

5 **"Necesito ayuda, Parsons"**
Acosado por el pasado

"Sólo dílo y lo tendrás, Ray. Estoy seguro de que puedo pedir algunos favores a los chicos".

Juégala durante tu turno si Parsons ha sido encontrado. Gana un favor normal de cada tipo.

1 **"Ayuda a un viejo compañero, ¿quieres?"**
Acosado por el pasado

*"Vamos, Philips, estábamos en el Cuerpo juntos. Ayúdame, sólo por esta vez, por los viejos tiempos".
Philips frunció el ceño. "Está bien, Ray, pero esta que sea la última vez".*

Juégala durante tu turno. Gana un favor normal de tu elección.

2 **"No... No voy a decepcionar a nadie nunca más"**
Acosado por el pasado

Me dolían los huesos. Apenas podía poner un pie delante del otro, pero yo no iba a decepcionar a nadie esta vez. Reuniendo la fuerza de voluntad que ni siquiera sabía que tenía, me di una palmada en las mejillas y me mantuve en movimiento.

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala durante tu turno si Parsons ha sido encontrado. Ganas 3 Tiempos.

2 **"Creo que hemos pasado algo por alto"**
Acosado por el pasado

"Ve delante, voy a mirar por encima la habitación una vez más. Tengo el presentimiento de que estamos dejando algo".

Juégala durante tu turno. Elige una localización sin ninguna ventaja, y mueve cualquier ventaja de tu elección a esa localización.

1 **"Voy a comprobar las grabaciones de seguridad"**
Acosado por el pasado

"Haced lo que queráis. Voy a comprobar las grabaciones de seguridad. Estoy dispuesto a apostar que una de las cámaras tiene la clave que necesitamos".

Juégala durante tu turno. Elige una ventaja en una localización a la que podrías llegar gastando 1 Tiempo. Sigue esa ventaja gratuitamente. No tienes que moverte a esa localización.

3 **"No tengo tiempo para estar distraído"**
Acosado por el pasado

Miré a la botella de whisky, pero decidí que tenía cosas más importantes que hacer. Lancé la botella por la ventana y caminé por la sala de estar. "Hay algo allí. Esa es la llave de todo, aunque sólo he podido encontrar la cerradura en la que encaja"

Juega esta carta al principio de tu turno. Los demás jugadores descartan todas sus cartas de oscuridad de Raymond.

6 **"No habéis sabido comprender lo obvio"**
Acosado por el pasado

*Estaba siendo un idiota, pero no me importaba. Después de escuchar a chistes y burlas durante tanto tiempo en este caso, fue agradable finalmente obtener alguno para recuperarme.
"¡Vamos, que ha estado justo en frente de vuestras narices todo el tiempo! ¿Y os llamáis a vosotros mismos detectives?".*

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala durante el turno de otro jugador cuando ese jugador siga una ventaja. Cancela esa acción y sigue esa ventaja tu mismo gratuitamente, sin importar la distancia de ti. El turno de ese jugador continúa.

3 **"Premio"**
Acosado por el pasado

Cogí el disco, sonriendo. "¡Ajá, ahora, ¿qué tenemos aquí?"

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala cuando sigas una ventaja. Después de colocar una evidencia de esa ventaja, roba otra pieza de evidencia de la reserva y colócala de la misma manera.

3 **"Hey, ¿no has volado en la 21ª División?"**
Acosado por el pasado

*"Yo solía volar. Mi nave era 'La Bestia'.
El canoso piloto parecía impresionado. "Eres 'Sin Miedo' Flint?" De alguna manera, pensé que serías más alto".
"Suele pasar mucho".*

Juega esta carta durante tu turno. Ganas un pase de cápsula.

1 **"Está comenzando justo en la cara"**
Acosado por el pasado

Me golpeé la frente. "¡Por supuesto! Esto tiene que haber sido un trabajo interno."

Juega esta carta durante tu turno. Avanza tu marcador de héroe a la siguiente pila de piezas de la conspiración o, si tu marcador está junto a las piezas de bagaje, descubre una pieza de conspiración.

2 **"Te debo una, Ray"**
Vieja Fama

Kate hizo un poco de historia acerca de por qué me necesitaba para utilizar mis contactos con el fin de obtener la dirección que quería, pero la ignoré. Estaba acostada, después de todo. Me di cuenta porque sus labios se movían.
¿Por qué le hice el favor a fin de cuentas? Yo no podría decirlo. Un daño cerebral, probablemente.

Juégala durante tu turno. Ganas un favor de Kate.

2 **"Te debo una, Ray"**
Vieja Fama

Kate hizo un poco de historia acerca de por qué me necesitaba para utilizar mis contactos con el fin de obtener la dirección que quería, pero la ignoré. Estaba acostada, después de todo. Me di cuenta porque sus labios se movían.
¿Por qué le hice el favor a fin de cuentas? Yo no podría decirlo. Un daño cerebral, probablemente.

Juégala durante tu turno. Ganas un favor de Kate.

5 **"No seas estúpido. Eso no puede ser correcto"**
Vieja Fama

"Yo digo que hay un error en esto. Simplemente no tiene sentido la forma en que es".

Juega esta carta en tu turno cuando descubras una pieza de la conspiración. Antes de descubrir la pieza, elige una pieza descubierta y gírala en su lugar como quieras. Al menos una línea de la pieza rotada debe seguir el camino a la conspiración.

4 **"Espera. Esto va a ser un vuelo divertido"**
Vieja Fama

Sonriendo, apagué el sistema de seguridad de orientación del coche. El técnico del laboratorio que iba junto a mí parecía nervioso. "Esto... ¿qué estás haciendo, Ray?"
"No te preocupes por esto, Jackson, sólo ponte el cinturón de seguridad y apriétalo".
Para ser un hombre llamado "Muro de Piedra" Jackson, lo que es seguro es que gritaba como una niña pequeña.

Juega esta carta en tu turno. Mueve directamente a cualquier localización del tablero.

1 **"¡Por supuesto! Es muy simple"**
Vieja Fama

"No hay problema. Lo que pasa es que estoy familiarizado con las cenizas de más de 300 marcas diferentes de cigarrillos".
El funcionario sujetó la ceniza mirándome con asombro. "¿De verdad? Eso es increíble!"
Yo asentí. "Aunque la marca está impresa en el lado de la colilla de cigarrillo"

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala durante tu turno. Sigue una ventaja en tu localización por 0 Tiempo.

3 **"¿Por qué nadie más lo ve?"**
Vieja Fama

Fruncí el ceño, los demás detectives me miraron sin comprender.
"No importa, voy a comprobarlo por mí mismo"

Juégala durante tu turno. Elige una ventaja y coloca uno de tus marcadores de héroe sobre esa ventaja. Tú eres el único que puede seguir esa ventaja. Mantén esta carta en juego mientras no sigas la ventaja indicada.

3 **"Esta vez no, amigo mío"**
Vieja Fama

El hombre corpulento sonrió mientras brindamos juntos, pero luego frunció el ceño mientras sentía que el mundo comenzaba a girar a su alrededor.
"Lo siento, tío, cambié las bebidas. Buen intento, sin embargo".
Después de vaciar sus bolsillos, le puse el resto de la botella de vino en la parte delantera de sus pantalones y me fui, silbando una melodía alegre.

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala después de que una carta de oscuridad sea jugada contra ti para cancelar el efecto de esa carta. No pueden jugarse más cartas de oscuridad sobre ti este turno. Deja esta carta en juego hasta el final del turno para recordarlo.

2 **"Hmm, tengo un presentimiento"**
Vieja Fama

Me volví al sumidero. Como esperaba, algo lo estaba obstruyendo. "Parece que alguien ha estado tratando de enviar algo más que sobras de la mesa para eliminarlo. Desarmarlo y llevarla al laboratorio."

Esta carta cuesta jugarla 0 Tiempo. Juégala durante tu turno cuando estés en una localización sin ninguna ventaja. Inmediatamente mueve una ventaja a tu localización.

4 **"Naturalmente, esa pista me llevó a otra deducción"**
Vieja Fama

Me sorprendí por una idea repentina. Si la conspiración profundizaba tanto, entonces no se sabía que se estaba en ella. Yo podía confiarme.

Juégala durante tu turno cuando descubras una pieza de la conspiración para descubrir una segunda pieza del mismo tipo.

3 **"Tengo algunos contactos, Ray"**
Vieja Fama

Kate mordisqueo mi oído mientras yo trataba de pensar. "Tengo algunos contactos a los que puedo llamar si los necesitas, Ray. Sólo di la palabra".
"Gracias, amor, pero, ¿podemos aguantar sin acostarnos? Me siento como si estuviera a punto de acabar con esta situación".
Ella puso mala cara. "¿Los negocios antes que el placer? Eso no va a pasar siempre".
Y después de un minuto, me encontré de acuerdo con ella.

Juega esta carta durante tu turno. Ganas un favor de Kate y un favor normal de tu elección.

3 **"Hola, Keene. Siento no haberte visitado últimamente"**
Acosado por el pasado

RAYMONT Froté mis dedos sobre uno de los nombres torcidos en el monumento de piedra y vertí un poco de whisky en el suelo.
"Toma, compañero".

Acosado: Juégala cuando Raymond entre en una localización. Inmediatamente mueve a Raymond a Old War Memorial (B1).

2 **"Te distraes con demasiada facilidad, Flint"**
Acosado por el pasado

RAYMONT Apenas me di cuenta de lo que el Comisario estaba diciendo hasta que me agarró de la oreja y me gritó a ella.
"¡Flint!"
"¡Ah! ¿Qué? ¿Qué fue eso?"
"Haz que tu mente vuelva al caso de nuevo. Está a un millón de millas de distancia".

Juégala cuando Raymond coloque una pieza de evidencia en un sospechoso para mirar esa evidencia. Tú puedes entonces descartarla si quieres.

2 **"¿Cómo pude cometer un error tan estúpido?"**
Acosado por el pasado

RAYMONT De alguna manera me había vuelto demasiado predecible en mis actividades. Alguien había llegado aquí primero y había arrojado una llave inglesa en las obras.

Acosado: Juégala cuando Raymond use la capacidad de una localización para cancelarla. Raymond no puede usar la capacidad de esa localización durante este turno.

3 **"¡Dios... no puedo respirar... aléjate de mí!"**
Acosado por el pasado

RAYMONT Las luces parpadeaban a mi alrededor, y de pronto estaba de nuevo en ese traje espacial de hace tantos años, quedándome sin aire.
"Oye, amigo, ¿estás bien?" Alguien me agarró del brazo.
Lancé mi primer golpe, y lo siguiente que supe, es que me desperté en un callejón.

Pelea: Juégala cuando Raymond entre en una localización de vida nocturna.

Luz
Raymond gana un trauma y termina su turno.

Oscuridad
Raymond gana un remordimiento y una negación, y finaliza su turno.

4 **"No podía dormir otra vez"**
Acosado por el pasado

RAYMONT A las dos de la madrugada me encontraba vagando a oscuras sin hacer nada por mi apartamento, intentado exprimir mi mente, una vez más, para resolver el misterio de lo que le había sucedido a Parsons.

Acosado: Juégala al principio de un turno de Raymond si Parsons está perdido. Raymond pierde 3 Tiempos y gana un remordimiento.

3 **"No creo que pueda hacer esto una vez más"**
Acosado por el pasado

RAYMONT Me dolía la cabeza, me dolía el mi cuerpo, y creo que me dolía hasta el pelo. "No soy de salir de la cama hoy. Nada puede hacer que me levante".
El teléfono comenzó a sonar, haciendo que el sonido golpeará mi cabeza como una tribu de la selva. "Bueno, tal vez una cosa".

Acosado: Juégala al principio de un turno Raymond si Parsons está perdido. Raymond no puede seguir ninguna ventaja este turno.

2 **"Toma esto de nuevo"**
Acosado por el pasado

RAYMONT Me detuve entonces, dejando que las palabras del hombre me recorrieran mientras me quitaba la chaqueta y la dejaba a un lado. "Puedes insultarme todo lo que quieras, pero cuando empiezas a hablar mal del Cuerpo, el está aquí, amigo".

Pelea: Juégala cuando Raymond entre en una localización sórdida.

Luz
Raymond gana un remordimiento y una negación.

Oscuridad
Raymond descarta hasta tener una carta de su elección.

3
"No nos llames otra vez, Flint"
Acosado por el pasado

RAYMONT
Romero miró a su alrededor con nerviosismo. "Ray, tienes que salir de aquí. Estás hasta el cuello en algo y quien te ayude va a asumir la responsabilidad contigo".
"¿Así que eso es un no?".
"Vete de aquí, ¿vale?".

Juégala al principio de un turno Raymond. Elige un tipo de favor normal. Raymond pierde todos sus favores normales de ese tipo.

2
"Señor, hay un código de vestimenta"
Acosado por el pasado

RAYMONT
Una voz altanera me detuvo en seco. "Lo siento, señor. Usted debe llevar traje y corbata para entrar".
"¡Pero si estoy vestido con traje y corbata!" Me quejé.
El portero me miró de arriba abajo, y luego se burló. "Un traje y una corbata diferentes, Señor".

Juégala cuando Raymond entre en una localización lujosa para cancelar esa acción. Él no puede entrar en esa localización otra vez en este turno.

4
"Ojalá hubiera sido yo quien muriera"
Acosado por el pasado

RAYMONT
Miré por las ventanas a las lejanas estrellas, me sentía viejo y con un dolor en mi pecho, que no pensaba que desapareciesen por completo alguna vez.
"Debería haber sido yo", murmuré.

Juégala al principio del turno de Raymond si Parsons no ha sido encontrado. Raymond se mueve directamente a Castle Club (F4) y gana un trauma.

4
"Danos tu cartera y nadie saldrá herido"
Vieja Fama

RAYMONT
"Te la daré con una condición", le dije, sabiendo que era una mala idea incluso cuando las palabras salieron de mi boca.
"¿Qué es?"
Le di un centavo, luego una libra.
"Cómprate una pastilla de menta. Demonios, son baratas. Cómprate dos".
El sonido de un arma de fuego se alzó con eco en el pequeño callejón.

Pelea: Juégala cuando Raymond entre en una localización sórdida en la Tierra.

Luz
Raymond finaliza su turno y gana un trauma.

Oscuridad
Raymond pierde 2 Tiempos y dos remordimientos.

3
"Sólo tienes que relajarte un poco"
Vieja Fama

RAYMONT
Kate me quitó la corbata y la tiró en algún lugar, no me importaba realmente mirar dónde. "Lo que necesitas, Ray..." susurró, pasando una de sus largas uñas rojas por mis labios, "... es sólo..." aquí sopló en mi oído "... relajarte".
En ese momento, yo ni siquiera recordaba poseer una corbata.

Acosado: Juégala cuando Raymond entre en una localización mientras tenga al menos un contador de Kate. Raymond pierde 3 Tiempos.

2
"Todavía estoy preocupado porque ella esté tramando algo"
Vieja Fama

RAYMONT
Mientras miraba a Kate entrar en su coche poniéndose un puntal con el que había matado a un hombre con un corazón débil, todos los viejos temores e inseguridades entraron en pleno vigor. ¿Estaba sólo utilizándome? ¿Iba a desaparecer una vez más algún día sin una palabra? ¿Por qué aparece justo cuando estaba trabajando en uno de los casos más importantes de mi carrera?

Juégala cuando Raymond gane un favor de Kate. Raymond gana un remordimiento y una negación.

4
"Creo que hay algo en mi bebida"
Vieja Fama

RAYMONT
Mientras me tambaleaba por la calle, pude ver colores cambiantes y remolinos en el borde de mi visión. Alguien me había drogado al tomar la última copa, y al aparecer en el aire el rostro ensangrentado de Keene delante de mí, gritando, supe que iba a ser una noche larga.

Juégala al principio del turno de Raymond. Las cartas de oscuridad de Acosado cuestan 0 jugarlas contra Raymond hasta el final de su turno.

4
"Deja de meter la nariz en nuestros negocios"
Vieja Fama

RAYMONT
Miré hacia arriba cuando una mano más sustanciosa se colocó en el hombro. "Mr. Flint. Lo mejor para usted sería tomarse unas vacaciones".
Abrí más los ojos y miré hacia atrás, observándolo.
Apartó la vista por un segundo y eché a correr como un gato con su cola ardiendo.

Pelea: Juégala cuando Raymond entre en una localización sórdida.

Luz
Raymond pierde un contador de conspiración y gana un trauma.

Oscuridad
Raymond pierde un contador de favor de cada tipo de los que posea y gana un trauma.

3
"Cada vez que vengo aquí, me duele el hombro"
Vieja Fama

RAYMONT
"Mierda, odio la Luna. Me trae malos recuerdos".
El oficial arqueó una ceja.
"Dices lo mismo en todas partes, Ray".
"Realmente malos recuerdos", respondí, frotándome el hombro.

Pelea: Juégala cuando Raymond entre en una localización lujosa en la Luna.

Luz
Raymond mueve a Castle Club (F4).

Oscuridad
Raymond gana un trauma y pierde 2 Tiempos.

2 "Espero que pases algo más de tiempo conmigo"
Vieja Fama

RAYMONT "No puedo, Kate. Estoy con un caso importante."
Ella prácticamente gritó. "¡Te preocupas más por el trabajo que por mí!"
Sabiamente se abstuvo de decirle que mi trabajo, al menos, siempre había estado allí para mí.

Acosado: Juégala cuando Raymond entre en una localización mientras él tenga al menos un contador de Kate. Raymond debe descartar tres cartas de luz de su mano al azar. Si tiene menos de tres cartas de luz, las descarta todas.

2 "Se que no les gusto a tus amigos"
Vieja Fama

RAYMONT Incluso el casero al parecer tenía algo que decir sobre el regreso de Kate. "Ray, hágase un favor y olvidese de la dama. Nada más que trae problemas."
"Lo sé, Eduardo, pero no puedo evitar pensar que tal vez ha cambiado esta vez. Tal vez saldrá bien."
Eduardo movió la cabeza tristemente. "Has elegido mal, Ray. El mes que viene estaré barriendo los trozos que irás dejando detrás".

Acosado: Juégala cuando Raymond entre en una localización mientras él tenga al menos un contador de Kate. Raymond pierde un favor de tu elección.

2 "Quizás solo una copa más"
Vieja Fama

RAYMONT "Oye, amigo, ¿quieres que llame a un taxi?"
Me quedé mirándolo con indignación "¿Me está llamando borracho? ¡Apenas he empezado a matar a mi hígado! ¿O es a mi cerebro?"
El camarero giró los ojos. "Ambos, supongo".

Juégala cuando Raymond entre en una localización de vida nocturna. El turno de Raymond finaliza.

5 "Nadie va a ayudarte con esto, Ray"
Vieja Fama

RAYMONT Romero sacudió la cabeza, "Nadie va a tocar esto, Ray. Es simplemente demasiado grande. Hazte un favor y desaparece en un agujero durante un tiempo".
Sacudí la cabeza. "No puedo. Este caso se ha vuelto demasiado interesante".
"La curiosidad mató al gato, Ray".
Me sonrió. "En realidad, hasta que nos fijamos en la caja, no podemos saber el tiempo que el gato lleva muerto o no".
Podía sentir su expresión confusa en mi espalda mientras me alejaba.

Juégala cuando Raymond entre en una localización lujosa. Raymond pierde todos sus favores normales.

Acosado por el pasado

Me serví un generoso trago de whisky. Pensando en la Guerra siempre despierto viejos fantasmas. Si intentaba dormir, me miraban desde los pies de mi cama cuando las luces estaban apagadas.
No es que yo no lo mereciera. Keene y Parsons estuvo a mi lado en la Guerra, pero a Keene lo dejé morir por una dama y Parsons desapareció tras las líneas enemigas...
Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación
Raymond gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique una pieza de evidencia.
Continúa en "¿Tenías razón, Ray!"

Remordimiento
Raymond gana un bagaje malo cada vez que otro jugador juegue una de sus cartas de oscuridad de **Acosado**.
Continúa en "No podemos seguir buscando"

"¿Tenías razón, Ray!"

"¿Nunca me abandonó, Flint?"
Le sonreí. "No, señor. Yo nunca lo hice. Ojalá Keene estuviera vivo para ver este día".
Parsons me miró entonces. "No se puede ayudar a los muertos, Ray. Hay que conseguir que se sientan orgullosos de ti, pero déjalos enterrados".
Parsons es encontrado.
Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación
Raymond gana un bagaje bueno por cada carta de luz que robe en su turno después de las dos primeras.
Termina en "En realidad, no tengo sed"

Remordimiento
Raymond gana un bagaje malo cada vez que otro jugador roba y revela una de sus cartas de oscuridad de Acosado por el Pasado.
Termina en "Simplemente no puedo dejarle ir todavía"

"No podemos seguir buscando"

Entonces perdí los nervios. "¿Él nunca habría renunciado a algo como esto!"
El teniente frunció el ceño. "Quizás, quizás no. Pero es hora de dejarlos ir, Ray - a Parsons y a Keene".
Raymond se cambia completamente a la oscuridad cuando entra en una localización de vida nocturna.
Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación
Raymond gana un bagaje bueno por cada localización de vida nocturna diferente a la que entre este turno.
Termina en "Siempre te recordaré"

Remordimiento
Raymond gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifique dos de sus cartas de oscuridad.
Termina en "Aquí está la ausencia de amigos"

"En realidad, no tengo sed"

Parsons me dio una palmada en el hombro y dijo: "Vamos, Ray. Vamos a tomar una copa en memoria de Keene. Invito yo"
Lo miré entonces y poco a poco me di cuenta de algo sorprendente. Por primera vez desde aquel día hace mucho tiempo, la persistente voz en mi cabeza estaba en silencio y el dolor en mi pecho se había ido.
"Tal vez sólo debamos tomar un poco de tarta y hablar de los viejos tiempos", dije. "Yo no tengo nada de sed".
Parsons me parpadeó, luego estalló en una carcajada. "Claro. Suena bien, Ray. Vamos".

El contador de Keene se gira, mostrando la cara de "en paz"

+14PV

"Simplemente no puedo dejarle ir todavía"

Parsons hizo girar el hielo de su bebida, mirando a la pared. Estaba preparado para lo que yo sabía que venía. "Ray, nadie te culpa por lo que le sucedió a Keene. ¿Por qué sigues luchando contigo mismo por esto?"
"Era como un hermano para mí, sargento. Cuando me caí, me recogió. Cuando alcanzaron en la pierna, me llevó a un lugar seguro. Le debía demasiado y cuando él me necesitó, yo estaba corriendo detrás de Kate. Ahora se ha ido, y ni siquiera puedo pagar mis deudas con él".
Parsons tomó otro sorbo de su bebida, mirando el borde de la copa. "Él no hizo esas cosas para tener en deuda contigo, lo sabes. Lo hizo porque él era tu amigo".
Me serví otro whisky. "Eso no importa, sargento. Una deuda es una deuda".

+2PV

"Siempre te recordaré"

Estaba tirado en la calle tratando de dormir con una botella de whisky cuando Keene se presentó. Que raro, pensé, ha estado muerto desde hace años.

El frunció el ceño hacia mí. "Ray, tenemos que hablar. Levántate de la cuneta".

En silencio, me miró fijamente.

"Ray, es hora de que me dejes de usar como excusa para evitar vivir. Tienes que hacer nuevos amigos. Asumir algunos riesgos".

Me quedé callado, esperando que la alucinación se pasara.

"Supongo que no me dejas otra opción, entonces". Con eso, Keene y me dio un puñetazo en el ojo derecho.

A la mañana siguiente, traté de reirme de los sueños, pero era difícil hacerlo con un ojo morado delante del espejo.

El contador de Keene se gira, mostrando la cara de "en paz"

+2PV

"Aquí está la ausencia de amigos"

No recuerdo el momento exacto en el que me vine abajo, pero empecé a notarlo cuando me sorprendí bebiendo de una petaca en la escena del crimen.

Después de eso, no pasó mucho tiempo a que comenzaran los para los comentarios. Acerca de cómo "lo estropea todo" y soy "una vergüenza para el cuerpo".

Por último, incluso el Comisionado Dawn no podía justificar por qué me llamaba para los casos. No hubo demasiada oportunidad tras defraudarlo y dejar a un asesino en libertad. Yo no lo culpo, sin embargo. Después de todo, yo ni siquiera confío en mí mismo.

-10PV

Vieja Fama

Al segundo entró en el comedor, fue como cuando yo era piloto en la Guerra. "Hey, cariño. Cuanto tiempo sin verte", ronroneándome.

Frunció el ceño. "Bueno, esa fue tu elección, nena. Te fuiste sin decir una palabra".

Ella rió, su timbre de voz plateado en el aire, y pasó una mano por mi pecho. "El mismo viejo Ray. Siempre tan serio. Vamos a olvidar el pasado".

Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación

Raymond gana un bagaje bueno cada vez que sacrifique 2 Tiempos. Continúa en

"¿Donde estuviste después?"

Remordimiento

Raymond gana un bagaje malo cada vez que otro jugador sacrifique dos cartas de oscuridad o un favor. Continúa en

"Hablemos de eso más tarde"

"¿Donde estuviste después?"

Frunció el ceño. "¿Por qué has vuelto, de verdad? No me digas que ha sido para verme, porque no lo creo".

Kate parecía herida. "Esto no es justo, Ray. ¡Te amo!"

Sacudí la cabeza. "Si me amaras, Kate, nunca me habrías dejado durante la guerra. No estoy seguro de lo que tenemos, pero ambos necesitamos pensar en ello".

Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación

Raymond gana un bagaje bueno cada vez que descubra una pieza de la conspiración. Termina en "Kate, creo que debes irte"

Remordimiento

Raymond gana un bagaje malo cada vez que una de sus cartas de Vieja Fama es sacrificada. Termina en "Adiós, nena"

"Hablemos de eso más tarde"

Cuando ella entró por la puerta, yo estaba listo para ella, o eso creía yo. "Kate, tenemos que hablar. Ahora".

Apretó su cuerpo delgado contra mí, tirando de mí con un beso ardiente agarrándose del cuello. "Mmm, más tarde, Ray. Vamos a hablar más tarde".

Las hormonas burbujeaban, dejé que me llevara fuera de la habitación de mi corbata.

Esta trama tiene seis días para resolverse.

Revelación

Raymond gana un bagaje bueno cada vez que juega una carta de luz. Termina en

"Me siento como un cobarde"

Remordimiento

Raymond gana un bagaje malo cada vez que se juegue una carta de oscuridad contra él. Termina en "¿Kate? ¿Estás en casa?"

"Kate, creo que debes irte"

Kate miró la maleta que le ofrecía en mi mano. "Ray, ¿qué es esto?"

Me miró a los ojos confundida y luchó contra el impulso de abrazarla. "Kate, creo que deberías irte. Sabemos que somos malos para el otro".

Sus ojos se abrieron y el labio inferior temblaba, pero ella tomó la maleta de mi mano. "¿Estás seguro, Ray?"

Yo asentí, tragando. "Siempre te amaré, Kate, pero ambos necesitamos esto".

En silencio, se dio la vuelta y salió de mi vida, con lágrimas en los ojos.

Descarta todos los favores de Kate, cogiendo dos favores normales de tu elección por cada favor de Kate que hayas descartado. No puedes ganar más favores de Kate.

+14PV

"Adiós, nena"

Sonó el teléfono y contesté. "Dígame". "¿Ray? ¡Oh, gracias a Dios! Les dije que quería salir. Les dije que no podía hacer nada más... Yo no podía soportar hacerte daño otra vez". Kate estaba balbuceando frenéticamente.

"¿Kate? ¿Le dijiste a quién? ¿Qué está pasando? ¿Dónde estás?"

"Los hombres en las sombras, Ray. Ellos han estado observandote desde la Guerra. Informé al...". Se detuvo.

"¿Kate? ¿Qué pasa?"

"Ellos están aquí. Lo siento por todo, Ray. Lo siento mucho".

"¿Kate? Kate!"

La línea se cortó.

Kate es eliminada.

Los contadores de conspiración te proporcionan +1 PV adicional cada uno.

-2PV

"Me siento como un cobarde"

Escuché como Kate introducía su llave, sólo para probar que la cerradura se había cambiado, y tomé otro sorbo de la botella casi vacía de whisky. "Ray, ¿estás ahí? Traté de usar tu teléfono, pero se estaba desconectado. Ray, ¿qué está pasando?"

La escuchaba en silencio, sabiendo que no podría enfrentarme a ella, y odiándome a mí mismo por ello.

"Ray? Esto es... ¿estás seguro?" No le contesté. Después de un momento, la oí contener la respiración profundamente, temblando. "Creo que me merezco esto".

El taconeó de sus altos zapatos, mientras se alejaba, y yo terminaba la botella de un trago.

Descarta todos los favores de Kate, cogiendo dos favores normales de tu elección por cada favor de Kate que hayas descartado. No puedes ganar más favores de Kate.

+6PV

"¿Kate? ¿Estás en casa?"

"¿Kate?" Abrí la puerta, mirando por todo mi apartamento. Casi de inmediato, comencé a notar cosas fuera de lugar. El desordenado bolso de Kate no estaba en el mostrador. El apartamento había sido revuelto. En el dormitorio, no estaba su ropa.

Con una idea repentina, me fui a mi armario y lo abrí, en busca de mis notas sobre el asesinato. Unos pocos documentos no estaban. Las cosas que la mayoría de las personas no habrían notado.

Mis manos temblaban. Fui al mueble bar y me serví una copa.

Pierde todos tus favores de Kate y ganas un trauma por cada favor que pierdas. Kate es eliminada.

-9PV

Envuelto en si mismo

"Lo admito. No he tenido el tiempo para otra gente durante años. Me he envuelto en mi mismo, mi trabajo, y la botella. Pero a veces tienes que ser egoísta para sobrevivir".

Esta carta comienza la partida en juego.

El tamaño máximo de la mano de Raymond es de siete cartas.

Una vez por turno, Raymond puede robar dos cartas gastando 1 Tiempo. Esas cartas pueden ser del mismo o de mazos diferentes.

Deudas sin Pagar

"Metí la pata. Cuando más necesitaba a mi amigo, él estaba allí para mí. Pero cuando llegó el momento de que pagar mis deudas, yo estaba correteando alrededor de una niña, y Keene murió, solo y asustado, esperando a un rescate que no llegaría nunca".

Memoria: Baraja las cartas de memoria de Raymond juntas al principio de la partida y reparte una a cada jugador, devolviendo el resto a la caja.

Juega esta carta cuando Raymond robe una carta, y con ello tenga siete cartas en la mano. Raymond pierde todos sus favores. Después de eso, devuelve esta carta a la caja.

Los Campos de la Muerte

"Se supone que había caído la rebelión en Heinlein, pero era una trampa. Cogí a uno por el hombro y quemé mi traje con el láser. Nunca olvidaré la sensación de mi guante lleno de sangre, y el olor de mi brazo, como si estuviera cocido".

Memoria: Baraja las cartas de memoria de Raymond juntas al principio de la partida y reparte una a cada jugador, devolviendo el resto a la caja.

Juega esta carta cuando Raymond esté envuelto en una **Pelea** en la Luna. Raymond gana tres traumas y se cambia a la oscuridad completamente. Después de eso, devuelve esta carta a la caja.

Mar de la Noche

"¿Has caminado por el espacio? Cada latido te sacude como un perro, y cada respiración es un trueno. Después de conseguir librarme de mi contrincante, floté allí durante tres días, mirando como el aire descendía y mi traje me apretaba. Casi me quité el casco cuando el pánico se apoderó de mí, pero mis dedos estaban demasiado insensibles para desellarlo".

Memoria: Baraja las cartas de memoria de Raymond juntas al principio de la partida y reparte una a cada jugador, devolviendo el resto a la caja.

Juega esta carta cuando Raymond entre en el Challenger Memorial Ferry (G5). Raymond finaliza su turno y descarta su mano. Después de eso, devuelve esta carta a la caja.

El Día que Ella se Fue

"La conocí durante la guerra. Ella eran sus curvas y sus promesas, envueltas alrededor de una sonrisa arrebatadora. Cuando me encontré en una emboscada, fue lo que me mantuvo en pie. Me arrastré a través de veinte millas de desierto marciano, sólo para descubrir por qué había dejado un Querido John. Más tarde que me preguntaba si tendría una oportunidad".

Memoria: Baraja las cartas de memoria de Raymond juntas al principio de la partida y reparte una a cada jugador, devolviendo el resto a la caja.

Juega esta carta al principio del turno de Raymond si está en la Tierra. Mueve a Raymond a una localización de vida nocturna en la Tierra. Después de eso, devuelve esta carta a la caja.