

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.

Contra jogada:

- 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.

Contra jogada:

- 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**.

Contra jogada:

- 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).

Contra jogada:

- 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

Contra jogada:

- 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.

Contra jogada:

- 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.

Contra jogada:

- 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**.

Contra jogada:

- 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**.