

# Magna Veritas

## LA VIDA ES COMO UNA CAJA DE BOMBONES

Por Teófilo Hurtado

Esta aventura está pensada como módulo introductorio para Magna Veritas. Si tus personajes no son tan novatos como las características presuponen, puedes ponérselo un poco más difícil con Demonios de mayor poder. Por cierto, esta historia se basa en el capítulo 7 de «Gump&Co.», de Winston Groom.

Forrest, Ángel de Christopher de Nivel 3, acaba de salir (por los pelos) de un buen lío. Oliver North (un demonio de Malfás no muy inteligente pero indudablemente eficiente) lo embrolló para que vendiera misiles a Irán a cambio de rehenes (sí, el asunto del Irangate que tanto incomodó al pobre Ronald Reagan). Como Jomeini se quedó con los misiles y los rehenes, el Tribunal Supremo de los Estados Unidos se cebó en el cerebro de la operación... el soldado Forrest Gump (la Justicia siempre triunfa, que diría Dominic). Y hablando de Dominic, este tropezón era la excusa perfecta para empapelar a uno de los Ángeles que peor le caen, ya que si por algo se caracteriza Forrest es por su falta de discreción. Iba a exponerle sus quejas al jefe, pero Khalid defendió vehementemente a Forrest, por lo que Dios desestimó la protesta. Forrest, que en estos momentos se encuentra en la cárcel, ha recibido una segunda oportunidad. El reverendo Jim Baker, un pastor protestante, le ha elegido para participar como animador en un parque temático bíblico. Está por ver si el empleo le va a durar al menos hasta el mes de cobro...

### Como pueden participar los PJs

Si los Ángeles ya son viejos conocidos, puedes observar estas opciones e integrarlas en la historia de la forma que más te apetezca.

Pero si están en sus devaneos iniciales, no estaría de más que ofrecieras a cada uno una razón distinta para meterse en la historia. El parque es grande, y allí pueden conocerse de muchas formas...

- Christopher quiere que los PJs vigilen estrechamente a Forrest. Es uno de sus mejores agentes, pero su enorme inocencia hace que lo engatusen de mala manera (como hizo Oliver North).

- Dominic ha ordenado a sus agentes que no se aparten ni un minuto de Forrest. Un tonto como él puede fácilmente volver a cometer un error, y entonces Dios ya no tendrá excusas para perdonarlo.

- Khalid, agradecido a Forrest por los servicios prestados (¡misiles nucleares para su querido Jomeini!), enviará a sus Djinns para evitar que Dominic lo meta en líos.

- Juan teme que Forrest se cargue el parque. Tiene justa fama de destrozón (se cargó un revolucionario sistema de energía renovable mediante cacas de cerdo a lo Mad Max que inventó su hijo). Este parque temático ha costado mucho dinero a la causa del Bien para que un paleta de Alabama lo haga añicos.

En cualquiera de estos casos, sus superiores exigirán a los PJs un informe completo y detallado de las actividades de Forrest, así como de las suyas propias, para evitar en lo posible que se descontrolé la situación (lo que extrañamente suele pasar siempre con Forrest).

Puede haber otros motivos. Quizá los Ángeles de Juan, Novalis, Marco o Mikel trabajen en el parque (como mecánicos, jardineros, contables o guardias de seguridad y descubran a Forrest por casualidad al mostrar inadvertidamente su aura angélica. Los siervos de Christopher no se perderán la ocasión de pasar unos días en una Disneylandia bíblica... y en realidad, ¿qué Ángel lo haría?

### Tierra Santa, provincia de Carolina del Sur

Este parque temático ha sido construido por el reverendo Baker en unos terrenos de su propiedad en Carolina del Sur. Se trata de un ambicioso proyecto, inspirado sin duda por el Arcángel Marco, que convierte a Disneylandia en un circo de provincias.

Para que el proyecto sea lo más rentable posible, Jim Baker utiliza como animadores a presidiarios. Así se gana el afecto de la comunidad con obras de caridad y se ahorra pagar a la mayoría de sus empleados con la excusa de la reducción de penas.

La junta directiva del parque está integrada por Baker y su esposa (recordemos que los pastores protestantes pueden casarse), una mujer con cara de muñeca repollo llamada Tammy Faye. Una chica joven (y de bastante buen ver, tipo rubia macizota americana) que atiende al nombre de Jessica Han tiene asignadas «labores administrativas».

El precio de la entrada son 20 dólares por cabeza (30 los domingos). Baker ha montado este negocio para ganar dinero, mucho dinero...y quizá al final sea Mammon, el Príncipe de la Codicia, quien esté detrás de la construcción de Tierra Santa.

Tierra Santa es un parque de atracciones. Eso quiere decir que los PJs deben olvidarse de traerse el bazooka al hombro y evitar que alguien los vea haciendo uso de sus poderes, si no quieren terminar la aventura en el banquillo de los acusados ante Dominic de fiscal. Por cierto, no olvides que hay

más Ángeles en el recinto además de ellos, la mayoría en el bando contrario, por lo que harían bien en tener cuidado si no quieren convertir Tierra Santa en una partida de Paranoia...

### Las atracciones

Además de diversos servicios, como restaurantes de comida kosher, Tierra Santa ofrece a sus visitantes un vasto abanico de atracciones que recrean episodios bíblicos. Aunque parte del recinto aún no ha terminado de construirse, ya hay muchos espectáculos que los PJs pueden presenciar (e incluso participar, en algunos casos):

- Moisés y la zarza ardiente. Un tipo disfrazado del caudillo hebreo pulsa un botón y el zarzal estalla en llamas.

- Moisés entre los carrizos. Un muñeco de plástico se desplaza en una cesta por un Nilo simulado.

- La división de las aguas del Mar Rojo. Los turistas pueden pasar a pie enjuto por un lago gracias a un ingenioso sistema de drenaje. Cuando los maniqués del ejército del Faraón van tras ellos, las aguas vuelven a caer, sepultándolos.

- La historia de Job. Todas las calamidades del poema aparecen reflejadas en esta espectacular atracción.

- Daniel en la fosa de los leones. Un domador doblega a un león (debidamente narcotizado), emulando al profeta.

- Jonás en el vientre de la ballena. Una gigantesca ballena mecánica se traga al profeta cobarde.

- La ascensión de Cristo a los Cielos. Unos arneses (que los visitantes pueden utilizar por la módica cantidad de 10\$) elevan al Mesías a las alturas.

- David y Goliat. En esta atracción trabaja Forrest. Citándolo a él mismo, no hacen falta muchas luces para adivinar cual de los dos papeles le ha tocado.

### David y Goliat

Ultimamente al pobre Forrest le ha caído la negra. El reverendo lo ha contratado para hacer de Goliat seis sesiones al día. Su David es un viejo conocido de la cárcel, un maniaco llamado Hinckley obsesionado con Jodie Foster (¡y quien no!).

El problema es que este «angelito» es en realidad un demonio de Baal con muy, pero que muy mala sombra. Este empleo es bastante humillante (¡y encima él hace de héroe bíblico!), pero por lo menos está libre para encontrar a su Jodie. Espera que aparezca por aquí un día de estos, y, si no lo hace (y no es que sea muy paciente que digamos) se enfadará y empezará a causar destrozos, que inevitablemente Dominic aprovechará para cargar en la lista de acusaciones contra Forrest.

### Todo Paraíso tiene su serpiente...

Además de comer pan ázimo y maná con algodón de azúcar, las atracciones disponibles tienen unos cuantos secretos que los PJs pueden descubrir si prestan la suficiente atención. No todas esconden peligros, y en algunas no se puede hacer nada más que mirar plácidamente lo que ocurre, pero ¡qué sería de una partida de rol sin pistas falsas!

- Moisés y la zarza ardiente. Nada. - Moisés entre los carrizos. Nada.

- La división de las aguas del Mar Rojo. Kruk, un Demonio de Vapula, utilizó sus poderes de control para ensayar este sistema de drenaje, diseñado en colaboración con un Demonio de Vephar (que pue-

de aparecer en el escenario si tus PJs no tienen bastante). Sugirió al reverendo que contratara presidiarios para hacer de soldados del Faraón. Baker, hombre de escasa voluntad, accedió rápidamente. Jim ignora que son utilizados para estos fines, y el aspecto robótico de los soldados mientras están bajo control de Kruk hace que los turistas crean que sólo se trata de marionetas muy sofisticadas.

- La historia de Job. Por las insinuaciones de Winston Groom, algo me dice que al expresidiario que hace de Job lo torturan realmente. ¿Algún diablillo de Malthus? Supondremos que sí. En todo caso, en el quiosco de comida cercano a esta atracción sí que hay un Demonio de Malthus, Amkephas, dedicado a experimentos de guerra química y bacteriológica usando como conejillos de indias a sus clientes.

- Daniel en la fosa de los leones. Si los PJs investigan, averiguarán que el reverendo alquila los lunes por la tarde (cuando está cerrado el parque) al león y al domador del circo local. Eso es todo lo que podrán sacar de aquí.

- Jonás en el vientre de la ballena. El preso que hace de Jonás esconde en el interior del artilugio una pequeña bodega, y aprovecha para empinar el codo cuando la bestia mecánica se lo traga.

- La ascensión de Cristo a los Cielos. Nada, aunque probablemente serán 10 dólares más pobres después de investigar.

- David y Goliat. Ya hemos hablado de ello.

- El reverendo Baker. No está implicado (al menos voluntariamente) en los turbios asuntos de Kruk y Amkephas. Sin embargo, si los PJs hacen los deberes, podrían encontrarlo en su despacho preparando una nueva atracción con la señorita Jessica (Adán y Eva).

## ¿Y qué hacemos ahora?

Cuando los PJs lleven un par de días allí y presumiblemente hayan tomado contacto con Forrest, pueden ir surgiendo cosas que destapen los trapos sucios de Tierra Santa:

- Las madres de algunos niños protestarán por las blasfemias que sus hijos han aprendido de un Jonás evidentemente borracho (recuerda que los presos tienen prohibido el alcohol).

- Elifaz (si aún no has leído la Biblia, ¿qué haces arbitrando Magna Veritas?) pedirá ayuda a los espectadores: el preso que hace de Job se ha desmayado. Si alguno de los PJs es médico (o si tiene conocimientos suficientes de Medicina) sabrá que está enfermo, aunque no logrará saber de qué.

- Cuando los PJs presencien el espectáculo de las aguas del Mar Rojo, permite que pasen una tirada de Percepción difícil. Si lo consiguen, se darán cuenta de que o los muñecos están muy bien hechos, o son seres humanos bajo un hechizo de control (cosa que sabrán con seguridad si alguno de ellos puede usar ese poder).

- Aunque Hinckley es invulnerable a los poderes de Detección, basta con echar un vistazo a su sádico comportamiento para comprender que no es precisamente un angelito del Señor. Y esa manera en que mira una foto de Jodie Foster en «Taxi Driver» es francamente insana, incluso para un diablo. Si esto no te parecen pistas concluyentes, a ver como explicas que una piedra pueda dañar a un Ángel.

- El reverendo Baker, como hemos dicho ya, se entretiene en ponerle los cuernos a su santa esposa en su despacho. Está cerrado con llave, pero para unos Ángeles con poderes como Atravesar Muros, Apertura o Invisibilidad, eso no debería ser un problema (por cierto, si los PJs se ponen muy

mirones y fracasan en la misión, quizá un defecto apropiado sea el 651 o el 663).

## Cómo derrotar a Kruk

Una de las virtudes de este relativamente novato agente de Vapula es su inteligencia. Lejos de procurarse identidades ostentosas, aparenta ser un técnico de mantenimiento corriente y moliente, al que sin embargo se puede detectar con los poderes adecuados en las cercanías de la atracción.

Si se carece de estos poderes (o si no funcionan adecuadamente), una vigilancia intensiva de la atracción (después de cerrar el recinto, por lo que tendrán que esconderse) revelará que Kruk se dirige al lago para recoger a los «muñecos». Aunque no sabe nadar, no le hace falta con su poder de Anaerobiosis.

Si le siguen, los llevará a su caseta y allí empezará a someterlos a extraños experimentos químicos de reanimación (su libro de cabecera es «Herbert West»). Si lo consigue (por chiripa), puedes animar la partida con unos cuantos zombies...

Kruk es un mal luchador. Se defenderá de los ataques físicos, y si se ve en apuros recurrirá a sus rayos de energía, aunque no le gusta malgastar sus PP, prefiriendo huir. Si se le acorrala, combatirá hasta la muerte, aprovechándose de su poder de Dolor.

## La paciencia de Job

Un Ángel de Guy puede, sin demasiado esfuerzo, diagnosticar que enfermedad padece el preso que hace de Job: se trata de una rara variante de peste bubónica. Un médico puede llegar a las mismas conclusiones con la tirada correspondiente, pero a él no se le ocurrirá como pudo contagiarse el presidiario. Y, desde luego, no podrá explicarse por qué esta enfermedad no muestra síntomas de ser contagiosa. Quizá a un Ángel si pueda ocurrírsele que todo esto es obra de un Demonio. Si se interroga al enfermo (puedes echarle un poco de teatro al asunto y hacer que muera durante la conversación), achacará sus males a algo que comió en el parque. Si se pregunta a sus compañeros de atracción, dirán que Job solía traerle la comida hecha, pero con una tirada de Discusión (con malus de una columna por su mala memoria) puede que Elifaz recuerde que hace un par de días se olvidó el bocadillo, así que fue al quiosco de comida que hay cerca de allí.

Una buena tirada de Detección del Mal señalará hacia allí como un detector de metales hacia Tony Stark. Si carecen de este poder e interrogan a Amkephas, pueden recurrir al de Detección de la Mentira cuando niegue que vendió un bocadillo de atún a Job hace unos días. Si todo esto falla, siempre pueden recurrir a una buena tirada de Camelar para liarlo un poco y que se le escape algo.

Si no consiguen descubrirlo, Amkephas se pondrá de todos modos lo suficientemente nervioso como para evitar durante un tiempo nuevos experimentos con la comida. Sin embargo, si los Ángeles sospechan, se enfrentará a ellos intentando contagiarles la sífilis después de lanzarles un puñado de bocatas de calamares con sus poderes telequinéticos.

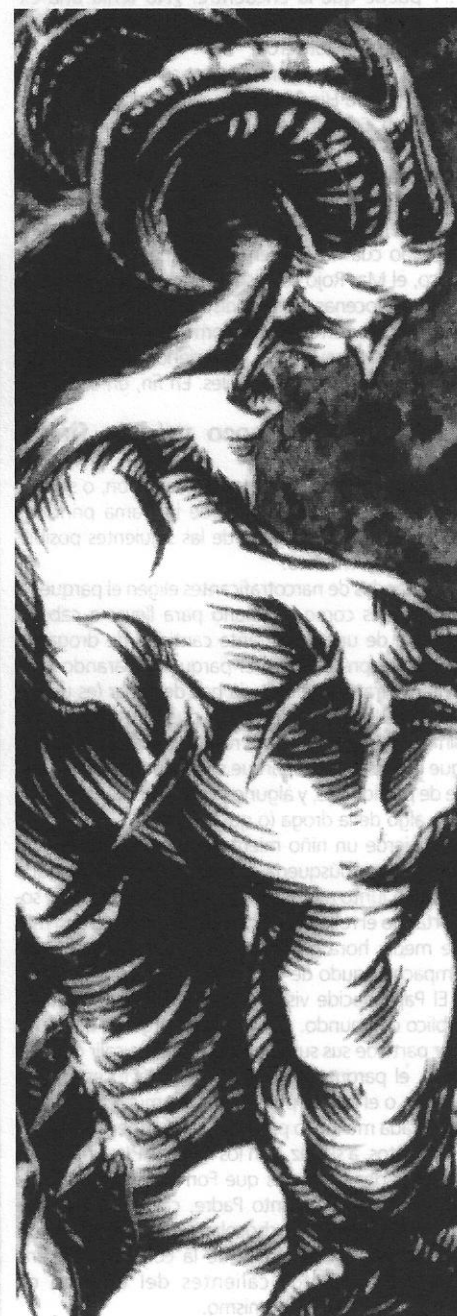
## Goliat venció a David

Cuando traben contacto con Forrest (y tarde o temprano lo harán, Forrest se empeña en contarle su vida a cualquiera que pase más de cinco segundos junto a él) se darán cuenta de los moratones que presenta su cuerpo. Dado que los PJs saben que es

un Ángel, quizá les extrañe que un par de pedradas le puedan hacer tanto daño... Forrest les explicará (nombrando unas D666 veces a su madre en el proceso) que conoció a Hinckley en la cárcel, que no dejaba de decir que quería conocer a una tal Jodie Foster, y que era un tipo muy raro y muy fuerte, casi tanto como los «despinochadores de Nebraska» (no te preocupes por quienes sean esos tipos).

Si algún Pj le hace ver que por muy fuerte que sea no puede serlo tanto como para herir a un Ángel con una piedra, puede que se le ilumine esa lucecita que dicen que tenemos en la cabeza y se le ocurrirá que Hinckley debe de ser un Ángel... o un demonio.

Es posible que los Ángeles de Dominic sean reacios a colaborar con Forrest. Hazles ver que eliminar a un Demonio está por encima de los juegos de poder de las Altas Esferas. Además, quizá no exterminar a un Demonio podría ser interpretado como colaboración con Satán, lo que pondría a los PJs en la lista negra de su propio jefe...





# Magna Veritas

Los PJs podrán probar sus poderes de Detección con Hinckley. No funcionarán, claro. Quizá alguno pueda lanzar Agua Bendita. Este poder puede demostrar inequívocamente si alguien es o no es siervo del Mal. Si no pueden descubrirlo por estos medios, y le interrogan pacíficamente, se pondrá bastante nervioso. Empezará a husmear las faldas de los PJs femeninos (si los hay), y tras exclamar «¡no eres Jodie!» empezará a usar sus poderes de combate contra el grupo. Y si no hay chicas, dirá algo así como «¡Me c... en Robert de Niro!» y hará lo mismo, pero con más saña. Los PJs no contarán con la ayuda de Forrest. En cuanto se enzarzen en combate contra Hinckley, saldrá corriendo (y con sus poderes de Velocidad y Bote será difícil alcanzarle). No es cobardía, es que Jenny le dijo que nunca se hiciera el héroe.

Hinckley es bastante psicópata, pero también algo cobardica. Si se da cuenta de que lo tiene muy difícil, saldrá por piernas y tratará de esconderse, aprovechando la ventaja que le ofrece la multitud. Quizá tome un rehén y todo. De todos modos, su prioridad es huir y seguir buscando a su Jodie...

...Y puede que la encuentre. ¿No tenía una expresión un poco rara Anthony Hopkins en «El Silencio de los Corderos»?

Si los PJs dejan pasar de largo su oportunidad de enfrentarse a Hinckley, los acontecimientos se desbordarán. Forrest, harto de que lo apedree, luchará al día siguiente contra él, lanzándolo por los aires hasta hacerlo estrellarse contra la ballena. Esto pondrá en marcha su motor, por lo que el cetáceo mecánico empezará a avanzar por el parque aplastando todo cuanto encuentre a su paso. Por si fuera poco, el Mar Rojo se desbordará, ahogando a unas cuantas docenas de metodistas japoneses que iban tras Moisés. Forrest saldrá corriendo, y en el camino descubrirá al reverendo conociendo (bíblicamente) a Jessica tras unos matorrales. En fin, un caos.

## Animando un poco más la fiesta

Si quieres que tus PJs tengan más acción, o simplemente quieres despistarlos de la trama principal, puedes introducir alguna de las siguientes posibilidades en el módulo:

- Dos bandas de narcotraficantes eligen el parque de atracciones como escenario para llevar a cabo la compra de una importante cantidad de droga. La policía se presenta en el parque disparando para evitar el trato, alterando la paz del lugar (es un decir). Los PJs deberían procurar que la justicia triunfe, sin que ningún inocente resulte dañado. Recuerda que el personal del parque se compone básicamente de presidiarios, y alguno podría intentar quedarse con algo de la droga (o quizá toda).

- Se pierde un niño mientras visita el parque. Tras una intensa búsqueda, los PJs pueden encontrarlo sentado junto a Forrest, comiendo bombones y soportando el rollo del Ángel. Por cierto, si tardan más de media hora en encontrarlo, el niño sufrirá un empacho agudo de chocolate.

- El Papa decide visitar el primer parque temático bíblico del mundo. Convocatoria urgente de los PJs por parte de sus superiores: todo debe salir como la seda, el parque debe estar en perfecto estado de revista, o el jefe se puede enfadar mucho. Si el Jefe se enfada mucho lo pagará con los superiores de los PJs, y estos, a su vez, con los mismos PJs. Uno de los posibles desenlaces es que Forrest ofrezca uno de sus bombones al Santo Padre, caiga y le manche sus ropas blancas de chocolate, o que el Papa decida probar esa exquisitez de la cocina americana como los perritos calientes del quiosco de Amkephas... En fin, tú mismo.

- Como promoción de la última película de Jodie Foster, se organiza en el parque un concurso de dobles de la actriz y directora. Hinckley puede ir perdiendo los papeles progresivamente, y más aún si se hace público que vendrá la misma Jodie Foster a entregar los premios.

## ¿Hemos ganado?

Si los PJs tenían la misión de proteger a Forrest, el criterio de victoria es el siguiente:

- El parque es destruido: Defecto, y gordo.

- Hinckley logra escapar, pero el parque no es destruido: Victoria marginal.

- Hinckley es neutralizado sin hacer demasiado ruido: Victoria normal.

- Lo anterior más eliminar a los demás Demonios: Victoria total (y la felicitación de sus superiores).

Si por el contrario los PJs trabajaban para Dominic, el criterio es el siguiente:

- El parque es destruido: Victoria total y Defecto (Forrest se ha metido en un buen lío, pero los PJs se han pasado de la raya).

- Forrest no destroza el parque, pero Hinckley es neutralizado: Victoria marginal (ya habrá otra ocasión, y quizá Dominic vuelva a llamar a los Js para aprovecharla).

- Lo anterior más eliminar a los otros Demonios: Victoria normal.

- Todo lo anterior más descubrir las irregularidades de Jonás y Baker: Victoria total (y 1 Grado de Dominic si procede).

## FORREST

### ÁNGEL DE CRISTOPHER

Algo lento de mollera (pero de Grado 3, ojo)

FUE	5,
VD	5,
AG	5,
PE	2,
PR	3,
AP	2,
PP	43.

Talentos: Carrera +3, Jugar al Ajedrez +3, Pelea +2, Esquiva +1. Poderes: Puñetazo +1 (112), Esquiva Acrobática +1 (115), Sueño +1 (132), Calma +21166, Voluntad Supranormal +3 (221), Detección del Mal +01311, Detección del Peligro +0 (315), Detección de la Mentira +0 (3161), Leer los Sentimientos +3 (3241), Bote +1 (333), Velocidad +3 (334), Control de Peces y Moluscos +3 (3661, Monomanía (634), Suerte (Especial). Forrest tiene además un Servidor de Dios especializado (el Teniente Dan, 525) y un Humano Bendito (Forrest Junior). Se cuentan para su cantidad de PP, pero no están disponibles en esta partida.

Equipo: Cota de malla, Espada a dos manos (que no sabe utilizar), unas zapatillas deportivas (que quedan muy vistosas vestido de filisteo) y una cantidad increíble de cajas de bombones.

## KRUK,

### DEMONIO DE VAPULA(Grado 1)

FUE	3,
VO	4,
AG	W,
PE	2,
PR	5,
AP	2,
PP	19.

Talentos: Mecánica +3, Electrónica +2, Química +0.

Poderes: Energía +1 (123), Absorción de Voluntad +2 (141), Dolor +2 (1661, Anaerobiosis (216), Leer los Pensamientos +0 (323), Control de Humanos +2 (361), Invención (Especial). Equipo: Cinturón con Campo de Fuerza +0 1251) y Boomerang +0 (224).

## REVERENDO JIM BAKER, UN CURITA CAÑÓN

FUE	1,
VO	1,
AG	2,
PE	3,
PR	2,
AP	1.

Talentos: Camelar +2, Contabilidad (Precisión) +1, Recitar el Salmo 33 +2, Seducción +1.

Equipo: Biblia del Rey Jaime (con el interior hueco para esconder una caja de preservativos).

Nota: un par de minutos al día está controlado por Kruk. Luego no recuerda nada de lo que ha hecho, pero lo achaca a la edad. Tira 1D6 por hora: si no sale 1, está «administrando» a Jessica.

## AMKEPHAS,

### DEMONIO DE MALTHUS(Grado 1)

FUE	3,
VO	4,
AG	3,
PE	3,
PR	4,
AP	1,
PP	12

Talentos: Preparar Asquerosos Bocatas +2, Esquiva +1. Poderes: Telequinesia +0 (125), Enfermedad +1 1162), Inmunidad a Enfermedades y Venenos (212), Alimentación no necesaria (215), Infección +2 (Especial).

Equipo: 106 bocatas de calamares con ketchup y guindilla (no le hace ninguna falta usar el poder de infección para matar a alguien que se los coma).

## HINCKLEY,

### DEMONIO DE BAAL

Algo pasado de rosca (Grado 1)

FUE	5,
VO	1,
AG	4,
PE	3,
PR	4,
AP	1,
PP	12.

Talentos: lanzar +1, Arma de Mano +2, Pelea +2. Poderes: Garras +0 (113), Patas de Cabra +1 (114), Absorción del Dolor +0 (144), Armadura +0 (211), Indetección (222), Fuerza +1 (2411, monomanía (634), Arte de Combate +2 (Especial).

Equipo: Túnica, honda, 1D6 fotos de Jodie Foster y muchas, muchas piedras (je, je).