



# Te amaré hasta que te mate (Casi una historia de amor)

*Ahora que todos tenéis este angelical (o diabólico, según se mire) juego, y sabéis como funciona, ha llegado el momento de empezar a jugar. Y esta es nuestra propuesta: una partida de Magna Veritas para un grupo de 3 a 5 ángeles sin demasiada experiencia, que se acaban de encarnar en nuestro mundo.*

## Introducción

A diferencia de los demonios, que se encarnan en cuerpos recién muertos, los ángeles lo hacen en cuerpos de humanos vivos, y de forma temporal. El alma del auténtico dueño del cuerpo, mientras tanto, se encuentra en el Paraíso. Para que la tapadera sea perfecta, el ángel debe conservar la apariencia de que nada ha cambiado. Esto incluye convivir con la familia del humano, que pueden o no tener noticia del hecho. Suele estar bien visto, pues, que el ángel se preocupe de su familia humana, vele por su bienestar y por su seguridad, y procure que no reciban... bueno, "malas influencias"

## 1. Esos locos bajitos...

Los Pj reciben notificación de que deben presentarse ese mismo día a las 18 h. en casa de Félix Montardo, ángel de Christopher de 3º grado. Si los PJ se mueven en los medios adecuados, tienen contactos o

simplemente hacen algunas averiguaciones, se enterarán que Félix Montardo es el principal accionista una importante empresa de juguetes (lógico, tratándose de un ángel de Christopher).

La casa de Montardo se encuentra en una zona residencial de lujo, en las afueras de la ciudad. Cuando los PJ vayan a llamar a la puerta, ésta se abrirá de repente, saliendo por ella una bollycao rubia vestida con algo de cuero negro, muy ceñido, que sin dignarse a mirarlos atravesará en dos zancadas el cuidado jardín que rodea la mansión, saltará limpiamente la valla, le dará un beso de tornillo a una especie de mastodonte peludo y tatuado que espera montado en una Harley Davison y después de acomodarse tras él, ambos saldrán disparados calle abajo en medio de un ruido ensordecedor.

Los PJ encontrarán a Montardo en una habitación enorme, de rodillas en el suelo, jugando con un enorme Scalextric. Se trata de un tipo de unos cincuenta años, grandote y con barriga prominente, nariz colorada y

por Cristina Peregrín y Ricard Ibáñez

abundante pelo y barba blanca. En otras palabras, el perfecto Santa Claus. Saludará a los personajes algo negligentemente, sin mostrar su aura (cosa que suelen hacer todos los ángeles y demonios de cierto poder, para fardar) y les invitará a echar unas carreritas con los coches. Mientras tanto, les explicará lo siguiente:

*Veréis, chicos, sois unos recién llegados del Paraíso y aún no habéis terminado vuestro entrenamiento, así que he decidido daros una misión no oficial muy sencilla, que en circunstancias normales haría un grupo de investigadores humanos normales. No se trata de nada relacionado con Demonios ni nada parecido... sino de la niña. Ultimamente está saliendo mucho con un chico bastante raro, y me tiene algo preocupado. ¡Y está en esa edad en que las niñas se sienten unas mujercitas, y se niega a dar explicaciones de sus actos! Así que pensé que no sería mala cosa que investigarais unos días a ese chico, a ver si es una mala influencia para la niña o no...*





Si algún PJ aún no lo ha entendido... la bollycao de cuero negro era "la niña", y la bestia peluda tatuada de la moto, "el chico".

**FÉLIX MONTARDO,**  
ángel de Christopher (grado 3)

FU 4, VO 4, AG 4, PE 2, PR 4, AP 2, PP 24

**Talentos:** Negocios +2, Contar cuentos +1, Hacer Ho,ho,ho +0, Videojuegos +0

**Poderes:** Hechizar +2 (A131), Absorción de la Cólera +1 (A145), Sueño +2 (A165), Inmunidad (Rayos, 225), Percepción +2 (A246), Rebote +2 (A255) Casa unifamiliar (A445), Contacto (A563, Político), Gordo (A614), Pereza (A661), Suerte (Especial).

## 2. Uno de mi calle me ha dicho...

Según Montardo, la "niña" (que, por cierto, se llama Mónica, aunque ella prefiere que la llamen "Ika"), se ha ido al Instituto. Evidentemente, si los PJ se trasladan allí para hablar con ella o vigilarla se encontrarán con que ha hecho unas soberanas campanas, pero pueden aprovechar el viaje para hablar con algunas de sus compañeras de clase. Una tirada Media de Elocuencia les permitirá enterarse que *Ika hace ya mucho que decidió pasar de los niños hijos de papá que no saben comerle*

*el chocho a una como Dios manda, y que últimamente le gusta enrollarse con machos de esos que te dejan frita a polvos sin sacarla.* Últimamente salía con un tal Colmillo (cuya descripción coincide con el mastodonte que vieran los PJ). Solía frecuentar un lugar que se llama Heavy Hammer, un local situado en la peor zona de la ciudad, donde ni la bofia se atreve a entrar. El tuguirio abre por la noche y cierra hacia las siete de la mañana, así que los PJ tienen algo de tiempo por si quieren vestirse de cuero (para no cantar demasiado en el tuguirio) o bien volver a casa de Montardo para hablar con la chica. En ese caso les contestarán que, evidentemente, aún no ha vuelto.

## 3. Las malas compañías...

El Heavy Hammer es uno de los peores lugares que se puedan imaginar, lleno de tipos duros capaces de marcarte la cara si los miras dos veces y de niñas que van de mujer fatal devoradora de hombres. Alguna pequeña demostración de fuerza (recorremos que un valor de 3 es alto para un humano y bajo para un ángel) o llevar una vestimenta apropiada pueden ser muy útiles para inspirar algo de respeto o simplemente no llamar demasiado la atención.

Si algún Pj pregunta de buenas a primeras por Ika o Colmillo les saldrá al paso una bestia parda llamada Erick, un tipo con una pinta de bruto que espanta, amigo

íntimo de Colmillo y que se meterá con el PJ preguntón, pensando que se trata de un poli (ya sabes, lo típico de *¿Quién los quiere, y para qué?* En caso de pelea, buena parte de los matones que frecuentan el Heavy (pongamos tantos como los Pj + 2) se sumarán alegremente a la refriega. Si los PJ ganan la pelea el mismo Erick, escupiendo los dientes rotos y diciendo aquello de *un tío que pega así no puede ser un madero, no señor* les dirá la dirección de Colmillo, diciendo que es raro que él y su chica no estén hoy en el Heavy.

**ERICK, matón de poca monta.**

FU 3, VO 1, PR 2, PE 1, AG 2, AP 1, PP -

**Talentos:** Pelea +2, Esquivar +0, Beber cerveza +0

**HEAVYS JUERGUISTAS**

FU 2, VO 1, PR 2, PE 1, AG 3, AP 1, PP -

**Talentos:** Pelea +1, Esquiva +1, Meterse en líos +1

Caso que los PJ eviten la pelea, reciban una buena paliza o neutralicen a Erick antes que pueda hablar, será una chica (bastante bebida) llamada Tina, la que les dirá la dirección de Colmillo, al cual odia porque la dejó por esa niña. Cree que son enemigos de la pareja, y espera que les hagan daño. Mucho daño.



#### 4. La mujer de mi vida

Colmillo vive en un ático destartado, en la parte vieja de la ciudad. Al llegar allí los PJ, se encontrarán con la sorpresa de que la puerta ha sido hundida a golpes, y el interior todo patas arriba, con los muebles volcados y rotos, como si alguien bastante fuerte y violento hubiera entrado a saco y se hubiera ensañado con el mobiliario en un ataque de ira brutal. En mitad de esta destrucción hay un tipo que se lanzará contra los PJ sin mediar palabra. Se trata de Koko, y es un Familiar bastante agresivo.

**KOKO**, familiar con problemas de relación.

FU 4 VO 3 AG 4 PE 1 PR 1 AP 1 PP 6

*Talentos:* Pelea +1, Esquiva +1

*Pelea:* Cuernos +1 (D116), Telepatía (D321)

Una vez solventadas las diferencias con Koko, una voz femenina empezará a gritar histéricamente tras la puerta del baño. El pasador está echado, y la chica no abrirá por muchas tiradas de Elocuencia o similar que se hagan (por otra parte, la puerta

saltará con una patada). Dentro del baño se encuentra Ika, totalmente histérica, a la que habrá que calmar (un par de bofetadas pueden ser muy convincentes) para que explique que Colmillo la trajo a su casa, diciendo que iban a follar, que le tenía preparada una sorpresa y que le iba a vendar los ojos. Entonces oyó cómo abría la puerta, soltaba una risita, dejaba pasar a alguien y se iba. Se quitó la venda justo a tiempo de ver a ese energúmeno que se lanzaba contra ella para violarla. Por suerte logró encerrarse en el lavabo a tiempo.

#### 5. Cada loco con su tema

Esta historia sería muy bonita, y lo explicaría todo... si fuera cierta. La realidad, desgraciadamente, es muy otra. Mientras los PJ y Montardo se entretenían jugando a cochecitos Colmillo e Ika también hacían carreritas con la moto... con tal mala fortuna que el vehículo derrapó, y la chica salió despedida del asiento. Cuando Colmillo llegó cojeando junto a ella... la encontró sin vida. La estrechó en sus brazos, loco de dolor, y de pronto sintió que volvía a respirar, que regresaba a la vida. La miró lleno de esperanza a los ojos... y se dio cuenta que no era ella. Esos ojos que lo miraban estaban llenos de odio y malignidad. Colmillo no tenía por qué saber que un Demonio de Baal acababa de poseer el adorado cuerpo de Ika, pero un sexto sentido lo impulsó a correr, huir con la moto, alejarse de allí ahora que aún estaba a tiempo. Ika, atontada por la encarnación y aún sin el control pleno de sus poderes, lo dejó marchar... pero no por mucho tiempo, claro. Su misión era eliminar a Félix Montardo, y ese testigo inoportuno podía aguarle la fiesta. Lo primero que hizo fue contactar con Koko, el familiar a sus órdenes, que pasó a recogerla y la escondió mientras se acomodaba a su nuevo cuerpo. Unas horas después empezaron a buscar a Colmillo, empezando por su casa. Por desgracia, no estaba en ella. Koko se entretuvo destrozándola, mientras Ika, más metódica, buscaba algún rastro. Y en esto estaba cuando llegaron los PJ. Su poder de Detección del Bien la avisó a tiempo, y como aún no domina completamente sus poderes de combate, decidió representar el papel de bollycao aterrorizada, para engañar así a estos angelotes novatos.

#### 6. No hay historia que tenga un final feliz...

Si los PJ se tragan el rollo, sin caer en cómo puede ser que un pestillito de nada detuviera a Koko, Ika les suplicará con

IKA, alias Maniac,

Demonio de Baal (Grado 2)

FU 5, VO 5, AG 3, PE 2, PR 2, AP 3 PP 26

*Talentos:* Camelar +2, Esquivar +1, Karate +2.

*Poderes:* Garras +2, (D113), Cola +2 (D115), Cuernos +2 (D116), Fuego +2 (D121), Armadura corporal +2 (D211), Indetección (del Mal, D222), Detección del Bien (D311), Fuerza (D351), Voluntad (D353), Arte de Combate +1 (Especial).

lágrimas en los ojos que la lleven a casa. Una vez allí se encerrará en su habitación, sin querer ver ni hablar con nadie, mientras espera a tener pleno control sobre sus poderes y pueda atacar a Montardo. Mientras tanto, éste encargará a los PJ que vayan a por Colmillo, ya que es evidente que tiene contactos con el Infierno ¡si hasta puede que sea un Demonio en persona!

Encontrar a Colmillo no tendría que ser demasiado difícil. Basta con que los PJ recuerden a Erick, su mejor amigo, y vuelvan al Heavy Hammer. Allí se enterarán que Colmillo llegó al poco de marchar ellos, muy nervioso, se llevó aparte a Erick y estuvo hablando con él un rato. Luego se fueron juntos. ¿La dirección de Erick? Todo el mundo la sabe.

Evidentemente, Erick ha llevado a su amigo a su casa. No sabe si creerse la historia o no, pero como mínimo intentará tranquilizarlo, ya que está muy nervioso. Si los PJ entran no demasiado a saco, y le dejan hablar, hasta es posible que entre todos se den cuenta de lo que realmente ha sucedido... ¡y quien sabe, a lo mejor hasta pueden impedir que Ika se cepille a Montardo!

**COLMILLO**, un tipo que se creía duro.

FU 2, VO 2, AG 1, PE 2, PR 1, AP 2, PP -

*Talentos:* Conducir motos +2, Psicología femenina +2

#### Condiciones de victoria

Eliminar a Ika	+50 puntos
Eliminar a Erick	-20 puntos
Salvar a Montardo	+50 puntos
Victoria marginal	50 puntos
Victoria normal	80 puntos
Victoria total	100 puntos
Fallo	30 puntos
Defecto	0 puntos o menos.