

# CARTAS PERSONALIZADAS PARA COUP MASTER

## △ 1. Diplomata

**Função:** Manipulação de conflitos

**Ação:**

- **Negociar** — Escolha dois jogadores. Eles **não podem agir um contra o outro** até sua próxima rodada.

**Contragjogada:**

- Pode **bloquear Assassino** e **extorsão do Capitão**, apenas contra si.

**Propósito:** Cria dinâmica social e protege temporariamente aliados.

---

## △ 2. Mercenário

**Função:** Especialista violento porém caro

**Ação:**

- **Execução bruta (3 moedas)** — Elimina qualquer carta ignorando a proteção da Condessa OU bloqueio do Benfeitor.

**Contragjogada:**

- Nenhuma proteção funciona contra ele.

**Propósito:** Uma carta cara que vira “trunfo” late game.

### ▽ 3. Contador Real

**Função:** Controle econômico

**Ação:**

- **Auditar** — Escolha um jogador; se ele possuir **7+ moedas**, perde **duas**.

**Contrajogada:**

- Bloqueia **roubos** do Capitão e **doações** do Benfeitor (somente contra si).

**Propósito:** Enfraquece bolas de neve econômicas.

---



### 4. Marionetista

**Função:** Manipulação de decisões alheias

**Ação:**

- **Puxar Fios** — Escolha um jogador; você decide qual ação ele deverá usar no próximo turno (exceto Golpes).

**Contrajogada:**

- Pode bloquear Tentativas de Assassinar (mas só contra si).

**Propósito:** Habilita jogadas caóticas e previsões estratégicas.



### 5. Contrabandista

**Função:** Risco e recompensa

**Ação:**

- **Tráfico Secreto** — Role um D6:

- 1–2 → Perde 1 moeda
- 3–4 → Ganha 2 moedas
- 5–6 → Ganha 3 moedas

**Contrajogada:**

- Pode bloquear Capitão.

**Propósito:** A carta da sorte; jogadores ousados vão amar.

---

## 6. Purificador

**Função:** Anti-caos, purificação

**Ação:**

- **Expurgar** — Force qualquer jogador a **embaralhar** uma de suas cartas no baralho e comprar outra aleatória.

**Contrajogada:**

- Pode bloquear habilidades do Inquisidor.

**Propósito:** Soft-reset de ameaças perigosas.

---

## 7. Tesoureiro da Coroa

**Função:** Macroeconomia

**Ação:**

- **Tributação Global** — Todos os jogadores (menos você) devem pagar 1 moeda ao banco.
- Caso alguém não possa pagar → perde 1 influência.

**Contrajogada:**

- Pode bloquear ações de “tomar moeda” do Burguês.

**Propósito:** Pressiona mesas grandes e acelera partidas.

---

 **8. Vigilante**

**Função:** Justiça própria

**Ação:**

- **Retaliação** — Escolha um jogador que te atacou no último turno; você pode **destruir uma carta dele** pagando apenas **1 moeda**.

**Contrajogada:**

- Bloqueia Assassino

**Propósito:** Punição a agressões, ótimo anti-snowball.

---

 **9. Camaleão — Versão Balanceada**

**Função:** Imitador

**Ação:**

- O Camaleão pode declarar qualquer carta e usar uma ação daquela carta.

 **! Regra de Contestação**

Se o Camaleão for contestado o contestador ganha 2 moedas por descobrir o disfarce.

O dono do Camaleão (**quem tentou imitar**), paga **3 moedas como penalidade**. Se ele tiver menos que 3 moedas então paga o que tiver, e **perde 1 influência**. Caso contrário, o Camaleão é embaralhado de volta ao deck.

- O jogador compra uma nova carta (segunda vida), **mas agora com penalidade econômica real**.