



Dogma



MANUAL DE JUEGO

¿Y tú, a qué dios sirves?



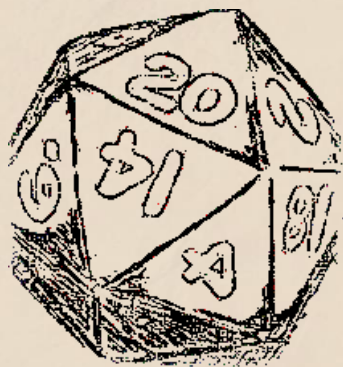
Índice

<i>Información sobre Dogma</i>	4	<i>Dioses</i>	34
<i>Lore: El Fin de los Tiempos</i>	5	Terra, la nunca satisfecha	35
<i>Creación del Personaje</i>	6	Aluy, la mano del destino.....	37
Ataque.....	8	Damanastra, la cosechadora	39
Defensa	9	Pirimpinpim, engullegritos	43
Puntería.....	10	Thermastos, dios de la magia	46
Vitalidad	11	Vulгимаз, el dios salvaje	48
Rapidez	12	<i>Logros y Pseudónimos</i>	51
Poder mágico	13	<i>Subida de nivel</i>	54
Reglas de la magia.....	14	<i>Ficha del personaje</i>	55
Percepción	20	<i>Primeros pasos</i>	57
Persuasión	21	<i>El combate</i>	57
Sigilo.....	22	<i>Tras finalizar el combate</i>	58
Profesión.....	24	<i>Lore: La dama del baile</i>	59
Sanación.....	25	<i>Cartas</i>	62
Suerte.....	26	<i>Mercaderes</i>	62
Protección.....	27	<i>Fichas de monstruos</i>	71
Crítico.....	28	<i>Consejos para la creación de fichas de monstruos</i>	71
Contrataque.....	29	<i>Enemigos de nivel 0</i>	72
Domesticar.....	30	<i>Jefes de nivel 0</i>	73
<i>Inventa tu propia estadística secundaria</i> .	31		
<i>Lore: El villano de las razas</i>	32		

Información sobre Dogma

¿QUÉ ES DOGMA?

DOGMA es un juego de rol que destaca por sus reglas intuitivas, empleando un único dado para jugar.



¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Necesitarás un **Máster** que cree la partida, jugadores, un dado de veinte caras y, por último, este manual de juego.

¿QUÉ ES UN MÁSTER?

Un **Máster** es la persona que crea la partida y la dirige durante el proceso. Es el encargado de narrar la historia, de controlar a los enemigos y de vigilar las acciones de los jugadores. Tiene potestad para decidir en caso de duda en las reglas.

¿CÓMO SE CREA UNA PARTIDA?

El **Máster** podrá inventar una partida a su gusto, o podrá usar una **Campaña** ya creada de **DOGMA**.

Una partida de un juego de rol es una historia interactiva. Para crear una, el **Máster** tendrá que escribir la historia que quiere narrar, crear a los enemigos con los que lucharán los jugadores, así como las recompensas. Si es la primera vez que jugáis a **DOGMA**, es recomendable comenzar con la **Campaña gratuita**, ya que es un tutorial excelente de juego.

Una vez que el **Máster** haya creado la partida, es turno de los jugadores crear a sus personajes.

En las siguientes páginas se detallará este proceso.

REQUISITOS ANTES DE JUGAR

- Cada jugador deberá disponer de su ficha de personaje.
- Cada jugador deberá disponer de lápiz y goma de borrar, que se usarán para modificar la ficha del personaje durante el transcurso de la partida.
- El **Máster** deberá tener impresas las cartas de recompensa y de equipamiento (dichas cartas están disponibles en este manual).
- El **Máster** deberá disponer de las fichas de los enemigos.
- Un dado de 20 caras. A partir de ahora se empleará el término 1D20.



Lore: El Fin de los Tiempos

- Mañana moriremos entre sangre y barro – escupió a las llamas, brotando hedor y humo. No por nada era apodado «Lenguanegra».
- Morirás insertado en acero de Valfinor. Una muerte rápida. A mí, en cambio, me violarán antes de darme muerte.

Lenguanegra sonrió, mostrando así su respeto por aquella mujer guerrera. Ahora, barbilla en alto, quedó observando un punto brillante en el cielo.

- Quizás tengas suerte, Brama, y ese meteorito caiga al alba, borrando de la existencia este maldito mundo.
- Mi pueblo resta importancia a la luz del cielo. Narran profecías de salvación, contrarias al temor que brinda aquel trozo estelar que se aproxima – Brama tomó vino, degustando por última vez su sabor amargo.
- Aún quedan unas horas para que empiece la batalla. Mis oídos tienen tiempo para una última historia.

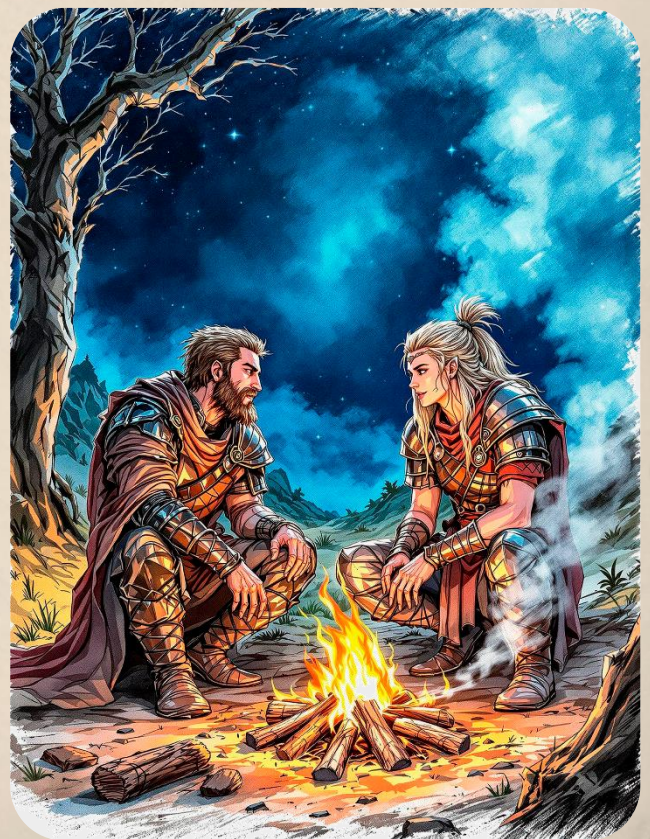
Lenguanegra se acomodó entre nieve y líquenes, desarraigándolos más por el temblor de sus manos que por la fuerza de sus dedos.

- En el comienzo de los tiempos solo había sal, agua, cenizas y radiación. Una eterna orilla, cuya marea arrastró al primero de los dioses, Aluy. Aluy se enamoró de aquella playa, dotándola de carne y de nombre. Terra la llamó, y a Terra brindó de hijos. Tú, Efreos «Lenguanegra», eres uno de esos hijos, al igual que lo son los elfos que mañana nos darán muerte. Con el paso de las eras, Terra vertió su amor en sus hijos, como una loba amamanta a sus cachorros. Aluy, cegado por el ignoro de su amada, quiso destruir aquello que Terra creó. Por eso nuestra diosa lo desterró a años luz de distancia. Ese meteoro que ves es el propio Aluy, acercándose a una velocidad imparable, dispuesto a dar muerte a Terra y a todos nosotros. Todo... por una mujer que ignoró el amor de su marido.
- No veo salvación en tu historia, mujer; solo oscuridad.

Brama dejó caer arena sobre el fuego, disminuyendo así su vigorosa llama.

- Mi pueblo adora a Terra. Cuentan que, como una loba protege a sus cachorros, este mundo verá protección ante el Fin de los Tiempos. Terra nombrará campeona a una mujer para salvarnos de la mano de Aluy. Ese es nuestro dogma.
- Quizás seas tú esa mujer – brotaron grandes carcajadas de los labios de Lenguanegra.

La risa fue oculta por tambores de guerra. La batalla llegó, como vino el alba.



*Creación
del
Personaje*





El ser mortal que ostenta el mayor **Ataque** es un orco de raza pura conocido como «El Erosionador». Este título fue otorgado por la testarudez en su desafío: poder elevar el arma más poderosa que las razas puede concebir: «Costilla del firmamento», un martillo colosal del tamaño de veinte caballos de carga. Tras años de entrenamiento, el orco sigue sin ser capaz de elevar el arma, pero el viento arrastra la triste historia de un pacto oscuro. ¿Será suficiente la bendición de un dios para elevar el martillo?

Un buen jugador no querrá recordarle al **Máster** sus estadísticas para no influir en la dificultad de la tirada, ya que dicha dificultad se decide antes de que el jugador lance el dado.

Ataque



Esta estadística indica la capacidad de daño que puede infligir un personaje cuerpo a cuerpo. No está vinculada a la musculatura, sino a la habilidad en combate. Un hombre de 2 metros puede poseer nulo ataque, debido a su falta de entrenamiento.

EN COMBATE:

Elige a un enemigo que esté a distancia cuerpo a cuerpo.

Lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel en **Ataque**. El enemigo lanzará 1D20 y sumará +1 por cada nivel en **Defensa**. La diferencia en la tirada serán las heridas causadas.

En caso de que la **Defensa** obtenga una tirada igual o superior al **Ataque**, el agresor realiza 0 heridas.

FUERA DE COMBATE:

Los jugadores pueden realizar una tirada de **Ataque** cuando se requiera algún tipo de fuerza o daño a un objeto que esté a alcance cuerpo a cuerpo del jugador.

En primer lugar, el **Máster** decidirá una dificultad (antes de lanzar el dado).

El jugador lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Ataque** para ver si supera el reto.

Ejemplo: El **Máster** indica que hay una puerta cerrada. El Jugador 1 desea abrirla de una patada. El **Máster** indica que la puerta está hecha de madera podrida, y señala que la dificultad para tal acción es de 5+. El Jugador 1 lanza 1D20 y obtiene un 3, pero como posee nivel 2 en **Ataque**, logra obtener el mínimo para superar la tirada (3+2). Tras esto, el **Máster** relata el suceso dependiendo del resultado obtenido.

«Una escasez de fuerza te impedirá partir la nuez. Un exceso de ella machacará el fruto. Ambas, te bendecirán con un día más de hambruna —rio, mientras contemplaba la incomprensión del pequeño».

Enseñanza de Karl «Uñalarga» al escudero de Sir Alisnir, antes de «La masacre del charco negro».



Defensa

Esta estadística indica la capacidad de un personaje para evitar ser herido. Cada personaje puede describir su defensa de un modo distinto. Los guerreros podrán explicarla gracias a la gruesa capa de acero que poseen sus armaduras. Otros la achacan a su capacidad de evadir golpes, gracias a su soberbia agilidad y reflejos.

EN COMBATE:

Cuando un enemigo haga una tirada de **Ataque** o **Puntería**, lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Defensa**. La diferencia entre resultados son las heridas causadas.

El ser mortal que ostenta la mayor Defensa es «Feldespató», un demonio que habita en el Redoutensäle. No destaca por su robusta piel ni por una armadura impenetrable. Lo que lo convierte en puro diamante de ébano es su don natural para detener cualquier tipo de ataque con su gran espada «Espejo gris». Tal es su capacidad, que el alto mago del este «Filibustos» quiere que sea Feldespató quien detenga a La Mano de Eluy si esta llegara a caer. Sin embargo, susurros cuentan que un dril logró herir al demonio, acabando así con su leyenda de intocable.



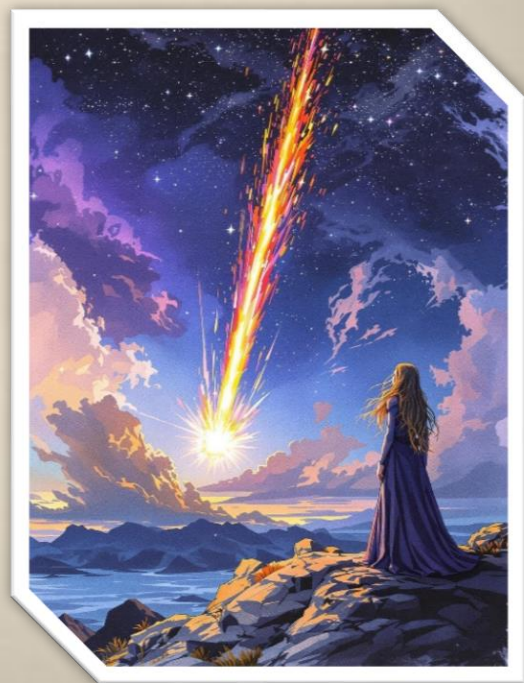
FUERA DE COMBATE:

Los jugadores realizarán una tirada de **Defensa** cuando se efectúe algún tipo de evento en el que se reciba daño. En este caso, el **Máster** propone una dificultad y el jugador lanzará 1D20, sumando al resultado su nivel de **Defensa**. La diferencia son heridas recibidas.

Ejemplo: El **Máster** indica que, al accionar una palanca, se ha activado una trampa, donde un tocón se aproxima veloz. El Jugador 1 decide esquivar el tocón con un salto. El jugador 2 decide bloquear el golpe con su escudo. Como los eventos están destinados a evitar un daño, ambos jugadores realizarán una tirada en **Defensa**. La dificultad propuesta es de 10+. El jugador 1 obtiene un 9 tras sumar bonificaciones, por lo que sufre 1 herida. El jugador 2 supera la tirada al obtener un 19. Como en todas las tiradas fuera de combate, el **Máster** elegirá una dificultad antes del lanzamiento de dado.

«Cada grieta en mi piel fue una vida salvada».

Insignia sobre el escudo de la estatua de Sir Balianor, en La Tumba del Fin de los Tiempos.





Puntería

Esta estadística indica la capacidad de un personaje para acertar a un blanco con cualquier lanzamiento de objetos. ¡Incluso lanzando tu escudo! En *DOGMA*, no hay gasto de proyectiles, ni requisitos de armas para usar esta estadística. Cualquier objeto que arrojes empleará **Puntería**.

EN COMBATE:

Elige a un enemigo a cualquier distancia.

Lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel en **Puntería**. El enemigo lanzará 1D20 y sumará +1 por cada nivel en **Defensa**. La diferencia en la tirada serán las heridas causadas.

En caso de que la **Defensa** obtenga una tirada igual o superior a la **Puntería**, el agresor realiza 0 heridas.

El **Máster** puede añadir penalizaciones a las tiradas por grandes distancias, viento o porque el objetivo está demasiado cerca. El **Máster** indicará las penalizaciones antes de que el jugador realice la tirada.

Ejemplo: El combate se produce en una zona con poca luminosidad. El **Máster** decide que las tiradas de **Puntería** sufren un penalizador de -1.

FUERA DE COMBATE:

Los jugadores pueden realizar una tirada de **Puntería** cuando se requiera acertar a algún blanco lejano con cualquier objeto.

El **Máster** decidirá la dificultad en función de la lejanía, la luminosidad, el viento...

Regla adicional: Iniciar un combate con Puntería

En caso de que el jugador esté fuera de combate, disparar a un enemigo que no le haya visto iniciará el enfrentamiento. Cuando el jugador dispare contra un enemigo de esta manera, el receptor del disparo recibirá el doble de heridas (solo para este lanzamiento). Tras calcular las heridas del disparo, el combate inicia normalmente.

—«Dispárame, furcia. Dispárame, pues será tu última acción antes de que viole a tus hijas y profane tu cadáver.»

Últimas palabras de «El Mataperros», antes de que Alana insertase una flecha en su sien.



La diosa Terra es célebre por los eventos y misiones que organiza.

Durante la competición conocida como: «Los Grandes Ocho», fue Mera «La Costurera» quien asombró al mundo con su don. Fue capaz de enhebrar con un solo lanzamiento de su arco la Gran Aguja Cuspis, un monumento de adoración al dios Thermastos. Tal hazaña hizo sonreír a la diosa, entregando a Mera su don. Sin embargo, Thermastos consideró tal acto herejía.

Mera fue brutalmente asesinada por dos magos, tras ser violada y defenestrada con las misma flecha con la que consiguió tal proeza.

Ahora, su hija busca venganza.



Vitalidad

Esta estadística indica cuan cerca de la muerte está un personaje y su capacidad para sanar.

La Vitalidad es el rasgo favorito del dios Aluy, pues goza con el sufrimiento de cada criatura. ¡Incluso la de sus fieles!

A pesar de que los adoradores de Aluy viven en las sombras, las leyendas son difícilmente acalladas. Tambores de hazañas retumban al contar la historia de Veral «El Hipócrita». ¡Un elfo oscuro que ha roto con el dogma de su raza!

Veral ha encontrado la manera de mantener su cuerpo es un estado de agonía cercana al fin, y gozar del don divino de manera segura.

Sangre de furrel, mejillas de bebé enano y plumas de las partes íntimas de una avaris hembra; esos son los requisitos del baño de Veral. Solo uno ha visto la bestia en la que se transforma Veral tras surgirse en ese mejunje, pero su tiritar de labios siempre impide la descripción.



Reglas:

Un personaje cuenta con 50 puntos de vida. Por cada nivel en la estadística de **Vitalidad**, el personaje suma +10 puntos de vida máxima.

Regla adicional: Mejora de sanación

Por cada nivel en **Vitalidad**, el jugador obtiene 1 punto extra cuando recupere salud de cualquier fuente.

LA MUERTE EN DOGMA:

Si durante un combate o un evento, el personaje reduce su vida a 0, quedará inconsciente.

Si esto sucede, el jugador perderá 5 puntos de experiencia, reviviendo con 5 puntos de salud tras finalizar el combate o evento.

El **Máster** o el Jugador pueden decidir si la muerte del personaje es permanente.

Si todo el grupo queda inconsciente, la partida finaliza.

El jugador mantiene los puntos invertidos en sus estadísticas en caso de bajar de subnivel o nivel, pero, cuando recupere el subnivel o nivel perdido, no podrá asignar de nuevo esos puntos.



«La poción de salud se elabora con setas del lugar, un mejunje de barro, escupitajo, y las primeras gotas de sangre de una adolescente.»

—Pero eso es asqueroso —dijo Darrin, arcada en boca.

—¿Acaso prefieres la muerte? —Tendió su madre la pócima a su hijo moribundo.



Rapidez

Esta estadística indica la agilidad del personaje, su equilibrio, su destreza y su velocidad tanto en carrera, como a nado e incluso en combate.

EN COMBATE:

Determina el orden de los turnos. Al principio del combate, lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel en **Rapidez** en cada uno de los combatientes. El orden de los turnos se mantendrá durante todo el combate.

FUERA DE COMBATE:

Los jugadores o el **Máster** pueden declarar tiradas de **Rapidez** siempre que una acción requiera movimientos rápidos. No solo para correr, también para movimientos rápidos de manos, o acrobacias que requieran un cuerpo ágil.

Regla especial: ¡A la carga!

El personaje que haya obtenido la tirada de **Rapidez** más alta puede iniciar un combate con: **¡A la carga!** Si lo declara, aumentará las heridas causadas por él, el primer turno, un valor extra a la diferencia entre su tirada de **Rapidez** y la tirada de **Rapidez** más alta de sus enemigos.

Ejemplo: El jugador 1 obtiene un 19 en su tirada de **Rapidez**. El enemigo 3 obtiene un 10 en su tirada de **Rapidez**. El jugador 1 realiza 4 heridas tras una tirada de **Ataque/Defensa**, por lo que en total sería 13 heridas (4+9), pero como se le olvidó declarar el **¡A la carga!**, tan solo realiza 4 heridas.

Nota: Si una acción puede conllevar herir al personaje, la tirada se efectuará con **Defensa** y no con **Rapidez**.

Ejemplo: Caen rocas de una montaña. El jugador, para esquivarlas, lanzará por **Defensa**, ya que involucra ser herido. La **Defensa** también es un indicativo de lo ágil que es un personaje.

¡La disputa por ser el mortal más veloz está en discusión!

Desde las lejanas tierras del suroeste, un furrel ha logrado completar el «Circuito de Diápolis» en tan solo dos semanas, destrozando el récord actual establecido en tres meses.

Los afamados de la velocidad lo asocian a que Kilrad «El Mentiroso» ha sido bendecido por un dios.

¿Habrán abandonado los furrel su negativa a la oratoria divina?

Muchos temen que, si los furrel han abrazado el dogma, dominen por completo el continente del oeste.



El norte de poniente arde con las nuevas de un furrel más veloz que el viento.

¡Herejía para el dios ave!

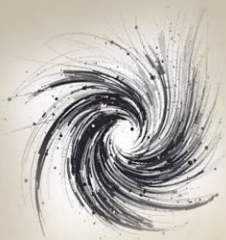
Gilbera «Vientoplata» ofreció su vida a la caza del impostor. ¡Ella se proclama la criatura más veloz! Algo de lo que todo avaris se enorgullece.

Cazadora y presa. Este acto ha conllevado a la guerra entre razas. ¡Sur contra norte!

¡El continente del oeste en llamas!

Todo se agita con la curiosa historia de un enano, pues el barbudo afirma que Gilbera y Kilrad son, en realidad, amantes.

Fue colgado por aquella calumnia.



Poder mágico

Esta estadística indica si el personaje posee la capacidad de conjurar magia.

La magia. Un término que está en continuo debate.

¿Qué es? - Un instrumento de poder y dominación.

¿Qué la produce? - El mundo está rodeado de una energía residual. Expertos afirman que proviene de poderosas explosiones de eras pasadas. Muchos teorizan que esa energía residual otorga el poder de manipular los elementos.

¿Todos pueden ser magos? - La respuesta más común es ¡NO! Solo el dios de la magia otorga ese don. Sin embargo, cada vez aparecen más adoradores de dioses con esta facultad, acto que incendia a un ya sádico Thermastos.

¿Quién ostenta el mayor Poder mágico? - Fiona es la respuesta. Y como toda historia, esta es peculiar; pues Fiona juró destruir a cada mago de este mundo.

Y su amenaza incluía al mismísimo dios Thermastos...



EN COMBATE:

Un jugador tan solo podrá lanzar hechizos si posee, al menos, nivel 1 en **Poder mágico**.

Un jugador con capacidades mágicas puede inventar el hechizo que desee, pero tendrá que decidir si lanzar un **hechizo ofensivo** o un **hechizo de encantamiento**.

Encantamiento:

Cualquier hechizo que no provoque daño directo.

- ❖ 1º: El jugador inventa el hechizo que él desee.
- ❖ 2º: El **Máster** decide una dificultad para el hechizo. Si cree que es un hechizo fácil de realizar, elegirá valores pequeños (*por ejemplo* 3+). Si cree que es un hechizo difícil de ejecutar o que estropearía la partida, elegirá valores grandes (*por ejemplo* 22+).
- ❖ 3º: El jugador lanza 1D20, suma su nivel de **Poder mágico**, suma bonificaciones y restará penalizadores. Si iguala o supera la dificultad propuesta por el **Máster**, el hechizo será lanzado.

Los **encantamientos** aplican la **regla del 1**, la **maldición de las lenguas** y **don de las lenguas**; explicados más adelante.

Ejemplo: Rodear tu escudo con llamas, hacer que llueva en el desierto, teletransportarse...

Hechizo ofensivo:

Son hechizos que provocan daño directo en combate.

- ❖ 1º: El jugador inventa el hechizo que él desee. Debe elegir un elemento para el hechizo (fuego, agua...)
- ❖ 2º: Emplea el mismo razonamiento que herir con **Ataque** o con **Puntería**. El hechicero lanza 1D20, suma bonificaciones y resta penalizaciones. El objetivo del hechizo lanza 1D20 para defenderse del hechizo. La diferencia en los resultados son las heridas causadas.

Más adelante se detallan las reglas de la **Magia en combate**.

Los **hechizos ofensivos** aplican la **maldición de las lenguas** y el **don de las lenguas**.

Ejemplo: Una bola de fuego.

—Es una maldita escuela. ¿Acaso tienes miedo de los libros? Son ellos los que te temerán cuando descubran tu mal carácter.

—Yo no tengo mal carácter, vejistorio insolente.

Conversación entre «El Caminante» y Fiona, antes de su llegada a la torre de magos.

Nota: No puedes copiar las mismas acciones que realizan otras estadísticas secundarias. *Ejemplo:* No puedes curar heridas con **Poder mágico**, ya que esa acción corresponde a **Sanación**.

Reglas de la magia

La magia permite al hechicero realizar cualquier acción que el jugador invente. Desde hacer levitar un guijarro, hasta partir en dos una montaña. La diferencia radica en la imaginación del jugador, y en la dificultad del hechizo.

Fuera de combate, un jugador que posea un personaje con al menos nivel 1 en **Poder mágico** puede realizar cualquier acto mágico que desee. Tras declarar qué quiere hacer, el **Máster** elegirá una dificultad para tal acción. El jugador lanzará $1D20 + \text{Poder mágico} + \text{Bonificaciones} - \text{Penalizaciones}$.

Fuera de combate el **Máster** indicará la duración de la **maldición de las lenguas** tras realizarse un hechizo (1 segundo, 2 minutos, 5 días...).

Ejemplo: El jugador 1 quiere provocar un terremoto para destruir una roca que obstruye el paso de una montaña. El **Máster** considera que tal acción, de llevarse a cabo, destrozaría la partida que él ha guionizado. Podría negarse a tal acción, pero un buen **Máster** tiene que evitar decir «no». Para salvar este problema decide dar una dificultad de 22+. Posible, pero muy improbable. En caso de que el jugador consiga superar tal dificultad, el **Máster** se vería obligado a improvisar. ¡Pero la improvisación es la esencia de la diversión para un **Máster**! ¡Nunca lo veas como algo negativo!

Consejos para el Máster:

Para facilitar la toma de decisión, recomendamos los siguientes valores para indicar la dificultad de un hechizo.

<u>Hechizo trivial:</u>	<u>Hechizo normal:</u>	<u>Hechizo difícil:</u>	<u>Hechizo muy difícil:</u>	<u>Hechizo imposible:</u>
Dificultad 4+	Dificultad 7+	Dificultad 14+	Dificultad 18+	Dificultad 24+

Ejemplo: Iluminar una habitación oscura

Ejemplo: Hablar en el idioma de las águilas

Ejemplo: Congelar una catarata

Ejemplo: Manipular la mente de un erudito

Ejemplo: Destruir un castillo con un terremoto

La maldición de las lenguas:

El poder mágico conlleva una penalización. Ningún personaje puede usar hechizos de cualquier tipo dos turnos seguidos.

Si has usado un hechizo de **encantamiento** o un **hechizo ofensivo**, tendrás que atacar por otros medios al turno siguiente.

En magia fuera de combate, tendrás que esperar el tiempo que el **Máster** indique para volver a usar un hechizo.

—¿Qué sucede? —Fiona miró confundida la inacción de sus manos.

—A mí puedes intimidarme con tus gritos, pero la maldición de las lenguas es inmune a tu fiasco humor —contestó el chico que ella odiaba.

Memorias de una aprendiz de maga.

El don de las lenguas:

Los magos se caracterizan por su sabiduría y por su capacidad de observación. Tratan de usar la magia de manera inteligente y creativa.

El **Máster** juzgará la interpretación, originalidad e inteligencia del hechizo para decidir si otorga una bonificación adicional.

Ejemplo: Si el enemigo está mojado, ¡atácalo con rayo!

Ya no tenía la juventud de hace décadas. No tenía la fuerza en sus músculos para vencerlos a todos. Le dolía la espalda y estaba rodeado de veinte enemigos.

Pero no le preocupaba, pues el suelo estaba embadurnado de aceite, y él sabía hacerse inmune a las llamas.

La regla del 1:

Esta regla está diseñada para evitar el abuso de poder en los magos. Solo se emplea en los **hechizos de encantamiento**. Conlleva las siguientes restricciones:

- ❖ Los **encantamientos** no pueden implicar que las acciones se hagan sin necesidad de tirada. En su lugar, la acción que se desee ejecutar tendrá un bonificador de +1, y solo durante 1 tirada.
- ❖ No se añadirán bonus por encima de +1.
- ❖ No se apilarán los 1. Es decir, no puedes recibir o infligir muchas veces 1 de daño.
- ❖ El único número válido en los efectos es el 1.
- ❖ No se pueden copiar los efectos de otras **estadísticas secundarias**.
- ❖ Un mago solo puede tener un encantamiento activo. Si se realiza otro encantamiento, el anterior desaparecerá.
- ❖ Los encantamientos duran tantos turnos como nivel de **Poder mágico**. La duración de un encantamiento fuera de combate la decidirá el **Máster**.

«Desde el más sabio de los sabios, hasta el ratero ladrón; la magia no conoce de condición. Mas una cosa es sabida. Ninguno de ellos la da de irreflexiva».

Canción popular que narra la inteligencia de la propia magia.

Ejemplos de la regla del 1:

Ejemplo 1: El jugador decide convocar un viento que haga que las flechas siempre acierten en el objetivo. Este efecto deberá ser sustituido por: «Solo 1 lanzamiento de **Puntería** que ejecute el personaje afectado por el encantamiento obtiene un +1 extra a su bonus de **Puntería**».

Ejemplo 2: El jugador inventa que, cada vez que levante una piedra, descubra 5 monedas. Este efecto deberá ser sustituido por: «Descubrirá 1 moneda de oro solamente al levantar 1 piedra» ya que la regla del 1 solo permite que los encantamientos usen el número 1.

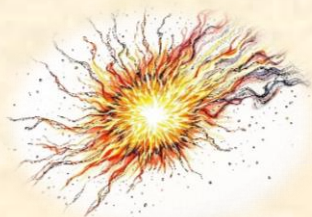
Ejemplo 3: El jugador decide restaurar 1 punto de vida cada 1 segundo. Aquí se aplica la regla de «No se apilarán los 1». Por lo que solamente se podrá recuperar un total de 1 punto de vida por turno o por día. Pero tampoco puede curar, ya que estaría copiando un efecto de una estadística secundaria, **Sanación**.



Ejemplo de hechizos:

En *DOGMA*, no hay un recopilatorio de hechizos para lanzar. En su lugar, el jugador deberá inventar cualquier hechizo que desee, siempre que cumpla las reglas anteriormente mencionadas. Aun así, aquí se describen algunos ejemplos de hechizos que pueden servir de inspiración.

Bola de fuego **(hechizo ofensivo)**



Narración del hechizo por el jugador:

Mis ojos otean las baldosas. El conocimiento viene a mí, comprendiendo que el musgo que las cubre es inflamable. Por eso decido concentrar el calor en mis manos y lanzar una bola de fuego.

Decisión del Máster:

Premia al jugador con +1 bonificación por el Don de las Lenguas.

Pero el ambiente está húmedo, por lo que otorga un -2 de Penalización.

Resultado:

Lanza 1D20 + nivel de **Poder mágico** + Bonificadores - Penalizadores.

El enemigo lanza 1D20 + nivel de **Poder mágico** por haber un mago enemigo cerca. La diferencia son las heridas causadas.

Piel de madera **(encantamiento)**



Narración del hechizo por el jugador:

Las llamas de la espada flameante de mi compañero me otorgan inventiva. Concentro mi poder y transformo en madera la piel de mis dos enemigos, volviéndoles débiles al elemento fuego (+1).

Decisión del Máster:

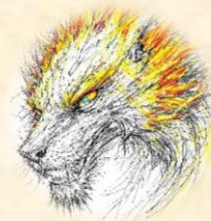
Penalización de -2 por afectar a 2 enemigos. Por ser un encantamiento, el **Máster** inventa que la dificultad será de 10+.

Resultado:

Lanza 1D20 + nivel de **Poder Mágico** + Bonificadores - Penalizadores. Si se iguala o supera un resultado de 10, los enemigos afectados serán débiles al fuego (+1).

El encantamiento dura 2 turnos ya que el mago posee nivel 2 de **Poder mágico**.

Transformación feral **(encantamiento)**



Narración del hechizo por el jugador:

Mi conocimiento druídico me permite transformarme en un felino. Mis pasos se vuelven más silenciosos, otorgándome un +1 Sigilo.

Decisión del Máster:

Por ser un encantamiento, el **Máster** da una dificultad de 5+. La transformación durará 2 turnos por poseer nivel 2 en **Poder mágico**. Fuera de combate, el **Máster** permite una transformación permanente hasta que el jugador decida cancelarla.

Resultado:

Lanza 1D20 + nivel de **Poder Mágico** + Bonificadores - Penalizadores.

Si se usa fuera del combate, el **Máster** inventa que la duración de la **maldición de las lenguas** es de 10 segundos, ya que considera que ha sido un hechizo sencillo.

Elementos:

No solo los hechizos están imbuidos en elementos. También pueden estarlo las flechas de un arquero, o el ardiente filo de una espada.

Los elementos actúan en las **bonificaciones** y **penalizaciones**.

El tomo «La ira de las nubes» es el grimorio con mayor cantidad de conjuros de todo Cinital; con un total de 127 hechizos.

No solo existen 4 elementos. En **Dogma**, hay tantos elementos como inventen el **Máster** o Jugadores.

Resistencia:

Aquel personaje o enemigo que posea **resistencia** a un elemento provocará una **penalización** en la tirada para herirle.

Ejemplo:

El jugador 1 lanza un **hechizo ofensivo**, describiéndolo como el impacto de un rayo.

El enemigo receptor del **hechizo ofensivo** posee **resistencia al rayo (-2)**, por lo que aplicará una penalización de -2 a la tirada del lanzador del hechizo.

Debilidad:

Aquel personaje o enemigo que posea **debilidad** a un elemento provocará una **bonificación** en la tirada para herirle.

Ejemplo:

El jugador 1 emplea **Ataque**.

Posee una espada que realiza ataques de elemento astral.

El enemigo posee **debilidad al astral (+3)**, por lo que aplicará una bonificación de +3 a su tirada de **Ataque**.

Solape elemental:

El solape es intuitivo. Se aplicará la suma de las resistencias y las debilidades.

Ejemplos:

Un enemigo posee **resistencia al fuego (-2)** y el jugador le aplica **debilidad al fuego (+5)**. El enemigo pasará a tener **debilidad al fuego (+3)**.

El jugador posee **resistencia al rayo (-2)** y un efecto le aplica **resistencia al rayo (-1)**. El jugador pasará a tener **resistencia al rayo (-3)**.

Ataques elementales:

Una acción solo puede emplear un único elemento. Por ello, si un jugador tiene la opción de emplear varios elementos a su tirada, deberá elegir con qué elemento ejecutarla.



LA MAGIA EN COMBATE:

En **Dogma** hay varias formas de herir a un enemigo, y el jugador deberá elegir la idónea en cada momento.

- ❖ Emplear **Ataque** es la manera estándar de herir a enemigos cercanos.
- ❖ Emplear **Puntería** es ideal para iniciar un combate. Pero normalmente hay más penalizaciones que bonificaciones para estas tiradas.
- ❖ Emplear **Poder mágico** tiene la gran ventaja de que el enemigo no resistirá mediante **Defensa**, lo que convierte a la magia en una poderosa arma frente a enemigos con grandes cantidades de esta estadística. ¡Incluso puede herir a varios enemigos a la vez! Sin embargo, la penalización por usar hechizos es alta, ya que existe la **Maldición de las lenguas**.

Enseñanzas de la torre Cinital:

Protector: Mago especializado en defenderse de ataques enemigos.

Desgastador: Mago especializado en conjurar hechizos simples para no verse afectado gravemente por la maldición de las lenguas.

Destructor: Mago especializado en hechizos mortales, siendo muy afectado por la maldición de las lenguas.

Alto mago: Domina las tres artes.

Archimago: Poder desconocido.



Secuencia de un combate mágico:

1. El mago decide si va a realizar un **hechizo ofensivo** o de **encantamiento**. En combate, puede efectuar 1 **hechizo ofensivo** por turno o 1 **encantamiento** por turno, debido a la **maldición de las lenguas**. Al realizar el hechizo, acaba su turno.
2. El lanzador del hechizo decide a cuántos enemigos o aliados quiere impactar. Por cada enemigo o aliado por encima de 1 seleccionado, sufrirá un **Penalizador** de -2 a la tirada.
3. En caso de lanzar un **hechizo ofensivo**, el jugador lanza 1D20, sumará su nivel de **Poder mágico**, sumará bonificadores por el **don de las lenguas** y **elementos**, restará **Penalizadores** por varios objetivos, **elementos** u otros penalizadores que imponga el **Máster**.

El enemigo receptor del **hechizo ofensivo** lanzará 1D20. Añadirá +1 por cada nivel de **Poder mágico** si hay un mago enemigo cerca del lanzador, aunque no sea el receptor del hechizo. ¡Un mago puede usar su poder para defender al grupo frente a hechizos!

La diferencia entre las tiradas serán el número de heridas causadas.

Ejemplo completo:

El Jugador 1 emplea un **hechizo ofensivo**, lanzando un rayo con su bastón a 3 enemigos → **Penalización** de -4 por ser 3 objetivos. Al ser 3 enemigos se realizarán 3 tiradas de dados, una por cada enemigo. En este ejemplo solo describiremos 1 de esas 3 tiradas.

El enemigo 1 posee **debilidad al rayo (+3)** → **Bonificación** de +3.

El jugador 1 posee nivel 1 de **Poder mágico** → **Suma** de +1 a la tirada.

El **Máster** considera que el jugador no se ha ganado la bonificación por el **don de las lenguas** → **Sin bonificación**

El **Máster** impone una penalización extra de -1 debido a que el bastón del jugador 1 está dañado → **Penalización** de -1

El jugador 1 lanza 1D20 y obtiene un 15, por lo que → $15 - 4 + 3 + 1 - 1 = 14$

El enemigo 1 no posee **Poder mágico**, pero un enemigo cercano posee nivel 2 **Poder mágico**. ¡Puede ayudar a resistir el hechizo!

El enemigo 1 lanza 1D20 y obtiene un 10, por lo que → $10 + 2 = 12$

El Jugador 1 causará 2 heridas al enemigo 1 ($14 - 12 = 2$). Y a continuación se lanzarán los dados para los enemigos restantes.

El jugador 1 no podrá realizar hechizos ofensivos ni encantamiento al siguiente turno debido a la **maldición de las lenguas**.



ESTADÍSTICAS SECUNDARIAS

Las estadísticas secundarias son aquellas características del personaje que empleará en momentos puntuales.

Sirven para representar su estilo único de combate, así como su comportamiento fuera de él.

El jugador dispondrá de 3 puntos a repartir durante la creación del personaje, no pudiendo superar el nivel 2 durante dicha creación.



Percepción

Viajó hasta el mismísimo infierno. Encaró a la bestia de mil dientes. Oteó su oscuro iris y se sumergió en su pupila.

No tembló. No huyó. Tan solo... sonrió.

A su espalda, el grupo murmuró palabras de locura. Ella, dio un paso al frente.

El mismísimo «Feldespató» retrocedió.

¡Juro por mis hijos y mis futuros nietos que vi retroceder a aquella bestia!

Desde aquel entonces, no puedo mirarla a los ojos. Desde aquel entonces acepté, sin más, su leyenda. «La Llanura». Aquella de la que el mismísimo miedo huye.



Esta estadística está relacionada con la inteligencia del personaje, el uso de su intuición, sentidos y fortaleza mental. La inteligencia es un concepto muy amplio. No solo es inteligente aquel que memoriza toneladas de libros. También lo es el ladrón que sabe forzar una cerradura o detectar tesoros ocultos, por lo que esta tirada también está destinada a tales fines.

EN COMBATE:

Contrarresta los ataques con **Sigilo**.

FUERA DE COMBATE:

Contrarresta la **Persuasión**.

Cada vez que el **Máster** requiera que un jugador haga una tirada de inteligencia, necesite que el jugador haga uso de sus sentidos o tenga que resistir un miedo atroz, se empleará la **Percepción**.

La **Percepción** es una de las estadísticas más usadas en **DOGMA**.

Tirada de Percepción

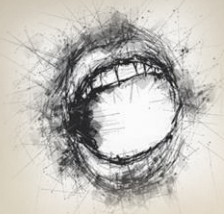
Como todas las tiradas fuera de combate, el **Máster** indicará una dificultad para superar un reto. Para ello, el jugador lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Percepción**. Si iguala o supera la dificultad propuesta por el **Máster**, habrá tenido éxito en la tirada.

Ejemplo

Un jugador encuentra un libro con un idioma exótico. El **Máster** propone una tirada de **Percepción** con una dificultad de 10+. El jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Percepción**. Obtiene un 11, siendo capaz de entender el idioma.

«La vista puede confundirte, el oído, engañarte; pero tu inteligencia será el más leal de los acompañantes.»

Proverbio dril.



Persuasión

Esta estadística indica la capacidad para convencer a alguien, regatear, flirtear o intimidar. Cuando se requiera el uso del diálogo, se empleará la **Persuasión**.

EN COMBATE:

Puede evitar que un enemigo ataque si se iguala o supera una tirada de **Persuasión** frente a **Percepción**. El **Máster** puede poner penalizaciones si el enemigo es difícil de persuadir.

Cambió una moneda por un zurrón de cuero de zorro. Lo vendió por diez monedas diciendo ser la piel de un furrel sagrado. Compró un pequeño bote agujereado. Lo vendió alegando ser los restos de «El Invencible», un navío legendario perdido en las costas de Timiriél.

¿Ahora entiendes cómo llegó a ser el pirata más opulento de las islas élficas?

¡Pues cuélgale de una vez! ¡Antes de que Garcian «Miltratos» te compre a ti también!



FUERA DE COMBATE:

La **Persuasión** puede usarse para convencer a aquel con el que se dialoga. Para ello lanza 1D20 y suma tu nivel de **Persuasión**. El objetivo lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Percepción**. Si el valor de la tirada de **Persuasión** es mayor que la tirada de **Percepción**, el objetivo resultará convencido. El **Máster** podrá añadir penalizaciones a la tirada en caso de que el jugador trate de convencer sobre algo irrazonable.

Consejo: Usa **Persuasión** para intentar regatear el precio de los bienes con los que comercies.

Bonificaciones por interpretación.

Como todo juego de rol, un buen jugador es aquel que tiene dotes de actor. En **DOGMA** premiamos esas maravillosas interpretaciones. Por ello, el **Máster** puede dar bonificaciones a las tiradas si el jugador emplea frases originales o acciones increíbles.

—Lo haré por ti. Por mi amor eterno. Por la pasión que siento. Lo juro, por los dioses venidos y venideros. Tuya, siempre.

Promesa con la que Kathelin «Sonrisaeterna» consiguió el control del navío «Brisagris», antes de traicionar a todo su reino.



Sigilo

Esta estadística indica la capacidad para ocultarse entre las sombras y no ser detectado.

EN COMBATE:

La siguiente acción solo puede realizarse con al menos nivel 1 en **Sigilo**.

Antes de entrar en combate, si el enemigo no te ha visto, puedes ponerte en modo **Sigilo**. Si atacas en modo **Sigilo**, lanza 1D20 y suma tu nivel de **Sigilo**. El enemigo lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Percepción**. La diferencia entre ambas tiradas serán las heridas causadas. Tras realizar el ataque en **Sigilo**, el combate comenzará con la tirada de **Rapidez** para designar el orden de los turnos. Por lo tanto, un ataque en **Sigilo** se considera un turno gratuito antes de comenzar un combate. Si la tirada de **Percepción** iguala o supera a **Sigilo**, comenzará el combate, y el personaje que ha fallado el **Sigilo** habrá gastado, y perdido, su primer turno en consecuencia de haber fallado la tirada. Si se está en modo **Sigilo**, y otros jugadores comienzan un combate, el jugador en **Sigilo** no entrará en combate.

FUERA DE COMBATE:

Esta acción puede realizarse incluso sin ningún punto en **Sigilo**.

Si el jugador quiere realizar una acción que conlleve no ser detectado, repite el mismo procedimiento. Colócate en modo **Sigilo** y compara tu tirada de **Sigilo** con la de **Percepción** del objetivo para comprobar si has sido detectado.

Ejemplo: Robar una bolsa de oro.

«El asesinato perfecto no es aquel que no ha ocurrido. Porque, de ser así, nadie se llevaría el mérito de tal obra.»

Confesión del «Sin sombra» antes de ser ahorcado.



«La Risa» es el ladrón y asesino más hábil de las tierras norteñas. No te burles de su apodo, ya que fue designado después de perpetuar el mayor robo de la historia.

Fue durante una discusión de taberna, donde un borracho escupió un reto al aire: «Hay una cosa que es incapaz de robar un ladrón: Una carcajada tras una buena chanza».

Un medio-enano medio-hombre llamado Barebos aceptó el reto.

¿Cómo lo consiguió? Nadie lo sabe. Desde entonces, el pueblo norteño de Obolibos es incapaz de reír.

Tabla de robo:

La siguiente tabla muestra los objetos que pueden obtener los jugadores tras efectuar robos.

Para efectuar un robo el jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Sigilo**.

El objetivo del robo lanza 1D20 y sumará su nivel de **Percepción**.

Éxito:

Si la tirada de **Sigilo** es superior a la tirada de **Percepción**, el jugador ha conseguido sustraer un objeto valioso.

Coteja la siguiente tabla para ver qué ha obtenido el ladrón.

El objetivo del robo tendrá una bonificación de +10 a su tirada de **Percepción** si es nuevamente víctima de otro robo.

Fracaso:

Si la tirada de **Percepción** es igual o superior a la tirada de **Sigilo**, el ladrón ha sido detectado.

El **Máster** improvisará las consecuencias del acto criminal.

Tabla de robo:

La diferencia de la tirada de **Sigilo** y **Percepción** indicará el objeto obtenido.

Resultado	Botín
1	1 moneda de oro
2	2 monedas de oro
3 - 5	3 monedas de oro
6 - 8	1 carta: Materias primas
9 - 11	5 monedas de oro
12 - 15	1 carta aleatoria: Consumible
16+	10 monedas de oro

Los premios de esta tabla pueden ser modificados por el **Máster**. En **DOGMA** no hay nada fijo, el **Máster** tiene libertad de cambiar lo que desee.



- *Papá. ¿Por qué siempre dices que las mujeres son las mejores ladronas? ¿Es porque tenemos las manos más finas?*
- *No. Es... Por otros motivos.*

Recuerdos de la ladrona «Labioblanco».

Profesión

La estadística **Profesión** indica qué tan hábil eres en el dominio de un oficio.

¡Recuerda esto que te digo! Si durante tu camino encuentras a un comerciante de dunas llamado Malfus «El Tiritas», nunca compres sus productos.

¡Todos explotan! Y así lo quiere él, ya que odia a todos aquellos que adoran a un dios.

Durante la gran guerra de oriente entre el «El Sádico» y Adamus; el niño pródigo empleó una espada legendaria forjada por Malfus. Cuando acabó la guerra, y Adamus disfrutó de los frutos de su victoria, la espada explotó, acabando con su vida, su castillo y todo el reino conquistado.

Y ahora que conoces esta historia, te vendo los restos del brazo izquierdo de Adamus por solo 1000 monedas de oro.



Reglas:

El jugador podrá elegir el oficio que desee. Desde un habilidoso herrero, hasta un simple vendedor de canciones.

El objetivo de esta estadística es la obtención de oro.

Un personaje sin ningún punto en esta característica se considera sin oficio, y por lo tanto no podrá realizar la **tirada de elaboración**.

Ejemplo de búsqueda de materias primas.

El jugador 1 desea realizar una tirada de **Percepción** para ver si encuentra materias primas en el bosque. El **Máster** decide la dificultad y cuantas materias primas encuentra en caso de superar la tirada de **Percepción**.

«Págame hoy y tendrás un amigo. Págame mañana y tendrás una deuda. De no pagarme, dejarás de tener un amigo, una deuda, y la cabeza sobre tus hombros»

Lema de los comerciantes de dunas.

Tirada de elaboración:

Esta tirada puede realizarse siempre que un personaje, con nivel 1 o más en la habilidad **Profesión**, posee una **materia prima**.

Las **materias primas** pueden ser compradas, obtenidas mediante cartas, o encontradas normalmente mediante tiradas de **Percepción**.

La **tirada de elaboración** consiste en lanzar 1D20 y sumar el nivel de **Profesión**. La tirada consume la **materia prima** y la convierte directamente en oro.

La conversión de la **materia prima** en oro depende del resultado obtenido en la siguiente tabla:

Tirada de elaboración		
0 - 9	Chapuzas	1 oro
10 -15	¡Éxito!	3 oros
16-19	¡¡Gran éxito!!	5 oros
20+	¡¡¡Obra maestra!!!	10 oros



Sanación

Los personajes con la estadística de **Sanación** tienen la capacidad de curar heridas; ya sea mediante la más poderosa magia blanca, o por ungüentos milenarios.

EN COMBATE:

Solo aquellos con al menos nivel 1 en **Sanación** pueden realizar esta acción.

Si decides usar **Sanación**, gastarás el turno. Lanza 1D20 y suma tu nivel de **Sanación**.

La siguiente tabla muestras las heridas sanadas:

Tirada de sanación		
0 - 9	Primeros auxilios	2 heridas sanadas
10 -15	¡Sanación!	6 heridas sanadas
16-19	¡¡Gran curación!!	12 heridas sanadas
20+	¡¡¡Milagro!!!	20 heridas sanadas

Puedes repartir las heridas sanadas a cada aliado cercano. Recuerda que la estadística principal **Vitalidad** aumenta 1 punto la sanación recibida por cada nivel de **Vitalidad**.

FUERA DE COMBATE:

Puedes realizar la **tirada de sanación** una cantidad limitada de veces por día. El nivel de **Sanación** indica cuántas veces al día puedes realizar una tirada de sanación.

Ejemplo: Con nivel 2 de **Sanación** puedes realizar 2 tiradas de sanación fuera de combate por día.

—He visto los estragos de la magia negra. Créeme, Fiona, no es ni siquiera un susurro comparado con el poder de la magia blanca.

Memorias de una aprendiz de maga.



Hubo una. Solo una. La más poderosa. Nadie podrá ser como ella. Nadie.

Thermastos la violó. Vulgimaz perforó sus pezones. Damanastra le arrancó el corazón. Pirimpinim le sacó las uñas. Terra le desencajó la mandíbula. Aluy, aplaudió.

¿Qué hizo para tener el odio de los dioses? Belén «La primera luz» simplemente puso las manos sobre el pecho de su amado y le trajo del mundo de los muertos.

¿Cómo lo hizo? Nadie lo sabe. Ni siquiera los dioses. Por eso hicieron lo que hicieron.

Suerte



La suerte es una estadística secundaria que te permitirá poder repetir tiradas desastrosas. Los 1 nunca podrán repetirse.

El ser mortal que ostenta la mayor Suerte es un goblin cazatesoros conocido como Benito «El Maldito».

Su pseudónimo no es casual. Benito ha sido desterrado de más de cinco reinos.

El Maldito tiene tanta suerte que ha logrado encontrar tesoros y reliquias con simples tropiezos.

Sin embargo, su don es también su maldición.

Cuando regaló al reino élfico de Tirinfiol el diamante más grande del mundo, una lluvia ácida destruyó sus cultivos.

Cuando vendió el busto de Cleoratra al orco más rico del continente sureño, todos los clanes orcos sufrieron de una epidemia de caries. Se perdieron más de treinta mil colmillos.

¿Casualidad? Nadie cree en ellas. Pero Benito siguen intentando encontrar un reino que le acepte.



EN COMBATE:

Solo se puede repetir una tirada por combate.

FUERA DE COMBATE:

Solo se puede repetir una tirada por día.

Tabla de suerte:

Con Nivel 1	Permite repetir los 2
Con Nivel 2	Permite repetir los 2 y 3
Con Nivel 3	Permite repetir los 2, 3 y 4
Con Nivel 4	Permite repetir los 2, 3, 4 y 5
Con Nivel 5	Permite repetir los 2, 3, 4, 5 y 6

Los «1» nunca podrán ser repetidos.

Obtener un «1» implica una gran penalización, que se verá reflejada más adelante, en la sección de dioses.

—Cara, mueres. Cruz, te nombraré capitán de mi barco.

Primera y última aventura del pirata Barbaapelada.



Protección

Los personajes con la estadística de **Protección** tienen la capacidad de recibir ataques que van dirigidos a otro objetivo.

EN COMBATE:

Solo se puede usar la tirada de protección si se posee al menos nivel 1 en **Protección**.

Solo puede usarse una vez por ronda de combate.

Cuando un enemigo declare que ataca a un aliado, y antes de que realice el lanzamiento, el personaje con al menos nivel 1 en **Protección** puede realizar una tirada de protección. Para ello lanza 1D20 y suma el nivel de **Protección**. Si el resultado es 10 o más, la protección ha tenido éxito, y recibirá el ataque dirigido a aquel que protege.

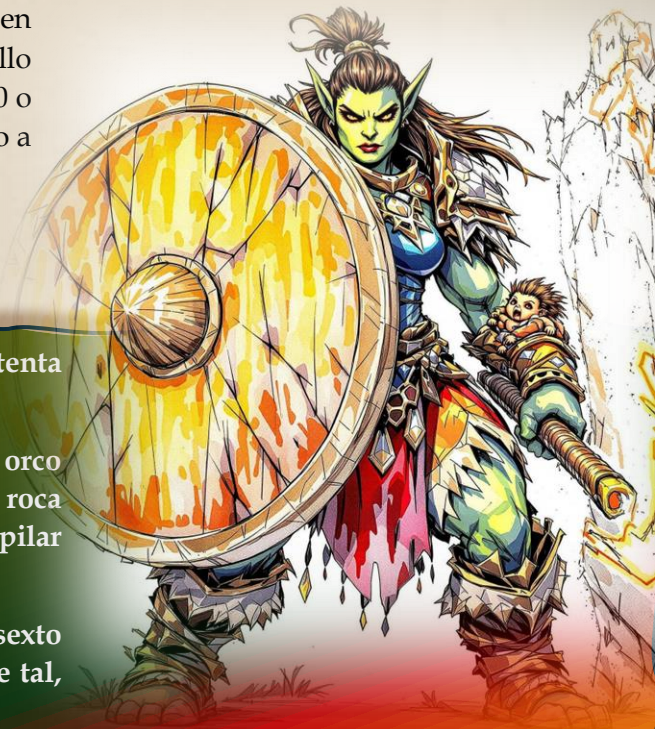
No gasta turno.

Tura «Mascapiedras» es la mortal que ostenta la mayor hazaña protectora.

El ritual para bendecir a un recién nacido orco consiste en grabar el nombre del neonato en la roca de la gran montaña sagrada conocida como «El pilar del orgullo».

En el quinto millón sexcentésimo sexagésimo sexto milésimo nacimiento, el desgaste del pilar fue tal, que la montaña cayó sobre el bebé.

Tura se interpuso entre el niño y la montaña. Murió aplastada, pero el niño quedó ileso.



FUERA DE COMBATE:

Sin uso.

—Una flecha en el costado, y no se apartó. Un puñal en la mejilla, y no se apartó. Una espada en su vientre, y no se apartó.

— ¿Por qué no se apartó, papá?

— Porque detrás estaba su hija.

Motivación por la que Aralia «Cortavientos» se hizo guardiana del rey Rendell III.



Crítico



Esta estadística permite añadir más bonificaciones a tiradas prodigiosas.

Reglas para obtener el golpe mortal perfecto:

- El enemigo no ha de notar la muerte.
- Tu espada ha de quedar limpia.
- La muerte vendrá de un solo golpe, sobre un enemigo ileso.
- La elegancia en la ejecución impera para la puntuación.
- Solo puntuará si el enemigo es un rival digno.

Los dril tienen competiciones de locura, y el reto de obtener la muerte más bella es una de ellas.

Dayana «La Dama del Baile» logró obtener una puntuación de 92 tras degollar a la bestia Galimax, después de que ésta asolará el reino de Demod. Sus ojos brillan, pensando que sigue con vida.

Importante

El resultado de la **Tabla de crítico** se debe obtener **ANTES** de sumar las bonificaciones.

Ejemplo:

El jugador posee nivel 2 en **Crítico** y nivel 3 en **Ataque**.

Al lanzar **Ataque**, obtiene un 16 en el dado, por lo que su resultado final es (16+3=19).

Este resultado **NO** es un crítico.

Para ser considerado crítico, tendría que haber obtenido un 19 en la tirada natural del dado.

—Solo si aciertas a ese ganso te declararé ganador.

Jaral tropezó, matando al ganso y a una codorniz de un solo disparo de su ballesta.

EN COMBATE:

Si un personaje obtiene uno de los resultados mostrados en la **Tabla de crítico** en una tirada para herir, y si el enemigo no ha podido evitar ser herido, dichas heridas serán críticas. Añade 1D20 heridas extra a las heridas causadas tras un crítico.

FUERA DE COMBATE:

Sin uso.

Tabla de crítico:

Estos resultados deben obtenerse en la tirada natural del dado (es decir, las bonificaciones no se tienen en cuenta).

Con Nivel 1	Resultados: 20
Con Nivel 2	Resultados: 20 y 19
Con Nivel 3	Resultados: 20, 19 y 18
Con Nivel 4	Resultados: 20, 19, 18 y 17
Con Nivel 5	Resultados: 20, 19, 18, 17 y 16



Contrataque



Esta estadística permite herir tras realizar una defensa con éxito.

EN COMBATE:

Si tras una tirada de **Defensa** (después de sumar bonificaciones y penalizaciones) se obtiene un resultado superior a la tirada de **Ataque**, el jugador que posea al menos nivel 1 en **Contrataque** realiza una herida al atacante por cada nivel en la estadística **Contraataque**. No gasta turno.

—Mamá, ¿qué pasa si me enamoro de un furrel?

—¡Jamás, hija mía! Los avaris nunca nos mezclamos con otras razas.

Los avaris son férreos en sus doctrinas. ¿Y qué ocurre cuando el dogma prohíbe? Que se despierta el deseo por lo prohibido.

De esa herejía nació Garlag «La Quimera», un mestizo avaris-furrel.

Gracias a la mezcla de sangre, Garlag desarrolló una capacidad para contraatacar no solo golpes, sino a las palabras.

Ahora, junto con un séquito de fieles; marcha al norte para reconquistar su reino y, así, acabar con el dogma de la sangre pura.

Ejemplo:

El enemigo 1 realiza una tirada de **Ataque** y obtiene un 10 (tras sumar bonificaciones). El jugador 1 realiza una tirada de **Defensa** y obtiene un 16 (tras sumar bonificaciones). Como el jugador 1 posee nivel 2 en **Contraataque**, y su defensa ha sido superior, detendrá el ataque de su rival y adicionalmente causará 2 heridas al atacante.

Solo se puede contraatacar acciones realizadas mediante **Ataque**. La estadística **Puntería** no puede ser contraatacada.

FUERA DE COMBATE:

Sin uso.

Aralia «Cortavientos» murió desmembrada en «La batalla del molino roto». Lo que no cuentan es qué rodeaba su cadáver.

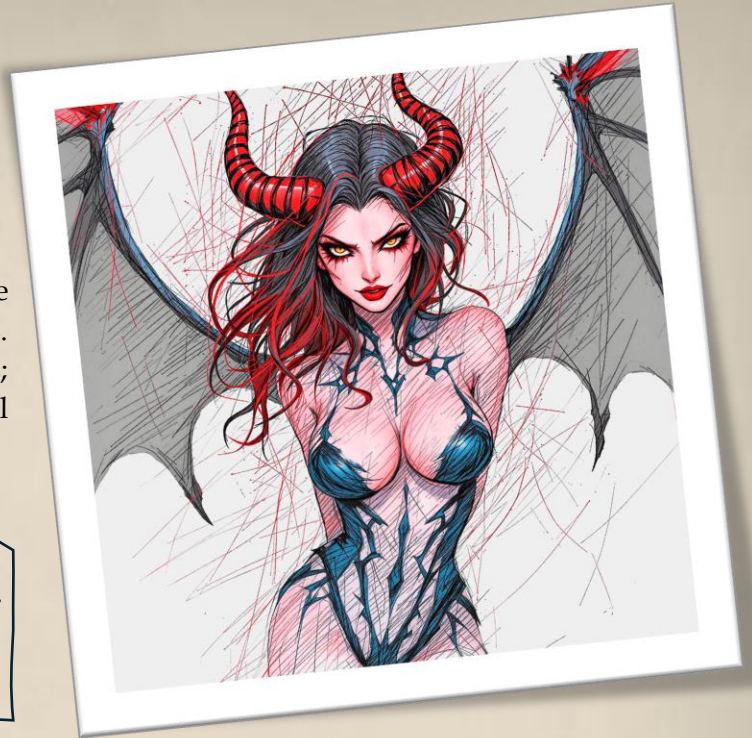
Relato del «Versos de Medianoche», por Bendri "Manos de pluma".



Domesticar

La estadística secundaria **Domesticar** permite controlar cualquier ser que pueda recibir órdenes. Desde el cazador que doma a los caballos salvajes; hasta el poderoso brujo que desea tomar el control del demonio más tenaz.

*Felician trató de domesticar al águila: Le sacó un ojo.
Felician trató de domesticar al perro: Le devoró la mano izquierda.
Felician trató de domesticar a la súcubo: Triunfó, ya que, aunque demacrado, poseía algo alargado capaz de convencer a la demonio.*



Reglas:

Solo personajes con al menos nivel 1 en **Domesticar** pueden tratar de tomar el control de un ser.

Cualquier criatura que tenga la capacidad de entender órdenes puede ser domesticada, salvo que el **Máster** se niegue a su doma por entrar en conflicto con la historia.

La criatura domesticada estará bajo el control del personaje hasta que dicha criatura muera, o hasta que el personaje decida deshacerse de ella.

Si la salud de una criatura domada llega a 0 se considerará una muerte permanente, en lugar de quedar inconsciente como sucede con los personajes.

El **Máster** decidirá el nivel de dificultad para tomar el control de una criatura.

La criatura a domar no puede estar en combate con el personaje.

El jugador lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Domesticar**. Si iguala o supera la dificultad propuesta por el **Máster**, tomará posesión de la criatura. Si la tirada para domesticar falla, la criatura causará 1D20 heridas al jugador, y dicha criatura no podrá ser domada jamás.

Solo puedes tener el control de una criatura. No se puede domesticar criaturas para otros jugadores.

La mascota se considera otro personaje en todos los efectos, que será controlado por su domador. No poseerá ninguna estadística secundaria.

Una mascota recién controlada poseerá 20 puntos de vida máxima y ningún punto en sus estadísticas.

Por cada nivel de **Domesticar**, puedes asignar un punto a una estadística de mascota.

Tabla de mascota

<i>Vida:</i>	()	Nv 1	Nv 2	Nv 3
Ataque				
Defensa				
Puntería				
Vitalidad				
Rapidez				

Inventa tu propia estadística secundaria

- ¿Qué hace que un mago sea más poderoso que otro? —Preguntó Fiona.
- Su imaginación.

Memorias de una aprendiz de maga.

En *DOGMA* queremos premiar la creatividad de los jugadores. Por eso, siempre que el **Máster** lo apruebe, cada jugador puede inventar una estadística secundaria que desee y asignar puntos a ella.



Lore: El villano de las razas

Lo último que vio Brama, antes de que los elfos oscuros la obligaran a entrar en aquella tienda de lona, fue la mueca de la cabeza cercenada de Lenguanebra. Tal y como había predicho, murió entre sangre y barro.

Tras el umbral de la puerta, y la tela de sus lágrimas, la mujer vio al líder de aquel batallón velanir; el elfo oscuro conocido como Zenon Vrial «Sombranieve».

– Mi señor – reverenció Driadan, consejero y líder de la guardia personal de Zenon, tras empujar con sorna a Brama.

Zenon oteó su captura, objetivo único de aquella incursión a tierras isleñas.

– Haced llamar a Faerin Vrial – ordenó el elfo oscuro.

Un niño velanir, de no más de trece años, entró en los aposentos. Tenía el pelo blanco como la nieve, herencia de la familia a la que pertenecía. Su piel era de un azul oscuro, signo de la raza a la que pertenecía.

– Abuelo, me has hecho llamar – el adolescente hizo una reverencia a su entrada.

– Faerin Vrial, te presento a Brama de los «Sendaclara». Hija de Duelin, segunda heredera de las Tierras Celestes y tu futura esposa.

Al ambiente quedó en silencio, tan solo roto por los gestos de sorpresa, y una objeción.

– Zenon... Ella es... demasiado mayor – procuró queja Driadan, único poseedor del valor para contradecir al líder de su raza.

Zenon alzó la mano, acallando todo murmullo.

– Despojadla de sus ropajes – ordenó Zenon. La ropa cayó ante la furia del desviste de los soldados, como cayeron los pechos de Brama, despojados de la fuerza de antaño para oponerse a la gravedad.

Zenon se acercó hasta Brama, que sostuvo su mirada, barbilla en alto. No quería entregarle nada, ni siquiera su miedo. Mas su rostro cambió cuando la mano del elfo oscuro penetró en la parte más íntima de su captora. Al extraerlos, Zenon frotó sus dedos, palpando la humedad.

– Aún es fértil – declaró, impasivo tras su agresión.

– ¿Estás seguro de que es la decisión correcta? Es media humana, medio elfa. Sería un sacrilegio para los valores que tanto inculcas – Faerin demostró la destreza de su parloteo, a pesar de su corta edad, mostrando así la alta cuna de su familia.

Zenon avanzó hasta donde descansaba su espada, un gran mandoble plateado y portador de un oscuro secreto.



«Akh' Veniris. Elh'thum ilumine etsirie panfhis»

Tras las palabras expulsadas de los labios de Zenon, brotaron llamas de la espada.

Zenon arrojó la humedad de sus dedos al fuego. Se alzaron llamaradas jade y algo más. Un susurro expulsado por labios de una sierpe verdosa.

- He aquí testimonio de luz y fuego. Un hijo sembrarás en su interior. Así los velanir prosperarán.
- Pero... – el adolescente no pudo acabar la frase.

Zenon acalló la duda de Faerin con una fuerte bofetada.

- Eres joven e inconsciente. Cobijado en la sombra de la protección que te brindan mis conquistas. Pero se acercan tiempos oscuros, Faerin; y harás honor a tu raza, dando a nuestra familia un heredero de sangre mezclada. Una sangre que contenga lo mejor de ambas razas. Enorgulléceme. Enorgullece a los Vrial.
- ¡Jamás os daré un hijo! – Proclamó con desespero Brama, mostrando el coraje que corría por sus venas.

Zenon ordenó a todos dejarle a solas con la mujer capturada.

- Mi madre está a diez soles. Cuando llegue, dará caza a tu raza y os extinguirá de una maldita vez – rugió Brama.
- Para cuando los Sendaclara lleguen a estas tierras ya tendrás en tu interior a aquel que regirá el mundo.
- Me haré matar antes de engendrar un hijo para ti, Zenon.
- Necia. Tu vida ahora está en mis manos, no en las tuyas.
- Mi vida solo pertenece a Terra. Ella os hará pagar por todas las vidas que tu raza arrebató.

Zenon se agachó para susurrar las palabras.

- La mano de Aluy es un cuento para inducir control en mente ajena. Tu diosa solo es una puta más con ídolos de poder. Pero, en caso de que ese día llegase, seré yo mismo el encargado de matar a aquella que amenace a mi raza.





Dioses

Seguir el dogma de un dios otorga poderosos beneficios, pero también amplios perjuicios.

Decide bien a qué dios venerar.

Es un juego de poder, en el que el riesgo beneficio lo es todo.

Terra, la nunca satisfecha



Terra, la más benevolente de todos los dioses. Sus apariciones suelen estar acompañadas de luz y canto de sirenas. Siempre adopta la apariencia de una bella mujer, cuyos cabellos dorados se proyectan hasta el sol.

De carácter huraño, sus fieles siempre intentan obtener una de sus sonrisas, ya que es así como la diosa otorga su don a los mortales.

Terra es conocida y aclamada por organizar las mayores pruebas, torneos y retos que la humanidad ha contemplado. Aquellos héroes que tan solo participen en sus juegos ya son considerados adalides. Los ganadores, envidiados por eones. Sin embargo, pocos saben lo que depara a los vencedores, pues aquellos que logran sorprender a la diosa por

haber superado sus retos son convocados a su reino para una prueba más: complacerla.

Teresa «Labiosrotos» fue la única de la generación actual en volver del reino de Terra. Sus palabras narran que, para complacerla, tuvo que recurrir a actos tan lascivos que ni la imaginación del más lujurioso puede concebir. Hombre o mujer, a Terra eso no le importa. Solo quiere sentir el placer que solo un héroe de sus pruebas puede otorgar.

Las leyendas cuentan que los gemidos de la diosa provocan que los días sean más duraderos. Y sus gruñidos, las noches eternas.

Pero pobre de aquel que no la satisfaga. Aquellos que no dotan a la diosa de placer, viven dentro de ella por la eternidad, en un mar de carne, vísceras y fluidos. Y algo es seguro: ninguno de ellos entra a su cuerpo a través de su boca.

Terra adora la vida. Cuantos más habitantes pueblen el mundo, más probabilidades tendrá de encontrar a aquel que la satisfaga tanto como ella desea. Por eso sus adoradores fomentan la fertilidad y adoran las artes sanadoras.

Dones de Terra, la nunca satisfecha

BENEFICIOS:

Cada inicio de combate, el adorador de Terra elige un elemento:

- ❖ Cada vez que el adorador de Terra usa **Sanación**, el adorador de Terra puede elegir entre estas dos consecuencias:
 - Los ataques del aliado sanado estarán imbuidos en el elemento elegido.
 - El aliado sanado obtiene resistencia (+1) al elemento elegido.
- ❖ Si el adorador de Terra inflige 1 o más heridas a un enemigo, el adorador de Terra puede elegir entre estas dos consecuencias:
 - El enemigo será débil (-1) al elemento elegido.
 - Los ataques del enemigo estarán imbuidos del elemento elegido, sustituyendo al elemento original dado el caso.

Estos efectos duran hasta finalizar una ronda de combate.



PERJUICIOS:

El adorador de Terra poseerá una fertilidad sobrenatural. Ya sea hombre o mujer, en cada uno de sus encuentros sexuales, ¡incluso con otro de su mismo sexo o criatura!, preñará a su amante o será preñada, dotándole de un «**Hijo de Terra**».

Los partos de los adoradores de Terra se producen al instante, nada más finalizar el acto carnal.

Cada vez que el jugador obtiene un **1** en cualquier lanzamiento, los **Hijos de Terra** aparecerán, arrastrándose lentamente. Cuando esto ocurre, el adorador de Terra deberá realizar una tirada de **Percepción** con una dificultad de 10+. Cada **Hijo de Terra** otorgará una penalización de -1 en esa tirada. Si no se supera la tirada, los **Hijos de Terra** sustraerán del jugador tanto oro como diferencia en la tirada fallida.

El adorador de Terra contará desde el inicio con 1 **Hijo de Terra**, ya que el requisito para adorar a esta diosa implica tener una relación íntima con ella.

Cada 2 **Hijos de Terra** que posea un adorador de Terra, reducirá la velocidad del meteorito «**Mano de Aluy**» en un punto.

Adicionalmente, un adorador de Terra tiene por dogma nunca rechazar un cortejo. Si otro jugador, enemigo o criatura le propone un acto carnal, el adorador de Terra deberá superar una tirada de **Percepción** con dificultad de 20+. Si iguala o supera la dificultad, podrá rechazar la propuesta. Si la falla, aceptará el acto carnal obligatoriamente.

Colores de Terra

Amarillo Canario

Rosa chicle

Aluy, la mano del destino

Aluy es el dios más desconocido debido a su destierro hace eones. Sin embargo, gracias a su misticismo, los escritos que hablan de él son los más numerosos.

El dogma de Aluy es sencillo: el mundo ha de ser purificado de todo acto malévol.

La hambruna, el dolor y las enfermedades son el mal que el mundo merece por los continuos actos que los mortales pertrechan.

¡Por eso Aluy nos salvará a todos! Él será el juez que otorgará de dicha a cada ser vivo. Su camino es único y verdadero.

Aluy viaja por el espacio en forma de meteorito, y su llegada depende de sus fieles, ya que éstos invocan artes mágicas para aumentar la velocidad de su viaje. Mas todo acto de felicidad tiene necios que quieren arrebatarse sus frutos. Los adoradores de otros dioses consideran que la llegada de Aluy será destructiva. Si el meteorito llegase a impactar sobre el planeta, conllevaría la total aniquilación, por eso tratan por todos los medios de frenar su avance.

«¡Ignorantes! ¿Acaso no veis la vileza de los dioses? Teméis al desconocido y alabáis a los malvados. ¡Nosotros curaremos vuestra ceguera!»

Esta es la inscripción esculpida en cada santuario a Aluy, templos ocultos por todos los reinos; prohibidos y místicos.

Tal es el poder de este dios que, a pesar de la distancia, su mera respiración basta para designar a sus elegidos de entre formidables guerreros y magos.

«Vosotros sois mi voz, mi mano y mi espada. Cuando el ocaso os abrace, yo estaré allí para elevaros. Cuando la enfermedad quiera llevaros, yo estaré allí para dotaros de fuerza.»

En la actualidad, los adoradores de Aluy han llegado a aceptar que el impacto del meteorito ocasione el fin. Pero su fe les hace creer que serán los únicos supervivientes del cataclismo.



Dones de Aluy, la mano del destino

BENEFICIOS:

El verdadero poder de un adorador de Aluy sale a la luz cuando está al borde de la muerte.

Mientras un jugador adorador de Aluy dispone de la mitad de sus puntos de salud o menos, las tiradas para herir con cualquier estadística las realizarán con 2D20 en lugar de 1D20. El adorador de Aluy elige uno de los resultados al lanzar dos dados.

Un adorador de Aluy obtiene +15 puntos de salud por cada nivel de **Vitalidad** en lugar de los +10 habituales.



PERJUICIOS:

Cada vez que el jugador obtiene un **1** en cualquier lanzamiento (incluyendo ambas tiradas de 2D20), el adorador de Aluy entrará en éxtasis, invocando a su dios. Cuando esto ocurre, el meteorito que se aproxima al planeta adquiere velocidad.

Si el meteorito adquiere velocidad **10** veces durante una partida, impactará contra el planeta, aniquilando toda la existencia. La partida finalizará en ese momento. Todos los personajes, dioses y toda la vida desaparecerá. El **Máster** decidirá qué ocurre con los adoradores de Aluy.

Si esto llegase a ocurrir, el jugador adorador de Aluy podrá añadir a sus futuros personajes el pseudónimo de «**La mano de Aluy**». Un personaje con este pseudónimo, y que sea adorador de Aluy, obtendrá +20 puntos de salud por cada nivel de **Vitalidad**, en lugar de los +10 habituales.

Nota: Al finalizar una partida o acto en una campaña, la velocidad del meteorito vuelve a la normalidad, debido a que adoradores de Terra lo frenan.

Nota: Si hay más de 1 adorador de Aluy, ambos acumulan velocidad en el meteorito. Tener varios adoradores de Aluy en la partida implica una mayor probabilidad de destruir el mundo. ¡Cuidado al aceptar a muchos adoradores de Aluy en una partida!

Colores de Aluy

Púrpura

Rojo granate

Damanastra, la cosechadora



Damanastra es una diosa con montañas afiladas en su nuca, pelo de bosque negro y mamas de piedra.

De carácter explosivo. Cada vez que vislumbra una muerte expulsa de uno de sus poros un mar de serpientes.

Sus fieles mayoritarios son los orcos de las montañas del honor blanco.

Damanastra considera que la muerte es un desperdicio, ya que desconoce el lugar a donde van a parar los difuntos.

¡Y Damanastra odia no conocer lo que ella desee!

Para paliar esta ignominia, los elegidos por la diosa de la cosecha deben obligar a las almas de los difuntos a permanecer en el mundo físico.

Los elegidos por Damanastra han aprendido a insuflar a sus ataques de una poderosa energía mística capaz de doblegar la voluntad y causar estragos. Estos poderosos ataques están envueltos en colores vibrantes. ¡Ninguno pasa inadvertido, pues todo a su alrededor se ilumina del color de la muerte! Uno de ellos es conocido como «El Shaten». Cuentan que, los que han sido ejecutados por este misterioso ataque, sienten cómo un quemazón resbala por su corazón y en su mente crece una escarcha heladora. Cuando despiertan, contemplan cómo en su cuello se enreda una especie de hilo rojo, muy difícil de romper, que los ata a aquel que ha empleado el Shaten. Hilos creados por la mismísima diosa.

Un orco conocido como Mular «Manos roñosas» impresionó no solo a su pueblo, sino a su diosa, pudiendo retener durante más de veinte lunas a cuatro almas furiosas. La diosa se vio tan complacida que le otorgó un nuevo pseudónimo cargado de poder. Desde aquel entonces, aquellos que controlan una gran cantidad de almas son conocidos como «Los Cosechadores». Tal fue el furor por adquirir este título, que Megías «El Temblores», quiso acumular nada menos que seis almas. Lo que no supo este ingenuo orco fue lo que apareció tras la captura de la décima alma...

Dones de Damastra, la cosechadora

BENEFICIOS:

Damastra premia a sus elegidos con poderosos ataques según las almas que hayan cosechado. Estos ataques se pueden emplear con tus tiradas para herir mediante **Ataque**, **Puntería**, **Hechizo ofensivo** y **Sigilo**. La finalidad de los adoradores de Damastra es atrapar las almas de sus enemigos mediante el **Shaten**. Adquirir almas desbloqueará devastadores ataques, e incluso convertirte en el poderoso **Cosechador**.

Shaten

Almas necesarias: 0+

Si utilizas el **Shaten**, tu tirada para herir lanzará 2D20 en lugar de uno. Elige el resultado más alto. Si el enemigo muere por el **Shaten**, cosecharás su alma. Solo puedes usar el **Shaten** 1 vez por combate.

Venta de almas

Las almas que coseches te seguirán a donde quiera que vayas, pues ahora tú eres su dueño. Cada alma tratará de comprar su libertad. Puedes liberar 1 alma a cambio de 2 monedas de oro. Puedes realizar una tirada de **Persuasión** para subir el precio a 5 monedas. Para ello lanza 1D20 y suma tu nivel de **Persuasión**. Con un 15+, el precio será de 5 monedas de oro en lugar de 2 monedas.

Colossus

Almas necesarias: 2+

Colossus solo puede utilizarse en enemigos que posean sus puntos de vida al máximo o en enemigos que acaban de ser sanados. Si utilizas el **Colossus**, tu tirada para herir causa 1 herida adicional por cada alma cosechada. Solo puedes usar **Colossus** 1 vez por combate.

Magnum

Almas necesarias: 3+

Si utilizas el **Magnum**, tu tirada para herir causará 2 heridas adicionales por cada alma cosechada. Si el enemigo muere a manos de este ataque, el jugador que emplee el **Magnum** recibirá las mismas heridas causadas. Solo puedes usar **Magnum** 1 vez por combate.

Cosechador

Almas necesarias: 4+

La cantidad de almas que te rodean te convierten en el **Cosechador**. Un **Cosechador** obtiene 2 puntos de vida máxima por cada alma cosechada. Perder 1 alma implica perder 2 puntos de vida máxima.

¡¡¡El Evanastor!!!

Existe una posibilidad de que cada alma atrapada atraiga la atención de una poderosa entidad llamada: Evanastor.

Cada vez que captures un alma, lanza 1D20. Con un resultado de "1" emergerá el Evanastor y los jugadores entrarán en combate con él.

El adorador de Damastra puede ofrecer todas sus almas coleccionadas, y también su vida, si no desea luchar contra el Evanastor. Si el jugador decide realizar esto, elimina todas las almas cosechadas y reduce a 1 los puntos de vida del jugador. El Evanastor desaparecerá sin otorgar ninguna recompensa a los jugadores.

Evanastor

Los orcos más ancianos narran que el Evanastor emergió cuando Gravos «El déspota» perdió en combate singular contra su hermano Dentan «Pielfría». Dentan mató a Gravos con un poderoso Shaten, pero el alma de Gravos no fue capturada, ya que otro la reclamó para sí.

Nadie sabe quién es el verdadero portador del alma de Gravos, pero muchos creen que Vulgimaz quiso añadir al orco a su colección de difuntos.

Los rezos de los leales a Gravos no sirvieron para aplacar la ira de su alma, la cual poco a poco fue mutando a una entidad demoníaca a la que denominan Evanastor.

Por culpa de esta entidad, los adoradores de Damanastra temen convertirse en cosechadores, y esto enfurece tanto a la diosa que ya resuenan cantos de guerra entre los dos dioses.



Estadísticas principales

Vida: (200)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X	X	X
Defensa	X	X	X	X	X
Puntería	X	X	X	X	X
Vitalidad	X	X	X	X	X
Rapidez	X	X	X	X	X
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Percepción:					
Persuasión:	X	X	X	X	X
Sigilo:	X	X	X	X	X
Sanación:					
Suerte:					
Protección:					
Crítico:					
Contrataque:					

Fortalezas

Resistencia a la oscuridad (-5)

Debilidades

Debilidad a la luz (+2)
Recibe el doble de heridas de ataques en **Sigilo**.

Habilidades

¡A por las sombras!

Cada turno, el Evanastor lanza 1D20. Si obtiene un 18+, puede efectuar un ataque de **Sigilo** extra durante ese turno.

Puntos de experiencia

5

Recompensa por destruir al Evanastor:

Los jugadores que derroten al Evanastor conseguirán el pseudónimo: «**Sombra de sombras**». Los jugadores con este pseudónimo pueden manipular su sombra, cambiarla de forma, ¡e incluso despegarla de su cuerpo!

Si el Adorador de Damastra consigue eliminar al Evanastor mediante un Shaten, adquirirá esta carta de arma épica:



PERJUICIOS:

Si el elegido de Damastra obtiene un resultado natural de **1** en cualquiera de sus tiradas, sus almas cosechadas se liberarán empleando la violencia. Este suceso no se aplica en el "1" al invocar al Evanastor. ¡Su presencia ya es suficiente penalización!

El adorador de Damastra pierde todas las almas cosechadas y recibe 2 heridas por cada alma que controlase.

Si el elegido de Damastra muere (queda inconsciente) a causa de los ataques de 10+ almas, ganará el pseudónimo: «**El hilandero/a**».

Este título permite al jugador liberar almas por 3 monedas de oro en lugar de 2.

Colores de Damastra

Plata

Oro

Pirimpinpin, engullegritos



Pirimpinpin es un dios ave que se alimenta de gritos. Cuando tiene hambre designa a un nuevo «Hijo del grito», entregándole los ojos del sonido, una facultad que permite ver el alfabeto de los gritos. Este alfabeto es una colección de runas místicas que otorgan facultades de lo más variopintas a los objetos donde se inscriben.

Cuando un hijo del grito descubre una nueva runa, un sentimiento de euforia se adhiere a él, cual droga reptando por su cerebro.

Si un hijo del grito adquiere una gran colección de letras del alfabeto de los gritos, el hambre en él será más aguda, la aflicción tras ser herido será insoportable y un simple dolor de cabeza, se convertirá en la peor de las torturas.

Y así debe ser, pues Pirimpinpin se alimenta de sus gritos. Cuando el dios ave no puede absorber más alaridos, se produce la explosión de su cuerpo. La última explosión creó vientos huracanados en el continente del este, un terremoto en las tierras del sur y el mayor de los oleajes acabó con las Islas de la Gota Carmesí. Cuando el cataclismo sucede, la explosión remueve todo el abecedario de gritos por el planeta, reubicando el escondite de cada letra.

Ningún ser vivo ha logrado reunir todo el abecedario antes de la gran explosión de Pirimpinpin, pero se dice que, aquel que lo logre, podrá evitar la devastación del dios y así convertirse en «El Grito Supremo».

Metilda Benevaborte es la actual regente del mayor número de letras, 4 de las 10. Metilda ha intentado suicidarse en más de cinco ocasiones. El último intento fue ocasionado por el impacto del excremento de una paloma. Este es el divertimento de Pirimpinpin, una competición donde anota el suicidio que haya generado el grito más poderoso.

Gracias a los ojos del sonido, cada vez que un adalid mira al cielo, puede ver dibujado el nombre del hijo del grito con un suicidio digno de encabezar la competición.

Aun con todo ese sufrimiento, ser un «Hijo del grito» es considerado una bendición, pues el poder que adquieren de las runas les permite vivir una vida corta, pero llena de lujos.

Dones de Pirimpinpin, engullegritos

BENEFICIOS:

Al obtener un 20+ (tras sumar bonificaciones) en cualquier tirada, tus ojos **detectan** la presencia de una runa cerca. Tras detectar una posible runa, lanza otro 1D20. Si obtienes otro 20+ **encuentras** una runa del alfabeto de los gritos. La estadística de **Percepción** afecta a estas tiradas, reduciendo en 1 punto el nivel necesario para **detectar** y **encontrar** runas por cada nivel de **Percepción** aprendido. Las letras se aprenden por el siguiente orden listado:

ALFABETO DE LOS GRITOS:

- ❖ **1º letra aprendida (α):** Puedes grabar en una carta de armadura la letra α , esta letra encanta la armadura añadiéndole el siguiente efecto: Aumenta la salud máxima en 3 puntos.
- ❖ **2º letra aprendida (β):** Puedes grabar en una carta de arma la letra β , esta letra encanta el arma añadiéndole el siguiente efecto: Añade 1 herida extra a las heridas causadas por este arma.
- ❖ **3º letra aprendida (χ):** Puedes grabar en una carta de armadura la letra χ , esta letra encanta la armadura añadiéndole el siguiente efecto: Elige un elemento. La armadura te otorga resistencia (+1) a dicho elemento.
- ❖ **4º letra aprendida (δ):** Puedes grabar en una carta de arma la letra δ , esta letra encanta el arma añadiéndole el siguiente efecto: Añade 3 heridas extra a las heridas causadas por este arma.
- ❖ **5º letra aprendida (ε):** Puedes grabar en una carta de armadura la letra ε , esta letra encanta la armadura añadiéndole el siguiente efecto: Puedes curar a un aliado 5 heridas si infliges 5+ heridas a un enemigo en esa ronda de combate.
- ❖ **6º letra aprendida (ϕ):** Puedes grabar en una carta de arma la letra ϕ , esta letra encanta el arma añadiéndole el siguiente efecto: Elige un elemento. El enemigo tendrá Debilidad (+1) a ese elemento si recibe heridas por este arma en una ronda de combate. Se acumula hasta un máximo de Debilidad (+5). El efecto se pierde tras el combate.
- ❖ **7º letra aprendida (γ):** Puedes grabar en una carta de armadura la letra γ , esta letra encanta la armadura añadiéndole el siguiente efecto: Elige un elemento. Si eres herido por ese elemento en una ronda de combate recibirás Resistencia (-1) a dicho elemento. Se acumula hasta un máximo de Resistencia (-5). El efecto se pierde tras el combate.
- ❖ **8º letra aprendida (η):** Puedes grabar en una carta de arma la letra η , esta letra encanta el arma añadiéndole el siguiente efecto: Añade 1 punto en una estadística secundaria de tu elección.
- ❖ **9º letra aprendida (ι):** Puedes grabar en una carta de armadura la letra ι , esta letra encanta la armadura añadiéndole el siguiente efecto: Añade 1 punto en una estadística principal de tu elección.
- ❖ **10º letra aprendida (ζ):** Te conviertes de **El Grito Supremo**. Puedes grabar en un arma o armadura dos letras aprendidas en lugar de una.

Notas:

- ❖ Puedes grabar las cartas de equipo de los aliados.
- ❖ Solo puedes tener una runa grabada por carta, salvo que seas **El Grito Supremo**.
- ❖ Si una carta ya posee una runa grabada, puedes sustituirla por otra que hayas aprendido.

PERJUICIOS:

Cada vez que el jugador obtiene un **1** en cualquier lanzamiento, el jugador adorador de Pirimpinpin entrará en un estado de confusión mental debido al dolor que sufre.

Cuando esto ocurre, el jugador tratará de quitarse la vida para acabar con su tormento. Por ello, el jugador deberá realizar una tirada de **Percepción** con dificultad de 10+. La diferencia en el resultado, tras aplicar bonificaciones y penalizaciones, serán heridas infligidas a sí mismo. Cada letra aprendida del alfabeto de los gritos otorga una penalización de -1.

Los jugadores aliados pueden ayudar moralmente. Si deciden hacerlo, cada jugador otorga un +1 de bonificación a su tirada de **Percepción**.

Los jugadores aliados pueden ser morbosos, e incitar al acto. Si deciden hacerlo, cada jugador otorga un -1 de penalización a su tirada de **Percepción**.

Si las heridas causadas provocan que el jugador muera (quede inconsciente), el jugador ha de rolear este hecho. Si el **Máster** queda complacido con la descripción de la escena, puede premiar al jugador, haciendo que el dios Pirimpinpin anote en el cielo su nombre. Si esto ocurre, el jugador obtendrá el pseudónimo de: «**Pintor del cielo**», que le otorgará un +1 bonificación en las tiradas para **detectar** y **encontrar** runas.

Si el **Máster** decide que el dios Pirimpinpin explota en el transcurso de una partida, todos los hijos del grito perderán las runas encontradas.



Ilustración de Pirimpinpin antes de explotar realizada por Philip «Pintamomentos»

Colores de Pirimpinpin

Azur

Terracota

Thermastos, dios de la magia



Thermastos es un dios sádico y lujurioso.

Su cuerpo está hecho de la misma energía que dota de magia al mundo.

Rara vez se presenta ante sus fieles, pero cuando lo hace, es para otorgar el «gental», la sensación psicológica más pura de placer que cualquier criatura pueda experimentar.

El gental es la guinda del pastel, el tesoro al final del arcoíris. Es la razón de vida de un mago. Por ello, cada hechicero busca desesperadamente agradar a su dios, y la única manera de lograrlo es mediante brutales asesinatos o depravados actos sexuales.

Sin embargo, pocos han vuelto a experimental el gental. Cada vez los magos están siendo más sádicos, más brutales, más homicidas. Todo vale por tal de obtener un segundo de gental. Thermastos adora esta brutalidad, pero debe saciar a aquellos que imploran su favor. Por ese motivo, Thermastos creó el Carnalis: un día al año donde los requisitos para otorgar el gental son más laxos. El Carnalis se ha convertido en el día más temido por los mortales, donde los magos salen de sus torres para cazar sensaciones.

La magia es un don que pueden realizar aquellos que aprendan a manipular la extraña energía residual que navega en el aire. Mas ninguno podrá dominarla tanto como los adoradores de Thermastos.

En el origen de los tiempos, uno de los primeros aprendices de Thermastos llamado Geremías «Abrecaminos», logró crear una explosión tan atroz, que destruyó el gigantesco reino de Tarantas. Este acto alarmó a los dioses, así como a Thermastos. ¡Herejía! Un mortal jamás debería ostentar ese poder destructivo. Thermastos arrancó la lengua de Geremías, la descompuso el millones de pequeños trozos, y los introdujo en cada descendencia del planeta. Así nació «La Maldición de las Lenguas», un freno al poder inconmensurable que la magia puede otorgar.

Dones de Thermastos, dios de la magia

BENEFICIOS:

Puedes manipular tu magia afectando a la **maldición de las lenguas** mediante estas opciones:

- ❖ **Hechizo destructor:** Puedes agregar un bonificador de +2 extra al lanzamiento de cualquier hechizo a cambio de sufrir la **maldición de las lenguas** durante 1 turno adicional. Decidir antes de la tirada.
- ❖ **Hechizo desgastador:** Puedes agregar un penalizador de -2 al lanzamiento de cualquier hechizo a cambio de no sufrir la **maldición de las lenguas**. Decidir antes de la tirada.
- ❖ **Hechizo protector:** Puedes añadir una bonificación de +2 en la tirada defensiva para resistir un **hechizo ofensivo** lanzado por un enemigo a cambio de aumentar en 1 turno tu próxima **maldición de las lenguas**. (Decidir antes de la tirada defensiva del jugador).

PERJUICIOS:

Cada vez que el jugador obtiene un **1** en cualquier lanzamiento, su abstinencia de genital le hace entrar en una furia homicida.

Cuando esto ocurra, el adorador de Thermastos elegirá a un jugador aliado. El elegido deberá saciar la lujuria del adorador de Thermastos mediante estas opciones:

- ❖ **Entregar su cuerpo:** El jugador aliado se entrega sin oposición a los deseos carnales del adorador de Thermastos. El jugador aliado recibe 1D20 heridas. Resta 1 herida por cada nivel de **Vitalidad** del jugador, ya que la **Vitalidad** también es indicativo de la capacidad para soportar el dolor.
- ❖ **Resistirse:** El jugador elegido se resiste a la lujuria del adorador de Thermastos. Ambos jugadores lanzarán 1D20. La diferencia en dicha tirada son las heridas que recibirá aquel que haya obtenido el menor resultado.



Ilustración de la entrega del genital realizada por Philip «Pintamomentos»

Colores de Thermastos

Celeste

Marfil

Vulgimaz, el dios salvaje



Vulgimaz es descrito por cada mortal de maneras distintas. Esto es debido a que su aspecto depende de aquel que le ve. Sin embargo, todos coinciden en ciertas similitudes: Unos dedos alargados y venosos, su boca es una cordillera de montañas y huele a arándanos podridos.

A pesar de su temido aspecto, el carácter del dios salvaje es alocado y bromista.

Pero no te dejes embaucar por su atractiva voz y sus succulentos platos; Vulgimaz es como cualquier otro dios: usa a sus fieles para gozo propio.

Los adoradores del dios salvaje son conocidos como «dril». Los dril son la élite de los mortales. Rápidos, inteligentes y fuertes. Lo tienen todo, y no temen a nada. A nada... salvo a su destino.

¿Cuál es el precio a pagar por ser la élite de los seres vivos? Un baile eterno. Cuando un dril muere, su alma no va al reino de los muertos, sino que viaja a un lugar conocido como el «Redoutensäle», un reino de oscuridad, salas de baile eternas y morada de mil criaturas demoníacas.

Al morir, un dril pierde sus poderes y le es asignado una pareja de baile en función a las hazañas de su vida. Aquellos que han vivido una vida tranquila son pareja de diablillos; criaturas hiperactivas de uñas afiladas. Conforme un dril aumenta su popularidad en vida, la pareja de baile tras su muerte adquiere mayor relevancia, yendo desde súcubos o íncubos, hasta poderosos demonios mayores.

Pobre de aquel que piense que un baile en el Redoutensäle es un acto de ocio. La pareja de baile de un dril fallecido sacia su aburrimiento profanando su cuerpo. Cualquier miembro viril de un demonio podría abrir la carne de un mortal. Un mar de dril bailan eternamente, ensartados en genitales demoníacos.

Pero hay esperanza, pues Vulgimaz ofrece un salvoconducto a la tortura eterna. Aquel dril que realice una proeza digna de sorprender al mismísimo dios salvaje, será libre y su alma escapará del Redoutensäle.

Ningún dril hasta la fecha ha logrado tal proeza. Muchos insinúan que nada podría sorprender a Vulgimaz.

Dones de Vulgimaz, dios salvaje

BENEFICIOS:

Los dril poseen un poder descomunal pero requieren de un aprendizaje arduo. Por ello, los beneficios aumentan conforme el jugador adquiere niveles completos.

- ❖ **En los niveles 0 y 1: Aprendiz dril:** Solamente si los puntos de salud del dril están al máximo, todas sus tiradas, destinadas únicamente a herir, se realizan con dos dados. El dril elige el resultado que desee de entre esos dos valores.
- ❖ **En los niveles 2 y 4: Maestro dril:** Un maestro dril realiza todas sus tiradas, destinadas únicamente a herir, con dos dados; independientemente de sus puntos de vida. El dril elige el resultado que desee de entre esos dos valores.
- ❖ **Nivel 5 y superior: La Dama del Baile / El Señor del Baile:** Una Dama o Señor del Baile realiza todas sus tiradas con dos dados; en todos sus lanzamientos y con independencia de sus puntos de vida. El dril elige el resultado que desee de entre esos dos valores.

PERJUICIOS:

Un dril no concibe la muerte como el resto de seres. Por ello, un jugador que sirva al dios salvaje no seguirá las reglas de la muerte del resto de jugadores. Si un dril queda inconsciente, lanza 1D20. Con un resultado del 1 al 9, el dril morirá definitivamente. Dicho jugador quedará atrapado en el **Redoutensäle** y no podrá ser usado nunca en esta ni en ninguna otra partida.

Si este trágico suceso llegara a ocurrir, el **Máster** describiría la pareja de baile del dril caído.

Adicionalmente, cuando el dril obtiene un **1** en cualquier tirada, su mente viajará al **Redoutensäle**.

Nota: En tiradas de dos dados, si se obtiene un **1** en cualquiera de los dados, se aplica este efecto.

En este momento, el dril empezará a bailar con su pareja de baile, la cual deberá ser descrita por el **Máster** dependiendo de las proezas y nivel del jugador dril.

Para librarse de este baile, el dril deberá superar una tirada de **Percepción** por turno o día dependiendo de su rango: **Aprendiz**, dificultad 10+. **Maestro**, dificultad 14+, **Dama/Señor del baile**, dificultad 16+, ya que, a mayor rango, la pareja de baile será más sádica y poderosa.

Cada turno o día que pase el dril en el Redoutensäle le causará 1 herida, debido a las violaciones, injurias, golpes y cortes que le propina su pareja de baile. El dril perderá el turno y no podrá realizar ninguna acción mientras su mente esté en el **Redoutensäle**. El dril puede ser atacado mientras sufra este efecto.

Colores de Vulgimaz

Pistacho

Sacramento



**LOGROS Y
PSEUDÓNIMOS**

Logros y Pseudónimos

Los logros son acciones épicas que solo leyendas vivientes pueden adquirir. Tales acciones cambian el mundo y a las personas, por lo que completar estas proezas otorgan al hacedor un «Pseudónimo».

Los **pseudónimos** en *DOGMA* tienen alta relevancia y poseen sus propias reglas:

Reglas de los Pseudónimos:

- Un personaje solo puede tener activo un solo **Pseudónimo**.
 - Al comienzo de una partida, el jugador decidirá qué **Pseudónimo** asignará a su personaje de entre todos los que haya desbloqueado con dicho personaje. El pseudónimo no podrá ser cambiado y durará toda la partida. Durante una campaña, un jugador puede cambiar de pseudónimo al comienzo de una partida o al comienzo de un nuevo acto.
 - Si un personaje posee un pseudónimo, todo el mundo le reconocerá, y será tratado en función al pseudónimo que porte. El **Máster** deberá actuar en función del pseudónimo, repudiando o exaltando al jugador.
 - Si un jugador crea un nuevo personaje, podrá añadir un pseudónimo que haya conseguido de otros de sus personajes, siempre que el nuevo personaje creado sea el hijo/a o discípulo del personaje con el **pseudónimo**.
-

El **Máster** es el encargado de decidir si un logro ha sido completado con éxito.

A continuación se listan una serie de logros, pero el **Máster** puede crear logros únicos para sus partidas. ¡En *DOGMA* queremos que los **Máster** sean creativos!

Matarreyes

Si el personaje logra asesinar a un rey (o título semejante) adquirirá el pseudónimo: «**Matarreyes**».

Beneficios:

Portar el pseudónimo «**Matarreyes**» permite al jugador sumar +1 a cualquier tirada cuyo objetivo sea un miembro de la nobleza.

Vientonegro

Si el personaje logra asesinar a todos los habitantes de un pueblo, villa o ciudad, adquirirá el pseudónimo: «**Vientonegro**»

Beneficios:

Portar el pseudónimo «**Vientonegro**» permite al jugador sumar +1 a cualquier tirada cuyo objetivo sea un campesino.

El verdugo

Si el personaje logra asesinar a una entidad odiada, frente a su turba encolerizada, adquirirá el pseudónimo: «El verdugo»

Beneficios:

Portar el pseudónimo «El verdugo » permite al jugador repetir tiradas de **Persuasión** frente a criminales. (Solo se puede repetir 1 tirada por criminal)

El Pacificador

Si el personaje logra asesinar a un villano odiado por una población o raza, adquirirá el pseudónimo: «El Pacificador»

Beneficios:

Portar el pseudónimo «El Pacificador» permite al jugador sumar +1 a **Persuasión** cuando la emplee con la raza o población en la que es adorado.

El Mata"X"

Si durante una partida, el personaje logra asesinar a todos los personajes de una misma raza con los que se encuentre, adquirirá el pseudónimo: «El Mata"X"», siendo X la raza en cuestión Ej: El Mataelfos.

Nota: Para adquirir este pseudónimo, el jugador deberá asesinar al menos a 5 personajes de dicha raza. Si durante la partida no aparecen al menos 5 personajes de tal raza, este logro no puede ser desbloqueado.

Beneficios:

Portar el pseudónimo «El Mata"X"» permite al jugador sumar +1 a cualquier tirada para herir cuyo objetivo sea la raza elegida.

Crujepollos

Parte el cuello a 10 gallinas.

Beneficios:

Portar el pseudónimo «Crujepollos» otorga +1 **Crítico** al luchar contra aves que no puedan volar.

El rey de los ladrones

Consigue robar a un personaje que posea un nivel de **Percepción** 5 o superior.

Beneficios:

Si obtienes monedas en la **Tirada de Robo**, obtienes 1 moneda de oro extra si posees el pseudónimo «El rey de los ladrones»



SUBIR DE NIVEL



¡¡A JUGAR!!

Primeros pasos

Una vez que todos los jugadores tengan creados sus personajes, es hora de empezar la partida.

El juego comenzará con el **Máster** relatando la introducción de la historia, e irá guiando a los jugadores para que vayan avanzando por ella.

Los **Máster** pueden inventar sus propias partidas o seguir las **Campañas** que ofrece *DOGMA* si se quiere vivir la trama oficial.

El combate

El combate empezará de varias formas:

- ❖ El Máster declarará el inicio de un combate.
- ❖ Los jugadores pueden iniciar un combate con:
 - Iniciar un combate con **Puntería**. (Explicado en sección **Puntería**)
 - Iniciar un combate con **Sigilo**. (Explicado en sección **Sigilo**)
 - Iniciar un combate sin usar **Puntería** o **Sigilo**.

Tras el inicio de un combate, cada participante (enemigos y jugadores) realizará una tirada de **Rapidez** para indicar su turno de combate. Este orden se mantendrá durante todas las **rondas de combate**.

Un turno de combate se consume mediante:

- ❖ Una acción que requiera herir. Para herir, elige entre usar **Ataque**, **Puntería** o **Poder mágico**.
- ❖ Una acción que consuma turno. Siendo estas:
 - Aquellas acciones en las que se especifique que consumen turno.
 - Usar una carta de consumible.
 - Realizar acciones no ofensivas como alejarse de un enemigo, acercarse a un enemigo, saltar, accionar una palanca... El **Máster** decidirá si una acción no ofensiva consume turno, o puede usarse sin necesidad de gastarlo.

Tras consumir el turno de todos los combatientes, se da por finalizada la ronda del combate. Es importante diferenciar **turno** y **ronda**, ya que muchos efectos acaban al finalizar una ronda y otros al finalizar un turno.

Antes del inicio de un combate, el **Máster** hará una descripción de la zona de batalla.

Describir el escenario de combate es importante, ya que los jugadores pueden usar elementos del mismo a su favor. El **Máster** puede inventar escenarios interactivos.

*Ejemplo: Un jugador puede disparar sobre una lámpara para hacerla caer sobre un enemigo. En estos casos, el **Máster** decide la dificultad como si se tratara de una acción fuera del combate, e inventará el efecto de dichas interacciones.*

*«Impactar en la lámpara supone una dificultad de 6+ con **Puntería**. Si se supera la tirada, la lámpara caerá sobre los enemigos, causando a cada uno de ellos 5 heridas. Gasta turno.»*

Tras finalizar el combate

Tras finalizar el combate, los enemigos otorgarán:

- ❖ Experiencia
- ❖ Cartas

La experiencia y las cartas conseguidas dependerán de la ficha del enemigo. Cada jugador recibe los puntos de experiencia de todos los enemigos involucrados en combate.

La obtención de cartas se realiza con el siguiente procedimiento:

Hay 3 tipos de cartas:

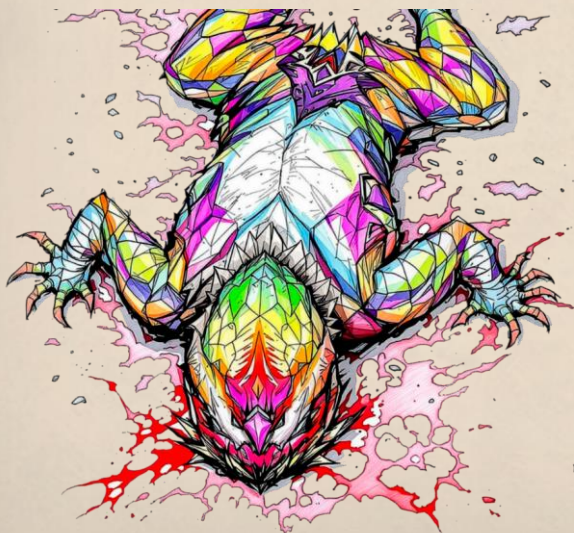
- ❖ Cartas comunes.
- ❖ Cartas raras.
- ❖ Cartas épicas.

Tras finalizar un combate, coloca en un montón todas las cartas comunes de los enemigos derrotados. En otro montón las raras y las épicas.

Cada jugador lanza 1D20. El orden será el mismo que el de los turnos del combate.

- ❖ Si el resultado es 1-14, el jugador saca una carta aleatoria del montón de cartas comunes.
- ❖ Si el resultado es 15-20, el jugador saca una carta aleatoria del montón de cartas raras o comunes.
- ❖ Los objetos épicas será decisión del **Máster** si los otorga y cómo los otorga, ya que son demasiado poderosos.

Recuerda que la estadística **Suerte** permite repetir cualquier tirada. ¡Incluidas las tiradas para obtener cartas!



Las cartas extraídas no pueden volver a introducirse en el montón. Eso implica que habrá ocasiones en el que no todos los jugadores obtendrán recompensas, ya que se habrán sacado todas las cartas de un montón. Por este motivo, la estadística **Rapidez** es importante.

Si varios enemigos pueden dar la misma carta, tan solo se coloca 1 de ellas en el montón.

Un jugador puede regalar sus recompensas a otro. ¡O comerciar con ellas!

Lore: La dama del baile

La viga de madera arrojó serrín y polvo. Nada hizo extrañar a los cinco enanos que entrechocaban las jarras de cerveza; los terremotos eran muy común en el interior de la montaña, por eso no decidieron alzar sus cabezas. Y gracias al ignoro de aquel gesto, no descubrieron al elfo asesino en el techo de la habitación.

Tras el brindis de jarras, probaron el néctar de cebada. Escupieron tras el primer trago, a la vez que desenfundaban espadas y martillos. Fue así como dieron con el asesino, tras alzar sus barbillas.

— Mierda... — Maldijo el elfo, dejándose caer para empezar el entrechocar de aceros.

La duda hacía temblar la daga del dril. El veneno recién ingerido, la de los enanos. Mas, aun con las toxinas navegando por sus venas, los robustos enanos consiguieron desarmar al elfo. Tan solo quedaba un descenso de martillo para romper su cráneo, cual avellana por abrir.

Y como el polvo aparece, danzando entre olas turbulentas, ella emergió de su escondite. Una elfa con vestimenta de cuero y tela surgió de su subterfugio para servir de rescate. E hizo lo que mejor sabía hacer: bailar con las dagas, cuyos filos rebanaban carne como si fuera pan recién horneado. Era la definición de estilo.

Era, Dayana Erial «La Dama del Baile».



— Te contaré una chanza, Bangorial «Tres dedos» —dijo la asesina al último enano vivo—. Si predices su final, quizás te deje con vida —rio Dayana.

El enano se puso en pie y sacudió su martillo, venciendo el entumecimiento de sus músculos. Mas ella evadía las sacudidas como una mariposa juega con el viento.

— ¿Sabes en qué momento las súcubos seducen a los de tu raza? —Sonrió, dando comienzo su burla.

Tres dedos la ignoró, aumentando la furia de sus golpes.

— Cuando quieren dejar la lujuria poco a poco —Dayana hizo una reverencia al acabar el chiste. Silencio halló, tan solo acallado por el golpe del martillo contra la puerta.

— Eres demasiado serio. Arreglaré eso —Dayana clavó sus dagas en las mejillas del enano, dibujando en su rostro una sonrisa carmesí. Tres dedos murió con una risotada artificial.

Dayana tendió la mano al elfo asesino.

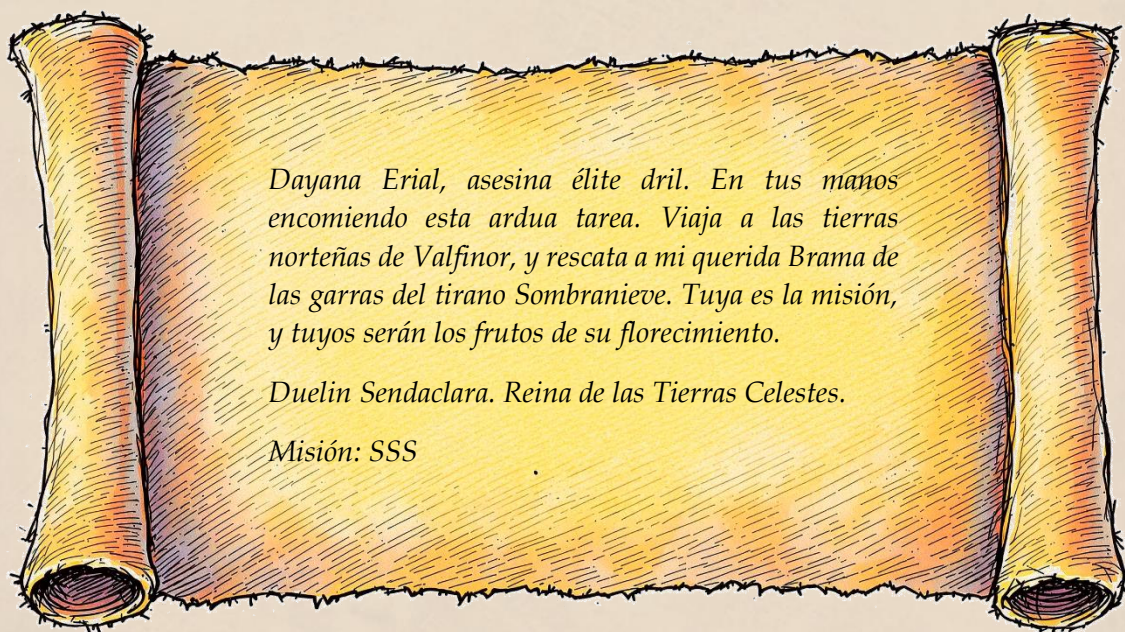
— No lo entiendo. ¿En qué he fallado? —Se lamentó el dril aprendiz.

— Hay dos detalles que no menciona la receta del veneno que has usado. Y el diablo está en los detalles, mi querido Buhenol. El primero de ellos es la dosis usada. Empleaste la cantidad mínima para paralizar a un humano. Los enanos son más robustos. El efecto tarda más en llegar —la sonrisa de Dayana espantó la decepción del novato—. Y el segundo es desconocer que los enanos tienen el sentido del gusto extremadamente desarrollado. Por ese motivo han detectado el veneno, y por consiguiente, a ti.

Buhenol miró al suelo. Tan solo era una misión de rango B. Aún le quedaba mucho camino por recorrer para ser como su maestra.

— Llegará un día en el que las misiones te parezcan un juego de niños. Cuando llegue ese día, rezarás porque te asignen «La Misión». Una que incluso yo ansío. Una que inmortalizará tu nombre en las eras venideras. Una que poseerá la mayor de las dificultades. Ese día, mi querido aprendiz, sonreirás.

Una luz mágica interrumpió la enseñanza. Una pequeña ave arcana depositó en las manos de Dayana una nota. Una nota, que hizo sonreír a «La Dama del Baile».



Dayana Erial, asesina élite dril. En tus manos encomiendo esta ardua tarea. Viaja a las tierras norteñas de Valfinor, y rescata a mi querida Brama de las garras del tirano Sombranieve. Tuya es la misión, y tuyos serán los frutos de su florecimiento.

Duelin Sendaclara. Reina de las Tierras Celestes.

Misión: SSS



CARTAS
Y
FICHAS DE ENEMIGOS

Cartas

Las cartas son la representación de las armas y armaduras que emplean los personajes.

DOGMA dispone de una serie de cartas oficiales, pero el **Máster** puede crear sus propias cartas para sus partidas. ¡No queremos limitar absolutamente nada!

Cada jugador puede conseguir varias cartas, pero solo podrá tener equipadas algunas de ellas.

El texto de la esquina superior derecha indica el tipo de carta:

- ❖ **Armadura:** Puedes llevar 2 cartas de tipo armadura equipadas.
- ❖ **Arma:** Puedes llevar 1 carta de tipo arma equipada.
- ❖ **Consumible:** Descarta la carta tras su uso. En combate, su uso gasta el turno.
- ❖ **Sin tipo:** Son las monedas de oro o las materias primas.

Solo puedes cambiar de cartas equipadas fuera de combate.

Una buena táctica es usar una carta de consumible antes de un combate.
¡De esta manera no perderás el turno!



Mercaderes

El **Máster** puede poner a la venta las cartas que desee en cualquier mercader de su historia. Pero ha de tener en cuenta el poder de las cartas que ofrece.

El precio de compra/venta lo decidirá el **Máster**.





DOGMA



Una moneda de oro

Puede no ser nada. O puede ser el inicio de una gran fortuna.

DOGMA



Dos monedas de oro

El coste de una noche con las señoritas de la tasca Mielspesa.

DOGMA



Tres monedas de oro

Por esta cantidad, Cuentapiedras vendió a su madre.

DOGMA



Cuatro monedas de oro

¿Cuatro? Es mi número favorito. Bien... ahora dame el oro —firmado: Barbapelada.

DOGMA



Cinco monedas de oro

—Te mataré. Con el oro pagaré a un mago para que te reviva. De esa manera podré volver a matarte.

DOGMA



Materias primas

Conviértelo en oro con una tirada de elaboración.

—¡A trabajar! Espera un momento... Si soy rico.

DOGMA Consumible



Veneno letal

Tras usarse, tu siguiente lanzamiento de Ataque, Puntería o Sigilo obtiene un bonus de +2.

¡No beber! Pero huele tan bien...

DOGMA Consumible



Veneno no letal

Tras usarse, tu siguiente lanzamiento de Ataque, Puntería o Sigilo tan solo puede causar 1 herida, pero si hiere, ese enemigo quedará dormido, no pudiendo atacar al turno siguiente. Si es herido en el turno en el que es envenenado, se anula este efecto.

DOGMA Consumible



Poción de salud

Restaura 10 puntos de vida

Sabe a meado de caballo.



DOGMA Consumible



Veneno fugaz

Puedes repetir la siguiente tirada para herir si no te gusta su resultado.

DOGMA Consumible



Poción de sabiduría

Ganas +1 Percepción en tu siguiente tirada.

DOGMA Armadura



Pechera desgastada

+1 Protección
+1 Contrataque
-1 Rapidez

DOGMA Arma



Maza desgastada

+1 Vitalidad
+1 Sanación
-1 Defensa

DOGMA Arma



Espada desgastada

+1 Ataque
-2 Percepción

El tonto del pueblo tiene la mejor espada.

DOGMA Armadura



Escudo desgastado

+1 Defensa
-2 Rapidez

DOGMA Arma



Bastón mágico desgastado

+1 Poder mágico
-1 Ataque
-1 Puntería

DOGMA Arma



Arco desgastado

+1 Puntería
-1 Defensa
+1 Domesticar

DOGMA Arma



Dagas desgastadas

+1 Rapidez
-1 Ataque
+1 Sigilo



DOGMA Consumible



Poción de éter

Elige 1 durante todo el combate:

- Tu **Sanación** restaura 2 heridas más, pero no puedes usar hechizos ofensivos.
- Tus **hechizos ofensivos** causan 2 heridas más, pero no puedes recibir ni realizar **Sanación**.

DOGMA Armadura



Botaraíces

+5 Vida máxima

Si eres el último en atacar en una ronda de combate, obtienes +2 Suerte en esa ronda.

La paciencia es una virtud, ¡pero cómo odio esperar!

DOGMA Armadura



Escudo rencoroso

Elige a un enemigo al inicio del combate. Si ese enemigo te hiere solamente a ti en un turno, le causas 1 herida por cada 2 que él te cause.

—¿Qué has dicho de mi madre?

DOGMA Arma



Dagas Día y Luna

Si en un turno de combate usas **Ataque**, durante el siguiente turno obtienes +1 Poder mágico.

Si en un turno de combate usas un **hechizo ofensivo**, durante el siguiente turno obtienes +1 Ataque.

DOGMA Arma



«Encantada de conocerte»

Esta espada causa 3 heridas extra si hiere a enemigos a los que aún no ha herido.

—Es la primera vez que veo a una espada aburrirse de atacar.

DOGMA Armadura



Guante de Sendaclara

Si el portador de este guante posee un hechizo de encantamiento, obtiene -1 Defensa +1 Ataque.

Si el portador de este guante no posee un encantamiento, el próximo hechizo de encantamiento que se lance sobre el portador obtendrá un bonus de +4 al Poder Mágico.

DOGMA Armadura



Sombrero del poeta

Si al describir un **hechizo ofensivo** realizas un pareado, dicho hechizo causa 4 heridas adicionales.

Se burló del poeta hasta que un rayo se partió por la mitad.

DOGMA Arma



Látigo pervertido

-2 Ataque.

Por cada ronda completada en un combate otorga +2 Ataque.

«Empieza frío, pero pronto se vuelve muy caliente» Lema de las prostitutas de Miellespesa.

DOGMA Arma



Varita del asesino

Si hieres a un enemigo al iniciar un combate con un ataque en **Sigilo**, dicho enemigo recibe 1 herida extra durante el resto del combate si recibe heridas basadas en el elemento hielo o frío.

¿Es una daga o es una varita?



DOGMA Armadura



Capa espectral

Si te afecta un hechizo de **encantamiento**, te desvanecerás lentamente. Al turno siguiente de recibir el **encantamiento**, puedes realizar un ataque en **Sigilo**. Dicho ataque obtendrá un bonus de +1 **Sigilo**, pero gastará tu turno.

Cuando crees que me ves...

DOGMA Arma



Decisión unánime

Esta espada posee dos filos, elige uno de ellos antes de atacar.
Si usas el filo cortante, ganarás: +1 **Ataque**.
Si usas el filo romo, tendrás: -2 **Ataque**, pero tendrás un turno extra en el que solo podrás usar **Ataque** también con este penalizador.

DOGMA Armadura



Escudo de troll

+1 **Defensa**.
Si un enemigo te causa más de 5 heridas, transfieres la mitad de dichas heridas a un aliado de tu elección. (Redondea hacia abajo)

—¿Por qué a mí?

DOGMA Armadura



Ropajes de Arlequín

Puedes usar tu **Rapidez** como si fuera la **Defensa**.

—Ja-ja. Ja-ja-ja. ¡Ja-ja-ja! —no entendió el chiste.

DOGMA Arma



Báculo de luz cegadora

Cuando usas **Sanación** en combate, si todas las heridas sanadas van a un aliado, dicho aliado obtiene: +1 **Ataque** y +1 **Puntería** ese turno.

—Cuidado, el sacerdote tiene muy mal carácter.

DOGMA Armadura



Capucha de malla

+1 **Defensa**.
Impide usar la estadística **Puntería**.

—Que dé un paso al frente quien haya diseñado esto —su tono de voz hizo temblar a los herreros novatos.

DOGMA Arma



Arco emplumado

Otorga +1 a **Puntería** al iniciar un combate con **Puntería**. (Solo ese turno)

Las plumas eran para las flechas, no para el arco...

DOGMA Arma



Lanza atardecer

Si el portador de la Lanza atardecer realiza un ¡A la carga!, también otorga el bonus de heridas a un aliado de su elección.

«Una vez rasgué el cielo»

DOGMA Arma



Ballesta de repetición

Si causas al menos una herida con un lanzamiento de **Puntería**, puedes realizar otro ataque de **Puntería** con un penalizador de -2. Si vuelves a causar otra herida, puedes realizar otro ataque de **Puntería** con un penalizador de -4.



DOGMA Armadura



Gema impía

Cuando decidas usar esta gema, tu próximo hechizo de encantamiento se lanza sin necesidad de tirada, se aplicará a todos los aliados, pero también a todos los enemigos. Solo una vez por combate.

Se recarga al finalizar el combate.

DOGMA Armadura



Mascota potenciada

Tu mascota obtiene:

+1 Sigilo +1 Suerte +1 Crítico.

Ahora tu mascota puede realizar ataques en Sigilo.

DOGMA Armadura



Brazo extra fantasmal

Permite equipar una carta de arma extra.

—¿Qué podría hacer con un brazo extra? Su mujer sonrió, entornando sus ojos.

DOGMA Arma



Herramientas de oro

+2 Profesión.

Las obras maestras otorgan +10 monedas de oro.

Las chapuzas otorgan 0 monedas de oro. Solo puedes desequipar esta arma por otra tras finalizar un combate.

DOGMA Armadura



La suerte del diablo

+2 Suerte.

Añade un bonus de +2 a la tirada que repitas al usar Suerte. Si vuelves a fallar esa tirada repetida, pierdes la mitad de tu vida actual. (Redondea hacia abajo)

DOGMA Armadura



Yelmo del guardián

Los Contraataques realizados tras usar Protección sanan al aliado que proteges una cantidad igual a las heridas causadas durante el contraataque.

—Seré tu escudo, de aquí al día de mi muerte.

DOGMA Arma



Daga de élite dril

+1 Crítico.

Si matas a un enemigo con un crítico, ganas un turno extra.

Daga otorgada a un dril tras superar su primera misión de rango S.

DOGMA Arma



Varita de sobrecarga

Elige un elemento (fuego, agua...) por combate. Por cada hechizo ofensivo que lances de ese elemento obtienes un +1 Poder Mágico.

Por cada hechizo ofensivo de ese elemento lanzado recibes 3 heridas.

DOGMA Arma



Látigo azuzador

+1 Domesticar

Cada inicio de tu turno lanza 1D20. Con un resultado de 5 a 20, tu mascota encolerizará, ganando +2 Ataque. Con un resultado de 1 a 4, tu mascota te atacará este turno.



DOGMA Consumible



Grimorio maldito

Revive a una mascota que haya muerto.
Elige una de estas opciones:

- Su aspecto se vuelve fantasmal.
- Su aspecto se vuelve demónico.
- Su aspecto se vuelve zombificado.

DOGMA Arma



Senda oscura

+2 Sanación.

Usas magia negra para sanar. Causas a un enemigo seleccionado un número de heridas igual a las heridas curadas con Sanación. Eres dañado con un número de heridas igual a la mitad de las que sanas. (Redondea hacia abajo)

DOGMA Arma



Dominador de viento

Si hieres con Ataque, añades un número de heridas extra igual a tu nivel de Rapidez. Adicionalmente, puedes intercambiar tu turno de combate por otro aliado al comienzo de una ronda.

El martillo más ligero del mundo.

DOGMA Arma




Arcoespada

Puedes usar Puntería con el valor en tu estadística de Ataque.

Hay un nuevo aprendiz de herrero en la ciudad. Y hace cosas muy raras...

DOGMA Arma



Bastón de poder incontrolable

Tus hechizos ofensivos dañan a todos los enemigos sin penalización. Sin embargo, infliges 2 heridas a ti y a tus aliados cuando lanzas un hechizo ofensivo.

—Solo una logró controlar este bastón.
Memorias de una aprendiz de maga. Volumen 7

DOGMA Armadura



Guanteletes de seis dedos

+1 Crítico

El Crítico afecta a tu Defensa. Si realizas un crítico en una tirada de Defensa, obtienes un turno extra, pero solo para atacar a dicho enemigo del que te has defendido.

Otra obra del nuevo aprendiz de herrero...

DOGMA Armadura



Botas de rey

+1 Vitalidad

Si te curan mediante Sanación antes de que sea tu turno, ganas +1 en todas las estadísticas principales ese turno.

¡Larga vida al rey! —gritó el leproso.

DOGMA Armadura



El rostro de la muerte

Si tienes menos de 10 puntos de vida, obtienes +1 en todas tus estadísticas principales.

Si tienes menos de 5 puntos de vida, obtienes +2 en todas tus estadísticas principales.

DOGMA Arma



Garras envidiosas

+1 Percepción

Copia el efecto de una carta de arma equipada de un aliado. Si ningún aliado tiene una carta de arma equipada, obtienes +4 Ataque.



FOENNA



Armadura épica

Escudo del ocaso

+2 Defensa

Puedes usar tu **Ataque** con el valor de la estadística de **Defensa**.

FOENNA



Arma épica

Filo del infierno

+5 Rapidez

Puedes usar ¡**A la carga!** durante todas las rondas de combate.

FOENNA



Arma épica

Daga de mil venenos

+2 Sigilo

Las cartas de venenos que se usen en este arma no se descartan, sino que se recuperan al finalizar el combate. Si se usa un veneno podrás realizar un ataque en sigilo también en el segundo turno.

FOENNA



Arma épica

Flechas encantadas

+2 Puntería

Inventa un efecto para tus ataques de **Puntería** como si fuera un encantamiento. Se aplica sin necesidad de tirada.

FOENNA



Arma épica

El Santo Grial

+4 Sanación

Las sanaciones aplicadas mediante **Sanación** que excedan la vida máxima aplicarán un contador de escudo por cada punto excedido. La próxima vez que se reciban heridas, remueve contadores de escudo.

FOENNA



Arma épica

Bastón de archimago

+3 Poder mágico

Elimina la Maldición de las Lenguas.

—Hoy despertarás como una archimaga.
Memorias de una aprendiz de maga. Volumen VII

FOENNA



Armadura épica

Casco de mil runas

Permite equiparte 1 carta de armadura adicional.

Otorga +1 a cinco estadísticas secundarias de tu elección.

FOENNA



Armadura épica

Botas de mil runas

Permite equiparte 1 carta de armadura adicional.

Otorga +1 a tres estadísticas principales de tu elección.

FOENNA

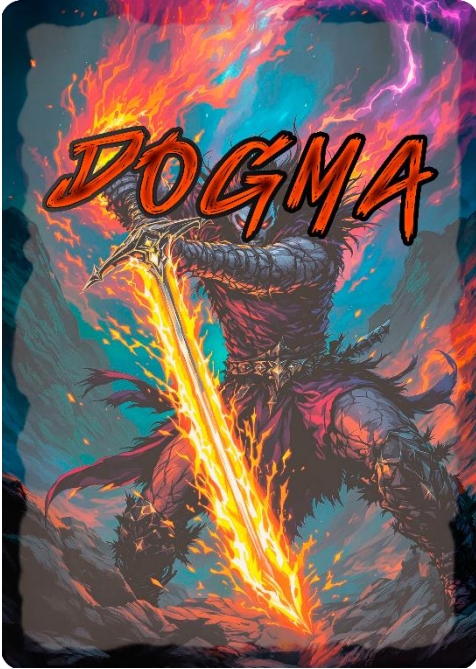
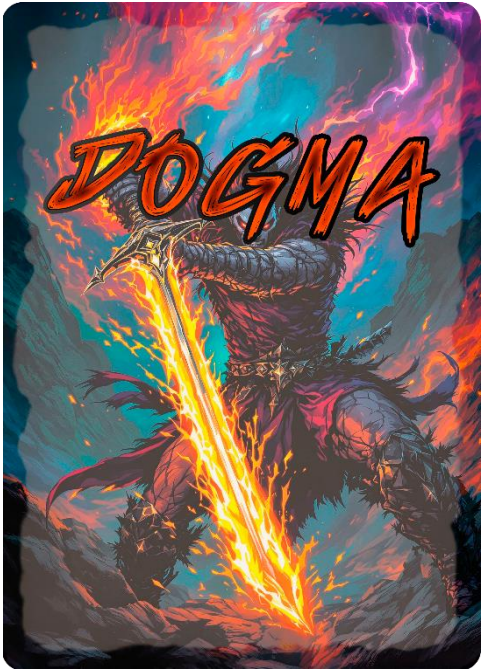
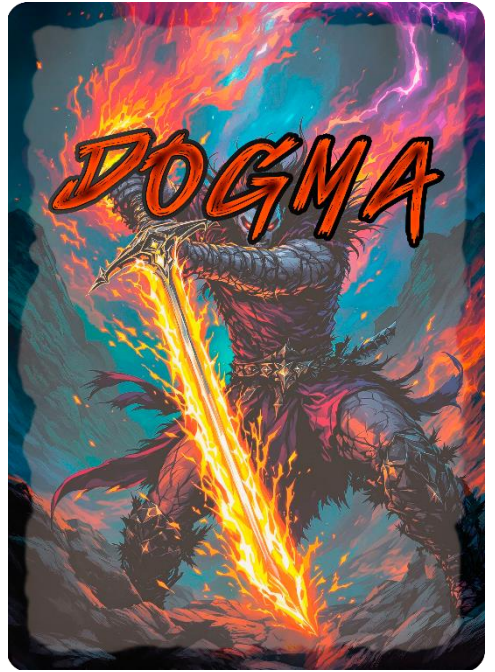
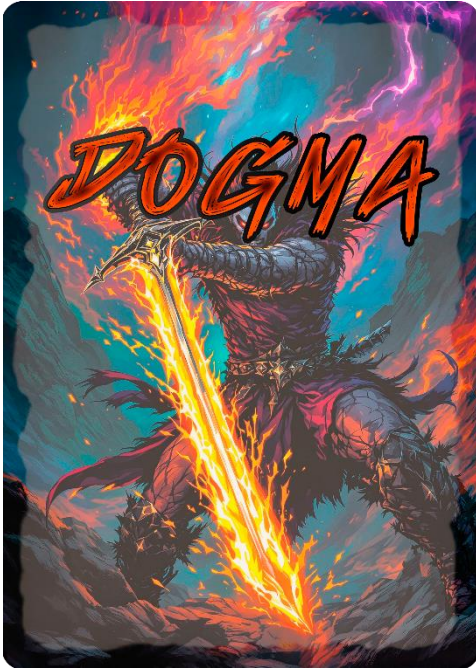
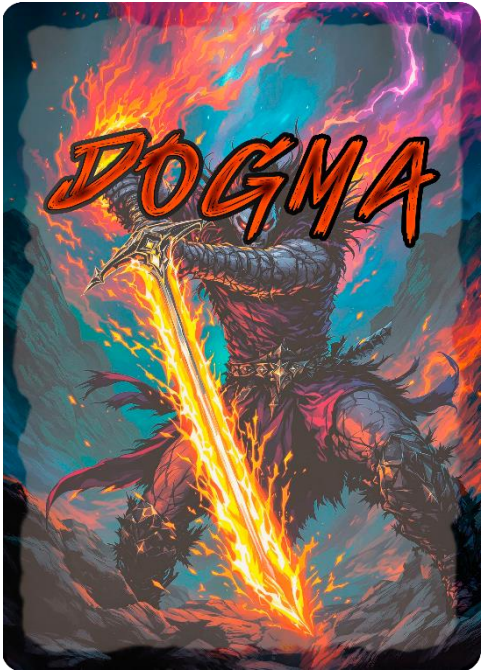



Armadura épica

Armadura completa de runas

Permite equiparte 1 carta de armadura adicional.

Si tienes equipadas las Botas y Casco de mil runas, obtienes siempre 1 turno extra.





Fichas de monstruos

El **Máster** podrá emplear las fichas de monstruos de ejemplo para sus partidas, pero se recomienda que cree fichas personalizadas para sus enemigos.

Las **Campañas** ofrecen fichas más profundas y adaptadas a la partida que en ella se desarrolla. En caso de querer crear sus propios monstruos, a continuación se listan una serie de consejos para el proceso.

Consejos para la creación de fichas de monstruos

- ❖ El **Máster** es omnipotente, eso quiere decir que puede inventar reglas, incrementar o disminuir estadísticas en cualquier momento. Y un buen **Máster** lo hará para equilibrar una partida, ya que el objetivo del **Máster** es conseguir que los jugadores se diviertan. ¡Y que él se divierta también!

Ejemplo: Una malísima tirada hace que una simple rata mate a un jugador tras realizarle 18 heridas. Pero el **Máster** improvisa la regla «*Dentadura poco afilada*» que limita las heridas máximas que puede realizar una rata a 5.

- ❖ Para saber si un enemigo está equilibrado acorde al nivel de los jugadores, se ha de pensar en cuántas heridas máximas puede causar y en dicha probabilidad. Que un enemigo haga una tirada desastrosa no importa mucho. Pero que un enemigo haga una tirada prodigiosa puede arruinar la diversión del jugador que la sufre.
- ❖ A niveles bajos habrá turnos en el que los jugadores no logren asestar heridas a los enemigos. Por lo que no hay que crear monstruos con excesiva vida que alarguen el combate innecesariamente.
- ❖ No todos los jugadores asignan puntos para ser grandes luchadores. Algunos prefieren invertir sus puntos en ser grandes maestros en su profesión o en ser muy perspicaces. Tenlo en cuenta a la hora de diseñar la ficha de los enemigos.
- ❖ Pon siempre debilidades y fortalezas en la ficha de los enemigos. Eso hace los combates más divertidos para los jugadores, al dotarlos de estrategia.
- ❖ Los enemigos no escalan su nivel de poder a la par que los jugadores. Si lo hiciesen, los jugadores no sentirían que se están volviendo más fuertes. Pero tampoco dejes que arrasen con todo en un turno. En el equilibrio está la diversión.



Enemigos de nivel 0

Los enemigos de nivel 0 son las criaturas o humanoides peligrosos para un combatiente poco curtido. Su tamaño oscila entre 0,5 y 2 veces el tamaño de un humano promedio.

Son considerados enemigos de nivel 0 las bestias del tamaño de un perro y humanoides.

Estadísticas principales					
Vida: (20)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque					
Defensa					
Puntería	X				
Vitalidad					
Rapidez					
Poder mágico					

Estadísticas secundarias					
	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Percepción:					
Persuasión:					
Sigilo:					
Sanación:					
Suerte:					
Protección:	X				
Crítico:					
Contrataque:					

Puntos de experiencia **1**

Fortalezas

La ropa o la gruesa piel les protege del frío. Obtienen **resistencia (-1)** al elemento frío y agua.

Debilidades

Debilidad al fuego (+1).
Si sufren una herida o más antes de atacar, reducen su **Ataque** en 1 punto.

Habilidades

Moral:
Si dejan inconsciente a un jugador, ganan +1 **Ataque**.

Distraídos:
Los humanoides suelen estar distraídos con sus quehaceres. Si no son ellos los que inician un combate, verán reducida su **Rapidez** en -1.

Cartas

Comunes



Raras



Jefes de nivel 0

Los jefes de nivel 0 son los enemigos más poderosos de este nivel. No es la primera vez que combaten, por eso no temen a la lucha.

Son considerados jefes de nivel 0 soldados de élite o monstruos fuertes pero torpes y estúpidos, como trolls o minotauros.

Estadísticas principales					
Vida: (70)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X				
Defensa	X				
Puntería					
Vitalidad					
Rapidez	X				
Poder mágico	X				

Estadísticas secundarias					
	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Percepción:					
Persuasión:					
Sigilo:					
Sanación:					
Suerte:					
Protección:					
Crítico:					
Contraataque:	X				

Puntos de experiencia	2
-----------------------	---

Fortalezas
Reciben la mitad de heridas de los ataques con Sigilo .

Debilidades
Debilidad al rayo (+1). Reciben +2 heridas extra si son heridos al iniciar un combate con Puntería .

Habilidades
Regeneración: Si reciben 10 heridas en 1 turno, restaurarán 5 heridas. Solo se activa esta habilidad una vez por combate.
Estupidez: Sufren -1 a las tiradas de Percepción cuando intentan Persuadirlos .

Comunes



Cartas

Raras



DOGMA

Copyright 2026

Todos los derechos reservados



www.dogmarolgame.com