas, para bien o (seguramente) para mal. Acabas de cabrear al director del FBI.



PROBLEMA 38

Herida de guerra

La metralla suele pegarse a las costillas, ¿sabes? Tu herida de guerra no se verá, pero vaya si pica cuando te mueves. A lo mejor no estás en condiciones de pelearte a puñetazos, pero, desde luego, sabes cómo se usa un arma de fuego.

Tienes una penalización de -1 en todos los Controles de Habilidad General/física, y solo puedes sacar como máximo un Pase en los Desafíos hasta que hagas una Pausa para ir a un médico o al hospital. Esto te hará perder tiempo, y no tienes mucho, pero por lo menos podrás volver a moverte. Luego descartas este Problema.



PROBLEMA 39

Señalado
Continuidad

Tienes tres días para resolver el caso, o se acabó lo que se daba. Serás otro negro anónimo muerto a manos de la policía. La prensa dirá que cumplen con su obligación.

Si tienes esta carta al cabo de tres días, los agentes te abaten a tiros.



PROBLEMA 40

¡Mierda!
¡Este traje era nuevo!

A la mierda tu traje nuevo... Y con él, tu buen humor.

No puedes usar Empujones hasta que hagas una Pausa para cambiarte.



PROBLEMA 41

Inyección
contra el tétanos
Continuidad

El chucho ese te ha dado un buen mordisco. Puedes ver el blanco del hueso a través de la carne desgarrada.

Haz una Pausa para ir al médico, o sufre un -1 a los Controles de Habilidades físicas/mentales. Si Langston tiene esta carta al final de la aventura, su estado se agrava, y sufre una penalización de -2 en los Controles de Habilidades Generales/físicas del próximo caso.



PROBLEMA 42

Derrame químico

¡Mierda! Parece que alguien ha esparcido un montón de productos químicos antes de que entraras. Están por todo el suelo... y también sobre ti. Te raspa rápidamente una capa de la piel, pero todavía te escuece.

Sufres una penalización de -2 en todos los Desafíos de Habilidades Generales/físicas durante las siguientes veinticuatro horas.



Color en el Capitolio: cartas de Ventaja

VENTAJA 1

Compañeros de batalla

Vas a ayudar a Maurice de una forma o de otra. Nunca dejas atrás a un compañero, ni a su familia.

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Desafío de Habilidad General/mental, y descártala después de usarla una vez.



VENTAJA 2

La palabra del Señor

Tú tendrás tus ideas sobre la religión, pero está claro que los del coro saben cantar. Han conseguido que te pongas a seguir el ritmo con el pie. Te invade una energía positiva.

Gástala para convertir un Contratiempo en Avance. Descártala al cabo de cuarenta y ocho horas.



VENTAJA 3

Derrochador

Todo el dinero es ilegal, y está fabricado con las esperanzas de los demás. Pero ahora mismo vas sobrado, y no tienes que preocuparte por él en mucho tiempo.



VENTAJA 4

Inquebrantable

Estás demasiado centrado como para dejarte distraer por nada. Gástala para obtener un dado extra en un Control que no sea de Estabilidad.



VENTAJA 5

¡Me dedico a esto!

La adrenalina es tu copiloto, y no suele fallarte.

Obtienes un +1 en los Controles de Habilidad General/física durante veinticuatro horas. Luego, relájate tomando una copa.



VENTAJA 6

Lógica, no miedo

La ciencia tiene explicación para todo, solo necesitas tiempo y contar con las herramientas adecuadas. Lo sobrenatural es solo algo natural que aún está por descubrir. Parece horrendo, pero simplemente carece de explicación, y solo aguarda a que alguien lo identifique. Es el momento de echar mano de tu bata de laboratorio, tus tubos de ensayo y tu mechero Bunsen.

Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos u obtener un dado extra en un Desafío de Estabilidad.



VENTAJA 7

Seguro de vida

Tienes el relleno de un chaleco antibalas. Abulta mucho y es incómodo, pero tienes suficiente experiencia como para reconocer algo bueno cuando lo ves.

Ignora un Contratiempo en un Desafío de Pelea o Sentir el peligro. Descártala después de usarla una vez.



VENTAJA 8

Vas armado

Rhino es un matón de tres al cuarto, pero tiene un material muy bueno. Esta pistola te vendrá bien si las cosas se tuercen.

Gasta esta carta para obtener un dado extra en cualquier Desafío de Pelea, y luego descártala.



VENTAJA 9

Información privilegiada *Continuidad*

Tienes información que pocos conocen, y podría serte útil más adelante.

Puedes usar esta información para salvar tu empleo una vez, y luego descarta esta carta.



VENTAJA 10

Como en los viejos tiempos

A los civiles les cuesta entenderlo, y tampoco es que vayas a decir que la guerra fuera mejor, pero era más sencilla. Podías concentrarte en la misión, ya fuera traducir datos de inteligencia de los nazis, tomar un búnker, o desactivar una bomba.

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Desafío de Dispositivos, y descártala después de usarla una vez.



VENTAJA 11

Veterano curtido

Has presenciado los horrores de la guerra, cosas que la mayoría de los civiles no soportarían, y nunca has dejado de pelear. No dejes de apretar el gatillo hasta que pare de moverse.

Gástala para Cancelar un Problema que penalice cualquier Habilidad General/mental (salvo Conmoción por Mitos).



VENTAJA 12

Humor macabro

El peligro te provoca risa.

Haz un chistecito ingenioso y gasta esta carta para obtener un dado extra en un Control de Estabilidad o de Calma.



VENTAJA 13

Has nacido con suerte

A veces las cosas te salen bien. No es una cuestión de habilidad, de ser más persuasivo que nadie, ni de pelear mejor. Se trata simplemente de ser la persona adecuada en el momento adecuado en el lugar adecuado.

Gasta esta carta para obtener un dado extra en cualquier Desafío, y luego descártala.



VENTAJA 14

Jesse Owens

Eres rápido, disciplinado e incansable.

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Desafío de Atletismo, y descártala después de usarla una vez.



VENTAJA 15

Experto en contadores Geiger

Lo puedes decir: eres un genio. Aunque solo te va a durar un par de días, puede serte útil, y hasta salvarte la vida.

Tras usarlo para detectar radiación desconocida una vez, se rompe: descarta esta carta.



VENTAJA 16

El hombre invisible

Eres como la Sombra, el personaje de la radio: desapareces entre las nieblas, esperando al momento adecuado para atacar.

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Desafío de Sigilo, y descá después de usarla una vez.



VENTAJA 17

“Tarjeta X”

Hartman es un hermano de armas con el que siempre puedes contar. Te ha prestado una tarjeta X temporal. Ahora puedes lanzarte a la autopista a bordo de Adelaide.

Gástala para no quedarte sin gasolina, u obtener un dado extra en un Desafío de Conducción. Luego descarta esta carta.



VENTAJA 18

Ayuda de Alicia

Está dispuesta a hacer lo que haga falta para ayudarte a encontrar a su compañera de habitación. Pero ¿estás dispuesto tú a ponerla en peligro?

Gástala para obtener un Empujón o Cancelar cualquier ataque con armas de fuego contra ti. Luego, descártala y recibe el Problema 10, “Te enamoras como un bobo”.



Ventajas genéricas

Usa estas Ventajas en tus propias aventuras o como recompensas por Avances en los Desafíos nuevos que tú y tu jugador incorporéis a una aventura ya publicada. Para facilitar la consulta, incluimos aquí también algunas Ventajas de las aventuras de este libro que son fácilmente adaptables.

VENTAJA

Contra el horror

Estás harto de la locura y la violencia que emanan de las calles de la ciudad. Si tú no les pones remedio, ¿quién lo hará?

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Control. Si es de Estabilidad, tira un dado. Si sacas un 1, recuperas esta Ventaja.



VENTAJA

Firme escepticismo

¿Lo sobrenatural? ¿Deidades malignas? ¡Todo eso no son más que chorradas! A ti no te van a engañar con esa basura.

Gástala para Cancelar un Problema de Conmoción por Mitos.



VENTAJA

A pedir de boca

Debe de ser tu día de suerte.

Gástala para obtener un Golpe de suerte (cuando haya uno disponible). Tras recibir el golpe, tira un dado: si el resultado es par, esta carta vuelve a tu mano. Si al terminar la aventura no ha habido ninguna oportunidad de obtener un Golpe de suerte, gástala para Cancelar cualquier Problema (que no sea de Conmoción por Mitos) si eres capaz de justificarlo como golpe de suerte.



VENTAJA

“Este reloj me lo regaló el doctor Freud”

+2 en los Controles de Hipnosis. Descarta esta carta para obtener un Avance automático en cualquier Control de Hipnosis y ganar un Empujón.



VENTAJA

Sensación extraña

+1 a los Controles de Sentir el peligro. Gástala para obtener un dado extra en un Control de Sentir el peligro.



VENTAJA

Herramientas nuevas para el viejo taller

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Control de Habilidad General/manual.



VENTAJA

Gusto por lo furtivo

+2 en los Controles de Birlar.
Descarta esta carta para obtener un Avance automático en cualquier Control de Birlar y ganar un Empujón.



VENTAJA

Desapego forense

Para ti, las visiones macabras no son motivo de horror, sino una oportunidad para experimentar las maravillas de la ciencia.

Gástala para Cancelar cualquier Problema obtenido en un Control de Estabilidad.



VENTAJA

Los franceses lo llaman "sang froid"

Obtienes 1 Empujón al sacar un Avance en cualquier Control de Estabilidad, tanto si te quedan dados por tirar como si no.



VENTAJA

Humor macabro

Lo que para algunos es chocante y repulsivo, a ti te hace gracia.

Haz un chiste macabro apropiado en cualquier escena, y luego descarta esta carta para obtener un Empujón gratuito en cualquier Habilidad Interpersonal.



VENTAJA

Tipo duro

Te has insensibilizado ante situaciones que convertirían a cualquier civil en carne de psiquiatra.

Gástala para Cancelar un Problema que penalice cualquier Habilidad General/mental (salvo Conmoción por Mitos).



VENTAJA

Cabreo

+1 en todos los Controles de Pelea, o descártala para obtener un dado extra en cualquier Control de Pelea.



VENTAJA

Estado de alarma

+1 en todos los Controles de Sentir el peligro hasta que gastes esta Ventaja. Si has realizado un Control de Sentir el peligro en la escena actual, gasta esta Ventaja para obtener un dado extra en un Control de Atletismo, Pelea o Huida.



VENTAJA

Él se lo ha buscado

Te sientes bien por haber podido hacer un poco de justicia extraoficialmente.

Cancela cualquier Problema (que no sea de Conmoción por Mitos) y que penalice los Empujones de Habilidades Generales/mentales o interpersonales.



VENTAJA

Revitalizado

Obtienes un Avance automático en el siguiente Control de Atletismo, con lo que ganas un Empujón y descartas esta carta.



VENTAJA

Nunca salgas de la oficina sin ello

Descártala para obtener un éxito en cualquier Control rápido de Preparación.



VENTAJA

Pisándote los talones

Obtienes un Avance automático en el siguiente Control de Seguir, con lo que ganas un Empujón y descartas esta carta.



VENTAJA

Afición a la mecánica

+2 en controles de Dispositivos. Descártala para obtener un Avance automático en cualquier Control de Dispositivos y obtener un Empujón.



VENTAJA

Reflejos

Gástala para obtener un dado extra en un Control de Atletismo, Conducción o Pelea.



VENTAJA

Recién salido del taller

Obtienes un Avance automático en cualquier Control de Conducción, con lo que ganas un Empujón y descartas esta carta.



VENTAJA

Pasión por la detonación

Cuando uses Explosivos para inutilizar significativamente alguna amenaza relacionada con los Mitos, puedes gastar esta Ventaja para Cancelar cualquier Problema de Conmoción por Mitos, o cualquiera que penalice una Habilidad General/mental.



VENTAJA

Autocontrol

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Control de Habilidad General/mental.



VENTAJA

Engañoso

Obtienes un Avance automático en cualquier Control de Ocultar, con lo que ganas un Empujón y descartas esta carta.



VENTAJA

Situación ventajosa

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Desafío que se produzca en el lugar donde estás actualmente.



VENTAJA

Estos zapatos no hacen ruido

Obtienes un Avance automático en cualquier Control de Sigilo, con lo que ganas un Empujón y descartas esta carta.



VENTAJA

Con un lacito y todo

Cuando resuelvas el caso, puedes gastar esta Ventaja para Cancelar un Problema que hayas obtenido durante esta aventura.



VENTAJA

Los duros no se rinden

Gástala para obtener un dado extra en el siguiente Desafío.



VENTAJA

Victoria sobre lo extraño

Los enemigos monstruosos no dan tanto miedo después de derrotarlos.

+1 en Pelea contra adversarios de los Mitos.



VENTAJA

Eres un genio

Una vez más has demostrado que tienes el don de convertir repentinamente la adversidad en ventaja.

Gástala para convertir un Contratiempo en Avance.



VENTAJA

Has dormido bien

Gástala para obtener un dado extra en cualquier Control de Habilidad General/física.



Problemas genéricos

Puedes incorporar estos Problemas de contenido genérico cuando los necesites, ya sea en tus propias aventuras o cuando las decisiones del jugador provoquen un giro inesperado durante una aventura publicada. Pueden aparecer como Problemas extra o como resultado de Contratiempos.

VENTAJA

¡Uf!

Acabas de tener un golpe de suerte. A lo mejor, y por una vez, tienes una buena racha.

Gástala para obtener un Empujón de cualquier tipo, o un dado extra en cualquier Control.



PROBLEMA

Esto te da mala espina

Todo tu ser se rebela ante lo que estás a punto de hacer.

La próxima vez que saques un 6 en una tirada, ignora el resultado y tira el dado de nuevo, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA

Nudillos magullados

Deberías ver cómo quedó el otro tipo.

-1 en todos los Controles de Habilidad General/manual. Descártala la primera vez que sufras un Contratiempo en un Control de Habilidad General/manual.



PROBLEMA

Dedos de mantequilla

Pierde un Empujón la próxima vez que uses una Habilidad técnica para obtener información, y luego descarta esta carta. Si no tienes ningún Empujón, pierde el siguiente que consigas y descarta esta carta.



PROBLEMA

Problemas con el coche

-2 en los Controles de Conducción. Los policías hostiles tienen una excusa para pararte y acosarte. Puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para ir al taller.



PROBLEMA

Al límite

Llevas demasiado tiempo exigiéndote demasiado. Ahora te toca pagarlo.

Todos los Avances en Controles de Calma se convierten en Pases. Para Cancelarlo, haz una Pausa para buscar a alguien, quizá una Fuente, a quien contarle tus problemas.



PROBLEMA

Espinita clavada

Pierde un Empujón la próxima vez que uses una Habilidad interpersonal para obtener información y descarta esta carta. Si no tienes ningún Empujón, pierde el siguiente que consigas y descarta esta carta.



PROBLEMA

Negación

Tu mente construye un muro para ocultar la horrible verdad. ¡Reza para que no se derrumbe!

Después de la siguiente escena en la que encuentres pruebas de la existencia de una fuerza o entidad sobrenatural, pierde un Empujón. Si no tienes Empujones, pierde el siguiente que consigas. Luego, descarta esta carta.



PROBLEMA

A punto de derrumbarte

Estás forzando la maquinaria, y tus pobres nervios ya no pueden más.

-1 en los Controles de Habilidad General/mental hasta que hagas una Pausa para calmarte.



PROBLEMA

La empatía duele

Le demuestras a alguien que comprendes el dolor que siente. Pero ahora que te has abierto, ¿cómo te vas a cerrar otra vez?

-2 en todos los Controles de Calma. Para Cancelarlo, haz una Pausa para beber como si no hubiera un mañana (o para abandonar a otro vicio autodestructivo).



PROBLEMA

Huir en vez de pelear

Para salir ileso de esa situación, has recurrido al animal aterrizado que se oculta en lo más hondo de ti. Una desesperación tan profunda no se olvida fácilmente.

Penalización de -2 en todos los Controles de Calma o Estabilidad. Descártala después del siguiente Control de Pelea.



PROBLEMA

Mala conciencia

Después de esta escena te sientes la peor persona del mundo.

No puedes usar Empujones en Habilidades interpersonales. Para Cancelarlo, haz una Pausa para que alguien te recuerde que normalmente eres una persona decente.



PROBLEMA

Forzar el corazón

Te has obligado a hacer algo que rechazabas con todo tu ser. Tu cuerpo está repleto de adrenalina, y no puedes tranquilizarte.

Para Cancelarlo, acepta una penalización de -4 en cualquier Desafío. Si sigues teniéndolo al final del caso, morirás de un ataque cardíaco.

PROBLEMA

Despreocupación

No haces caso a las advertencias. Nunca.

-1 a los Controles de Sentir el peligro. Descártala la próxima vez que obtengas un Contratiempo en Sentir el peligro.

PROBLEMA

Imagen imborrable

Has visto algo que preferirías no haber visto. Ahora no te lo puedes quitar de la cabeza.

Hasta que lo Canceles, tienes -1 en todos los Controles de Habilidades Generales/mentales.

PROBLEMA

Catatonía inminente *Connoción por Mitos*

En lugar de asumir el significado de lo que acabas de ver, tu mente está a punto de bloquearse. Quizá para siempre.

PROBLEMA

Heridas (paliza tremenda)

Te han dado tal paliza que casi te matan.

Hasta que hagas una Pausa para recuperarte, obtienes Contratiempos automáticos en todos los Controles de Habilidades Generales. Incluso después de eso, tienes una penalización de -1 en todos los Controles de Habilidad General/física. Descártala al final de la aventura.

PROBLEMA

Herida (leve)

Tienes una penalización de -2 en el siguiente Control de Habilidad General/física, y -1 en el posterior a ese. Luego, descarta este Problema.

PROBLEMA

Herida (desagradable)

A veces un moratón, un corte o una cuchillada no son una insignia de honor. Son un motivo para que otros retrocedan lentamente al verte.

Descártala al cabo de dos días en el mundo ficticio del juego. Hasta ese momento, no puedes usar Empujones en Negociación, Intimidación ni Consuelo.



PROBLEMA

Herida (con riesgo de muerte)

-3 en el siguiente Control de Habilidad General/física; -2 a todos los Controles siguientes hasta Cancelarlo. Puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para ir a un hospital o a ver a un médico. Si sigues teniéndolo al final de la historia, morirás por hemorragia interna.



PROBLEMA

Herida (extraña)

Esa criatura inhumana no solamente te ha herido: ahora sufres síntomas de enfermedad a cuenta de su veneno, sus gérmenes o sus efluvios psíquicos.

No puedes gastar Ventajas que beneficien o concedan bonificaciones a los Controles de Habilidad General/física. Todas las bonificaciones en Controles de Habilidad General/física procedentes de las Ventajas que tengas, se reducen a 0.



PROBLEMA

Insolente

La próxima vez que alguien te toque las narices, haz un Control rápido de Calma con dificultad 5. Si fallas, te calientas y contestas mal, y esa persona te complica la vida.



PROBLEMA

Agotamiento mental

Pierde un Empujón la próxima vez que uses una Habilidad académica para obtener información, y descarta esta carta. Si no tienes ningún Empujón, pierde el siguiente que consigas, y descarta esta carta.



PROBLEMA

No tan rápido

Los malos recuerdos siempre acaban volviendo a ti.

Cuando Canceles un Problema que penalice cualquier Habilidad General/mental, tira un dado. Si sacas un resultado impar, recuperas el Problema y descarta esta carta.



PROBLEMA

Insensible a todo

Para no perder la cabeza, vas a tener que dejar pensar en las implicaciones que pueden tener algunas cosas.

-2 en el siguiente Control de Sentir el peligro; -1 en todos los Controles posteriores de este tipo.

PROBLEMA

Solo cuestión de tiempo

Entierra todos esos miedos en lo más profundo de tu interior. Ya te enfrentarás a ellos más adelante, cuando haya tiempo.

Si no has Cancelado este Problema para el final del caso, haces algo autodestructivo o demencial durante el desenlace.

PROBLEMA

Vértigo psíquico

Connoción por Mitos 

No lo puedes evitar. Hay algo en tu interior que se sobrecoge de terror al ver a un ser cuya existencia no tiene explicación histórica ni científica.

En escenas donde haya presentes una o más criaturas de los Mitos, cualquier resultado par que saques en una tirada se convierte en 1.

PROBLEMA

Connoción

Tu confianza en ti mismo acaba de sufrir un duro golpe.

Hasta que lo Canceles haciendo una Pausa, tienes una penalización de -2 en todos los Controles de Calma y Estabilidad.

PROBLEMA

Inquietud

Continuidad

Tu instinto inconsciente de auto-protección se dispara. Pierdes la capacidad de relajarte.

Antes de hacer una Pausa para Cancelar cualquier otro Problema, tienes que hacer una Pausa para Cancelar este.

PROBLEMA

Hirviendo de rabia

Hasta una bebé se daría cuenta de que estás a punto de explotar de rabia. En este estado no eres la clase de persona con quien uno quiere relacionarse.

Hasta que te desahogues sacudiéndole un guantazo a alguien, no puedes gastar Empujones en Habilidades interpersonales.

PROBLEMA

Temblores

Has visto algo que preferirías no haber visto, y ahora no puedes parar de temblar.

Transforma el siguiente Avance que saques en Pase, y luego descarta esta carta.



PROBLEMA

Falta de sueño

Estás esforzándote demasiado en este caso, no has parado a descansar en ningún momento.

-1 a los Controles de Habilidad General/mental. Para Cancelarlo, haz una Pausa para buscar un lugar seguro donde poder dormir unas horas.



PROBLEMA

Un buen trago

Te vendría bien distraerte con un trago de bourbon barato, del que quema la garganta. Por suerte, llevas una petaca en el bolsillo de la chaqueta precisamente para esta clase de ocasiones.

-1 a los Controles de Habilidad General/mental. Cancellalo después de haber pasado veinticuatro horas sin beber.



PROBLEMA

Las pistas te marean

A lo mejor es por lo raro que resulta todo. A lo mejor es por todas las piezas del rompecabezas que faltan. Sea como sea, este caso te está afectando.

Si tienes una Ventaja que beneficie a alguna Habilidad General/mental, descártala junto con esta carta. Si no, espera a obtener una Ventaja de ese tipo y descártala junto con esta carta.



PROBLEMA

Tentación

Resistirte a ese antiguo vicio tuyo te ha costado más esfuerzo de lo que estás dispuesto a admitir.

Hasta que hagas una Pausa para abandonarte un rato a esta debilidad o a otra, tienes una penalización de -2 en todos los Controles de Calma y Estabilidad.



PROBLEMA

Agotamiento

Lo has dado todo para triunfar, pero te va a pasar factura.

-1 en todos los Controles de Pelea. Para Cancelarlo, haz una Pausa o gasta una Ventaja que beneficie a Pelea o a Habilidades Generales/físicas.



PROBLEMA

Deseo de venganza

Tú no sueles guardar rencor. Más bien prefieres tratar el rencor como una planta delicada, y colocarla en una maceta bien soleada, para regarla y desparasitarla regularmente.

Decide qué PMJ de la escena actual se merece más ser objeto de tu ira. Salvo que hagas algo para desahogarte con ese personaje, cualquier conclusión en la que sobrevivas debe incluir una escena en la que explotas de rabia contra él de forma autodestructiva.

PROBLEMA

Cobardica

Salir huyendo ha sido una decisión inteligente, no cobarde. Pero todos los desgraciados que había en el bar te han visto salir de allí indignamente, y eso es un problema.

No puedes usar Empujones en Habilidades interpersonales. Descártala la primera vez que saques un Avance en cualquier Desafío.