

**3** **"Mi novia me ha robado la investigación"**  
Un amigo es necesario

"No puedo pagar mucho, pero tengo algunos contactos en la industria de cyberimplantes".  
"¿Qué te hace pensar que me importas los cyberimplantes?" Él se limitó a mirarla. No podía mirarlo a los ojos por mucho tiempo. ¿Es tan obvio?"

**Recompensa:** Juégala durante tu turno mientras estés en Gila Highlands (A1). Coloca uno de tus marcadores de héroe en Starport Kaguya (G5). Puedes gastar 2 Tiempos allí para quitarlo. Una vez hecho esto, puedes descartar esta carta cuando juegues un **Cyberimplante** para pagar \$0 por él. Deja esta carta en juego para recordarlo.

**0** **"Coloca la glándula del veneno bajo la punta de mis dedos"**  
Un amigo es necesario

Miró su dedo. Parecía el mismo - no un poco diferente. Es difícil de creer que ...bueno. Es difícil de creer, de todos modos.  
¿Realmente voy a usarlo?, se preguntó.  
"¿Rae? ¿Nuevo Ángeles a Rae?"  
"Lo siento, chico. ¿Decías?"

**Cyberimplante:** Gasta \$1.000 mientras estés en Olivaw's Robotics (E2) o en Armitage Software (F7) para jugar esta carta. Coloca esta carta boca arriba frente a ti. Mientras estés en juego, puedes descartarla mientras estés en la localización de un sospechoso para colocar un impacto en él.

**2** **"¿Cuánto por la glándula analgésica?"**  
Un amigo es necesario

"¡El dolor es bueno! ¡El dolor es un informe del de daños muy simple, buen sistema! La evolución es algo maravilloso".  
"El dolor duele, doctor". Olivaw era tan raro a veces.  
"Enh, bueno, sí. Es cierto. Tengo una pequeña cosa para hacerle caso omiso por un tiempo. ¿Quieres?"

**Cyberimplante:** Gasta \$2.000 mientras estés en Olivaw's Robotics (E2) o en Armitage Software (F7) para jugar esta carta. Coloca esta carta boca arriba frente a ti. Mientras estés en juego, puedes descartarla al principio de tu turno para eliminar cuatro traumas.

**1** **"Hablaré con los chicos por ti"**  
Un amigo es necesario

Ella golpeó la pared. Se desplomó como si fuera de papel.  
"¿Otro callejón sin salida?" preguntó Oliver. "¿Sabes?, Debes reprimirte. Deja que la pared sepa cómo te sientes".  
"Cuidado, chico, o voy a empezar a hacerte saber cómo me siento". Se frotó las manos, pero sólo porque ella pensó que debía doler. No fue así.

Juégala durante tu turno mientras Oliver esté vivo. Ganas dos favores de calle.

**2** **"Hablaré con los chicos por ti"**  
Un amigo es necesario

"¡Yo puedo hacer más! Puedo ganar más de..."  
"Ya está bien, Oliver". Ella se agachó, colocando una mano sobre el hombro del niño. "Escúchame. Este tipo es una cosa real, ¿de acuerdo? Si añades algo, estarás muerto".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando estés en Freetown (C7).

**Luz**  
Ganas \$6.000 y dos traumas.

**Oscuridad**  
Ganas un trauma, un favor de calle y \$5.000

**2** **"Ese tipo no es ni siquiera un reto"**  
Un amigo es necesario

"Déjame la identificación un momento". Ella lo miró desde arriba. Los ojos de Oliver parecían sorprendentemente azules. "¿Por favor?"  
"... de acuerdo".  
"¿En serio?"  
"Claro que sí. Probablemente trataba de comprarnos - no es exactamente un caso difícil".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando estés en una localización sórdida.

**Luz**  
Ganas \$3.000 y una codicia.

**Oscuridad**  
Ganas \$2.000

**4** **"Parece que es hora de hacer algo de trabajo preliminar"**  
Un amigo es necesario

"¡Tengo algo calentito, Rae! ¡Rae!" Oliver estaba saltando al lado de su motocicleta como ella lo trajo hasta el muelle.  
Ella bajó la ventanilla. "¿Qué tienes, Oliver?"  
"Cincuenta-cincuenta, esta vez".  
"Sí, perfecto. Déjame ver".

**Recompensa:** Juégala durante tu turno. Coloca dos de tus marcadores de héroe en dos localizaciones de negocios una en la Tierra y otra en la Luna. Puedes pagar 2 Tiempos en las localizaciones con los marcadores para retirarlos. Cada vez que retires uno de los marcadores ganas \$2.000. Deja esta carta en juego para recordarlo hasta que ambos marcadores hayan sido retirados.

**2** **"Voy a tomar la retina del HUD"**  
El Día del Padre

Se miró en el espejo, respiraba con dificultad. No tenía el color correcto. Olivaw era bueno - Olivaw era el mejor - pero no había conseguido el color correcto. Sus ojos no se parecerían nunca más.  
¿Qué iba a decir su padre?

**Cyberimplante:** Gasta \$4.000 mientras estés en Olivaw's Robotics (E2) o en Armitage Software (F7) para jugar esta carta. Coloca esta carta boca arriba frente a ti. Mientras estés en juego, puedes jugar una carta de luz por 0 Tiempo por turno.

**1** **"Voy a tomar la retina del HUD"**  
El Día del Padre

"Sigues siendo mi niña".  
"¡Papá!"  
"Y yo sigo siendo tu padre". Ella le miró. "Muy bien, ¿en primer lugar? Te supero en, digamos, 30 kilos".  
"Sólo gracias a todo el metal y el plástico con el que hayas llenado tu cuerpo. Y eso es otra conversación, señorita".  
Rachel soltó un gruñido.

Juégala durante tu turno mientras el Capitán Beckmann esté vivo. Ganas un favor de el Capitán Beckmann.

**2** "El objetivo es Joe Banks, un ex-convicto"  
El Día del Padre

"¿Banks? ¿Joe Banks?" Su padre se mostró sorprendido.  
"Sí". Ella siguió caminando, sólo otra persona en el auricular, caminando por la calle. Más cerca...  
"Pero, le mandé a prisión diez años atrás".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando estés en una localización sórdida.

**Luz**  
Ganas un trauma y \$3.000.

**Oscuridad**  
Ganas \$2.000.

**3** "Rachel, tenemos que hablar"  
El Día del Padre

"¿No puedes esperar?" Mantuvo los prismáticos sobre sus ojos, hojeando desde la lejanía mientras estudiaba el almacén.  
"Si se espera mucho más tiempo - señorita, ¿tiene usted en micrófono interno en la garganta?"  
"No", mintió, si lo tenía. Por lo menos el auricular no estaba emitiendo ningún ruido.

Juégala durante tu turno mientras el Capitán Beckmann esté vivo para ganar dos favores del Capitán Beckmann y una preocupación.

**5** "El objetivo es un traficante de drogas de poca monta"  
El Día del Padre

"Quiero contratarte"  
"Tú quieres... ¡Papá! ¿Qué...?"  
"Lo sé. No me gustan los cazadores de recompensas y eso me vuelve loco, que tú misma te arriesgues de esa manera, pero él trafica en la propia esquina de mi calle, Rachel. Justo fuera de mi casa".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando estés en una localización sórdida.

**Luz**  
Ganas un trauma y dos favores del Capitán Beckmann.

**Oscuridad**  
Ganas \$3.000

**2** "Dame la unidad de IA Berserker"  
El Día del Padre

"... y cuando el malo aparece, boooooom! Lo acribillarás a tiros, entonces". Olivaw dejó caer el maniquí, su demente marioneta de muestra. "Muy popular entre los cazadores de recompensas".  
Rachel se mordió el labio y apretó los dientes. "Hazlo".

**Cyberimplante:** Gasta \$2.000 mientras estés en Olivaw's Robotics (E2) o en Armitage Software (F7) para jugar esta carta. Coloca esta carta boca arriba frente a ti. Mientras esté en juego, cuando elijas tácticas oscuras en las Peleas, puedes robar una carta de oscuridad.

**3** "El objetivo robo algo de hardware de alta gama"  
El Día del Padre

"No sabemos para quién trabaja, pero sí sabemos que queremos que este se haga discretamente".  
Rachel sonrió y puso su segunda pistola más grande en la funda de la parte baja de la espalda.  
"Discreción es mi segundo nombre".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando estés en una localización lujosa.

**Luz**  
Ganas un trauma, \$2.000 y descubres una pieza de la conspiración.

**Oscuridad**  
Descubres una pieza de la conspiración.

**5** "No necesitarás café nunca más"  
Una amiga de verdad

"Yo no lo entiendo, Rachel". Lena estaba en medio de la sala de estar - tal como estaba - con sus compras colgando en su mano izquierda. "Normalmente, hay latas de Diesel en todo el lugar y la cafetera esté llena. Esto está... estéril".  
Rachel se encogió de hombros. "No te preocupes por eso".

**Cyberimplante:** Gasta \$4.000 mientras estés en Olivaw's Robotics (E2) o en Armitage Software (F7) para jugar esta carta. Coloca esta carta boca arriba frente a ti. Mientras esté en juego, ganas 1 Tiempo extra al principio de cada uno de tus turnos.

**2** "No necesitarás café nunca más"  
Una amiga de verdad

Ellas estaban corriendo en cintas adyacentes. Rachel no tenía tanto metal en ella como para que el ejercicio no tuviera sentido - aún no, por lo menos - y ella se sorprendió de lo bien que Lena se mantuvo con ella.  
Entonces el entrenador pasaba por allí.  
"Ahh", dijo Rachel. "Así que por eso has venido aquí". Lena se sonrojó y se aceleró.

Juégala durante tu turno mientras estés en A+ Athletic Club (E3). Roba una carta de luz, gana una amistad y gana un favor de Lena.

**2** "Te pagaré más si te das prisa"  
Una amiga de verdad

"¿Cómo de rápido puede llegar a Heinlein?"  
"En esta época del mes, por lo menos dos horas a toda pastilla". Separadores - Cristo. Huelen como el aceite y el sudor, siempre encerrado en latas.  
Rachel le mostró su chip de crédito. "Lléveme en una".

Juégala durante tu turno. Gasta \$1.000 para ganar un pase de cápsula.

**4** "Basta con pensar en lo que estás haciendo, Rachel"  
Una amiga de verdad

El argumento se había iniciado en la cafetería, pero había estallado en la calle como una granada de conmoción cerebral.  
"¡No se trata de dinero, Rachel!"  
"Siempre es por el dinero".  
"No, no lo es. Se trata de tu vida, y tu humanidad, y tu... ¡Jesús, Raquel, que apenas te reconozco!"

Juégala al principio de tu turno. Descarta tu mano, entonces roba seis cartas de luz y/o oscuridad. Ganas una amistad.

**1** **"Rachel, lo sabes. Siempre seré tu amiga"**  
Una amiga de verdad

Lena con su sonrisa. Lena con su taza de café y su suéter. No estaba la taza de café y jersey en la escuela; sino que era estrictamente Diesel y el "hágase usted mismo los piercings".  
"Hemos cambiado tanto". Dijo Raquel.  
Lena puso una mano en ella y sonrió.

Juégala durante de tu turno.  
Ganas un favor de Lena.

**5** **"¿Quién te envió?"**  
Una amiga de verdad

Esperó hasta que el chico se acercó, charlando por su auricular. Ella tomó un "atajo" a través del callejón, se aseguró de que ella se tomó su tiempo... a continuación, giró sobre sus talones y noqueó al chico en el húmedo pavimento y lo levantó con una mano.  
"¿Hey, Lena? Voy a tener que devolver la llamada".

**Recompensa:** Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala cuando una carta de oscuridad es jugada contra ti. Cancela esa carta y coloca un impacto en un sospechoso de tu elección.

**3** **"Vamos a tomar algún tiempo para justo colgar"**  
Una amiga de verdad

"Vamos a tomarnos un café". Rachel miró la lata vacía de Diesel en la mano y la aplastó. "Sí. Café suena bien. ¿En media hora?"  
"Nos vemos allí". El auricular se cortó.  
Café con Lena, por supuesto, sería su presupuesto de comida entera para hoy...

Juégala durante tu turno.  
Roba dos cartas de luz y/u oscuridad y gana un favor de Lena.

**2** **"Ese cyberimplante parece que está estropeado"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** Olivaw se echó a reír, meciéndose hacia adelante y hacia atrás como un juguete pequeño demente.  
"¿Pero qué...?" No podía sentir su brazo izquierdo. "¿Qué has hecho?"  
"Yo no, yo no", el viejo jadeaba. "Donde conseguiste este chip ¿eh? ¡Está kaput!"

Juégala cuando Rachel use una carta de **Cyberimplante**. Ella debe gastar \$1.000 o descartar la carta. Si ella elige descartarla, el efecto del **Cyberimplante** tendrá lugar de todas maneras.

**2** **"Ha habido un retraso inesperado"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** "¡Oh, ahora no! Vamos pedazo de chatarra!"  
El motor se apalancó mientras pisaba el gas un par de veces, pero no quería volver a funcionar. Por último, Rachel se dio por vencida, maldiciendo y golpeando cuadro de mandos.

Juégala cuando Rachel entre en una localización. Rachel pierde 2 Tiempos.

**4** **"El objetivo es Esteban Ochoa, un hábil pistolero"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** Lo que ella no necesitaba en este momento era perseguir a algunos maleantes y pistolas EMP. Pero lo que hacía falta era de dos de los grandes.  
"Oliver, de marcha atrás". Rachel cogió la pieza.

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando Rachel entre en una localización sórdida.

**Luz**  
Rachel descarta todas sus cartas de **Cyberimplante** en juego y gana \$2.000.

**Oscuridad**  
Rachel gana un trauma por cada carta de **Cyberimplante** que tenga en juego, y entonces gana \$2.000.

**3** **"Eres un estúpido montón de chatarra"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** "Esta es la última vez que te dejo conducir". Lena dijo desde el asiento del conductor de motocicleta de Rachel, apartando el humo de la cara.  
"Cállate". Rachel cerró el capó. "Prueba ahora".

Juégala cuando Rachel entre en una localización. Coloca esta carta en juego frente a ella. Mientras esté en juego, a Rachel le cuesta moverse 2 Tiempos en lugar de 1. Ella puede descartar esta carta gastando \$2.000.

**6** **"Esto no me parece bien"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** Había estado corriendo de forma irregular, acortando por algunas, tal vez siendo algo áspera.  
Cuando oyó el sonido de la pistola fletcherette, ella empujó a Oliver en el suelo.

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando Rachel entre en una localización mientras tenga menos de tres cartas en su mano.

**Luz**  
Rachel gana cuatro tramas y finaliza su turno.

**Oscuridad**  
Rachel gana dos traumas, dos estreses y finaliza su turno.

**1** **"Me olvidé de esta factura"**  
Un amigo es necesario

**RACHEL** El texto acabó parado en el centro de la pantalla, enfadado y rojo.  
"Hijo de... ¿Cómo me olvide de esto?" Rachel gritó.

Juégala al principio del turno de Rachel.  
Rachel debe sacrificar \$1.000, si ella los tiene.



**3** "Odio preguntarte por eso, Rachel, pero..."  
Un amigo es necesario

**RACHEL** "No pude realmente usar un anticipo de mi parte de las recompensas. Las cosas lucen bien ahora". Oliver miró, sonriendo como lo hizo cuando él hablaba con un policía o un objetivo.  
"Deja de jugar conmigo, Oliver. Sólo dime cuánto".

Juégala al principio del turno de Rachel. Rachel debe sacrificar \$2.000 o ganar dos codicias.

**2** "Realmente no necesito esto ahora mismo"  
El Día del Padre

**RACHEL** "¿Qué estás haciendo aquí?"  
"Estoy aquí para hablar, Rachel". Su padre miró a su alrededor del posavasos, a continuación, equilibró su taza de café con cuidado sobre el brazo de su mejor sillón.  
Rachel miró su reloj - activó la opción, agradable y obvia para ella. "Caramba, papá, eso es genial, pero tengo trabajo que hacer".

Juégala al principio del turno de Rachel cuando ella tenga menos de tres cartas en su mano. Rachel debe perder 3 Tiempos o ella gana un estrés y una codicia.

**5** "Más espacio y dime qué ha pasado"  
El Día del Padre

**RACHEL** "¿Rachel? Lena se acercó, deteniéndose justo antes de tocarla. Rachel se preguntó cómo debía verse para obtener ese tipo de reacción de su amiga.  
"Es papá. Él es -". Rachel tragó saliva, mirando su teléfono, que seguía mostrando el mensaje del Comisionado.  
"Me voy a ir, Lena. Tengo que irme."

Juégala al principio del turno de Rachel mientras el Capitán Beckmann esté vivo. Ella inmediatamente mueve a NAPD (13) y descarta todas sus cartas de luz. Después de esto, ella pierde 3 Tiempos o gana dos estreses, lo que ella elija.

**3** "Perfecto. Este hombre cree que es un piloto de acrobacias"  
El Día del Padre

**RACHEL** "Rae, qué está..."  
"Oh, no". Esto es justo lo que necesitaba. Ella se puso tensa, activando todos los implantes que tenía, mientras la motocicleta se deslizaba hacia ellos. "Oliver, bájate".

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando Rachel entre en una localización lujosa.

**Luz**  
Rachel mueve a una localización de tu elección y gana un trauma y \$4.000.

**Oscuridad**  
Rachel mueve a una localización de tu elección y gana \$2.000.

**1** "Debes evitar el mercado negro de chips"  
El Día del Padre

**RACHEL** Sucedió otra vez mientras ella limpiaba sus armas: de repente, su mano izquierda no soltaba el trapo sucio que estaba conteniendo el color rojo y perdió la visión por completo. Duró a lo largo de seis segundos.  
"Toda Rachel podía ver el rostro de su padre después de eso, tras un instante entero de más de seis segundos".

Juégala al principio del turno de Rachel mientras ella tenga al menos una carta de **Cyberimplante** en juego. Rachel gana un estrés y una codicia.

**4** "Cuidado, este tío ha matado a dos cazadores"  
El Día del Padre

**RACHEL** "¿Qué estás pensando?"  
"Hola papá, estoy bien, ¿cómo estás?" Ella ya respondió al lamento a su auricular.  
"Rachel, esto es demasiado peligroso. No voy a permitirlo".  
Haciéndole caso omiso, golpeó cargó su arma.

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando Rachel entre en una localización sórdida.

**Luz**  
Rachel gana dos tramas, un estrés y \$3.000.

**Oscuridad**  
Rachel gana un trauma, dos estreses y \$2.000.

**2** "Parece que todos mis planes terminan destrozados"  
El Día del Padre

**RACHEL** "Simplemente no puede ganar para perder, ¿sabes?" No iba a llorar. Maldita sea, no iba a llorar.  
"Rachel, eres una mujer brillante y una joven apasionada", su padre comenzó, y pensó: Aquí viene. "Pero no tienes paciencia y ningún juicio".

Juégala cuando Rachel siga una ventaja. Rachel debe descartar tres cartas de luz al azar de su mano.

**3** "¡Os odio malditos burócratas!"  
El Día del Padre

**RACHEL** "Rachel, por favor. Lo sabías..."  
"Lo que sé es que tengo tu arrestado clavado en la pared, ¿no?". Señaló el disco de datos, reposando sobre la fría mesa.  
"Rachel, lo cogiste de un sospechoso. Sabes que no puedes utilizarlo. Tu padre..."  
El Comisionado Dawn nunca paraba. La puerta se cerró.

Juégala cuando Rachel coloque una pieza de evidencia en un sospechoso. Cancela esa acción. Rachel gana un estrés.

**4** "¡Cuidado! ¡Mira a los transeúntes!"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** El objetivo se movía con rapidez, aleteando su abrigo negro. Házmelo, pensó, y ella lo siguió a través de una puerta giratoria de cristal, en un hall de entrada de alto estandig.  
Y luego había dos chicas jóvenes de pie entre ella y su objetivo y él tirando y enfadado, con el arma de cañón recortado. Rachel lo alcanzó por su pieza...

**Pelea, Recompensa:** Juégala cuando Rachel entre en una localización lujosa.

**Luz**  
Rachel gana dos traumas.

**Oscuridad**  
Rachel descarta todas sus cartas de luz y gana tres estreses.

**2** "Oh, perfecto. Esto es todo lo que necesito"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** "¿Qué te pasa, Rachel?" Ella golpeó la cabeza en el respaldo de su asiento, una vez, dos veces. Sus nudillos, envueltos en todo el yugo de dirección, eran blancos. No es que su cacharro se movía. "Este es un fracaso. El tipo no lo va a demostrar y tú estabas justo arriba". El resto fue sólo un apretar de dientes y un grito silencioso.

Juégala al principio del turno de Rachel. Rachel gana un estrés y una codicia.

**4** "Eso fue realmente una mala idea. Puedo sentirlo"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** "Realmente no creo que debas continuar..." Lena cerró la boca con un chasquido mientras Rachel levantaba la mano.  
"Quieres que yo sea capaz de devolverte el dinero, ¿verdad?" Ella se encogió de hombros en su chaleco.  
"No tanto como que sigas con vida".

Juégala al principio del turno de Rachel cuando ella no tenga cartas en su mano. Rachel gana dos traumas, un estrés y una codicia.

**3** "Esto es un desastre"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** Se puso de pie, inclinada sobre el terminal. Su silla se deslizó hacia atrás y golpeó en el radiador, como siempre. "¿Y ahora qué?" -preguntó ella, con la voz cansada. Ella pulsó el botón "siguiente", pulsándolo como un buitre cibernético picoteando un cadáver. Sólo empeoró en la página de nido.

Juégala al principio del turno de Rachel. Si ella tiene cuatro o más cartas en su mano, ella descarta tres cartas al azar. Si ella tiene menos de cuatro cartas en la mano, ella pierde \$2.000.

**1** "Aquí, toma esto. Lo necesitas"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** "Lena, yo..."  
"No es un préstamo, Rachel". Obligó a la mano de Raquel a cerrarse alrededor del fajo de billetes. "Y no voy a aceptar un 'no' por respuesta".

Juégala al principio del turno de Rachel. Rachel gana \$1.000 y un estrés.

**2** "Chica, acabas de cometer un gran error"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** Oh, oh.  
"¿Por qué no sólo te marchas antes de tener que ponernos difíciles?" El grandote hizo crujir los nudillos. Qué engreído hijo de...

**Pelea:** Juégala cuando Rachel entre en una localización cuando no tenga cartas de luz en su mano.

**Luz**  
Cada jugador excepto Rachel roba una carta de oscuridad de Rachel.

**Oscuridad**  
Rachel gana un trauma.

**3** "Has quemado muchos puentes, cariño"  
Una amiga de verdad

**RACHEL** La puerta se cerró. A Rachel le gustaban las grandes y pesadas puertas de estilo antiguo, porque podías cerrarlas con fuerza.  
"¿No quería hablar contigo?"  
Lena ni siquiera levantó la vista de su bolsillo.  
"No quería hablar conmigo".

Juégala al principio del turno de Rachel. Rachel no puede ganar ni gastar favores este turno.

**Un amigo es necesario**

"Está bien, sé que está un poco fuera de nuestro alcance, pero podría usar el dinero, Rae. Nunca he visto una puntuación de esta manera".  
Rachel cogió del cuello al chico y lo observó a la altura de los ojos. Ella le señaló con un dedo en el pecho.  
"Nunca, nunca fue mi intención, decir algo fuera está fuera de mi alcance".

Rachel puede robar hasta tres cartas de luz añadiendo un bagaje malo a esta trama.

**Preocupación**  
Rachel gana un bagaje bueno cada vez que su dinero aumenta o juega una carta de luz. Continúa en "Vamos a sentarnos ahí fuera"

**Codicia**  
Rachel gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica 2 Tiempos. Continúa en "Mira lo que puedes descubrir"

**"Vamos a sentarnos ahí fuera"**

"De ninguna manera. ¿McManus? De ninguna manera".  
"¡Rae, vamos! Tú no eres la única con problemas de dinero, ya lo sabes".  
Ella dejó de caminar y miró a Oliver con sus ropas raídas. "No estamos tan desesperados, Oliver".

Rachel puede robar hasta tres cartas de luz añadiendo un bagaje malo a esta trama.

**Preocupación**  
Rachel gana un bagaje bueno cada vez que una de sus cartas de **Recompensa** es jugada.  
Termina con "¿Por qué no golpeaste en mi lugar?"

**Codicia**  
Rachel gana un bagaje malo cada vez que una de sus cartas de **Recompensa** se descarta como pago para jugar otra carta.  
Termina con "No me llames, te llamaré yo"

**"Mira lo que puedes descubrir"**

Pasó mucho tiempo mirándole. Oliver se retorció, tirando de un hilo que sobresalía de una manga.  
"¿Estás realmente preparado para esto?" Él asintió con la cabeza. "Muy bien. Vamos a hacerlo".

Rachel puede robar hasta tres cartas de luz añadiendo un bagaje malo a esta trama.

**Preocupación**  
Rachel gana un bagaje bueno por cada 2 Tiempos que sacrifique.  
Termina con "¡Cha-ching! ¡Ven con mamá!"

**Codicia**  
Rachel gana un bagaje malo cada vez que una ventaja se coloque en una localización sórdida.  
Termina con "Creo que esto es tuyo"

**"¿Por qué no golpeaste en mi lugar?"**

"Este soy yo. Gracias por el empujón, Rae". Él se bajó de la motocicleta.

"Espera, ¿vives aquí?" Oliver asintió con la cabeza. "Oliver, es una casa okupa. Para nada es una casa segura".

"Ya te dije que no eran el único con problemas de dinero, Rae". Empujó la puerta abierta. "Entra. Te quedarás conmigo".

Oliver subió. "Entonces, ¿podemos hablar acerca de mi corte de pelo ahora, mientras te sientes generosa?"

Rachel arrancó la motocicleta.

Las cartas de luz de Rachel de **Recompensa** cuestan uno más o menos (a tu elección).

**+7 PV**

**"No me llames, te llamaré yo"**

"Hey, Oliver".  
"Hola, señorita Beckmann, ¿en qué le puedo ayudar?"

Ella frunció el ceño. ¿Señorita Beckmann? "¿Tienes algo para mí?"  
"No estaba interesada en mi última oferta, señorita Beckmann, así que he llevado mi negocio a otra parte".

"¿Qué es exactamente esto, Oliver?"  
"Esto es un negocio". Se apartó de ella, de nuevo con los ladrones de poca monta con los que había estado hablando. "Me pondré en contacto si encuentro algo de su interés".

Se marchó en la motocicleta tan deprisa que casi chocó con un autotaxi.

Para poder jugar una de tus cartas de luz de **Recompensa**, debes descartar una carta de oscuridad además del coste normal.

**-1 PV**

**"¡Cha-ching! ¡Ven con mamá!"**

Su auricular zumbó. Era la voz de Oliver, un poco baja por la distancia. "Vamos".

Diez minutos más tarde todo había terminado. Oliver bajó las escaleras con cautela, sosteniendo su arma prestada.

"Lo hicimos". Ella sonreía, con un pie en la parte trasera de McManus".

"¿Lo hicimos?". Una sonrisa fue apareciendo en el rostro de Oliver, también. "¡Lo hicimos!"

"Realmente lo hicimos".

"¿Cuánto cuesta esta recompensa otra vez?"

Ganas \$10.000.

**+1 PV**

**"Creo que esto es tuyo"**

"¿Está Rachel Beckmann?"  
"Al habla". ¿Llamada sin rastro?  
¿Quién podría estar llamando que no puede dejar rastro?

"Usted debería tener más cuidado con sus juguetes".

"Pero que..."

"Abra su puerta".

Ella lo hizo. Tuvo el tiempo justo para mirar a los ojos azules de Oliver antes que el mundo se fuera y ella sólo pudiera oír su propio grito.

Oliver es eliminado.

**-5 PV**

**El día del Padre**

"¡No puedo vivir mi vida para mí, papá! Esto es lo que soy, esto es lo que yo hago".

"Me entristece que pienses que eso es verdad, Rachel".

"¡Oh, vamos! ¡Despierta y huele la corrupción! Esto es Nuevo Ángeles, no Utopía. Este es el mundo real".

Una vez por día, Rachel puede ganar \$1.000 añadiendo un bagaje malo a esta trama.

**Preocupación y Amistad**

Rachel gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique un favor.

Continúa en

**"Vamos a empezar de nuevo, ¿vale?"**

**Codicia y Estrés**

Rachel gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifica dos cartas de oscuridad y 1 Tiempo.

Continúa en

**"Estoy preocupado por ti"**

**"Vamos a empezar de nuevo, ¿vale?"**

"Lo siento".

"Eres... perdóname, pero soy viejo y mi oído debe estar marchándose. ¿Podrías decir eso otra vez?"

"No presiones, viejo". Su padre se limitó a sonreír.

Una vez por día, Rachel puede pagar \$1.000 para ganar un favor del Capitán Beckmann.

**Preocupación y Amistad**

Rachel gana un bagaje bueno cada vez que coloca una pieza de evidencia en un sospechoso.

Termina con

**"Te he echado de menos, papá"**

**Codicia y Estrés**

Rachel gana un bagaje malo cada vez una de sus cartas de Pelea o una de sus cartas de oscuridad de El Día del Padre es jugada.

Termina con

**"Lo siento, pero es mi vida"**

**"Estoy preocupado por ti"**

"Dios, yo solía pensar que mamá era la reina del drama".

"Rachel, estás caminando por el camino a la ruina. No te mientas a ti misma".

"Es mi camino".

"Tú eres mi hija".

Una vez por día, Rachel puede ganar \$1.000 añadiendo un bagaje malo a esta trama.

**Preocupación y Amistad**

Rachel gana un bagaje bueno por cada localización mayor diferente en la que entre durante su turno.

Termina con

**"Vamos a estar en desacuerdo"**

**Codicia y Estrés**

Rachel gana un bagaje malo por cada trauma que ella gane y por cada Tiempo que ella pierda.  
Termina con **"Oh, por favor... no"**

**"Te he echado de menos, papá"**

"¿Me extrañabas? ¿Por eso nunca me llamaste?"

"Hey, ¿qué acabamos de hablar?" Él sonrió y tomó un sorbo de café. Ella le dio un puñetazo a la ligera en el brazo.

"¡Ay!"

"¿Qué? ¡Oh Dios, no, mi cyber..."

"Eres tan fácil", se rió.

"He cambiado de opinión. No echaba de menos en absoluto".

"Sí, me echabas".

Sí. Ella realmente lo echaba de menos.

Al final de la partida, cada favor del Capitán Beckmann sin gastar que Rachel posea le proporciona +1 PV.

**+6 PV**

**"Lo siento, pero es mi vida"**

Se dio la vuelta y se alejó.

"¡Rachel!", su padre lloró. Ella siguió caminando. "¡Rachel! No me hagas esto!"

"Te lo hice a ti mismo interfiriendo, viejo!"

"¡Rachel!" Su voz sonaba distante mientras quedaba envuelta por la niebla de Nuevo Ángeles.

Ella siguió caminando.

El Capitán Beckmann es eliminado.

**-1 PV**



**"Vamos a estar en desacuerdo"**

"¿Estás libre esta noche?"  
Ella cerró las oportunidades y miró más allá. "Trabajar".  
"¿Y mañana?"  
"Puede ser"  
"Ven a cenar. Tráete a Lena".  
"Suena bien, papá. Te veré entonces". Mientras desconectaba su auricular, se dio cuenta que estaba sonriendo.

Al final de la partida, cada favor del Capitán Beckmann sin gastar que Rachel posea le proporciona +1 PV.

**+2 PV**

**"Oh, por favor... no"**

Rachel no podía ver a través de la oscuridad. Estaba nerviosa y estresada y no podía apuntar, por lo que puso al límite todos los implantes que tenía. Su visión zumbaba con pantallas informativas HUD sin decirle nada.  
Sonó un disparo. Una bala zumbó cerca de ella, subsónica. Ella giró y se dejó caer, y su sistema de focalización descubrió una figura humana y "bang bang bang".  
Pero la bala subsónica no había venido de su pistola. Venía del cuerpo muerto del francotirador de la ventana de arriba.  
Corrió hacia su padre muerto. "Sólo quería...ponerte... a salvo".

El Capitán Beckmann es eliminado. No pueden jugarse las cartas de Rachel de **Recompensa**.

**-5 PV**

**Una amiga de Verdad**

"Lena, no necesito tu ayuda".  
"Igual que el infierno. ¿Cuánto te debe Fisk?" Se inclinó hacia delante. "Rachel, soy tu amiga".  
"Lo sé, Lena. Y eso es exactamente por lo que no puedes ayudarme con esto".

Rachel puede ganar un favor de Lena añadiendo un bagaje malo a esta carta.

**Amistad**  
Rachel gana un bagaje bueno cada vez que juega una carta de luz. Continúa en **"No puedo coger tu dinero"**

**Estrés**  
Rachel gana un bagaje malo cada vez que una carta de oscuridad es jugada sobre ella. Continúa en **"Te juro que te lo devolveré"**

**"No puedo coger tu dinero"**

"¿Vas a estar bien con eso de Fisk?"  
"No debería haberte hablado de lo de Fisk". Rachel bajó su café.  
"Oye, te agradezco la oferta, de verdad. Pero el dinero y los amigos no se mezclan".  
"Por lo menos déjame pagar el café".

Rachel puede sacrificar un favor de Lena para ganar \$2.000 por cada uno.

**Amistad**  
Rachel gana un bagaje bueno por \$1.000 que gane. Termina con **"Nuestra amistad significa más que el dinero"**

**Estrés**  
Rachel gana un bagaje malo por cada \$1.000 que pierda. Termina con **"¡No soy una obra de caridad!"**

**"Te juro que te lo devolveré"**

La puerta se abrió.  
"¡Dios mío, Rachel, ¿estás sangrando?"  
"Tal vez". Ella escupió sangre sobre la escalinata. "Oye, ¿sigue esa oferta abierta?"  
"Por supuesto. Deja que coja mi bolso".

Rachel puede sacrificar un favor de Lena para ganar \$2.000 por cada uno.

**Amistad**  
Rachel gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique un favor de sociedad. Termina con **"Me alegro de poder ayudarte"**

**Estrés**  
Rachel gana dos bagajes malos cada vez que un jugador sacrifica un favor de calle y 1 Tiempo. Termina con **"Oh Dios mío, ¿estás muerto?"**

**"Nuestra amistad significa más que el dinero"**

"Te veías de mil demonios". Lena le tendió una mano, sosteniendo un vaso de papel con delicioso, exquisito café.  
"Me siento de mil demonios. Pero se acabó". Rachel se acercó y acunó el café entre su funcional mano derecha y su vendada mano izquierda.  
"Me gustaría haberte ayudado, Rae".  
"Hiciste". Ella tomó un sorbo. "Oh Dios en Heinlein, qué hiciste. Este material es bueno".

Rachel gana tres favores de Lena.

**+7 PV**

**"¡No soy una obra de caridad!"**

"¡Basta!"  
"Rae, yo..."  
"¡No quiero oírlo, Lena! Ella golpeo la mesa con la taza. Eso destrozó la mesa de cristal. "Ya entiendo, ¿vale? Lo entiendo. Tienes dinero. Tienes dinero. Tienes este trabajo cómodo y agradable, la vida agradable y cómoda, y pobre Rachel, ¿verdad? ¿Cómo podría su vida, posiblemente, ser buena en todo, si no tiene dinero!"  
"¿Es eso lo que piensas...?"  
Rachel se levantó y abrió la puerta. "Sí. Y creo que al infierno con él, y al infierno contigo, también".

Cada vez que Rachel gane un favor de Lena, ella también gana un trauma.

**-1 PV**

**"Me alegro de poder ayudarte"**

"Tengo algo para ti".  
"Oh Dios, Rae, dime que no me compraste nada. Sé que no tienes dinero, cielo". Lena cogió el paquete con recelo. Rachel sonrió con los nervios de punta mientras buscaba el menú de su bolsillo. Después de un momento en romper el papel, Lena cogió un chip de crédito.  
"¿Esto es...?"  
"Es todo lo que hay". Rachel tocó la selección de menú. "Pero... estás comprando hoy".  
Lena sonrió. "Esto parece justo".

Al final del juego, cada favor de Lena sin gastar que Rachel posea le proporciona +1 PV.

**+2 PV**

**"Oh Dios mío, ¿estás muerto?"**

"... que es lo que te dije, ¿verdad?"  
Lena se calló. "Rae?"  
"Hijo de p... Espera". Rachel se levantó con su mano en la parte baja de la espalda.  
"¿Qué está pasando?" Lo que sucedió pasó rápidamente, como un electrón. Dos tranquilos golpes y cristales rotos, y Rae saltó a través de la ventana de la cafetería y un cuerpo rodando en la calle.  
"¡Hey, podría ser capaz de devolvarte el dinero después de todo, Lena!". Lena se quedó mirando.

Lena es eliminada.

**-5 PV**

### Dinero de Rachel

Esta carta comienza la partida en juego. Usa uno de los contadores de Héroe de Rachel para marcar su dinero. Rachel comienza con \$2.000. Todo el dinero que Rachel mantenga al final de la partida se convertirá en Pvs.

\$ 1,000 = 0 VP  
\$ 2,000 = 1 VP  
\$ 3,000 = 1 VP  
\$ 4,000 = 2 VP  
\$ 5,000 = 2 VP  
\$ 6,000 = 2 VP  
\$ 7,000 = 3 VP  
\$ 8,000 = 3 VP  
\$ 9,000 = 4 VP  
\$ 10,000 = 5 VP

### Dinero de Rachel

Esta carta comienza la partida en juego. Usa uno de los contadores de Héroe de Rachel para marcar su dinero. Rachel comienza con \$2.000. Todo el dinero que Rachel mantenga al final de la partida se convertirá en Pvs.

\$ 1,000 = 0 VP  
\$ 2,000 = 1 VP  
\$ 3,000 = 1 VP  
\$ 4,000 = 2 VP  
\$ 5,000 = 2 VP  
\$ 6,000 = 2 VP  
\$ 7,000 = 3 VP  
\$ 8,000 = 3 VP  
\$ 9,000 = 4 VP  
\$ 10,000 = 5 VP