



LA HISTORIA DE DAVID, EL MALDITO

Se llama David y ojalá recordara tan claramente algo más. Piensa que es un sacerdote católico y defiende con ahínco la posición de la Iglesia. A largo plazo su objetivo es ser Papa de una Iglesia restaurada. No lo tiene fácil. En el futuro ya no quedan muchos curas ni muchos creyentes.

Tiene una vaga imagen de ser recogido inconsciente por su tío que habitaba en la urbanización de donde parten los jugadores. Está amnésico y delira. Carece de papeles que acrediten quién es y su tío no tenía noticias suyas desde hacía quince años. Repite sin cesar que ha roto su pacto con el Diablo y ahora debe pagar por ello.

En los días siguientes su tío le atiende, le cuida y llegado el momento, le arrastra hasta el interior del refugio que está a punto de cerrarse porque han caído las primeras bombas chinas. Entre tanto, David ha afinado las imágenes que pueblan por igual sus sueños y su vigilia pero a nadie va a contar lo que ahora ve mejor. ¿Quién va a creer que David invocó con éxito al Diablo?



Dados sus conocimientos David razona que debía ser un sacerdote. Un sacerdote tan traidor como para invocar al mismo Satanás y llegar a un acuerdo con él. Ya no recuerda cual era el contenido del pacto diabólico. En cualquier caso no llegó a ejecutarse porque David se arrepintió y rompió su contrato con el Demonio. Dos traiciones: a Dios y al Diablo. ¿Pero quién se ha creído que es este mortal?

Por eso ahora David tiene el Contra Maldito. El Diablo lo maldijo hasta que le sacrifique con el debido ritual un alma inocente. ¿Lo hará David? Ahora que vuelve a ser un sacerdote fervoroso y dedicado como un misionero de antaño ¿traicionará otra vez para salvarse de la maldición?

Nadie sabe esto, sólo el árbitro del juego. David lo guarda en secreto porque en un rincón de su cerebro es consciente de que su historia es propia de un demente: su condición de sacerdote, su pacto fallido... todo puede estar en su imaginación. No obstante, su condición de maldito es real. Si cumpliera el terrible ritual y la maldición desapareciera ¿significaría que David está cuerdo o sólo que la maldición era una consecuencia más de su locura?



Atributos principales:

Inteligencia 50
 Iniciativa 50
 Personalidad 50
 Fuerza 35
 Agilidad 35
 Tamaño 45
 Constitución 50
 Destreza 50
 Apariencia 80

Contras:

Oyes voces
 Gemelo malvado
 Maldito
 Fanatismo
 Daltónico
 Pelón

Pros:

Superdiestro
 Carisma
 Cara de bueno
 Cirugía estética
 Encogerse
 Sigiloso



David tiene el Pro Encogerse, que combinado con Cara de Bueno le hace adoptar un aspecto infantil. David usa esta combinación por hacerse pasar por un niño (calvo).













PREMONICIONES

Todo este juego puede ser una premonición ...

