

3 **"Llamaremos a algunos contactos"**
Propiedad de Jinteki

Ella se inclinó y esperó hasta que él hizo ademán de acercarse. El jardín estaba en calma y en paz. "¿Y bien?"
"Tengo una pista prometedora, señor. Pero, dado que no soy una..."
El Presidente levantó la mano. "Basta. Voy a verlo para que tengas todo lo necesario".

Juégala durante tu turno mientras tengas una orden en Jinteki (D3). Gana un favor de corporación y un favor normal de tu elección (incluso otro favor de corporación, si lo deseas).

2 **"Buen trabajo, Caprice"**
Propiedad de Jinteki

Ella se inclinó y se retiró, dejando el archivo en el escritorio. El Presidente Hiro bajó sus gafas por su nariz, abrió el archivo, y leyó. Pasaron los minutos, con el único sonido del pasar de las páginas.
"Has hecho bien, Nisei-san". Tal vez este modelo tiene sus usos, después de todo. El Presidente sonrió, pero no la miró a los ojos.

Juégala durante tu turno mientras tengas una orden en Jinteki (D3). Gana dos favores de corporación y un contador de Jinteki.

4 **"Nuestros recursos están a tu disposición"**
Propiedad de Jinteki

"Hai, dozo". Se cerró la conexión, el auricular se quedó en silencio. Se volvió hacia el hombre uniformado que bloqueaba su camino. "No puedo entrar".
"No, señorita, no puede. No creo que haya estado escuchándome. Cuando le digo yo-". El hombre frunció el ceño, tocando su propio auricular. Su gesto se convirtió en una mueca. "Puede entrar".

Juégala durante tu turno mientras tengas una orden en Jinteki (D3). Coloca una de tus órdenes en cualquier localización excepto en Haas-Bioroid (D7).

2 **"No permitiremos a tu especie aquí"**
Propiedad de Jinteki

"Muchachos, vamos a acompañar a esta... cosa... fuera de aquí".
Ella mantuvo sus manos sobre la mesa, dispuesta a mantener la calma. Desapercibido por todos en la sala, incluida ella, el tenedor al lado de su mano se arrugó silenciosamente en una bola de metal.

Pelea: Juégala cuando estés en una localización lujosa.

Luz
Todos los demás jugadores descartan una de sus cartas de oscuridad de Caprice.

Oscuridad
Ganas un coraje.

2 **"Trabaja tan tarde como necesites"**
Propiedad de Jinteki

"Debes dormir un poco, Caprice". Ella sonrió a la cara en la esquina de su pantalla. "Lo digo en serio. Es demasiado trabajo".
"Estaré bien, Daniel. No podría estar durmiendo de todos modos". Se encogió de hombros y cerró la conexión. ¿Me pregunto qué estaba pensando?
Ella volvió al trabajo.

Pesadilla: Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala durante tu turno. Ganas 3 Tiempos.

3 **"Nuestros agentes están investigándolo"**
Propiedad de Jinteki

"... ¡no entiendo esta obstinación! Mis habilidades no son una evidencia admisible en un tribunal de justicia, pero Jinteki me dio estos poderes! No puedes por lo menos tomar mi palabra cuando-"
"Nisei-san", el Presidente la interrumpió. Caprice cerró la boca con un chasquido. "Tranquilízate, por ti misma".

Juégala durante tu turno mientras tengas una orden en Jinteki (D3). Ganas 1 Coraje. Elige un mazo de luz o de oscuridad (incluso los tuyos, si lo deseas) y mira las cinco primeras cartas de ese mazo. Coloca una carta en la parte inferior del mazo, y coloca las cuatro cartas restantes en la parte superior en el orden que quieras.

3 **"Tu mente es un libro abierto para mí"**
Propiedad de Jinteki

Jimmy El Chivato estaba sudando. Oía agrio y rancio. Ella se acercó a la ventana y miró a través de las persianas a los brillantes neones en la noche.
"No estaba hablando, señora. Es más que el valor de mi vida, el saber que estoy hablando con usted".
Tú no tienes que hablar, Jimmy. Sus ojos brillaron, como los neones en la noche.

Juégala durante tu turno. Roba una pieza de evidencia al azar de la reserva, mírala, y colócala boca abajo como una evidencia de testimonio en cualquier sospechoso de tu elección.

2 **"¿Qué fue lo que vi?"**
Descenso a la locura

Ella se miró en el espejo, respirando profundamente. Su cara se veía reflejada en él. Su cara. No es el Presidente Hiro, no es Daniel, no es la del asesino -¡El asesino! Había visto violencia... había visto...
Caprice se precipitó al cuarto de baño y vomitó.

Juégala durante tu turno. Muestra una carta de tu elección de tu mano al jugar de tu izquierda, para mirar una pieza de evidencia colocada en un sospechoso. Si lo deseas, puedes robar una pieza de evidencia al azar de la reserva, mirarla, y reemplazarla por la evidencia que habías visto, devolviendo esa pieza de evidencia a la reserva.

4 **"¡Esto no es real! ¡Es solo un sueño!"**
Descenso a la locura

Caprice miró a la horrible criatura flotando y retorciéndose sobre ella. Tenía la cara del Presidente Hiro, pero sus brazos eran agujas hipodérmicas y máscaras de respiración, como las que tenía puestas mientras estaba en el tanque. "¡Tú no tienes poder sobre mí! ¡Yo no te temeré más!".

Pelea, Pesadilla: Juégala al principio de tu turno.

Luz
Ganas 2 Cordura y tu turno finaliza.

Oscuridad
Ganas 1 Cordura y pierdes 2 Tiempos.

5 **"Sólo por un instante, pude verlo todo"**
Descenso a la locura

"Por un breve momento, todo tenía sentido. Pude ver una red de las emociones y los deseos que nos unen a todos. Pude ver el gran destino que todos hemos labrado sin darnos cuenta. Sólo por un segundo, todos éramos hermanos y hermanas, pero se escabulló tan rápido. Era... era demasiado para mí para manejarlo".

Juégala durante tu turno. Todos los demás jugadores deben enseñarte sus manos. Puedes compartir esta información si lo deseas.

1 **"Voy a estudiar la habitación"**
Descenso a la locura

"¿Qué estás haciendo ahí?"
El oficial uniformado metió sus pulgares en el cinturón, balanceándose sobre sus pies mientras miraba.
"Por favor silencio, oficial". Caprice inclinó la cabeza y cerró los ojos. Cuando los abrió de nuevo eran brillantes. Ella no tenía que ser psíquica para leer la expresión del rostro del oficial.

Juégala durante tu turno para mirar cualquier pieza de evidencia en un sospechoso o una carta de tu elección de la mano de cualquier jugador. Puedes compartir esa información si lo deseas.

4 **"Te conozco. Sé todo lo que eres"**
Descenso a la locura

Sus ojos brillaban, y el hombre no pudo apartarse. "No eres más que un niño pequeño, enfadado y asustado, porque el mundo se mueve demasiado rápido para ti. Bueno, eso es lo que el mundo hace. Cambia. El cambio es vida, y cuando comienzas a estancarse, comienzas a morir".

Humanos Primero: Juégala durante tu turno. Muestra dos cartas de tu mano de tu elección al jugador de tu derecha, y elige a cualquier jugador menos a ti misma. Roba las cinco primeras cartas de oscuridad de ese jugador y elige una de esas cartas. Añádela a tu mano en secreto, y descarta las cuatro cartas restantes.

4 **"No puedes ocultarme tus secretos"**
Descenso a la locura

Probó el té, con los ojos todavía en el suelo.
"Estoy seguro de por qué no se ha identificado al asesino".
Podía sentir los ojos de Presidente Hiro sobre ella. "¿No es evidente quién es el autor?"
Esta investigación está durando demasiado tiempo, ella está demasiado cerca de -
Caprice levantó la vista. "Estoy cerca".

Juégala durante tu turno. Elige a otro jugador y mira una de sus cartas de presentimiento, después muéstrale tu carta de presentimiento del mismo tipo. Ni tú ni el otro jugador debéis compartir esa información con los demás jugadores.

4 **"A veces puedo ver visiones del futuro"**
Descenso a la locura

"El Director dijo que mis presentimientos son el resultado de un montaje de mi subconsciente de posibles escenarios futuros de la información conocida. Es el más útil de mis poderes, aunque frustrante, y también el más errático".

Juégala durante tu turno. Elige un sospechoso y mira todas las evidencias boca debajo de ese sospechoso. Puedes revelar una o todas las evidencias de ese sospechoso. Por cada evidencia que reveles, debes mostrar una carta de tu mano de tu elección al jugador de tu izquierda. No puedes enseñar la misma carta más de una vez al jugador de tu izquierda.

2 **"Estoy bien, sólo fue una visión"**
Descenso a la locura

"¿Caprice!"
Miedo y sangre... oh Dios, oh Dios, ¿es esa mi sangre...?
"¿Caprice!"
Ella se quedó boquiabierta y extendió la mano, intentando encontrar con los dedos la áspera tela de la chaqueta de Daniel.
"¿Estás bien?"
"Sí". Ella sonrió débilmente. "Estoy bien".

Juégala durante tu turno. Muestra una carta de tu mano de tu elección al jugador de tu izquierda para mirar una pieza de evidencia colocada en un sospechoso. Si lo deseas, puedes robar una pieza de evidencia al azar de la reserva, mirarla, y reemplazarla por la evidencia que viste, devolviendo esta última pieza de evidencia a la reserva.

4 **"Es un sueño maravilloso"**
Alguien a quien amar

"... y fue entonces cuando me desperté". Cogió su bolsa, buscando piedras rastrilladas en el jardín y ruborizándose. "Pensarás que es muy infantil. El sueño de una niña tonta".
"No", dijo. Ella lo miró y él sonreía, ella también. "No, en absoluto".

Juégala durante tu turno. Descarta tantas cartas de luz de tu mano como quieras, y entonces roba ese mismo número de cartas de luz. Gana 1 de Cordura y descarta un trauma.

3 **"A veces la gente miente cuando está asustada"**
Alguien a quien amar

"Caprice, ¿por qué no me lo dijiste?" Parecía herido.
¡Yo lo herí!
"No... tú... ¿Cómo podrías haberme creído? ¿Que yo soy una psíquica? ¡No es posible!"
"Tú no me mentarías, Caprice. Lo sé".
Ella sollozó.

Juégala durante tu turno. Elige a otro jugador y mira su mano. Puedes compartir esta información con uno o todos los demás jugadores que desees. Gana una confianza.

2 **"Vamos a comer algo. Por gusto"**
Alguien a quien amar

"Hamburguesa".
"Pero no está hecha de jamón".
Se echó a reír, con una risa fuerte y duradera. "Caprice, algún día vas a tener que decirme lo que comías para crecer".
Ella sonrió con la boca llena de hamburguesa. "Me gusta esta mucho más".

Juégala durante tu turno mientras Daniel esté vivo. Ganas 1 Cordura.

2 "Llegas justo a tiempo. Estoy ansiosa de una pelea"
Alguien a quien amar

"No lo sé, Harry, ella parece más que dispuesta a luchar si me lo preguntas."
¡"Sin nombres, idiota! ¡Además, yo no te lo pedí! ¡Ahora, vamos a por ella!"

Pelea, Humanos Primero:
Juégala cuando estés en una localización sórdida.

Luz
Ganas 1 Cordura.

Oscuridad
Ganas un coraje.

3 "Cierra los ojos. Confía en mí"
Alguien a quien amar

"¿A dónde vamos?"
"Shhh. ¿Estás mirando?"
Quizás. "No".

Juégala al principio de tu turno mientras Daniel esté vivo. Ganas una confianza y descarta un trauma.

1 "Gracias, Caprice. Te debo una"
Alguien a quien amar

"¡Este lugar es genial!" Miraba todo a la vez, buscando en la bolsa su cuaderno de dibujo.
"Me alegro de que te guste".
"Cuando dijiste que trabajabas para Jinteki, no mencionaste que eras un alto cargo".
"No lo soy".
"Entonces... ¿cómo me has traído aquí?"

Juégala al principio de tu turno mientras Daniel esté vivo. Gana un favor de Daniel.

2 "Mantén esa postura"
Alguien a quien amar

"¿Puedo ver?"
"No hasta que esté terminado".
Ella no pudo resistirse. Cerró los ojos, se concentró y...
Ella era tan hermosa. Los ojos, no puedo describir los ojos bien, no puedo hacerles justicia...
Abrió los ojos y sonrió.
Daniel arqueó una ceja. "¿Qué es tan gracioso?"
"Nada", dijo. "Nada".

Juégala al principio de tu turno mientras Daniel esté vivo. Ganas un favor de Daniel y una confianza.

3 "Infórmalos si las pesadillas continúan"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE "Creo que necesito ayuda".
"¿Cree usted que la Corporación Jinteki va a dejar que sus malos sueños pongan en peligro nuestro contrato?" El Presidente volvió a mirar a la pantalla de su secretaria. "Piense otra vez, clon".

Pesadilla: Juégala cuando Caprice entre en una localización mayor. Nombra una trama y roba tres cartas al azar de la mano de Caprice. Si una de las cartas robadas se corresponde con la trama nombrada, Caprice gana un trauma y descarta dos favores de su elección. Si ninguna de las cartas robadas se corresponde con la trama nombrada, Caprice gana una rabia. En cualquier caso, devuelve las cartas robadas a su mano.

2 "¿Por qué haces esto? Soy tu hermana"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE Soñé que os habíais vuelto contra mí, lo cual que me desgarraba. Estaba tan asustada. Nosotras nunca te abandonaríamos.
Parpadearon lágrimas de sus ojos. "Lo sé".

Pelea, Pesadilla: Juégala cuando Caprice entre en una localización mientras ella tenga más cartas de oscuridad que cartas de luz en la mano.

Luz
Caprice gana un trauma.

Oscuridad
Caprice descarta todas sus cartas de oscuridad y gana una traición.

3 "Informa, Caprice"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE "Un momento, oficial". Se volvió y se acercó a una distancia cortés antes de tocar su auricular. "Nisei".
"¿Cuál es el estado de tu investigación, Nisei-san?"
Se mordió los labios y tomó una respiración lenta. "El estado de mi investigación es que me han interrumpido de nuevo".

Juégala cuando Caprice entre en una localización mientras ella tenga una orden en Jinteki (D3). Caprice pierde 2 Tiempos.

4 "Ellas estaban gritando como si las disolvieran"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE Te queremos, hermana. ¿Por qué nos has fallado? ¡Por favor, ayúdanos, Caprice! Se despertó gritando.
Jadeando. ¿Fue un sueño? Debe haber sido un sueño.
"Por favor, que sólo haya sido un sueño..."

Pesadilla: Juégala al principio del turno de Caprice. Caprice gana dos traumas o una traición y una rabia.

2 "Los técnicos quieren realizarte algunas pruebas"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE Dio la vuelta al disco, poco a poco, con la mano temblorosa. Los datos fueron irrelevantes, pero no, reflejando la luz de humo - una huella dactilar. Esto podría ser importante. Esto podría ser -
Su auricular zumbó.
"Nisei-san, por favor informe a la sede de Jinteki inmediatamente".

Juégala cuando Caprice entre en una localización. Caprice inmediatamente se mueve a Jinteki (D3). Si ella no tiene una orden en Jinteki, debe primero descartar todas las castas de luz de su mano.

3 "La psique dijo algunas cosas inquietantes"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE "Estoy apta para el servicio". Silencio. Ella levantó la vista de sus zapatos y miró al Presidente Hiro. "¡Lo estoy!" Utilizaremos las herramientas que tenemos. "Eso es todo, Nisei-san. Continúa".

Juégala cuando Caprice entre en una localización mayor. Nombra una trama y roba tres cartas de su mano al azar y míralas. Si alguna de las cartas corresponde con la trama que nombraste, Caprice pierde 1 Cordura y descarta las tres cartas que robaste. Si ninguna de las cartas robadas corresponde con la trama nombrada, devuelve las tres cartas robadas a su mano, y Caprice gana una rabia.

4 "Que tal, Dulzura"
Propiedad de Jinteki

CAPRICE Caprice miró al hombre, la repugnancia y el horror se filtra a través de cada centímetro de su cuerpo. "No me toques". "Vamos, no seas así..." Acercándose, la agarró de la manga. Fue el último error que cometería.

Pelea, Pesadilla: Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida.

Luz
Caprice gana dos traumas y mueve a NAPD (13).

Oscuridad
Caprice pierde 2 Cordura y finaliza su turno.

5 "Adminístrale más somastatin"
Descenso a la Locura

CAPRICE "¿Caprice?" Ella estaba sentada en un banco del jardín, mirando las nubes pasar rápidamente por el cielo, observando los saltamontes oscilando y garras pasando muy por encima, viendo cada pulgada del camino del sol pulgada a través del luminoso día. "¿Caprice?" Todo estaba tranquilo. Se sentía... bien.

Juégala al principio del turno de Caprice. Ella elige una carta de luz de su mano y se la queda, descartando todas las demás así como todos sus favores. Caprice gana 1 Cordura.

3 "Es difícil controlar mis emociones..."
Descenso a la Locura

CAPRICE "No existe". "¿Caprice?" Hizo una pausa, manteniendo la puerta abierta del vehículo. Se estaba poniendo nervioso, derramando su propia ansiedad. "Vamos a ir a otro lugar. A algún lugar más tranquilo".

Pesadilla: Juégala cuando Caprice entre en una localización mayor. Nombra una trama y roba tres cartas de su mano y míralas. Si alguna de las cartas corresponde con la trama que nombraste, descarta las tres cartas, y Caprice gana un trauma. Si ninguna de las cartas robadas

3 "Estoy siendo observada por alguien"
Descenso a la Locura

CAPRICE Todo estaba teñido de verde, la visión nocturna funcionaba. Estaba mirando por la ventana hacia el exterior, mirando a sí misma en sueños. Se quedó sin aliento y se despertó. Cuando se dio cuenta que no había estado soñando, gritó.

Humanos Primero: Juégala cuando Caprice entre en una localización mayor. Nombra una trama y roba tres cartas de su mano y míralas. Si alguna de las cartas corresponde con la trama que nombraste, descarta las tres cartas y robas dos cartas de oscuridad de Caprice. Si ninguna de las cartas robadas corresponde con la trama nombrada, devuelve las tres cartas robadas a su mano, y roba una carta de oscuridad de Caprice.

6 "Fue enviado para matarme"
Descenso a la Locura

CAPRICE Toma tu martillo. Destruyamos al golem. Ella lo oyó, lo sintió. La bala zumbó como una avispa en el aire donde estaba hace un momento. Ella extendió la mano... ¡Mantente fuera de mi mente, monstruo! Levantando su pistola hacia la sien, el hombre disparó una vez más.

Pelea, Humanos Primero: Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida de la Tierra.

Luz
Caprice gana cuatro traumas.

Oscuridad
Caprice pierde 2 Cordura y finaliza su turno.

2 "Los voces son demasiado fuertes"
Descenso a la Locura

CAPRICE Miles de voces en conflicto, todas tratando de hacerse oír por encima de las otras, rugiendo en la mente de Caprice. Se puso las manos sobre las orejas, por todo lo bueno que hizo ella, entonces se tambaleó hacia atrás por el camino por el que llegó.

Pesadilla: Juégala al principio del turno de Caprice. Ella no puede entrar en una localización mayor este turno.

5 "Todavía estoy aprendiendo a controlar mis poderes"
Descenso a la Locura

CAPRICE Ella jadeó - ¿o gritó? Los ruidos, escuchados por el oído o por la mente, la colapsaban, la cegaban. Cuando desapareció, estaba tocando el cemento liso y fresco en el muelle. Escuchó a Daniel moverse detrás de ella. "Yo..." Se tambaleó. "No tenía idea de que sentía lo mismo por mí, Caprice".

Juégala al principio del turno de Caprice. Ella debe enseñar su mano al completo a todos los jugadores, incluyéndote a ti.

4 "Soñé que todo el mundo se convertía en cenizas"
Descenso a la Locura

CAPRICE "Los sueños son acontecimientos perfectamente ordinarios, Señora Nisei". El doctor adelantó su silla. "Tu mente subconsciente está expresando sus dudas e inquietudes a través de imágenes de -". "¡Usted no lo entiende!" Esta chica está chiflada. "Entonces dígame".

Pesadilla: Juégala al principio del turno de Caprice. Ella debe o perder 3 Tiempos y ganar dos traumas, o perder 2 Cordura.

3

"De ninguna manera voy a dejar que un golem me dirija"

Descenso a la Locura

CAPRICE

"Ellos vinieron a mí con martillos. Sus mentes estaban llenas de odio y miedo. Yo podía sentir que se filtran en mi mente como aceite negro". Se volvió hacia él, temblando. "Así que les devolví todo su odio y su miedo".

Pelea, Humanos Primero:
Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida.

Luz
Caprice mueve a NAPD (I3) y finaliza su turno.

Oscuridad
Caprice roba tres cartas de luz y/o oscuridad y gana dos traumas.

4

"Parece que no puedo proteger mis pensamientos"

Alguien a quien amar

CAPRICE

"¿El hizo qué?!"
Oh, no. "No, Daniel, por favor. Esto fue- yo no iba a decírselo a nadie."
"No me lo has dicho, sólo pensabas un poco más fuerte."
"Por favor-"
"Voy a matarlo. Yo-"
Siéntate. Se sentó.

Juégala cuando Caprice entre en una localización mayor. Mira la mano de Caprice. No debes compartir esta información con los demás jugadores. Caprice gana una traición.

6

"¿Dónde estabas, Daniel?"

Alguien a quien amar

CAPRICE

Ella lo llamó una vez más, tomando su secretaria de nuevo. "Daniel, por favor, Yo..." Se calló, ahogando un sollozo. "Llámame por favor".
Puso su cabeza entre las rodillas y se balanceó adelante y atrás, adelante y atrás.

Juégala al principio del turno de Caprice cuando no tenga ningún favor de Daniel y Daniel esté vivo. Caprice pierde 4 Tiempos y gana una traición.

4

"Como cualquier otra persona tengo esperanzas y sueños"

Alguien a quien amar

CAPRICE

"Al igual que tú los fanáticos nunca entenderían eso! ¡Estás demasiado ocupado en odiarnos!"
"Oh, no puedes decir que los golems no presentan un buen espectáculo para ser humanos, pero obras hechas por los hombres en su gran orgullo, y ningún hombre puede crear un alma".

Humanos Primeros:
Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida. Mira las cartas de luz de su mano y oblígala a descartar una carta de luz de tu elección. No debes compartir esta información con los demás jugadores.

2

"¿Por qué no estabas en el depósito?"

Alguien a quien amar

CAPRICE

"Mmmmm".
"Oooh, Daniel, como me gusta eso".
"Pensé que podías".
"Soy la psíquica número uno".
"Entonces creo que soy afortunado".
"¡Oh Daniel, no- ¡Oh no!"
"¿Qué?"
"¿Qué hora es?"

Juégala cuando Caprice siga una ventaja. La ventaja no produce evidencia, pero se mueve de todos modos.

4

"No sufriremos por ningún golem vivo"

Alguien a quien amar

CAPRICE

"¿Un policía? ¿Un golem policía? Es una locura y peor darle a un monstruo una tarjeta de identificación".
Daniel dio un paso adelante.
"Creo que lo mejor es que ustedes salgan de aquí antes de herir mis sentimientos".

Pelea, Humanos Primero:
Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida.

Luz
Caprice pierde 2 Cordura.

Oscuridad
Caprice gana una traición y una rabia, y finaliza su turno

2

"Por favor, Daniel. No me gustan las multitudes"

Alguien a quien amar

CAPRICE

"No me preguntes cómo porque no quieres saberlo, pero tengo dos entradas". Las levantó y sonrió. "Entonces, te veré fuera de Roxie's a las ocho. ¡Está allí o serás una zángana corporativa!" El mensaje finalizó, congelados en un guiño.
Ya podía sentir el pánico que brotaba como el agua del pantano...

Juégala al principio del turno de Caprice mientras Daniel esté vivo. Caprice debe o sacrificar un favor de Daniel o ganar dos traiciones.

2

"Hay una. ¡Cogedla!"

Alguien a quien amar

CAPRICE

Podía sentir el odio y la embriaguez que salía de ellos como un mal olor. Nerviosa, se dio la vuelta...
... y el viento sopló y levantó sus cabellos, y el tatuaje de código de barras en la base de su cuello estaba allí para que todos lo vieran.

Pelea, Humanos Primero:
Juégala cuando Caprice entre en una localización sórdida.

Luz
Caprice gana una traición y pierde 2 Tiempos.

Oscuridad
Caprice gana un trauma.

Propiedad de Jinteki

El Presidente Hiro estaba sentado detrás de su escritorio, limpiando sus gafas con un pañuelo blanco. Él no se molestó en mirar a Caprice mientras le hablaba. "Recuerda, no sólo eres una representante de Jinteki, también eres de su propiedad a los ojos de la ley. Si no puedes vivir con estas responsabilidades, los efectos sobre ti y tus 'hermanas' podrían ser... desagradables".

Coraje
Caprice gana un bagaje bueno cuando revela una pieza de evidencia antes de colocarla en un sospechoso.
Continúa en "La Liberty Society ha presentado una demanda"

Rabia
Caprice gana un bagaje malo cada vez que otro jugador mira una o más cartas de su mano.
Continúa en "¡Quítela de mi vista!"

"La Liberty Society ha presentado una demanda"

Caprice contestó el teléfono, reconociendo el número del abogado con el que había hablado anteriormente. "Buenas noticias. La Liberty Society ha decidido que tu situación va a ser una prueba excelente para los derechos civiles de los clones".

Las cartas de Caprice de **Humanos Primero** tienen un coste de 0 para jugarlas.

Coraje

Caprice gana dos bagajes buenos cada vez que ella sacrifica un favor político y 1 Tiempo. Termina en **"Ahora tenemos un precedente"**

Rabia

Caprice gana un bagaje malo cada vez que una carta de oscuridad de **Humanos Primero** es jugada sobre ella. Termina en **"Soy tu nuevo propietario"**

"¡Quítela de mi vista!"

"Tienes ilusiones de ser una mujer, Caprice, pero no lo eres. Eres un objeto - una cosa. O mejor, puede ser considerado una mascota inteligente". Con un grito de rabia inarticulado, Caprice saltó sobre el Presidente desgarrando su cara.

Elimina el marcador de orden de Caprice de Jinteki (D3). Caprice no puede colocar una orden en Jinteki.

Coraje

Caprice gana un bagaje bueno cada vez que ella mira una o más cartas de la mano de otro jugador. Termina en **"Puedo leer tu mente"**

Rabia

Caprice gana dos bagajes malos cada vez que otro jugador sacrifica un contador de corporación y 1 Tiempo. Termina en **"Déjame demostrarlo"**

"Ahora tenemos un precedente"

El abogado le estrechó la mano. "Felicidades, Señora Nisei, usted es legalmente su propia mujer. El precedente legal establece los derechos de este clon debe reconocerse en los tribunales. Me gustaría decir que me alegro de que la Liberty Society pudiera estar ahí para ayudarte, pero en realidad, el punto de inflexión del caso fue el testimonio que dio. Era como si estuviera íntimamente familiarizado con cada uno de los jueces y sabía exactamente qué botones apretar para conseguir ponerlos de nuestro lado".

Caprice sonrió, mirando hacia el cielo nocturno.

Caprice gana 2 de cordura.

+7 PV

"Soy tu nuevo propietario"

"Lamento que no pudiera hacer más, Caprice. Lo mejor que pude lograr fue comprar los documentos de su propiedad a Jinteki".

Caprice sonrió, con cierta tristeza. "Usted ha hecho más de lo que jamás podría haber esperado de nadie, señor Comisario. Estoy preocupada por mis hermanas. El Presidente Hiro... él... no es un buen hombre".

Caprice pierde 1 de cordura.

-1 PV

"Puedo leer tu mente"

"No, yo he presentado los papeles. Eres libre, siempre y cuando mantengas tu parte del trato".

Caprice asintió con la cabeza, leyó los pensamientos del hombre para asegurarse de que no la traicionaría. "Y mis hermanas..."

Hiro le gruñó, "¡Son mías, no importa lo que tengas de mí! Van a servir como garantía para mantener tu honestidad".

Caprice se mordió el labio. "Eso tiene que hacer, supongo, pero si les hace algo, se va a arrepentir".

Caprice gana 1 de cordura. Caprice no puede colocar órdenes en Jinteki (D3)

+3 PV

"Déjame demostrarlo"

Caprice vio con horror como el ácido fue liberado en el tanque frente a ella. Las figuras empezaron a retorcerse de dolor, y sus gritos mentales asaltaron sus sentidos.

"¿Ves?", preguntó el Presidente. "Estoy simplemente destruyendo un inventario defectuoso". De repente, se rió y dijo, "la pérdida es aún deducible de impuestos".

Las Hermanas son eliminadas. Caprice pierde 2 de cordura. Caprice no puede colocar órdenes en Jinteki (D3)

-5 PV

Descenso a la Locura

"Jinteki no ha sido consciente de los efectos potenciales a largo plazo de tus habilidades de la psique, por lo que vamos a hacer una evaluación de tu estabilidad hasta el final de la semana, Caprice".

Pobre chica. Espero que pueda mantenerlas unidas.

"Sí, señor Comisario".

Nunca se puede elegir esta trama antes de la última semana.

Ésta es siempre la trama de Caprice durante la última semana.

El final de esta trama está determinado por la cordura de Caprice al final de la partida.

Coraje y Confianza

Cuando esta trama acumula tres bagajes buenos, descarta ese bagaje y aumenta la cordura de Caprice en 1

Traición y Rabia

Cuando esta trama acumula tres bagajes malos, descarta ese bagaje y disminuye la cordura de Caprice en 1

"Todo está tan claro para mí ahora"

Si la cordura de Caprice es de +2 al final de la partida, usa este final.

Caprice sonrió mientras caminaba por la estación de espacial, preparada para una prueba final de sus habilidades. Aunque podía sentir la presión de los pensamientos de la multitud, no la presionaban y ni se apoderaban de ella como en el pasado.

A salvo detrás del muro de su propia identidad, ella recorrió y flotó ligeramente por los pensamientos de la multitud, probando aquí y allá, pero sólo como ella deseaba.

De repente, el mundo parecía lleno de posibilidades.

+7 PV

"Te recomiendo que continúes con la terapia"

Si la cordura de Caprice es de +1 al final de la partida, usa este final.

"Podemos decir, Caprice, que sus habilidades se han estabilizado en este punto. Con medicación y terapia regular, no hay razón para que no puedas llevar una vida larga y feliz".

Caprice asintió con la cabeza, no muy sonriente. "Lo que me gustaría es dominar mis habilidades más a fondo, señor Comisario, pero este es un comienzo".

+4 PV

"No hemos llegado a una decisión todavía"

Si la cordura de Caprice es de +0 al final de la partida, usa este final.

"Me temo que aún no hemos llegado a una decisión, Caprice. Por ahora, vamos a mantenerte en observación".

Caprice asintió. "Entiendo, señora. Gracias por darme la oportunidad de probarme a mí misma".

El Comisionado Dawn le sonrió. "Por supuesto, Caprice. Yo no haría menos por alguno de mis oficiales".

De pie, Caprice dejó primero que sus lágrimas pudieran escapar. Uno de sus oficiales, pensó. Como si yo fuera humana.

+1 PV

"No hemos llegado a una decisión todavía"

Si la cordura de Caprice es de +0 al final de la partida, usa este final.

"Me temo que aún no hemos llegado a una decisión, Caprice. Por ahora, vamos a mantenerte en observación".

Caprice asintió. "Entiendo, señora. Gracias por darme la oportunidad de probarme a mí misma".

El Comisionado Dawn le sonrió. "Por supuesto, Caprice. Yo no haría menos por alguno de mis oficiales".

De pie, Caprice dejó primero que sus lágrimas pudieran escapar. Uno de sus oficiales, pensó. Como si yo fuera humana.

+1 PV

"El genotipo Nisei es demasiado inestable"

Si la cordura de Caprice es de -1 al final de la partida, usa este final.

"Lo siento, Caprice, pero tus capacidades son demasiado inestables. Tendrás que tomar medicamentos para suprimirlos, o tu mente podía fragmentarse más allá de la reparación".

Mientras las lágrimas corrían por sus mejillas, Caprice aceptó el bote de las píldoras. "Siento haberla decepcionado, señora".

El Comisionado Dawn colocó su brazo alrededor de Caprice, y de repente se dio cuenta de lo joven que la mujer era en realidad. "No seas tonta. No has decepcionado a nadie, y menos a mí".

-2 PV

"Pobre chica"

Si la cordura de Caprice es de -2 al final de la partida, usa este final.

Sonriendo, Caprice recibió la medalla de honor del Comisionado Dawn mientras los demás oficiales la vitoreaban. Por fin, se había demostrado a sí misma y había sido aceptada como uno de ellos. Eran su familia ahora, y nunca se había sentido tan querida.

Pero en algún lugar lejos de allí, en un lugar que había encerrado tras las puertas más robustas, Caprice podía sentir el acogedor abrazo de una camisa de fuerza, y podía sentir a alguien frotar suavemente la mejilla y murmurar, "Pobre niña. Quisiera poder haber hecho más por ti".

-5 PV

Alguien a quien amar

Caprice se aproximó a la fuente del patio, mirando a su alrededor mientras intentaba no ser demasiado obvia. De repente, una voz la sobresaltó. "Hola de nuevo! Caprice, ¿verdad?"

Ella se volvió y sonrió al joven. "Sí. Hola, Daniel".

Una vez por turno, Caprice puede sacrificar 2 Tiempos mientras esté en Levy University (E1) para ganar un favor de Daniel.

Confianza

Caprice gana un bagaje bueno por cada favor de Daniel que gane. Continúa en "Caprice es un clon"

Traición

Caprice gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica un favor de sociedad o tres cartas de oscuridad. Continúa en "Caprice es un clon"

"Soy un clon"

Caprice respiró hondo, estabilizando sus nervios, y a continuación, apartó su pelo, dejando al descubierto el tatuaje de su cuello. "Daniel, soy un clon. Yo no quería engañarte. Pero tenía miedo de lo que dirías".

Las cartas de **Pesadilla** de Caprice cuestan jugarlas un punto más o menos (el que juega la carta elige).

Confianza

Caprice gana un bagaje bueno por cada carta de luz que juegue. Termina en "Eso no me importa"

Traición

Caprice gana dos bagajes malos cada que se juegue una carta de Pesadilla sobre ella. Termina en "Siéntate. Tengo algunas noticias"

"Caprice es un clon"

"¿Señor White?", preguntó una voz profunda.

Daniel se volvió hacia la voz, un hombre japonés con un traje sombrío. "¿Sí? ¿En qué le puedo ayudar?"

El hombre sonrió fríamente. "Tengo algo de información para usted".

Caprice no puede ganar más favores de Daniel.

Confianza

Caprice gana dos bagajes buenos cuando su cordura aumente en 1. Termina en "Tomémonos las cosas con calma"

Traición

Caprice gana dos bagajes malos cuando su cordura disminuya en 1. Termina en "Lo siento, Caprice. No puedo amarte..."

"eso no me importa"

Daniel sonrió y le acarició la mejilla. "Eso es una tontería, Caprice. Eres tan humana como yo, no importa donde nacieras".

"Pero... la ley. Los clones son sólo una propiedad. No pueden casarse, no pueden tener hijos..."

Daniel sonrió. "Cada cosa a su tiempo, mi amor. Las cosas funcionan por sí solas, ya verás".

Caprice gana 2 de cordura.

+7 PV

"Siéntate. Tengo algunas noticias"

El Presidente Hiro se limpió las gafas. "Tengo algunas noticias para ti, Caprice. Un joven que conocías, un tal Daniel White. Creo que fue encontrado muerto ayer".

Caprice sintió que su pecho se enfriaba, y ella miró a los gélidos ojos azules del Presidente.

Es cierto, tuve que matarlo, niña, pero nunca demostrarás nada. ... Esperemos que esta manifestación... te motive en el futuro'.

Impotente, ella lo miró. Al menos por ahora, él tenía todas las cartas. Pero ella tendría su venganza.

Daniel es eliminado. Caprice pierde 1 de cordura.

-1 PV

"Tomémonos las cosas con calma"

"Bueno, yo no sé nada acerca de este negocio de los clones, pero me gustaría saber más sobre ti, Caprice. Confío en mi corazón mucho más que en la palabra de hombres trajeados, y me dice que eres alguien especial".

Tragando saliva, y con la boca seca de repente, Caprice trató de no sonrojarse. "Eso me gusta, Daniel".

Caprice gana 1 de cordura.

+3PV

"Lo siento, Caprice. No puedo amarte..."

Daniel se estremeció por su tacto, incapaz de mirarla a la cara. "Lo siento, Caprice. No puedo verte más. Yo... ¿no lo entiendes? ¡No eres humana! ¡No eres real! No podemos casarnos, no podemos tener hijos... ¿Qué clase de futuro podemos tener juntos? Simplemente no funcionaría".

Olvidándose de la mano temblorosa que tenía colocada en su hombro, se marchó, dejándola en el parque donde la había conocido, con las lágrimas corriendo por sus mejillas.

Daniel es eliminado. Caprice pierde 2 de cordura.

-5PV

Cordura de Caprice

Esta carta comienza la partida en juego. Usa un marcador de héroe de Caprice para llevar la cuenta de su cordura. Coloca su marcador de héroe sobre el +0 al principio. La cordura de Caprice nunca puede superar el +2 ni ser inferior al -2. La cordura de Caprice al comienzo del turno determina cuánto tiempo recibirá este turno.

Cordura de Caprice

Esta carta comienza la partida en juego. Usa un marcador de héroe de Caprice para llevar la cuenta de su cordura. Coloca su marcador de héroe sobre el +0 al principio. La cordura de Caprice nunca puede superar el +2 ni ser inferior al -2. La cordura de Caprice al comienzo del turno determina cuánto tiempo recibirá este turno.