

UNGIDO

-SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS-

Nombre: Ungido, Semilla del fin del Mundo

Autor: Pau Ferrón Gallegos “Lordwhitewind”

Licencia: Copyright

Nacionalidad: Española.

Nota para el Interventor:

-No estoy demasiado contento con el listado de etiquetas de la Entidad. Me gustaría que fuese una lista cerrada pero creo que la lista que tengo es muy corta. A ver si alguien me ilumina.

El resto de sugerencias serán bienvenidas.

UNGIDO

-SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS-



“El fin del mundo no es tan malo como parece, es solo cuestión de estar en el lado correcto”

-Cultista anónimo-



UNGIDO

-SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS-

Un juego de Pau Ferrón

Ungido ha sido diseñado, maquetado y escrito por Pau Ferrón. con el objetivo de participar en el Rolero de Hierro 2017.

Ha tenido el honor de tener como INTERVENTOR a XXXX

Las ilustraciones que acompañan al texto son ilustraciones libres.

Un agradecimiento a todas aquellas personas que se esfuerzan día a día para hacer que pensemos que a este mundo no le vendría mal un pequeño apocalipsis.

ÍNDICE

BIENVENIDOS AL FIN DEL MUNDO.....6

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL.....7

LA ENTIDAD.....8

LOS UNGIDOS.....12

SISTEMA DE JUEGO.....16

EL PODER DESATADO.....20

LA HISTORIA.....30

CONSEJOS PARA EL NARRADOR.....36

MODOS DE JUEGO ALTERNATIVOS.....37

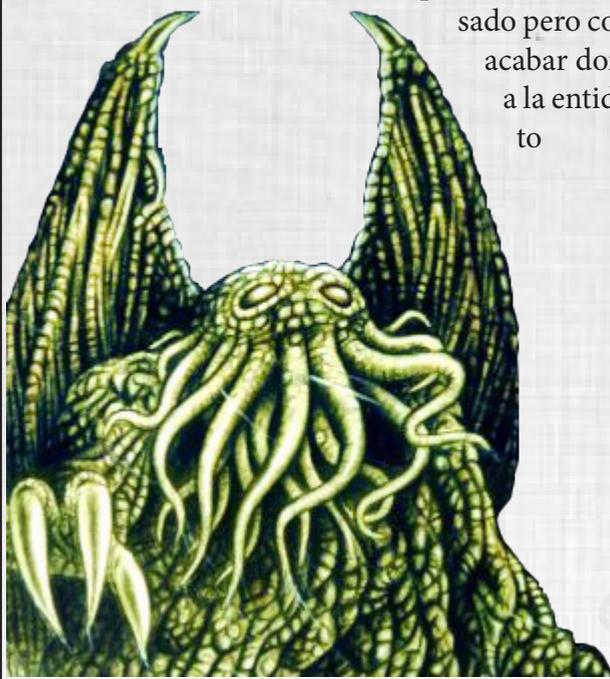
HOJA DE CONTROL DE LA ENTIDAD....40

HOJA DE UNGIDO.....41

Sois los Ungidos, posiblemente los seres más poderosos de la tierra. Vuestro objetivo es traer a la tierra a la entidad que acabará con la vida tal como la conocemos. Bienvenidos a Ungido: el juego de rol.

En este juego tomaras el papel de un Ungido, que es básicamente la manifestación corpórea de una entidad ultrapoderosa (un dios, un antiguo, la manifestación de un poder extradimensional, una IA con el control de la red, etc...). Tu objetivo es alcanzar el zenit de tu poder para traer a dicha entidad a la tierra y que haga con ella lo que desee.

Para ello deberás defenderte de aquellos que intentan poner freno al advenimiento de tu entidad pero sin llamar demasiado la atención. Mientras más poder manifiestes, mayores serán los peligros a los que te enfrentes. Realizarás planes para conseguir tu objetivo usando los poderes con los que has sido recompensado pero con cuidado. Tu objetivo es acabar dominando el mundo junto a la entidad. No morir en el intento



Asumimos que este no es el primer juego de rol al que juegas y, si lo es, te recomendamos que empieces por otros juegos menos extraños. De todos modos aquí tienes un breve glosario de terminología del juego.

Narrador:

La persona que crea la historia y arbitra el juego. Es algo así como el director de una obra de teatro.

Jugador:

Cada jugador interpreta a un solo personaje, en este caso, un Ungido.

Personaje:

Un ungido, la representación del jugador en la partida.

Enemigo:

Cualquier cosa que no sea un personaje de los jugadores.

Antiguo:

Jugador más viejo.

Retoño:

Jugador más joven.

Ungido:

Ser humano que alberga parte del poder de una entidad.

Entidad:

Ente de poder casi ilimitado.: La persona que crea la historia y arbitra el juego. Es algo así como el director de una obra de teatro.

LA ENTIDAD

En primer lugar entre todos los jugadores y el narrador deben crear a la entidad que les otorga los poderes. El narrador está ahí para meter baza y complicarle la vida a los jugadores.

Cada jugador, empezando por el “Antiguo” y en orden inverso a las agujas del reloj, Escribe, en secreto y en un pequeño trozo de papel, una etiqueta para la entidad. Esta etiqueta no se puede discutir ni pactar. Esta fase se hace en silencio. En total se han de crear doce etiquetas. Ningún jugador puede poner dos etiquetas iguales.

Las etiquetas se revelan al azar. Pon los papeles boca abajo y mézclalos. Cada jugador empezando por el “retoño” y en orden de las agujas del reloj revela una etiqueta. Cuando un jugador revela una etiqueta tiene que explicar que significa y cómo afecta a la entidad.

-Etiquetas contradictorias: No existen. La cosmología, la teología y la mitología están llenas de contradicciones, los jugadores se las han de apañar para integrarlas en la entidad.

-Etiquetas duplicadas: Si una etiqueta sale más veces permitirá a los jugadores utilizar el mismo poder más veces (ver sección el poder Desatado)

TENTACULAR

La entidad posee tentáculos y se los puede otorgar a sus seguidores.



CÓSMICO

La entidad procede de más allá de la tierra. Es extraño y alinígena.



ETIQUETAS

Lista de etiquetas:

-Sobre la naturaleza de la entidad:

Divina, cósmica, extraplanar, sobrenatural, antigua, científica, digital.

-Sobre su forma física:

Tentacular, elemental, insectoide, caótica, animal, cúbica, imposible de discernir, crustacea, vegetal, elemental

-Sobre los poderes que domina:

Posee el corazón de los hombres, señor de los enjambres, guardian de las puertas, protector del fuego, paladín del vacío amo del placer.

¿DE DÓNDE SACO LAS ENTIDADES?

Este juego está muy influenciado por el universo literario de H.P. Lovecraft así que de ahí podrás sacar inspiración para las entidades pero hay más opciones.

Todas las religiones tienen una o varias entidades que amenazan al mundo, por ejemplo, el demonio en el cristianismo.

Pasa lo mismo con las mitologías (que no dejan de ser religiones antiguas), por ejemplo Fenris vendrá a tragarse el sol.

Hay más mundos de ficción, como el de Hellboy y el de AIDP (BRPD en inglés).

Puedes sacar ideas de la ciencia ficción, por ejemplo una IA que cobra consciencia de si misma y domina todo lo que está conectado a internet.

En fin: las posibilidades son ilimitadas.



-La manera en la que se le rinde culto:

Cultistas, religión pública, sin adoradores, antiguos adoradores primitivos, una raza oculta les protege.

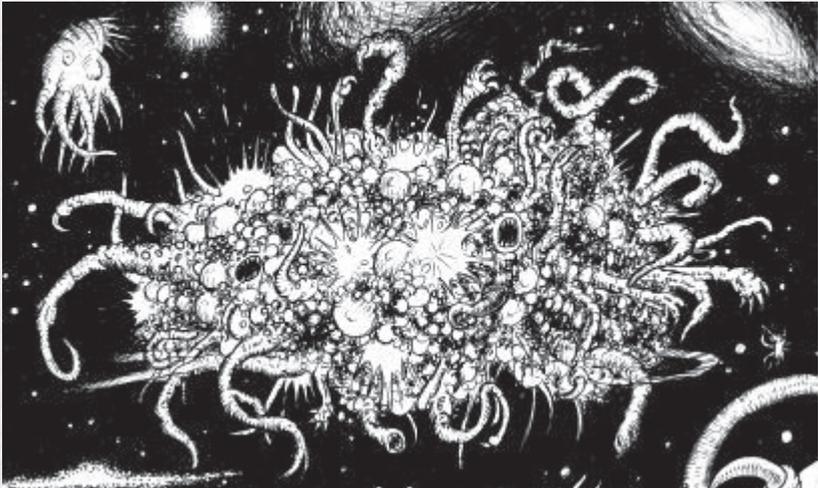
-Sus lazos:

Forma parte de un panteón, tiene una entidad opuesto a él de poder similar, tiene un aliado, es un entidad solitaria, un héroe lo persigue.

NOMBRE

Toda entidad necesita un nombre.

¡La entidad ha sido revelada! ¡Temblad ante su poder!

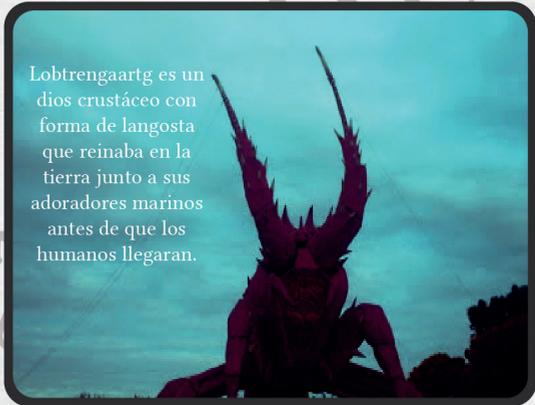


UNGIDO

-SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS

LA ENTIDAD

Lobtrengaartg es un dios crustáceo con forma de langosta que reinaba en la tierra junto a sus adoradores marinos antes de que los humanos llegaran.



Nombre Lobtrengaartg

APOCALIPSIS



ADVENIMIENTO



Etiqueta

Señor de los crustáceos



Etiqueta

Crustáceo



Etiqueta

Marino



Etiqueta

Señor de los crustáceos



Etiqueta

Cultistas



Etiqueta

Panteón



Etiqueta

Antiguo



Etiqueta

Adorado por una raza Monstruosa



Etiqueta

Cultistas



Etiqueta

Animal



Etiqueta

Crustáceo



Etiqueta

Perseguido por una Heroe



LOS UNGIDOS

Cada uno de los Jugadores tiene que crear a su Ungido. Este será su representación en la partida.

NOMBRE Y TÍTULO

Cada jugador ha de dar un nombre a su personaje y pensar un poco qué vida ha llevado y cuándo y cómo descubrió que era un Ungido de la entidad

Todos los jugadores son ungidos de la misma entidad. Así que cada uno debería asumir un papel. El papel es solamente un título que expresa lo que ellos significan para la entidad pero no

Nombre Laia García

Título Pinza de Lobtrengaartg

estaría mal que se reflejase en sus atributos parte de esa función.

ATRIBUTOS

Todos los jugadores tienen cuatro atributos:

Sirven para realizar acciones propias de las capacidades de los personajes, sin intervención de la entidad. Son Físico, mental y Social: Realmente no merecen mucha explicación.

RESISTENCIAS

Las resistencias son marcadores que determinan cuanto puede debilitarse un jugador antes de que le pase factura. Cada una de ellas está ligada a un atributo y es exactamente el doble de su valor. Estos son los puntos de dañado máximos que puede soportar

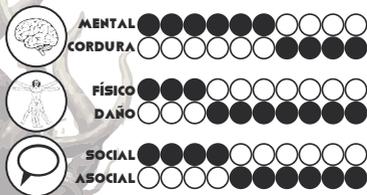
Daño: Físico

Asocial: Social

Cordura: Mental

Reparte 10 puntos entre los atributos. Recuerda que el primer punto ya lo tienes.

Ejemplo para Laia



HABILIDADES

Los personajes poseen seis habilidades.

-Combate: Luchar por tu vida, sea como sea, utilizando las armas que sean necesarias.

Ejemplos: Armas de fuego, esquivar, pelea, espadas, buscar cobertura.

-Agilidad: Cualquier acto físico relacionado con el control de tu cuerpo y su relación con el medio.

Ejemplos: Nadar, trepar, saltar, conducir, esconderse, sigilo.

Reparte 6 puntos entre los atributos. Recuerda que el primer punto ya lo tienes.

Ejemplo para Laia



Ejemplos: Interrogar, tortura, manipulación, mentir.

-Conocimientos: Mostrar conocimientos, cosas que se estudien, se aprendan y se memoricen.

Ejemplos: Biología, matemáticas, física, teología, literatura.

-Lógica: Ser capaz de desarrollar cadenas lógicas, hilos de pensamiento, o entender según que situaciones en las que no se necesite un conocimiento adquirido.

Ejemplos: Resolver puzzles, enigmas, percepción, sentido del peligro.

Los jugadores tienen 6 puntos de habilidades a repartir, todas las habilidades empiezan a nivel uno.

-Empatía: Interacción con cualquier criatura viva para entenderla y saber lo que desea y lo que está sintiendo.

Ejemplos: Averiguar intenciones, detectar mentiras, calmar a alguien.

-Manipulación: Maneras de ejercer el control sobre otra criatura viva, de conseguir lo que se quiera con ella.

PODER

Poder. El poder es el atributo que sirve para utilizar la energía de la entidad. Es un comodín y se puede usar para cualquier cosa siempre que vaya relacionada con una de las etiquetas de la entidad. Funciona como un atributo a la hora de utilizar el poder de la entidad y se considera que SIEMPRE tiene un valor de 10.

La impregnación representa cuan unido a la entidad está el Ungido. Empieza a nivel 0

CHEQUEOS

Cuando un jugador desea hacer algo que reviste una cierta dificultad o tiene que reaccionar a una situación deberá hacer un chequeo para determinar si fracasa o tiene éxito.

El narrador le impondrá una dificultad de entre 1 y 6 e informará al jugador de qué atributo y qué habilidad son las implicadas en el chequeo.

Para conseguir un éxito el jugador debe superar esa dificultad con el Atributo implicado MENOS un dado.

ELECCIÓN DEL DADO

El jugador puede escoger restar a su Atributo un D4, un D6, un D8 o un D10.

El jugador lanza Dados según su puntuación en la habilidad implicada. Con una puntuación de 1 (la básica) lanza un unico dado. Con una puntuación de 2 (media) lanza un dado y, si no le gusta el resultado, puede lanzarlo otra vez, aceptando la segunda puntuación. Con una puntuación de 3 lanza dos dados y escoge el que quiera.

Por si no lo sabes a estas alturas: El numero detrás de la D son las caras que tiene cada dado, así que un D4 es un dado de seis caras. A veces utilizaremos la expresión DX que es un dado de X caras, o sea, el que haya elegido el jugador.



ROTACIÓN DE LOS DADOS

Los cuatro tipos de dados componen una reserva. Cada vez que un jugador escoge para un chequeo un tipo de dado (D4, D6, D8 y D10) queda fuera de la reserva y no podrá ser escogido otra vez hasta que la reserva se regenere.

La reserva se regenera cuando se han usado los cuatro tipos de dados.

RESULTADO

Resta el dado al atributo (Atributo-Dado = Resultado)

Éxito: Resultado \geq dificultad: la situación se resuelve a favor del jugador.

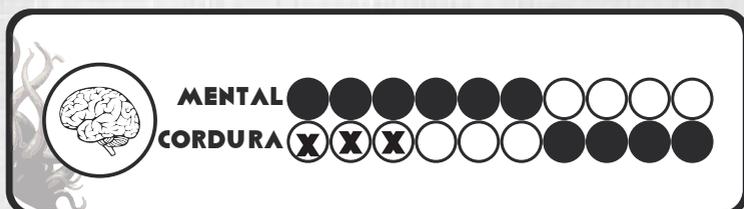
Fallo: Resultado $<$ dificultad: La situación se resuelve en contra del jugador.

Pifa: Resultado < 0 (o sea, números negativos): la situación se resuelve en contra del jugador y además resulta dañado.

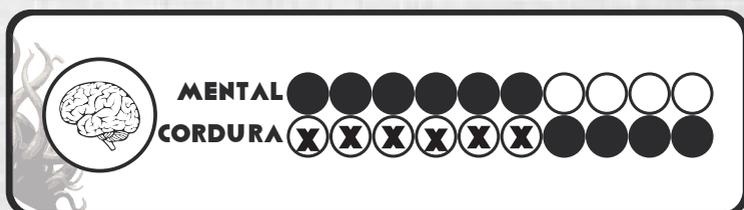
DAÑADO

Cuando un personaje resulta dañado, hace una marca en el contador de la resistencia ligada al atributo implicado en el chequeo.

El narrador puede obligarle a cambiar el tipo de dado que lanza por otro de los que tenga disponibles en un chequeo relacionado con el atributo del que se deriva la resistencia. A cambio borra una marca en el contador pertinente.



Si las marcas llegan al máximo del contador el personaje está Fuera de juego



El personaje queda fuera de juego temporalmente ya sea porque está malherido, demente o se ha transformado en un sociópata. El personaje se recuperará tras un largo tratamiento (Acción de Advenimiento).

RECUPERARSE

- Al final de cada Acción de Advenimiento.
- Tratamiento. Se recupera una DX marcas por cada escena de tratamiento que los jugadores lleven a cabo.
- Puedes pedir a tu entidad que te ayude (Ver apartado “El poder desatado”).



EL PODER DESATADO

Está claro que ser un Ungido de una entidad tiene sus ventajas. El atributo de poder sirve para re-presentarlas. Cuando quieras utilizar el poder de tu entidad tienes que realizar un chequeo de Poder. Y eso es... peligroso. No hay habilidad asociada a poder, así que solo tienes un dado. Tampoco se asignan dificultades: Todo depende del resultado de Poder- DX esto determina la magnitud del poder.

MAGNITUDES

-Ufff.

La entidad no entiende tus ruegos así que hará, básicamente lo que le venga en gana. El efecto queda a discreción del narrador y el personaje aumenta en uno su nivel de "impregnado".

-Algo ha salido terriblemente mal

El poder no se manifiesta pero si que hay una consecuencia.

-Ignorado

El poder no se manifiesta, la entidad te ignora.

MAGNITUDES

0-Ufff

1-2 Algo ha salido terriblemente mal

3-4 Ignorado

5-6 La entidad te entiende

7-8 Él está en mi.

9-10 Demasiado poder

+10 La llegada está cerca.

-La entidad entiende

El jugador consigue exactamente lo que quiere.

-Él está en mi.

El jugador consigue lo que quiere con una “consecuencia” y gana un punto en impregnado.

-Demasiado poder

La entidad responde con demasiada pero su efecto es “intenso”. El poder se consigue pero de manera masiva. Aumenta en uno el nivel de impregnado y de apocalipsis.

-La llegada está cerca.

EL poder se desata de manera apocalíptica, afectando a millones de personas o permitiendo que millones de personas sean testigos de él, directa o indirectamente. Aumenta en dos el nivel de Apocalipsis y el nivel de impregnado del personaje. El resto de jugadores aumentan en uno su nivel de impregnado.

Consecuencia

Una consecuencia es un efecto negativo para el personaje, puede limitarse a un simple efecto narrativo o provocarle un desgaste de uno o dos puntos en algún atributo.

Intenso

Cuando un poder es intenso, además de impregnar al personaje y subir el nivel de apocalipsis, lo hace de manera evidente para un gran número de personas. También hay una consecuencia para el personaje.

Apocalíptico

El poder se desata sin freno afectando a muchísimas personas y de manera espectacularmente evidente. Además hay una consecuencia para todos los personajes.

¿QUÉ SE PUEDE HACER?

ETIQUETA: TENTACULAR

Poder de ejemplo: Ventosas en las manos para trepar.

Consecuencia: El dolor de modificación corporal daña su resistencia de vida en un punto.

Intenso: Los tentáculos se extienden por todo su cuerpo dándole el aspecto de un monstruo.

Apocalíptico: La transformación hace crecer al Ungido hasta el tamaño de un edificio de tres plantas.



Puede hacer cualquier cosa relacionada una o varias de las etiquetas de la entidad. Desde hacer desaparecer a un conejo a destruir una ciudad. Si la entidad decide escucharte, puedes hacerlo.

DURACIÓN DE LAS CONSECUENCIAS, INTENSO Y APOCALÍPTICO

EL Narrador decide lo que quiere que duren los efectos. Habitualmente unas horas. También pueden pedir a la entidad que retire su influencia con un chequeo de poder... Pero el efecto los nuevos resultados de consecuencia, intenso y apocalíptico, agravaran el problema.

PODERES HABITUALES

Casi todos los usos de poder pueden tener una de estas intenciones. Aquí hay consejos sobre cómo aplicar los resultados de Ufff, las consecuencias, y las magnitudes de los usos de Poder.

Curar:

Curarse a uno mismo o a otros. Se puede recuperar todos los puntos de una de las resistencias con una tirada de poder (siempre que implique una etiqueta). Si se cura a cualquier persona que no sea un Ungido quedarán secuelas del contacto con la entidad.

Ufff

La curación o se realiza, es más se agrava en tantos puntos de resistencia como se quisieran curar.

ETIQUETA: AMO DE LAS MENTES

Poder de ejemplo: Obligar a alguien a hacer algo que no quiera.

Consecuencia: La unión de mentes hace que el Personaje se sienta atraído por su víctima.

Intenso: Otro de los jugadores quiere realizar la misma acción.

Apocalíptico: Todos los habitantes de la ciudad empiezan a realizar la misma acción de manera repetitiva.



ETIQUETA: CULTISTAS

Poder de ejemplo: Hacer que unos cultistas roben una cámara de seguridad de un banco.

Consecuencia: Piden a los jugadores que realicen un ritual, lo que les retrasará en sus planes.

Intenso: Cuando roban el banco realizan un serie de asesinatos macabros para gloria de la entidad que son gravados por las cámaras de seguridad.

Apocalíptico: Igual que intenso pero por varios bancos de la zona.



Consecuencia

Marcas horribles visibles, locura transitoria, aumenta el nivel en otra resistencia.

Intenso

El proceso de curación es espectacular y llamativo, oscuras energías rodean al curado / Todas las persona que vean la curación son igualmente curadas.

Apocalíptico

Una aura de energía atraviesa la ciudad haciendo que todos aquellos aquejados de cualquier enfermedad sean curados. Incluso los miembros amputados vuelven a crecer.

Combate

Buscar hacer daño a otros o evitar que le dañen a uno mismo. Usando una etiqueta adecuada y el uso de Poder se puede derrotar a uno o varios enemigos con un solo uso de poder. Así de simple.

Ufff

El derrotado es uno o varios de los aliados del Ungido, incluso otro Ungido.

Consecuencia

El Ungido se daña uno o dos puntos o adquiere un rasgo de la entidad de manera temporal

Intenso

Todos los enemigos quedan derrotados de la manera que el Ungido deseaba.

Apocalíptico

Una oleada de muertes se extiende por la ciudad.

Protección

Se puede proteger uno mismo o a otros, usando una etiqueta correcta y el uso de poder de casi cualquier modo de daño, situación o medio que pueda matar a un personaje.

Ufff

Bueno, la cosa ha salido muy mal. La protección dobla el efecto de la amenaza.

Consecuencia

Algo daña al ungido, pero menos de lo que lo haría la amenaza. Otros son dañados por la amenaza para que el Ungido salga indemne.

Intenso

El Ungido consigue protegerse de la amenaza pero los que son testigos enloquecen.

Apocalíptico

La amenaza desaparece. Por ejemplo, un camión camino a chocar con el Ungido se volatiliza o intentando evitar que un alud le afecte hace desaparecer toda la nieve de una cadena montañosa.

Destrucción

Se puede destruir lo que se desee, desde una lata de coca cola a una ciudad. El Narrador debe saber que cuando algo se destruye hay consecuencias. Si explota un edificio puede haber gente dentre (incluidos los pesonajes de los jugadores).

Uff

Se destrute algo que el Ungido no querís destruir y le era útil.

Consecuencia

Parte de la destrución daña la vida del Ungido o de otra persona.

Intenso: La destrucción del objeto se descontrola y afecta a algo o a algún área considerablemente más grande de lo que el Ungido deseaba.

Apocalíptico

Algo no menos pequeño que un pueblo alrededor del Ungido es destruido.

Controlar

El ungido mediante una etiqueta de su entidad. Intenta controlar física o mentalmente a otra persona. También puede utilizarse para conseguir objetos u otras cosas.

Ufff

El controlado pasa a ser controlador.

Consecuencia

El ungido Coge cariño al personaje controlado y lo protege.

Intenso

El control es absoluto. Afecta a varios personajes.

Apocalíptico:

Toda la ciudad queda controlada.

LAS ETIQUETAS SE GASTAN

Cada vez que se usa un poder ligado a una etiqueta esta se agota (recuerda que puede haber mas de una etiqueta igual). Cuando se utilice de este modo una de las etiquetas de la entidad marcará de alguna manera (por ejemplo con un contador encima, con la marca de usada o, si has recortado las etiquetas, dándole la vuelta). Una vez hayas usado todas las etiquetas, todas se recuperan.

IMPREGNADO

La esencia de la entidad cobra forma en la carne y el espíritu del Ungido. Mientras mayor es el nivel de IMPREGNADO, más fuerte

es el poder que late en él. Cada nivel supone un cambio físico o una sensación extraña en los que rodean al personaje. Anota al lado de cada uno de estos niveles como se manifiesta la impregnación, cada uno de esos cambios debe ir ligado una etiqueta de la entidad.

Cuando un personaje realiza un chequeo de poder el narrador puede gastar los puntos de impregnado de ese personaje para hacer los siguientes efectos. Siempre debe declararlos Antes de que el dado sea lanzado.

-Cambiar el dado elegido para chequear a otro de los disponibles.

-Aumentar en uno el resultado del chequeo.

-Reducir en uno el resultado del chequeo.

-Reducir en un punto la habilidad del personajes para ese chequeo.

El narrador puede gastar tantos puntos como tenga el personaje, combinando efectos como desee. Aunque los puntos de impregnado se gasten los cambios permanecen.

Ejemplo de nivel de Impregnado para Laia Martín.

IMBUIDO	RASGOS
<input checked="" type="checkbox"/>	Sus dedos indice y corazón se han fusionado
<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeñas placas de exoesqueleto le rodean las orejas
<input checked="" type="checkbox"/>	Tiene un par de antenas camufladas en su pelo
<input type="checkbox"/>	



NIVEL DE APOCALIPSIS.

Si el nivel de apocalipsis llega a 10, la temporada acaba. Es el momento de contar las acciones de poder conseguidas por los jugadores y ver cuan cerca está la entidad de manifestarse en la tierra.

-El jugador o jugadores con más niveles de impregnado mueren.

-El resto aumentan en un punto una habilidad o un atributo.

-Cada acción de advenimiento exitosa aumenta en uno el contador de Advenimiento.



LA HISTORIA

En este juego los tiempos de organizan de la siguiente manera (de mayor a menor).

Historia-Temporada-Acción de Advenimiento-Fase-Escena.

Historia

La historia es todo el periplo desde que se empieza a jugar hasta que la entidad se manifiesta. Esto sucede cuando se consiguen 10 puntos de Advenimiento. En ese momento la historia acaba y los jugadores narran las atrocidades que la entidad realiza a la tierra y como son recompensados sus personajes.

Temporada.

Una temporada está compuesta por diferentes acciones de Advenimiento y finaliza cuando se alcanzan 10 puntos de apocalipsis.

A medida que el contador de apocalipsis aumente los enemigos están mejor preparados y las autoridades están más comprometidas en la lucha contra la entidad. El decimo punto hace que los personajes decidan retirarse de la lucha y volver cuando las aguas se calmen.

Entre temporada y temporada pasa un año en el que siempre muer el/los jugadores con mayor nivel de Impregnado. Y el resto ganan un punto en uno de sus atributos o en una habilidad.

Acción de Advenimiento

Una acción de advenimiento es lo que se conoce en otros juegos de Rol como sesión de juego. En ella los personajes ponen en marcha un plan y miran de llevarlo a cabo.

Al inicio de cada sesión de juego (o antes para que el narrador se prepare la sesión de juego) los jugadores planean su acción de poder. Dicha acción está destinada a traer a la entidad a la tierra.

Puede ser un ritual, el asesinato de un rival, la derrota de una entidad rival, el robo de objetos místicos, un viaje a otra dimensión para recuperar unas gónadas sagradas. Lo que sea.

Fases

Las fases son las partes de una Acción de Advenimiento. Se dividen en tres objetivos y dos escenas de convalecencia (opcionales).

El narrador tiene que imponer a los jugadores tres objetivos para que la Acción de poder se lleve a cabo. Si se consiguen dos de esos tres objetivos la acción de poder es exitosa. Es

EJEMPLO DE LAS FASES DE UNA ACCIÓN DE ADVENIMIENTO

Los Ungidos de Cthulhu quieren conseguir el cetro de las profundidades.

El narrador decide que las tres fases serán:

1-Encontrar la localización de cetro (una parte de investigación y búsqueda de información)

2-Viaje hasta el pueblecito de Galicia donde está el cetro (un viaje en el que recibirán el ataque de sus enemigos).

3-Asalto a la iglesia donde ocultan el cetro. (además de los posibles problemas con sus enemigos deberán realizar un chequeo de poder para activar el cetro).

recomendable que en la última fase haya un chequeo de poder obligatorio.

El narrador debe tener muy claro los parámetros de fallo de cada una de las fases. Fallar una de las fases (Salvo la última) no tiene por que dejar a los jugadores colgados. Puede significar un retraso en un viaje, el aviso a un enemigo, una complicación... Lo que sea.

Si todos los jugadores quedan fuera de juego, la Acción de Advenimiento falla automáticamente.

Recuerda que cada acción de advenimiento debe durar una o dos sesiones de juego (entre cuatro y seis horas).

Convalecencia.

Los jugadores pueden decidir intercalar una escena de convalecencia entre objetivo y objetivo. Deben elegir una de las tres resistencias recupera un nuero de puntos igual a la tirada de un dado.

Escena: Una escena es un segmento de un objetivo. Habitualmente es desde que un personaje llega a un lugar hasta que se marcha.

NUEVOS PERSONAJES

En este juego los personajes que quedan fuera de juego vuelven en la siguiente Acción de advenimineto. No pueden morir durante la partida. La muerte llega al final de cada Temporada al o los jugadores con mayor nivel de Impregnación.

Si el jugador quiere seguir jugando volverá en la siguiente tempo-

rada con un personaje nuevo. Antes de empezar la temporada los jugadores pactan de dónde ha salido este nuevo ungido y cómo se les ha unido en su lucha.

¿QUIÉNES SON LOS ENEMIGOS?

Para los ungidos todos los que no sean ellos mismos pueden ser un enemigo potencial. Al fin y al cabo nadie quiere que su mundo sea destruido para que una entidad extraña. Los mas habituales serán las fuerzas del orden público, el ejercito y los que se

MEDIOS

- Nivel de dificultad de 3-4
- Derrotados por dos chequeos
- Aparecen desde la segunda fase.
- Dañan al personaje con pifia y con fallo.

FÁCILES

- Nivel de dificultad de 1-2
- Derrotados por un chequeo
- Aparecen desde la primera fase.
- Dañan al personaje solo con pifia.

DIFÍCILES

- Nivel de dificultad de 5-6
- Derrotados por tres chequeos
- Aparecen solo en la tercera fase.
- Dañan al personaje dos casillas con pifia y una con fallo.

opongan a la consecución de las acciones de Advenimiento.

Los peores enemigos son los que saben de que va el asunto. Investigadores de lo paranormal, cuerpos secretos del gobierno, antiguas víctimas de las maquinaciones de la entidad, seguidores de entidades enemigas etc...

Niveles de los enemigos

Los enemigos se dividen en tres grupos

Fáciles, medios y difíciles.

Enemigos con poder o inmunes a él.

Algunos enemigos han aprendido a protegerse del poder de la entidad. Ya sea por poseer ciertos objetos místicos, por una fe increpable, la posesión de poderes propios u otros métodos.

Se clasifican según afecten al poder de los Ungidos.

Anuladores

No permiten que el poder se manifieste. Poseen una etiqueta llamada anulación seguido por un valor de 5 a 10. Cuando el Ungido realiza un poder en presencia del anulador o cuyo objetivo sea este, si el resultado es inferior al valor de la anulación, el poder no se manifiesta. La única excepción son los resultados de Uff...

ANULADORES: EJEMPLO

Matías el Cura tiene un nivel de anulación de 7. Y reza mientras un Ungido de Cthulhu grita a los cuatro vientos las palabras para invocar una semilla estelar. El Ungido consigue un 5 (La entidad te entiende), suficiente para usar el poder pero de nivel inferior al valor de anulación de 7 del sacerdote. El poder no se lleva a cabo.

ATENUADORES: EJEMPLO

Jneth porta la corona del infinito que le aporta Atenuación 2. Cuando un Ungido utiliza su poder para que un mar de insectos crezcan en sus tripas y hagan estallar su vientre obtiene un resultado de 8 (él está en mí) la atenuación de 2 reduce en dos el resultado $8-2=6$ (La entidad entiende).

Atenuadores

Reducen la magnitud del poder. Los atenuadores tienen una etiqueta llamada atenuación que tiene un valor de uno a cinco. Cuando se lanza un poder cuyo objetivo sea el atenuador reduce la magnitud del poder en tantos rangos como nivel de atenuar.

ENFRENTAMIENTOS.

El narrador nunca lanza dados. Los jugadores sufren las consecuencias de sus fallos. Así que son ellos los que decidirán como consiguen sus objetivos. Si se enfrentan a ellos físicamente desgastarán su físico, si intentan usar sus habilidades sociales el social, etc... Cada escena planificada por el narrador impone una serie de restricciones. Por ejemplo si alguien ha pagado a unos asesinos para que acaben con ellos será más difícil (o imposible) usar las habilidades sociales. El narrador es libre de adaptar dificultades según la situación. Y ser creativo proponiendo chequeos y mostrando las maneras en que el desgaste afecta a los personajes.

No hay turno, no hay equipo que de ventajas. Ungido busca unos enfrentamientos narrativos y fluido.

CONSEJOS PARA EL NARRADOR

LLÉVALOS AL LÍMITE. QUE USEN EL PODER.

Este juego mejora y es más divertido mientras los jugadores usan el atributo de poder. Es ahí donde pierden el control, donde el nivel de apocalipsis se dispara y donde pueden dar rienda suelta a sus deseos oscuros. Plantea retos que no puedan superar sin la intervención de su entidad, utiliza los marcadores de resistencia para hacerles fallar. Separa al grupo, oblígales a realizar chequeos en los que sean inep-tos, necesitas mantenerlos cansados, agotados y temerosos para que quieran usar el poder.

LA ESPIRAL DE LA INEPTITUD.

Mientras más al límite esté un personaje más posibilidad de influir sobre los efectos de sus chequeos tienes. Esto no es algo casual. La sensación que buscamos es la de desesperación y tiene un objetivo: hacer que el jugador busque usar Poder.

EL TERROR (EQUILIBRIO ENTRE LA RECOMPENSA Y NO MORIR)

Los personajes se enfrentan a un dilema terrorífico. Tienen poder ilimitado pero usarlo hace que llamen la atención. Mientras más sal-vajes y evidentes sea su uso de poder más fácil es que el nivel de apocalipsis aumente y, por tanto, la temporada acabe. Además cada temporada morirá como mínimo un personaje. Perdiendo todas las mejoras ganadas. Nadie quiere que pase eso.

MODOS DE JUEGO ALTERNATIVOS

SALVAJE

Nadie se hace personajes nuevos, los que mueren, mueren. Eso quiere decir que los jugadores tienen un máximo de tres temporadas para alcanzar el advenimiento de la entidad.

EVITAR AL MONSTRUO

¿Qué ocurre si los personajes no quieren que la entidad se manifieste? Imagina que recibes un poder ilimitado pero al usarlo puedes hacer que el fin del mundo se acerque. Terrorífico, ¿verdad?

En este tipo de historias no hay puntos de advenimiento y los jugadores no hacen acciones de Advenimiento. EN cambió el narrador les propone Problemas. Aunque ellos no quieran ser parte activa de la llegada de la entidad, sus enemigo ven en ellos un problema. Serán perseguidos y cazado y, muchas veces, deberán recurrir a lo que más temen para defenderse. Cada vez que acaba una temporada el narrador suma un punto de advenimiento. Tarde o temprano los jugadores traerán a la entidad, les guste o no. La diversión está en ver cuanto alargan la llegada.

OTRAS ÉPOCAS.

Poco que explicar, en vez de en la época actual puedes jugar en la que quieras o, incluso en ambientes de ciencia ficción o fantásticos.

SIN LÍMITE DE ETIQUETAS.

Para dar más poder a los jugadores las etiquetas de la entidad no se agotan.

PANTEÓN

Los jugadores son ungidos por diferentes entidades que colaboran

SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS

entre ellas. Reparte los papeles donde se han apuntado las etiquetas entre todos los jugadores empezando por el retoño y siguiendo las agujas del reloj. Si el número de etiqueta no es el mismo en cada jugador, los que tienen más se descartan de las sobrantes y las destruyen. Todo esto antes de mirar las etiquetas.



UNGIDO

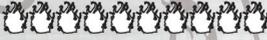
-SEMILLA DEL FIN DE LOS TIEMPOS

LA ENTIDAD

Imagen

Nombre

APOCALIPSIS



ADVENIMIENTO



Etiqueta

**A VECES ES NECESARIO DESTRUIRLO TODO
PARA CREAR ALGO MEJOR.**