



DOGMA



CAMPAÑA I:
LOS INVOCADORES DEL FIN

Índice

Instrucciones	3	Día uno de navegación	51
ACTO I.....	4	Ficha de Sirena de alta mar	54
Ficha de caballero élfico	7	Ficha de Kraken	55
Tutorial básico de combate	8	Día dos de navegación	56
Lore de Talvin	10	Día tres de navegación.....	57
Tutorial compra-venta	11	Día cuatro de navegación	58
ACTO II	15	ACTO IV	59
Combate: El triple siseo	16	Evento secreto.....	63
Ficha de Akh 'Quedel	17	Ficha Guardianas del Santuario de la Luna	67
Ficha de Akh 'Anaris.....	18	Fase 1 del combate: Umbral de vida 300 a 200	70
Ficha de Akh 'Finlil.....	19	Ficha Fiona, la Invocadora del Fin	71
Ruinas de Sha'garal: Sala 1	22	Fase 2 del combate: Umbral de vida 200 a 100	72
Ficha de orco líder	23	Ficha Fiona, la Invocadora del Fin	73
Ficha de secuaces	24	Fase 3 del combate: Umbral de vida 100 a 0	74
Ruinas de Sha'garal: Sala 2	25	Ficha Fiona, la Invocadora del Fin	75
Ruinas de Sha'garal: Sala 3	26	ACTO V	77
Ruinas de Sha'garal: Sala 4	31	Lore de Zenon Vrial «Sombranieve».....	79
Ruinas de Sha'garal: Sala 5	32	Ficha de Zenon «Sombranieve»	80
Ruinas de Sha'garal: La puerta final	34	Ficha de Dayana «La Dama del Baile»	81
ACTO III.....	39	Ficha de Akh' Zakal «La Invocadora del Fin»	84
Lore de Dayana «La Dama del Baile»	41	Ficha de Akh' Zakal debilitada	86
Ficha de dril, guardián de presos.....	44	Ficha de Faurel, campeón de la diosa Terra	91
Ficha de marinero contrabandista	48	EPÍLOGO.....	93
Ficha de capitana Kathelin «Sonrisaeterna»	49		

Instrucciones

¿ Qué es una campaña ?

Una campaña es una serie de partidas ya creadas que relatan la historia oficial de *DOGMA*.

Este manuscrito está diseñado para el **Máster** y **NO** debe ser leído por los jugadores, ya que desvelarían los acontecimientos venideros en sus partidas.

Duración de la campaña

La campaña está dividida en actos.

Cada acto es una partida con una duración aproximada de entre 2 y 5 horas (varía dependiendo de la improvisación).

Requisitos

Esta campaña está diseñada para:

- ❖ 1 **Máster**.
- ❖ 3 jugadores.
- ❖ Cada jugador necesitará:
 - Tener creada la ficha de su personaje (ver Manual de juego).
 - Un dado de 20 caras. (1D20 a partir de ahora)

Nota: La dificultad de esta campaña está establecida para 3 jugadores. Modificar el número de jugadores hará que el **Máster** tenga que ajustarla.

Requisitos opcionales

Imprimir las cartas de *DOGMA* para una experiencia más gratificante.

Reproductor de música para otorgar de ambiente a las partidas.

Máster

Las siguientes instrucciones están diseñadas para que el **Máster** navegue por este manuscrito de manera sencilla.

Es recomendable que el **Máster** haya leído el acto a jugar antes de comenzar la partida; aunque no es obligatorio.

En esta campaña, el **Máster** encontrará encabezados que le guiarán durante la partida.

- **Narración:**

Cuando el **Máster** lea el encabezado «**Narración**», deberá prepararse para leer en voz alta y con entonación de narrador.

- **Comentarios:**

Cuando el **Máster** lea el encabezado «**Comentarios**», no deberá leer en voz alta, ya que son pautas para el devenir de la partida. Tras la lectura, el **Máster** explicará a los jugadores las reglas leídas.

- **Música:**

La «**Música**», es una recomendación del tipo de música a reproducir de fondo.

- **Lore:**

Cuando el **Máster** lea el encabezado «**Lore**», podrá o no, leer el contenido. La finalidad de este apartado es dotar de información al **Máster** sobre la vida y carácter de los personajes que intervienen en la historia.

- **Improvisación:**

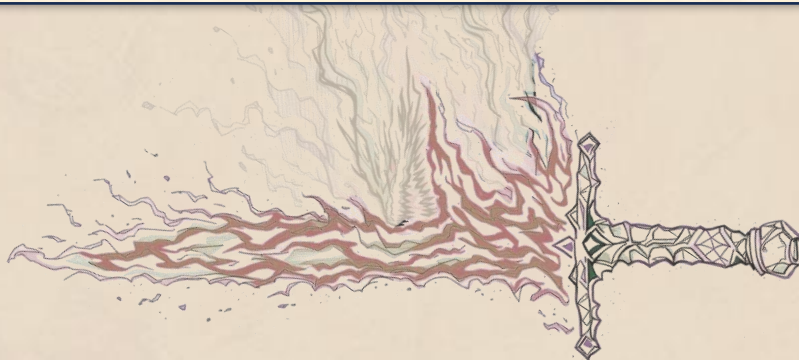
Cuando el **Máster** lea «**Improvisación**», los jugadores tendrán libre albedrío para sus acciones y decisiones.

Las improvisaciones son momentos divertidos para los experimentados, o tediosos para los novatos. Si no os apetece improvisar, saltad a la siguiente fase de la campaña.

ACTO I

LA CALAÑA SE VISTE DE SEDA

Las hermosas Tierras Celestes irradiaban belleza, mas algo mora en el aire salino de sus costas. Terra implora por un nuevo campeón. Devotos de todas las razas se aglomeran frente a la portavoz de la diosa, esperando ser ellos los que gocen del cuerpo de la nunca satisfecha.



Comentario

El acto 1 sirve de introducción a la campaña. Está destinado a ser un tutorial, por lo que dejará poca libertad a los jugadores, centrándose en explicar las reglas de *DOGMA*.

Música relajante



Narración

Jugadores, cerrad los ojos y escuchad bien mi voz, pues busco a un nuevo campeón.

Jugadores, abrid los ojos y contemplad vuestro nuevo cuerpo.

Os halláis en el interior de vuestro personaje.

Yo, la diosa Terra, he unido vuestras almas.

Ahora, vivís en mi mundo gracias al poder de mis palabras.

Decid vuestro nombre. ¡Gritadlo! Que todos mis hijos os escuchen.



Comentario

Que cada jugador describa a su personaje, su vestimenta, raza y cualquier rasgo que deseen dar a conocer. En este punto cada jugador tiene que tener rellena su ficha de personaje (ver Manual de juego).

Narración

— ¡Y a mí qué me importa! — Exclama un rufián de pelo en pecho, mirándoos con desdén tras haberos presentado.

Os rodea la gloria. Columnas de oro y mármol. Así es el palacio de los «Sendaclara», cuyos salones se han abierto por un motivo: Terra busca a un nuevo campeón. Todo está repleto de canallas, aunque también hay caballeros en busca de honor.

La reina elfa pide silencio, alzando su mano desde la zona noble.

— Hijos de Terra, hoy comparezco ante todos para dar comienzo a un evento señalado. Sin embargo, la prueba de la dignidad de este año será especial, pues el ganador no solo adquirirá el favor de nuestra diosa.

La reina alza un arcón que brilla con una luz resplandeciente.

— Suyo será este obsequio entregado por la mismísima Terra. Desconozco su contenido. Solo aquel que supere las pruebas descubrirá qué mora en su interior.

Murmullos surgen del séquito real.

— Mi reina —susurra el consejero—. Nuestra diosa se ofenderá si dejas participar a esta... plebe.

— ¡Han secuestrado a mi hija! Emplearé a cualquiera que sea apto por tal de recuperarla. No dejaré que «Sombranieve» profane su cuerpo —las manos de la reina tiemblan de furia—. ¡Que dé comienzo la prueba de la dignidad! —Aclama, volviéndose a la muchedumbre.

Un caballero elfo se acerca a vosotros.

— Seguidme, participantes —dice guiándoos hasta el jardín de palacio.

Cuando se asegura de que nadie más os observa, el elfo desenfunda su espada y os apunta con ella.

— La desesperación de nuestra reina la ha empujado a pedir ayuda a desconocidos. Yo, en cambio, solo consideraré dignos a aquellos que muestren habilidad. ¡Defendedos!

Música de tensión



Comentario

¡Comienza el primer combate!

En las siguientes páginas se detallará un tutorial con las reglas más básicas del combate en DOGMA.

Pautas antes de empezar un combate:

1- Descubrir la ficha del enemigo.

La ficha del enemigo muestra las estadísticas, debilidades y fortalezas. Para que los jugadores puedan ver la ficha del enemigo deberán superar un reto que el **Máster** o la **Campana** proponga. Para este combate, cada jugador lanzará 1D20 y sumará su atributo de **Percepción**. Si cualquier jugador obtiene un resultado de **10+**, todos podrán ver la ficha del enemigo (pág. siguiente).

Otorga 1 punto de experiencia a cada jugador si al menos uno de ellos ha logrado superar la tirada. Los jugadores tacharán una casilla de la tabla de experiencia, en su ficha de jugador.

2- Describir el escenario del combate.

El combate se desarrolla en un jardín de palacio. Hay una estatua tras el caballero élfico, cuya cabeza es pesada, aunque parece que un buen disparo la haría caer.

Si un jugador dispara a la cabeza de la estatua: Lanza 1D20 y suma su Nivel de **Puntería**, con un resultado de **8+**, la cabeza caerá sobre el soldado, haciendo que pierda su turno de combate y causándole 2 heridas.



Ficha de caballero élfico

Caballero élfico de Nivel 0

Entrenados desde los diez años de edad bajo las cataratas Iliadil, los aprendices elfos no son aceptados como escuderos hasta que logran cortar un pez lunar bajo las aguas. Tras su formación, son condecorados como caballeros Sendaclara. Leales, aunque demasiado orgullosos de haber alcanzado tal rango.



Estadísticas principales

Vida: (30)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque					
Defensa	X				
Puntería					
Vitalidad					
Rapidez					
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

1

Fortalezas

Resistente al agua (-1).

El caballero élfico emplea el elemento agua al usar **Ataque**.

Debilidades

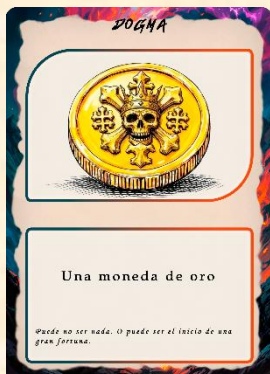
Débil al fuego (+1).

Habilidades

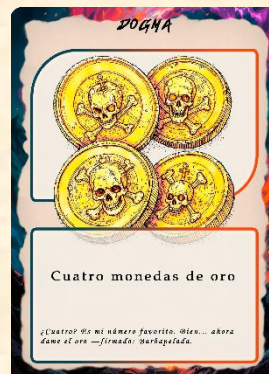
Cuerpo entrenado:

El Caballero elfo no puede ser derrotado hasta que todos los jugadores le hayan atacado.

Cartas comunes



Cartas Raras



Tutorial básico de combate

Paso 1: Tirada de Rapidez

Cada jugador y enemigo lanzan 1D20 y suman un +1 por cada nivel en la estadística **Rapidez**. El resultado más alto poseerá el primer turno, y el más bajo, el último. El orden de los turnos se mantendrá durante todo el combate.

Paso 2: Herir

Cada jugador elige, de entre las tres formas listadas a continuación, cómo quiere atacar al enemigo. El **Máster** (o el jugador si él lo desea) describe la acción según el resultado obtenido. *Ejemplo:* El jugador 1 no ha logrado herir, y el **Máster** lo narra así:

«El jugador 1 realiza una poderosa lacerada con su espada, pero el caballero élfico es hábil con su escudo, bloqueando su ataque mediante un giro sutil.»

Ataque:

Lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Ataque**. El enemigo lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Defensa**. Si la tirada de **Ataque** supera a la de **Defensa**, la diferencia son heridas causadas.

Puntería:

Lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Puntería**. El enemigo lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Defensa**. Si la tirada de **Puntería** supera a la de **Defensa**, la diferencia son heridas causadas.

Hechizo ofensivo:

En primer lugar, el jugador inventa qué hechizo desea ejecutar. Por ejemplo, que de sus manos se lance una bola de fuego. Tras la descripción, lanza 1D20 y suma +1 por cada nivel de **Poder mágico**. El enemigo lanza 1D20, y suma su nivel de **Poder mágico** en lugar de **Defensa**. En este combate, el caballero élfico no suma nada al no poseer nivel de **Poder mágico**. La diferencia son heridas. Se aplica la **maldición de las lenguas**.

Durante el **hechizo ofensivo** es un buen momento para explicar a los jugadores las **debilidades y fortalezas elementales**, ya que el caballero élfico es débil a los ataques de fuego.

Comentario

Es importante que los jugadores aprendan esto del combate de **DOGMA**:

- La **Puntería** es ideal para iniciar un combate. Pero durante el combate, el **Máster** suele dar muchas **penalizaciones**, como por ejemplo -1 por disparar a un enemigo que esté demasiado cerca.
- El **Poder Mágico** es siempre lo más poderoso, ya que a su tirada no le afecta la **Defensa** del enemigo, además de jugar con las **debilidades elementales** reflejadas en la ficha del enemigo. Su contrapartida es la **maldición de las lenguas**.
- **Ataque** es lo más versátil.

Existen muchas más reglas en **DOGMA**, pero si los jugadores son nuevos, conviene no abrumarlos.

¡Con el tiempo se volverán formidables jugadores!

Tras finalizar el combate.

En la ficha del caballero élfico puedes ver las recompensas por la victoria:

- ❖ 1 punto de experiencia a todos los jugadores. Estos deben marcar, en su ficha del personaje, una casilla en la tabla de experiencia. (Ver sección Tabla Experiencia del **Manual de juego**)
- ❖ 5 cartas. 3 de ellas son comunes y 2 de ellas, raras.

Coloca en un montón las 3 cartas comunes bocabajo, y en otro montón las 2 cartas raras bocabajo.

Empleando los turnos del combate realizado, el jugador con el primer turno lanza 1D20.

- ❖ Si su resultado fue 1-14, elige al azar una carta del montón de comunes.
- ❖ Si su resultado fue de 15-20, elige una carta del montón de raras o comunes.
 - La carta retirada no se vuelve a colocar en el montón.

A continuación realiza la tirada el jugador con el segundo turno más rápido, y tras él, el tercero.

Música relajante



Narración

El caballero elfo baja su espada y sonríe.

— Mi nombre es Faurel, y seré vuestro guía en la prueba de la dignidad.

El soldado real os escolta a través de una puerta lateral del castillo. Atravesáis largos pasillos de alfombras aterciopeladas.

— Los últimos susurros de espías informan que la princesa Brama fue emboscada por una flota de elfos oscuros. No dejaron supervivientes. Si lográis superar la prueba de la dignidad, se os asignará la misión de rescatar a Brama. Esa esa es la verdadera recompensa.

El caballero se detiene frente a la última puerta. Tras ella, una habitación iluminada por velas revela a un humano de longeva edad.

— Os presento a Talvin, comerciante de dunas. Abastecedos con sus mercancías, pues pronto dará comienzo la primera prueba.

Lore de Talvin

Nombre completo: Talvin Veneldar.

Apodo: «El comerciante de dunas»

Edad: 58 años

Ciudad: Nacido en Duna Hasendail.

Aún no ha nacido el hombre que haya alzado la voz ante Talvin «El comerciante de dunas». Quizás sea por su mal carácter, o quizás se deba a los rumores que circulan de él.

Solo uno mantiene su tosca mirada; Faurel, el caballero elfo con el que forma una extraña amistad.

Se dice que Faurel es el único que conoce el motivo de su temperamento irascible, aunque los susurros circulan más veloces que el secreto. Talvin vive obsesionado con encontrar a los Invocadores del Fin. Nadie sabe para qué.



Comentario

Si has decidido leer el Lore de Talvin a los jugadores, es importante conocer el concepto de «**Metarol**» en el mundo de los juegos de rol.

El metarol es una infracción que realizan los jugadores cuando emplean una información que su personaje no debería conocer.

Por ejemplo, si un jugador ya conoce la verdadera identidad de Talvin, debido a que ya ha jugado esta campaña, cometería metarol si en este punto de la historia trata de extorsionar a Talvin gracias a la información que posee.

Otorga 1 punto de experiencia si han querido conocer el Lore de Talvin



Tutorial compra-venta

Los jugadores inician con 0 monedas de oro, salvo el oro obtenido del combate anterior.

Ofrece a los jugadores las cartas listadas del mercader Talvin.

Explica a los jugadores que pueden regatear el precio de compra en cualquier mercader. Para hacerlo, deberán realizar una tirada de **Persuasión**. La **Persuasión** siempre es contrarrestada por la **Percepción** del objetivo. Talvin es un hábil comerciante, por lo que posee **Percepción** de nivel 2.

- El jugador lanzará 1D20 y sumará su nivel de **Persuasión**.
- El **Máster** lanzará 1D20 y sumará el nivel de **Percepción** de Talvin.
- Si la tirada del jugador es mayor, podrá regatear con Talvin. El **Máster** decide la cantidad de oro rebajada en función del resultado de las tiradas. Tiradas muy buenas deberán ser recompensadas con altas rebajas.

Como **Máster**, puedes ofrecer bonificaciones a la tiradas si el jugador interpreta un buen regateo. Si desean vender el objeto obtenido del el combate anterior, el **Máster** decide el precio de venta.

Importante:

Habrá jugadores que sientan la tentación de robar objetos a Talvin, ya sea mediante **Sigilo**, o incluso iniciando un combate. Un buen **Máster** nunca impide nada. Si esto sucede, improvisa las estadísticas de Talvin. Pero **no mates a Talvin**, ya que es importante para la historia.

Otorga 1 punto de experiencia a quien haya superado una tirada de **Persuasión**.



Precio de compa: 1 oro



Precio de compa: 5oros



Precio de compa: 8oros

Narración

Talvin carraspea, escupiendo al suelo.

- ¿Qué hace el futuro comandante de la guardia real con semejantes individuos? — Talvin os mira de reojo, rechinando sus dientes.
- Debo prepararlos para la prueba de la dignidad. Son mi salvoconducto para ir tras «Sombranieve» — Faurel sustrae armas de un morral del contrabandista.
- He estado en tierras norteñas. Puedo asegurar que no durarán una noche con vida. Y tú tampoco, Faurel. No subestimes a los elfos oscuros.

Faurel avanza, dando la espalda a Talvin y a sus palabras.

- ¡No te atrevas a morir, Faurel! ¡No hasta que os haya encontrado a todos! — Grita Talvin antes de veros partir a una sala contigua.

La habitación aledaña es una biblioteca.

- Necesitáis acero, equipamiento y enseres. Y para ello debéis obtener oro. No puedo daros lujo, pero sí información; y aquí disponéis del conocimiento adquirido por mis antepasados.



Comentario

¡Comienza el tutorial de **Profesión!**

Cada jugador debe inventar qué profesión quieren aprender: Herrería, panadería, trovador... Deberán anotar en la ficha del personaje el nombre de la profesión, en la sección «Anotaciones».

La biblioteca dispone de libros para una formación básica en la profesión elegida, por lo que cada jugador adquiere 1 punto extra en la habilidad secundaria «**Profesión**».

Narración

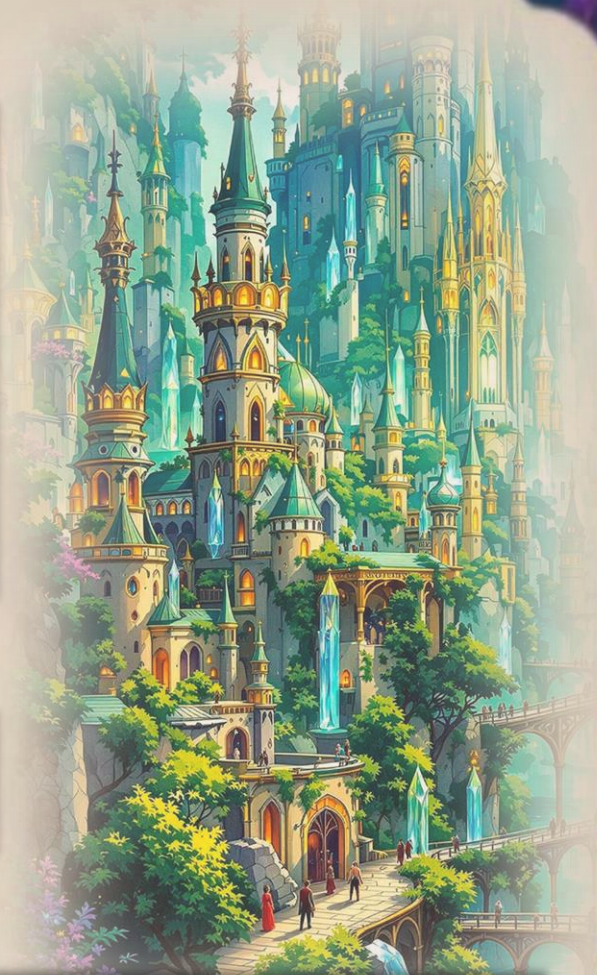
Faurel vuelve a silbar con fuerza.

— Suficiente. ¡Vámonos!

Huis con presteza, alejándoos a las afueras de palacio.

La gran ciudad de Galenon se presenta ante vosotros. El sol empieza a esconderse entre los tejados de madera verde.

— Convertid las materias primas en oro, comprad enseres y preparaos. Al alba, os veré a las afueras de la ciudad para comenzar con la prueba de la dignidad.



Comentario

Para convertir las materias primas en oro, seguid las instrucciones del Manual de juego, en la sección **Profesión**.

Comentario

¡Comienza el tutorial de la **Improvisación**!

La improvisación dota de libertad de acción a los jugadores, pero recuerda que el **Máster** debe ofrecer contenido cuando vea que los jugadores no toman la iniciativa. El **Máster** usará su imaginación para describir lugares, personas, ¡e incluso aventuras!

Recomendaciones para esta improvisación:

- ❖ Ofrece a los jugadores explorar la ciudad.
- ❖ Haz que varios mercaderes vendan cartas de todo tipo. Incluso puedes inventar tus propias cartas. Cuidado con ofrecer cartas demasiado poderosas, podrían estropear la dificultad de la campaña.
- ❖ ¡Llévalos a una taberna! Seguro que allí improvisas cosas divertidas.
- ❖ Si los jugadores desean conseguir oro extra, ofréciles dejar la ciudad y que se adentren en un bosque lleno de tesoros.
- ❖ Otorga puntos de experiencia extra por decisiones ingeniosas o buenas tiradas.

La improvisación acaba cuando los jugadores decidan reunirse con Faurel para seguir con la campaña. ¡Por lo que, incluso pueden pasar varias partidas solamente improvisando!

Fin del acto 1

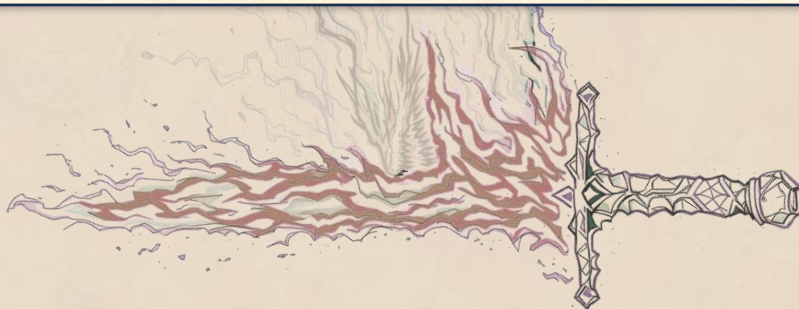
Nivel recomendado en este punto: Nivel 0 // Subnivel 1

Nivel máximo en este punto: Nivel 0 // Subnivel 3

ACTO II

LAS HERMANAS SIERPES

La prueba de la dignidad espera a sus participantes. Un reto que hasta ahora solo los devotos a Terra podían asumir. Sin embargo, tiempos oscuros inspiran en los líderes decisiones arriesgadas. Aumenta el malestar de los elfos por considerar, tal acto político, herejía a sus tradiciones.



Comentario

Antes de empezar un acto nuevo, los jugadores deberán fotografiar su ficha de personaje. Si todos los jugadores son derrotados, podrán volver a intentarlo restaurando las estadísticas de su ficha de personaje fotografiada. Un buen **Máster** debe planificar cuándo tomar fotografías.

Narración

El sol se alza con fuerza, reflejando la brillante armadura de Faurel.

— Espero que hayáis gastado todo el oro. Los muertos no pueden ver su brillo.

Oís las voces de la multitud en las afueras de la ciudad, pero la senda por la que os guía el elfo se aleja del resto de participantes. El camino está lleno de maleza.

— La reina ha profanado la prueba de la dignidad. No hay motivos para no usar un atajo — susurra Faurel.

El camino se eleva. Os encontráis sobre las ruinas de Sha'garal, una construcción cincelada en piedra gris y erosionada por las eras. A lo lejos, veis al resto de participantes adentrarse por la puerta principal.

— Sha'garal es un laberinto de escombros. La prueba consiste en llegar hasta el corazón de las ruinas. Pero el camino es el verdadero reto.

Una grieta en el suelo revela una entrada alternativa a las ruinas. Pero antes de adentraros en ellas, voces a vuestras espaldas os detienen.

— ¿Tramososs? — Susurra una voz siseante.

— ¡Sí! Son tramososs. ¿No esss emocionante? — Sisea otra voz.

— ¿Matamos a los tramososs? ¿O les premiamos por sssu rebeldía?

— ¡Juguemoss con elloss! — Contestan a la vez.

Combate: El triple siseo

Música de tensión

Comentario

¡Empieza un combate de gran dificultad!

El objetivo de este combate es enseñar a los jugadores la importancia de la táctica y cómo es la muerte en DOGMA. Lee la sección de muerte del Manual de juego, en el apartado de **Vitalidad**.

Descripción del escenario:

Os rodea un mar de vegetación, suelo de piedra gris y tres estatuas con la representación de cada sierpe. Las estatuas os observan como esperando adulación.

Comentario

Recuerda a los jugadores la importancia de observar la ficha de los enemigos. Como este combate se centra en la táctica, ofrece una tirada muy sencilla de **Percepción**. Recomendamos una dificultad de **6+**.

Si un jugador logra igualar o superar la tirada, enseña a los jugadores la ficha de las serpientes.

Deja unos minutos para que la lean con determinación. Después, inicia el combate. Puedes usar el combate básico reflejado en el Acto I, o puedes aplicar ya el combate con las reglas completas.



Ficha de Akh 'Quedel

Akh 'Quedel. Jefe de Nivel 0

Akh' Quedel. La sierpe dorada de la suerte. Su característico color refleja la suerte burlada a aquella de la que nació. La que ilumina la opulencia. La más pícara de todas sus hermanas. Cuando se obtiene riqueza sin ser esperada, los susurros acusan sobre un trato con Akh' Quedel. Dichas habladurías suelen ser ciertas. Mas siempre obvian las consecuencias de aquel pacto...



Estadísticas principales

Vida: (30)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque					
Defensa	X	X	X	X	
Puntería					
Vitalidad					
Rapidez					
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

2

Fortalezas

Resistente al rayo (-1).

El Akh' Quedel emplea el elemento rayo al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil a la tierra (+1).

Habilidades

Fraternidad:

Si sus hermanas son derrotadas, Akh' Quedel reduce su **Defensa** a 0.

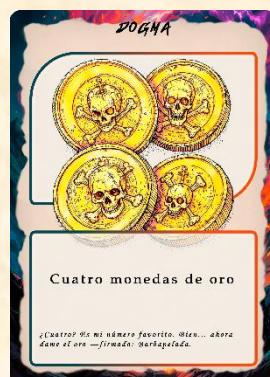
Veneración amarilla:

Un jugador puede gastar turno venerando a la estatua amarilla. Si lo hace, Akh' Quedel reducirá su **Defensa** a 0 ese turno.

Cartas comunes



Cartas Raras



Ficha de Akh 'Anaris

Akh 'Anaris. Jefe de Nivel 0

Akh 'Anaris. La sierpe azul de la ira. Su característico color refleja el mal carácter de aquella de la que nació. La nunca saciada. Relatos la vinculan con el suicidio colectivo antes de «La gran batalla de las arenas frías», en las costa de Mar Dulce. Si alguna vez oyes su cantar, tan solo huye.



Estadísticas principales

Vida: (30)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X	X	
Defensa					
Puntería					
Vitalidad					
Rapidez					
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

2

Fortalezas

Resistente al agua (-2).
Resistente al hielo (-1).
El Akh 'Anaris emplea el elemento agua al usar **Ataque**.

Debilidades

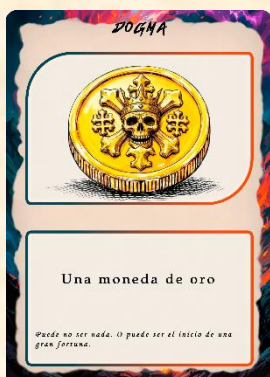
Débil al rayo (+1).

Habilidades

Muerte enfática:
Cuando Akh 'Anaris es derrotada, inflige 5 heridas al jugador con la vida actual más baja.

Veneración azul:
Un jugador puede gastar turno venerando a la estatua azul. Si lo hace, Akh 'Anaris no podrá atacar este turno.

Cartas comunes



Cartas Raras



Ficha de Akh 'Finlil



Akh 'Finlil. Jefe de Nivel 0

Akh' Finlil. La serpiente roja de la lujuria. Su característico color refleja la depravación sufrida de aquella de la que nació.

La que gime y hace gemir. La más pasional de todas sus hermanas. Las mujeres oran durante la ovulación por tal de que Akh' Finlil aparezca para saciar su libido. Los hombres oran para que la serpiente roja no se sacie con ellos.

Estadísticas principales

Vida: (30)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X				
Defensa	X				
Puntería	X				
Vitalidad	X				
Rapidez	X				
Poder mágico	X				

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

2

Fortalezas

Resistente al fuego (-3).

El Akh 'Finlil emplea el elemento fuego al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil al agua (+2).

Débil al hielo (+1).

Habilidades

Muerte enfática:

Cuando Akh' Finlil es derrotada, cura 10 puntos de salud a sus hermanas con vida.

Veneración roja:

Un jugador puede gastar turno venerando a la estatua roja. Si lo hace, Akh' Finlil atacará en ese turno en vez de usar **Sanación**.

Cartas comunes



Cartas Raras



Música relajante



Narración

- Son fuertesss –sisea Akh' Anaris.
- Y atractivosss –sisea Akh' Finlil
- Y opulentosss –sisea Akh' Quedel

Tras el baile de eses, las sierpes vuelan hasta vosotros, adentrándose en vuestro corazón.

Comentario

¡Comienza la característica principal de esta campaña!

Cada jugador recibe una ficha de serpe. Pueden elegir a qué serpe venerar, o pueden elegir al azar. Las sierpes otorgan habilidades y efectos, pero los jugadores deberán adquirirlas con oro. Al comienzo de cada acto, las sierpes desbloquean más habilidades o efectos para ser comprados.

Narración

Faurel os mira con una expresión de asombro.

- Si tuviéramos tiempo, me apiadaría de vosotros –el elfo se deja caer por la grieta del suelo.

Cuando seguís sus pasos, el interior de las ruinas de Sha'garal os da la bienvenida. Antorchas de fuego azul alumbran el lugar. Al fondo, un portón de mármol rasgado conduce a la sala final.

Faurel sonrío por haber llegado a la meta y toca el portón.

- «Quiverel esta'eral» –nada ocurre.– «Quiverel esta'eral» –repite el elfo, mas nada ocurre.

El ceño fruncido del caballero adquiere vigor.

- Esto no me lo esperaba. ¡Maldición! No nos queda opción. Debemos realizar la prueba de la dignidad como cualquier otro. En estas cámaras se hayan escondidas las palabras para abrir la sala final. Palabras que acabo de recitar. Palabras que han debido de ser sustituidas.

El elfo golpea la puerta, mostrando frustración.

- Avancemos por las salas en busca de las nuevas palabras. Si hallamos a otros participantes, sonsquémolos la información que hayan reunido. Así será más fácil alcanzar la meta. Y con presteza, pues si otros abren el portón, perderemos.

Comentario

¡Comienza la prueba de la dignidad!

Los jugadores tendrán que reunir las 3 palabras en el idioma ancestral de los elfos para abrir la puerta final. Para ello tendrán que avanzar por cada sala, buscando pistas.

A continuación se describirán 5 salas con los requisitos para averiguar si contienen una palabra.



Ruinas de Sha'garal: Sala 1

Narración

En la primera sala mora la tranquilidad de conversaciones ajenas. Una estatua imponente gobierna el lugar, reflejando la faz del dios de la magia a través de un rostro informe.

Un grupo de tres participantes tratan de abrir un cofre, el cual se resiste gracias al aura mágica que lo envuelve.

Un orco lee en voz alta la pista para su apertura. Pero, al aproximarnos, amortigua su voz, mirándoos con recelo.

A los costados del salón, en una especie de grada improvisada, descansan algunos guardias reales, cuya misión es proteger a los nobles que pagaron un buen precio por tal de burlar la ley, y poder ser testigos del devenir de la prueba.

Faurel escupe a un lado, indignado al ver cómo los tiempos han prostituido algo que, para él, era un ritual sagrado.

Comentario

En el interior del cofre se encuentra la primera palabra. A continuación se indica el acertijo para su apertura. El acertijo está en manos del orco, que en un principio no querrá compartir la información con los jugadores. El objetivo es la apertura del cofre, y existen infinitas maneras de conseguirlo.

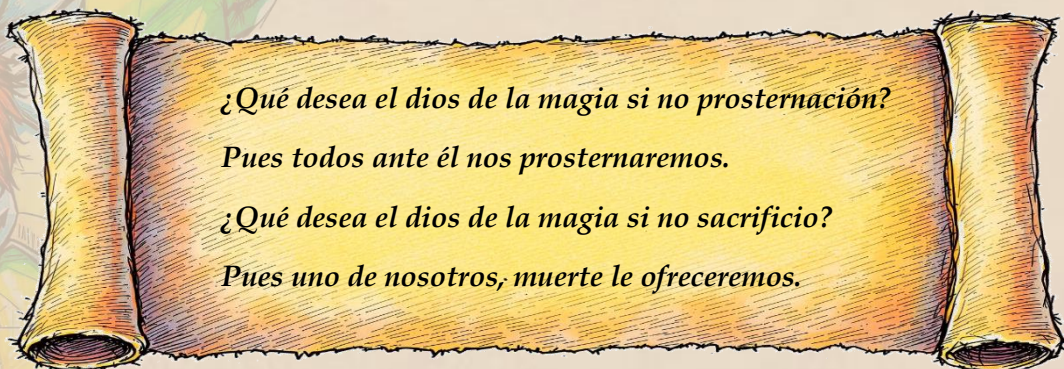
Improvisa la que desees. Aquí te dejamos una lista de sugerencias:

- Tratar de robarle la pista al orco con **Sigilo** vs **Percepción** del orco.
- Tratar de **Persuadir** al orco o a su grupo. **Persuasión** vs **Percepción** del orco.
- Luchar contra el orco y su grupo.
- Tratar de abrir el cofre a la fuerza. Con una dificultad de 20+ por estar protegido por un campo mágico. (Tirada de **Ataque**, por ejemplo)

A continuación se muestran las fichas del orco y sus compañeros.

Los jugadores también pueden interactuar con el público por si desean robarles o hablar con ellos.

El cofre contiene la palabra: SHATO' LAH



Solución: El cofre se abrirá si TODOS los que residen en la sala 1 se arrodillan frente a la estatua. Eso incluye a los nobles y guardias espectadores. Hay otra opción. El cofre se abrirá si algo muere frente a la estatua.

Otorga 8 puntos de experiencia si logran obtener la palabra sin luchar

Ficha de orco líder

Orco. Monstruo de Nivel 1

Cada grupo de la prueba de la dignidad está comandado por un líder. Unos son más fieros. Otros... incompetentes charlatanes a los que su labia insuflaron aires de grandeza. Sea como fuere, no deben ser subestimados, pues comparten un mismo objetivo, y llegarán a él a toda costa.



Estadísticas principales

Vida: (40)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X			
Defensa	X	X			
Puntería					
Vitalidad	X				
Rapidez	X				
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

2

Fortalezas

Resistente al viento (-1).

El orco emplea el elemento tierra al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil al fuego (+1)

Débil a hechizos con sonidos fuertes o estridentes (+2)

Habilidades

Líder:

Mientras sus compañeros sigan con vida, el líder reduce en 1 punto las heridas recibidas.

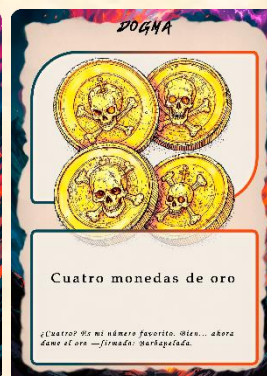
Poca paciencia:

Si el líder participante acaba una ronda de combate sin ser herido, atacará siempre en primer lugar en el próximo turno.

Cartas comunes



Cartas Raras



Ficha de secuaces

Secuaces. Monstruo de Nivel 1

Cada grupo de la prueba de la dignidad está formado por secuaces. Escoria... Aunque, de entre el barro, en raras ocasiones se puede encontrar un diamante.

Estoy bromeando... Si ni siquiera han sido capaces de llegar a líderes, no aspirarán a nada más.



Estadísticas principales

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

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

1

Fortalezas

Resistente al viento (-1).

Los secuaces emplean el elemento tierra al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil a la tierra (+1)

Habilidades

Liderados:

Mientras su líder posea sus puntos de vida al máximo, los participantes restaurarán 2 puntos de vida por turno.

Leales:

Mientras los participantes posean más de 6 puntos de vida, usarán **Protección** cada turno contra ataques dirigidos a su líder.

Cartas comunes



Cartas Raras



Ruinas de Sha'garal: Sala 2

Narración

Faurel aprieta su puño nada más entrar en esta sala. Un mar de gente camina por sus baldosas sagradas, yendo de puesto en puesto.

— Han convertido este santuario en un centro de perversión y lujo. Es intolerable. No hallaréis palabra aquí; tan solo el brillo de corruptos y monedas —farfulla Faurel, negando con su cabeza.

Una mano alzada llama vuestra atención. Talvin os apremia para ofreceros su última remesa de artículos, pues comprendéis que esta sala está dedicada únicamente al comercio.

DOGMA Consumible



Poción de salud

Restaura 10 puntos de vida

Sabe a meado de caballo.

Precio de compa: 1 oro

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...

Precio de compa: 2 oros

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...

Precio de compa: 4 oros

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)

Precio de compa: 8 oros

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.

Precio de compa: 10 oros

DOGMA 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.

Precio de compa: 90 oros

Ruinas de Sha'garal: Sala 3

Narración

Vítores navegan por el aire. La sala 3 es un teatro lleno de aplausos, provenientes de la muchedumbre que contempla la hazaña.

En el escenario, un grupo de participantes celebran haber superado la prueba. En sus manos custodian una de las palabras para abrir la puerta final.

Bajo el velario, elfos de corta edad hacen cabriolas, imitando a los héroes que acaban de ver. Desde la cávea, los nobles murmuran. No parecen agradecidos.

- Conozco esta prueba. Es la que más ama la plebe — dice Faurel, mostrando por fin una sonrisa ganadora—. ¿Veis a aquellos elfos con máscaras sobre el escenario? Son los organizadores. Programarán tres pruebas. Elegid sabiamente quién de vosotros hará cada una; ya que, si uno de vosotros falla su prueba, todos perderéis.

Comentario

Prueba de Rapidez:

Sobre el escenario descansa una especie de circuito, donde todo tipo de armas afiladas se abalanzan sobre la plataforma. Al final de ésta, una puerta va cerrándose lentamente. El jugador que quiera completar esta prueba deberá llegar al final de la plataforma antes de que la puerta se cierre.

El participante deberá superar tres tramos:

- **Tramo 1: Corre, esquiva, corre.**

El público adora esta prueba porque es en la única que puede participar. En este tramo, el graderío lanzará cualquier objeto con tal de desestabilizar al concursante. Algunos usan simples piedras. Los más burdos, sus propias armas.

Para superar este tramo, el jugador lanza 1D20 y sumará su estadística de **Rapidez**. La dificultad es **5+**. Si no se supera esta tirada, se considera que el jugador ha caído de la plataforma, y habrá fallado la prueba.

Adicionalmente, deberá realizar una tirada de **Defensa** con una dificultad de **10+**. Si no la supera, la diferencia en el resultado son heridas causadas, haciendo referencia a que ha sido impactado por los objetos lanzados. Errar esta tirada no hace fallar la prueba.

El **Máster** describirá la escena en base a los resultados obtenidos.



- **Tramo 2: Piensa rápido, yendo rápido.**

Los nobles quieren distinguirse de la plebe, por eso no participan en el tramo 1. Pero ahora ha llegado su momento, y les encanta alardear de sabiduría. Por ello, harán preguntas a los concursantes. Si hierran, accionarán un mecanismo para que la puerta se cierre a más velocidad.

Para superar este tramo, el jugador deberá obtener un **6+** en un lanzamiento de **Rapidez**. Si no se supera esta tirada, se considera que el jugador ha caído de la plataforma, y habrá fallado la prueba.

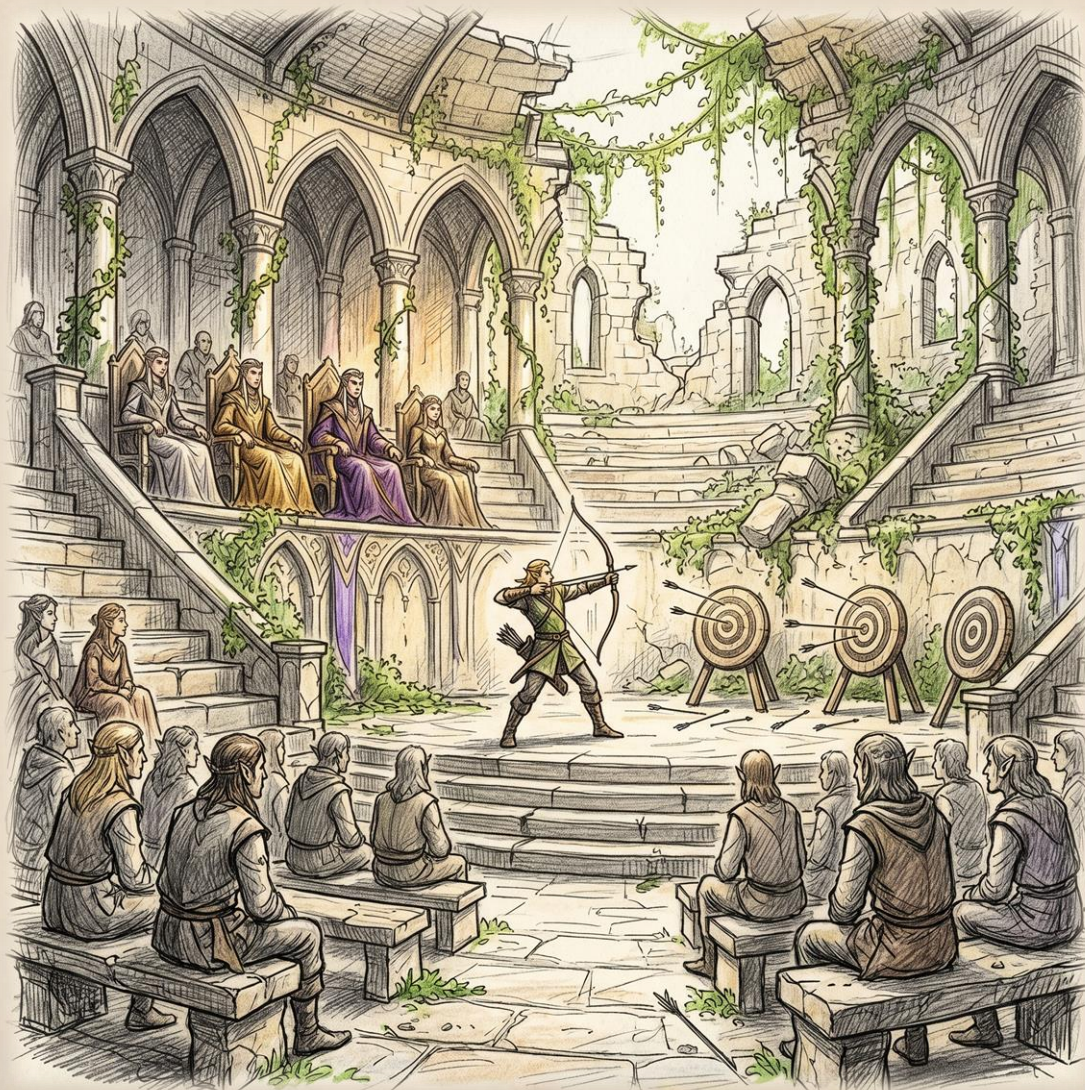
Adicionalmente, deberá realizar una tirada de **Percepción** con una dificultad de **5+**. Si no la supera, la dificultad de la tirada del tramo 3 aumenta en **3 puntos**.

- **Tramo 3: ¡Sprint!**

La recta final. Tan solo el tiempo es el enemigo. Corre a toda velocidad y sobrepasa la puerta antes de que se cierre.

Para superar este tramo, el jugador deberá obtener un **7+** en un lanzamiento de **Rapidez** (un **10+** si se erró la tirada de **Percepción** del tramo 2). Si no se supera esta tirada, se considera que el jugador no ha llegado a tiempo, y se habrá cerrado la puerta.

Si se ha fallado la prueba, otro jugador distinto deberá realizarla. Si todos los jugadores fallan, se considera que han perdido la partida. Si esto ocurre, reinicia la partida desde donde el **Máster** lo desee. Puedes también **improvisar** otros métodos de obtener la palabra de esta sala.



Prueba de la Puntería:

Tras los aplausos por superar la primera prueba, el organizador alza una especie de jaula en miniatura, provocando el silencio del público. Al abrir la cerradura, tres moscas de colores escapan raudas. Tras el cese de las risas del público, el organizador arroja seis flechas de madera a los pies del participante.

El jugador que decida participar en esta prueba deberá abatir a las moscas con tiradas de **Puntería**. Si realiza más de seis disparos sin haber matado a las tres moscas, la prueba se considerará fallada.

Comentario

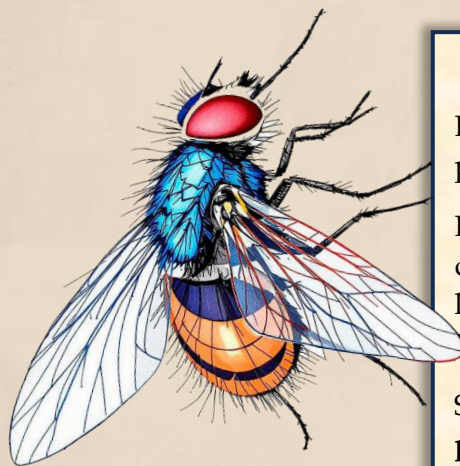
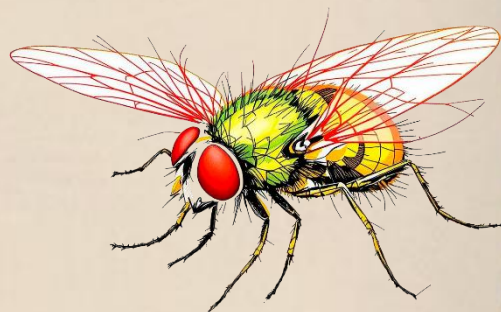
Recomendamos repasar los **encantamientos**, en la sección **Poder mágico** del Manual de juego.

- **Mosca verde: Dificultad 6+**

Elige, al azar, a uno de los jugadores que no participe en esta prueba. La mosca verde volará cerca de ese jugador.

El participante lanza 1D20 y suma su nivel de **Puntería**. La dificultad es **6+**. Si se falla el disparo, se habrá consumido 1 de las 6 flechas, y el jugador elegido recibirá un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado y la dificultad.

Si la flecha está imbuida en fuego, la dificultad se reduce en **1 punto**.



- **Mosca azul: Dificultad 8+**

Elige, al azar, a uno de los jugadores que no participe en esta prueba. La mosca azul volará cerca de ese jugador.

El participante lanza 1D20 y suma su nivel de **Puntería**. La dificultad es **8+**. Si se falla el disparo, se habrá consumido 1 de las 6 flechas, y el jugador elegido recibirá un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado y la dificultad.

Si la flecha está imbuida en veneno, la dificultad se reduce en **2 puntos**.

- **Mosca jade: Dificultad 12+**

Elige, al azar, a uno de los jugadores que no participe en esta prueba. La mosca jade volará cerca de ese jugador.

El participante lanza 1D20 y suma su nivel de **Puntería**. La dificultad es **12+**. Si se falla el disparo, se habrá consumido 1 de las 6 flechas, y el jugador elegido recibirá un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado y la dificultad.

Si la flecha está hecha de cristal, la dificultad se reduce en **4 puntos**.



Prueba del comerciante:

Tras los aplausos por superar la segunda prueba, el organizador coloca un surtido de herramientas sobre una mesa.

El jugador que afronte esta prueba deberá hacer alarde de su profesión, de tal manera que el organizador quede sorprendido. El organizador ofrecerá un máximo de **3 materias primas**. El participante efectuará **3 Tiradas de elaboración**.

Una vez que el jugador haya realizado las tiradas, seleccionará la mejor de ellas y tratará de vender su creación al organizador. Para ello deberá superar una tirada de **Persuasión**, con una dificultad que depende de la pieza creada:

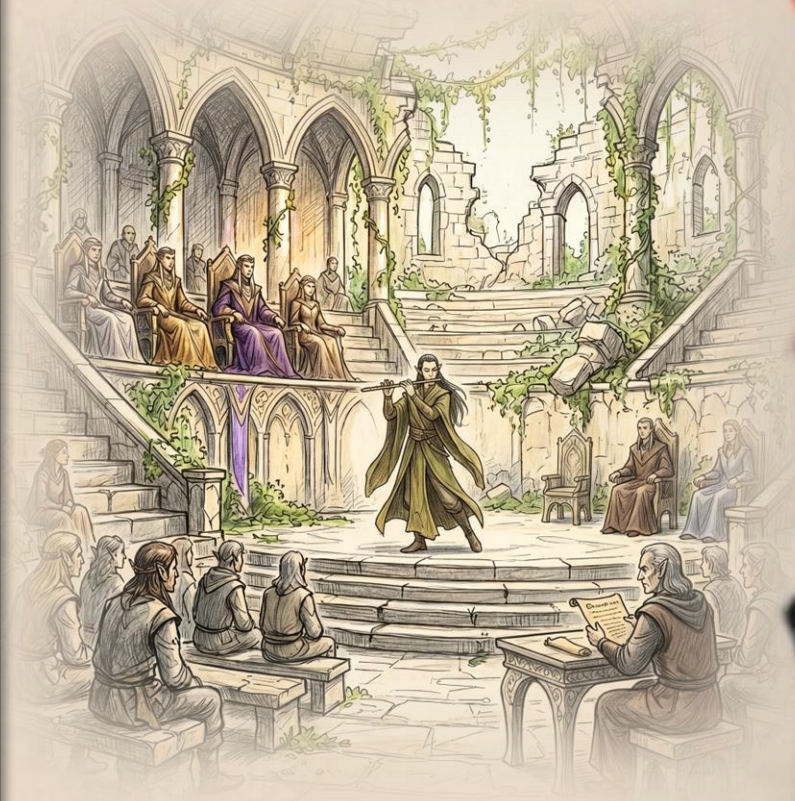
Tirada de elaboración		Tirada de Persuasión	
0-9	Chapuzas	Dificultad	18+
10 -15	¡Éxito!	Dificultad	12+
16-19	¡¡Gran éxito!!	Dificultad	7+
20+	¡¡¡Obra maestra!!!	Dificultad	2+

Tirada de elaboración:

Recordemos la tirada de elaboración. Para hacer una tirada de elaboración se necesita 1 materia prima. El jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Profesión**. Consulta la tabla de elaboración para ver el resultado obtenido (Chapuzas, Éxito, Gran éxito u Obra maestra).

Tirada de Persuasión:

Tras realizar las 3 elaboraciones, quédate con la mejor de ellas y consulta en la tabla la Dificultad de la Tirada de **Persuasión**. El jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Persuasión**. Si supera la dificultad, el organizador estará satisfecho y dará por superada la prueba.



Comentario

Si se ha fallado las prueba, otro jugador distinto deberá realizarla. Si todos los jugadores fallan, se considera que han perdido la partida. Si esto ocurre, reinicia la partida desde donde el **Máster** lo desee. Puedes también **improvisar** otros métodos de obtener la palabra de esta sala.

Tras superar las pruebas, la palabra obtenida es: *KELA*

Otorga 3 puntos de experiencia a quien logre superar las pruebas.

Otorga 9 puntos de experiencia extra si logran superar las pruebas sin fallar ninguna.



Ruinas de Sha'garal: Sala 4

Música de tensión



Narración

El silencio es helador a la entrada de esta nueva sala. Esta vez no hay público. No hay vítores. No hay vida... Tan solo el rojo hace compañía a las piedras. Junto a ellas, más de veinte cadáveres. Todos participantes de la prueba de la dignidad. Todos... asesinados...

- Atrás. Solo un «dril» ha podido causar esto —os ordena Faurel, a la vez que inspecciona las heridas de uno de los cadáveres.
- ¿Faurel? —Surge una voz de entre las sombras.

El asesino se muestra. Su pelo rizado sobresale de entre los pliegues de su capucha. A pesar de su corta edad, el aura que desprende impone agachar la mirada.

- Buhenol... ¿Qué te ha llevado a realizar esta masacre? — Faurel sostiene el mango de su espada, dudando.
- Yo te hago la misma pregunta, Faurel; pues sé lo que pretendes —contesta el dril.

Faurel suspira. Desenfunda su espada.

El combate comienza entre los dos elfos. Tan solo unas palabras os detienen:

- ¡Id a la última sala! ¡Hallad la palabra restante y abrid la puerta final! ¡Os haré ganar todo el tiempo que pueda!

Tras la orden de Faurel, llega la acción de sus manos. Una brisa mágica os rodea, empujándoos lejos de él y sellando la puerta de la sala 4. Tan solo el entrecocar del acero llega a vuestros oídos.



Ruinas de Sha'garal: Sala 5

Música relajante



Narración

De nuevo silencio. La sala ante vosotros tiene dueño, y lo son las enredaderas que trepan por las ruinas. Sin atisbo de humanidad, las plantas son las dueñas y amas del lugar.

Ahora, sin un guía, desconocéis cómo desentrañar los secretos de esta sala. Sin Faurel, el tiempo apremia, pues no sabéis cuanto más aguantará en combate contra aquel asesino perteneciente al dogma de un dios salvaje.

Comentario

Esta sala está abarrotada de secretos ocultos. Los jugadores lanzarán en primer lugar una tirada de **Rapidez** para designar turnos. Cada jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Rapidez**.

Establecidos los turnos, se procederá a realizar tiradas de **Percepción** para ver qué tesoros encuentran en la sala. Cada jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Percepción**.

La sala está llena de insectos, serpientes y escorpiones. Cada tirada de **Percepción** causará **3** heridas a aquel que la efectúe. ¡Por lo que será mejor que encontréis la palabra antes de perder demasiada salud!

Cualquier jugador que supere una tirada de **Percepción** de **16+** encontrará la palabra.

La palabra de esta sala es: **EKEL**

Pero los jugadores pueden seguir buscando tesoros si así lo desean, a cambio de perder vida con cada tirada.



Tirada de Percepción	
0-3	El jugador no ha encontrado nada y pierde turno.
4 - 6	1 moneda de oro
7 - 9	1 materia prima
10 - 13	5 monedas de oro
14 - 16	2 materias primas
17 - 18	La carta "Varita del asesino" (solo 1)
19 - 20	La carta "Capa espectral" (solo 1)
21+	La carta épica "El Santo Grial" (solo 1)

Si se obtiene el mismo resultado de una carta ya encontrada, ese jugador gana 10 monedas de oro.



Comentario

Es muy posible que los jugadores se sientan tentados a ayudar a Faurel, pero el elfo selló la sala 4 con magia poderosa. Como **Máster**, nunca impidas nada, pero, si los jugadores desean abrir la puerta, la dificultad debe ser extrema. Por ejemplo, dificultades de **21+**.

En caso de que de consigan abrirla, **improvisa** un combate junto a Faurel, pero no mates a Buhenol ni a Faurel.



Ruinas de Sha'garal: La puerta final

Música relajante

Narración

La puerta final brilla tras pronunciar las palabras:

SHATO' LAH KELA EKEL

Palmadas, es el primer recibimiento de los ganadores. La luz la sigue, proyectada por el brillo de las armaduras de los guardas reales. Y, en tercer lugar, la sonrisa de la reina.

La sala final revela un trono desgastado, donde soberanos de eras pasadas regían las Tierras Celestes. Ahora, su legítima reina muestra respeto a los dignos ganadores. Pues eso significan las palabras dichas:

AQUELLOS QUE SON DIGNOS

La más alta cuna escolta los flancos del salón. Descansando en el centro de un atril, un pequeño arcón resplandeciente os espera.

- He aquí a los ganadores. He aquí al futuro de nuestra tierra, pues en vuestras manos mora mi esperanza — proclama la reina rodeada de un impoluto silencio.

Aplausos llegan desde los guardias, nobles, e incluso desde participantes que llegan rezagados. No todos los aplausos son sinceros.

- Como desconocidos entrasteis a estos salones sagrados. Como dignos caballeros saldréis de ellos. Por eso, el primero de vuestros premios será elegir una isla donde nacerá vuestra familia. Donde construiréis vuestro futuro. Donde crecerá vuestro nuevo apellido. Y a ella os entrego.



Comentario

Como premio por ganar la prueba, la reina os ha nombrado caballeros y os ha ofrecido una isla. Cada jugador elegirá una de las islas mostradas a continuación. También deberán inventar un apellido para su casa. Que cada jugador anote en su ficha los **Perjuicios** obtenidos.



La **Isla Caneas** se caracteriza por la cantidad de caballos salvajes que moran sus tierras. En tiempos de guerra, los mayores domadores de las Tierras Celestes viajan a ella para logran capturar un semental digno para sus lores. Siempre se ha considerado prohibido habitar en ella. Hasta ahora...

Beneficios:

Los habitantes de la Isla Caneas ganan +1 **Domesticar**.

Los habitantes de la Isla Caneas obtienen una mascota llamada: Caballo caneano con la siguiente regla especial:

Semental isleño: Otorga +1 **Rapidez** a su dueño mientras luce a lomos del semental.

Perjuicios:

Lo más temido en la Isla Caneas es que el fuego arrasase sus verdes prados. Sus habitantes sufren **debilidad al fuego (+1)**.



En la **Isla Ferolin** habita una curiosa magia. Los nacidos en ella son dotados con una extrema belleza. Insinuar que se ha nacido en la Isla Ferolin es el mayor halago que alguien puede recibir. Debido a la envidia que suscita, la reina prohibió los nacimientos en la isla, lo que provocó el abandono de sus tierras.

Beneficios:

Los habitantes de la Isla Ferolin ganan +1 **Persuasión**.

Adicionalmente, pueden repetir una tirada fallida por día o combate en dificultades en las que se rolee usando la belleza del personaje.

Perjuicios:

La belleza siempre ha tenido un precio. Los habitantes de estas tierras odian no poder ver sus cuerpos, por lo que sufren **debilidad a la oscuridad (+1)**.



La **Isla Demengorial** está plagada de plantas exóticas, la mayoría de ellas venenosas. Se dice que, tan solo respirar su aire sume al habitante en un éxtasis que les hace revivir momentos aleatorios de la historia. Por este motivo la reina prohibió sus lindes, quizás debido al miedo de que esas historias revelen algo que no ha de ser revelado.

Beneficios:

Los habitantes de la Isla Demengorial obtienen 1 vez al día la carta **Veneno Letal** o **Veneno no letal**. El jugador puede elegir cuál de las dos obtener.

Estos venenos provienen de plantas tan raras, que ningún comerciante los reconoce, y por tanto no pueden ser vendidos.

Perjuicios:

Los habitantes de la Isla Demengorial aprendieron, por las malas, a no abusar de la posesión de venenos. Los habitantes de estas tierras sufren **debilidad a los venenos (+1)**.

Música de tensión



Narración

La puerta final se vuelve a abrir. Un elfo salpicado de sangre surge de ella. Faurel provoca el silencio de la sala

— Yo también soy merecedor de un título superior —reclama Faurel, con un tono irrespetuoso.

Murmullos saltan de boca en boca.

— Deseo que se cumpla la venganza élfica. Deseo destruir a los velanir. Y deseo que se restauren nuestras tradiciones y dogma — grita Faurel.

Los murmullos crecen. La mano alzada de la reina llama a la calma.

— La máxima prioridad es recuperar a tu princesa.

— ¡La máxima prioridad es tu pueblo! Si no respetas eso, no mereces ser llamada reina de las Tierras Celestes —aclama el elfo malherido.

El sonido de las lanzas de los guardias indica hostilidad. El silencio de los nobles, apoyo.

— Nuestra diosa me entregó este regalo. Y he estado buscando a su merecedor. Quien mejor que tú, Faurel para tal don. Espero que esto que te ofrezco sirva para calmar tu malestar hacia mí.

Faurel inhala, calmando su corazón; pues su diosa lo es todo para él. Avanza hasta el arcón, y abre su cierre.

El ambiente explota en magia, lanzando a Faurel y a la reina contra las columnas de los laterales. De la explosión surge una figura femenina, de piel oscura.

— ¡Ahora! Solo podré aguantar un minuto —indica una elfa oscura, materializada entre el fuego mágico procedente del arcón.

Pero solo son la proyección de una imagen. Sus cuerpos moran en tierras lejanas.



Narración

Tras las llamas surge la figura del líder de la raza velanir, un elfo oscuro de avanzada edad: Zenon Vrial, apodado «Sombranieve». A su lado, una mujer amordazada hinca rodilla.

- He aquí a Brama de los Sendaclara. Cesa la hostilidad que tu pueblo procesa sobre el mío y recuperarás a tu hija.

Todos en la sala final aprietan sus dientes. Sombranieve, es el ser más odiado para la raza élfica. Por eso, cada uno de los nobles, soldados y participantes musita un gesto de sorpresa cuando la reina alza la voz para decir:

- Acepto tu ofrecimiento – responde la reina.

La ira inunda la sala, llena de protestas y maldiciones.

- ¡Cómo te atreves a ofrecer paz a aquellos que nos traicionaron! – Exaspera Faurel.
- ¡Es mi hija! – Grita la elfa.

Faurel desenfunda su espada y rebana la cabeza de la reina. Los guardias adoptan pose de batalla, mas ninguno da el primer paso, debido a que un batallón de guardias de menor rango acuden a la sala final.

- Debí hacerse hace años. La corrupción y las herejías hacia el dogma élfico ha durado demasiado – grita el más anciano de los nobles.

Los guardias retroceden las armas.

- Yo, Faurel, juro ante todos los elfos de esta sala que restauraré el orden y las costumbres de este reino.

Los nobles se arrodillan ante el elfo. Faurel muestra una sonrisa, a la vez que se acomoda en el trono de la sala.

- Mi primera orden es sencilla. Esta escoria nunca fue merecedora de pisar nuestros salones sagrados. Por mi poder como regente, ordeno apresar a todos los participantes de la prueba de la dignidad.

Lo último que sentís es un golpe fuerte en vuestras cabezas, y a los guardias arrastrar vuestro cuerpo semiinconsciente.



Fin del acto 2

Nivel recomendado en este punto: Nivel 2 // Subnivel 0

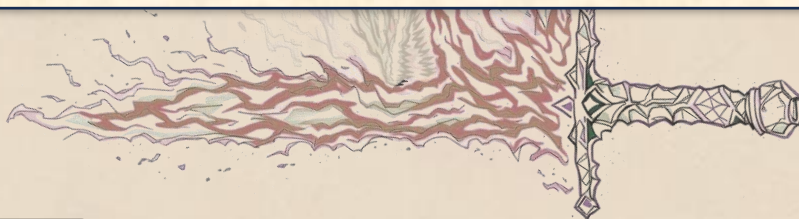
Nivel máximo en este punto: Nivel 2 // Subnivel 14



ACTO III

LA DAMA DEL BAILE

Dril, asesinos bendecidos por el dios salvaje Vulgimaz. Su meta es el entretenimiento sádico de criaturas que moran en un plano de existencia llamado Redoutensäle. Prácticamente invencibles. Su dicha es también su maldición, pues aunque el poder les otorgue una vida tranquila, el precio que deberán pagar es demasiado alto. Pero hay una forma de librarse de su condena eterna, una casi imposible que todo dril persigue: Realizar una hazaña tan prodigiosa, que logre el aplauso de todo el Redoutensäle.



Comentario

En este punto de la campaña, el nivel de poder de los personajes variará mucho en función de las cartas obtenidas y de las estadísticas repartidas. Como **Máster**, tendrás que adaptar las fichas de los enemigos para acomodarlas a la dificultad de la partida. Si notas que los enemigos son demasiado fáciles de derrotar, añade niveles extra a sus estadísticas. En *DOGMA* nada es fijo. Queremos dar total libertad al **Máster** y los jugadores. Recuerda que lo importante es la diversión.

Música relajante



Narración

El tintineo de goteras es repetitivo en la celda de las mazmorras del castillo. Desconocéis cuántos soles han pasado, ya que las burlas del guardia parecen eternas.

Un golpe en los barrotes, en la celda aledaña, os despega del sueño.

- Pronto te ejecutarán, dril. Ojalá pueda ver tu baile en el Redoutensäle —ríe el guardia, cuyo aliento apesta a tabaco hecho de hojas élficas.

Buhenol, el asesino que se enfrentó a Faurel en las ruinas, traga saliva.

- Si mi destino es morir hoy, danzaré junto a mi dios con gusto —alza la barbilla Buhenol.
- No, no danzarás con tu dios. Tu miembro será devorado por sombras, gusanos y diablillos, mientras súcubos clavan sus garras en los restos de tu alma. Pero al menos tienes suerte de no ser «La Dama del Baile».

Buhenol aprieta su puño al oír ese título.

La última carcajada del guardia suena acuosa, pues una sombra rebana su pescuezo. Una elfa de pelo negro es iluminada por un tímido haz de luz. Sus ropajes son de cuero negro, ropajes de dril.

Narración

- ¡Dayana! ¿Qué haces tú aquí? Tu misión... —Susurra sorprendido Buhenol.
- No iba a dejar que mi novato preferido muera a manos de estos degenerados. Aunque ya deberías haber aprendido a escapar de estas condiciones.

Buhenol mira a un lado, avergonzado.

La sierpe roja Akh' Finlil sale de vuestro cuerpo.

- Así que tú eres Dayana, «La Dama del Baile» —sisea la sierpe.

Los ojos de Dayana se abren, a la vez que su boca.

- Los Invocadores del Fin... No puede ser... —Susurra Dayana al veros.
- ¿Ellos? ¿Esta gente traerá el Fin de los Tiempos? —Buhenol saca su daga—. ¡Hemos de acabar entonces con ellos!

La mano de Dayana baja el filo del arma de su aprendiz. Su sonrisa es enorme.

- Esto se pone interesante... —Finaliza Dayana, dudando si abrir vuestra celda.

Comentario

Los jugadores deberán convencer a la maestra dril para que los libere.

En este punto es normal que los jugadores y el **Máster** no sepan qué es ser «Los Invocadores del Fin». Lo irán descubriendo con el paso de la campaña.

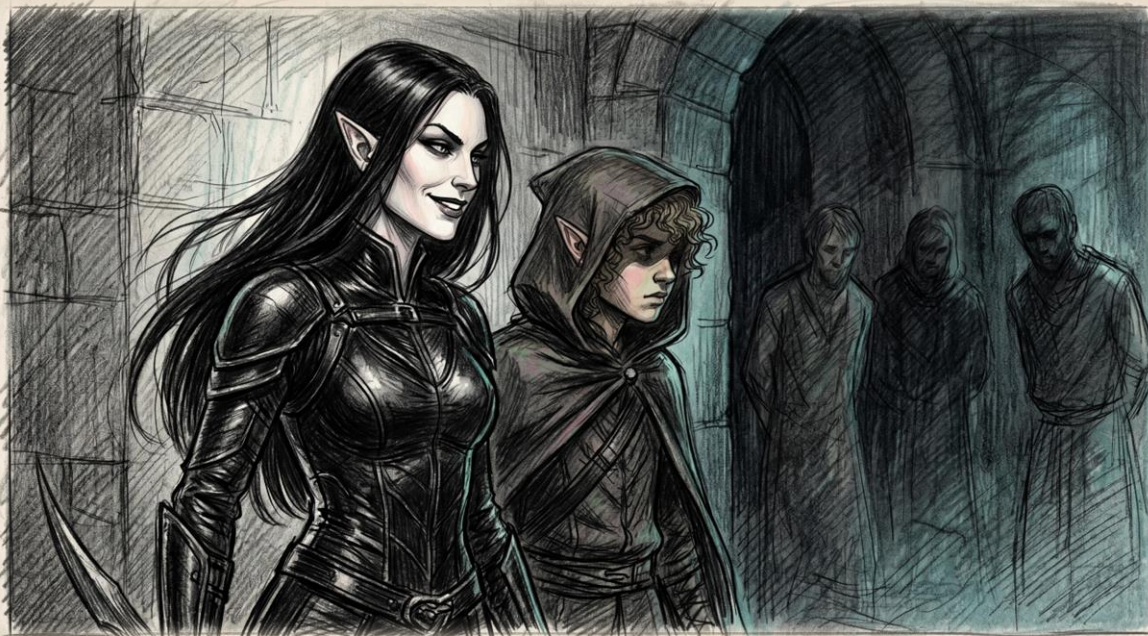
Cada jugador deberá pensar 1 sola excusa para que Dayana les libere.

Cuando un jugador exprese su excusa, da bonificaciones dependiendo de lo buena que te parezca.

A continuación, ese jugador lanza 1D20 y suma su nivel de **Persuasión**. El **Máster** lanza 1D20 y suma la **Percepción** de Dayana (Nivel 2). Si la tirada del jugador es igual o superior a la de Dayana, la convencerán y ella abrirá la celda.

Si ningún jugador logra convencerla deberás improvisar una manera de escapar. No mates a Dayana ni a Buhenol durante la improvisación.

Otorga 2 puntos de experiencia si logran convencer a Dayana de ser liberados.



Lore de Dayana «La Dama del Baile»

Nombre completo: Dayana Erial

Apodo: «La Dama del Baile»

Edad: 30 años

Ciudad: Nacida en la isla Ferolin

Todo adolescente comete estupideces por amor, y Dayana no fue una excepción. Vend era su nombre. El elfo más apuesto para los ojos de dieciséis años de Dayana. A pesar de su descolorida piel, a causa de una rara enfermedad, Vend era lo máspreciado para ella. Pero el tiempo nunca perdona, y su enfermedad tampoco lo hizo.

Cuando la muerte llamaba a las puertas del muchacho, Dayana oró a la diosa Terra por más de ocho lunas sin cesar. Fue otro quien contestó. Vulgimaz, el dios salvaje, acudió a su plegaria.



Dayana tembló de miedo al ver los largos dedos del dios, cubiertos de venas dilatadas. Su dentadura esparcía llantos de niñas, y su sonrisa, aullidos de lobos. El dios, aceptó su petición.

Colmado de salud, Vend celebró días y noches, acudiendo a la bebida que antaño rehusaba. Participó en festividades que antes ignoraba. Quería vivir como nunca pudo. Y vivió demasiado al límite, pues la propia hermana de Dayana le tentaba cada noche, hasta que la luna fue testigo de su pecado.

Cuando Dayana descubrió su infidelidad con su propia hermana, la ira le hizo correr. Y el odio, llorar. Fue entonces cuando el dios salvaje acudió a ella, pues requería el pago por su don.

Dayana, debido a su inocencia, desconocía los secretos de aquel dios. Así que le ofreció lo único que pudo ofrecer: a ella misma. El dios aceptó el pago, y quedó tan satisfecho que se relamió. Y de su lengua salieron clavos y estelas de colores, impactando en la adolescente.

Aquella noche, Dayana fue convertida en una dril.

Desconcertada por lo ocurrido, volvió a su hogar, donde encontró a Vend y a su hermana. Roja de ira, cargó contra aquella que le arrebató a su amor. Pero una fuerza salvaje se hallaba en su interior. Una fuerza que aumentaba reflejos y poder. Una fuerza que ocasionó la muerte de su hermana, y la muerte del ser amado.

Cuando la sed iracunda cesó, Dayana huyó sin saber a dónde ir.

Vagó durante años por mil tierras forasteras, hasta que otro dril la encontró. Entrenada por la hermandad, la elfa pudo controlar su nuevo poder, pero otro látigo impactó en su vida. Un látigo llamado destino.

Todo dril es despojado de su alma cuando fenece, condenado a realizar una danza eterna con las criaturas que moran en el plano del dios Vulgimaz. Una danza macabra, sedienta y dolorosa.

La única forma que un dril tiene de librarse de su destino es realizando tal hazaña, que el mismísimo dios salvaje quede complacido, restaurando así la libertad de su alma.

Sin embargo, Dayana supo que Vulgimaz se había encaprichado de su belleza, nombrándola como su favorita. Una asignación a la que dotan con el seudónimo de «La Dama del Baile». Para ganar la libertad de su alma, Dayana tendría que hacer algo más que destacar en la historia. Tendría que convertirse en una leyenda. Algo desmotivador, debido a la extrema dificultad que supone.

Lejos de estar abatida por su funesto destino, Dayana trata de sonreír a la vida con su extraño carácter alocado. Sobre todo en presencia de su único discípulo: Buhenol; al que desea borrar la penumbra que asola su alma, pues Buhenol, como ella, fue convertido en dril sin quererlo.



Narración

Las bisagras de la puerta metálica crujen durante su apertura. Recogéis vuestros enseres de un cofre cercano.

— ¿De verdad pensabais que iba a ser tan fácil? — Surge una voz desde las tinieblas, a la vez que apaga las antorchas de la mazmorra.

Un encapuchado golpea la cabeza de Buhenol hasta dejarle inconsciente. Su atuendo es similar a la de los dos dril.

— Mostradme de lo que sois capaces, Invocadores del Fin. Encargaos de él — os grita «La Dama del Baile», aplicando un vendaje a la parte sangrante de la cabeza de Buhenol.

El asesino ríe entre las sombras. El viento se mueve, y su daga se dirige hacia vosotros.

Música de tensión



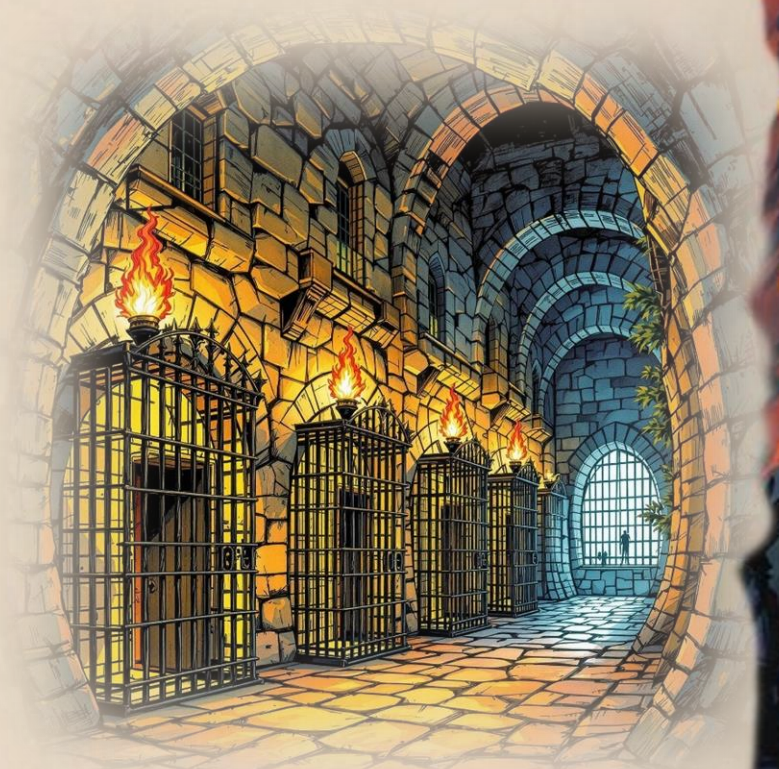
Comentario

¡Comienza un combate!

La mazmorra está compuesta de seis celdas cerradas y una abierta. Cuatro antorchas apagadas cubren todo de oscuridad, impidiéndoos ver más de dos palmos de distancia. Si se encendieran, quizás revelarían al asesino que se oculta en sus sombras. Encender una antorcha gastará turno. Se puede usar un hechizo ofensivo de fuego eligiendo varias antorchas a la vez, aplicando los penalizadores por seleccionar varios objetivos.

Recuerda ajustar el nivel de las estadísticas de la ficha si el combate es demasiado arduo o fácil.

Dayana puede ayudar dándoos información. Si los jugadores superan una tirada de **Persuasión** de dificultad **12+**, podrán ver la ficha del enemigo.



Ficha de dril, guardián de presos

Dril. Jefe de Nivel 2

Los dril no siempre son leales a la hermandad. Muchos se desvinculan de juramentos influidos por el brillo de monedas. Por eso, reyes, nobles o personas influyentes tientan a los poderosos asesinos para que blandan sus aceros a su favor.

El oro es y será siempre la mejor arma.



Estadísticas principales

Vida: (90)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X		
Defensa	X				
Puntería	X				
Vitalidad					
Rapidez	X	X	X	X	
Poder mágico	X	X			

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

4

Fortalezas

Resistente a la oscuridad (-2).

El dril emplea el elemento oscuridad al usar **Ataque**.

El dril emplea el elemento veneno al usar **Sigilo**.

El dril emplea el elemento viento al usar **Puntería**.

Debilidades

Débil al fuego (+1)

Débil a ataques de luz o muy luminosos (+2)

Habilidades

Oculto:

Mientras todas las antorchas estén apagadas, puede realizar un ataque gratis de **Sigilo** ese turno.

Cobarde:

El dril se ocultará tras una celda cuando le quede menos de la mitad de salud.

Los personajes deberán abrir la celda mediante magia, fuerza bruta o tiradas de **Percepción**. El **Máster** elige la dificultad.

Cada turno que pase el dril en una celda cerrada, restaurará 2 heridas.

Estratega:

El dril apaga una antorcha al final de cada ronda de combate.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

— Sois los que traerán el Fin de los Tiempos. Un dril no se compara con ese evento —dice con tono sarcástico Dayana, sacándoos la lengua.

Huis de las mazmorras a paso ligero. La luz de la ciudad os da la bienvenida, al igual que los gritos y el chocar del acero. La urbe es en caos. Incendios desolan hogares, cadáveres irrumpen las calles y gritos adornan el viento. Una guerra civil ha estallado en la ciudad de Galenon.

— Era de esperar este desastre. Los partidarios de los Sendaclara no permitirán que Faurel tome el trono. Tenemos que irnos antes de que me capturen y violen mi cuerpo. ¡Soy una pobre dama indefensa! —Sobreactúa la maestra dril.

Buhenol resopla, pues no considera buen momento para el satírico humor de su maestra.

— Nos vemos en el muelle, Invocadores del Fin. Pero antes debo pasar por la sastrería. Vi un vestido que... —Interrumpe su diálogo gracias a un codazo de Buhenol.

Ambos dril desaparecen entre las llamas y el caos.

Comentario

¡Hora de la **improvisación!**

Pregunta a los jugadores qué quieren hacer en una ciudad sin ley, donde los saqueos están a la orden del día.

Si quieren saquear, ofrece **materias primas**. Si quieren ayudar a inocentes, realiza combates para defenderlos. ¡Es hora de demostrar tus grandes dotes como **Máster!**

Cuando deseéis reanudar la campaña, dirige a los jugadores al puerto.

Otorga en esta **improvisación** hasta 6 puntos de experiencia de cualquier acción que sea digna.



Narración

El puerto de la ciudad parece en calma, aunque algunos ciudadanos tratan de huir a prisa en pequeñas embarcaciones. La galera: «Brisagris», sigue sujeta al pilar de amarre.

- No deberías haber robado todo eso —susurra Buhenol mientras se acerca a vosotros.
- ¿Robar? Robar es una palabra muy fea. Digamos que lo rescaté —sonríe Dayana, portando en sus manos un lujoso vestido, diademas de plata y un bolso de piel de lince.

Buhenol frunce el ceño.

- Oh, vamos. Cuando muera tendré que bailar con un dios sádico. Déjame disfrutar de la vida. Además, tú también has robado —se burla la maestra, mirando las tonterías que porta el dril aprendiz: un conjunto de botiquines, agua fresca y alimentos varios.
- Nos espera un largo camino hasta tierras norteñas —se justifica el aprendiz.
- Y yo iré vestida como merezco —se colocó la diadema Dayana.
- ¿Cómo piensas ir hasta las tierras de los velanir?
- Eso depende de ellos —os mira «La Dama del Baile».

Dayana señala los muelles.

- Hagámonos con un barco y alejémonos de esta ciudad.



Comentario

¡Comienza el robo de un barco!

Hay tres barcos amarrados al puerto:

- ❖ Una chalupa pequeña, donde apenas caben cuatro personas.
- ❖ Una balandra con una vela de color púrpura. Dispone de un pequeño arpón en babor para cazar ballenas. Un hombre barbudo apila cargamento sobre el castillete.
- ❖ Una galera enorme, con cuatro cañones por banda. Velas blancas y dotado de marineros que cargan a prisa mercancías. En popa muestra orgulloso su nombre: «Brisagris».

El viaje a tierras de velanir llevará cuatro días de navegación, ya que hay que cruzar todo un océano lleno de peligros.

Tripulación:

- ❖ La chulapa está vigilada por un único marinero.
- ❖ La balandra está custodiada por cinco marineros bien equipados.
- ❖ La galera la conforman veinte marineros de todo tipo. Rufianes, soldados y una capitana.

Si los jugadores deciden tomar un barco a la fuerza, tendrán que luchar contra lo listado anteriormente. O pueden usar otros trucos, por lo que tendrás que **improvisar** como **Máster**.



Ficha de marinero contrabandista

Marinero. Nivel 3

Galenon es el paraíso para los contrabandistas, gracias a la opulencia de sus habitantes. Debido a la peligrosa vida en el mar, estos hombres y mujeres han combatido por todos los mares, usando en ocasiones trucos no muy bien recibidos.



Estadísticas principales

Vida: (35)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X				
Defensa	X				
Puntería	X	X	X	X	
Vitalidad					
Rapidez	X	X			
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

1

Fortalezas

Resistente al viento (-2).

Resistente al agua (-3).

El marinero emplea el elemento agua al usar **Ataque**.

El marinero emplea el elemento fuego al usar **Puntería**.

Debilidades

Débil a la tierra (+1)

Habilidades

Recargar:

Si usan ataques de **Puntería**, tienen que recargar al siguiente turno.

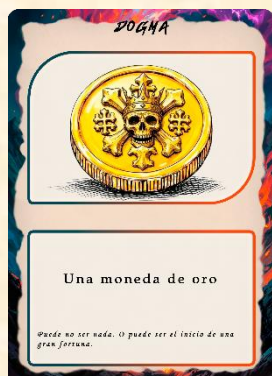
Intimidar:

Solo en el primer turno de combate, usarán un ataque extra con su **Persuasión** frente a la **Percepción** del jugador objetivo. Si el marinero supera la tirada, el jugador no podrá atacarle ese turno.

Mercenarios:

Si se le ofrece tres monedas de oro, el marinero abandonará la lucha y huirá lejos. (Ganas experiencia y objetos)

Cartas comunes



Cartas Raras

Ficha de capitana Kathelin «Sonrisaeterna»

Kathelin. Jefe Nivel 3

Kathelin «Sonrisaeterna» es la capitana más famosa de los mares de poniente. Mitad orca mitad humana, la indomable mujer fue capaz de convencer a todo un conjunto de rufianes para obedecer sus órdenes. ¿El precio que pagó? Traicionar a todo su reino.



Estadísticas principales

Vida: (100)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X			
Defensa	X	X	X		
Puntería	X	X	X		
Vitalidad	X				
Rapidez	X	X	X	X	X
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

4

Fortalezas

Resistente a heridas hechas con la estadística **Ataque** (-2).

Resistente al agua (-3).

Resistente al viento (-3).

Kathelin emplea el elemento fuego al usar **Ataque** y **Puntería**.

Debilidades

Débil a la tierra (+1)

Débil a heridas hechas con la estadística **Puntería** (+2)

Habilidades

Afortunada:

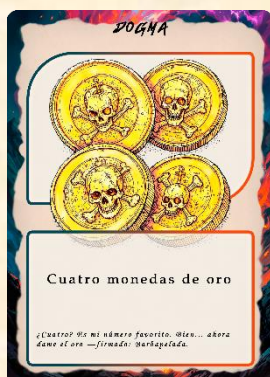
Si Kathelin realiza con éxito una tirada de **Suerte**, ganará un turno extra el cual lo empleará para usar **Sanación** sobre un marinero aliado en combate.:

La fuerza del número:

Si Kathelin no posee aliados con vida en combate, perderá toda su **Suerte**.

Cartas comunes

Cartas Raras



Comentario

Si han optado por el barco de mayores dimensiones, ofrece a los jugadores perdonar la vida de Kathelin si la derrotan en combate. A cambio, ella estará dispuesta a llevar a los jugadores a donde deseen en su galera: «Brisagris».

Música relajante



Narración

La brisa impregna de su salitre vuestro rostro. Navegáis con buena velocidad hacia el norte, atravesando un oleaje plano. Dayana se acerca a vuestro lado.

- No os conozco, Invocadores del Fin. Pero sí conozco la leyenda que habla de aquellos que alimentarán a las cinco sierpes y traerán el Fin de los Tiempos. No sé qué queréis hacer, ni a dónde queréis dirigiros; pero tengo algo claro. Si de verdad sois los Invocadores del Fin, estar a vuestro lado quizás sea el sendero que me lleve a lo imposible. Héroe o villano, eso sois. Deseo descubrirlo, así que os pido que me acompañéis en mi misión. He de rescatar a Brama de las manos de «Sombranieve».

El barco oscila, debido a que la marea empieza a agitarse.

- Para eso debemos de llegar con vida a tierras norteñas —Matiza Buhenol, viendo cómo cruje el barco.
- ¡Eres todo un dramático! — se burla Dayana.

Comentario

¡Comienza el viaje por alta mar!

El océano que cruzan los jugadores está lleno de peligros. Haber elegido un barco u otro tendrá consecuencias. Restan cuatro días para llegar a tierra, por lo que habrá cuatro eventos.

Día uno de navegación

Narración

Las estrellas de la noche náutica brillan sin oposición. Una parece guiñaros un ojo, y pronto más de ellas le siguen el juego, hasta formar la figura de una dama desnuda.

— Por todas mis sombras. ¡Es Terra! —Exclama Buhenol sonrojado, ya que la figura estrellada tapa y destapa su desnudez con sus manos.

Aquel dibujo femenino en el firmamento acerca su voz al barco.

— No sabéis lo que es estar toda la noche aquí, sola y aburrida; marineros — dice con voz sensual la diosa, aumentando el libido de todos los navegantes que alcanzan a escuchar su voz.

— Puta... —Susurra Dayana.

— ¡Ya sé! Jugad conmigo, marineros. Si contestáis a mis preguntas sabiamente, un regalo os haré. Si erráis, seré yo quien juegue con vuestros barquitos de vela. Y, si os portáis bien, quizás os deje ver lo que ocultan mis manos —la diosa hace amagos de descubrir su entrepierna.

Otorga 1 punto de experiencia por cada respuesta correcta.

Comentario

¡Comienza el juego de la diosa Terra!

Cada día, la diosa hará una pregunta. Tras contestar, tendréis que realizar una tirada de **Suerte** (1D20 + nivel **Suerte**). Si contestáis erróneamente, tendréis una penalización de -5.

La siguiente tabla muestra las consecuencias de la tirada. El número entre paréntesis es la cantidad de puntos de vida que posee cada barco. Si llega a 0, el barco se hundirá, y habréis perdido la partida.



Narración

Primera pregunta:

— Marineros amados. Mi primera cuestión es la más sencilla de todas, y en ella comprobaré vuestro dogma. Si vivos queréis navegar, a dos dioses deberéis nombrar.

Respuesta a la primera pregunta:

Los dioses de **DOGMA** son los siguientes: **Terra**, la nunca satisfecha; **Aluy**, la mano del destino; **Damanastra**, la cosechadora; **Pirimpinpim**, el engullegritos; **Thermastos**, dios de la magia y **Vulgimaz**, el dios salvaje.

Tirada de suerte	Chalupa Vida: (25)	Balandra Vida: (50)	Galera «Brisagris» Sin Kathelin Vida: (70)	Galera «Brisagris» Con Kathelin Vida: (80)
0 - 9	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.
10 - 15	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.
16 - 19	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.
20+	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.



Comentario

La chalupa no posee armas.

La balandra dispone de un **arpón**. El jugador que lo controle realizará una tirada de **Puntería** contra el objetivo que desee. El **arpón** causa las heridas habituales de la tirada **Puntería** contra **Defensa** + 1D20 heridas extra (si consigue herir). Este **arpón** solo posee **2** proyectiles.

La galera «Brisagris» dispone de **3 cañones** y **6** balas de cañón. El **cañón** causa las heridas habituales de la tirada **Puntería** contra **Defensa** + 1D20 heridas extra (si consigue herir).

Si **Kathelin** está en el barco, podrá ordenar a su tripulación disparar los cañones en lugar de los jugadores. La tripulación cuenta con Nivel 4 en **Puntería**.



Kraken:

El Kraken posee una gran cantidad de vida, por lo que derrotarlo será una proeza. Cuando el Kraken pierda 50 puntos de vida, querrá huir del combate. Los jugadores pueden decidir si permitirle la huida o seguir luchando. Si huye, dará solo 1 punto de experiencia por finalizar el combate, y no dará objetos. Si es derrotado, no podrá volver a salir si se obtiene su tirada de suerte al día siguiente.

Destructor de barcos:

Adicionalmente a los ataques por turno, el Kraken causa 2 heridas a la embarcación cada vez que es su turno.



Buhenol:

Dayana ordena a Buhenol combatir para fortalecer su aprendizaje.

Buhenol no tira dados, ni tiene turno. Simplemente causará 5 heridas a un enemigo aleatorio al final de una ronda de combate.



Dayana:

Dayana está demasiado ocupada tomando el sol como para estropear sus uñas combatiendo contra seres inferiores.

Sin embargo, si consideras que los jugadores se molestarán por perder la partida, puedes decidir que Dayana acabe automáticamente con todos los enemigos, debido a su increíble poder.

Ficha de Sirena de alta mar

Sirena. Monstruo Nivel 3

Las sirenas fueron antaño bellas mujeres que ofendieron a la diosa Terra. La transformación comienza con un ardor en la parte lateral del cuello. La parte más dolorosa es la escamación de las piernas hasta perderlas por completo. Tal transformación cambia a la mujer, convirtiéndola en un monstruo agresivo.



Estadísticas principales

Vida: (100)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X		
Defensa	X	X			
Puntería					
Vitalidad	X	X			
Rapidez	X				
Poder mágico	X	X			

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

3

Fortalezas

Resistente al agua (-3).

La sirena emplea el elemento agua al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil al rayo (+2)

Débil a la **Persuasión** de hombres apuestos (+2)

Habilidades

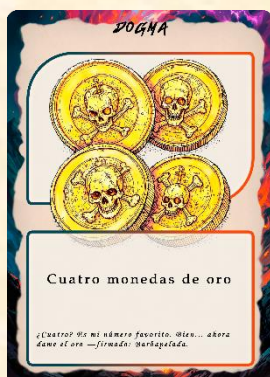
Sedución:

Al comienzo del combate, la sirena tratará de seducir a un jugador.

Si supera la tirada de **Persuasión** contra la **Percepción** del jugador, dicho jugador quedará enamorado, impidiendo atacar a la sirena al turno siguiente, pero pudiendo realizar otra acción que no implique herir a la sirena.

Cartas comunes

Cartas Raras



Ficha de Kraken

Kraken. Jefe Nivel 3

Cuentan las leyendas que el Kraken fue un amante de Terra. Los borrachos de las tabernas narran una historia de infidelidad, y de cómo la ira de la diosa convirtió al hombre en el monstruo que es ahora. Cada vez que el Kraken pide perdón a la diosa, crece un nuevo tentáculo. Los supervivientes han contado hasta ahora trescientos tentáculos.



Estadísticas principales

Vida: (300)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X	X	X
Defensa					
Puntería					
Vitalidad	X	X	X	X	X
Rapidez					
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

8

Fortalezas

Resistente al agua (-3).

El Kraken emplea el elemento agua al usar **Ataque**.

Debilidades

Débil al rayo (+2)

Habilidades

Huida:

Cuando el Kraken pierda 50 puntos de vida, querrá huir del combate.

Los jugadores pueden decidir si permitirle la huida o seguir luchando. Si huye, dará solo 1 punto de experiencia por finalizar el combate, y no dará objetos.

Colosal:

El Kraken ataca a todos los jugadores en su turno.

El Kraken causa 2 heridas a la embarcación cada vez que es su turno.

Cartas comunes



Cartas Raras



Día dos de navegación

Narración

La diosa vuelve a tomar forma en las estrellas de la noche, ilusionada por realizar un nuevo enigma.

Segunda pregunta:

- Oh, mis apuestos marineros. Deseo oír al menos tres colores de las cinco sierpes que traerán el Fin de los Tiempos. Aquel que nombre un cuarto color, podrá tocar la parte de mi cuerpo que él desee.

Respuesta:

Akh' Anaris (Azul). Akh' Finlil (Roja). Akh' Quedel (Dorada). Akh' Veniris (Verde). Este último dato se localiza en el *LORE* de «Sombranieve» en el Manual de juego. Quinta sierpe - Aún desconocida.

Otorga 1 punto de experiencia por cada respuesta correcta.

Tirada de suerte	Chalupa Vida: (25)	Balandra Vida: (50)	Galera «Brisagris» Sin Kathelin Vida: (70)	Galera «Brisagris» Con Kathelin Vida: (80)
0 - 9	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.
10 - 15	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.
16 - 19	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.
20+	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.

Día tres de navegación

Narración

La diosa empieza a impacientarse de la larga travesía. Su auténtico carácter aflora, revelando la agresividad de su comportamiento.

Tercera pregunta:

- Vagos rufianes, hoy no estoy de humor, así que respondedme con aplomo y premura. ¿Con qué pseudónimo se conoce al único dril que consiguió obtener el perdón del dios Vulgimaz, y que, aun así, cambió su premio por otro?

Respuesta:

«El Caminante». Esta respuesta se localiza en el libro Dogma. La Invocadora del Fin.

Otorga 1 punto de experiencia por cada respuesta correcta.

Tirada de suerte	Chalupa Vida: (25)	Balandra Vida: (50)	Galera «Brisagris» Sin Kathelin Vida: (70)	Galera «Brisagris» Con Kathelin Vida: (80)
0 - 9	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Un Kraken emerge! Ataca al barco, causándole 10 puntos de daño. Entráis en combate.
10 - 15	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.	¡Una sirena emerge! Ataca al barco, causándole 5 puntos de daño. Entráis en combate.
16 - 19	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta: Brazo extra fantasmal. Elegid qué jugador desea obtenerla.
20+	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.	Recibís la carta épica: Casco de mil runas. Elegid qué jugador desea obtenerla.

Día cuatro de navegación

Narración

La espesa bruma oculta el horizonte, pero no con la fuerza suficiente como para tapar la tierra norteña. Hogar de los elfos oscuros: Valfinor. El viaje ha concluido.

Dayana baja un palmo la tela que cubre su cintura. Sonríe al ver cómo su piel ha quedado bronceada. Su aprendiz aparta la mirada, sonrojado. Ella ríe, aunque por pocos segundos...

— ¡Al suelo! —Grita La Dama del Baile, empujando a Buhenol bajo la protección del pretil.

Grandes virotes de metal atraviesan el barco. Astillas vuelan.

Diez navíos de velas púrpura surgen de la niebla. Sobre el alcázar del que los gobierna, una imponente figura da de nuevo la orden. Su piel azulada brilla al sol. Su blanca melena oscila con el viento.

— Sombranieve... —Susurra Dayana. Por primera vez notáis preocupación en su voz.

Los virotes hierran, debido a la espesa bruma que os rodea.

El fuego surge de la espada de Sombranieve. Junto al ardor, una sierpe del color del jade danza con las llamas, destruyendo la niebla del paisaje.

Una nueva lluvia de acero se avecina, esta vez... certera.

— ¡Buhenol! —Grita Dayana. Ambos saltan al agua.

Lo último que veis son las astillas del barco, tras el impacto de cien virotes.

El negro os envuelve.

Fin del acto 3

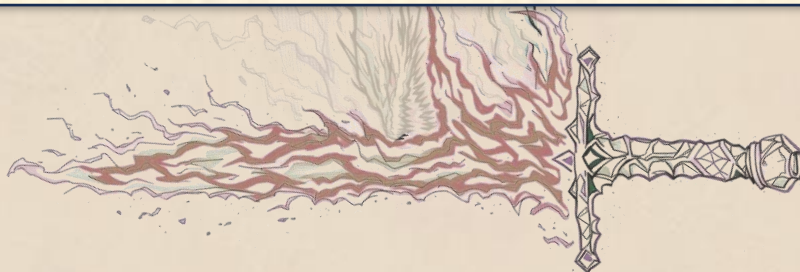
Nivel recomendado en este punto: Nivel 4 // Subnivel 0

Nivel máximo en este punto: Nivel 4 // Subnivel 14

ACTO IV

EL DANSH'ATY

Valfinor, la siempre nevada. Lugar donde la supervivencia potencia el intelecto de los depredadores. Quién diría que de las montañas heladas florecería un reino próspero. Gracias a sus vientos gélidos, ningún ejército ha conseguido el trofeo más ansiado: aniquilar a los elfos de oscura piel, también conocidos como velanir.



Música relajante



Narración

El movimiento del oleaje es lo único que impide la congelación de la playa. Vuestro cuerpo tiritaba al son del viento glacial, en las costas de Valfinor. Escucháis crujir la arena, hasta que los pasos se detienen a escasa distancia de vuestros cuerpos tiritantes.

- ¿Mi señor? —Pregunta un corsario elfo oscuro, engalanado con ropajes militares.
- Dejad que el viento acabe con ellos —sentencia Sombranieve.

Antes de que el batallón naval os de la espalda, las sierpes de vuestro cuerpo surgen, siseando al portador de su hermana.

Zenon os mira intrigado, murmurando palabras en una lengua ancestral.

- Hela, otórgales el Dansh'aty —ordena Zenon Vrial Sombranieve.

Hela, una velanir con túnica de maga, sonrío. Acumula poder en sus manos y lame su labio superior, esperando los gritos que saldrán de vuestra boca.



Comentario

El Dansh'aty es el ritual por el cual los elfos oscuros pueden sobrevivir al frío de las tierras donde moran. Los velanir aplican el Dansh'aty a sus bebés nada más nacer, porque, de aplicarse en adultos, tal ritual se consideraría una tortura.

A continuación los jugadores deberán superar tres procesos del ritual mediante tiradas. Si los superan, obtendrán atributos. Si fallan, obtendrán defectos en su cuerpo.

Paso 1 del Dansh'aty

Hela ora al dios magia para invocar al calor. Un fuego mágico os rodea, eliminando el frío; pero las llamas se vuelven incontrolables. Deberéis aguantar el dolor del quemazón. El fulgor solo se mitiga mediante palabras mágicas.

Cada jugador deberá lanzar 1D20 y sumar su nivel de **Poder mágico**.

La dificultad a superar es 16+

- ❖ El jugador que iguale o supere la dificultad ganará +1 nivel de **Poder mágico**, y no verá ningún cambio en su cuerpo.
- ❖ El jugador que no iguale o supere la dificultad, sobrevivirá tras intensos gritos, pero su piel se volverá oscura, del mismo tono que la de los velanir.
- ❖ Independientemente, todos los jugadores ganarán resistencia al frío (-1) a partir de este momento.



Paso 2 del Dansh'aty

Hela llora al oír la contestación del dios magia. Contorsiona su cuerpo en una danza exótica. Los cielos se abren. Las nubes se apartan. Poderosos haces de sol impactan en vuestros ojos, jugadores. Su brillo es tan potente, que el dolor se asemeja a mil agujas penetrando vuestras córneas.

Cada jugador deberá lanzar 1D20 y sumar su nivel de **Defensa**.

La dificultad a superar es 16+

- ❖ El jugador que iguale o supere la dificultad ganará +1 nivel de **Puntería**, y no verá ningún cambio en su cuerpo.
- ❖ El jugador que no iguale o supere la dificultad, sobrevivirá tras intensos gritos, pero sus ojos se transformarán, perdiendo el iris y expandiendo su pupila hasta ocupar toda la córnea, con un brillo intenso del color que el jugador elija.
- ❖ Independientemente, todos los jugadores ganarán mejor visión en la oscuridad.

Paso 3 del Dansh'aty

Hela cae exhausta. Aprieta labios y puños para finalizar el ritual, ordenando a las llamas que se apaguen. Sin embargo, risas provienen de las ascuas, la propia magia quiere seguir jugando a quemar piel.

Cada jugador deberá lanzar 1D20 y sumar su nivel de **Vitalidad**.

La dificultad a superar es 16+

- ❖ El jugador que iguale o supere la dificultad ganará +1 nivel de **Vitalidad**, y no verá ningún cambio en su cuerpo.
- ❖ El jugador que no iguale o supere la dificultad perderá todo el pelo de su cuerpo debido a que las llamas lo han consumido. Si el jugador quiere mantener el pelo de su cabeza, deberá elegir dos cicatrices. Una en una zona visible de su cuerpo, y la otra en el lugar donde desee.
- ❖ Independientemente, todos los jugadores serán penalizados con debilidad al fuego (+1).

Comentario

Si algún personaje decidió ser un elfo oscuro durante su creación, ignorará este ritual, adquiriendo todos los beneficios dados.

Otorga 2 puntos de experiencia a quien logre superar un paso, y 1 punto a quien no.

Narración

Zenon sostiene a Hela, alzándola con porte y delicadeza. Hela acaricia los brazos de Zenon, pero este la aparta, pues se dirige a vosotros.

— No sois los que creéis ser, falsos Invocadores del Fin. Vuestras sierpes no están completas. No sois una amenaza. Por eso os he dejado vivir. Podéis recorrer libremente mi reino. Mi raza no os procurará mal —la sonrisa de Zenon se amplía—. Hela, organiza una audiencia con ellos. Quizás puedan serme útiles....



Comentario

Improvisación:

Los jugadores podrán explorar Valfinor, incluso salir de sus tierras e ir a donde les plazca.

Valfinor es la capital del reino de los elfos oscuros. Los velanir tienen una visión despectiva hacia otras razas, por lo que los tratos, los diálogos y demás actividades con los jugadores será ardua. Sin embargo, si los jugadores poseen los defectos del ritual Dansh'aty, los elfos oscuros serán más permisivos con ellos.

Esta improvisación es especial, ya que contiene un **evento secreto opcional** que supone la mayor dificultad de la campaña, incluso superior a la batalla final.

Cuando los jugadores deseen volver a la **campaña**, dirígelos hasta el castillo de Zenon y ve al Acto V.

Para poder realizar este evento secreto opcional, es necesaria la lectura del libro:

Dogma. La Invocadora del Fin.

Esta campaña tiene lugar pocos años después de los sucesos del libro.

Si no se desea realizar este evento, id directamente al ACTO V.



Evento secreto



Comentario

Este evento comenzará cuando, explorando la ciudad de Valfinor, los jugadores se reencuentren con Talvin en el mercado de la ciudad.

Música relajante



Narración

Entre bazares de comerciantes de piel oscura divisáis a alguien familiar. Talvin, el comerciante de dunas, alza la mano para llamar vuestra atención.

- Sois afortunados, aventureros. Pensé que Faurel habría separado vuestras cabezas de los hombros — exclama Talvin —. Ese elfo se volvió loco de poder. Mandó asesinar a todo aquel que protestara sus medidas. No tuve más remedio que huir de su ciudad. Y los rumores me han traído hasta aquí. Hasta los... Invocadores del Fin... — dice con palabras enigmáticas.

Talvin os mira, frunciendo el ceño.

- Yo, más que ningún otro, sé lo que sois, y cual es vuestro destino. Por eso he de pedir os ayuda. Una ayuda que os servirá de luz y guía para las preguntas que os rodean.

Talvin esconde una sonrisa.

- Necesito vuestra habilidad para hacerme con un objeto que ansío. Un simple arcón de madera blanca que contiene algo muy personal para mí. Pero aquel que lo custodia no desea verme, ni escuchar mis palabras. Por eso necesito vuestra ayuda. Pedid un precio por vuestros servicios.

Comentario

Que los jugadores negocien un precio por tal misión.

Talvin ofrece 5 monedas de oro por jugador, pero parece dispuesto a negociar mediante tirada de **Persuasión vs Percepción**.

Talvin posee Nivel 3 en **Percepción**.

Narración

- El hombre que custodia el arcón se hace llamar «El Caminante». Vive en el burdel de un pueblo perdido del continente sureño. Yo os guiaré hasta el pueblo, pero el transporte deberá correr a vuestro cargo – concluye el comerciante de dunas.

Comentario

Improvisa la forma de llegar hasta aquel pueblo lejano. Desde **DOGMA** ofrecemos tres posibilidades:

- Un viaje tan largo supone pagar el billete de un barco. 30 oros por jugador.
- Improvisa buscar a Kathelin y reparar su barco para que os lleve.
- Improvisa otra forma de llegar. Por ejemplo, usando magia.

Cuando los jugadores lleguen al pueblo, continúa con la siguiente narración.

Nota: Si los jugadores tienen rasgos de elfo oscuro por la maldición del Dansh'aty, las demás razas se mostrarán algo reticentes a tratar con ellos.

Narración

Por fin llegáis al ignoto pueblo.

El barro forma una capa espesa en vuestras botas. El olor os evoca tintes de pobreza. A un lado de la mugrienta calle, un letrero iluminado por el fulgor de dos antorchas revela el nombre del burdel: «Mielespesa».

- Dentro encontraréis al hombre conocido como el Caminante. Yo no entraré, pues de hacerlo, solo conseguiré empeorar su, ya de por sí, mal humor – dice Talvin –. Recordad. Lo único que deseo es el arcón de madera blanca que custodia. La forma en la que lo consigáis, me es indiferente.



Comentario

Improvisación:

Mielespesa es un establecimiento donde seguramente los jugadores querrán pasar un buen rato.

Máster, ponte en la piel de Candela, Violeta y el Caminante. Actúa como lo harían ellos, y dialoga según su carácter. Improvisa la manera de obtención del arcón blanco, el cual está custodiado en el despacho del Caminante, a simple vista.



Las siguientes pautas son obligatorias:

- El Caminante no querrá dar el cofre bajo ninguna circunstancia.
- El Caminante es inmune a todo daño gracias a la protección de Fiona. Por lo que no puede ser derrotado en combate.
- El cofre no puede ser abierto debido al sello de Vulgimaz.

Reto: Establece un método de obtener el cofre. Si los jugadores lo obtienen al primer intento, la recompensa será poder ver la ficha del enemigo del combate más difícil de la campaña.

Conocidos estos datos, desde DOGMA recomendamos que la mejor opción de obtener el arcón blanco es robándolo. El Caminante posee una estadística de **Percepción** de nivel 4.

Cuando obtengas el arcón blanco, continúa a la siguiente narración.

Narración

Talvin sonrío al verlos llegar con el arcón blanco.

Una bolsa de monedas cae a vuestros pies. La mano tendida del comerciante espera vuestra entrega.

- He soñado noches y días con este momento – Talvin acaricia el cofre con la única mano que le queda –. Espero que la profecía se cumpla – concluye, mirándoos.

Su rostro se pierde cuando sus dedos no pueden abrir la cerradura.

- Vulgimaz... – Maldice Talvin.

Tras unos segundos de meditación, los ojos de Talvin encuentran una respuesta.

- Invocadores del Fin, he de pedirlos un último favor. Escoltadme ante la alta maga conocida como Hela. Necesito su ayuda para abrir este cofre.

Talvin os muestra una nueva bolsa de oro.

- Hela mora en Valfinor, en un templo conocido como El Santuario de la Luna. Preparaos bien, Invocadores del Fin, pues no encontraréis cordialidad en ella.

Comentario

Improvisa el regreso a Valfinor, pero no seas muy exigente, ya que podrías alargar innecesariamente este evento.

Una vez de vuelta a la ciudad de los elfos oscuros, dirígelos al Santuario de la Luna, un templo de cúpula blanca en mitad de la ciudad.

Comentario

El Santuario de la Luna está bajo una influencia mágica que lo envuelve en una noche eterna. Sus puertas están custodiadas por dos elfas oscuras de extrema belleza, que solo aceptan palabras en el idioma ancestral de los velanir. Los jugadores solo podrán entrar si pronuncian:

«ETHARADA EN LUNE INSIRI»

Improvisa la forma en la que los jugadores aprendan estas palabras. Desde *DOGMA* sugerimos, por ejemplo, llevar a los jugadores a una biblioteca de la ciudad y, mediante tiradas de **Percepción**, cada jugador aprenderá el idioma con mayor o menor destreza.

Si los jugadores prefieren usar la violencia, a continuación se deja la ficha de las elfas oscuras, guardianas de la entrada al Santuario de la Luna.

El escenario muestra una luna gigante que va otorgando poder a las guardianas. Los jugadores pueden tapar la luna con nubes o cualquier forma ingeniosa que se les ocurra.



Ficha Guardianas del Santuario de la Luna

Guardianas. Nivel 5

Solo las neonatas, nacidas en luna llena y bautizadas por su luz, pueden convertirse en las guardianas del santuario. Dicha luz les otorga unos poderes anormales para cualquier ser vivo. Pero estar bajo una influencia lunar tan poderosa hace que su ciclo menstrual se vuelva permanente, lo que sume a las guardianas en un mal carácter y una furia homicida para aquellos que no las complacen.



Estadísticas principales

Vida: (120)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X		
Defensa	X	X	X		
Puntería	X	X	X		
Vitalidad	X	X	X		
Rapidez	X	X	X		
Poder mágico	X	X	X		

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

6

Fortalezas

Resistente al hielo o al frío (-2).

Las guardianas emplean el elemento luz al usar **Ataque**.

Las guardianas emplean el elemento oscuridad al usar **Puntería**.

Si una guardiana muere, la otra obtendrá +2 Poder mágico.

Debilidades

Débil al fuego (+2)

Habilidades

Las fases de la luna:

Turno 1 (Luna nueva): No otorga beneficios

Turno 2 (Cuarto creciente): Restaura 5 puntos de Vida, otorga +1 **Ataque**.

Turno 3+ (Luna llena): Emplean un **hechizo ofensivo** de elemento fuego a cada jugador. No sufre penalización por múltiples objetivos.

Tras la luna llena, se repite el ciclo lunar.

Pérdida de luz:

Si por cualquier causa, la luz de la luna no llega a la piel de las elfas, se considerará que ese turno la fase de la luna es **Luna nueva**.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

Al entrar en el Santuario de la Luna, una extraña sensación se adhiere en vuestra piel. Una humedad pegajosa y fría.

Frente a vosotros, varias elfas oscuras se alimentan de la entrepierna de otro velanir. Devoran sus genitales, esparciendo sangre y ansia bajo los gritos del desgraciado.



El ritual se detiene. Os miran. Sus labios están manchados de sangre y restos escrotales. Hela, la alta maga que os otorgó el Dansh'aty, se acerca de manera sensual hacia vosotros. Es Talvin el único en dar un paso adelante.

- Años han pasado desde tu traición, Hela. Hoy, acudo a ti por algo más importante – Talvin muestra a la elfa el cofre blanco.

Hela abre los ojos sorprendida.

- ¿Quién eres? – Pregunta la alta maga.
- Soy aquel que la traerá de vuelta – Talvin hace brillar su cuerpo hasta transformarse en otro ser.
- Salash – murmura Hela, apretando su puño.
- Ayúdame a abrir el arcón una vez más. He de liberarla, y ahora tengo los medios para hacerlo – Salash, el archimago de Cinital, os señala.
- ¿Por qué he de ayudarte? – Responde Hela.
- Porque ambos queremos algo del interior de este cofre. Si yo gano, recuperaré a Fiona. Si pierdo, tú obtendrás al dios que mora en su interior.
- Durante años pensé que lograste matar a la mujer que amabas. Hoy comprendo que solo la volviste a encerrar – Hela ríe –. ¡Acepto tu oferta! ¡Te ayudaré a abrir el arcón, pero más te vale estar preparado para lo que mora en su interior!

Música de tensión



Comentario

Antes de abrir el cofre, pregunta a los jugadores si están listos para el combate; ya que será la lucha más difícil de toda la campaña.

Si los jugadores superaron el **reto** de la improvisación, durante la obtención del cofre blanco, podrán ver la ficha del enemigo.

Narración

Salash y Hela juntan sus manos para realizar un poderoso hechizo, pero el cofre se resiste a su apertura. Una voz áspera y alocada surge de la nada.

- Solo el tonto tropieza dos veces con la misma piedra. ¡Y yo adoro ver a los tontos tropezar! – La voz de Vulgimaz surge ante el inútil intento por abrir el cofre. Con un susurro de sus asquerosos labios, el cofre eleva su tapa.

Una luz lo invade todo. La energía se condensa hasta formar una figura humana.

- ¡Fiona! ¡He venido a salvarte! – Grita Salash.

Cuando el tiempo deja paso a la comprensión, la mujer que irradia la energía de un dios os muestra una faceta de furia. Sus ojos apuntan a una, solo a una.

- Asesina... Esta vez no escaparás – rugie Fiona, elevando con su poder a una Hela que trata de resistir el hechizo de opresión.
- ¡No! ¡Mi profecía debe cumplirse! Perdóname por mis actos pasados, y por lo que estoy obligado a hacerte. ¡Invocadores del Fin, debilitadla! – implora Salash.



Fase 1 del combate: Umbral de vida 300 a 200

Fase 1

Durante la Fase 1, Fiona solamente atacará a Hela. Hela posee 100 puntos de vida. Cada turno de Fiona causa 2D20 puntos de daño a Hela.

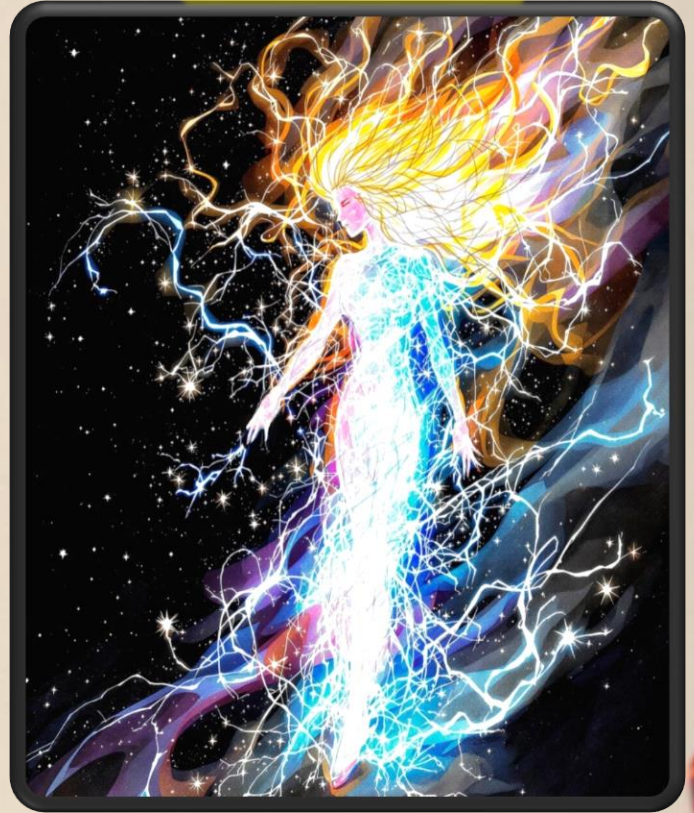
Los jugadores pueden curar a Hela. Hela posee **Vitalidad** nivel 2.

La Fase 1 finalizará si se cumplen estas dos condiciones:

- Hela muere.
- Los puntos de salud de Fiona bajan a 200 o menos.

El objetivo de esta fase es que los jugadores traten de quitar los mayores puntos de vida a Fiona antes de la muerte de Hela.

Cuando se cumpla una de estas dos condiciones, lee la narración mostrada a continuación y pasa a la Fase 2 del combate.



Narración

(Leer esto solamente cuando finalice el combate de la fase 1)

Hela retrocede dolorida. Postrada, clama al cielo el siguiente ruego:

- ¡Aluy! ¡Mi dios! ¡No permitas que esta mujer controle tus acciones! ¡Yo soy tu única sierva y devota!

Fiona dibuja una sonrisa.

- Ningún dios me arrebatará mi venganza —sentencia Fiona.

Una luz afilada rodea a Hela. Una luz que corta, desgarrar, cercena...

Cuando el destello se apaga, Hela surge cortada en mil pedazos. La sangre cubre el templo.

- ¡No! —Grita Salash.

Los ojos de furia de aquella mujer dios se centran en aquel que maldice.

- Tú destruiste mi corazón. Ahora, yo destruiré el tuyo.

Ficha Fiona, la Invocadora del Fin

Fiona. Fase 1.

Nacida en la pobreza y adoptada por un proxeneta. Fiona desarrolló dos cualidades al extremo: sus grandes pechos y su increíble poder mágico. Por desgracia para ella, el primero de estos dones fue más valioso durante su aprendizaje en la torre Cinital. ¿La razón de la destrucción de la torre? Solo ella lo sabe.



Estadísticas principales

Vida: (300)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque					
Defensa	X	X	X	X	
Puntería	X	X	X		
Vitalidad	X	X	X	X	X
Rapidez	X	X	X	X	X
Poder mágico	X	X	X	X	X

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

5

Fortalezas

Resistente al fuego (-2).
Resistente al hielo y agua (-2).
Resistente al viento (-2).
Resistente a la tierra (-2).

Debilidades

Débil a la oscuridad (+2)

Habilidades

Odio:

Fiona solo empleará su turno para infligir 2D20 heridas a Hela.

Acumulación de poder.

Cada turno que Fiona pase en la Fase 1, obtendrá +1 nivel **Ataque** para la fase 2, pudiendo superar el nivel 5.

Liberación.

Esta fase acaba cuando Hela muera o cuando los puntos de salud de Fiona bajen a 200 o menos.

Fase 2 del combate: Umbral de vida 200* a 100

Fase 2

Durante la Fase 2, Fiona usará un potente **hechizo ofensivo** a todos los jugadores. Al turno siguiente, Fiona poseerá la **maldición de las lenguas**, por lo que usará **Ataque** sobre un jugador aleatorio (incluyendo a Salash). El nivel de **Ataque** de Fiona depende del obtenido durante la **fase 1**.

El **Máster** lanza 1D20:

- Del 1 al 5: Fiona ataca al **jugador 1**.
- Del 6 al 10: Fiona ataca al **jugador 2**.
- Del 11 al 15: Fiona ataca al **jugador 3**.
- Del 16 al 20: Fiona ataca a **Salash**.

Salash cuenta con Nivel 3 de **Defensa**.

Salash cuenta con Nivel 3 de **Vitalidad**.

Salash cuenta con 60 puntos de vida.

Si Salash muere, perdéis la partida, ya que es el único que puede detener a Fiona durante la Fase 3.

Cuando los puntos de vida de Fiona bajen de 100, lee la siguiente narración y pasa a la Fase 3.



Narración

(Leer esto solamente cuando finalice el combate de la fase 2)

Fiona retrocede ante el poder de Salash y los jugadores.

Una voz distinta sale de su garganta.

- Ilusos mortales. Nada detendrá mi regreso – dice Fiona.
- ¡Sal de ella, monstruo! – Ordena Salash, lanzando un devastador hechizo ofensivo.

El ataque es absorbido por el tremendo poder del ente, pues deja de ser mujer, para convertirse en dios.

Fiona crece. La luz que desprende se convierte en oscuridad. Una oscuridad similar a un agujero negro. Todo a vuestro alrededor cruje. Escombros, cada vez más pesados, son atraídos y desintegrados. Miráis al cielo. Veis que el meteorito está demasiado cerca. ¡El agujero negro lo está atrayendo!

Si no lo evitáis, caerá; y todo será destruido.

Ficha Fiona, la Invocadora del Fin

Fiona. Fase 2.

Nacida en la pobreza y adoptada por un proxeneta. Fiona desarrolló dos cualidades al extremo: sus grandes pechos y su increíble poder mágico. Por desgracia para ella, el primero de estos dones fue más valioso durante su aprendizaje en la torre Cinital. ¿La razón de la destrucción de la torre? Solo ella lo sabe.



Estadísticas principales

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

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

5

Fortalezas

Fiona emplea el elemento Luz a su **Ataque**.
Fiona posee un **Poder mágico** de Nivel 7.

Debilidades

Débil a la oscuridad (+2)

*La Vida de Fiona será 200 o la que tenga tras haber matado a Hela.

Habilidades

Poder mágico:

Fiona lanzará un poderoso **hechizo ofensivo** a todos los jugadores. El elemento será aleatorio (lo decide el **Máster**).

El hechizo no obtiene penalización por objetivos múltiples.

Tras lanzar el hechizo, Fiona tendrá la **maldición de las lenguas**.

Salash se escuda, siendo inmune a este ataque mágico.

Ataque:

Durante la maldición de las lenguas, Fiona empleará **Ataque** con el nivel adquirido durante la Fase 1. Dañará a un solo jugador elegido al azar.

Fase 3 del combate: Umbral de vida 100 a 0

Fase 3

La fase 3 es una contrarreloj.

En este turno, Fiona no atacará.

Los jugadores tendrán que resistir el ser atraídos por el agujero negro.

Al comienzo de cada turno del jugador, éste lanzará 1D20 y sumarán su Nivel de **Rapidez**. Si no supera una **dificultad de 10+**, el jugador perderá el turno, ya que estará demasiado ocupado evitando ser atraído.

El **Máster** usará un contador para indicar el número de rondas de combate. Si pasan 10 rondas de combate, y Fiona sigue viva, Aluy hará caer el meteorito.

Si esto llegara a pasar, el **Máster** narrará el acontecimiento, y él decidirá si los adoradores de Aluy son salvados o destruidos.



Los jugadores que adoren al dios Aluy puede ganar la partida, en vez de perderla, si el meteorito cae. Pero solo si el **Máster** decide que Aluy los salvará del Fin de los Tiempos.

Si los jugadores adoradores de Aluy ganan la partida por la caída del meteorito, finaliza la campaña. Otorga las recompensas del combate solamente a los adoradores de Aluy.

DOGMA está trabajando en una campaña especializada si este evento llegara a ocurrir. ¡Pero puedes crear tu propia campaña si se ejecuta El Fin de los Tiempos!

En caso de que los jugadores superen la Fase 3, y venzan a Fiona, continúa con la siguiente narración.

¡Enhorabuena jugadores!

Ficha Fiona, la Invocadora del Fin

Fiona. Fase 3.

Nacida en la pobreza y adoptada por un proxeneta. Fiona desarrolló dos cualidades al extremo: sus grandes pechos y su increíble poder mágico. Por desgracia para ella, el primero de estos dones fue más valioso durante su aprendizaje en la torre Cinital. ¿La razón de la destrucción de la torre? Solo ella lo sabe.



Estadísticas principales

Vida: (100)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque					
Defensa	X	X	X	X	X
Puntería					
Vitalidad					
Rapidez					
Poder mágico	X	X	X	X	XXX

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

5

Fortalezas

Fiona posee un Poder mágico de Nivel 7.

Debilidades

Habilidades

El Fin de los Tiempos:

El **Máster** contará cada ronda de combate.

Si tras finalizar la **décima** ronda de combate, Fiona sigue con vida, el meteorito caerá.

Atracción:

Al comienzo de cada turno, los jugadores realizan una tirada de **Rapidez**. El jugador que no supere una **dificultad de 10+** perderá el turno.

Recompensa: Elige una de estas opciones:

- ❖ Cada jugador elige una carta de entre todas las disponibles en DOGMA.
- ❖ Cada jugador inventa una carta y la obtiene directamente. El **Máster** debe autorizar su uso.

Narración

Aluy ejecuta un grito de muerte. Un hilo de luz verde huye del cuerpo de Fiona hasta dirigirse al meteorito del cielo, el cual se va alejando poco a poco gracias a cánticos de los devotos a Terra.

Lo que fue un dios, poco a poco se convierte en una mujer joven, cuya piel se va evaporando por las heridas recibidas.

Salash besa a Fiona, esperando que aquel hechizo de amor salvara a su amada. Nada ocurre.

Mas nada ocurre en ella. No así en vosotros, jugadores. Pues una luz se desprende de vuestro cuerpo. Las sierpes emergen, volando hacia aquella moribunda.

– Mi profecía – dice Salash, viendo cómo las tres sierpes comienzan a brillar.

Del resplandor surge una mujer. La dril respira vida, a pesar de que uno de sus brazos y una de sus piernas emitan un brillo fantasmal.

– Llanura... – Susurra el archimago.

La magia latente de las partes cercenadas de la madre se adentran en la hija.

La evaporación cesa. Las heridas se cierran. El aliento vuelve a ella.

– ¡Mamá? – La voz de Fiona es débil.

Un aplauso suena a vuestras espaldas. Vulgimaz, el dios salvaje, surge junto a una oleada de demonios.

– Bravo, Llanura. Bravo – ovaciona Vulgimaz, con una sonrisa macabra.

La dril sostiene con fuerza a su hija, en un último acto de protección.

– ¡Vaya historia la tuya! Leyenda de leyendas. Por eso te has ganado mi respeto y el de todos nosotros – ovaciona excitado Vulgimaz –. Raniela, dril conocida como «La Llanura», te has ganado tu libertad.

Una lágrima cae de la madre, sabedora de que ha logrado lo imposible: obtener el aplauso de todo el Redoutensäle, y, con él, el derecho de poder disfrutar de su hija.

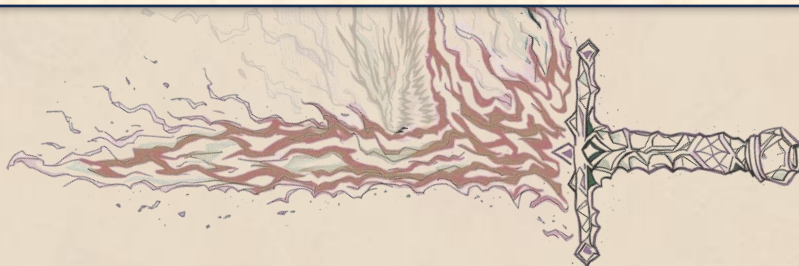
FIN



ACTO V

LA CAÍDA DE LOS VELANIR

El castillo negro fue construido con peñascos del volcán nevado, de ahí su nombre. Debido a que la argamasa para consolidar la roca era de pésima calidad, los elfos oscuros recurrieron a la doma de hidras. Gracias al veneno que escupen de sus gargantas, fueron capaces de fundir la roca, uniéndolas una a una. Por eso el castillo negro también es conocido como «La Garganta de la Hidra».



Comentario

Este acto comienza en el castillo negro, en Valfinor. Si has jugado el Evento Secreto, los jugadores estarán muy lejos de este lugar. Puede improvisar una forma de llegar hasta Valfinor. O puedes pedirle a Salash que os lleve hasta él con magia.

Narración

El gran castillo negro, morada de Sombranieve, os da la bienvenida. Frente a su gran salón esperaréis audiencia. El eco transporta una discusión tras una puerta cercana.

- Las palabras de Akh' Veniris indican que aún es fértil — oís la voz de Zenon.
- Tu nieto se niega a violarla — informa un consejero.

Zenon detiene sus palabras al veros aparecer.

- Invocadores del Fin, venid y tomad asiento.

El recibidor del castillo es opulento. Una gran chimenea dota de calor al gélido ambiente.

- Me he rodeado de sabios capaces de descifrar las palabras de la profecía — Zenon invoca el fuego de su espada, y de ella surge una sierpe verde completamente evolucionada—. Juntos podremos devolver la paz a mi raza. Hoy sois mis huéspedes.



Narración

Zenon ordena a sus guardias que os escolten a aposentos mejores. Sin embargo, ninguno llega vivo a vosotros, ya que algo emerge de las sombras.

Dayana, «La Dama del Baile», muestra su sonrisa al desprender su daga del cuerpo de los guardias.

— Mi querido arándano azul — dice Dayana con su peculiar humor —. Quiero que liberes a esa mimada de sangre azul a la que llaman Brama, de los Sendaclara. ¡No es que quiera meterme en política! Pero es mi trabajo, y de algo he de comer — saca su lengua de manera pícar.

Zenon aprieta su mandíbula. Os mira, jugadores.

- Os he dado asilo y bienestar. Ya es hora de recibir algo de vosotros. ¡Ayudadme a acabar con su vida! — Os ordena Zenon, jugadores.
- ¡Oh, vamos! No seáis estúpidos. Ayudadme a acabar con este tirano y puede que comparta la recompensa con vosotros — os ofrece Dayana.

Comentario

Los jugadores tendrán que elegir a quién enfrentarse.

Ninguno de los dos morirá definitivamente. La derrota solo es un puente a la siguiente Narración.

El combate tiene lugar dentro del amplio salón del castillo. Columnas de piedra bordean la sala, las cuales pueden ser destruidas. Chimeneas arden a los lados, lámparas de araña alumbran la instancia y una gran alfombra roja cubre el centro de la sala.

Improvisa cómo usar estos elementos. Por ejemplo, si los jugadores destruyen todas las columnas, caerá el techo, terminando así por completo el combate.

Independientemente del rival elegido, al finalizar el combate continúa con la siguiente narración.

Lore de Zenon Vrial «Sombranieve»

Nombre completo: Zenon Vrial

Apodo: «Sombranieve»

Edad: 51 años

Ciudad: Nacido en Galenon

Zenon Vrial fue el comandante de la legión élfica más numerosa, conocida como la «Legión Velanir».

Durante la gran batalla élfica del “Asedio de la Cascada”, la gran flota élfica sucumbía al acero orco. Mas solo tenían que aguantar la llegada del atardecer, ya que la legión velanir estaba en camino.

Cuando el sol se sumergió entre montañas, no lo hizo acompañado de Zenon y su ejército. Aquella noche, los elfos recibieron la mayor derrota de todas. Fue así como la orgullosa raza perdió el dominio del sur.



Todos los elfos culparon a la legión velanir por no acudir a la llamada. Muy pocos saben los verdaderos motivos por los que Zenon no pudo llegar a tiempo. Lo que sí se conoce fueron las consecuencias.

Zenon Vrial y todo su ejército fueron exiliados a las frías tierras del norte. Un inhóspito glaciar conocido como: La Sombra de la Nieve.

Lo que nadie pudo imaginar fue que el elfo sobrevivió a aquella muerte helada, volviendo con un tono de piel azul. Zenon fue nombrado primogénito de una nueva raza bautizada como la legión que comandaba.

Zenon vive obsesionado con recuperar su honor entre los elfos. Sin embargo, sus radicales métodos le alejan del respeto que quiere conquistar.



Ficha de Zenon «Sombranieve»

Zenon. Jefe de Nivel 5

Durante el exilio a La Sombra de la Nieve, la mismísima diosa Terra preguntó a Zenon si quería sobrevivir. La contestación de Zenon fue: «No escucho a seres imaginarios». Todos los dioses rieron por la blasfemia, excepto uno, el dios magia, que insufló de fuego su cuerpo, y de calor sus venas, otorgándole el Dansh'aty y convirtiéndole así en el primero de su raza.



Estadísticas principales

Vida: (120)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X		
Defensa	X	X	X		
Puntería	X				
Vitalidad					
Rapidez	X	X	X	X	
Poder mágico	X	X	X	X	

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

4

Fortalezas

Resistente al frío (-5).

Zenon emplea el elemento fuego al usar **Ataque** y **Puntería**

Debilidades

Débil al fuego (+1)

Habilidades

Espada de fuego:

Si la espada de Zenon no está ardiendo, lanzará en su turno un encantamiento a su espada, encendiendo su llama. El encantamiento le otorga +1 **Ataque**. Mientras la espada de Zenon esté encantada, sus ataques golpean a todos los jugadores. Dificultad del encantamiento 10+

Los jugadores pueden apagar la espada de Zenon mediante encantamientos.

Odio a los dioses:

Zenon pierde toda su Percepción en las tiradas de Persuasión si los jugadores nombran a algún dios durante su roleo.

Cartas comunes



Cartas Raras



Ficha de Dayana «La Dama del Baile»

Dayana. Jefe de Nivel 5

Solitaria desde la adolescencia, Dayana vive obsesionada con realizar el acto más impactante de todas las eras, y así librarse del título que la acompaña. Para lograr tal fin, la Dama del Baile recorre el mundo buscando desafíos que la empujen a mejorar, pero cada vez es más arduo encontrar algo o a alguien que ponga en aprietos a esta dril.



Estadísticas principales

Vida: (120)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X	X	
Defensa	X	X	X		
Puntería	X	X	X		
Vitalidad	X				
Rapidez	X	X	X	X	
Poder mágico					

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

4

Fortalezas

Dayana gana Resistencia (-1) al elemento que le haya herido en último lugar.

Debilidades

Dayana pierde su habilidad **La Dama del Baile**, a la hora de protegerse de hechizos ofensivos.

Habilidades

La Dama del Baile

Dayana usa 2D20 para todos sus lanzamientos*, quedándose con el valor más alto. *(Ver Debilidades.)

Odio a los magos.

Si Dayana es herida por un **hechizo ofensivo**, el próximo turno atacará al jugador que la haya herido de esta manera.

Si varios jugadores la hieren con un **hechizo ofensivo**, Dayana atacará a todos esos jugadores en un mismo turno.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

Una gran explosión sobre el muro del castillo interrumpe el combate. Una sombra emerge de su escondite.

- Maestra, un gran ejército de las Tierras Celestes está asediando la ciudad. Faurel los comanda. Está siendo una masacre —informa Buhenol.
- No... Mi pueblo... — Maldice Zenon.
- Maestra, Faurel monta una sierpe morada de grandes dimensiones.

Sombranieve susurra palabras ancestrales. De su rezo surge el brillo verdoso de su sierpe. La bestia imponente mide más de diez metros. Zenon sube a su lomo y se aleja del castillo.

En las afueras, Faurel sonríe ante la caída de Valfinor. Pero su gozo se apaga cuando ve a Zenon, a lomos de Akh' Veniris, cargar hacia él.

Vuestros ojos son testigos de cómo las sierpes se enroscan. Es la bestia morada la ganadora, pues con un mordisco separa las vértebras de la sierpe de Zenon. El elfo oscuro se precipita al vacío. La caída no es letal, pero le deja inconsciente.

— Completa tu forma, Akh' Zakal. ¡Devórala y cumple la profecía! — Ordena Faurel, revelando su interpretación del cumplimiento de la profecía.

Con un gutural sonido de músculos, la sierpe morada comienza a engullir a Akh' Veniris. Tras el acto, el cuerpo de la sierpe de Faurel comienza a convulsionar. Sus escamas obtienen el color de la noche. Su tamaño, se vuelve colosal.

- ¡Ese monstruo es el Invocador del Fin del que habla la profecía! — Exclama Buhenol.

Dayana ofrece la mayor sonrisa de todas.

- Esto es lo que he estado esperando toda mi vida —susurra Dayana—. Pero es demasiado grande. Quizás, por primera vez necesite ayuda —escupe la petición hacia vosotros, jugadores.

Con un rugido que hace temblar la ciudad, Akh' Zakal se dirige hacia vosotros.



Música de tensión



Comentario

¡Comienza el combate contra la serpe suprema Akh' Zakal!

Este combate debe ser de extrema dificultad para mostrar el poder de la serpe, por lo que debes endurecer aún más la ficha del enemigo en caso de que los jugadores sean demasiado poderosos.

Debes finalizar el combate cuando los jugadores estén próximos a la derrota y continuar con la siguiente narración de la campaña. Otorga las recompensas y la experiencia.

Obtener la ficha del enemigo:

Puedes improvisar su método de obtención o usar el método estándar, superar una tirada de **Percepción** con una dificultad de 15+.

Escenario:

El combate tiene lugar entre los escombros de la ciudad de Valfinor. Hay armas de asedio como catapultas y lanzavirotos. Los jugadores deben demostrar que saben usarlas empleando una tirada de **Percepción** de dificultad 12+. Estas armas utilizan la estadística **Puntería**. Estas armas causan 1D20 heridas adicionales. Necesitarán 1 turno para recargar (a menos que se use magia).

Puntos débiles:

La lucha contra Akh' Veniris ha desprendido algunas escamas de la serpe negra. Los jugadores tendrán acceso a estos puntos débiles de dos formas:

- En tiradas de **Ataque**. Los jugadores tendrán que llegar a estos puntos débiles escalando por la serpe mientras son zarandeados. Para ello, el jugador hará una tirada de **Rapidez** con una dificultad de 10+. Si la supera, podrá realizar un **Ataque** en el punto débil. Si no lo supera, el jugador caerá, perdiendo turno.
- En tiradas de **Puntería**. Los jugadores tendrán que apuntar bien. El jugador hará una tirada de **Puntería** con una dificultad de 10+. Si la supera, podrá realizar un disparo de **Puntería** en el punto débil. Si no lo supera, el jugador realiza la acción de **Puntería** sin los beneficios de puntos débil.

Atacar a un punto débil reduce la **Defensa** de la serpe a Nivel 0.

Ficha de Akh' Zakal «La Invocadora del Fin»



Akh' Zakal. Jefe de Nivel 6

Akh' Zakal ha sobrepasado la capacidad evolutiva de su especie, adquiriendo el tamaño más grande conocido en cualquier criatura viva. Las mutaciones han sembrado de dolor su cuerpo, nublando su soberbio raciocinio y dotándola de una ira insaciable.

Estadísticas principales

Vida: (500)	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Ataque	X	X	X	X	
Defensa	X	X	X	X	XXX
Puntería					
Vitalidad	X	X	X	X	XXX
Rapidez	X				
Poder mágico	X	X	X	X	XXX

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia **10**

Fortalezas

Resistencia (-5) a todos los elementos.

Debilidades

Habilidades

Puntos débiles:
Los ataques dirigidos a estos puntos débiles reducirán la **Defensa** de Akh' Zakal a 0.

El Fin de los Tiempos.
El Fin de los Tiempos es un **hechizo ofensivo** de elemento oscuridad.
Afecta a todos los jugadores sin penalización por múltiple objetivo.
Lo realiza únicamente si durante el turno anterior se le asesta más de 20 heridas.
Otorga maldición de las lenguas de 2 turnos.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

Retrocedéis ante la ira de la sierpe, al igual que Buhenol y la mismísima Dama del Baile.

- Es el fin... Esa bestia es inmortal. Destruirá todo reino conocido — desespera Buhenol.
- Todo puede morir. Solo hay que encontrar la manera — susurra Dayana, jugueteando con una cuenta en su colgante.
- ¿Qué es eso? — Pregunta Buhenol.
- Esto es el veneno más potente jamás creado. Forjado en la isla Demengorial. Se llama «Último amanecer».
- ¿Y crees que tan poca cantidad hará efecto en una bestia tan grande?
- Solo si lo inyectemos directamente en su interior.

Dayana sonríe, a la vez que acaricia el rostro de su aprendiz. Buhenol frunce el ceño.

- Acepto lo que me propones, maestra. Yo seré el cebo de tu plan — Buhenol exhala nerviosismo.
- Estoy tan orgullosa de ti... — Dayana besa los labios de su aprendiz.

Buhenol deja caer una lágrima. Se coloca frente a la bestia y rugue, avanzando hasta ella con el vial de veneno en su mano. El aprendiz dril cierra los ojos cuando la boca de la sierpe se cierra sobre él, pero no siente el impacto. Cuando abre los ojos, ve a su maestra sostener la boca del monstruo.

- ¿Todos estos años juntos, y aún no sabes cuándo bromeo? — Sonríe Dayana, reteniendo con sus manos la dentellada de Akh' Zakal —. Conviértete en el dril que se gane la libertad, mi querido Buhenol.

La Dama del Baile empuja a su aprendiz lejos del monstruo, robándole la cuenta con el veneno. Las fauces se cierran con fuerza, devorando a Dayana.

Tras notar los efectos del veneno, la gran sierpe empieza a golpear con furia las edificaciones cercanas. Su piel empieza a derretirse. Su furia busca a los responsable, por eso os ataca.

Comentario

Comienza el segundo combate contra Akh' Zakal.

Este combate debe ser mucho más fácil que el anterior, debido a que la sierpe está debilitada por el veneno de Dayana.



Ficha de Akh' Zakal debilitada

Akh' Zakal. Jefe de Nivel 6

Akh' Zakal ha sobrepasado la capacidad evolutiva de su especie, adquiriendo el tamaño más grande conocido en cualquier criatura viva. Las mutaciones han sembrado de dolor su cuerpo, nublando su soberbio raciocinio y dotándola de una ira insaciable.



Estadísticas principales

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

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

10

Fortalezas

--

Debilidades

Debilidad (+5) al veneno.

Habilidades

Dolor y pérdida:

Buhenol ataca con furia cada turno, causando 1D20 heridas.

El Fin de los Tiempos.

El Fin de los Tiempos es un **hechizo ofensivo** de elemento oscuridad.

Afecta a todos los jugadores sin penalización por múltiple objetivo.

Lo realiza únicamente si durante el turno anterior se le asesta más de 20 heridas.

Otorga maldición de las lenguas de 2 turnos.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

Akh' Zakal cae muerta sobre los escombros de la ciudad de Valfinor.

El corazón de Buhenol sigue bombeando sangre con fervor. Y tal acto le lleva a abrir el vientre de la bestia. Tras ácido gástrico y pestilencia, la figura de una dama yace inerte. Buhenol acaricia el cadáver de Dayana, sin importar que su piel esté arrasada y quemada por el ácido.

- Estúpidos ignorantes. Solo habéis destruido la espada del guerrero. Yo os enseñaré el significado de la profecía – surge la voz de Faurel.

La elfo regente concentra poder mágico en sus manos. El cadáver de Akh' Zakal se convierte en pura energía, acumulándose en el aire hasta formar un pequeño meteorito.

- ¡Este es el Fin de los Tiempos, y destruiré con él esta ciudad de traidores! –Ruge Faurel, desatando aquel poderoso hechizo.

Una figura se interpone en la sombra del impacto. Sombranieve alza los brazos, invocando una barrera protectora. El meteoro choca contra la débil cúpula arcana.

- Patético intento – susurra Faurel, viendo cómo el débil hechizo protector cede.

Una luz surge. El poderoso dios Thermastos sonríe a aquel velanir que osa desafiar el fin.

- Entrégame tu devoción, y yo potenciaré tu hechizo – ofrece el dios de la magia al primero de los elfos oscuros.
- ¡Fuera de mi vista, ser imaginario! – Blasfema Sombranieve.

El dios de la magia desaparece entre una mueca de desagrado.

- ¡Id, y salvad a cuantos podáis! – Os implora Sombranieve, tratando de ganar tiempo para que podáis huir.

Comentario

¡Comienza la ayuda a los ciudadanos!

A continuación se presentan varias opciones para ayudar a la evacuación de la ciudad. Cada jugador deberá elegir una opción.

Para rescatar al habitante deberéis elegir una estadística de entre estas opciones:

- **Persuasión.** Dificultad 13+. Motiváis al ciudadano para que escape de la ciudad.
- **Rapidez.** Dificultad 10+. Os movéis rápido para salvar al ciudadano del peligro inminente.
- **Poder mágico.** Dificultad 15+. Empleáis la magia para salvar al ciudadano.
- **Suerte.** Dificultad 11+. Rescatáis al ciudadano usando el azar.
- **Protección.** Dificultad 7+. Protegéis al ciudadano hasta un lugar seguro.

Si falláis la tirada, el ciudadano morirá, y no obtendréis su recompensa.



Una damisela elfa oscura, de extrema belleza y prominentes pechos, huye del caos. // Un caballero elfo, de extrema belleza, cuyos músculos brillan al sol, está atrapado entre escombros y requiere tu ayuda.

Recompensa:

Si realizas el rescate con éxito, puedes tomar al rescatado como pareja, otorgándote los siguientes beneficios:

Pseudónimo: «El salvador»

Este pseudónimo aumenta en +1 el bonus de recuperación de salud de la estadística principal **Vitalidad**, mientras tu pareja esté viva.



Un madre elfa oscura queda rezagaba debido a que su hijastra es demasiado pequeña. Sus gritos de auxilio llegan a tus oídos.

Recompensa:

Si realizas el rescate con éxito, la madre te otorgará su mayor devoción.

Pseudónimo: «Héroe de Valfinor»

Este pseudónimo aumenta en +1 las tiradas de **Persuasión** que realices contra los elfos oscuros.



Un anciano se niega a abandonar su hogar, aunque las sacudidas de las llamas apremien su derrumbe. Compruebas cómo el interior de su morada reluce con el color del oro.

Recompensa:

Si realizas el rescate con éxito, el anciano te premiará nombrándote su heredero.

Pseudónimo: «Noble de Valfinor»

Este pseudónimo te premia con 1 moneda de oro adicional cada vez que obtengas una carta de **DOGMA** tras finalizar un combate.



¡Encontráis a Brama! La elfa de los Senda Clara raptada por Sombranieve.

Recompensa:

Si realizas el rescate con éxito, obtendréis las siguientes recompensas:

Pseudónimo: «Sendaclara»

Los velanir os odiarán. Obteneis una penalización de -2 **Persuasión** contra elfos oscuros.

Los elfos os amarán. Obteneis una bonificación de +2 **Persuasión** contra elfos de la casa Sendaclara.

Narración

Cuando os alejáis de la ciudad, una explosión os hace girar las cabezas. La barrera de Sombranieve cede. El poderoso hechizo de Faurel cae, devastando lo que queda de la gloriosa ciudad de Valfinor.

- No voy a permitir que ese asesino gane – Buhenol cierra el puño.
- Ya ha ganado – llora una superviviente, viendo su ciudad arrasada.

El dril se pierde en la lejanía, pues la venganza guía sus pasos.

Una última decisión os aborda. Uniros a la lucha de Buhenol contra Faurel, o escapar junto a los supervivientes.



Comentario

Los jugadores tendrán que decidir si luchar contra Faurel o huir con los supervivientes.

- Si deciden luchar, continúa con la siguiente sección.
- Si deciden huir, finaliza la campaña y ve al epílogo.

Si los jugadores lograron rescatar a Brama, ésta pedirá que los jugadores no luchen contra Faurel. A cambio, les entregará 100 monedas de oro a cada uno.

Nota: Si no has jugado el evento secreto del acto anterior, recomendamos usar este oro para desbloquear el último poder de las sierpes y afrontar el desafío.

Narración

La risa del vencedor adorna el campo de batalla. Junto a Faurel, una gran figura luminosa aplaude. La diosa Terra acaricia los suaves cabellos de su campeón. Faurel la corresponde besando su mano.

La sangre acude a escena, pues una daga voladora se clava en el cuello de Faurel. El regente se arrodilla, dando arcadas de muerte. Buhenol da un paso adelante.

- Iluso eres si crees que mi campeón morirá por un acto vil y cobarde –chilla la diosa Terra, ofendida por el osado acto de aquel dril.

Terra alza su mano, sanando la herida de su campeón. Con una mirada de odio, la diosa arroja un poderoso hechizo que perfora el cuerpo del dril.

- Ilusa eres si crees que mi campeón morirá por el arrebato de una menopáusica –imita con voz sarcástica un ente surgido del humo y la descomposición.

Vulgimaz se yergue, ajustándose los restos de una corbata descompuesta.

Llena de ira por la ofensa, Terra bendice a su campeón con un poderoso encantamiento.

- Destruye al dril, mi campeón, y borra la estúpida sonrisa de ese monstruo – ordena furiosa la diosa Terra.

Faurel sonrío, alzando su espada y empezando así el combate.



Comentario

Los jugadores se incorporan a un combate ya iniciado, por lo que pueden ejecutar acciones antes de entrar en combate (ataques en sigilo, iniciar con puntería o hechizos de encantamiento).

El escenario de combate es una explanada arrasada por el hechizo, por lo que nada puede ser utilizado.

Buhenol causa 1D20 heridas cada turno a Faurel. Como posee la bendición de Vulgimaz, Buhenol lanzará 2D20 y obtendrá el resultado más alto.

Para poder ver la ficha del enemigo, cualquier jugador deberá superar una tirada de **Percepción** de 10+.

Ficha de Faurel, campeón de la diosa Terra



Faurel. Jefe de Nivel 6

¡Faurel es un devoto de la diosa Terra! Y no solo eso, también ha conseguido alzarse como su campeón, lo que le ha brindado unos poderes sobrenaturales. El elfo siempre mostró adulación a las tradiciones élficas antiguas. Gracias a la diosa, junto con el poder de la profecía, Faurel ha logrado culminar una antigua misión que quedó pendiente: la destrucción de los velanir.

Estadísticas principales

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

Estadísticas secundarias

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

Puntos de experiencia

10

Fortalezas

Faurel ataca con el elemento que desee cada turno gracias a ser un devoto de Terra.

Debilidades

Si Faurel obtiene un 1 en un lanzamiento, invocará a 100 hijos de Terra. Si esto sucede, los hijos de Terra le otorgan debilidad (-5) a un elemento que posea un jugador aleatorio.

Habilidades

Sanación:

Si Faurel recibe 30 o más heridas en un turno, al siguiente turno realizará una tirada de **Sanación** gratuita.

Campeón de Terra.

Faurel obtiene el doble de los beneficios de un devoto de Terra.

Si es sanado, obtiene resistencia (+2) al elemento seleccionado.

Si causa heridas, el enemigo obtiene debilidad (-2) al elemento seleccionado.

Cartas comunes



Cartas Raras



Narración

Buhenol clava su puñal en el corazón del regente, dando muerte a Faurel.

– ¡No! – Grita la diosa Terra, atacándoos con ferocidad.

Vulgrimaz os protege de la ira de Terra, pues su sonrisa muestra su agrado.

– Yo siempre gano, mi rubia malhumorada – sentencia el dios salvaje, provocando que Terra se desvanezca.

Para sorpresa de todos, el joven dril continúa con su embestida. Esta vez dirigida a su dios.

– ¡Devuélvemela! – Carga el joven dril a un dios que evade sus ataques.

– Ahora es mía, al igual que tú lo serás; y bailará conmigo por toda la eternidad – susurra el dios entre carcajada y carcajada, evaporándose hasta perderse en su reino.

Buhenol golpea el suelo, pues a pesar de culminar su venganza, la desolación sigue estando en él.

Un tosido os distrae. Escombros se mueven, mostrando la figura de Sombranieve. ¡Ha sobrevivido! Aunque está herido.

Buhenol avanza hacia el líder de los velanir hasta proyectar su sombra en él. El dril destila grandeza y poder, y, a pesar de ello, hinca la rodilla ante aquel elfo oscuro.

– Ayúdame a recuperarla, pues ahora, al igual que tú, odio a los dioses con todo mi corazón – sentencia Buhenol mostrando su respeto.

Sombranieve sonríe, pues ve en aquel joven dril la esperanza para salvar a su pueblo y poder vivir como él siempre ha querido: alejado de todo dios.

Zenon Sombranieve os mira, formulando una pregunta sin palabras: Jugadores, ¿queréis vivir en un mundo regido por el dogma? ¿O en uno que lucha contra él?

FIN



EPÍLOGO

LA DAMA DEL BAILE

Narración

Un pequeño diablillo de piel roja pisotea una alfombra de terciopelo que se extiende hasta el infinito. El monstruo agacha la cabeza, pues no es digno de tomar su mano. Ella sigue avanzando.

Una súcubo muerde el cuello de su pareja de baile, un dril que no se inmuta, pues no para de mirar a Dayana. Su herida sana al instante. No así el dolor. El dril tan solo inclina su cabeza hacia la Dama del Baile. La súcubo, envidiosa, le hace apartar la mirada.

La dama sigue avanzando, rodeada de una mezcla de elementos salvajes y decoración nobiliaria. Con cada paso, los gritos de los dril son menos horripilantes. Pero siempre hay en ellos ese saludo de respeto.

Garras de monstruos, cada vez más ostentosos y espeluznantes, tienden su mano. Mas un rugido las hace retroceder. La dama sigue avanzando hasta llegar a su destino. Y su destino lo forma la imagen de un dios. Y su nombre es conocido por ella:

- Vulgimaz —saluda, inclinando la cabeza.
- Dayana —devuelve la presentación el dios salvaje.

El imponente dios mengua para adecuarse al tamaño de la fémina. Extiende su mano cubierta por dedos fálcos. Sus mil colmillos esparcen una sonrisa nauseabunda. Pero su rostro se sorprende cuando contempla a Dayana tomar su mano sin vacilación.

- Trátame con delicadeza, Vulgimaz, soy una dama —burla Dayana, que ni en la muerte deja a un lado su curioso carácter.
- Veremos si sigues con esa falta de respeto cuando comprendas lo que voy a hacerte.

Dayana pisa con fuerza el pie del dios.

- ¡Uy! Soy un poco torpe —vuelve la burla a ella.

El dios se relame, pues va a gozar con la tortura. Sin embargo, en ella ve una sonrisa, pues, cuando retira el tacón, contempla sangre en el pie del dios.



DOGMA

Copyright 2026

Todos los derechos reservados



www.dogmarolgame.com