

# LAS DOS CARAS DE EVA



C DiCE



# CÓDICE

*De la unión de ideas de cuatro roleros nace CÓDICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.*

*Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CÓDICE. En ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...*

*CÓDICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.*

*Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CÓDICE está expresamente pensado para vosotros. Las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.*



Investigación / Thriller



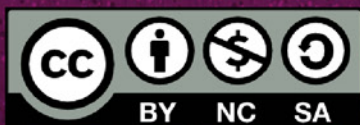
Gumshoe / Fate



2 - 4 horas



4 - 5 jugadores



## Presentación

Como resultado del concurso Códice que realizamos hace unos meses, publicamos este nuevo módulo en versión doble porque no pudimos decidirnos entre los dos únicos participantes.

Los autores Abraham Castro "Zero" y Zapó Valenzuela, ingenuos ellos, creían que iban a redactar sus módulos y disfrutar de la vida mientras el equipo Códice se encargaba de la habitual cuidada maquetación y elegante diseño que acompaña a todas sus publicaciones... ¡Pero nada más lejos de la realidad! Los hemos puesto a hacer todo el trabajo sucio y, viendo el magnífico resultado final, no nos ha quedado más remedio que ficharlos para el equipo. Así nos las gastamos en Códice, ¡cuidado con lo que deseas!

*Las dos caras de Eva* son dos aventuras que recuerdan a las clásicas novelas de investigación, aderezadas con un toque de thriller, suspense y sorprendentes giros finales, donde nada es lo que parece y todos ocultan oscuros secretos.

Esperamos que disfrutes de esta nueva aventura al menos tanto como hemos disfrutado creándola, nos vemos en las mesas de juego.







# Las dos caras de Eva

## - Versión Zapó -

Nuestros personajes, investigadores privados de la agencia Bolton Detectives, son contactados por la Srta. Eva Milton para buscar la solución a un extraño caso de amenazas. La víctima, entre sollozos, muestra la pantalla del móvil mientras reproduce el mensaje donde ha quedado registrada, y los investigadores escuchan con atención hasta que comprenden qué era eso tan extraño: la voz que realiza las amenazas se corresponde con la de la propia Srta. Milton.

Este módulo puede enmarcarse en cualquier gran ciudad de la época actual, entre los años 2010 y 2017, debido a los avances tecnológicos necesarios para el desarrollo de la trama.

El sistema de juego usado es Gumshoe, sin embargo, podría fácilmente adaptarse a cualquier otro. La investigación tiene un enfoque puramente criminal –no sobrenatural-, por lo que si quieres darle mayor dificultad -o “timar” a los jugadores para que piensen que hay algo relacionado con los *Mitos* detrás de todo-, puedes usar la ambientación de *El Rastro de Cthulhu* para dar mayor golpe de efecto al desenlace final.

En referencia al uso del sistema, recomendamos que los jugadores tengan la posibilidad de “pagar” un punto de habilidad cuando creas que se han atascado durante la investigación, favoreciendo así el ritmo y desarrollo de la trama, aunque por supuesto queda a criterio del director de juego.

Este texto se ha estructurado de forma que el lector, conforme avance la lectura, solo obtenga las pistas que podrían descubrir los jugadores durante la partida, para así poder evaluar la dificultad de la misma con respecto al nivel de la mesa que va a dirigir.



## La conversación con Eva

Eva Milton, emergente estrella de las pasarelas de Londres e hija del conocido empresario y filántropo Albert Milton, ha contactado con Bolton Detectives porque ha recibido en su móvil un mensaje de voz donde resulta amenazada.

Las palabras que se oyen, pronunciadas con la propia voz de Eva y casi como si fuese incapaz de contenerlas, dicen: “Zorra estúpida, niña de papá. Este es el final de tu vida y el comienzo de la mía”. Los abogados de la familia Milton han interpuesto una denuncia ante la policía, pero aún no han recibido noticia alguna del caso a pesar de haber transcurrido varios días.





Eva procederá a relatar a los jugadores los acontecimientos previos a la recepción del mensaje. Tiene diversas lagunas debido a que esa noche bebió más de la cuenta, ya que era su cumpleaños y estuvo celebrándolo en “Noir”, uno de los clubs más populares de la ciudad.

Recuerda que mientras Matt -persona de confianza y asistente de la familia Milton- conducía el coche en el que se dirigían a la discoteca a eso de las 21:30 horas, se percató de que se había olvidado el móvil en casa. Como llegaba tarde y no quería hacer esperar a los más de cincuenta invitados, en vez de volver a casa le pidió prestado el móvil a su chófer. A partir de las 02:00 de la madrugada, Eva no recuerda más que ser recogida en algún momento de la noche por Matt para llevarla a casa.

#### **Eva de un vistazo:**

- Gusta, sabe que gusta y le gusta gustar.
- Cuando se siente presionada, se bloquea e intenta evitar el conflicto directo.
- Por su actitud, parece que no habita el mismo mundo que los investigadores, vive en una burbuja gracias a la sobreprotección de su padre.

## **Pistas**

- *Detectar mentiras* indicará que Eva no está contando toda la verdad, ya que en su relato omite que ha tomado LSD junto a su amiga Cindy, dato que obtendrán ofreciendo el debido *Consuelo*.

- Usando *Contactos*, *Burocracia* o *Jerga Policial*, los jugadores podrán recibir información acerca del actual estado de la investigación tras la denuncia.

- El número desde el que se recibió la amenaza corresponde al de Matt, y la llamada se realizó a las 05:36 de la madrugada. Eva no sabe qué hizo con el teléfono. Si usan *Burocracia*, *Contactos* o *Jerga policial* para conseguir acceder al registro de llamadas del móvil, descubrirán que la llamada de las 05:36 es la última realizada. También podrán ver que se han realizado dos llamadas previas, a las 02:28 y 02:37 de la madrugada del mismo día, al número de teléfono 694 496 197 -con *Investigación* conocerán que corresponde a Mike, exnovio de Eva-.

- Eva lleva un brazo vendado por un tatuaje que se ha hecho recientemente. El dibujo representa una polilla, y según comenta, no tiene ningún significado personal para ella, se lo hizo solo por estética.



## *Conversación con Matt Allen*

Matt ya ha sido interrogado por la policía, y contará a los jugadores lo mismo que dijo a las autoridades. Corroborará la declaración de Eva, añadiendo que tras dejarla en “Noir” volvió a la mansión Milton, donde estuvo cenando y tomando algo con el Sr. Milton hasta que este se acostó. Él se quedó viendo algo en la tele hasta que a eso de las 03:00 de la madrugada sonó el teléfono fijo, recibiendo una llamada desde el móvil que prestó a Eva. Al descolgar, Cindy -la mejor amiga de Eva-, en considerable estado de embriaguez, pidió a Matt que fuese a recoger a Eva porque no se encontraba muy bien. Tras veinte minutos, llegó a la discoteca y ayudó a entrar en el coche a Eva, que se encontraba “bastante perjudicada”. Cuando llegaron a la mansión donde vive Eva con su padre, la llevó a su habitación y, tras ayudarla a vomitar sin que se enterase su padre, se fue a la suya a dormir -Matt también vive en la mansión Milton-.

#### **Matt de un vistazo:**

- Un criado no tiene esas manos. Ni esas espaldas. Ni probablemente esa cara.
- Si es acusado, reacciona de manera vehemente defendiendo sus intereses.
- Matt siente verdadero fervor por Eva, llegando a tratarla como a la hija que nunca pudo tener.





## Pistas

- Si los personajes interrogan a Matt sobre la llamada realizada desde su número, continuará explicando que pidió a Eva que le devolviese su móvil, pero esta dijo que se lo daría por la mañana, ya que estaba esperando una llamada. Cuando se lo volvió a pedir por la mañana, Eva le dijo que no sabía dónde lo tenía. El teléfono de Matt es un iPhone, por lo que intentó geolocalizarlo cuando Eva dijo que lo había perdido. El móvil se encuentra hundido en el lago Rosebud, por lo que ni se ha preocupado de ir a buscarlo -el iPhone no es acuático más allá de unos centímetros de profundidad-, ya que no iba a ponerse a bucear para encontrar un móvil que no funcionaría. Al fin y al cabo, los datos, que es lo que realmente le importa, los guarda en la nube. Matt no tendrá inconveniente en indicarles las coordenadas donde se encuentra el dispositivo.

- Gastando un punto en *Detectar mentiras* -no basta con usar la habilidad, Matt lleva mintiendo más años de los que tienen los investigadores de edad- se podrá detectar que parte de la declaración sobre el teléfono es falsa -cogió su móvil del bolso de Eva tras recogerla-, aunque sí que lo geolocalizó por la mañana y se encuentra sumergido en el lago Rosebud -tras perderlo debido a los acontecimientos que tuvieron lugar más avanzada la noche-. También la afirmación de irse a su habitación tras dejar a Eva es falsa -ya que cogió unas bolsas con comida y diversos productos de hogar y se dirigió a la mansión Eastwood-.

- La habilidad *Intimidación* o *Interrogatorio* no será de utilidad con este experimentado hombre, y ante una presión que considere injustificada, dará largas a los jugadores diciéndoles que no es a él a quién deberían investigar.

- Usando *Antropología forense* o *Descubrir pruebas* podrán hallar el hematoma que tiene Matt en la parte posterior de la cabeza. Si es interrogado sobre ello, dirá que se lo ha producido entrenando artes marciales.

- Si pretenden analizar el vehículo de Matt, este les indicará que lo tiene en el taller -lo cual es cierto e intrascendente para la negociación-.



## Conversación con Cindy Williams

Cindy es la mejor amiga de Eva, e indicará a los investigadores que esa noche estuvo llamando varias veces a su móvil aproximadamente a las 21:35, pero esta ni leía el Whatsapp ni aparecía conectada. Cuando empezaba a pensar que la cumpleaños no aparecería, Eva llegó a la discoteca sobre las 22:00 horas y por fin comenzó la fiesta. Todo transcurrió con normalidad "hasta que los chupitos hicieron su efecto", claro, "Eva no había cenado y no está acostumbrada a beber, así se puso como se puso". Sobre las 03:00 de la madrugada llamó a casa de Eva para que Matt viniese a recogerla, mientras ella se quedaba un rato más en la discoteca.

### Cindy de un vistazo:

- Hay gente con dinero y hay gente pija. Cindy es de las dos.
- Física y económicamente no tendría mucho que envidiar a Eva, pero Cindy no sale en la tele.
- Si alguien la avasalla, cuenta todo lo que quiera oír para que la deje tranquila cuanto antes.

## Pistas

- Usando *Detectar mentiras*, los jugadores pueden constatar que Cindy está mintiendo en cuanto a la indisposición de la cumpleaños. Con algo de *Intimidación* o *Interrogatorio* obtendrán una confesión de Cindy indicando que Eva "tuvo un mal viaje" con LSD, y que por eso la noche terminó pronto para ella.

- Con algo de *Adulación*, Cindy se pondrá muy estupefacta intentando dejar un poco en mal lugar a su amiga, diciendo que consumió el LSD porque "su ex le estaba amargando el cumpleaños". Por lo visto, Mike, el exnovio de Eva, se encontraba en la discoteca y parece que había rehecho su vida, sin tener muchos reparos en mostrarlo públicamente.





## Conversación con Mike Hill

Mike los recibirá en su casa en el residencial Highville, comentándoles que estuvo en la discoteca "Noir" con su nuevo ligue Susan, bailando y tomando unas copas hasta la 01:30 aproximadamente, cuando se montaron en su coche y fueron "a dar una vuelta" –a foliar-. Si preguntan sobre las llamadas que le hizo Eva, hablará despectivamente diciendo que "como no se ande con ojo la loca esa" al final la va a tener que denunciar por acoso.

### Mike de un vistazo:

- Algo mayor que Eva, parece un chico que tiene los pies más en la tierra.
- Es un alma libre, y se empeña en demostrarlo en cada conversación.
- Ignora a quien intenta presionarlo, se expresa con la rotundidad del que sabe que no ha hecho nada malo.



## Discoteca Noir

En la discoteca no hay cámaras de vigilancia, aunque si van a hablar con el encargado, podrá facilitarles los números de teléfono de los dos controladores de accesos que trabajaron esa noche. Cualquier sugerencia de consumo de drogas en su discoteca hará que el encargado se muestre poco cooperador.

Si contactan con los encargados de la seguridad, comentarán que recuerdan haber visto salir a la Srta. Milton a eso de las 03:30 de la madrugada, cuando vino a recogerla "el viejo Matt".

### Pistas

- Con la habilidad *Contactos* o *Bajos fondos*, los porteros contarán que conocen a Matt del dojo donde entrenan juntos Krav Maga –el sistema de lucha usado por las Fuerzas de Defensa de Israel- desde hace más de diez años. Podrán facilitarles información básica sobre su empleo, para quién trabaja y los años de servicio.



## Informe policial

Actualmente, el informe se encuentra paralizado tras los interrogatorios a las personas que tuvieron contacto con Eva esa noche. Sabiéndose que el número de teléfono desde el que se realizó la llamada corresponde a Matt –al que ya han interrogado-, y atendiendo a los informes médicos que indican que Eva se encuentra en tratamiento psicológico desde hace varios años -medicándose por prescripción del psiquiatra Robert Duke, gerente del hospital privado King Park Clinic-, la policía ha llegado a la prematura conclusión de que el motivo más probable de la llamada se deba a un caso de algún tipo de trastorno transitorio de doble personalidad.

### Pistas

- Tirando de *Contactos*, *Burocracia* o *Jerga Policial*, los jugadores podrán recibir información acerca del actual estado de la investigación, a cargo de la detective Amanda Poulsen.

- Si se usa *Psicología forense* con la agente Poulsen, se podrá constatar que, a pesar de las evidencias, puede que haya descuidado la investigación de manera relativamente imprudente. Esto se debe a que ha sido "untada" para concluir la investigación con la explicación del trastorno mental como respuesta al caso.





#### Amanda de un vistazo:

- Sus tacones y su ropa suficientemente conjuntada, denotan que no suele hacer demasiado trabajo de campo.
- O anoche durmió muy poco, o esta mujer es así de despiadada.
- Cualquiera que cuestione su metodología de trabajo se convertirá en su enemigo.



## Informe del Psiquiatra

Robert Duke, reconocido psiquiatra y gerente del hospital privado King Park Clinic, concederá una breve entrevista con los investigadores, pero para ofrecerles datos médicos confidenciales deberán llevar una autorización firmada por la Srta. Milton –esta les facilitará el documento y aprovechará para remarcar que ella no es una demente, “tener estados depresivos es una cosa y estar loca de remate, otra”-.

El Sr. Duke podrá indicarles que, con la pubertad, la chica empezó a desarrollar unos habituales estados depresivos, los cuales favorecieron la aparición de frecuentes brotes de ansiedad. Robert empezó a tratar a Eva hace cuatro años y desde entonces ha evolucionado muy favorablemente, aunque aún debe seguir tomando la medicación para mantener la estabilidad.

#### Dr. Duke de un vistazo:

- A veces vestir caro no supone vestir bien.
- Sabe más de negocios que de medicina.
- Cuando no conoce algo o no quiere decirlo, alega que suele delegar en sus empleados la mayor parte de su trabajo.

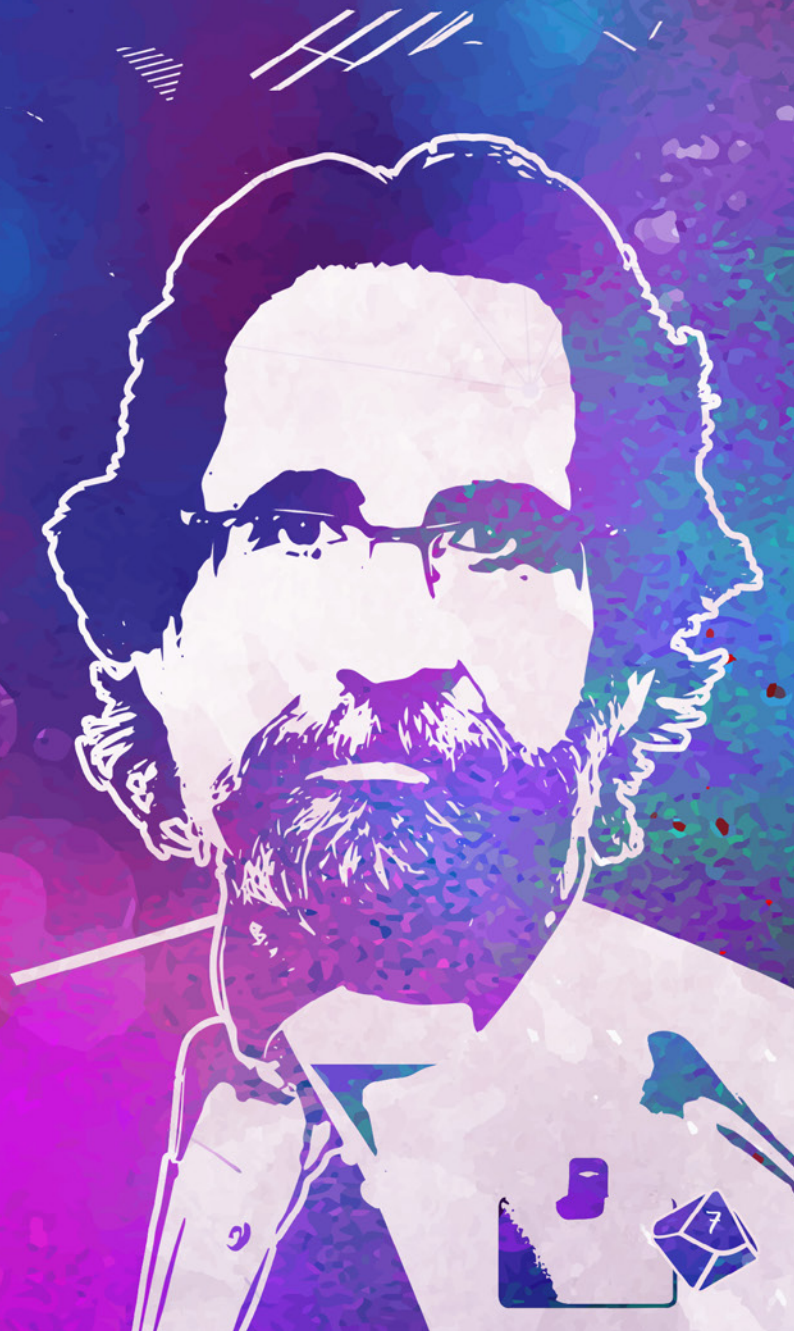
### Pistas

- Un rápido vistazo a los diplomas que decoran el despacho del médico, hará saber a los jugadores que estudió en Cambridge –el gasto de un punto de *Trivialidades* indicará que comparte universidad y año de promoción con Albert Milton-. Con el uso de *Investigación* o el gasto de un punto de *Trivialidades*, también podrán saber que en la clínica King Park Clinic es donde nació Eva.

- Las pastillas que receta el Sr. Duke las elabora su propio laboratorio. Si usan *Química* en alguna de las píldoras, comprobarán que actualmente lo que el psiquiatra le suministra a Eva es un placebo. Con *Antropología forense*, pueden saber que con la simple mezcla de alcohol y LSD, se pueden producir estados alterados sin necesidad de sustancias adicionales.

- Si consiguen entrar en su despacho fuera del horario laboral, podrán gastar un punto de *Recuperación de datos* o *Vigilancia electrónica* para acceder a su ordenador –protegido por contraseña- y, si además usan *Contabilidad forense*, descubrir que mensualmente recibe una cantidad de 5.000 \$ por parte de CRB Enterprises. Con la habilidad *Investigación* o *Trivialidades*, podrán conocer que es una de las empresas subsidiarias de la corporación Milton's –conglomerado de empresas del Sr. Albert-.

- Si preguntan a Robert por su relación con Albert, reconocerá que compartieron amistad durante la época de la universidad, y que esta se ha postergado a lo largo de los años.







# Conversación con Albert Milton

Albert Milton recibirá a los investigadores en el despacho de la mansión que lleva su nombre, y se mostrará afable para intentar ayudar a quienes tienen la misión de devolver la paz a su querida hija. Comentará cómo festejó con Eva su mayoría de edad la tarde del día de su cumpleaños y que, cuando esta fue a celebrarlo con sus amigas, se quedó solo en casa hasta que volvió Matt. Tras cenar juntos y echar unos tragos mientras hablaban de cómo pasan los años –“y lo orgullosa que estaría su madre si pudiese verla”–, se fue a la cama tras darse una ducha. Indicará que creyó escuchar una llamada de madrugada en el teléfono del salón, pero que no le dio más importancia ya que Matt le había comentado que tuvo que prestarle el móvil a Eva, por lo que se despreocupó del asunto, delegando en Matt como siempre hace.

El Sr. Milton cree que todo este asunto de la amenaza se debe a una mezcla de alcohol y la medicación que normalmente toma Eva –Matt le ha contado cómo se encontraba la chica–, aunque nunca reconocerá esto delante de su hija, y se mostrará colaborador con respecto a cualquier recurso que necesiten.

Cualquier insinuación sobre una posible traición de Matt será desechada, ya que después de tantos años de servicio lo quiere casi como a un hermano, y pondría la mano en el fuego por él.

## Albert de un vistazo:

- Cuando llevas siendo mucho tiempo rico, se acaba teniendo cierto buen gusto al vestir.
- No se comporta de manera sobreprotectora con Eva, de hecho, parece relativamente despreocupado. Sabe que hay cosas que el dinero no puede comprar, pero son muy pocas.
- Cuando cuestionan su capacidad, reprime un gesto de cerrar el puño y, tras una pausa, argumenta con mayor tranquilidad su razonamiento.

- Realizando algún tipo de *Investigación* en internet, encontrarán diversos artículos donde se muestra al Sr. Milton como inversor en distintas iniciativas, todas ellas relativas a diversos avances tecnológicos tales como el desarrollo de vehículos completamente eléctricos, investigaciones sobre el genoma humano, una cura para la ELA...

- Usando *Contabilidad forense* tras la investigación, podrán conocer una lista de inmuebles, solares y diversos terrenos repartidos por más de quince ciudades del país, registrados a nombre de las múltiples sociedades subsidiarias del holding Milton's.

- También encontrarán en algunos periódicos la noticia de la conclusión del litigio que mantenía el científico Carl Paterson -responsable jefe de la empresa Canvax Biotech-, con el holding Milton's. Tras ser absorbida la empresa Canvax Biotech hace cuatro años por Milton's, Carl llevó el asunto a los juzgados alegando que fue despedido de manera improcedente, negándosele el acceso a toda la investigación realizada bajo su coordinación sobre la clonación de células madre. Según informan los diarios, el veredicto del juicio ha resultado favorable al holding, quedando limpio el nombre de la firma Milton's definitivamente, ya que Carl ha agotado todos los recursos judiciales posibles.



## Pistas

- Con el uso de *Trivialidades* los investigadores sabrán la historia pública de Albert Milton, conocido filántropo y magnate de los negocios.







## Investigando a Carl Paterson

Carl Paterson actualmente se encuentra desempleado y viviendo en precarias condiciones en uno de los barrios más humildes de la ciudad. Ha gastado todo lo que le quedaba en el litigio con el holding Milton's, y la búsqueda de empleo ha resultado infructuosa debido a, según dice, "la presión que ejerce el holding sobre las distintas empresas del país".

### Carl de un vistazo:

- Tiene el aspecto de alguien que no pasa por sus mejores días, o tiene poco tiempo para ducharse o poco dinero para jabón.
- Habla de forma dispersa, parece que le cuesta encontrar las palabras para expresar lo que realmente quiere decir, y va dando vueltas por su vocabulario hasta dar con ellas.
- Cuando algo no le gusta, se ensimisma y empieza a rememorar todas las miserias de los últimos años mientras las relata con tono cada vez más hastiado.

## Pistas

- Si los personajes se dirigen al domicilio de Carl, encontrarán que este no está en casa. Si deciden entrar forzando la cerradura, con *Recogida de pruebas* o *Investigación* podrán encontrar una montaña de facturas sin pagar de todo tipo. Además, se ha dejado el móvil cargando, por lo que usando *Recuperación de datos* descubrirán que aunque está bloqueado, el fondo de pantalla es una foto de Eva Milton con un grupo de fans entre los que se encuentra Carl –concretamente junto a ella-. Si gastan un punto de *Recuperación de datos* o *Vigilancia electrónica*, podrán forzar la seguridad del teléfono para acceder a sus datos, aunque no encontrarán nada significativo.

- Si esperan a que llegue Carl para interrogarlo, este se mostrará sorprendentemente entusiasmado a pesar de la pérdida del litigio con el holding Milton's. Según comenta, "Eso es cosa del pasado, ahora ando embarcado en un nuevo proyecto del que no puedo desvelar nada de momento...". Si preguntan por la foto de su móvil, dirá que Eva es "una top model con la que cualquiera querría tener una foto".

- Si los investigadores se dirigen al domicilio original de la empresa Canvax Biotech, descubrirán que el laboratorio fue trasladado a otra ciudad hace unos años tras la absorción empresarial. No obstante, una de las zonas del edificio abandonado se mantiene en buenas condiciones, y parece que se ha seguido trabajando en ella hasta hace unos días.



## Encontrando el teléfono de Matt

El teléfono es hallado en el lago Rosebud, cerca de una carretera que se dirige a la interestatal, junto a la urbanización residencial Highville.

## Pistas

- Podrán averiguar *Huellas dactilares* en el móvil, correspondientes a Matt, Eva y una tercera persona sin identificar. Usando *Burocracia* o *Jerga policial* podrán intentar cotejarlas con la base de datos de la policía, obteniendo un resultado desconocido –ninguna persona ha sido detenida con esas huellas en el país-.

- Usando *Recogida de pruebas*, *Investigación* o *Recuperación de datos*, podrán saber que en la urbanización Highville es donde vive Mike.







## El comodín de la llamada

Eva llamará al grupo de investigadores para comunicales que ha recibido un extraño mensaje de un viejo amigo, Richard, que dice textualmente “Sinvergüenza! ¿ya no te acuerdas de mi voz? ¡P la próxima vez que te vea prometo no asustarte”. Tras llamar sorprendida a Richard, se ha extrañado muchísimo porque este dice que la vio la madrugada de la fiesta de cumpleaños, en una gasolinera en la zona sur de la ciudad –a unos 800 metros de la zona donde se encuentra el móvil de Matt- a eso de las 06:00 de la mañana, y que además cuando se acercó a saludarla, huyó corriendo despavorida.

### Q Pistas

- Richard no se encuentra en la ciudad, pero si llaman a su móvil contestará repitiendo la historia contada a Eva.
- Los personajes podrán intentar conseguir las grabaciones de la estación de servicio usando *Negociación* con el dependiente. Realizando una *Vigilancia electrónica*, las imágenes mostrarán cómo Eva –despeinada y con una ropa demasiado casual para su forma de vestir- entra en la gasolinera a las 06:08 de la mañana, deambula por las estanterías cogiendo algunos productos –un tinte de pelo y unos pañuelos de tela con bordados-, y tras dirigirse a la caja, tira los artículos al suelo y huye tras ver a un hombre que se encuentra detrás suya.
- Mediante *Recogida de pruebas*, *Investigación* o *Recuperación de datos*, podrán descubrir que a escasos 3 km en sentido contrario a la carretera donde se ubica la gasolinera, se encuentra la mansión Eastwood, un inmueble a nombre de CRB Enterprises, filial del holding empresarial Milton’s.



## La mansión Eastwood

Una parcela de diez hectáreas da cabida a una mansión ostentosa pero necesitada de alguna que otra reforma. Un guardia de seguridad se ubica en una garita junto a la doble puerta exterior, mientras dos todoterrenos se encuentran estacionados tras la verja.

### Q Pistas

- Si usan *Interrogatorio* o *Bajos fondos* para hablar con el guardia, les dirá que solo cuida de la mansión, abriendo a los trabajadores que vienen a realizar el mantenimiento de las zonas verdes y la vivienda.
- Al bordear el caserón por la reja que cerca la parcela, podrán ver a tres jardineros echando un cigarro y hablando entre ellos. Si aplican *Psicología forense* sobre los trabajadores, podrán llegar a la conclusión de que estos hombres tienen más pinta de ser algún tipo de vigilantes -de paisano- que jardineros.
- Usando *Recogida de pruebas* en la garita, podrán descubrir que unas manchas de sangre en el suelo han sido limpiadas recientemente.
- Los trabajadores de la mansión cambian cada ocho horas. Los “jardineros” pasan la noche en una de las casetas colindantes al edificio central de la mansión. Una vez a la semana, Matt entra con varias bolsas en la propiedad y se marcha tras intercambiar unas pocas palabras con los trabajadores.
- Podrán entrar en la casa mediante la fuerza, sigilosamente o intentando hablar con las autoridades para conseguir una orden de registro mediante *Burocracia*. La mansión cuenta con puertas y cristales de seguridad, por lo que cualquier intento de forzarlos activará una alarma que hará que los trabajadores ataquen a los investigadores. Si la cosa se complica, Matt aparecerá en veinte minutos con refuerzos.
- Si intentan mirar a través de las ventanas con prismáticos o usando algún dron, el brillo y cierta opacidad de los cristales impedirá ver el interior de la casa.
- Con *Antropología forense* o *Recogida de pruebas*, podrán descubrir en la verja de la parte trasera de la mansión, sangre que ha sido limpiada recientemente.





# Tráspando

Albert Milton consiguió amasar su fortuna mediante ingeniosos progresos en el desarrollo de la industria energética, llegando a consolidar la marca "Milton's" como una de las empresas más estables del país en la última década. Desde que asentase su titánico patrimonio, se dedicó a llevar una vida acomodada junto a su esposa Harriet, siendo esta el verdadero impulso de la misma, el motivo de años de duro trabajo con sus correspondientes recompensas, y la persona que realmente daba sentido a todo su esfuerzo.

Con el paso de los años, Albert se implicó apoyando financieramente el desarrollo de avances científicos y tecnológicos -más por entretenimiento que por ánimo de lucro-, ofreciendo financiación a cualquier proyecto que le pareciese interesante, especialmente en campos como la investigación transgénica, tratamiento de enfermedades poco comunes y la clonación de órganos, ámbito que le entusiasmaba especialmente debido a las conjeturas y debates que planteaba.

Tras conseguir notables éxitos en el estudio de la clonación de animales, su afán de superación le hizo ir un paso más allá, adentrándose en el campo de la clonación humana. Con el transcurrir del tiempo, una idea fue surgiendo en su mente... ¿Sería posible la inmortalidad? o al menos vivir más tiempo... ¿Y si pudiésemos tener una provisión ilimitada de nuestros órganos esenciales por si fallase nuestro cuerpo?

Por desgracia, estos proyectos no progresaron con la velocidad que él esperaba, pero eso no hizo más que motivar su empeño, obsesionando al Sr. Milton con lograr su objetivo: llegar a tener la capacidad de producir órganos humanos clonados.

Quiso la providencia que su esposa quedara embarazada de gemelas. Aún no era el momento, Albert pretendía ofrecer a su estirpe, desde el mismo nacimiento, las posibilidades a las que tantos recursos había destinado; pero la voluntad de su esposa Harriet lo era todo para él, así que redobló esfuerzos para conseguir su propósito antes del parto. La urgencia de los acontecimientos, hizo

que el Sr. Milton tomase una drástica decisión: clonaría los embriones de sus futuras hijas, intentaría por todos los medios que su descendencia tuviese garantizada una vida mejor, aunque los órganos que necesitasen fuesen de sus propios clones.

Desafortunadamente para Albert, estos intentos no dieron sus frutos, y ante su desconsuelo llegó el día del nacimiento de sus hijas. Se llamarían Eva y Anna, los nombres que Harriet propuso en honor a su ascendencia alemana. Albert se hallaba contrariado, por un lado se encontraba feliz -más por Harriet que por él mismo-, ya que sabía las ganas que tenía su mujer de ser madre, pero por otro lado se encontraba tremendamente angustiado por el fracaso de su proyecto.

Y ante esta tesitura nació Eva, su primera hija. Por un momento todas sus dudas se despejaron, "¿Qué más da lo que pase en el futuro? ¡Soy padre! Y mira la cara de felicidad de Harriet..." Donde él esperaba ver reflejada alegría, encontró el semblante pálido de su mujer desmayada. La felicidad súbitamente se desvaneció, mientras el parto se complicaba con el nacimiento de Anna, la segunda gemela. Albert ya no pensaba en sus hijas, solo podía pensar en la salud de su esposa. Con demasiada celeridad para tan siniestros pensamientos, deseó en su fuero más interno que, si fuese necesario, Anna no sobreviviese para que su esposa salvase la vida... Tras unos minutos de agonía, la niña consiguió nacer mientras Harriet fallecía. Sin duda, Albert no volvería a ser la misma persona después de aquella noche, odiando a su hija desde el alumbramiento por considerarla el motivo de la muerte de su amor, condenando su existencia desde ese mismo instante.

Mucho antes de que tomase consciencia de la realidad, Anna fue separada de Eva, siendo aislada en una de las viejas mansiones propiedad de la familia Milton. Encerrada allí transcurriría su vida, ignorada por su padre, desconocida por su hermana, y a la espera de la macabra redención dictaminada por su progenitor: que sus órganos sirvan como recambios para los de Eva.







# La noche de los acontecimientos

Anna ha vivido recluida durante toda su vida en la mansión Eastwood, custodiada permanentemente por varios guardias ubicados en distintos puntos del exterior de la vivienda. La mansión se encuentra cerrada a cal y canto, siendo Matt el único que accede al interior para reponer semanalmente la comida y productos necesarios para que Anna subsista.

Con una televisión como única compañía, y algunos libros que Matt suele llevarle –fue él quien la enseñó a leer-, Anna es una chica con graves trastornos psicológicos debido a la falta de relaciones y contacto con el exterior. Ha desarrollado un sentimiento de ira hacia el mundo, con un odio exacerbado hacia su padre y hermana. Para colmo, Eva aparece con frecuencia en los medios de comunicación debido a que está haciéndose cada vez más popular como modelo, lo que hace que su hermana la deteste con más ahínco, culpándola de haber robado la vida que debería pertenecerle. Obsesionándose cada vez más, Anna empezó a trazar un plan con el objetivo de cobrarse venganza.

Para conseguir escapar de su cautiverio, el día de su dieciocho cumpleaños, Anna fingió su suicidio, engañando así a Matt y aprovechando su desconcierto –para él, Anna es lo más parecido que podrá tener a una hija- para atacarle por la espalda y noquearlo con uno de los candelabros que decoran el salón. Rápidamente procedió a registrar el cuerpo, llevándose las llaves del domicilio y del coche, algo de dinero y su teléfono móvil. Aprovechando que Matt había desconectado la alarma al entrar, salió sigilosamente por la parte de atrás del edificio, sin ser vista por el vigilante de la entrada. Tras algún que otro rasguño al trepar por la verja que recorre el perímetro exterior, consiguió correr lo suficientemente lejos como para sentirse a salvo.

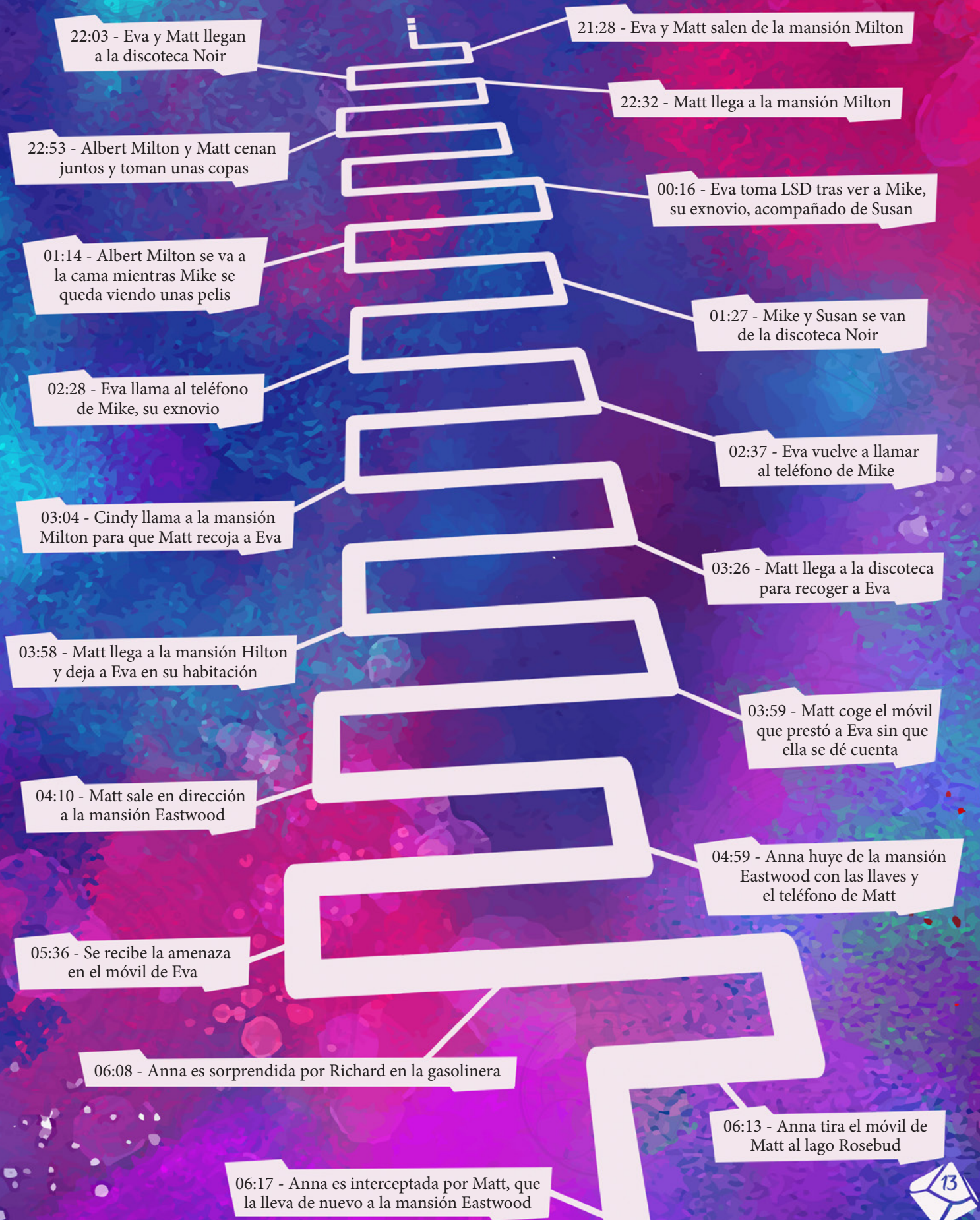
Tras media hora de caminata, Anna enfocó su atención en el móvil que había conseguido. Consiguió desbloquearlo introduciendo como contraseña su año de nacimiento –"Curiosa forma de apreciarme tiene Matt", pensó- y tras un buen rato intentando obtener información, consiguió localizar el teléfono de su hermana –que Matt guardaba en la agenda-. Tomó aire, llamó y se dispuso a decir las palabras que tanto luchaban por salir de sus labios. Tras varios tonos saltó el contestador, le hubiese gustado hablar directamente con Eva, pero no pudo contenerse y dejó escapar su odio en forma de un nervioso mensaje: "Zorra estúpida, niña de papá. Este es el final de tu vida y el comienzo de la mía". Más tarde intentaría buscarla para cobrarse su venganza -pensaba-, pero eso de momento tendría que esperar.

Siguiendo con su plan, entró en la primera gasolinera que encontró en el camino con el objetivo de conseguir un tinte de pelo y algún complemento que ocultase sus rasgos. Cuando estaba a punto de pagar, oyó un repentino "¡A ti te quería yo encontrar!", y al girarse vio a un hombre que se le acercaba rápidamente. Con miedo a que la hubiesen encontrado, salió corriendo tirando al suelo los artículos que iba a comprar, huyendo despavorida por la carretera.

Dándole vueltas a la cabeza mientras andaba por la cuneta, pensó que tal vez podían haberla seguido mediante algún rastreador colocado en el móvil de Matt, así que lo tiró al cercano lago que bordea la carretera y siguió su camino. Desafortunadamente, Matt, ya recuperado del golpe, se encontraba a la caza de Anna, por lo que no tuvo que continuar demasiados metros desde la última señal de localización de su Iphone para dar con ella. Tras reducirla e introducirla en el coche, volvieron a la mansión Eastwood, donde Anna continuaría con su reclusión hasta ser encontrada por los investigadores de Bolton Detectives... o no.



# Linea Temporal







# Las dos caras de Eva

## - Versión Zero -

*Las dos caras de Eva* es una aventura de investigación para FATE en la que los personajes serán requeridos por el fiscal del distrito para investigar la auténtica naturaleza que se esconde tras un terrible caso de asesinato: Eva Bates ha matado a su hermano y a su padre a sangre fría, y lo ha hecho bajo unas condiciones que merecen ser consideradas.

Ayden Woods, el fiscal, tiene una reputación intachable, y no está dispuesto a que esta se vea enturbiada por el caso de Eva Bates. Ya ha ojeado el informe preliminar del detective Aaron Knight, quien se ha hecho cargo del caso, y no le gusta lo apuntado en este: Knight asegura que lo que ha ocurrido en casa de los Bates solo puede ser definido como la obra de un enfermo mental.

Woods tiene que decidir si va a presentar cargos contra Eva Bates o no, y el enfoque que le va a dar al caso: no es lo mismo tratar todo desde la perspectiva de alguien que está aquejada de alguna clase de desorden mental, que hacerlo como si la joven fuera una psicópata totalmente consciente de sus actos.

Y aquí es donde entran los personajes: necesita que estos investiguen lo ocurrido, sus antecedentes y repercusiones, que le informen diariamente y que, tras cinco días, presenten un informe por escrito con sus conclusiones sobre el caso. Basándose en este, Woods decidirá desde qué perspectiva afrontará el caso.



## ¿Qué ha pasado realmente?

Eso es lo que tú, como Director de Juego, vas a tener que decidir. *Las dos caras de Eva* ha sido diseñada de tal forma que existan tres explicaciones posibles para los atroces actos que Eva Bates ha llevado a cabo: Eva está enferma, Eva está fingiendo o Eva está poseída por el espíritu vengativo de su madre. Las tres opciones son posibles y depende únicamente de ti cuál de ellas será la verdadera al final de la partida -o incluso podrías dejar que el misterio prevalezca sin llegar a aclarar nada, más adelante se habla de esa posibilidad-.

A lo largo del desarrollo de la historia de *Las dos caras de Eva* encontrarás anotaciones que explican diferentes actos o eventos, dependiendo del enfoque que se le quiera dar a lo que ha ocurrido.







## Antecedentes

La historia de Eva Bates comienza con el suicidio de su madre, Rowan Bates. Esta, sometida y manipulada a diario por su tiránico marido Branden -firme partidario del sometimiento de la mujer ante el hombre-, terminó por quitarse la vida, saliendo a caminar en una noche de tormenta junto a la carretera del pueblo donde vivían. Rowan caminó junto al arcén, hasta que las luces de un vehículo alumbraron su espalda y entonces, se arrojó sobre la carretera.

La investigación acerca de la muerte de Rowan dictaminó que se trató de un accidente, aunque hubo muchas dudas acerca del caso, como la existencia de algunas heridas, fracturas de huesos o hematomas que parecía tener el cuerpo muy anteriores a la muerte, o el hecho de que saliera a caminar bajo la lluvia junto a la carretera vistiendo poco más que un sencillo vestido estampado.

La muerte de Rowan fue dura para la familia Bates: Eva se volvió mucho más retraída, su hermano pequeño -dos años menor- Cameron se volvió agresivo y su padre Branden decidió que todo era culpa de su hija.

Eva tuvo que tomar el relevo de su madre en todos los sentidos: se hizo cargo de la casa, y lo hizo al tiempo que sustituyó a su madre como objeto de sus iras. Los golpes ocasionales de Branden dejaron paso a los abusos sexuales de los que Cameron formó parte como cómplice, ayudando a sujetarla o golpeándola para volverla sumisa, mientras su padre la "castigaba". Y es que no había un auténtico deseo carnal en el acto, sino solo un medio para castigar a la joven.

Eva soportó el trato vejatorio de su familia durante años, desde los trece a los veintiuno. Los golpes y el maltrato psicológico en forma de insultos o desmanes eran ya parte habitual, produciéndose varias veces por semana. Los abusos, por suerte para ella, quedaron relegados a un par de veces al mes, normalmente cuando el dinero escaseaba en casa y Branden no contaba con el suficiente como para pagar la cuenta del bar.

Branden era un tipo con muy malas pulgas, solitario y agresivo, mientras que su hijo Cameron empezó a convertirse en el estereotipo de matón de patio de colegio. Eva simplemente iba y venía como una sombra de sí misma, refugiándose en esa misma soledad como un método de defensa para evitar relacionarse, en un intento de que nadie pudiera darse cuenta de lo que le sucedía, avergonzada, como si todo fuera culpa suya.

Eva, que no era una estudiante particularmente brillante, reunió algunos ahorros y logró matricularse en la universidad para cuando terminó el instituto sin decirle nada a su familia.

Para Eva, la universidad iba a suponer la ruptura definitiva con su familia, la excusa que necesitaba para abandonar su pueblo natal y empezar de cero.

Cuando Branden se enteró de los planes de futuro de su hija, montó en cólera, pero no hubo nada que pudiera hacer, salvo salir a emborracharse y buscar bronca. Eva se marchó dejando atrás la mayor parte de sus cosas, contándose entre sus escasas posesiones un pequeño camafeo de madera de su madre que contenía algunos recuerdos en forma de baratijas, fotografías y alguna que otra carta manuscrita -incluyendo una oculta en la que Rowan confesaba el maltrato al que le sometía su marido-.





La llegada a la universidad para Eva no fue nada sencilla: el escudo que había construido durante años a su alrededor fue un obstáculo a la hora de establecer nuevos lazos sociales. Sus compañeros de clase y de dormitorio no tardaron en catalogarla como alguien rara y antisocial, con quien no merecía la pena pasar el tiempo.

Debido en parte, al trato dispensado hacia Eva, Marybeth Higgins, una joven que se definía como antisocial por elección propia, se fijó en ella. La chica, de aspecto llamativo, era seguidora de prácticas ocultistas y wiccanas como una mera forma de entretenimiento, y no dudó un instante en hacer correr la voz de que ella misma era un bicho raro y que no convenía acercarse a ella -creando rumores como que era médium, veía fantasmas y cosas así-. Ambas se encontraron en la misma situación a nivel social, aunque en el caso de Mary fue su propia elección.

Mary y Eva se hicieron rápidamente buenas amigas. La primera encontraba en la segunda alguien diferente, muy distanciada del universitario estándar que estaba harta de cruzarse a diario. Eva, por su parte, encontraba en Mary alguien fascinante, descarada, un espíritu libre, un reflejo a quien parecerse en alma, si no en cuerpo.

Y fue con el tiempo como los lazos se fueron estrechando al punto de que Eva le confesó a Mary todo lo que había estado soportando en casa. Mary fue el hombro en el que Eva pudo apoyarse para hacer frente a todo lo que se había estado guardando durante años, un oído capaz de escuchar y unos labios capaces de guardar el secreto...



## El impulso inicial

Conociendo los antecedentes sobre Eva Bates y su turbulenta historia familiar, es momento de hablar de la motivación que le impulsa a regresar a casa por Navidad y cobrarle venganza sobre su padre y su hermano, así como todo el trasfondo que hay tras ello. Tal y como se comentó anteriormente, hay tres explicaciones posibles:

- La confesión del secreto mejor guardado de Eva a Mary ha hecho que ambas cobren conciencia de la necesidad de castigar a los culpables por todo lo que han hecho. En esta opción de la historia, Eva es plenamente consciente de sus actos y trama una cuidadosa venganza con la ayuda de Mary. La excusa esgrimida en este caso por la homicida es que no ha sido consciente de sus actos, si no que se encuentra poseída y sometida por el espíritu vengativo de su madre.

- La segunda opción parte de la base de la primera, pero con la notable diferencia de que es cierto que Eva se encuentra poseída por Rowan, quien ha encontrado el camino de vuelta por medio de su camafeo -una especie de ancla al mundo de los vivos-. En esta versión de la historia, Mary y Eva no han planeado nada juntas, si no que Eva está aquejada de ciertas lagunas mentales cuando se encuentra bajo el influjo directo de su madre.

- La tercera y última opción mezcla las dos anteriores: en este caso, Eva dice estar poseída por su madre Rowan, pero en realidad está enferma, habiendo desarrollado un trastorno de disociación de la personalidad en el que ella realmente cree estar poseída. En esta versión de la historia Mary no participa en el plan y Eva tampoco es plenamente consciente cuando dice estar poseída por su madre.





Recuerda que puedes elegir la opción que quieras, pero ten en cuenta que esta marcará cómo deben interpretarse ciertas pistas que los personajes pueden encontrar a lo largo del desarrollo de la investigación encargada por el fiscal Woods.



## La investigación

*Las dos caras de Eva* es evidentemente una historia de investigación. Si bien puede tener tintes de terror, su género posiblemente encuentre un mejor acomodo en el thriller. Por tanto, el grueso de la historia se basará en la investigación que rodea a los actos de Eva Bates y, en consecuencia, en las pistas que los personajes sean capaces de encontrar e interpretar correctamente -quizá lo más complicado sea lo segundo, ya que dependiendo de la interpretación que hagan de las pistas, se derivará una conclusión u otra al final del caso-.

A continuación se proponen algunas vías de investigación, en concreto aquellas que se han considerado más adecuadas. Se presentan siguiendo el orden en el que es más probable que los personajes las acometan, pero dada la naturaleza de *Las dos caras de Eva* es seguro que tendrás que improvisar a este respecto.



## Informe preliminar

Aaron Knight es el detective de homicidios encargado del caso de Eva Bates. Para cuando los personajes se unen a la investigación, Knight ya ha redactado un informe preliminar basado en la recogida de pistas del escenario del crimen, y una breve investigación que omite por completo hablar con Eva de forma directa.

Aaron es un tipo ocupado, demasiado como para atender a un caso de libro acaecido en un pueblucho en los límites del municipio... “Un par de metros más allá, y sería cosa de otro Estado y me hubiera librado del problema”. Knight tiene otros seis casos abiertos y el de Eva parece demasiado sencillo: “La chica está como una puta cabra... así de simple... nadie cuerdo podría hacer lo que ella ha hecho”.

Knight está dispuesto a colaborar con los personajes siempre que estos le echen un cable. Le encanta la idea de tener a gente investigando el caso mientras él puede dedicarse a repasar las notas que le hacen llegar como “cortesía profesional” y puede seguir con algún otro caso. Si los personajes logran establecer una buena relación con el detective, este puede proporcionarles algunos contactos y echarles un cable consultando los archivos policiales y cosas así.

En todo caso, en el informe de Knight hay una especie de relato en el que se reconstruyen los hechos con notable fidelidad, gracias a la colaboración del equipo de la policía científica, con la doctora Grace Gordon al frente. En esencia se trata de algo similar a lo que puede encontrarse como parte de la introducción de esta historia, descrita anteriormente.

Al final del informe, Knight apunta la posibilidad de que la sospechosa tenga alguna clase de desequilibrio mental, por lo que recomienda su aislamiento mientras se halle en prisión preventiva y solicita un informe psiquiátrico.







# Informe psiquiátrico

Al día siguiente de su detención, y debido a la solicitud presentada por el detective al cargo Aaron Knight, Eva será llevada a una sala de interrogatorios donde tendrá una cita preliminar con el doctor Hannibal Rosenbaum. Esta será grabada, pudiendo ser visionada por los personajes si consiguen superar los trámites burocráticos habituales -puedes permitirte después de que superen una tirada de *Saber* o bien puedes forzarles un maravilloso *Aspecto* de escena llamado “Venga usted mañana”, ofreciendo un punto Fate a cambio de no tener acceso al vídeo hasta el día siguiente; recuerda que los personajes trabajan contrarreloj: en cinco días el fiscal Woods necesita un dictamen para determinar cómo enfocar el caso de Eva Bates-.

El vídeo de la entrevista es un interrogatorio en tono pausado y tranquilo. En él, Hannibal -que siempre se muestra calmado- comienza a cuestionar a Eva sobre las razones de los hechos que han ocurrido. Eva, que parece ausente y se encuentra esposada y escoltada por un alguacil a no más de un par de metros, comienza a llorar compungida, confesando no tener ni idea de lo que ha ocurrido. Eva defiende en todo momento no recordar nada desde que cogiera un autobús en la universidad, hasta el mismo momento en que la encerraron en la celda, y se muestra sinceramente dolida.

El doctor Rosenbaum obvia en todo momento mencionar directamente lo ocurrido o el nombre de alguno de los implicados, hasta que definitivamente saca un dossier de su cartera de cuero y le muestra algunas fotografías tapadas parcialmente con post-its que ocultan los cadáveres. Eva niega con la cabeza mientras las ojea y lagrimea, hasta que Rosenbaum toma aire y decide forzar una respuesta emocional, anunciándole de forma directa y calmada que ha matado a su hermano Cameron y a su padre Branden.

Cualquier personaje que observe la cinta podrá superar una tirada de *Investigar* o *Percepción* contra *Dificultad Buena* (+2) para percatarse de que en el mismo momento en que se pronuncia el nombre de Branden, justo en ese mismo momento, es cuando Eva parece reaccionar. Su mirada se afila y se clava en Rosenbaum, y su voz se vuelve gutural enunciando: “Ese cerdo tuvo lo que se merecía... Eva no es más que un medio para conseguir un fin... no dudes de lo que la voluntad es capaz de hacer”. Rosenbaum se queda completamente helado con lo que acaba de suceder, y eso empeora aún más cuando Eva comienza a arquear la espalda y a someter sus dos hombros a una tensión extrema, hasta el punto de que, primero uno y luego el otro, se dislocan con un crujido bestial. Con los huesos del hombro prominentemente marcados y aún mirando fijamente al psiquiatra, este se retira de forma refleja asustado. Tras el susto inicial y aún en pie, Rosenbaum asiente al alguacil de la sala y este procede, con una mueca en el rostro a llevarse a Eva a la celda, aún con los hombros fuera de su sitio. Antes de que acabe el vídeo puede verse a Hannibal pasarse la mano por el rostro, aliviado por la marcha de Eva.

En su informe, Rosenbaum relata los sucesos del vídeo desde un punto de vista clínico, y finaliza con el diagnóstico preliminar de que hay indicios de un trastorno de personalidad múltiple, añadiendo que sería necesario un tratamiento a largo plazo para confirmar el mismo.

Es posible hablar directamente con Rosenbaum para poder prescindir del lenguaje técnico del informe y obtener una visión más personal de lo ocurrido. Los personajes pueden ponerse en contacto con el psiquiatra por teléfono o citarse en persona, y si superan una tirada de *Empatía* o *Carisma* a *Dificultad Grande* (+3) este terminará por confesarles que, independientemente del diagnóstico clínico, estar en presencia de Eva le ponía los pelos de punta.







## La escena del crimen

Unas bandas amarillas impiden el paso al interior de la casa, cuyo mandato se encargan de cumplir un par de policías uniformados que pasan el día aparcados frente a la vivienda en un turno de doce horas. El acceso al lugar debería ser sencillo si cuentan con el beneplácito del detective Knight.

El lugar impresiona bastante, ya que aún se percibe un intenso olor a sangre y puede verse la silueta de los dos cadáveres marcada con cinta adhesiva en el suelo.

Los personajes que husmeen por el lugar pueden encontrar algunas cosas interesantes. Si cuentan con el informe preliminar redactado por Aaron Knight, considera que tienen un *Aspecto* que podrán invocar, haciéndoles más fácil reconstruir los hechos y sacar algunas conclusiones. En todo caso, la tirada más adecuada siempre será de *Investigar* si recurren a una búsqueda en persona en el escenario, o *Carisma* o *Empatía* si interrogan a vecinos y similares.

- Uno de los vecinos puede declarar que Eva llegó a casa en torno a media tarde. Mientras, Cameron estaba con algunos amigos merodeando en las gradas del campo de fútbol del instituto y su padre en Henry's, el bar en el que siempre ha ahogado sus penas.

- La comida estaba a medio servir y había platos a medio comer -que la policía científica ha retirado para evitar que la comida se pudriera-. De ello se deduce que Eva preparó la cena y se sentó a la mesa con sus dos víctimas.

- En la habitación de Eva se encontraba el camafeo de su madre -actualmente en el depósito de pruebas de la

comisaría desde la que el detective Knight lleva el caso-. En su interior se encuentra una carta, la misma que había permanecido oculta en él y en la que Rowan confiesa el maltrato al que le sometía su marido. La pequeña caja de madera, con una polilla labrada con mimo en su exterior, está abierta y colocada sobre la cama como si se tratara de un altar. Este labrado se corresponde con un tatuaje que Eva lleva en el cuello, en la base de la nuca -algo que pueden comprobar si cuentan con las fotos adjuntas al informe-.

- La policía tuvo que abrir la puerta a golpes, lo que implica que estaba cerrada con llave desde dentro. Eva se tomó la molestia de cerrar antes de iniciar la cena para cortar la retirada a sus dos víctimas.

- En la que fue la habitación de Eva -y que su padre mantuvo intacta desde su marcha- se encuentra la maleta que trajo consigo desde la universidad. En ella pueden verse huecos que podrían rellenarse fácilmente con algunos de los objetos que pueden encontrarse por la casa: el juego de cuchillos de entre los que sacó el arma homicida, el camafeo de su madre y los altavoces del teléfono que usó para la música. También es reseñable que Eva no trajo nada más allá que estos objetos, una muda y un abrigo... visto lo visto, no parecía haber vuelto para quedarse.

- Hay multitud de artículos de promoción de un mismo lugar -mecheros, cerillas, posavasos, vasos serigrafiados, etc.-: Henry's Bar and Dinner, el rincón favorito de Branden para ahogar sus penas en cerveza. Esto debería conducir a los personajes a darse un paseo por el lugar, aunque sea para comer o intercambiar ideas sobre el caso al terminar el día.

- Se encontraron otros cuchillos pertenecientes al mismo juego que el arma homicida, distribuidos por toda la casa -ocultos en cajones, tras fotografías, etc.-. De ello puede concluirse que Eva preparó el escenario, colocando por toda la casa posibles armas de las que poder echar mano independientemente de dónde se llevara a cabo la confrontación.

- En el salón puede verse el lugar en el que Eva esperó a ser detenida, como una ausencia de sangre sobre la moqueta. Tras ella, estaban los altavoces bluetooth a los que conectó su teléfono móvil para reproducir, en bucle y a todo volumen, una pista de audio titulada "mama.mp3", que se corresponde con unos extraños cánticos guturales.



# CRÍME SCENE DO NOT CROSS





# Pruebas forenses

Los cadáveres de Branden y Cameron Bates están bajo la custodia de Grace Gordon, doctora de la policía científica y encargada del caso como forense.

Gordon se encargó personalmente de las autopsias y las pruebas forenses realizadas, tanto in situ como tras la posterior detención a Eva. Sus conclusiones figuran en un informe que entregará a Aaron Knight, o bien puede comentarlas en persona si los personajes logran que acceda a reunirse con ellos.

Las conclusiones que pueden extraerse a nivel forense de los actos de Eva son:

- Cuando fue encontrada por los patrulleros, que acudieron a la llamada de los vecinos quejándose por el volumen de los cánticos que Eva puso en reproducción tras los asesinatos, la joven estaba literalmente empapada de sangre. Toda la sangre pertenecía a Branden y a Cameron, entrando en contacto con ella como producto de las salpicaduras -es decir, no se restregó la sangre por el cuerpo adrede ni nada por el estilo-.

- Ni los cuerpos ni Eva tenían heridas defensivas. Los personajes no tienen forma de comprobarlo, pero esto es debido principalmente a la sorpresa que supuso para ellos ser atacados por alguien a quien consideraban sumisa.

- De la evaluación de los cuerpos, la doctora Gordon puede concluir que Branden bebía mucho y con frecuencia -tiene el hígado considerablemente dañado- y que su hijo era una persona agresiva -tiene varias cicatrices en los puños y un par de costillas con evidencias de haberse fracturado varias veces-. El contenido del estómago de ambos confirma que comieron apenas un par de cucharadas de la cena que Eva preparó. No hay restos de ninguna clase de narcótico.

- Cameron parece que fue el primero en morir, recibiendo ocho puñaladas por la espalda. Branden recibió hasta cincuenta y seis, fragmentándose parte de la hoja del cuchillo en una de ellas, al chocar con una de sus costillas. Resulta evidente que hubo saña en el apuñalamiento.

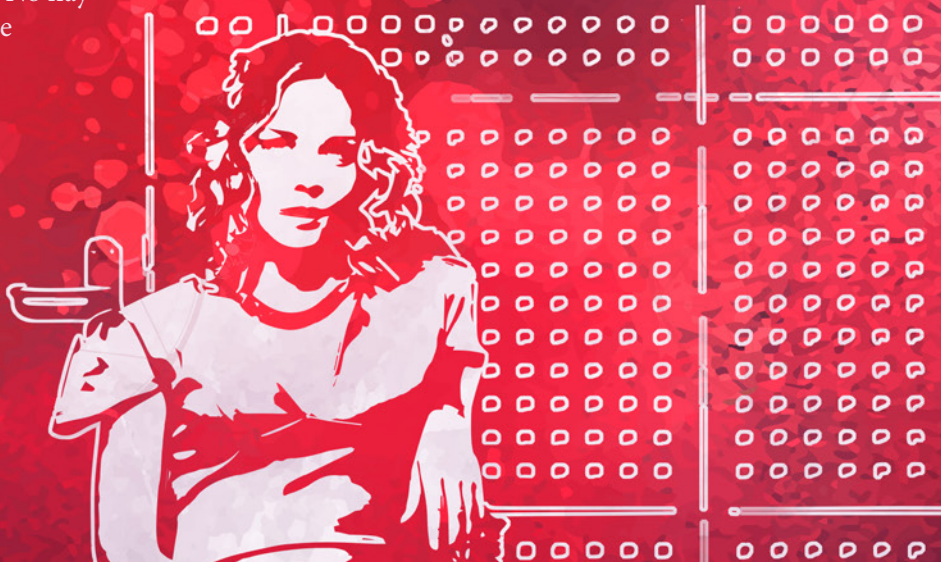
- El arma homicida es un cuchillo de cocina de tamaño medio que pertenecía a un set de cinco, que pudo encontrarse en la maleta de Eva y que tiene únicamente sus huellas. No pueden garantizarlo, pero el set parece lo suficientemente nuevo como para no haber sido comprado recientemente -Eva lo adquirió en la estación de autobuses, antes de regresar a casa-.

- Eva tiene un tatuaje de una polilla en la base de la nuca que coincide con el grabado del camafeo de su madre, un símbolo de cambio y renacimiento.



## Cara a cara con Eva

Seguramente los personajes querrán hablar directamente con Eva en algún momento. Eva permanecerá en el calabozo de los sótanos de la comisaría las primeras veinticuatro horas. Luego será trasladada a un centro psiquiátrico de forma preventiva en base al dictamen del doctor Hannibal Rosenbaum, donde permanecerá hasta que el fiscal Woods decida si la lleva a juicio o no. En todo momento, los personajes deberán someterse a las reglas del centro -serán cacheados, sus conversaciones grabadas y supervisadas por personal de seguridad, solo podrán verla en un horario determinado, etc.-.





Independientemente de si Eva finge, está realmente enferma a nivel mental o está poseída, la base del trato con ella será similar a la que los personajes habrán podido ver en el vídeo de la entrevista entre esta y el doctor Rosenbaum. En todo momento Eva niega saber qué le está ocurriendo, afirmando no recordar nada desde que salió de su habitación en la universidad hasta que la introdujeron en el calabozo.

Eva mantendrá su discurso hasta que los personajes mencionen el nombre de su padre, el suicidio o el camafeo de su madre. En ese momento Eva procederá a actuar como su madre. Desde ese punto de vista, habla como si realmente fuera Rowan y Eva fuese una persona ajena a ella misma. Su discurso se centrará en la inocencia de su hija, explicando que su vínculo era lo suficientemente fuerte para poder conseguir su objetivo. Ahora que ha logrado lo que quería -en ningún momento confesará los crímenes, independientemente de si finge o no, dejando que sean los personajes los que realicen tales afirmaciones-, solo se marchará y liberará a su hija cuando esta quede libre de toda culpa.

A medida que el caso avance o si los personajes amenazan con encerrar a Eva para siempre, el discurso de Rowan se volverá mucho más agresivo, pudiendo recurrir a intentos de violencia física, y al ya visto truco de dislocarse los brazos. No tendrá problema en amenazar a los responsables del encierro de su hija: “Encontraré un nuevo vehículo para ir a por vosotros, lo haré... como hice con ellos”. Eva puede decir algunas frases en italiano, el segundo idioma de su madre -de ascendencia italiana-, de tal forma que sirva como conexión entre ambas.

Puedes explotar el recurso de la posesión fantasmal tanto como desees. Es gracias a él como *Las dos caras de Eva* puede convertirse en una aventura de terror: juega con los elementos de la propia historia y la sugestión de los personajes. Si uno de ellos declara abiertamente la posibilidad de que Eva esté poseída, hazle ver cosas, sombras que se mueven, miradas y comportamientos extraños en la gente, etc.

Puedes condicionar a los personajes a lo largo de la partida obligándoles a hacer tiradas de *Voluntad*, ganando el *Aspecto* oculto -tú lo anotas para ti pero sin mostrárselo- “Sugestionado”. Algunos lugares adecuados serían la escena del crimen, la visualización del vídeo de la entrevista de Eva con Rosenbaum, o cuando esta se desencaja los hombros o cambia a una voz más gutural. Cualquier cosa que consideres que podría impresionar a los personajes, es válida para ello.

No dudes en hostigar a los personajes más allá de los escenarios propuestos en la partida: anunciarles que se despiertan en su casa en mitad de la noche porque parecen haber oído algo o sentido una gélida “presencia” junto a ellos.

Este recurso es mucho más efectivo si decides que la posesión de Eva sea real, ya que puedes introducir elementos sobrenaturales en la historia. No obstante, no te pases: hacer que las luces se apaguen en la sala de interrogatorios en una noche de tormenta está bien, ya que mantiene a los personajes con la duda de si el efecto ha sido provocado por Eva o es una casualidad del entorno; hacer que Eva rompa las esposas y trepe por la pared haría que todo el misterio de la “duda razonable”, en torno a la que está construida la historia, se perdiese.

Dependiendo de la versión de la historia, Eva tiene una explicación u otra para su tatuaje: si finge, el tatuaje fue idea de Mary, su amiga de la universidad, quien tomó la referencia del camafeo de su madre. Evidentemente no lo dirá como tal, sino que ofrecerá la misma explicación que en cualquier otro caso, argumentando que se lo hizo sin ser consciente de él: simplemente llegó al estudio de tatuaje con el camafeo y pidió que le hicieran eso -el tatuador podrá corroborar que parecía como “ida”, y que en ese estado en principio se negó a tatuarla, pero al final acabó haciéndolo cuando ella puso el dinero sobre la mesa-.

En ningún momento Eva hablará de forma directa sobre los abusos a los que fue sometida. Son el principal móvil y en caso de que deban descubrirse, es preferible que sean los personajes los que lo hagan; de tal forma que presenten un punto, a partir del cual, un jurado pudiera empatizar con ella.





Recuerda que Eva tiene una capacidad para mentir que está fuera de toda duda -*Engañar* +5, reforzada por el *Aspecto* “Echar tierra sobre el asunto”-, una habilidad entrenada durante ocho largos años en los que ocultó al resto del mundo las barbaridades que tenía que soportar en casa. Deja que los personajes hagan tiradas de *Empatía*, *Provocar* o *Engañar* tanto como deseen, y enfrentalas con la asombrosa capacidad para ocultar la verdad de Eva. Es preferible que mantengas los resultados de tus tiradas ocultos para mantener el misterio, pero si los personajes superan la tirada de Eva, no lo dudes, hazles ver mediante tu descripción, que hay algo más de lo que Eva parece decir en todos los casos -nunca ofrezcas una certeza absoluta, sino una duda razonable... *Las dos caras de Eva* se basa en ello-.



## La universidad

Acudir al que ha sido el refugio de Eva durante los últimos tres meses es una decisión de lo más inteligente. Allí pueden entrevistarse con compañeros de clase o residencia, profesores, y tener acceso a la habitación compartida de Eva.

En todo caso, pueden encontrarse las siguientes pistas relevantes para el caso:

- Melisa Alwright es el nombre de su compañera de cuarto, que puede dar testimonio del extraño comportamiento de Eva: sueños perturbadores, sonidos extraños, hablar sola, etc.

- Si Eva está fingiendo, ha preparado a Melisa durante el último mes -el tiempo que lleva planeando su venganza junto a Mary- a conciencia para que pueda dar testimonio de “cosas raras” que estaban ocurriendo.

Si Eva está enferma o realmente poseída, hará todas estas cosas como parte del proceso de posesión, mientras su madre -ya sea de forma real o como parte de su trastorno de disociación- va ganando control sobre su cuerpo.

Otros compañeros de universidad también pueden señalar en dirección a Marybeth Higgins, anotando que “esta tía rara es una mala influencia”. Algunos podrían incluso apuntar que han oído decir “por ahí” que es una médium.

- En el cuarto de Eva, tras unos libros, hay oculto un tablero de ouija. No es de demasiada buena calidad y está escasamente desgastado.

El tablero ha podido ser colocado aquí por Eva adrede si está fingiendo, orientando la investigación de los personajes en la dirección de la auténtica posesión. En caso contrario, habrá sido adquirido de forma inconsciente como un método para abrir aún más la conexión entre ella y su madre, facilitando que esta tomara posesión del cuerpo.

- Sobre el único escritorio del cuarto se encuentra el portátil de Eva. Tiene contraseña -que Eva cambió hace poco, consciente o inconscientemente, dependiendo del trasfondo dado a la partida-, que es “Rowan”. Por supuesto, puede saltarse la seguridad si un personaje supera una tirada de *Máquinas* a *Dificultad Enorme* (+4) o recurre a un experto.

Además de algunos trabajos de la universidad y algunas otras cosas irrelevantes para el desarrollo de la historia, llama la atención lo vacía que está la carpeta de “Descargas”. Sin duda da la sensación de que ha sido borrada deliberadamente.





Del mismo modo, el historial de su navegador parece haber sido borrado recientemente, pero si acceden a su cuenta de Youtube –para ello deberán conseguir su email de gmail por medio de algún profesor o conocido de la residencia, e introducir la misma clave con la que accedieron a su portátil-, parece que Eva estuvo consumiendo todo tipo de material relacionado con posesiones, desde documentales a películas de terror.

La explicación para el visionado de todo este material puede verse desde dos perspectivas: si Eva está fingiendo, lo que estaba haciendo era documentarse para hacer la historia de la posesión más creíble; en el caso de que Eva esté enferma o realmente poseída, se trataría de una investigación para aumentar sus conocimientos al respecto del tema y tratar de encontrar una forma de hacerle frente, una forma de comprender qué le estaba pasando.

El audio que escuchó en los altavoces tras acabar con su familia lo descargó desde internet, de una web esotérica en la que se decía que eran psicofonías que tranquilizaban a los muertos.

- En un cajón del escritorio hay algunas tarjetas de clubs, asociaciones, restaurantes de comida rápida, etc. De entre ellas llama la atención la de la biblioteca de la universidad, porque parece muy desgastada debido al uso.

Si los personajes se personan en la biblioteca con la tarjeta de Eva, podrán decirles el historial de libros que estuvo sacando del lugar últimamente: estos coinciden más o menos con los intereses mostrados en la cuenta de Youtube -algunos libros de italiano básico, libros en los que se estudia el fenómeno de la posesión desde el punto de vista científico, algunos de ocultismo, etc.-.

También hay una libreta de notas en la que Eva parece haber garabateado algunas palabras a modo de esquema, todas ellas extraídas del visionado y consulta del material audiovisual relacionado con las posesiones; una especie de apuntes.

- Eva pasó el último mes consultando al padre Josh Freeman, un cura católico que regenta una diminuta capilla cercana a la universidad. Los personajes pueden conocer esta información por boca de alguno de los profesores de Eva, que podrían haberla visto entrando o saliendo de la capilla.

Al parecer, Eva acudió al lugar para que el padre le hablara acerca de las posesiones. Freeman le ofreció consejo y consuelo, pero su visión está sesgada por su oficio: para él cualquier cosa puede ser interpretada desde el punto de vista de lo sobrenatural, para bien o para mal. Freeman no ve un bonito amanecer, si no que ve la voluntad de Dios ofreciéndole un buen día a la humanidad, y no ve a alguien que da limosna a un mendigo, sino a Jesucristo guiando la mano del amable ciudadano.

Esto también funciona al revés: Freeman es incapaz de ver una chica enferma, sino a una poseída, y no ve a alguien sumida en una depresión, sino a alguien que está siendo azotada por el látigo de los demonios.

Entrevistarse con Freeman no será difícil, ya que pasa la mayor parte del tiempo en la capilla y está dispuesto a dar su visión del caso: para él, Eva está poseída, no hay duda, pero no se trata de su madre, si no de alguna clase de ente infernal que se aprovecha de ella haciéndose pasar por un ser querido, con el fin de que esta le abriera su alma y así poder tomar posesión de su cuerpo.

La explicación del interés de Eva para reunirse con el padre Freeman sigue el mismo rumbo que las pistas anteriores: si está enferma o poseída, Eva buscaba reunir información para saber cómo afrontar lo que estaba pasando; si está fingiendo, solo estaba preparando una nueva cobertura que añadir al caso para reforzar la idea de que está poseída y encarrilar en esa dirección la investigación del Estado llevada a cabo por los personajes.



## Informes médicos

Si a los personajes no se les ocurre mirar el historial médico de Eva, el psiquiatra encargado del caso -Hannibal Rosenbaum- podría señalarles que se ha topado con una anomalía, y es que apenas hay datos médicos de Eva desde los trece años -cuando murió su madre Rowan- hasta los veintiuno.

En todo caso, un vistazo a la historia clínica de Eva, quizá apoyada con *Aspectos* como “Bajo la atenta mirada del doctor Rosenbaum”, si es que este les ayuda a buscar, podría arrojar algunos datos de interés:





- Una de las radiografías recientes de Eva muestra marcas de fisuras en los huesos de los hombros. Esto se debe a una paliza propiciada por su padre, que le fracturó los brazos cuando tenía quince años. Para impedir que la noticia trascendiera, obligó a Eva a permanecer inmóvil en su cama hasta que las fracturas sanaron. Debido a la falta de supervisión médica, estas sanaron mal y, como consecuencia, Eva es capaz de dislocarse los brazos a voluntad.

- Aunque no es posible percatarse mirando únicamente los informes médicos, el por qué no existen apenas datos desde los trece hasta los veintiún años es cosa de Branden, su padre. El objetivo de esta pista es que los personajes acoiten el periodo en el cual Eva sufrió los abusos por parte de su padre, y es precisamente por estos por lo que no existen datos médicos: Branden tenía miedo de que alguien descubriera lo que le hacía a su hija, por lo que no la dejaba ir al médico para nada y, cuando no le quedaba más remedio, insistía en que las supervisiones se hicieran en casa y bajo su estricto control. Cuando alguna de las pruebas no le gustaba, Branden se ponía hecho una furia y hacía que el médico se marchara.

El doctor Eliah Green -que ahora tiene unos setenta años y está retirado- hizo algunas de las visitas a casa de los Bates y puede dar testimonio del extraño comportamiento de Branden. Su nombre aparece firmando algunos documentos del historial de Eva, por lo que los personajes no deberían tener problema en descubrir su existencia.



## Henry's Bar & Dinner

Este lugar, un típico bar americano en el que también sirven platos de comida rápida -hamburguesas y cestillos de patatas fritas, perritos calientes, etc.-, decorado con toda clase de cachivaches por las paredes, señales de tráfico y alguna que otra camiseta de fútbol americano. Todo el local se compone de una serie de mesas dispuestas alrededor de una barra tras la que el barman, Roy Anderton, se afana en atender a la escasa clientela -que se quintuplica los días de partido-.

En este lugar, aparte de comer y beber por un precio razonable y con una calidad moderada, los personajes pueden obtener algo de información de Roy o de algún que otro parroquiano. Todos los habituales conocían a Branden y lamentan lo que le ha ocurrido, aunque si los personajes les tiran de la lengua no tardará en salir a colación que Branden tenía muy mal genio.

Empatizar con Roy permitirá que este le confiese a los personajes que Branden solía ponerse de muy mal humor cuando se le agotaba el dinero, normalmente a final de mes. Entonces, borracho como una cuba, arrojaba algún vaso contra la diana del bar y se marchaba diciendo que tenía que volver a casa para "disciplinar a su hija"... significase eso lo que significase.

Esto debería permitir a los personajes clasificar a Branden como un tipo violento y poco dado al autocontrol, amén de tener una confirmación de que amenazaba en público a su hija.







## Finalizando la historia

*Las dos caras de Eva* termina “oficialmente” pasados los cinco días de plazo que el fiscal Woods les ha dado a los personajes, aunque nada impide que la historia pueda finalizar de forma precipitada: si los personajes cometen alguna tropelía, es posible que acaben retirados del caso por el fiscal -desde fabricar pistas para apuntar en una dirección concreta, a facilitar el acceso del padre Freeman a Eva para que realice un exorcismo durante una de las visitas... cosas más raras se les ocurrirán a los personajes, tenlo por seguro-.

Por su concepción, *Las dos caras de Eva* no debería tener un enfoque predeterminado, y por ende, tampoco un final que apunte en una u otra dirección. Se ha tratado de mantener el misterio de qué es lo que le ocurre realmente a Eva por medio de la ambigüedad de las pistas, que pueden ser interpretadas en uno u otro sentido según los deseos o inclinaciones de los personajes. No hay una pista definitiva que permita a los personajes decir “¡Ajá!, como ha hecho X es que está mintiendo”, por lo que lo ideal es que la historia finalice según el dictamen de los propios jugadores, que tendrán en su mano el destino de la joven Eva.

- Si concluyen con su informe que Eva está fingiendo, Ayden Woods irá a por ella con todos los medios de los que disponga. Si quieres, puedes hacer una tirada enfrentada entre el *Saber* de Ayden -que es *Enorme +4*- contra el *Saber* del abogado defensor de oficio -que es *+2 Bueno*-.

El dictamen del informe de los personajes será presentado como prueba en el juicio y, dependiendo de lo que incluya, podrá ser invocado como un *Aspecto* por el fiscal o el abogado de Eva -por ejemplo, descubrir que Eva llevó los cuchillos preparados desde el inicio de su viaje puede interpretarse por el fiscal como premeditación a la hora de cometer el crimen, mientras que mencionar los abusos sexuales de Branden Bates sobre su hija es un *Aspecto* que el abogado defensor no dudará en invocar para ganarse las simpatías del jurado popular-.

En todo caso, quien obtenga mayor resultado habrá logrado convencer al jurado y este fallará a su favor. El dictamen de la sentencia dependerá de los *Aumentos* logrados de una parte frente a la otra: si la defensa gana *con estilo*, logrará que absuelvan a Eva del crimen; si gana por uno o dos *Aumentos*, Eva será condenada a cinco años de prisión; si Woods gana por uno o dos *Aumentos*, logrará que condenen a Eva a veinticinco años de prisión; y si el fiscal logra un éxito *con estilo*, Eva será sentenciada a cadena perpetua.

- Por otro lado, si el informe de los personajes pasa por concluir que Eva está enferma -o, Dios no lo quiera, poseída- o no se decanten por ofrecer una conclusión -en cuyo caso Woods dará más peso a la dada por el doctor Hannibal Rosenbaum en el suyo-, el fiscal será menos agresivo en su intento por hacer pagar a Eva por su crimen.

La mecánica para resolver este enfrentamiento entre fiscal y abogado defensor es exactamente igual, pero si la defensa gana, Eva será internada durante un año en una institución psiquiátrica, tras lo cual será dada de alta; en el caso de una victoria de la fiscalía por uno o dos *Aumentos*, el ingreso de Eva será de dos años, y con un éxito *con estilo* de cinco. En cualquier caso, tras su internamiento Eva será dada de alta debido a una remisión de los síntomas.





Si te gusta la idea del juicio y quieres aprovecharla aún más, puedes enfocar *Las dos caras de Eva* de otra forma: en lugar de hacer que la investigación de los personajes sea un preludio al juicio, haz que esta sea paralela. Mientras Woods presenta las pruebas recabadas por los personajes en la sala, ellos deben continuar su investigación antes de que el jurado alcance un veredicto.

En este caso, en lugar de resolver toda la situación judicial mediante una única tirada para representar el juicio al completo, considera a la fiscalía y la defensa como personajes independientes con sus propias barras de *Estrés*. La fiscalía tiene dos casillas de *Estrés*, un hueco para una *Consecuencia Leve*, otro para una *Consecuencia Moderada* y un último para una *Consecuencia Grave*. Por el contrario, la defensa cuenta únicamente con una casilla de *Estrés*, un hueco para una *Consecuencia Leve* y otro para una *Consecuencia Moderada*. La diferencia entre ambas es debida a la abrumadora cantidad de pruebas que hay contra Eva y lo, a priori, sencillo que debería resultar para la fiscalía lograr tumbar a la defensa.

Cada día que pase, se hará una tirada enfrentada entre Woods y el abogado defensor, tal y como se ha expuesto antes. Los personajes seguirán pudiendo influir en el juicio dependiendo de las pruebas que logren recoger para Woods en forma de un *Aspecto* que este podrá invocar. Quien pierda en la tirada enfrentada deberá asumir los *Aumentos* de diferencia como *Estrés*. Las *Consecuencias* en este caso pueden representar *Aspectos* tales como “Con el jurado en el bolsillo”, “Pruebas irrefutables” o similares.

Repite el proceso hasta que algunas de las dos partes sea incapaz de asumir más “daño”, en cuyo caso se considerará derrotada.



## Un epílogo

Si tus jugadores son de esos a los que no les gustan los finales “abiertos” y necesitan una conclusión, puedes cerrar *Las dos caras de Eva* con un epílogo. Este consistirá en una breve narración en la que finalmente se muestre, de forma abierta y sin tapujos, la auténtica realidad que se esconde tras los actos de Eva.

A la hora de narrar cualquiera de estos epílogos, trata de imaginarlo como si se tratara de una película: describe lo que un espectador podría ver en pantalla y, a poder ser, usa siempre tus propias palabras, evitando parafrasear el texto de forma literal en la medida de lo posible. Además, todos los epílogos parten de la base de que Eva ha sido internada -bien en prisión, bien en psiquiatría-. Si el resultado del juicio en tu caso ha sido diferente, tendrás que adaptar el fondo de la narración para que encaje bien.

### - EVA ESTABA FINGIENDO:

“Se ve una silueta de mujer caminando por un pasillo, hacia una deslumbrante luz. La acompañamos en su caminar y así descubrimos que sale a un patio amurallado, junto a dos grandes torres con dos guardias que vigilan desde lo alto. Cuando la luz golpea a la mujer, podemos ver que es Eva, que camina con paso tranquilo y rostro serio. Frente a ella, unas enormes puertas metálicas comienzan a abrirse mientras suena una alarma para indicarlo. Eva camina decidida hacia el frente sin cambiar un ápice de actitud mientras la cámara va girando a su alrededor hasta enfocarla de frente. Sale y las puertas de doble hoja de metal ahora quedan a su espalda, comenzando a cerrarse. Al mismo tiempo, ella sonríe y se abraza con fuerza a Marybeth Higgins, que ha venido a recogerla: “Lo has hecho muy bien... esos cabrones han pagado por todo lo que te hicieron...” le dice esta. Y juntas, caminan hacia un coche que hay aparcado cerca”

### - EVA ESTABA ENFERMA:

“Eva se encuentra en una sala totalmente blanca, vestida de igual manera y hecha un ovillo sobre una silla. Frente a ella hay una mesa, y al otro lado de la misma, una mujer de peinado elegante y bata blanca. Vemos su nombre en una pequeña placa metálica en el bolsillo de su bata: Andrea Waller.



La doctora ojea algunos informes que reseñan la evidente mejoría de Eva a raíz de comenzar a aceptar lo que ocurrió y por qué ocurrió. Eva tiene la mirada perdida en algún lugar de la habitación, y es que está viendo allí su reflejo, que comienza a cambiar progresivamente para comenzar a parecerse al de su madre... Eva parece ponerse nerviosa y abre mucho los ojos, algo de lo que la doctora Waller se da cuenta. Rápidamente esta se levanta de su silla y se coloca tras Eva, colocándole las manos en los hombros y agachándose con cuidado y cariño hasta su oído, donde susurra 'Esto ya lo hemos superado Eva... allí -y señala el reflejo- no hay nada más que tu reflejo cariño, tu madre se fue aquella noche que salió a pasear bajo la lluvia, fue duro, pero tú debes continuar'. Eva, que sigue con la mirada fija en su reflejo cambiante, parpadea, y al hacerlo, su reflejo vuelve a la normalidad. Con cariño, deja caer su cabeza sobre la mano posada en su hombro de la doctora, casi como un abrazo que dice 'Menos mal que te tengo a ti...'."

#### - EVA ESTABA POSEÍDA:

"Eva se encuentra en una sala totalmente blanca, vestida de igual manera y hecha un ovillo sobre una silla. Frente a ella hay una mesa, y al otro lado de la misma, una mujer de peinado elegante y bata blanca. Vemos su nombre en una pequeña placa metálica en el bolsillo de su bata: Andrea Waller.

La doctora ojea algunos informes que reseñan la escasa mejoría de Eva, cuyo tratamiento se basa en ingentes cantidades de medicamentos. Eva tiene la mirada perdida en algún lugar de la habitación, y es que está viendo allí su reflejo, que comienza a cambiar progresivamente para comenzar a parecerse al de su madre... Eva parece ponerse nerviosa y abre mucho los ojos, algo que a la doctora Waller le pasa desapercibido. La cámara gira alrededor de Eva, pasando tras ella y ocultándonos lo que está viendo. Cuando la cámara asoma por el otro lado, podemos ver cómo desde la perspectiva de Eva, la fantasmagórica figura de su madre comienza a emerger de la pared mientras un lamento ahogado escapa de su boca: '...ahora ellos' dice... -en referencia a los personajes-."



## Personajes no jugadores

A continuación se presentan los personajes no jugadores más relevantes para el desarrollo de *Las dos caras de Eva*. Todos están definidos por un *Concepto principal*, una *Complicación*, un *Aspecto* adicional, una *Proeza*, una columna de *Habilidades* y dos barras de *Estrés* -físico y mental-.

Puedes añadir dos *Aspectos* adicionales y más *Proezas* para personalizar a los PNJS tanto como desees para dotarles de mayor profundidad.

No hay descripción, ni historial o motivaciones para ninguno de los PNJS. Con la información que se ofrece a lo largo de la historia y sus rasgos narrativos debería bastar para hacerse una idea de cómo son y qué desean. Rellena los huecos que queden con datos de tu propia cosecha o pide a los jugadores que colaboren con preguntas como "¿Qué esperas encontrar cuando se abra la puerta y Eva entre en la sala?"

### Eva Bates

- Concepto principal: Homicida fingiendo una posesión -si finge-, Homicida trastornada por los abusos -si está enferma- u Homicida poseída por el espíritu vengativo de su madre -si está poseída-.

- Complicación: Un pasado turbulento.

- Otros Aspectos: Echar tierra sobre el asunto.

- Proeza: Como llevo años ocultando todo lo que tuve que sufrir, puedo sumar +2 a Engañar cuando intento ocultar algo relacionado con mi pasado.

- Habilidades: Engañar +5, Voluntad +4, Provocar +3, Saber +2, Físico +1.

- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Estrés (4) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

### Marybeth Higgins

- Concepto principal: Sincera amiga de Eva.

- Complicación: Todo el mundo desconfía de mí.

- Otros Aspectos: Tengo fama de bicho raro.

- Proeza: Debido a la reputación que yo misma me he creado, puedo añadir +2 a cualquier tirada de Provocar siempre que mi objetivo haya oído algún rumor sobre mí.

- Habilidades: Empatía +5, Provocar +4, Voluntad +3, Carisma +2, Saber +1.



- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Estrés (4) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Aaron Knight

- Concepto principal: Detective de homicidios con demasiado trabajo.
- Complicación: A mí por las buenas lo que quieras, pero por las malas...
- Otros Aspectos: Respeto por la placa.
- Proeza: Método deductivo. Como tengo sobrada experiencia interpretando pistas, puedo gastar 1PD para deducir automáticamente el significado de una de ellas mientras la estoy examinando.
- Habilidades: Contactos +4, Investigar +3, Disparar +2, Empatía +1.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Ayden Woods

- Concepto principal: Fiscal con demasiadas aspiraciones.
- Complicación: Mi reputación lo es todo.
- Otros Aspectos: Hay un momento para todo.
- Proeza: Una mirada que te llega dentro. Como mi fama para obtener confesiones y provocar que alguien se derrumbe en el estrado es legendaria, puedo sumar +2 a cualquier tirada de Provocar cuando interactúo con alguien que está ofreciendo su testimonio.
- Habilidades: Provocar +5, Saber +4, Empatía +3, Engañar +2, Voluntad +1, Recursos +1.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Hannibal Rosenbaum

- Concepto principal: Psicólogo de oficio hastiado de su trabajo.
- Complicación: Esperando la jubilación.
- Otros Aspectos: Me gustaría creer que hay algo más tras la muerte.

- Proeza: Tratamiento psiquiátrico. Como llevo años estudiando pacientes, puedo sumar +2 a cualquier tirada relacionada con el tratamiento basado en la interacción social de cara a eliminar Consecuencias.

- Habilidades: +4 Empatía, +3 Provocar, +2 Carisma, +1 Engañar.

- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Grace Gordon

- Concepto principal: Forense estricta y concienzuda.
- Complicación: El protocolo debe cumplirse.
- Otros Aspectos: Profesional y escéptica.
- Proeza: Nada se me escapa. Como soy una maniática del orden y reviso todo lo que encuentro para que se encuentre tal y como lo he dejado, he aprendido a ver cualquier cosa que no encaja: puedo sumar +2 a Percepción cuando estoy buscando pruebas siempre que la presencia de estas sea extraña en el entorno en el que se encuentran.
- Habilidades: Investigar +4, Saber +3, Voluntad +2, Percepción +1.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).



## Personajes Jugadores

A continuación se exponen cuatro personajes jugadores pregenerados listos para jugar. Todos ellos han sido creados siguiendo el proceso de creación de personajes detallado en *Fate Básico*, pero se han dejado dos de los tres *Aspectos* adicionales en blanco y una de sus *Proezas* para que los jugadores puedan personalizarlos como gusten.

Ninguno tiene un historial tras él, ni se especifican relaciones posibles entre ellos. Deja que sean los jugadores quienes rellenen estos huecos basándose en los datos que sí se presentan en la descripción del personaje.





## Jack Coleman

- Concepto principal: Exdetective privado con malas pulgas.
- Complicación: Fumar y beber son una solución para todo.
- Aspecto: Que hablen los puños.
- Proezas:
  - o Tipo duro: como me he partido los puños unas cuantas veces, puedo ignorar una Consecuencia leve por sesión.
  - o La última palabra: puedo sumar +1 a cualquier tirada si antes de hacerla suelto alguna chulería.
- Habilidades:
  - o Investigar +4, Provocar +3, Pelear +3, Contactos +2, Voluntad +2, Físico +2, Atletismo +1, Disparar +1, Carisma +1, Conducir +1.
- Recuperación: 3.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Edward Thompson

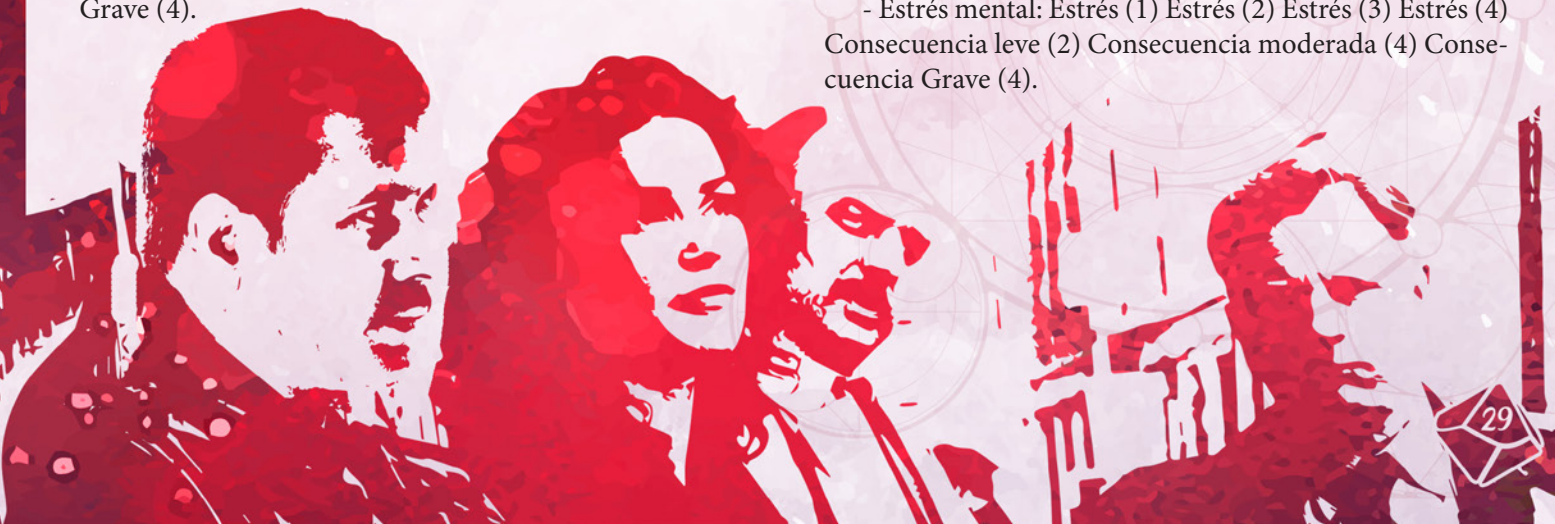
- Concepto principal: Abogado criminalista optimista y entusiasta.
- Complicación: Recién salido de la carrera.
- Aspecto: Estamos aquí para hacer del mundo un lugar mejor.
- Proezas:
  - o Empollón: si existe un precedente o resquicio legal, yo puedo encontrarlo, por lo que sumo +2 a Saber cuando se trata de conocer alguna ley.
  - o Datos, datos y más datos: puedo usar mi conocimiento legal para abrumar a cualquiera con quien trate, sumando +2 a mis tiradas de Empatía para persuadirles.
- Habilidades:
  - o Saber +4, Recursos +3, Empatía +3, Engañar +2, Voluntad +2, Provocar +2, Atletismo +1, Investigar +1, Carisma +1, Percepción +1.
- Recuperación: 3.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Alice Murray

- Concepto principal: Pequeña ratera reformada.
- Complicación: ¿Seré capaz de quitárselo sin que se dé cuenta?
- Aspecto: ¿Dónde se ha metido Alice?
- Proezas:
  - o Dulce carita: como tengo una mirada tierna y un aspecto casi infantil, puedo añadir +2 a las tiradas de Engañar para justificar mis actos.
  - o Una sonrisa que ilumina la sala: siempre que inicio alguna clase de conversación cara a cara, mi interlocutor parte de una posición amigable -a no ser que se trate de alguien con motivos para mostrarse hostil-.
- Habilidades:
  - o Sigilo +4, Robar +3, Atletismo +3, Pelear +2, Percepción +2, Engañar +2, Carisma +1, Máquinas +1, Contactos +1, Investigar +1.
- Recuperación: 3.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).

## Marcus Fletcher

- Concepto principal: Exseminarista con un innegable don de gentes.
- Complicación: En una profunda crisis de fe.
- Aspecto: Confíe en mí, yo nunca le mentaría.
- Proezas:
  - o El tono tranquilo de quien sabe escuchar: mi tono de voz pausado y armonioso relaja a quienes lo escuchan, por lo que puedo gastar 1 punto de Destino para eliminar una Consecuencia Leve o Moderada de origen Mental.
  - o Sermonear: ya que estoy acostumbrado a hablar en público y a menudo citaba las Sagradas Escrituras, puedo añadir +2 a Carisma cuando hago alguna clase de declamación y esta puede llegar al oído de varias personas.
- Habilidades:
  - o Empatía +4, Carisma +3, Voluntad +3, Percepción +2, Saber +2, Sigilo +2, Atletismo +1, Máquinas +1, Investigar +1, Físico +1.
- Recuperación: 3.
- Estrés físico: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).
- Estrés mental: Estrés (1) Estrés (2) Estrés (3) Estrés (4) Consecuencia leve (2) Consecuencia moderada (4) Consecuencia Grave (4).







# Índice

## - Versión Zape -

La conversación con Eva.....	3
Conversación con Matt Allen.....	4
Conversación con Cindy Wiliams.....	5
Conversación con Mike Hill.....	6
Discoteca Noir.....	6
Informe policial.....	6
Informe del psiquiatra.....	7
Conversación con Albert Milton.....	8
Investigando a Carl Paterson.....	9
Encontrando el teléfono de Matt.....	9
El comodín de la llamada.....	10
La mansión Eastwood.....	10
Trasfondo.....	11
La noche de los acontecimientos....	12
Línea temporal.....	13

## - Versión Zero -

¿Qué ha pasado realmente?.....	14
Antecedentes.....	15
El impulso inicial.....	16
La investigación.....	17
Informe preliminar.....	17
Informe psiquiátrico.....	18
La escena del crimen.....	19
Pruebas forenses.....	20
Cara a cara con Eva.....	20
La universidad.....	22
Informes médicos.....	23
Henry's Bar and Dinner.....	24
Finalizando la historia.....	25
Un epílogo.....	26
Personajes no jugadores.....	27
Personajes jugadores.....	28





## Autores del módulo Las dos caras de Eva

 Abraham Castro "Zero"

Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar a los personajes más variopintos.

En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita.

Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos qué tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas online.



[www.codice.tk](http://www.codice.tk)



Codice grupo creativo



[codicegrupocreativo@gmail.com](mailto:codicegrupocreativo@gmail.com)



Zapo Valenzuela

### El equipo que hizo posible este módulo:

Ilustraciones  Zapo Valenzuela

Maquetación  Zapo Valenzuela

Corrección  
de textos  David Gutiérrez

 Diego Marqués

 Abraham Castro

 Zapo Valenzuela





# LAS DOS CARAS DE EVA



CODICE