

5 **"Tengo que caminar por las calles un poco"**
El Caso Krausey

Louis se encogió de hombros en su chaqueta y le dijo a Kid, "Voy a ir a caminar por las calles un poco. Ayuda a limpiar mi cabeza cuando se queda bloqueada en un caso".
Kid frunció el ceño. "¿No es un poco peligroso ir por las calles por la noche?"
Blaine sonrió "Claro, pero dejo mi pistola en la estación para dar a los delincuentes una oportunidad deportiva".

Juégala durante tu turno. Gasta un favor de calle para mirar una de las cartas de presentimiento sin repartir. Si lo deseas, toma esa carta de presentimiento y descarta la tuya de ese mismo tipo.

3 **"Necesito una coartada para un amigo, Mr. Clay"**
El Caso Krausey

"Todo lo que tienes que hacer es decir que mi amigo estaba contigo la noche del 24, y todo será cuadrado, ¿de acuerdo?"
Mr. Clay se secó la frente con un pañuelo. "¿No es ilegal, Louis?"
Blaine se echó a reír y le dio una palmada en el hombro. "Sólo si te pillan, amigo mío".

Juégala durante tu turno. Gasta un favor de sociedad para colocar una coartada en un sospechoso de tu elección.

5 **"Creo que estoy en algo"**
El Caso Krausey

"Louis, ¿qué estamos haciendo aquí? Nos vamos a meter en problemas otra vez".
"Te preocupas demasiado, Kid. Si sigues así, vas a tener un ataque al corazón. Además, tengo un buen presentimiento acerca de esta pista".
"¡Eso es lo que dijiste la última vez, y mira lo que pasó!"
"Oye, ese edificio iba a ser demolido de todas formas".

Juégala durante tu turno. Gasta dos favores cualesquiera para robar las cinco primeras cartas de tu mazo de luz, elegir una de ellas y añadirla a tu mano. Después, baraja las cuatro cartas restantes de nuevo en el mazo.

2 **"Todavía tengo algunos contactos que puedo intentar"**
El Caso Krausey

El hombre de traje gris miró hacia arriba por detrás de su escritorio, luego sonrió y se puso de pie, estrechando la mano de Blaine.
"Louis, ¡perro viejo! ¿Cómo estás? No te he visto en mucho tiempo".
"No estoy mal, Warren. Me temo que estoy aquí por negocios, sin embargo. Necesito un favor".
Warren sirvió dos copas de whisky y ofreció una a Louis. "No hay problema. Siéntate y dime lo que necesitas".

Juégala durante tu turno. Gana un favor político y un favor de sociedad.

2 **"Tengo amigos por toda esta ciudad"**
El Caso Krausey

"¿Cómo conoces a todas esas personas, Louis? Parece que todo el mundo te debe un favor".
"Bueno Kid, cuando has sido policía durante veinte años, la comunidad está muy feliz de mostrar su agradecimiento".

Juégala durante tu turno. Gana un favor de calle y un favor de corporación.

2 **"Necesito esa prueba para perderme un rato"**
El Caso Krausey

"Está bien, Blaine, pero mantente en silencio. Te debo una desde el caso Muldoon, pero esto podría costarme mi trabajo".
"No te preocupes, Joe, ni una palabra".

Juégala durante tu turno. Gasta un favor político para descartar hasta dos piezas de evidencia de cualquier tipo de un sospechoso sin mirarlas.

3 **"Hey Joe, te necesito para atravesar esto"**
El Caso Krausey

"Caray, estás realmente exaltado con el viejo caso, Louis".
"Es importante para mí, Joe. Era mi primer caso, y nunca lo resolví. Era una niña - ella no podría tener más de cinco o seis años - y se murió en mis brazos".
"Eso es duro, Louis. Veré qué puedo hacer".

Juégala durante tu turno. Gasta un favor de corporación para jugar una de tus órdenes.

4 **"El dinero hace que el mundo gire"**
En el soborno

Louis frunció el ceño. "Kid, las personas miran por sí mismas en primer lugar. No se dónde has aprendido toda esta basura moralista que tienes, pero sólo va a conseguir que te maten. Un poco de dinero ha cambiado de manos en algún sitio, y puedes estar seguro de que un testigo "recordará" haber visto a nuestro sospechoso en otro lugar en el momento de la muerte".

Juega esta carta durante tu turno para colocar una coartada en un sospechoso de tu elección. El jugador de tu derecha entonces roba una de tus cartas de oscuridad y tú ganas una culpa.

3 **"Tiempo de pagar las consecuencias, Tanaka"**
En el soborno

Tanaka hizo una mueca en la oscuridad. "¡Pobre Louis. ¿Todavía estás molesto por perder a tu novio?"
Blaine dejó que la barra de acero se deslizara por la manga hasta su mano enguantada. Tristemente, se avanzó hacia el asesino.
"Tú podrías decir eso".
Tanaka abrió los ojos como platos.

Pelea: Juégala al principio de tu turno si Tanaka está vivo.

Luz
Ganas un trauma.
Tanaka es eliminado

Oscuridad
Ganas una culpa.
Tanaka es eliminado

3 **"Hacer que el marco ajuste, sea como sea"**
En el soborno

Kid frunció el ceño. "¿Estás manipulando las pruebas, Louis?" Blaine se rió. "Estos novatos tienen las mejores ideas en la Academia. Ya sabemos quién lo hizo, Kid. Estamos asegurándonos de que el jurado lo hace bien".

Juégala durante tu turno para mover una pieza de evidencia de un sospechoso a cualquier otro sospechoso de tu elección sin cambiar el tipo y sin mirarla. El jugador de tu izquierda entonces roba una de tus cartas de oscuridad.

3 **"¿Eso es todo lo que tienes?"**
En el soborno

"¿Es eso? ¿Es eso todo lo que tienes, maullador vomitivo? Ni siquiera has arrugado mi uniforme todavía. ¡Vamos, por lo menos haz que se vea como si tuviésemos una pelea!"

Juégala durante tu turno y coloca esta carta boca arriba frente a ti, ganando una lealtad, un deber, y descartando dos traumas que tengas. Mientras esta carta esté frente a ti, eres el único jugador al que se le pueden jugar cartas de oscuridad. Cuando una carta de oscuridad se juegue contra ti, descarta esta carta.

2 **"Esto no será barato, Señor Blaine"**
En el soborno

"Li arqueó una ceja. ¿"Otro favor tan pronto, Señor Blaine?" "Lamentablemente, sí. ¿Puede hacerlo?" Mr. Li pensó por un momento. "Claro que sí. No será barato sin embargo". Louis se encogió de hombros. "Nada lo es".

Juega esta carta durante tu turno mientras Mr. Li esté vivo. Gana un favor de Mr. Li y un favor normal de tu elección.

6 **"No te preocupes, conozco al Juez"**
En el soborno

"Claro, esto se ve mal, pero no se preocupes. Conozco al juez del caso. ¡Vamos a la escuela secundaria. Estoy seguro de que puedo hablar con él un poco y hacerle ver las cosas a mi manera".

Juega esta carta durante tu turno. Elige a un sospechoso. Mira todas las evidencias en ese sospechoso en secreto, después elige y descarta hasta tres piezas de evidencia de ese sospechoso. A continuación, los demás jugadores roban una de tus cartas de oscuridad y tú ganas un miedo y una culpa.

1 **"Estoy persiguiendo a una de mis señales"**
En el soborno

Louis hizo una mueca. "No me gusta pedir favores, pero parece que no tengo elección, Mr. Li". El señor mayor le sonrió con serenidad, entrelazando sus dedos frente a su cara. "No se moleste, Señor Blaine. Siempre es un placer para mí ayudar a un amigo que lo necesita".

Juégala durante tu turno mientras Mr. Li esté vivo. Ganas un favor de Mr. Li.

0 **"Ella me saca de mis momentos oscuros"**
Sara

Los pensamientos de Louis se volvieron a un campamento en Rookies donde él y Sara habían ido. Una sonrisa apareció en sus labios al recordar el "oso" que había les aterrizado la mayor parte de la noche. Cuando por fin lo enfocó con una linterna, la bestia había resultado ser un gran perro negro del dueño del campamento. Dejando el resto de su café en el mostrador, se puso de pie, listo para volver en el trabajo. De repente, las cosas no parecían tan malas.

Juégala al principio de tu turno. Gasta un favor de Sara para cambiarte completamente a la luz. No pueden jugarse cartas de oscuridad sobre ti hasta el principio de tu próximo turno.

0 **"Por ella sigo haciendo este trabajo de mala muerte"**
Sara

El golpe se estrelló en la cara de Louis como un martillo, reventándole los labios y tirándolo al suelo. El mundo giraba a su alrededor, y se esforzaba por aferrarse a la conciencia. Pensó en Sara entonces y apretó la mandíbula. "Yo no voy a salir de ésta así, Sara cuenta conmigo". Con un rugido, se puso en pie y cargó de nuevo a la lucha.

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala cuando estés en una **Pelea**. Si eliges la táctica de luz, cámbiate completamente hacia la luz. Si eliges la táctica de oscuridad, cámbiate completamente a la oscuridad. De cualquier modo, no puedes ganar traumas durante esta **Pelea**.

0 **"Tengo que ayudar a Sara con algo"**
Sara

"¿Seguro que estás de acuerdo con ayudarme en este proyecto, Louis? Sé que no te importan realmente mis clases de literatura". "No te preocupes", dijo, "si es importante para ti, es importante para mí".

Juégala durante tu turno. Gasta dos favores normales para ganar un favor de Sara.

0 **"Tengo una cita con Sara esta noche"**
Sara

"Vamos, te gustará este lugar". "Está bien, pero será mejor que no sea uno de esos sórdidos antros donde siempre me llevas". "... No, en absoluto. Este lugar es elegante. Te recogeré a las siete, ¿ok?" "Vale, hasta luego. Adiós, Louis". Blaine colgó el teléfono con una mueca. "Excelente. Mejor que todo-lo-que-puedas-comer de patatas fritas con queso y chile en Jack's Diner"

Juégala durante tu turno mientras Sara esté viva. Coge un favor de Sara sin usar y colócalo en cualquier localización lujosa. Puedes gastar 2 Tiempos en esa localización para ganar dicho favor. Deja esta carta en juego para mostrarlo.

0 **"Ella es mi fuerza cuando la necesito"**
Sara

Louis se sentó en el coche patrulla por un momento, con la cabeza entre las manos. Kid asomó la nariz por la espalda y le preguntó: "¿Viene, sargento?"

Blaine asintió sin levantar la vista. "Sí, ve adelante, Kid. Sólo necesito un momento para mí mismo".

Una vez que Kid se había ido, Louis dibujó a Sara en su mente, deteniéndose en cada detalle de su rostro, como había hecho tantas veces antes. Por último, tomó aire y salió del coche. "Está bien, vamos a hacer esto".

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala cuando una carta de oscuridad es jugada sobre ti. Gasta un favor de Sara para cancelar el efecto de esa carta.

0 **"Vimos el Midway cuando abrió por primera vez"**
Sara

"Recuerdo cuando empezamos a salir. ¿Te acuerdas, Louis? Me llevaste a que viera el Midway después de su apertura".

"Oh, sí, me acuerdo de eso. ¿No te conseguí un oso de peluche?"

"Mmm hmm..." Sara asintió con la cabeza, con los ojos distantes en la memoria.

Louis sonrió levemente, mirando su cara. "¿Quieres ir otra vez esta noche?"

De repente sus ojos se iluminaron, y ella le sonrió. "¿En serio?"

Juega esta carta durante tu turno mientras Sara esté viva. Coge un favor sin usar de Sara y colócalo en Midway (F4). Puedes gastar 2 Tiempos allí para ganar ese favor y una lealtad. Deja esta carta en juego para recordarlo.

0 **"Voy a llevar a Sara a bailar esta noche"**
Sara

"Oh, vamos, Sara, tú sabes que yo no puedo bailar, no valgo un comino".

"Lo sé, Louis, pero esa es mi condición para la cita. Si deseas continuar viéndome, vas a tener que poner algún esfuerzo, ¿entiendes?"

Blaine asintió con la cabeza "Lo entiendo. Supongo que me merezco esto".

Juega esta carta durante tu turno mientras Sara esté viva. Coge un favor sin usar de Sara y colócalo en cualquier localización de vida nocturna. Puedes gastar 2 Tiempos allí para ganar ese favor. Deja esta carta en juego para recordarlo.

3 **"¡Te quiero en mi oficina ahora, Blaine!"**
El Caso Krausey

LOUIS

"¡En el nombre de todas las cosas grandes y pequeñas, que te crees que estás haciendo, Blaine! ¡Las personas en ese barrio son algunos de nuestros inversores financieros más importantes!"

"Se me puede alquilar, pero no son mis dueños, Comisario".

Juégala durante el turno de Louis cuando entre en una localización lujosa. Inmediatamente mueve a Louis al NAPD (I3).

2 **"Has estado aprendiendo de nosotros demasiado bien, Blaine"**
El Caso Krausey

LOUIS

El punk se burló de Louis. "Si usted tiene algún sentido, dará marcha atrás. No sabemos nada acerca de algunos asesinatos antiguos, y no le diría a un puerco como si nada si lo hicimos".

Blaine sonrió desagradablemente. "¿De veras? ¿No? Creo que voy a ser el juez de eso".

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida.

Luz
Louis gana un trauma.

Oscuridad
Louis pierde todos sus favores de calle y 2 Tiempos.

4 **"Estás en la parte equivocada de la ciudad, Pol!"**
El Caso Krausey

LOUIS

Blaine sonrió ampliamente a los adolescentes que lo rodeaban. "¿Eso es un hecho, muchachos?".

Dos de ellos sacaron cuchillos, mientras que otros cuatro lo apuntaban con pistolas. Su líder sonrió. "Así es".

Louis tuvo que admitir que era un argumento muy convincente.

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida.

Luz
Louis descarta todas sus cartas de luz y gana un trauma.

Oscuridad
Louis pierde 3 Tiempos y gana un trauma.

6 **"No, estoy preocupado porque Jim no vuelve"**
El Caso Krausey

LOUIS

"¿Adónde va, sargento?"

"Voy a ver a un viejo amigo".

"¿No será al capitán que está loco?"

"No, esta es una tradición. La hija de mi amigo fue asesinada este día hace veinte años. Jim y yo íbamos a hacerle compañía en el aniversario desde entonces, para impedir hacer nada estúpido".

Juégala al principio del turno de Louis. Louis gana un deber. Coloca un marcador de héroe de Louis en Gila Highlands (A1). Louis puede recuperarlo gastando 1 Tiempo allí. Louis no puede seguir ventajas hasta que no recupere su marcador de héroe. Deja esta carta en juego para recordarlo.

4 **"El NAPD no es tu escuadrón de matones personales"**
El Caso Krausey

LOUIS

"¡En caso de que se le ha olvidado, todavía tiene una investigación real de asesinato en la que trabajar! ¡Esta cruzada suya se le está yendo de las manos! ¡El caso Krausey es de hace veinte años! ¡Déjalo, Blaine!"

"Usted debe saber mejor que nadie por qué no puedo hacer eso, Comisario".

Juégala al principio del turno de Louis. Elige una de las órdenes de Louis en juego y devuélvela a su reserva de órdenes sin usar. Louis roba entonces una de tus cartas de oscuridad.

2 **"Mantenga sus prioridades en orden, Blaine"**
El Caso Krausey

LOUIS

El Comisario miró a Louis por encima de la mesa, y luego se quitó las gafas y se frotó las sienes. "Mira, Blaine, puedes volver a tus aficiones después de que se resuelva el caso. Ahora, yo no quiero conocer nada que te distraiga de él".

Juégala cuando Louis sacrifique una pieza de evidencia. Louis pierde un bagaje bueno.

1 "He tenido ese sueño otra vez"
El Caso Krausey

LOUIS Louis miró la foto y a Jim en uniforme, recién salido de la Academia. "Tuve el sueño de nuevo ayer por la noche, Jim. Estaba conduciendo al hospital y se quedó en mi regazo, delirante y sangrado. Pensó que yo era su papá, ¿recuerdas?"
Blaine se restregó los ojos y se miró en el espejo. "Ella era tan pequeña... que apenas pesaba nada".

Juégala al principio del turno de Louis. Louis debe perder 3 Tiempos o ganar un trauma.

2 "Ten más cuidado, Blaine"
En el soborno

LOUIS "¡Maldita sea, Blaine! ¡Necesitas hacer un mejor trabajo de preparación que este! ¡Este último problema nos cogió totalmente desprevenidos debido a tu incompetencia!"

Juégala cuando Louis coloque una ventaja. Tú colocas esa ventaja en su lugar, como si tu detective estuviese colocando la ventaja. Louis entonces roba una de tus cartas de oscuridad.

5 "Voy a tomarme mi tiempo y disfrutar de esto"
En el soborno

LOUIS Louis gruñó al ver al otro hombre. "¡Tanaka! He estado buscándote".
"Eso he oído". Ocho los hombres salieron de las sombras, y Tanaka crujió los nudillos.
"Cogedle. Quiero aprovechar mi tiempo y disfrutar de esto".

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida mientras Tanaka esté vivo.

Luz
Louis inmediatamente finaliza su turno y gana una culpa.

Oscuridad
Tanaka es eliminado. Louis pierde 2 Tiempos y gana dos traumas.

3 "Eres una bala perdida, Blaine"
En el soborno

LOUIS "¡Estás fuera de control, Louis! ¡Esa es la segunda evidencia importante en este caso que no podemos utilizar porque no has seguido el procedimiento de la policía!"
"Me aseguraré de mantenerla en mente la próxima vez que alguien comienza a dispararme, Comisario".

Juégala cuando Louis siga una ventaja. Esa ventaja no produce evidencia, pero se mueve de todas formas. Louis entonces roba una de tus cartas de oscuridad.

1 "Tanaka dice hola"
En el soborno

LOUIS Louis miró por encima de los tres hombres y resopló. "Parece que Tanaka contrató a unos matones".
El líder parecía ofendido. "Por favor, Señor Blaine. No hay necesidad de insultos aquí".
Blaine gruñó. "Bien. ¿Vamos a hacer esto o qué?"

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida mientras Tanaka esté vivo.

Luz
Todos los jugadores excepto Louis roban una carta de oscuridad de Louis.

Oscuridad
Louis inmediatamente finaliza su turno y roba dos de tus cartas de oscuridad.

3 "Eso es, Kid. ¡La Escuela en acción!"
En el soborno

LOUIS "¡Mira, Kid. Sé que no te gusta mi forma de hacer las cosas, pero a veces esa es la única manera de hacer este trabajo!"
"¡Eso es una gilipollez, Sargento! ¡Sólo porque usted sea una ruina, no asuma que yo también!"
De repente, el puño de Blaine salió disparado y alcanzó a Kid en el mentón.

Pelea: Juégala cuando Louis entre en el NAPD (I3).

Luz
Louis descarta todas sus cartas de luz y gana dos traumas.

Oscuridad
Louis pierde todos sus favores menos los favores de Mr. Li.

2 "Tengo un recado para usted, Señor Blaine"
En el soborno

LOUIS "Le necesito para realizar una tarea fácil para mí, Señor Blaine. Nada serio, sólo un favor a un amigo".
"Destroza la persecución, Li".

Juégala al principio del turno de Louis mientras Mr. Li esté vivo. Louis debe descartar un favor de Mr. Li o perder 2 Tiempos.

2 "Mira, no soy una clase de gran imagen de un tío"
En el soborno

LOUIS "Honestamente, no me importa por qué esos cabrones hacen lo que hacen. Si fuera por mí, acabaría por llevarlos a todos a un campo y empezaría a dispararles hasta que salieran las balas o los maleantes".

Juégala cuando Louis descubra una pieza de conspiración. Cancela esa acción. Louis entonces roba dos de tus cartas de oscuridad y gana una lealtad.

3 "¿Qué estás haciendo siguiendo a mi mujer?"
Sara

LOUIS "Habla, o voy a comenzar a hacerte pedazos para mantenerlos como recuerdo".
El punk se burló. "¡Vete a la mierda!"
Hubo un golpe y un grito.
Blaine le esbozó una sonrisa, y el punk se estremeció. "Hijo, he encontrado cosas que dan más miedo en mis cereales para el desayuno".

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida mientras Sara esté viva.

Luz
Louis gana un trauma.

Oscuridad
Todos los jugadores excepto Louis ganan una de sus cartas de oscuridad. Louis gana un miedo.

2 "Se suponía que llamarías la pasada noche, Louis"
Sara

LOUIS "Lo siento, cariño. Te diré lo que vamos a hacer, te llevaré a ver el jardín japonés que has estado esperando para ir a visitarlo."
"Supongo, pero estás en la cuerda floja, caballero".

Juégala al principio del turno de Louis mientras Sara esté viva. Louis pierde un favor de Sara. Coloca ese favor en Adams Garden (A3). Louis debe gastar 2 Tiempos allí para coger ese favor. Deja esta carta en juego para recordarlo.

3 "Sara siempre fue la más inteligente"
Sara

LOUIS "Ojalá Sara estuviera aquí. Ella siempre fue la más inteligente. Este tipo de cosas sólo hace que me duela la cabeza".

Juégala cuando Louis descubra una pieza de la conspiración. Cancela esa acción. Louis entonces roba una de tus cartas de oscuridad.

6 "Feliz Aniversario, Sara"
Sara

LOUIS "Rápido, Kid, ¿qué es hoy?"
"Martes".
"No, ¿qué fecha es?"
"El 17. ¿Por qué? ¿Qué pasa?"
"Oh, Dios, Sara seguro que me va a matar".

Juégala al principio del turno de Louis mientras Sara esté viva. Louis debe finalizar inmediatamente su turno o perder todos sus favores de Sara, gana un trauma y un bagaje malo.

4 "He oído lo de Sara. Tómate el día libre"
Sara

LOUIS "Estoy bien. Prefiero tener un trabajo para mantener mi mente ocupada", respondió Louis.
El capitán lo miró. "Y yo prefiero no tener ninguno de mis policías de ronda, mientras están distraídos con sus problemas personales. Tómate el día libre. No es una recomendación, Louis".
Blaine hizo una mueca. "Sí, Señor".

Juégala al principio del turno de Louis. Louis no puede seguir ventajas este turno. Louis roba una de tus cartas de oscuridad.

2 "Vamos, preciosa. Dame un beso"
Sara

LOUIS El asaltante apuntó con su cuchillo a los dos mientras su compañero vigilaba. "Dame tu dinero. Si lo haces bien, tal vez no le hagamos algo desagradable a la señora".
Louis entregó su chaqueta a Sara.
"Toma esto, cariño".
"Louis, por favor, no hagas esto".
"Oh, no les haré mucho daño".

Pelea: Juégala cuando Louis entre en una localización sórdida mientras Sara esté viva.

Luz
Cada jugador excepto Louis roba una de sus cartas de oscuridad.

Oscuridad
Louis pierde un favor de Sara

2 "Da media vuelta, si no..."
Sara

LOUIS Louis abrió el sobre. Dentro había varias fotografías de Sara en su rutina diaria, aparentemente sin darse cuenta del fotógrafo. También se incluía una carta hecha de recortes de revistas que decía, "Da media vuelta, Blaine, si no...".

Juégala al principio del turno de Louis mientras Sara esté viva. Louis gana un miedo y un trauma. Louis entonces roba una de tus cartas de oscuridad.

El Caso Krausey

Louis hundió su mirada fija en el antiguo y maltratado archivo del caso, sintiendo el paso de los años. "Veinte años, y no lo he resuelto. Tal vez nunca".
Se pasó una mano por el pelo. "Dios, soy un fracaso. El único caso que juré que debía resolver... ¿Qué voy a decirle a su madre este año?"
Apretó su puño. "No. No importa lo grande que sea mi ruina, lo resolveré".

Deber
Louis gana un bagaje bueno cada vez que siga una ventaja y sacrifique la evidencia.
Continúa en "Finalmente tuve suerte"

Culpa
Louis gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica 2 Tiempos. Continúa en "El rasgo se enfrió"

"Finalmente tuve suerte"

Louis miró el trozo de papel en sus manos. "Después de todos estos años, esta podría ser la clave que necesito para descifrar el asesinato de Krausey de una vez por todas".
Poco a poco, una sonrisa feroz comenzó a dibujarse en su rostro. "Voy a cogerte al fin, basura".

Deber
Louis gana un bagaje bueno cada vez que coloca una pieza de evidencia en un sospechoso.
Termina con "Te tengo al fin"

Culpa
Louis gana un bagaje malo por cada Tiempo o favor que él pierda.
Termina con "Lo encontré demasiado tarde"

"El rasgo se enfrió"

Louis miró a la lápida. "Eso es todo. No estoy seguro de qué otra cosa hacer. El caso es un total callejón sin salida y el Capitán me está gritando que deje de perder el tiempo. Todo lo que puedo hacer ahora es llamar a algunos contactos y esperar lo mejor".

Louis no puede ganar favores políticos en City Hall (A2).

Deber
Louis gana dos bagajes buenos cada vez que sacrifique un favor político y un favor de sociedad.
Termina con "Los dos asesinatos están unidos"

Culpa
Louis gana dos bagajes malos cada vez que una coartada se coloque en un sospechoso.
Termina con "Me encargué de ello"

"Te tengo al fin"

El abogado miró a Louis con exasperación mientras observaban el hombre de edad avanzada que era trasladado encadenado. "No le entiendo, Blaine. ¿Por qué enviar a un hombre anciano y enfermo a la cárcel?"

Louis lo miró con ecuanimidad. "Debido a su cliente arrojó una niña por la ventana de un tercer piso, por eso. Dos semanas o veinte años más tarde, no me importa. Le atrapé al fin, y ahora se va a morir en una celda, como el animal que es".

El abogado se estremeció. "Recuérdeme que no lo trate como un loco".

Todas las tramas de Louis entran en juego con un bagaje bueno en ellas.

+7 PV

"Lo encontré demasiado tarde"

Louis se apoyó en la barandilla del tejado del edificio de la NAPD y dió otro trago de la botella.

"Lo he resuelto, Jim. Después de veinte años, por fin lo conseguí, pero no importa. La escoria asesina murió la semana pasada, y fue muy bien apreciado por mí para obtener cualquier cargo ahora. Nadie quiere arruinar el buen nombre de un hombre que donó dinero a hospitales e iglesias, sin olvidar que asesinó a una niña hace algún tiempo".

De repente, su rostro se contrajo y Louis tiró la botella tan fuerte como pudo, viéndola caer a lo lejos en la tierra. "Tal vez tenga suerte y éxito su abogado".

-1 PV

"Los dos asesinatos están conectados"

Louis se despertó de repente, una medio del recuerdo de un sueño de piezas unidas. Parpadeó por un momento, luego saltó de la cama de un brinco, todavía enredado en las sábanas. "¿Por qué no he podido verlo antes? ¡Los dos asesinatos están unidos, si yo resuelvo uno, resolveré los dos!"

Más entusiasmado que lo que había sido en años, se levantó y corrió, deseando empezar. Después de un minuto, una mujer gritó, y corrió hacia el interior para encontrar sus pantalones.

Si tu presentimiento de culpable es correcto, consigues 5 PV adicionales.

+1 PV

"Me encargué de ello"

La viuda de Krausey miró a Louis por un momento. "No estoy segura de entenderle. ¿Qué quiere decir con que 'usted se encargó de ello'?"

Louis se inquietó cuando recordó, sólo por un momento, al hombre de avanzada edad que la ley nunca metió en la cárcel y en un callejón oscuro. "Ya está hecho. No hará daño a nadie. Usted puede estar tranquila".

Las cejas de la viuda se juntaron, entonces ella le dio una mirada triste y compasiva que Blaine no pudo compartir con su mirada. "¡Oh, Louis, ¿qué has hecho?"

Todas las tramas de Louis entran en juego con un bagaje malo en ellas.

-5 PV

En el Soborno

Sentado en el muelle bajo el cielo de la noche, Louis miró el dinero en sus manos. Casi podía sentir la sangre en él, y el dolor de escuchar la risa de su compañero por última vez apretó el pecho como un tornio. Tomando una respiración profunda, dejó ir el dinero, y se volaron en las aguas negras aguas del Pacífico.

"Lo siento, Jim. Hace mucho tiempo que puse fin a esto".

Lealtad y Deber

Louis gana un bagaje bueno cada vez que juegue una carta de luz.

Continúa en

"Necesitamos hablar, Li"

Miedo y Culpa

Louis gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica 2 Tiempos. Continúa en "¡Esto es por Jim!"

"Necesitamos hablar, Li"

"Jim no hubiera querido cualquier sangre derramada en su cuenta. Pero tal vez pueda hablar de esto con Li. Él es un hombre razonable, después de todo".

Cualquier jugador que juegue una carta de **Pelea** sobre Louis debe sacrificar una carta de luz además de pagar su coste normal.

Lealtad y Deber

Louis gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique un favor cualquiera. Termina con

"Nunca más, Li"

Miedo y Culpa

Louis gana un bagaje malo cada vez que robe una carta de oscuridad o que se juegue una carta de **En el soborno**.

Termina con

"Soy tu dueño, Blaine"

"¡Esto es por Jim!"

"Jim, sé que siempre te ha gustado llevar el sombrero blanco, pero simplemente no es cómo operar. La única manera que puedo ver para arreglar este lío y hacerlo por ti es comenzar a romper cosas una a una hasta que haya nada que romper".

Louis no puede elegir tácticas de luz durante las **Pelea**s.

Lealtad y Deber

Louis gana un bagaje bueno cada vez que juegue una carta de luz de **Pelea** o una carta de oscuridad.

Termina con

"No había otra manera"

Miedo y Culpa

Louis gana un bagaje malo por cada trauma que gane y por cada Tiempo que pierda.

Termina con

"Has cometido un error, Blaine"

"Nunca más, Li"

"... sea como sea, Li. Necesito dejarlo".

El jefe del crimen miró a los ojos de Louis por un momento, con un peso en su resolución.

"Contrariamente a lo que algunos pueden creer, yo no soy un hombre malo, Señor Blaine. Hemos tenido una larga y fructífera colaboración, y se ha ocupado de mis asuntos honestamente. Si usted necesita un corte limpio, entonces lo tiene".

"Gracias, y adiós, Li". Girándose, Louis salió por la puerta a la luz del día, sin mirar atrás.

Mr. Li le vio ir, sin decir una palabra hasta que la puerta se cerró detrás de él. "Adiós... amigo mío".

+7 PV

"Soy tu dueño, Blaine"

Louis se agitó nerviosamente en la silla. Mr. Li le miró gravemente, sospechando el propósito de su visita. "¿Qué es lo que necesitas, Louis?", preguntó finalmente.

"Yo... necesito dejar esto, Li. No puedo hacerlo más".

El anciano miró a los ojos de Blaine, como si sopesara su alma, entonces suspiró y sacudió la cabeza. "Lo siento, Louis, pero estás demasiado dentro de mi organización. Sabes también que muchos de sus secretos. Entiendo que te duele el corazón por tu amigo, y lamento lo que pasó, pero esto es un negocio".

-1 PV

"No había otra manera"

Louis apuntó su cañón al hombre en el suelo y sintió una punzada de pesar.

"Siento haber llegado a esto, Li, pero se lo debía a Jim, y esta era la única forma que conocía a pagar esa deuda".

Mr. Li asintió débilmente, agarrando su herida. "Por supuesto, Blaine. La sangre siempre llama a más sangre. Es la disculpa de las cosas, después de todo".

Un momento después, se oyó otro disparo.

Mr. Li es eliminado.

+4 PV

"Has cometido un error, Blaine"

Louis abrió de una patada la puerta y entró a la habitación, apuntando con su escopeta en un suave movimiento. Sin embargo, la habitación estaba vacía, salvo por un monitor de video. Corría un bucle en el monitor de una grabación de muchas de las cosas ilegales que había hecho por Mr. Li a lo largo de los años.

"Hola, Blaine", dijo una voz tranquila por los altavoces. "Como puedes ver, me he preparado para este día. A menos que quieras que yo destruya, harás lo que yo diga, cuando yo lo diga. No puede haber más actitudes rebeldes como la tuya. Lamento la necesidad, pero has forzado mi mano".

Tristemente, Louis asintió con la cabeza, sabiendo que había pocas opciones.

-5 PV

Sara

Louis se sentó en la oscuridad, degustando una cerveza y esperando que el teléfono sonara. Sabía que Sara había sido alterada después del funeral de Jim, pero no esperaba nada que no fueran columnas ardiendo de lo que habían tenido. Ahora ella estaba viviendo con su hermana.

No cabe duda de donde se encontraba en su relación. Ella era la única mujer que había amado. Ella se mantenía en la oscuridad y con caras acusadoras más allá de la noche. Sólo esperaba que ella lo supiera.

Lealtad

Louis gana un bagaje bueno cada vez que sacrifica 2 Tiempos o tres cartas de luz. Continúa en **"Esta es tu última oportunidad"**

Miedo

Louis gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica dos de sus cartas de oscuridad y 1 Tiempo. Continúa en **"Tengo mi propio lugar"**

"Esta es tu última oportunidad"

"Está bien, Louis. No puedo hacerlo otra vez. No me lo preguntes".

Louis la abrazó con fuerza. "Muy bien, Sara. Nunca más. Te lo prometo".

Una vez por turno, Louis puede sacrificar 2 Tiempos mientras esté en Gila Highlands (A1) para ganar un favor de Sara.

Lealtad

Louis gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique un favor de Sara. Termina con **"Louis, ¿sabes lo que dijo el médico?!"**

Miedo

Louis gana un bagaje malo cada vez que una carta de sus cartas de **En el soborno** sea jugada. Termina con **"¿Señor Blaine? Tengo algunos papeles para usted"**

"Tengo mi propio lugar"

"He salido de casa de mi hermana. Firmé un contrato de arrendamiento ayer".

Blaine habló en voz baja. "Por lo tanto, ¿es que es para nosotros, entonces?"

Sara se mordió el labio. "No sé, Louis. Tú me dirás".

Louis coloca cualquier ventaja que él siga en lugar del jugador de su derecha.

Lealtad

Louis gana un bagaje bueno cada vez que un sospechoso se mueva fuera del distrito azul. Termina con **"Me alegro de que hayas vuelto"**

Miedo

Louis gana un bagaje malo por cada sospechoso que permanezca en el distrito azul al final de su turno. Termina con **"Ella no puede estar muerta"**

"Louis, ¿sabes lo que dijo el doctor?!"

"Pero ellos dijeron que no podíamos tener hijos, Sara. ¿Cómo puedes estar embarazada?"

"Los médicos no saben. Dice que no es posible".

Se mordió el labio por un momento, luego ella descansó suavemente sus manos sobre su brazo y lo miró a la cara. "Es tuyo, Louis. No puedo ser de nadie más. Lo juro".

Buscó sus ojos en busca de la verdad. Entonces, de pronto sonriente, la cogió en un abrazo con fuerza y la hizo girar, los dos riendo juntos por primera vez en años.

+7 PV

"¿Señor Blaine? Tengo algunos papeles para usted"

Blaine se quedó mirando los arrugados papeles del divorcio que sostenía. "Veinte años de matrimonio, y voy y lo destrozó todo. Últimamente, parece que todo lo que toco se derrumba".

Armándose de valor, Louis cogió un bolígrafo para firmar los papeles, pero rompió el plástico barato en su puño tenso, salpicando de tinta todas sus manos. Por un momento, sólo se miró las manos manchadas, sintiendo la rabia impotente hervir en el interior de su pecho, y finalmente acabó agotado y lloró por primera vez desde que sus padres habían muerto años antes. Esa vez, sin embargo, Sara estaba allí para apoyarlo.

-1 PV

"Me alegro de que hayas vuelto"

Louis la abrazó mientras yacía en la cama, envuelto en la calidez de su cuerpo y el constante ruido de los latidos de su corazón.

"Cuando pensé que te habías ido, era como si me perdiera en la oscuridad. No sabía qué hacer. No sabía qué camino tomar".

Sara apretó su brazo. "Está bien, Louis. Estoy de vuelta".

Él sonrió y la besó suavemente. "Lo sé. Puedo sentir el sol en mi cara otra vez".

+3 PV

"Ella no puede estar muerta"

Louis se sentó, mirando el teléfono, mientras que su mundo se desplomaba a su alrededor. Aturdido, empezó a cargar su arma. Él la miraba pensativo cuando el teléfono sonó de nuevo.

"Te lo advertí, Blaine". La voz estaba encubierta, y probablemente imposible de rastrear. "Debiste dar marcha atrás".

Con los ojos entrecerrados, Louis dijo tres palabras en el teléfono. "Empieza a correr". Luego tomó su arma y rompió el receptor en pedazos.

Sara es eliminada. Esta trama sólo cuesta -2 PVs si el presentimiento de culpable de Louis es correcto.

-9 PV

Louis está de Mal Humor

"Señor, estoy tratando de encontrar mi camino a través de la oscuridad, así que lo menos lo que podrías hacer es dejar de apagar las luces delante de mí".

Esta carta comienza la partida en juego con esta cara boca arriba. Las cartas de oscuridad jugadas por Louis a otros jugadores cuestan 1 más o menos (a tu elección). Si una carta de luz es jugada por Louis, gira esta carta por el otro lado.



Louis está de Buen Humor

"Ahora eso está mejor. La Señorita Fortuna parece estar conmigo esta noche".

Esta carta comienza la partida en juego con esta cara boca abajo. Las cartas de luz jugadas por Louis cuestan 1 más o menos (a tu elección). Si una carta de oscuridad es jugada sobre Louis, gira esta carta por el otro lado.

