

TIERRAS ANTÍPODAS

Juego de Cartas Rolero

Manual Completo

ÍNDICE

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero
Manual Completo · Edición Nivel 1

PARTE I · ¿QUÉ ES TIERRAS ANTÍPODAS?

1. Introducción
 - Un juego de cartas, estrategia y narrativa
 - ¿Cómo quieres jugar a Tierras Antípodas?
 - Filosofía general del diseño
 2. El universo de Antípodas
 3. Edición Nivel 1
 - Qué representa la Edición Nivel 1
 - Alcance del juego base
 - Compatibilidad con futuras ampliaciones
-

PARTE II · LA EDICIÓN DEL JUEGO DE CARTAS

4. Las cartas del juego
 - 4.1 Tipos de carta
 - Dalmas
 - Enemigos
 - Soldados
 - Reliquias
 - Armas

- Armaduras
 - Objetos, accesorios y emblemas
 - Habilidades y hechizos
 - Pociones y venenos
 - Trampas
 - Tesoros
5. 4.2 Cantidad de cartas por tipo
- 4.3 Otros materiales del juego
-

PARTE III · MECÁNICAS COMUNES A TODOS LOS MODOS

5. Atributos de combate
- 5.1 Atributos
- Fuerza (F)
 - Resistencia (R)
 - Iniciativa (I)
 - Vida (V)
6. 5.2 Modificadores
- 5.3 Uso entre modos de juego
7. Monedas y recursos
- 6.1 Tipos de moneda
- Oro
 - Plata
 - Bronce
8. 6.2 Uso de las monedas
- 6.3 Uso de monedas según el modo de juego
9. El dado y las tiradas
- 7.1 Uso del dado 🎲 d6
- 7.2 Tiradas de ataque
- 7.3 Tiradas fuera del combate
10. Tiradas especiales
- 8.1 Tirada 666
- 8.2 Pifia

- 11. Límite de equipamiento
 - 12. Combate
 - 10.1 Orden en el combate
 - 10.2 Tipos de combate
-

PARTE IV · MANUALES DE JUEGO

Manual del Modo Aventura VS

- 1. Introducción
 - 2. Componentes del juego
 - 2.1 Disposición del área de juego
 - 3. Preparación de la partida
 - 4. Construcción del mazo
 - 5. Inicio del juego
 - 6. Dinámica del juego
 - 6.1 Fase de descanso
 - 6.2 Fase de cobro
 - 6.3 Fase principal
 - 7. Acciones instantáneas
 - 8. Fase de combate
 - 9.1 Orden del asalto
 - 9.2 Arcos y combate cuerpo a cuerpo
 - 9.3 Resolución del daño, tiradas especiales y pifia
 - 9.4 Regla de ataque y defensa
 - 9.5 Combate múltiple por la reliquia (combate a muerte)
 - 9.6 Modificadores
 - 9. Condiciones de victoria
 - 10. Referencias del sistema
 - 11. Submodos de juego
-

Manual del Modo Aventura de Rol

- 1. Introducción
- 2. ¿Qué necesitas para dirigir?
- 3. El rol del Creador
- 4. Crear una aventura de Rol
- 5. Viajes y encuentros
- 6. Resolución de acciones y combate
- 7. Rol del Dalma
- 8. Fase inicial: Creación de Dalmas

9. Mecánica básica de juego
 - 9.1 Resolución de acciones
 - 9.2 Chequeos y resultados
 10. Maniobras (categorías)
 11. Sistema de resolución de Maniobras y TR
 12. Tablas de maniobras y resoluciones
 13. Combate en el Modo Aventura de Rol
 - 13.1 Modificadores narrativos al combate
 - 13.2 Orden de resolución del asalto
 - 13.3 Resolución del daño
 - 13.4 Tiradas especiales en combate
 14. Sistema de Magia y Habilidades Especiales (PRI)
 15. Tiradas de Salvación
 - 15.1 Realización de la Tirada de Salvación
 - 15.2 Tiradas múltiples
 16. Progresión y Experiencia (PX)
 17. Ejemplos, recompensas y encuentros
-

Manual del Modo Aventura Fiesta

1. Introducción
2. Número de jugadores
3. Preparación de la partida
 - 3.1 Mazo A — Tierras Antípodas
 - 3.2 Mazo B — Equipo Antípodas
 - 3.3 Mazo C — Dalmas
 - 3.4 Asignación de Dalmas
 - 3.5 Reparto inicial
4. Inicio de la partida
 - 4.1 Revelación inicial
 - 4.2 Determinar el primer jugador
 - 4.3 Estado inicial
5. Turno de juego y estructura de la partida
 - 5.1 Turno del jugador
 - 5.2 Fin de turno
 - 5.3 Fin de ronda y cierre de aventura
 - 5.4 Fin de aventura y preparación de la siguiente
6. Acciones por tipo de personaje
 - 6.1 Dalma
 - 6.2 Enemigo
 - 6.3 Soldado
7. Combate
 - 7.1 Fase de combate
 - 7.2 Tipos de combate
8. Fin de la aventura
9. Objetivo del juego

10. Puntuación
 11. Fin de la partida
-

Manual del Modo Autoaventura

1. Introducción
 - 1.1 ¿Qué es el Modo Autoaventura?
 - 1.2 Dos formatos de Autoaventura
 2. Componentes y principios del Modo Autoaventura
 - 2.1 Componentes necesarios
 - 2.2 Principios del Modo Autoaventura
 3. Autoaventura – Combate
 - 3.1 Introducción al formato Autoaventura – Combate
 - 3.2 Como se juega
 - 3.3 Ajuste de dificultad
 - 3.4 Tabla resumen enemigos.
 4. Autoaventura – A por la Reliquia
 - 4.1 Introducción
 - 4.2 Preparación de la Autoaventura
 - 4.3 Estructura de la Autoaventura
 - 4.4 Desarrollo de las Rondas
 - 4.5 Recompensas y botín
 - 4.6 Tabla de Reliquias
 5. Conclusión del Modo Autoaventura
-

Manual del Modo Secta

1. Visión general
2. Número de jugadores
 - 2.1 Escalado de jugadores
3. Componentes
4. Atributos de las cartas
5. Cartas en mano
6. Objetivo del juego
7. Conceptos clave
 - 7.1 Valor del atributo activo
 - 7.2 Igualar las fuerzas
 - 7.3 Superar las fuerzas
8. Preparación de la partida
9. Desarrollo de una ronda
10. Regla de las reliquias
11. Carta especial: Darlax
12. Final de la partida

PARTE V · TABLAS

- Tabla de acciones principales
 - Tabla de acciones instantáneas
 - Tabla de reliquias y enemigos
 - Tablas de modificadores
 - Tablas de maniobras
 - Tablas de TR
-

Glosario

PARTE I · ¿Qué es Tierras Antípodas?

1. Introducción

Bienvenido a **Tierras Antípodas**, un juego de cartas rolero ambientado en un universo de fantasía propio, diseñado para ofrecer experiencias de aventura, estrategia y narrativa a través de un sistema único y versátil.

Tierras Antípodas no es únicamente un juego de cartas competitivo, ni un juego de rol tradicional, ni un sistema narrativo cerrado. Es un ecosistema de juego que combina estos enfoques y los articula mediante un conjunto común de reglas, cartas y mecánicas, permitiendo a los jugadores explorar el mundo de Antípodas desde distintas perspectivas y estilos de juego.

En este universo, los jugadores encarnan a los **Dalmas**, aventureros, exploradores, guerreros y hechiceros que recorren territorios peligrosos, se enfrentan a enemigos, toman decisiones estratégicas y dejan huella en el mundo que los rodea. Cada partida representa un fragmento de ese viaje: un enfrentamiento directo, una misión cooperativa, una aventura narrativa o una experiencia autojugable.

Un juego de cartas, estrategia y narrativa

Tierras Antípodas se construye sobre cuatro pilares fundamentales:

- **Juego de cartas**, donde cada elemento del mundo —personajes, enemigos, equipo, habilidades o tesoros— está representado físicamente mediante cartas.

- **Estrategia**, basada en la gestión de recursos, la toma de decisiones tácticas y el uso inteligente de las capacidades de cada Dalma.
- **Narrativa**, que permite convertir las partidas en historias vivas, especialmente en los modos de juego cooperativos y de rol.
- **Diversión social**, ofreciendo alternativas de juegos con más dinamismo y menos complejidad.

El sistema está diseñado para que las cartas no sean únicamente herramientas mecánicas, sino también vehículos narrativos. Un Dalma no es solo un conjunto de atributos: es un personaje con identidad. Un enemigo no es solo un obstáculo: es parte del mundo. Una partida no es solo una victoria o una derrota: es una escena dentro de una historia mayor.

¿Cómo quieres jugar a *Tierras Antípodas*?

Uno de los principios de diseño fundamentales de *Tierras Antípodas* es la unidad del sistema. Todas las modalidades de juego utilizan las mismas cartas, los mismos atributos y la misma base de reglas, adaptadas a distintos contextos de juego.

La Edición Nivel 1 permite jugar a cinco modos distintos:

- **Modo Vs**: Un modo de aventura competitiva, centrado en el enfrentamiento estratégico. (PARTE III, PARTE IV solo Manual modo VS, PARTE V tablas de acciones modo VS y Tabla de reliquias)
- **Modo fiesta**: Un modo de aventura social y de roles ocultos, pensado para partidas rápidas y dinámicas. (PARTE III, PARTE IV solo Manual modo ROL, PARTE V)
- **Modo Rol**: Un modo de aventura narrativa y cooperativa, dirigido por un Creador.
- **Modo Individual**: Un modo de autoaventura, diseñado para jugar en solitario, de forma autoasistida. (PARTE III, PARTE IV Manual modo Fiesta)
- **Modo Secta**: Para partidas de sobremesa, sencillo y encadenable. Si quieres solo aprender este modo no es necesario que leas nada de lo anterior. Vé directamente a la sección Manual modo Secta. (PARTE IV solo Manual modo Secta)

Cada modo está completamente desarrollado en su propio apartado de este manual, pero todos comparten un lenguaje común. Aprender uno facilita comprender los demás. para ello, si estás familiarizado con el juego te recomendamos hacer una lectura de PARTE I, PARTE II Y GLOSARIO.

Filosofía general del diseño

Tierras Antípodas ha sido concebido con una filosofía clara:

- **Accesible**, pero con profundidad. Las reglas básicas son fáciles de aprender, pero permiten un alto nivel de dominio y especialización.
- **Modular**, para que cada grupo juegue como prefiera, sin necesidad de materiales distintos.

- **Narrativo por naturaleza**, incluso en los modos más estratégicos.
- **Escalable**, preparado para ampliaciones, campañas largas y evolución del sistema.

Este manual no pretende imponer una única forma de jugar, sino ofrecer una estructura sólida sobre la que cada grupo pueda construir su propia experiencia en Antípodas.

Has dado el primer paso. Las Tierras Antípodas se abren ante ti.

2. El universo de Antípodas

Las **Tierras Antípodas** forman parte del mundo de **Terrac**, un lugar nacido de fuerzas primigenias que aún influyen en la vida, la magia y la muerte. No es un mundo estático ni equilibrado por naturaleza, sino un escenario marcado por una tensión constante entre creación y destrucción.

En el origen de todo se encuentran los **Ersan**, energías conscientes sin forma corpórea, principios absolutos de la realidad. A través de ellos surgieron los **Erdan**, dioses corpóreos que dieron forma al mundo físico y otorgaron capacidades y conocimientos a las razas mortales.

Entre estas fuerzas destaca Órdor, Ersan del vacío y la oscuridad, que representa el límite inevitable de toda existencia. Su voluntad se manifiesta en el mundo a través de Amán, Erdan de la muerte, garante del final de los ciclos. Juntos conforman el equilibrio latente que impide que la creación se desborde sin control.

Frente a este eje de contención actúan las fuerzas creacionales, manifestadas en las Piedras de la Creación. Estas piedras son la encarnación física del poder de los Ersan y dieron origen a las razas de Antípodas. Cada raza nace vinculada a una de estas fuerzas y hereda de ella su naturaleza, virtudes y límites.

Sin embargo, existe una ley profunda del mundo: cada vez que se utiliza el poder de una Piedra de la Creación, se alimenta la Piedra de la Destrucción. De esta energía surgen las criaturas de Amán, monstruos, bestias corrompidas y razas malignas sometidas a la voluntad de la muerte. La creación siempre proyecta una sombra.

Las Tierras Antípodas están habitadas por múltiples razas y recorridas por innumerables peligros: criaturas surgidas de la destrucción, sectarios, bandidos, piratas y conflictos entre pueblos. En este contexto surgen los Dalmas, individuos que abandonan la seguridad de la vida común para recorrer el camino de la aventura.

Un Dalma no es un héroe predestinado, sino un agente de cambio. Allí donde actúa, el equilibrio del mundo se altera. Cada decisión, cada victoria y cada uso de poder deja huella y exige un precio.

Antípodas no es un mundo que espere ser salvado. Es un mundo que espera ser recorrido, desafiado y transformado.

3. Edición Nivel 1

La **Edición Nivel 1** de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero* constituye la base fundamental del sistema de juego. No se trata de una versión introductoria ni de una experiencia reducida, sino de un conjunto completo y funcional que permite jugar, explorar y narrar historias dentro del universo de Antípodas desde múltiples enfoques.

Esta edición ha sido concebida como un punto de partida sólido, capaz de sostener distintos estilos de juego sin imponer una única forma de experiencia. Todas las reglas, conceptos y cartas incluidas en la Edición Nivel 1 comparten un lenguaje común, lo que permite que los jugadores aprendan el sistema una sola vez y lo apliquen en contextos muy diferentes.

Qué representa la Edición Nivel 1

La Edición Nivel 1 representa el primer estadio completo del sistema, tanto a nivel mecánico como narrativo. Introduce las razas principales del mundo de Antípodas, los Dalmas como figuras centrales del juego, los enemigos más representativos y los elementos esenciales para el combate, la exploración y la resolución de acciones.

Desde el punto de vista del universo narrativo, esta edición sitúa a los jugadores en un momento en el que las Piedras de la Creación y sus consecuencias ya forman parte del mundo, pero todavía existen amplias zonas inexploradas, conflictos latentes y fuerzas que comienzan a manifestarse con mayor intensidad. Es un marco ideal para partidas independientes, campañas narrativas o enfrentamientos estratégicos.

Alcance del juego base

Con la Edición Nivel 1 es posible jugar de forma completa a los cinco modos de juego descritos en este manual:

Todos estos modos utilizan las mismas cartas, atributos y conceptos básicos, variando únicamente la estructura de turnos, los objetivos y el papel que asumen los jugadores. Esto permite una transición natural entre modos y una alta rejugabilidad sin necesidad de reaprender el sistema.

La Edición Nivel 1 incluye una selección equilibrada de Dalmas, enemigos, soldados, armas, armaduras, objetos, accesorios, emblemas, habilidades, hechizos, pociones, venenos, trampas, tesoros y reliquias, garantizando múltiples combinaciones tácticas y narrativas.

Compatibilidad con futuras ampliaciones

La Edición Nivel 1 ha sido diseñada desde su origen como un sistema modular y evolutivo. Las futuras ampliaciones no sustituirán ni alterarán la base del juego, sino que añadirán nuevas cartas de los mismos tipos ya existentes, ampliando las posibilidades sin modificar las reglas fundamentales.

Estas ampliaciones podrán incorporar nuevos Dalmas, enemigos o soldados, así como armas, armaduras, objetos, hechizos, habilidades, tesoros, trampas, pociones, venenos y reliquias adicionales, además de escenarios o configuraciones de juego alternativas. Todo el contenido adicional será compatible con los modos descritos en este manual.

La Edición Nivel 1 no es un prólogo: es un cimiento en el que se construyen distintas formas de juego ambientadas en el universo de Antípodas.

PARTE II · LA EDICIÓN DEL JUEGO DE CARTAS

4. Las cartas del juego

El sistema de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero* se articula a través de un conjunto de cartas que representan personajes, criaturas, objetos, poderes y elementos narrativos del universo de Antípodas.

Cada tipo de carta cumple una función específica dentro del sistema y puede utilizarse en uno o varios modos de juego, según las reglas de cada modalidad. El diseño de las cartas permite que un mismo componente tenga usos distintos en función del contexto: competitivo, narrativo, cooperativo o en solitario.

Además hay dos tipos de Reversos de cartas que no se mezclan en los distintos modos de juego, lo cual ayuda a su colocación y preparación del juego.

- Reverso con QR, Logo de la Saga Antípodas y fondo negro. El QR dirige a la sección de la web del juego TIERRAS ANTÍPODAS, donde se publicarán los manuales, ejemplos de aventuras de Modo aventura Rol, partidas de Autoaventura con narrativa desde la web, las cartas, sus usos, sus referencias a la saga...
- Reverso TIERRAS ANTÍPODAS, monedas de oro y plata y fondo marrón: Tienen su uso estratégico y juntas forman la base del modo Secta.

4.1 Tipos de carta

A continuación se describen los distintos tipos de carta que componen la Edición Nivel 1.

Dalmas (Reverso con QR)

Los Dalmas representan a los personajes principales del juego. Son los protagonistas de las aventuras y encarnan a las distintas razas y profesiones del universo de Antípodas.

Cada Dalma dispone de:

- Atributos básicos: Fuerza (F), Resistencia (R), Iniciativa (I) y Vida (V).
- Una profesión que define su estilo de juego.
- Acceso a habilidades especiales o hechizos, según su naturaleza.

En los modos narrativos, los Dalmas representan directamente al personaje interpretado por el jugador.

Enemigos (Reverso Tierras Antípoas)

Los enemigos representan criaturas, sectarios, bandidos, piratas, bestias salvajes y servidores de fuerzas oscuras.

Su función principal es:

- Proteger reliquias.
- Plantear desafíos en combate.
- Actuar como antagonistas narrativos.

En el juego de cartas, los enemigos poseen atributos propios y habilidades de efecto permanente. En los modos narrativos pueden ser adaptados o personalizados por el Creador.

Soldados (Reverso Tierras Antípoas)

Los soldados representan personajes armados de lealtad ambigua: guardias, mercenarios, milicianos...

Según el modo de juego, pueden:

- Defender a un Dalma.
- Convertirse en enemigos.
- Integrarse como personajes activos.
- Actuar como PNJ

No disponen de habilidades propias predeterminadas y se definen por sus atributos y su papel táctico.

Reliquias (Reverso Tierras Antípoas)

Las reliquias son objetos únicos de gran poder y relevancia narrativa.

- En los modos competitivos funcionan como el objetivo central de la partida.
- En los modos narrativos actúan como artefactos legendarios, motores de la historia o focos de conflicto.
- En los modos sociales como comodines o con funciones especiales.

Cada reliquia está asociada a enemigos concretos y a un trasfondo propio dentro del universo de Antípodas.

Armas (Reverso con QR)

Las armas incrementan la capacidad ofensiva de Dalmas y enemigos.

Pueden ser:

- Armas de combate cuerpo a cuerpo.
- Arcos.
- Armas arrojadas.

Además de modificar atributos, algunas armas incluyen efectos especiales o sinergias con habilidades, venenos o flechas especiales.

Armaduras (Reverso con QR)

Las armaduras aumentan la Resistencia y la supervivencia de los personajes.

Existen distintos tipos, desde protecciones ligeras hasta armaduras completas, con restricciones según la profesión o el uso de la magia.

Objetos, accesorios y emblemas (Reverso con QR)

Este grupo engloba herramientas, artefactos mágicos, símbolos y complementos que ofrecen:

- Bonificaciones pasivas.
- Efectos situacionales.
- Capacidades especiales fuera del combate.

Son especialmente relevantes en los modos narrativos y de exploración.

Habilidades y hechizos (Reverso con QR)

Estas cartas representan acciones especiales:

- Habilidades: propias de profesiones no hechiceras, con usos limitados.
- Hechizos: vinculados a personajes con capacidad mágica y gestión de recursos.

Alteran el curso del juego, modifican atributos, influyen en el combate o generan efectos narrativos.

Pociones y venenos (Reverso con QR)

Cartas de uso consumible.

- Las pociones permiten curar, potenciar o alterar temporalmente atributos.
- Los venenos se aplican a armas o ataques, causando efectos dañinos o debilitantes.

Una vez utilizadas, se descartan.

Trampas (Reverso con QR)

Las trampas representan mecanismos, emboscadas o artefactos preparados con antelación.

Se activan bajo condiciones concretas y afectan a Dalmas o enemigos que entren en determinadas situaciones.

Tesoros (Reverso con QR)

Los tesoros representan botines, hallazgos o recompensas.

Su función principal es otorgar monedas u otros recursos, facilitando la progresión y el desarrollo estratégico.

4.2 Cantidad de cartas por tipo

La **Edición Nivel 1** de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero* está compuesta por un total de **150 cartas**, distribuidas de la siguiente manera:

- **Dalmas:** 26 cartas
- **Enemigos:** 27 cartas
- **Soldados:** 5 cartas
- **Reliquias:** 5 cartas
- **Armas:** 20 cartas
- **Armaduras:** 5 cartas
- **Objetos:** 12 cartas

- **Accesorios:** 11 cartas
- **Habilidades:** 10 cartas
- **Hechizos:** 8 cartas
- **Pociones:** 7 cartas
- **Venenos:** 4 cartas
- **Trampas:** 3 cartas
- **Tesoros:** 5 cartas
- **Emblemas:** 2 cartas

Esta distribución permite:

- Construcción de mazos variados.
- Equilibrio entre combate, exploración y narrativa.
- Compatibilidad plena entre los distintos modos de juego.

Las futuras ampliaciones incorporarán nuevas cartas de estos mismos tipos —incluyendo Dalmas, enemigos, armas, armaduras, objetos, hechizos, habilidades, tesoros, trampas, pociones, venenos y soldados— ampliando las posibilidades del sistema sin alterar su base mecánica.

4.3 Otros materiales del juego

Además de las cartas, *Tierras Antípodas* utiliza componentes físicos auxiliares que facilitan la gestión de recursos y acciones durante la partida.

- **Fichas de oro:** representan la moneda principal del juego y se emplean para comprar equipo, activar cartas y pagar costes.
- **Fichas de plata:** se utilizan como unidad de intercambio menor y para determinados costes específicos.
- **Fichas de bronce:** cumplen una doble función:
 - Representan la unidad monetaria básica.
 - Se utilizan como contadores de acciones en el **Modo Aventura Vs**, permitiendo llevar el control visual de las acciones disponibles y gastadas durante el turno.

Además, pueden emplearse:

- Dados de seis caras (🎲 d6).
- Papel y lápiz para anotaciones narrativas, seguimiento de campañas o estados persistentes.

El uso de estos materiales es flexible y se adapta al estilo de juego de cada grupo y a las necesidades de cada modo de juego.

PARTE III · MECÁNICAS COMUNES A TODOS LOS MODOS

5. Atributos de combate

En *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero*, los atributos representan valores de combate y orden de acción.

Los atributos se aplican por igual a Dalmas, enemigos y soldados.

5.1 Atributos

Fuerza (F)

La Fuerza se utiliza para sumar al ataque del personaje.

- Se añade al valor del ataque al resolver un enfrentamiento.
 - Representa la capacidad ofensiva en combate.
-

Resistencia (R)

La Resistencia se utiliza para restar al ataque recibido.

- Reduce el daño infligido por el atacante.
 - Representa la defensa frente a ataques físicos.
-

Iniciativa (I)

La Iniciativa determina:

- El orden de la lucha cuerpo a cuerpo.
- El orden de juego cuando es necesario establecer prioridad entre personajes.

Un valor más alto de Iniciativa permite actuar antes.

Vida (V)

La Vida representa el daño que un personaje puede soportar.

- Cada punto de daño reduce la Vida.

- Al llegar a 0, el personaje queda fuera de combate o muere según el modo de juego.
-

5.2 Modificadores

Los atributos pueden verse modificados por:

- Armas y armaduras.
- Objetos, accesorios y emblemas.
- Habilidades especiales y hechizos.
- Efectos temporales (pociones, venenos).

El valor final es la suma del valor base y los modificadores aplicables.

5.3 Uso entre modos de juego

Los atributos mantienen el mismo uso y significado en los modos de juego donde hay combate:

- Modo Aventura Vs
- Modo Aventura Fiesta
- Modo Aventura de Rol
- Modo Autoaventura

Esto permite reutilizar personajes y enemigos sin ajustes.

*El **Modo Secta** utiliza únicamente una parte del sistema común, adaptándolo a un juego social de sobremesa. Las excepciones y simplificaciones específicas se describen en su propio manual.

6. Monedas y recursos

En *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero*, las monedas representan los recursos económicos del juego. Su función y uso dependen del modo de juego, pero el sistema se articula siempre en torno a tres tipos de moneda, con roles bien definidos.

6.1 Tipos de moneda

Oro

El oro es una moneda de alto valor.

Tiene los mismos usos que la plata y se emplea para:

- Pagar costes indicados por cartas, habilidades o reglas.
 - Comprar equipo, servicios y recursos en los modos narrativos.
-

Plata

La plata es una moneda de valor medio.

Tiene los mismos usos que el oro y se utiliza indistintamente para:

- Pagar costes indicados por cartas o reglas.
- Comprar equipo, servicios y recursos en los modos narrativos.

Equivalencia:

- **1 moneda de oro = 10 monedas de plata**
-

Bronce

El bronce es la moneda de menor valor y cumple funciones específicas.

Se utiliza para:

- Contadores de acciones en el **Modo Aventura Vs.**
- Comprar y pagar materiales y servicios que no están representados por cartas en el **Modo Aventura de Rol** y el **Modo Autoaventura**.

Ejemplos:

- Alojamiento.
- Comidas.
- Pequeños servicios.
- Objetos sin impacto directo en el personaje (utensilios, herramientas simples, una sartén, etc.).

Equivalencia:

- **1 moneda de plata = 10 monedas de bronce**
-

6.2 Uso de las monedas

Las monedas pueden:

- Acumularse sin límite.
- Gastarse únicamente cuando las reglas del modo de juego lo permitan.
- Administrarse libremente dentro del marco narrativo o estratégico del juego.

El sistema monetario está diseñado para ser simple y funcional, sin interferir en el ritmo de la partida.

6.3 Uso de monedas según el modo de juego

- **Modo Aventura Vs**
El oro y la plata se usan exclusivamente para pagar costes indicados por cartas o reglas.
No se realizan compras.
El bronce se utiliza como contador de acciones.
- **Modo Aventura de Rol**
El oro y la plata se utilizan para comprar y pagar equipo, servicios y efectos narrativos.
El bronce se emplea para gastos cotidianos y servicios menores sin carta.
- **Modo Autoaventura**
El oro y la plata se utilizan para comprar y pagar equipo inicial, progresión y determinados efectos.
El bronce se emplea para supervivencia, descansos y servicios menores.
- **Modo Aventura Fiesta**
Se pueden utilizar las monedas como contadores de puntos de experiencia.
- **Modo Secta**
No se utilizan monedas. El modo está diseñado para partidas rápidas y sin gestión de recursos.

7. El dado y las tiradas

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero utiliza un dado de seis caras (🎲 d6) como herramienta de resolución cuando una acción, combate o situación presenta incertidumbre.

El dado solo se emplea cuando el resultado tiene consecuencias reales para la partida.

7.1 Uso del dado 🎲 d6

El 🎲 d6 se utiliza para:

- Resolver ataques en combate.
- Resolver maniobras y acciones determinadas por el azar en los modos narrativos.
- Determinar encuentros aleatorios mediante las tablas de encuentro, bajo criterio del Creador.

- Realizar tiradas de resistencia a la magia cuando sea necesario.
-

7.2 Tiradas de ataque

En combate, las tiradas de ataque se resuelven de la siguiente forma:

Resultado del ataque =  1d6 + Fuerza (F) del atacante – Resistencia (R) del defensor

- Si el resultado final es mayor que 0, el defensor pierde esa cantidad de  Vida.
- Si el resultado final es 0 o negativo, el ataque no causa daño.

Esta fórmula se aplica en todos los modos de juego que incluyen combate.

7.3 Tiradas fuera del combate

En el **Modo Aventura de Rol** y el **Modo Autoaventura**, el dado se utiliza para resolver:

- Maniobras.
- Acciones determinadas por el azar.
- Tiradas de resistencia a la magia.

Las reglas, modificadores y tablas específicas se detallan en los manuales de cada modo.

8. Tiradas especiales

Además de las tiradas normales, *Tierras Antipodas – Juego de Cartas Rolero* incluye resultados especiales que pueden alterar de forma significativa el curso de un combate o de una maniobra.

Las tiradas especiales se aplican tanto a:

- Ataques en combate
- Maniobras y acciones determinadas por el azar

En todos los modos de juego que utilicen el dado.

8.1 Tirada 666

Cuando un personaje obtiene un 6 en una tirada de ataque o maniobra, puede realizar una tirada de mejora:

1. Si la segunda tirada no es un 6, el resultado final es 6.
2. Si la segunda tirada es otro 6, se realiza una tercera tirada de mejora:
 - Si la tercera tirada es 6, se activa la **Tirada 666**.
 - Si la tercera tirada no es 6, ese valor se suma al primer 6, generando un resultado mejorado.

Ejemplos:

- 6, 2 → resultado final: 6
- 6, 6, 2 → resultado final: 8
- 6, 6, 5 → resultado final: 11

En combate, la Tirada 666 implica la muerte inmediata del objetivo. En maniobras, la Tirada 666 genera un resultado excepcional, otorgando ventajas claras, éxito total o beneficios adicionales a criterio del modo de juego o del Creador.

8.2 Pífa

Cuando un personaje obtiene un 1 en una tirada de ataque o maniobra, deberá repetir la tirada:

- Si la segunda tirada no es un 1, la acción se resuelve con normalidad y se aplica el resultado según la tabla.
 - Si la segunda tirada es otro 1, se produce una **pífa**:
 - La acción falla.
 - Se aplican consecuencias negativas o desventajas según el modo de juego.
-

Estas tiradas especiales introducen momentos críticos, resultados memorables y giros inesperados, reforzando la épica y la tensión sin romper el equilibrio del sistema.

●

9. Límite de equipamiento

Cada personaje puede llevar como máximo:

- Armas:
 - Dos armas a una mano, o
 - Un arma a dos manos (ocupa ambos espacios), o
 - Un arco.
 - Los hechiceros deben mantener una mano libre para lanzar hechizos.
- Objetos mágicos:
 - Hasta 2 en Dalmas no hechiceros.
 - Hasta 4 en Dalmas hechiceros.
- Emblemas:
 - 1 emblema.
- Accesorios:
 - Hasta 2.
 - Los hechiceros no pueden llevar yelmo.
- Armadura:
 - 1 armadura.
 - Los hechiceros no pueden usar armaduras metálicas.

10. COMBATE

Cada fase de combate se divide en **asaltos**. En cada asalto cada uno de los contrincantes hará un ataque, siempre que siga vivo cuando llegue su momento de atacar, siguiendo el orden en el combate.

10.1 Orden en el combate

En cada asalto, se sigue este orden exacto:

- ① Hechizos
- ② Habilidades
- ③ Ataques a distancia
 - Arcos cargados
 - Armas arrojadas
- ④ Combate cuerpo a cuerpo, resuelto por Iniciativa (I)

Este orden se respeta en todos los asaltos, independientemente del modo de juego.

10.2 Tipos de combate

Existen dos tipos de combate:

- Combate a un asalto
La fase de combate se resuelve en un único asalto.
- Combate a muerte
La fase de combate se resuelve en asaltos consecutivos, repitiendo el orden completo del combate hasta que el personaje muere.

El tipo de combate viene determinado por la acción que lo provoca.

PARTE IV · MANUALES DE JUEGO

Esta sección reúne los cinco manuales completos de juego de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero*.

Cada uno de ellos desarrolla una forma distinta de experimentar el sistema, pero todos comparten las mismas bases: cartas, atributos, resolución de combate y uso del dado.

Los manuales están diseñados para ser autosuficientes dentro de su modo, pero no independientes del sistema. Esto significa que:

- No repiten reglas ya explicadas en las partes anteriores.
- Hacen referencia directa a las mecánicas comunes cuando es necesario.
- Mantienen coherencia total entre sí, permitiendo cambiar de modo sin reaprender el juego.

Cada modo de juego está asociado simbólicamente a una Piedra de la Creación, que identifica su filosofía, ritmo y enfoque, y sirve también como código visual para tablas y referencias posteriores.

Los modos incluidos son:

- **Modo Aventura VS - Luz de Rosa, Piedra de Mahara.**
Juego competitivo y estratégico entre jugadores, centrado en el control de reliquias y el combate táctico.
- **Modo Aventura de Rol - Gema de los Vientos, Piedra de Aunas.**
Experiencia narrativa y cooperativa dirigida por un Creador, donde las cartas apoyan la interpretación, la exploración y la construcción de historias.
- **Modo Aventura Fiesta - Esfera del Mar, Piedra de Bálgar.**
Juego social de roles ocultos, faroleo y combates rápidos, pensado para grupos grandes y partidas dinámicas.

- **Modo Autoaventura - Cristal de Fuego, Piedra de Doom.**
Modalidad pensada para jugar en solitario o de forma autoasistida, combinando cartas físicas y estructura narrativa guiada.
- **Modo Secta - Roca negra, Piedra De Órdor.**
Juego de Sobremesa, sencillo y dinámico, a la vez que visual.

Cada manual puede leerse de forma independiente, pero el conjunto forma un sistema completo. No se trata de cinco juegos distintos, sino de cinco maneras de recorrer las Tierras Antípodas usando un mismo lenguaje lúdico.

Manual del modo VS

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero
Modo Aventura VS · Edición Nivel 1

1. Introducción

En el **Modo Aventura VS**, los jugadores compiten directamente entre sí, controlando a sus **Dalmas** (personajes) y gestionando enfrentamientos tácticos para alcanzar el objetivo principal de la partida. Cada escenario gira en torno al control o la conquista de una reliquia protegida por enemigos.

2. Componentes del juego

Para jugar una partida estándar en el **Modo Aventura VS**, se necesitan los siguientes componentes:

- 1 mazo personal por jugador, con un mínimo de 40 cartas (Dalmas, armas, objetos, habilidades, etc.; ver Parte II · Las cartas del juego).
- 1 carta de reliquia por jugador, junto con sus enemigos asociados.
- Fichas de moneda (oro, plata y bronce) o contadores equivalentes.
- 1 dado de seis caras (🎲 d6).
- Un área de juego con las siguientes zonas:
 - Mazo y descarte.
 - Zona de juego.
 - Zona de combate.
 - Zona de reliquia.

2.1 Disposición del área de juego



3. Preparación de la partida

La preparación de una partida en el Modo Aventura VS se realiza siguiendo estos pasos, en el orden indicado.

Paso 1 · Elige tu Dalma inicial

Extrae un Dalma inicial de tu mazo y colócalo boca abajo en el centro de tu zona de juego.

Coloca junto a él sus dos cartas de habilidades especiales o hechizos, también boca abajo. Estas cartas deben formar parte del mazo.

Paso 2 · Selecciona una reliquia

Elige una reliquia y colócala boca abajo en tu zona de reliquia (a la derecha de tu zona de juego).

Paso 3 · Añade los enemigos

Selecciona y coloca boca abajo, delante de la reliquia, los seis enemigos asociados a la misma, según la siguiente tabla:

Reliquia	Enemigos asociados
EÍIXIR DE MISAL	5 Hombres de las montañas + Túlkar, líder de la montaña
LUZ DE ROSA	5 Siervos de Amán + 1 Líder de del bastión.
SANTORUM DE YABEL	5 Dragols de las montañas + 1 Bolg de las montañas
PIEDRA DE ORDOR	2 Tigres+ 2 osos + 1 guardián de laberinto elfo + 1 guardián de laberinto bahaluk
CETRO DE ÁRATHAN	3 Piratas + 2 bandidos + Altamir, almirante pirata.

Paso 4 · Prepara tu mazo

Baraja tu mazo y entrégalo a un rival para que lo corte.
Colócalo a tu izquierda, dejando espacio para la pila de descarte.

4. Construcción del mazo

Cada jugador debe construir su mazo respetando las siguientes reglas:

- Tamaño mínimo: 40 cartas.
(*Las reliquias y los enemigos no forman parte del mazo*).
- Dalmas: máximo 5 Dalmas distintos, sin repeticiones.

Repeticiones permitidas

- Armas, armaduras, objetos, accesorios, emblemas, pociones, venenos y tesoros: hasta 4 copias.

- Hechizos: hasta 3 copias.
(Cada Dalma hechicero revelado que controles puede lanzar un hechizo por turno).
- Habilidades especiales y trampas: hasta 2 copias.

5. Inicio del juego

Al comienzo de la partida, sigue estos pasos:

Cada jugador roba 5 cartas de su mazo.

Reemplazo inicial

De forma opcional, puedes realizar un reemplazo:

- Coloca hasta cinco cartas de tu mano en la parte inferior de tu mazo.
- Roba el mismo número de cartas.

Si no utilizas el reemplazo al inicio de la partida, podrás usarlo una única vez durante la partida, siempre que tengas 5 o más cartas en la mano. Esto no supone una acción.

Revelación inicial

Ambos jugadores revelan simultáneamente:

- Su reliquia.
 - Un enemigo protector de su elección, que se adelanta a la zona de combate.
 - Su Dalma inicial, que se coloca al frente dentro de la zona de juego.
 - Las habilidades especiales o hechizos asociados a ese Dalma.
-

Recursos iniciales

Cada jugador comienza la partida con 5 monedas de oro.

Determinar el primer jugador

El jugador que controle al Dalma con mayor Iniciativa (⚡) comienza la partida desde su fase principal.

- En partidas con más de dos jugadores, el orden de juego se establece de mayor a menor Iniciativa.

- En caso de empate, se resuelve con una tirada de 🎲 d6.

6. Dinámica del juego

Cada jugador realiza su turno completo antes de pasar el turno al siguiente.

Un turno se divide en tres fases, que deben resolverse en este orden:

6.1 Fase de descanso

- Todos los Dalmas que controles regresan desde la zona de combate a tu zona de juego.
 - Puedes pagar 1 moneda de oro para que un Dalma que controles recupere toda su Vida.
 - Los enemigos solo pueden recuperar Vida mediante efectos de curación o pociones.
 - Se eliminan todos los efectos temporales aplicados durante el turno anterior.
 - No se pueden realizar acciones durante esta fase.
-

6.2 Fase de cobro

- Recibes 3 monedas de oro.
-

6.3 Fase principal

Durante esta fase puedes realizar un total de:

- 4 acciones principales, más
- 1 acción adicional por cada Dalma que controles en juego.

Las acciones pueden realizarse en cualquier orden y repetirse, siempre que dispongas de acciones disponibles.

Para cada acción:

1. Anuncia la acción que vas a realizar.
 2. Los oponentes pueden responder con acciones instantáneas.
 3. Resuelve la acción y sus efectos.
-

Acciones principales

ACCION	COSTE	DESCRIPCIÓN
Robar una carta	-----	Coge una carta de la parte superior de tu mazo.
Colocar carta boca abajo	-----	Pon una carta de tu mano en la zona de juego boca abajo.
Revelar un Dalma	5 oro	Revela un Dalma que esté boca abajo en tu zona de juego.
Revelar un enemigo	3 oro	Revela un enemigo de tu elección y colócalo en la zona de combate.
Revelar otra carta	-----	Revela una carta boca abajo que no sea Dalma ni enemigo.
Usar tesoro de tu mano	-----	Muestra una carta de tesoro de tu mano y recibe el oro.
Equipar un equipo	Coste del equipo	Añade los efectos a un Dalma o enemigo revelado.
Recargar un arco*	Coste de la flecha	Prepara un arco para disparar. Las flechas normales cuestan 0.
Disparar el arco*	2 plata	Realiza un ataque al enemigo o Dalma en la zona de combate.
Explorar**	-----	Adelanta un Dalma activo a la zona de combate y realiza un único asalto de combate contra un enemigo o Dalma en la zona de combate.
Ir a por la reliquia**	-----	Adelanta cualquier cantidad de Dalmas a la zona de combate y lucha por la reliquia a muerte.

* Si este turno recargaste el arco no puedes disparar, si este turno disparaste con el arco no puedes recargar.

** Un Dalma que haya explorado este turno no podrá ir a por la reliquia, y viceversa.

7. Acciones instantáneas

Las acciones instantáneas pueden realizarse en cualquier fase principal, tanto en tu turno como en el de un oponente.

Acciones instantáneas disponibles

ACCIÓN	COSTE	REQUISITOS
Activar habilidad revelada	Según carta	Controlar al menos un Dalma no hechicero. Cada Dalma solo podrá usar una habilidad por turno.
Usar poción revelada	Según carta	Disponer de una poción revelada.
Aplicar veneno revelado a un arma	Según carta	Disponer de un veneno revelado y un arma equipado.
Lanzar un hechizo	Según carta	Controlar al menos un Dalma hechicero. Cada Dalma podrá lanzar 1 hechizo por cada turno de juego.
Activar una trampa	Según carta	Controlar una trampa boca abajo. Cuando uno o más Dalmas del oponente entran en la zona de combate puedes activarla.

* Las habilidades de los enemigos están siempre activas.

** El alcance de hechizos y efectos ofensivos se limita a personajes en la zona de combate.

*** Una trampa revelada o mostrada es desactivada.



Descarte:

Tras usar una habilidad, poción, veneno, hechizo o trampa, la carta se coloca en el descarte.

Todo equipo sustituido o perteneciente a Dalmas muertos también se descarta.

8. Fase de combate

Un combate se resuelve en asaltos. Durante cada asalto, los efectos y ataques se resuelven en este orden:

8.1 Orden del asalto

1. Hechizos: primero el jugador atacante, luego el defensor (uno por uno, sin pila).
2. Habilidades activas: mismo orden que los hechizos.
3. Arcos cargados y armas arrojadas:

- Desequipa el arma arrojadiza y realiza un ataque previo.
 - El combate cuerpo a cuerpo se resuelve después con normalidad sin los efectos del arma arrojadiza desequipada. El personaje que arrojó no hace un segundo ataque este asalto.
 - Arrojar solo puede hacerse en el primer asalto de la fase.
 - Si este ataque causa la muerte del objetivo, recuperas el arma. Para volver a beneficiarte de sus efectos deberás gastar una acción para equiparla de nuevo (sin pagar de nuevo su coste).
 - Estos ataques son simultáneos, aunque se lancen en orden de iniciativa.
4. Cuerpo a cuerpo, según Iniciativa (⚡).
-

8.2 Arcos y combate cuerpo a cuerpo

Un Dalma equipado con un arco puede usarlo en combate cuerpo a cuerpo y recibe su bonificación.

Además:

- Si el arco está equipado al iniciar el combate, puede usarse como arrojadiza en el primer asalto sin necesidad de desequiparlo.
 - Si el arco tiene cargada una flecha especial, sus efectos solo se aplican en el primer ataque.
-

8.3 Resolución del daño, tiradas especiales y pifia

La resolución del daño se realiza con la fórmula estándar del sistema (ver Parte III · 7.2). La Tirada 666 y la Pifia se aplican según las reglas generales (ver Parte III · 8).

8.4 Regla de ataque y defensa

Un Dalma que se encuentre en la zona de combate no puede usarse para defender la reliquia.

8.5 Combate múltiple por la reliquia (combate a muerte)

Cuando un jugador va a por la reliquia, se activa un combate a muerte: una secuencia de asaltos hasta que uno de los bandos quede sin combatientes.

- Los Dalmas que van a por la reliquia luchan contra:
 - los enemigos del defensor, y

- los Dalmas del defensor que estén disponibles para defender, es decir, que no se encuentren en la zona de combate.
- El defensor elige qué combatientes participan y cómo se emplean sus fuerzas según su situación en mesa.

Emparejamiento inicial

- Lo elige el atacante.
- Siempre se forman duelos 1 vs 1 mientras ambos bandos cuenten con el mismo número de combatientes.

Regla de asignación de refuerzos

Si un bando tiene más combatientes que el otro:

- El atacante forma todos los 1 vs 1 posibles.
- El jugador con excedentes asigna refuerzos sobre esos emparejamientos, de forma equilibrada:
 - primero se crean situaciones 2 vs 1,
 - luego 3 vs 1 cuando todos sean 2 vs 1,
 - y así sucesivamente (4 vs 1, etc.).
- No se pueden apilar refuerzos en un solo emparejamiento si existen otros sin reforzar.

Muerte y conversión en refuerzo

Cuando un combatiente muere:

- El vencedor (o vencedores) queda libre y, en el siguiente asalto, se asigna como refuerzo a otro enfrentamiento siguiendo las reglas anteriores.

Regla de equilibrio por refuerzo tras muerte

Si un refuerzo, al entrar, iguala fuerzas en un emparejamiento (por ejemplo, convierte un 1 vs 2 en 2 vs 2):

- Ese enfrentamiento se divide en dos duelos 1 vs 1 elegidos por el propietario del refuerzo.

Refuerzos simultáneos

Si ambos bandos generan refuerzos tras un asalto:

- Se forman nuevos grupos de combate entre refuerzos,
 - El atacante asigna emparejamientos,
 - Los refuerzos sobrantes siguen la regla general de asignación.
-

8.6 Modificadores

Hechizos, habilidades, pociones o venenos pueden:

- modificar atributos,
- alterar la fórmula,
- o causar daño directo independientemente del dado.

Pociones y venenos solo pueden aplicarse antes del inicio del asalto.

9. Condiciones de victoria

Victoria

Capturas la reliquia del rival tras superar a todos los enemigos y Dalmas que la protegen.

Derrota

Pierdes todos tus Dalmas activos en juego.

10. Referencias del sistema

El Modo Aventura VS utiliza íntegramente los componentes y reglas generales definidos en el Manual General – Edición Nivel 1, en particular:

- Tipos de carta (ver *Parte II · Las cartas del juego*).
- Atributos de combate y modificadores (ver *Parte III · Mecánicas comunes*).

11. Submodos de juego:

- **Aventura rápida** – Se puede ir a por la reliquia desde el segundo turno.
- **Aventura pensada** – No se puede ir a por la reliquia hasta pasado el turno 5 de cada jugador.
- **Aventura estratégica** – No se puede ir a por la reliquia hasta pasado el turno 10 de cada jugador.
- **Vs puro** – Se determina una cantidad de coste en oro total (por ejemplo 25 mo y cada jugador pone en juego su grupo de Dalmas activos y equipados, y su reliquia con todos los enemigos activos y equipados, además de objetos para uso en el combate y las habilidades. Se hace una sola ronda de ir a por la reliquia pero usando todos los Dalmas y enemigos. En este submodo la elección de emparejamientos iniciales será alternado, empezando aquel que tenga el Dalma de mayor iniciativa, o lanzando el dado en caso de empate.
- **Multijugador** – Todos contra todos. Se asigna la iniciativa inicial según el Dalma y se mantiene el orden toda la partida. Si robas la reliquia de un oponente recibes 20 monedas de oro.

12. Indicaciones de uso específico de las cartas.

- **Anillo sumador de Hechizos:** Genera una copia de la carta de hechizo usada. Dicha copia se tratará como un hechizo normal en cuanto a su modo de uso. La nueva copia no puede ser copiada al lanzarse.



Manual del Modo Aventura de Rol

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero

Modo Aventura de Rol · Edición Nivel 1

1. Introducción

El Modo Aventura de Rol transforma *Tierras Antípodas* en una experiencia narrativa y cooperativa sirviendo como sistema de juego de Rol. Los jugadores interpretan a sus Dalmas dentro de una historia compartida, mientras uno de ellos asume el papel de **Creador**, encargado de dirigir la aventura.

En este modo no existe competición entre jugadores ni condiciones de victoria cerradas. El objetivo es **vivir una historia**, explorar el mundo de Antípodas, tomar decisiones con consecuencias reales y afrontar desafíos utilizando las cartas como soporte mecánico y narrativo.

Las reglas básicas del sistema —atributos de combate, uso del dado, resolución de enfrentamientos y recursos— son las descritas en la **Parte III del Manual General**. Este manual se centra en cómo emplearlas dentro de un contexto narrativo.

2. ¿Qué necesitas para dirigir?

Para dirigir una partida en el Modo Aventura de Rol necesitas:

- El juego de cartas de *Tierras Antípodas* (Edición Nivel 1 o una selección suficiente de cartas).
- Entre **1 y 5 jugadores**, cada uno controlando un Dalma.
- Papel y lápiz para:
 - Dibujar mapas y esquemas.
 - Anotar estados persistentes.
 - Llevar control de PNJs, enemigos y recompensas.
- Un dado de seis caras (🎲 d6).
- Preparación previa y criterio narrativo.

Aunque el sistema permite improvisar, se recomienda preparar con antelación las escenas clave, los personajes relevantes y los posibles encuentros para mantener fluidez y coherencia durante la partida.

3. El rol del Creador

El Creador es el responsable de dar forma a la experiencia de juego. Sus funciones principales son:

- **Crear la historia**
Definir el contexto, el objetivo de la aventura y las motivaciones que llevan a los Dalmás a actuar: encargos, rumores, amenazas, recompensas o descubrimientos fortuitos.
- **Dirigir escenas**
Describir entornos, climas y sensaciones. Dar voz a los personajes no jugadores (PNJs) y decidir cómo reacciona el mundo ante las acciones de los Dalmás.
- **Gestionar enemigos y desafíos**
Usar cartas de enemigos existentes o crear variantes ajustando atributos y equipo. En el Modo Aventura de Rol, los enemigos pueden disponer de hechizos si la historia lo justifica (por ejemplo, Dragols hechiceros o Siervos de Amán mentalistas).
- **Otorgar recompensas**
Entregar armas, objetos, tesoros, información o ventajas narrativas cuando los jugadores superan retos o toman decisiones relevantes.
- **Regular la dificultad**
Ajustar el número de enemigos, su preparación y la peligrosidad de las situaciones al grupo y al momento de la historia.

El Creador no compite contra los jugadores: **plantea desafíos para que la historia avance.**

4. Crear una aventura de Rol

Una aventura se construye a partir de varios elementos interconectados. No es necesario desarrollarlos todos con el mismo nivel de detalle, pero sí tenerlos claros.

Objetivo de la misión

Define qué persiguen los Dalmás y por qué. Puede ser un lugar, un objeto, una persona o un acontecimiento. Sitúalo en un entorno concreto: una torre, una cueva, una ciudad, una fortaleza en ruinas o un territorio salvaje.

Historia y trasfondo

Decide qué ocurrió antes de la llegada de los Dalmás, por qué el objetivo es relevante y qué fuerzas están implicadas. Este trasfondo te permitirá improvisar con coherencia.

Enemigos y defensores

Haz una lista de enemigos:

- Cuántos son.
- Dónde se encuentran.
- Qué equipo o habilidades poseen.

Los enemigos importantes pueden tratarse como PNJs, con personalidad, objetivos propios y capacidad de decisión.

Personajes no jugadores (PNJs)

Crea los PNJs relevantes de la historia. Define para cada uno:

- Apariencia.
- Rol narrativo.
- Información que posee.
- Intereses y motivaciones.

Es recomendable disponer de una lista de nombres y rasgos genéricos para improvisar PNJs secundarios.

Escenario inicial y ruta

Prepara un texto introductorio que sitúe a los Dalmas en la historia y describe el entorno inicial. Dibuja un mapa claro para tu uso, con zonas clave, accesos, peligros y rutas alternativas.

Flujo de información

Decide cómo los jugadores pueden obtener pistas y avanzar: conversaciones, exploración, rumores, hallazgos o encuentros. Evita que la historia dependa de una única acción correcta.

5. Viajes y encuentros

Cuando los Dalmas recorren largas distancias, el Creador puede introducir encuentros aleatorios utilizando las **Tablas de Encuentro** (ver Parte V).

Probabilidad de encuentro

- Ruta fácil: encuentro solo con 🎲 d6 = 6.
- Ruta moderada: 🎲 d6 = 5–6.
- Ruta difícil: 🎲 d6 = 4–6.
- Ruta peligrosa: 🎲 d6 = 3–6.

Realiza hasta tres tiradas durante el día y tres durante la noche. Si se produce un encuentro, determina su naturaleza mediante la tabla correspondiente y permite a los Dalmas realizar tiradas de percepción si procede.

Los encuentros sirven para:

- Introducir peligro.
 - Desgastar recursos.
 - Enriquecer la narrativa.
 - Complicar o desviar la ruta prevista.
-

6. Resolución de acciones y combate

Las maniobras, acciones determinadas por el azar y tiradas de resistencia a la magia se resuelven mediante 🎲 d6, aplicando los modificadores adecuados según la situación (ver Parte III y Parte V).

El combate en el Modo Aventura de Rol utiliza el mismo sistema de combate descrito para el juego base. El Creador decide cuándo un enfrentamiento es:

- Evitable.
- Parcial.
- Resuelto narrativamente.
- O un combate completo.

El énfasis está en la coherencia narrativa y las consecuencias, no en el enfrentamiento constante.

Este modo está diseñado para que la historia prime sobre la mecánica, sin perder tensión ni consistencia. El mundo reacciona, el azar interviene cuando es necesario y las decisiones de los Dalmas dejan huella en Antípodas.

7. Rol del Dalma

🧠 ¿Qué hace cada jugador?

Cada jugador interpreta a su Dalma y toma decisiones desde la perspectiva de su personaje dentro del mundo de Antípodas.

Durante la partida, cada jugador:

- Interpreta a su Dalma, decidiendo sus acciones, objetivos y estrategias.
- Participa activamente en la historia, tomando decisiones que afectan al grupo y al desarrollo de la trama.
- Usa sus recursos con inteligencia: dinero, habilidades, hechizos y objetos.
- Coopera con otros jugadores para superar desafíos, organizar descansos, realizar guardias y ejecutar maniobras conjuntas.
- Describe sus acciones para dar vida a la escena y facilitar la narración.

- Gestiona el estado de su personaje: vida, puntos de magia, habilidades especiales y equipo.
-

8. Fase inicial: Creación de Dalmas

Cada jugador crea su personaje siguiendo estos pasos:

1. **Elige una raza**
Humano, Elfo, Eledín, Medio Elfo o Bahaluk.
 2. **Elige el sexo del personaje.**
 3. **Elige una profesión**
Guerrero/a, Ladrón/a, Mago/a, Rastreador/a o Mentalista.
 4. **Apariencia (Medio elfos +1)**
Puedes realizar una tirada 🎲 d6:
1 – Poca belleza ... 6 – Pivón.
 5. **Localiza tu Dalma**
Busca la carta correspondiente y utilízala como ficha de personaje.
 6. **Equipo inicial**
 - Las 2 habilidades especiales o hechizos del Dalma
 - Recursos iniciales recomendados:
2 monedas de oro para equipo y vida completa
 7. **Capacidad máxima de Carga.** Cada Dalma podrá portar, además de su equipo, un máximo de **5 cartas de equipo o accesorios sin equipar.**
-

9. Mecánica básica de juego

9.1 Resolución de acciones

El Creador describe el escenario e introduce a los Dalmas en la situación. Los jugadores declaran sus acciones uno por uno, en el orden que determine el Creador.

Una vez declaradas las acciones, el Creador decide si:

- La acción tiene éxito directo.
- Requiere el uso de una carta, habilidad u objeto.
- Requiere una tirada de 🎲 d6.

El dado se utiliza únicamente en momentos de tensión, riesgo o incertidumbre real.

Tras resolver las acciones, el Creador establece una nueva narración que conduce a la siguiente fase de decisiones o asalto.

Las ideas ingeniosas pueden resolverse sin tirada o recibir ventaja narrativa.

9.2 Chequeos y resultados

- **Maniobras y TR (fuera de combate):**
 1d6 + modificadores aplicables (raza, profesión, nivel avanzado, equipo, dificultad y TR).
Si el resultado final es 0 o negativo, se producen consecuencias graves, a criterio del Creador.
 - **Combate:**
Se resuelve según la fórmula y el orden indicados en la Parte III del manual y en las tablas de la Parte V.
-

10. Maniobras (categorías)

Las maniobras se agrupan en las siguientes categorías:

Estáticas

No requieren movimiento físico. Uso de los sentidos y la empatía. Ejemplos: percepción, seguir rastros, comerciar, seducir, persuadir, intimidar...

Movimiento

Acciones que implican desplazamiento o esfuerzo físico. Ejemplos: trepar, nadar, montar, saltar, correr, acrobacias, contorsiones...

Subterfugio

Precisan autocontrol, destreza manual e inteligencia. Ejemplos: ocultarse, acechar, desactivar trampas, forzar cerraduras, robar...

Mágicas

Acciones relacionadas con la magia. Ejemplos: resistencia mágica, detectar poder, leer runas...

Fuerza bruta

Acciones de fuerza física directa. Ejemplos: levantar, empujar, romper o mover objetos pesados...

11. Sistema de resolución de Maniobras y TR

Las maniobras y Tiradas de Resistencia se resuelven fuera del combate.



Fórmula general:

1d6 + modificadores aplicables (raza, profesión, nivel avanzado, equipo, dificultad y TR).

Si el resultado es 0 o negativo, se producen consecuencias graves determinadas por el Creador.



Modificadores por dificultad

- Fácil → +2
- Normal → +1
- Difícil → 0
- Muy difícil → -1
- Extremadamente difícil → -2



Modificador a las TR por diferencia de nivel

(Para superar una TR se necesita un resultado final de 6 o más)

- Igual nivel → ±0
- 1–2 niveles de diferencia → ±1
- 3–4 niveles → ±2
- 5+ niveles → ±3 (solo criaturas especiales o legendarias)

Objetivo de mayor nivel: +

Objetivo de menor nivel: –

12. Tablas de maniobras y resoluciones



Resultado de la Tirada (TR)

Modificadores:

Bahaluks +1 | Mentalista +1 | Habilidad asociada u objeto asociado* +2 | Por nivel avanzado | Yelmo equipado +1

- **1–3:** Fallo. Aplicas todos los efectos negativos.
- **4–5:** Éxito parcial.
- **6+:** Éxito completo.



Estáticas

Modificadores:

Elfos +1 | Mentalista +1 | Habilidad asociada u objeto asociado* +2 | Por nivel avanzado +1 | Yelmo -1

- -0: Fallo. Posible efecto negativo.
 - 1-3: Fallo. Sin efecto.
 - 4-5: Información parcial.
 - 6+: Éxito completo.
-

Movimiento

Modificadores:

Humanos +1 | Rastreador +1 | Habilidad asociada u objeto asociado* +2 | Cota de mallas -1 | Armadura pesada -2 | Por nivel avanzado +1

- -0: Fracaso total. Daño o penalización.
 - 1-2: Fracaso parcial.
 - 3-4: Éxito parcial.
 - 5-6: Éxito normal.
 - 7+: Éxito sobresaliente.
-

Subterfugio

Modificadores:

Medio elfos +1 | Ladrón +1 | Habilidad asociada u objeto asociado +2* | Armadura pesada -1 | Por nivel avanzado +1

- -0: Error grave. Efectos dañinos.
 - 1-2: Fallo. Posible penalización.
 - 3-4: Resultado parcial o nulo pero sin penalización.
 - 5-6: Ejecución eficaz.
 - 7+: Ejecución perfecta.
-

Mágicas

Modificadores:

Bahaluks +1 | Elfos +1 | Magos +2 | Habilidad asociada u objeto asociado* +2 | Mentalistas +1 | Por nivel avanzado +1

- -0: Bloqueo. Aturdido 2 asaltos.
- 1-2: Fallo. Posible penalización.
- 2-3: Sin efecto.

- 4–5: Éxito limitado.
 - 6+: Éxito preciso.
-

Fuerza bruta

Modificadores:

Eledínes +1 | Guerreros +1 | Habilidad asociada u objeto asociado* +2 | Por nivel avanzado +1 | Armadura pesada –1

- –0: Sobre esfuerzo. Pierdes 2  Vida.
- 1–2: Fatiga. Puedes volver a intentarlo con una penalización de –1.
- 3–4: Éxito parcial. Nueva tentativa sin penalización.
- 5–6: Éxito normal.
- 7+: Éxito extraordinario.

* El Objeto u habilidad asociada que no genere ningún otro efecto en el Dalma.

13. Combate en el Modo Aventura de Rol

El combate en el Modo Aventura de Rol se resuelve mediante **asaltos sucesivos**, integrados dentro de la narrativa dirigida por el Creador. Cada jugador controla a su Dalma y decide sus acciones libremente, sin roles fijos ni turnos rígidos fuera del orden de resolución del asalto.

Las reglas generales de combate, atributos, uso del dado, tiradas especiales y fórmula de daño se describen en la Parte III · Mecánicas comunes a todos los modos. Este apartado recoge únicamente las particularidades narrativas y modificadores propios del modo de rol.

13.1 Modificadores narrativos al combate

El Creador puede aplicar modificadores circunstanciales en función de la situación descrita. Los más habituales son:

- Oponente en el suelo (derribado) → **+5**
- Ataque por la espalda → **+3**
- Ataque por sorpresa → **+2**
- Ataque por el flanco → **+1**
- Posición ventajosa → **+1**

Estos modificadores se suman al resultado de la tirada de ataque antes de aplicar la Resistencia del defensor.

13.2 Orden de resolución del asalto

Cada asalto de combate se resuelve siguiendo este orden:

1. **Hechizos**
Se resuelven por orden de nivel del lanzador.
Si ambos hechizos son del mismo nivel, sus efectos se aplican simultáneamente.
 2. **Habilidades activas**
Se resuelven en el mismo orden que los hechizos.
 3. **Arcos y proyectiles**
El atacante dispara dentro del alcance del arma.
Requiere un asalto de recarga posterior.
Existe un 50 % de probabilidad de que la flecha se pierda o se rompa, a criterio del Creador.
 4. **Armas arrojadizas**
Se realiza el ataque y el arma queda desequipada, perdiendo sus efectos.
Podrá recuperarse posteriormente si la narrativa lo permite.
 5. **Combate cuerpo a cuerpo**
Se resuelve según el valor de Iniciativa (I), de mayor a menor.
En caso de empate, se realiza una tirada de iniciativa.
-

13.3 Resolución del daño

La resolución del daño sigue exactamente la fórmula general descrita en la Parte III · Mecánicas comunes.

El Creador puede describir narrativamente las consecuencias del daño (heridas, desarmes, empujones, muerte descriptiva), siempre que no se altere el resultado mecánico obtenido.

13.4 Tiradas especiales en combate

Las reglas de Tirada 666 y Pifia se aplican conforme a lo descrito en la Parte III.

En el Modo Aventura de Rol:

- Una **Tirada 666** debe narrarse como un momento excepcional y decisivo.
- Una **Pifia** puede implicar consecuencias narrativas adicionales, además de sus efectos mecánicos.

13.5 Alcance de las armas arrojadizas y arcos fuera de la secuencia de combate.

- Arojadizas: 15 metros

- Arcos:
 - Hasta 30 metros sin penalización
 - -1 por cada 10 metros adicionales
 - Máximo 60 metros (de 50 a 60 metros -3)

14. Sistema de Magia y Habilidades Especiales (Reliquias = puntos de reserva interior (PRI))

Cada jugador coloca junto a su Dalma tantas cartas reliquia igual al número de PRI que disponga. Las cartas representan estos puntos y se dan la vuelta para visualizar su uso en función al coste de la siguiente manera.

Hechiceros (Mago / Mentalista) = 3 PRI

Costes:

- Lanzar un hechizo específico de su profesión 1 PRI.
- Lanzar un hechizo de otra profesión 2 PRI.
- Ejecutar una habilidad especial 5 PRI

No hechiceros (Guerreros / Ladrones / Rastreadores) = 3 PRI

Costes:

- Ejecutar una habilidad especial específica de su profesión 2 PRI
- Ejecutar una habilidad especial de otra profesión 3 PRI
- Lanzar un hechizo 4 PRI

Nota* Para poder realizar un hechizo o una habilidad es necesario que el Dalma la conozca. Inicialmente cada Dalma conoce las habilidades y hechizos de su carta pero a lo largo de la partida podrá aprender y añadir nuevas cartas. Cuando se sube de nivel, se aprenden automáticamente un nuevo hechizo o habilidad de su profesión, además de los PRI.

Recuperación de los PRI:

- Dormir en posada o lugar seguro equivalente → recuperas todos los PRI, las cartas de hechizo usadas y toda la vida.
- Rezar en templos con ofrenda de 2 monedas de plata → recuperas todos los PRI, las cartas de hechizo usadas y toda la vida.
- Descanso seguro de 5 horas (campamento vigilado, zona controlada) → recuperas un PRI, una carta de hechizo y 3 puntos de vida.

15. TIRADAS DE SALVACIÓN

Cuando un Dalma muere, puede realizar una Tirada de Salvación, excepto en los siguientes casos:

- Ha muerto tras una tirada 666.

- Ha muerto por motivos narrativos (caída a un abismo, lava, efecto mágico narrativo u otra causa similar).
 - El último ataque recibido excede en +7 o más la vida restante del Dalma (es decir, el resultado final del último ataque menos la vida restante es -7 o inferior).
 - El Dalma no dispone de PRI (*Puntos de Reserva Interior*).
-

15.1 Realización de la Tirada de Salvación

Para realizar una Tirada de Salvación:

- El Dalma consume 1 PRI disponible.
 - Lanza el dado:
 - Con un resultado de 5 o 6, el Dalma no muere:
 - queda inconsciente,
 - con 1 punto de vida,
 - y puede ser tratado y curado posteriormente.
 - Con cualquier otro resultado, el Dalma muere.
-

15.2 Tiradas múltiples

- El Dalma puede realizar tantas Tiradas de Salvación como PRI disponibles tenga en el momento de la muerte.
 - Cada nueva tirada consume 1 PRI adicional.
-

16. Comercio y gastos no descritos en las Cartas.

16.1 Gastos de alojamiento y comida.

- Alojamiento sencillo + Desayuno = 2 bronce.
- Alojamiento de calidad + Desayuno = 3 bronce.
- Cerveza, vino, bebidas comunes = 1 bronce.
- Ración de comida diaria = 1 bronce.
- Ropa informal, vestidos corrientes = 1 bronce.
- Ropa de calidad, vestidos elegantes = 2 bronce.
- Cuerdas, ganchos, flechas, pedernal, sacos, ganzúas, bolsos, cubos, zapatos, artilugios y objetos sencillos = 1 bronce.
- Instrumentos musicales, herramientas complejas = 2 bronce.

17. Progresión y Experiencia (PX)

Durante las partidas en Modo Aventura, los Dalmas ganan PX por acciones significativas: combate, retos, uso de habilidades y creatividad táctica.

Ganancia de experiencia (referencia):

- Superar una aventura completa → +2 a +4 PX (decisión del Creador)
- Derrotar a un enemigo común → +1 PX
- Líder enemigo / Bolg / animal peligroso → +2 PX
- Guardián, Dalma o enemigo con nombre → +3 PX
- Uso determinante de habilidad o hechizo → +1 PX
- Resolver enigmas o retos secundarios → +1 PX
- Maniobra creativa o decisiva → +1 PX

(Reparto de PX a criterio del Creador cuando hay daño compartido)

Subida de nivel

- Nivel 1 → Aprendiz
- Nivel 2 → +20 PX (total 20)
- Nivel 3 → +30 PX (total 50)
- Nivel 4 → +40 PX (total 90)
- Nivel 5 → +50 PX (total 140)
- Trascendencia → +60 PX (total 200)

Mejoras por nivel avanzado

- +1 Fuerza, +1 Resistencia, +1 Iniciativa, +2 Vida
- +1 PRI (Punto de Reserva Interior)
- Aprender una nueva habilidad o hechizo de su profesión.

Bonificación adicional por profesión

- Guerrero/a → +1 F, +1 R
- Mago/a → +1 I, +1 V
- Mentalista → +2 I
- Rastreador/a → +1 I, +1 R
- Ladrón/a → +1 F, +1 V

18. Ejemplos, recompensas y encuentros

Recompensas y botines

- Objetos raros, cofres ocultos, botín de enemigos
- Tesoros en criptas, ruinas o santuarios
- Pociones en mochilas de enemigos
- Nuevas habilidades mediante maestros o libros

Tablas de encuentro

Campo abierto:

Probabilidad	Día: 5-6	Noche: ocultos 6 intemperie 4,5,6
TIRADA	ENCUENTRO	ENCUENTRO
1	Animal no agresivo (posibilidad de caza)	Animal nocturno pequeño (ataca si se siente amenazado)
2	Grupo de Viajeros (Comerciantes, o PNJs sin fines bélicos)	Jauría cercana (Riesgo de encuentro con lobos en función de las acciones)
3	Bandidos	Dragols de las montañas
4	Bandidos + 1 Líder del Bastión	Lobos
5	Osos Azules	Bolgs de las montañas
6	Hormiga Tanque	Araña Gigante

Cercanías de un Túmulo

Probabilidad	Día: 5-6	Noche: ocultos 6 intemperie 4,5,6
TIRADA	ENCUENTRO	ENCUENTRO
1	Ruidos susurros	Animal nocturno (ataca si se siente amenazado)
2	Cadáveres o grupo asesinado.	Niebla densa
3	Esqueletos	Muertos Vivientes
4	Lobos	Vampiros
5	Momia	Espectro

Probabilidad	Día: 5-6	Noche: ocultos 6 intemperie 4,5,6
6	Tumulario	Tumulario

*Algunos enemigos pueden ir equipados y disponer de habilidades o hechizos.

**Recuerda que puedes crear enemigos propios con sus atributos.

18. Indicaciones de uso específico de la carta.

- **Anillo sumador de hechizos:** suma 1 PRI.
- **Clarividencia:** + 3 a las maniobra estáticas.
- **Confusión:** el personaje duda y no actúa este turno.
- **Corona de mentalista:** actúa como sumador de 1 PRI para mentalistas.
- **Lente de visión precisa:** mejora la visión en la distancia, +2 para ese tipo de percepciones.
- **Poción de Thal:** recuperas 1 PRI.
- **Saco sin fondo:** no tienes límite de carga máxima.
- **Seguir rastros:** bonifica a la habilidad asociada.
- **Varita de Mago:** actúa como sumador de 1 PRI para magos.



Manual del modo Fiesta

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero

Modo Aventura Fiesta · Edición Nivel 1

1. Introducción

El **Modo Aventura Fiesta** es una modalidad de juego de **Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero** diseñada para partidas rápidas, sociales y altamente tensas, en las que la información es incompleta y las intenciones de los jugadores permanecen ocultas durante buena parte de la partida.

En este modo, los jugadores no interpretan una aventura guiada ni siguen una narrativa dirigida por un Creador. En su lugar, cada partida se convierte en un juego de sospecha, engaño y decisiones arriesgadas, donde las alianzas son temporales y la traición puede surgir en cualquier momento.

El objetivo del juego es acumular 12 puntos de experiencia conseguidos al matar en función del personaje, retener tesoros, conseguir reliquias y bonificaciones grupales.

Los jugadores asumen en secreto y al azar uno de los tres roles fundamentales del sistema:

- **Dalma**, personaje central del universo Antípodas.
- **Enemigo**, agente hostil cuyo objetivo es eliminar a los Dalmas.
- **Soldado**, figura ambigua que puede inclinar la balanza hacia uno u otro bando.

Aunque todos los jugadores participan en igualdad de condiciones, no todos persiguen el mismo objetivo, y no todos conocen la verdadera identidad del resto. El desarrollo de la partida surge del cruce constante entre:

- Acciones visibles y decisiones ocultas.
- Combates breves y definitivos.
- Revelaciones forzadas que alteran el equilibrio del juego.

El **Modo Aventura Fiesta** utiliza las mismas cartas, atributos y reglas básicas descritas en las secciones anteriores del manual, pero las adapta a una experiencia condensada, directa y orientada a la interacción social.

 Duración orientativa de una partida: entre 20 y 30 minutos.

Este modo está pensado para:

- Grupos numerosos.
- Partidas rápidas sin preparación previa.
- Situaciones de tensión constante.
- Alta rejugabilidad con resultados imprevisibles.

No hay una historia que seguir. La historia ocurre en la mesa.

2. Número de jugadores

El Modo Aventura Fiesta está diseñado para grupos medianos y grandes.

- Número recomendado de jugadores: al menos 5 jugadores.
- Cada jugador controla un único personaje durante toda la partida.

No se recomienda jugar a este modo con menos de 5 jugadores, ya que la dinámica de roles ocultos pierde profundidad y tensión.

3. Preparación de la partida

Antes de comenzar la partida, se deben preparar tres mazos distintos, cada uno con una función específica dentro del modo de juego. Estos mazos se utilizan de forma diferenciada y no se mezclan entre sí.

3.1 Mazo A — Tierras Antípodas

Este mazo representa la identidad oculta de los jugadores. Está formado exclusivamente por los siguientes tipos de carta:

- **Enemigos**
- **Soldados**
- **Reliquias**

El número total de cartas del Mazo A debe ser igual al número total de jugadores.

Proporción recomendada

La proporción objetivo del Mazo A es la siguiente:

- 50% Enemigos
- 25% Soldados
- 25% Reliquias

Si el número de jugadores no permite una división exacta, se ajusta siguiendo esta secuencia hasta completar el total:

Enemigo → Soldado → Enemigo → Reliquia

- 5 a 7 jugadores → 1 Reliquia / 1 Dalma
- 8 a 11 jugadores → 2 Reliquias / 2 Dalmas
- 12 a 15 jugadores → 3 Reliquias / 3 Dalmas
- 16 a 19 jugadores → 4 Reliquias / 4 Dalmas
- 20 o más jugadores → 5 Reliquias / 5 Dalmas

3.2 Mazo B — Equipo Antípodas

El Mazo B representa el equipo, consumibles y mejoras que los jugadores obtienen durante la partida. Es el mazo que introduce variación táctica y permite que un personaje dé la vuelta a una situación en el momento justo.

Este mazo puede contener únicamente cartas de los siguientes tipos:

- **Armas**
- **Armaduras**
- **Objetos**
- **Accesorios**
- **Pociones**
- **Venenos**
- **Trampas**
- **Tesoros**

Durante la partida, los jugadores roban cartas del Mazo B según indique la secuencia de turno (ver sección 5). Estas cartas pasan a formar parte de sus opciones disponibles, ya sea para equiparse, potenciarse o preparar un ataque decisivo.

El Mazo B se mantiene boca abajo durante toda la partida.

3.3 Mazo C — Dalmas

El Mazo C contiene las cartas de Dalmas, que representan a los personajes principales del universo Antípodas.

Este mazo incluye:

- Cartas de Dalmas, junto con sus habilidades y/o hechizos asociados (una copia de cada uno) según el diseño de cada Dalma.

Cantidad de cartas del Mazo C

El número de cartas de Dalmas utilizadas en la partida debe ser igual al número de Reliquias incluidas en el Mazo A. Cada Dalma tiene 2 habilidades o hechizos que se incluirán en este mazo para luego ser asignados.

3.4 Asignación de Dalmas

Una vez definido cuántas Reliquias hay en juego, se asigna un Dalma a cada una siguiendo estas reglas:

- A cada Reliquia se le asigna un único Dalma (asignación 1 a 1).
 - Una vez hecha la asignación se mostrará que Reliquia corresponde a cada Dalma.
-

3.5 Reparto inicial

Cuando los tres mazos están preparados y la asignación de Dalmas está hecha, comienza el reparto inicial:

1. Baraja el Mazo A — Tierras Antípodas.
2. Reparte una carta boca abajo a cada jugador (que mira su carta).
3. Ningún jugador revela su carta al inicio.

4. Inicio de la partida

Una vez finalizada la preparación, comienza la partida del **Modo Aventura Fiesta**. Desde este momento, el juego se articula en torno a la información incompleta, el faroleo y la presión constante sobre los Dalmas visibles.

4.1 Revelación inicial

Tras el reparto del Mazo A, se realiza la revelación inicial:

- Los jugadores que hayan recibido una Reliquia la colocan boca arriba en el centro de la mesa.
- Cada Reliquia otorga inmediatamente su Dalma asociado, que se coloca visible frente al jugador junto con sus habilidades o hechizos, también visibles.

A partir de este momento:

- Los jugadores que controlan a los Dalmas en juego son conocidos por todos.
- El resto de jugadores mantiene su carta boca abajo, sin revelar si son Enemigos o Soldados.

4.2 Determinar el primer jugador

El jugador que controle al Dalma con mayor Iniciativa (⚡) comienza la partida.

- En caso de empate, se resuelve con una tirada de 🎲 d6.
- El resto de Dalmas se agrupan por orden de iniciativa a la izquierda del Primer Dalma.
- El turno avanza en sentido horario (hacia la izquierda) y se mantiene durante toda la ronda.

4.3 Estado inicial

Al inicio de la partida:

- Las Reliquias están visibles en el centro de la mesa.
- Los Dalmas están revelados y reunidos desde el primer turno junto con sus habilidades o hechizos.
- Enemigos y Soldados permanecen ocultos.
- No hay combates en curso ni personajes revelados adicionales.

Desde el primer turno, los jugadores deberán actuar sin conocer con certeza quién es aliado, quién es amenaza y quién espera el momento oportuno para intervenir.

5. TURNO DE JUEGO Y ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en aventuras.

- Cada aventura se divide en rondas.
- Cada ronda se divide en turnos de los jugadores, resueltos en orden.

Una ronda termina únicamente cuando todos los jugadores han completado su turno, independientemente de que durante la ronda se cumpla una condición de fin de aventura.

La partida continúa encadenando aventuras hasta que se cumple la condición de final de partida.

5.1 Turno del jugador

En su turno, todo jugador sigue siempre esta secuencia:

- ❶ Roba 1 carta del Mazo B — Equipo Antípodas
 - ❷ Elige una acción, según su tipo de personaje
 - ❸ Ejecuta la acción
-

5.2 Fin de turno

- Una vez termina la acción elegida, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador.
 - No existen fases de mantenimiento, limpieza ni cobro.
 - Todos los efectos generados durante el turno finalizan al terminar ese mismo turno, salvo que una carta indique explícitamente lo contrario.
 - Si un personaje muere, el jugador que lo controla es derrotado y debe abandonar la aventura.
-

5.3 Fin de ronda y cierre de aventura

Si durante una ronda se cumple una condición de **fin de aventura**, la ronda **debe completarse siempre** antes de aplicar dicho fin.

Cierre de ronda tras la captura de la última Reliquia

Si la aventura termina tras la captura de la última Reliquia en juego:

- La ronda continúa con normalidad hasta que todos los jugadores hayan completado su turno.
- Durante el resto de la ronda:
 - Los Dalmas no pueden elegir la acción “Ir a por la Reliquia”.
- Todos los jugadores que aún no hayan realizado su turno:
 - realizan su turno completo,
 - roban su carta correspondiente,
 - y ejecutan una acción válida.

Una vez todos los jugadores han completado su turno, la ronda finaliza y se aplica el fin de aventura.

Cierre de ronda por la muerte de todos los Dalmas

Si la aventura termina porque se han eliminado todos los Dalmas:

- La ronda en curso también debe completarse.
- Los jugadores que aún no hayan realizado su turno:
 - roban 1 carta del Mazo B,
 - no realizan ninguna acción,
 - y pasan su turno.

Tras completarse la ronda, la aventura finaliza.

Cierre de ronda por la muerte de todos los Enemigos

Si durante una aventura mueren todos los Enemigos antes de que se hayan capturado todas las Reliquias, se aplica lo siguiente según el contexto en el que se produce la muerte del último Enemigo:

A) Muerte del último Enemigo al ir a por la Reliquia

- El Dalma que realiza la acción obtiene todas las Reliquias restantes.
- La ronda se completa y la aventura finaliza.

B) Muerte del último Enemigo durante una Exploración

- Ningún Dalma obtiene las Reliquias restantes.
- La ronda se completa y la aventura finaliza.

C) Muerte del último Enemigo en su propio turno

- Ningún Dalma obtiene las Reliquias restantes.
 - La ronda se completa y la aventura finaliza.
-

5.4 Fin de aventura y preparación de la siguiente

Una vez finalizada la ronda correspondiente:

- La aventura concluye.
- Se contabiliza la experiencia obtenida por cada jugador durante esa aventura.
- La experiencia se suma al total del jugador al final de la aventura.

Si ningún jugador alcanza los 20 puntos la partida no termina tras esa aventura:

- Todos los jugadores se reincorporan en la primera ronda de la siguiente aventura. También los que fueron eliminados.
 - Se reparten los roles de nuevo al azar.
 - Comienza una nueva aventura independiente.
-

6. ACCIONES POR TIPO DE PERSONAJE

6.1 DALMA

Un Dalma no puede pasar su turno. En su turno debe elegir obligatoriamente una de las siguientes acciones:

A) Ir a por la Reliquia

El Dalma intenta reclamar una Reliquia.

- Todos los Enemigos revelados pasan automáticamente a proteger la Reliquia.
- Los Enemigos no revelados pueden revelarse voluntariamente en este momento para unirse a la defensa. Tras revelarse, el jugador objetivo puede equipar cualquier cantidad de equipo de su mano, respetando las limitaciones de equipo (ver Parte III · 9. Límite de equipamiento).

Una vez declarados los defensores:

- Se inicia un combate a muerte, resuelto en un único asalto.

Consecuencias:

- Todo personaje muerto se retira del juego.
- El jugador derrotado abandona la aventura.
- Todo el equipo equipado del personaje muerto se retira del juego.
- Las cartas de la mano del jugador derrotado pasan al vencedor o vencedores, según corresponda.
- Pociones y venenos usados o equipados se retiran del juego.

Si varios Enemigos derrotan al Dalma:

- El Enemigo que asesta el golpe final obtiene la experiencia por la eliminación del Dalma.
- Las cartas de la mano del Dalma eliminado se barajan.
- Los Enemigos participantes se reparten el botín:
 - una carta cada uno,
 - en orden de Iniciativa (⚡),
 - hasta agotar las cartas disponibles.

B) Exploración

El Dalma explora y ataca a un jugador que no controle un Dalma.

- Si el jugador objetivo no ha revelado su personaje, revela su carta inmediatamente.
- Tras revelarse, el jugador objetivo puede equipar cualquier cantidad de equipo de su mano, respetando las limitaciones de equipo (ver Parte III · 9. Límite de equipamiento).
- Ambos contendientes podrán aplicar venenos y pociones.

A continuación, ambos jugadores se enfrentan en un único asalto de combate:

- Cada jugador realiza un único ataque.

Resolución y consecuencias:

- Si un personaje muere se retira del juego.
- Si un jugador es derrotado abandona la aventura.
- Todo el equipo equipado del personaje eliminado se retira del juego.
- Las cartas de la mano del jugador derrotado pasan al vencedor.
- Pociones y venenos usados o equipados se retiran del juego.

Si el jugador revelado era Soldado, se convierte en Enemigo antes de resolverse el combate.

6.2 ENEMIGO

En su turno, un Enemigo puede elegir:

- Atacar a un Dalma activo, o
- Aguardar, sin realizar ninguna acción y sin revelarse.

Intervención del Soldado

Si un Enemigo ataca a un Dalma y hay un Soldado situado a su izquierda o derecha del enemigo:

- El Soldado puede decidir revelarse para defender al Dalma. Tras revelarse, el jugador objetivo puede equipar cualquier cantidad de equipo de su mano, respetando las limitaciones de equipo (ver Parte III · 9. Límite de equipamiento).
- Al hacerlo:
 - Se convierte inmediatamente en Dalma.
 - Adquiere todas las acciones y obligaciones de un Dalma.

El combate:

- Se resuelve entre el Enemigo atacante y el nuevo Dalma.
 - El Dalma original no participa.
 - Se resuelve en un único asalto.
-

6.3 SOLDADO

Mientras permanezca oculto:

- Roba 1 carta del Mazo B en su turno.
- No realiza acciones.

El Soldado solo actúa cuando:

- Es explorado, o
- Decide revelarse para defender a un Dalma.

Al revelarse:

- El personaje deja de ser Soldado.
- El jugador pasa a actuar inmediatamente según su nuevo rol.

7. COMBATE

El combate se produce siempre que una acción lo indique expresamente. Todos los combates se resuelven siguiendo la misma secuencia, variando únicamente el tipo de combate.

7.1 Fase de combate

Siempre que se produzca un combate, el asalto sigue este orden exacto:

① **Uso de Pociones y Venenos**

Los jugadores implicados pueden usar pociones o venenos de su mano.

② **Revelar y equipar Equipo**

Los personajes implicados pueden revelar su identidad (si procede) y equipar equipo de su mano, respetando las limitaciones de equipamiento (Parte III · 9).

③ **Uso de habilidades y hechizos de los Dalmas**

- Cada Dalma dispone de dos habilidades/hechizos.
- Cada habilidad o hechizo:

- solo puede usarse una vez por ronda por cada copia en juego.
 - y solo durante el turno en el que se activa.
- No existen efectos que duren más allá del turno.

4 Ataques a distancia

- Projectiles (arcos)
- Armas arrojadas

5 Combate cuerpo a cuerpo

- Se resuelve por orden de Iniciativa (I).
- Se utiliza el sistema de combate de la PARTE III.

Una vez completada la secuencia, el combate finaliza o continúa según su tipo.

7.2 Tipos de combate

El tipo de combate determina cuántos asaltos se resuelven.

Exploración

- Se resuelve en un único asalto.
-

Atacar a un Dalma

- Se resuelve en un único asalto.
-

Ir a por la Reliquia

- Se trata de un combate a muerte.
- El combate se compone de asaltos consecutivos, repitiendo la secuencia completa del combate.
- El combate continúa hasta que:
 - todos los defensores son eliminados, o
 - el Dalma es eliminado.

Las consecuencias del combate se aplican según lo indicado en el Capítulo 6.

8. FIN DE LA AVENTURA

Cada aventura termina cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Los Dalmas recuperan todas las reliquias.
- Mueren todos los Dalmas.
- Mueren todos los Enemigos.

Cuando se cumple cualquiera de estas condiciones, la ronda en curso debe completarse según las reglas del Capítulo 5.

Una vez completada la ronda:

- La aventura finaliza.
- Se contabiliza la experiencia obtenida por cada jugador.
- Se reúnen de nuevo los mazos. Si se quiere se pueden hacer nuevos mazos para la siguiente aventura.

Si ningún jugador alcanza los 20 puntos la partida no termina tras esa aventura:

- Todos los jugadores vuelven a participar.
- Los roles se reparten de nuevo al azar.
- Comienza una nueva aventura.

9. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es acumular puntos de experiencia a lo largo de las aventuras.

10. PUNTUACIÓN

- Matar un Enemigo → +1 punto
- Matar un Dalma → +2 puntos
- Soldados → Puntúan según el bando al que se conviertan
- Conseguir una Reliquia → +3 puntos
- Cada Tesoro acumulado en la mano → +1 punto
- Muerte de todos los Dalmas → +1 punto por cada reliquia sin conquistar para cada Enemigo (vivo o muerto)

Los puntos se acumulan al finalizar las aventuras.

11. FIN DE LA PARTIDA Y RESULTADO

La partida finaliza cuando un jugador alcanza 12 puntos.

Ese jugador es el ganador de la partida.

El resto de jugadores quedarán ordenados en una clasificación según los puntos de experiencia obtenidos.

12. Indicaciones de uso específico de las cartas.

- **Hechizo Clarividencia:** El jugador objetivo revela su carta.
- **Confusión:** el jugador objetivo del hechizo pasa en su turno.
- **Control mental:** elige la acción que realiza el personaje revelado objetivo obligando a explorar, ir a por la reliquia, atacar o pasar.
- **Corona de mentalista:** No incluir.
- **Lente de visión precisa:** No incluir.
- **Poción de Thal:** No incluir.
- **Robo:** Roba una carta de la mano de un jugador a tu elección. Dicha carta no podrá ser usada este turno.
- **Saco sin fondo:** No incluir.
- **Seguir rastros:** Un jugador a tu elección muestra una carta de su mano.
- **Varita de mago:** No incluir.



Manual del modo Autoaventura

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero
Modo Autoaventura · Edición Nivel 1

1. Introducción

1.1 ¿Qué es el Modo Autoaventura?

El **Modo Autoaventura** es una forma de juego de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero* diseñada para permitir partidas completas sin narrador, utilizando únicamente las cartas, los componentes físicos del juego y las reglas establecidas.

Este modo está pensado para:

- Uno o varios jugadores.
- Partidas rápidas o desafíos prolongados.
- Juego autónomo, sin preparación narrativa previa.

El Modo Autoaventura traslada la experiencia del juego de rol a un entorno estructurado, donde:

- Las decisiones tácticas tienen consecuencias reales.

- La gestión de recursos es fundamental.
- El riesgo y la pérdida forman parte de la experiencia.

No introduce nuevas mecánicas ni sistemas alternativos, sino que reutiliza y encadena las reglas existentes del juego para crear enfrentamientos y desafíos completos.

1.2 Dos formatos de Autoaventura

El Modo Autoaventura se organiza en **dos formatos de juego diferenciados**, que ofrecen experiencias distintas en función de su estructura y objetivo.

- **Autoaventura – Combate**, centrado en enfrentamientos directos.
- **Autoaventura – A por la Reliquia**, basado en una secuencia de combates con progresión y consecuencias acumulativas.

La elección del formato determina:

- La duración de la partida.
- El tipo de desafío.
- El peso de las consecuencias durante el juego.

Autoaventura – Combate

Autoaventura – Combate se centra en la resolución de un enfrentamiento único.

En este formato:

- Cada partida consiste en un solo combate.
- El objetivo es derrotar al enemigo, cumplir una condición específica o retirarse.
- La dificultad se ajusta mediante el número de Dalmas, el oro inicial y el enemigo elegido.

Es un formato pensado para:

- Partidas rápidas.

- Combates aislados.
 - Pruebas de Dalmas o enemigos concretos.
-

Autoaventura – A por la Reliquia

Autoaventura – A por la Reliquia plantea una expedición completa, formada por varios combates consecutivos.

En este formato:

- La partida se desarrolla en tres rondas de combate encadenadas.
- Las decisiones tomadas en cada ronda afectan a las siguientes.
- La gestión de recursos y la supervivencia del grupo son fundamentales.

El objetivo final es obtener una reliquia, superando todos los desafíos asociados a ella.

Este formato está orientado a:

- Sesiones más largas.
- Retos estratégicos.
- Experiencias de mayor tensión y progresión.

2. Componentes y principios

2.1 Componentes necesarios

El Modo Autoaventura utiliza exclusivamente los componentes estándar del juego, descritos en la Parte II · Componentes del juego.

No se requiere ningún componente adicional específico para este modo.

2.2 Principios del Modo Autoaventura

El Modo Autoaventura se rige por una serie de principios comunes que definen su identidad y funcionamiento, independientemente del formato elegido.

Estos principios establecen cómo se juega, qué se espera del jugador y qué tipo de experiencia ofrece este modo.

Juego sin narrador

El Modo Autoaventura está diseñado para jugarse sin narrador.

Todas las situaciones, combates y resoluciones se determinan mediante reglas, cartas y decisiones del jugador.

No se requiere interpretación narrativa ni arbitraje externo.

Resolución por reglas

Todas las acciones se resuelven aplicando las reglas del juego, especialmente las descritas en la Parte III · Mecánicas comunes.

No existen excepciones ni interpretaciones libres fuera de lo indicado en el manual.

Consecuencias reales

Las decisiones tomadas durante la partida tienen consecuencias directas y acumulativas:

- La derrota de un Dalma es permanente.
- Las heridas no se eliminan automáticamente.
- Los recursos gastados no se recuperan salvo indicación expresa.

Este principio es especialmente relevante en los formatos de combate secuencial.

Gestión de recursos

El oro, el equipo, las habilidades, los hechizos y los objetos forman parte de un sistema de gestión estratégica.

El jugador debe decidir:

- Cuándo equiparse.
- Cuándo gastar recursos.
- Cuándo asumir riesgos.

Una mala gestión puede comprometer el desarrollo de la autoaventura.

Ajuste flexible de la dificultad

El Modo Autoaventura permite ajustar la dificultad mediante:

- El número de Dalmas.
- El oro inicial disponible.
- El número y tipo de enemigos.
- El equipamiento enemigo.
- La existencia o no de descansos entre combates.

Estos ajustes permiten adaptar el modo tanto a jugadores noveles como experimentados.

3. Autoaventura Combate

3.1 Introducción al formato Autoaventura – Combate

El formato Autoaventura – Combate está diseñado para resolver enfrentamientos individuales de forma autónoma, sin narrador y sin progresión posterior obligatoria.

En este formato, cada partida se centra en un único combate, que se inicia y se resuelve dentro de la misma sesión de juego.

Autoaventura – Combate representa:

- Escaramuzas.
- Encuentros puntuales.
- Desafíos aislados.

Es un formato directo, rápido y controlado, pensado para poner a prueba a los Dalmas, experimentar combinaciones de equipo o enfrentarse a enemigos concretos sin necesidad de desarrollar una expedición completa.

Este formato puede jugarse de manera independiente o utilizarse como base para otros modos que encadenen varios combates, como el formato **Autoaventura – A por la Reliquia**.

3.2 Cómo se juega

Una partida en el formato **Autoaventura – Combate** se desarrolla siguiendo una secuencia clara de preparación y resolución.

Preparación del combate

Antes de iniciar el combate, los jugadores deben:

1. Elegir el enemigo o enemigos a los que se enfrentarán los Dalmas.
2. Determinar la dificultad del combate.
3. Seleccionar los Dalmas participantes.
4. Asignar el oro inicial según la dificultad elegida.
5. Equipar a los Dalmas antes de comenzar el combate, respetando las reglas generales de equipamiento.
6. Reservar oro para el uso de habilidades y hechizos durante el combate, si así lo desean.

Una vez completada la preparación, el combate comienza inmediatamente.

Desarrollo del combate

El combate se resuelve por asaltos, aplicando el orden y las reglas descritas en la Parte III · Mecánicas comunes.

Cada asalto sigue la secuencia establecida:

1. Hechizos
2. Habilidades
3. Ataques a distancia
4. Combate cuerpo a cuerpo, resuelto por Iniciativa

Las tiradas, modificadores, daños, efectos especiales y condiciones se aplican conforme a las reglas generales del juego.

Finalización del combate

El combate finaliza cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- El enemigo o enemigos son derrotados.
- Los Dalmas se retiran voluntariamente.

3.3 Ajuste de la dificultad

La dificultad en el formato **Autoaventura – Combate** se ajusta antes de iniciar la partida y determina los recursos disponibles y el nivel de desafío del enfrentamiento.

El ajuste de la dificultad se realiza combinando uno o varios de los siguientes elementos:

Número de Dalmas

- A menor número de Dalmas, mayor dificultad.
- A mayor número de Dalmas, mayor capacidad de resistencia y acción.

Oro inicial

- El oro inicial determina el equipamiento y la capacidad de uso de habilidades y hechizos.
- Una menor cantidad de oro incrementa la dificultad del combate.

Enemigos

- El tipo de enemigo seleccionado influye directamente en la dificultad.
- Algunos combates pueden incluir varios enemigos para aumentar el desafío.

Equipamiento enemigo

- El equipamiento de los enemigos puede modificarse para ajustar la dificultad.
- Mejor equipo implica mayor resistencia, daño o versatilidad táctica.

La combinación de estos factores permite adaptar el combate al nivel deseado, manteniendo siempre la coherencia con las reglas generales del juego.

3.4 Tabla resumen · Autoaventura – Combate

El formato **Autoaventura – Combate** puede resumirse y resolverse de forma rápida mediante una tabla de combates predeterminados.

Esta tabla permite:

- Seleccionar un enemigo.
- Elegir una dificultad.
- Determinar de forma inmediata:
 - El número de Dalmas participantes.
 - El oro inicial disponible.
 - Las condiciones especiales del combate, si las hubiera.

Cada entrada de la tabla incluye, como mínimo, los siguientes elementos:

- Nombre del enemigo
- Dificultad
- Número de Dalmas
- Oro inicial
- Equipo del enemigo (si procede)
- Condiciones especiales (si existen)

Las tablas de combate constituyen ejemplos completos de Autoaventura – Combate, y pueden utilizarse:

- Tal como están descritas.
- Como base para crear nuevos enfrentamientos.
- Como referencia rápida durante la partida.

Los ejemplos presentados en este manual se consideran suficientes para ilustrar el funcionamiento del formato, sin limitar la creación de nuevos combates por parte del jugador.

TABLA ENEMIGOS SEGÚN LA DIFICULTAD.

LECTURA DIFICULTAD: Número de enemigos / Número de Dalmas / oro inicial total

Enemigo	Equipo	 Fácil	 Normal	 Difícil	 Extremadamente difícil
Araña gigante	—	1 / 2 / 10	1 / 2 / 4	1 / 1 / 5	1 / 1 / 2
Hormiga tanque	—	1 / 3 / 15	1 / 3 / 6	1 / 2 / 10	1 / 2 / 4
Gólem	Hacha de combate	1 / 3 / 9	1 / 2 / 12	1 / 2 / 8	1 / 1 / 6
Serpiente de mar	—	1 / 5 / 10	1 / 4 / 20	1 / 4 / 8	1 / 3 / 15
Demonio	Mandoble de fuego, Escudo de los Hacedores	1 / 4 / 20	1 / 4 / 8	1 / 3 / 15	1 / 3 / 6
Darlax, el Dragón	Equipo máximo	No aplicable	No aplicable	No aplicable	5 Dalmas de nivel 5 muy bien equipados y subidos a nivel 5 según las reglas de subida de nivel tendrían alguna opción real.
Espectro	Espada de luz, Escudo completo	1 / 2 / 8	1 / 2 / 2	1 / 1 / 4	1 / 1 / 2
Momia	—	1 / 2 / 4	1 / 1 / 6	1 / 1 / 4	1 / 1 / 2
Godragol	Lanza, Escudo completo.	1 / 1 / 9	1 / 1 / 6	1 / 1 / 3	1 / 1 / 1
Tumulario	Mandoble, Escudo completo	1 / 2 / 8	1 / 2 / 4	1 / 1 / 4	1 / 1 / 2
Vampiro	—	1 / 2 / 6	1 / 2 / 2	1 / 1 / 3	1 / 1 / 1
Lobo	—	1 / 1 / 4	1 / 1 / 1	2 / 1 / 6	2 / 1 / 2
Muero viviente	Hacha	1 / 1 / 2	2 / 1 / 6	2 / 1 / 2	3 / 1 / 8
Esqueletos	Espada ancha, Escudo completo, Yelmo de forja	1 / 1 / 1	2 / 1 / 3	2 / 1 / 1	3 / 1 / 4

4. Autoaventura – A por la Reliquia

4.1 Introducción

El formato **Autoaventura – A por la Reliquia** está diseñado para representar una expedición completa, estructurada como una secuencia de combates consecutivos con consecuencias acumulativas.

A diferencia del formato Autoaventura – Combate, este modo no se resuelve en un único enfrentamiento, sino que plantea un desafío prolongado en el que los Dalmas deben sobrevivir, gestionar recursos y adaptarse a lo largo de toda la partida.

La autoaventura se articula en tres rondas de combate obligatorias, que deben resolverse en orden:

1. Enfrentamiento inicial contra los guardianes de la reliquia.
2. Combate específico asociado a la reliquia elegida.
3. Enfrentamiento final contra el monstruo de la reliquia.

El objetivo del formato es obtener una reliquia, superando todos los desafíos que la protegen.

La derrota en cualquiera de las rondas implica el fracaso de la autoaventura.

Este formato está pensado para:

- Sesiones más largas.
- Desafíos de mayor dificultad.
- Partidas donde la planificación y la gestión de recursos son determinantes.

4.2 Preparación de la Autoaventura

Antes de iniciar una partida en el formato **Autoaventura – A por la Reliquia**, los jugadores deben realizar la siguiente preparación:

1. Elegir la reliquia que será el objetivo de la autoaventura.
2. Seleccionar la dificultad de la partida.
3. Formar el grupo de Dalmas, compuesto siempre por 5 Dalmas.
4. Asignar el oro inicial a cada Dalma según la dificultad elegida.
5. Equipar a los Dalmas antes del inicio de la primera ronda, respetando las reglas generales de equipamiento.

6. Reservar oro para el uso de habilidades y hechizos, si así lo desean.
7. Seleccionar los enemigos por grupos, según la tabla de reliquias ampliada correspondiente a la reliquia elegida.

4.2.1 Dificultad de la Autoaventura

La dificultad elegida al inicio de la partida determina las condiciones generales de la autoaventura y afecta a todos los aspectos de su desarrollo.

La dificultad condiciona:

- El oro inicial por Dalma.
- Las recompensas obtenidas entre rondas.
- La dureza de la progresión a lo largo de la expedición.
- La capacidad de los Dalmas para sostener combates prolongados.

La dificultad seleccionada se mantiene durante toda la autoaventura y **no puede modificarse una vez iniciada**.

Oro inicial por Dalma

Al comenzar la autoaventura, cada Dalma recibe una cantidad de oro en función de la dificultad elegida.

Dificultad	Oro inicial por Dalma
 Fácil	10 oros
 Normal	7 oros
 Difícil	5 oros
 Extremadamente difícil	3 oros

Este oro se utiliza para:

- Equipamiento previo.
- Reserva para el uso de habilidades y hechizos durante la autoaventura.

Es el único recurso garantizado antes de la primera ronda de combate.

Condiciones entre rondas según dificultad

La dificultad también determina las condiciones aplicables en la transición entre rondas, reforzando el carácter estratégico del modo.

Recompensas en oro por ronda

Al finalizar cada ronda de combate, el grupo obtiene una cantidad fija de oro, según la dificultad inicial:

Dificultad	Oro obtenido por ronda
 Fácil	+12 oros
 Normal	+9 oros
 Difícil	+6 oros
 Extremadamente difícil	+3 oros

Este oro representa recursos obtenidos durante la expedición y está destinado principalmente al uso de habilidades y hechizos en rondas posteriores.

El oro inicial asignado es el único recurso garantizado antes de comenzar la autoaventura. Cualquier recurso adicional deberá obtenerse durante el desarrollo de las rondas de combate.

Una vez completada la preparación, se inicia la primera ronda de combate.

4.3 Estructura de la Autoaventura

Una partida en el formato **Autoaventura – A por la Reliquia** se desarrolla siguiendo una estructura fija, compuesta por tres rondas de combate consecutivas.

Las rondas deben resolverse en orden y no pueden intercambiarse ni omitirse.

Primera ronda · Guardianes de la reliquia

Los Dalmas se enfrentan a los enemigos asignados a la reliquia elegida, según la tabla de reliquias ampliada.

Este combate representa el acceso inicial al enclave donde se encuentra la reliquia.

Segunda ronda · Combate específico de la reliquia

Tras superar la primera ronda, los Dalmas afrontan un combate específico, propio de la reliquia seleccionada.

Este enfrentamiento:

- Está definido de forma individual para cada reliquia.
 - Incluye enemigos concretos y su equipamiento correspondiente.
 - Representa la prueba intermedia antes del enfrentamiento final.
-

Tercera ronda · Monstruo final

Si el grupo supera las dos primeras rondas, se enfrenta al monstruo final de la reliquia.

Este combate constituye:

- La defensa final de la reliquia.
- El enfrentamiento más exigente de la autoaventura.
- La última oportunidad para obtener el artefacto.

4.4 Desarrollo de las rondas

Cada ronda de combate en el formato **Autoaventura – A por la Reliquia** se resuelve aplicando las reglas generales de combate descritas en la **Parte III · Mecánicas comunes**.

Al comienzo de la ronda coloca las líneas de combate:

- Primera línea: Dalmas que luchan cuerpo a cuerpo.
- Segunda línea, hechiceros y arqueros.

Las rondas se juegan de forma consecutiva, manteniendo el estado de los Dalmas entre combates.

Resolución de cada ronda

En cada ronda se siguen los pasos habituales de un combate a muerte detallado en la PARTE III de este manual, usando el sistema de combate genérico de Tierras Antípodas descrito en esta sección.

Persistencia de consecuencias

Las consecuencias de cada ronda se mantienen durante toda la autoaventura:

- Los Dalmas muertos no vuelven a participar en rondas posteriores.
- La vida perdida no se recupera automáticamente.
- El oro gastado en habilidades, hechizos o efectos se consume definitivamente.
- El equipo utilizado permanece equipado, salvo que se decida cambiarlo mediante botín o recompensas.
- (Opcional) Puedes usar el sistema de puntos de reserva interior (PRI) como alternativa de uso de habilidades y hechizos. Está detallado en la PARTE IV: Manual modo aventura de Rol.

Este sistema convierte cada decisión en un elemento estratégico a largo plazo.

Transición entre rondas

Entre rondas pueden aplicarse, si el escenario lo permite:

- Recompensas en forma de oro u objetos.
- Obtención del equipo de los enemigos derrotados.
- Reorganización del equipo de los Dalmas.

No existe recuperación automática entre rondas, salvo mediante pociones u objetos específicos o reglas opcionales de descanso.

4.5 Recompensas y botín

Durante una partida en el formato **Autoaventura – A por la Reliquia**, los Dalmas pueden obtener recompensas y botín como resultado de los combates superados.

Estas recompensas permiten sostener la expedición y afrontar las rondas posteriores.

Botín de los enemigos derrotados

Al finalizar una ronda de combate, los Dalmas pueden obtener:

- El equipo de los enemigos derrotados, que pasa a estar disponible para el grupo.
- Objetos específicos, si el enfrentamiento así lo establece.

El equipo obtenido puede:

- Equiparse inmediatamente.
 - Guardarse para rondas posteriores.
 - Redistribuirse libremente entre los Dalmas supervivientes.
-

Oro obtenido durante la autoaventura

Además del oro inicial por Dalma, el grupo obtiene oro adicional al final de cada ronda, según la dificultad inicial de la autoaventura, tal como se detalla en la sección 4.2.1 Dificultad de la Autoaventura.

Este oro representa recursos obtenidos durante la expedición y se utiliza principalmente para:

- Activar habilidades.
 - Lanzar hechizos.
 - Gestionar acciones especiales.
-

Uso del botín entre rondas

Entre rondas, los Dalmas pueden:

- Cambiar su equipamiento.
- Utilizar objetos.
- Consumir pociones.
- Redistribuir el oro disponible.

No existe recuperación automática de vida ni de recursos, salvo mediante objetos específicos o reglas opcionales indicadas en el escenario.

4.6 Tabla de Reliquias · Autoaventura – A por la Reliquia

Formato: Enemigo (*equipo*) — **SE** = Sin equipo

Reliquia	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3
Elixir de Misal	5 Hombres de las Montañas (<i>pieles de oso, lanza</i>) Tulkar (<i>pieles de oso, hacha de combate</i>)	3 Lobos (SE)	1 Hormiga Tanque (SE)
Luz de Rosa	5 Siervos de Amán (<i>daga</i>) Líder del Bastión (<i>espada y escudo de los Hacedores, chaleco</i>)	2 Vampiros (<i>chaleco, botas de salto, daga de los Hacedores</i>) 2 Muertos Vivientes (<i>hacha</i>)	Tumulario (<i>mandoble y escudo de los Hacedores</i>) 2 Esqueletos (<i>espada ancha y escudo de los Hacedores</i>)
Santórum de Yabel	Bolg (<i>maza de guerra</i>) 5 Dragols (<i>espada ancha, escudo completo</i>)	2 Godragols (<i>escudo de los Hacedores, lanza</i>)	2 Momia (SE) Espectro (<i>espada de luz, escudo de los Hacedores</i>)
Piedra de Órdo	2 Osos Azules (SE) 2 Tigres (SE) Guardián Lab. Bahaluk (<i>chaleco, hacha</i>) Guardián Lab. Elfo (<i>armadura, mandoble</i>)	Demonio (<i>mandoble flamígero, anillo rojo, anillo amarillo</i>)	Gólem (<i>hacha de combate, armadura completa</i>)

Cetro de Áraathan	2 Bandidos (<i>daga</i>) 3 Piratas (<i>espada corta, escudo completo</i>) Altamir (<i>chaleco, daga de los Hacedores, pendiente de escudo, anillo amarillo, botas de salto, collar con zafiro</i>)	Araña Gigante (SE)	Serpiente de Mar (SE)
--------------------------	--	--------------------	-----------------------

*Crea tus propios combates múltiples y secuenciales, combinando enemigos y ampliando las situaciones narrativas: Torres, obstáculos y trampas podrán ser introducidos en los escenarios. Reta a tus amigos a superarlos.

5. Conclusión del Modo Autoaventura

El Modo Autoaventura permite disfrutar de *Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero* sin necesidad de narrador, ofreciendo una experiencia completa basada en combate, gestión de recursos y toma de decisiones.

A través de sus dos formatos:

- **Autoaventura – Combate**, centrado en enfrentamientos directos.
- **Autoaventura – A por la Reliquia**, estructurado como una expedición de varios combates consecutivos,

el jugador puede adaptar la experiencia a sesiones rápidas o a desafíos más prolongados y exigentes.

Este modo está diseñado para:

- Jugar en solitario o en grupo.
- Probar combinaciones de Dalmas y equipo.
- Afrontar desafíos escalables mediante el ajuste de la dificultad.
- Explorar el sistema de combate sin elementos narrativos obligatorios.

La estructura modular del modo permite añadir fácilmente nuevos enemigos, reliquias y escenarios, manteniendo siempre la coherencia con las reglas generales del juego.

6. Indicaciones de uso específico de la carta.

- **Anillo sumador de hechizos:** Hay que pagar el coste de la copia para jugarla.
- **Confusión:** el enemigo objetivo no ataca.

- **Control mental:** elige la acción que realiza el personaje objetivo (no atacar, atacar, mantenerse en retaguardia, arrojar su arma)
- **Lente de visión precisa:** Sin uso práctico.
- **Poción de Thal:** Incluir sólo si decides utilizar el sistema PRI de modo Rol: + 1 PRI



Manual del modo Secta

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero

Modo Secta · Edición Nivel 1

“El juego de los enemigos de las Antípodas”

1. Visión general

El modo Secta es juego de cartas competitivo, no interpretativo y social basado en la escalada de fuerzas.

Los jugadores despliegan soldados, enemigos y reliquias, comparando atributos para igualar o superar la jugada anterior, hasta quedarse sin cartas.

Cada ronda representa la aparición de amenazas cada vez más poderosas en las Tierras Antípodas.

2. Número de jugadores

- El juego está diseñado para 4 o más jugadores.
- No existe un número máximo fijo de jugadores, pues pueden añadirse copias de las cartas, y se ampliarán los enemigos en siguientes niveles de juego.

2.1 Escalado de jugadores

- Para aumentar el número de jugadores se pueden añadir copias adicionales de Soldados y Enemigos procedentes de otras colecciones.
- Nunca se pueden añadir más copias de:
 -  Darlax
 -  Reliquias

Estas cartas son únicas por partida, independientemente del número de colecciones usadas.

3. Componentes

El juego utiliza un mazo únicamente de cartas de reverso Tierras Antípodas, compuesto por:

-  Soldados
 -  Enemigos
 -  Reliquias (máximo 5)
 -  Darlax (carta única)
-

4. Atributos de las cartas

Cada carta de Soldado o Enemigo posee cuatro atributos numéricos:

-  Vida
-  Fuerza
-  Resistencia
-  Iniciativa

Estos atributos determinan la potencia de las jugadas.

5. Cartas en mano

- Cada jugador comienza la partida con 6 cartas en la mano.
 - No se roban cartas durante la partida.
 - La gestión de estas 6 cartas define toda la estrategia del jugador.
-

6. Objetivo del juego

El objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

La partida continúa en rondas sucesivas hasta que un jugador logra este objetivo.

7. Conceptos clave

7.1 Valor del atributo activo.

Representa el valor del atributo activo de la última jugada válida realizada en la ronda.

7.2 Igualar las fuerzas

Jugar una combinación con:

- El mismo número de cartas
- El mismo valor en el atributo activo
- Se mantiene el valor del atributo activo.

Cuando un jugador iguala las fuerzas durante una ronda, se produce un efecto de salto: el siguiente jugador en sentido horario pierde su oportunidad de jugar en esa ronda, y el turno pasa al jugador posterior. El jugador saltado no queda eliminado de la ronda y podrá volver a participar cuando la ronda le llegue de nuevo.

7.3 Superar tus fuerzas

Jugar una combinación con:

- El mismo número de cartas
 - Un valor superior en el atributo activo
 - Dicho valor se convierte en el nuevo valor del atributo activo.
-

8. Preparación de la partida

1. Baraja todas las cartas disponibles.
 2. Reparte 6 cartas a cada jugador.
 3. Cada jugador mira su mano.
 4. Se elige un jugador inicial (al azar o por acuerdo).
-

9. Desarrollo de una ronda

9.1 Inicio de ronda

El jugador que inicia la ronda realiza los siguientes pasos, en orden:

1. Elige un único atributo por el que se comparará la ronda y lo anuncia en voz alta:
 -  Vida
 -  Fuerza
 -  Resistencia
 -  Iniciativa
2. Juega una o varias cartas que tengan el mismo valor en el atributo elegido (carta individual, pareja, trío o cuarteto).

El atributo anunciado se convierte en el atributo activo de la ronda.

9.2 Límite de cartas por jugada

- En una jugada se pueden jugar un máximo de 4 cartas.
 - No se pueden realizar combinaciones de más de cuatro cartas en ningún caso.
-

9.3 Turnos de respuesta

En sentido horario, cada jugador puede elegir una de las siguientes opciones:

 Jugar

Para jugar, el jugador debe:

- Jugar el mismo número de cartas que la jugada anterior.
- Usar cartas con el mismo atributo activo (❤️ ⚔️ 🛡️ ⚡).
- Tener un valor igual o superior al valor del atributo activo.

 Pasar

- El jugador decide no jugar.
- Un jugador que pasa queda fuera de la ronda actual.
- No podrá volver a jugar hasta el comienzo de una nueva ronda.

9.4 Cierre de la ronda

La ronda continúa hasta que todos los jugadores pasan, excepto uno.

El último jugador que haya jugado:

- Cierra la ronda.
- Empieza la siguiente ronda.
- Elige la nueva combinación inicial.
- Elige el nuevo atributo activo (❤️ ⚔️ 🛡️ ⚡).

10. Reglas de las Reliquias

Las Reliquias tienen reglas específicas según cómo se jueguen dentro de una ronda. Su comportamiento nunca es absoluto y depende del contexto de la jugada.

10.1 Reliquia jugada en solitario

Si una Reliquia se juega sola, en una ronda sin parejas ni combinaciones:

- No actúa como comodín.
- Se considera una copia de la carta actualmente en juego, excepto si la carta en juego es  Darlax, que no puede ser respondido en ningún caso.
- Genera efecto de salto, tal y como se explica en el punto 7.2.
- Solo puede ser respondida con:
 - Una carta igual o superior en el valor del atributo activo
- Nunca puede responderse con otra Reliquia.

10.2 Reliquia jugada acompañada

Si una Reliquia se juega junto a otra carta de la mano:

- La Reliquia copia completamente a la carta que la acompaña.
- Forma pareja usando el valor del atributo activo (   ) de la carta copiada.
- Ambas cartas cuentan como idénticas a todos los efectos del juego.

11. Carta especial: Darlax

 Darlax es la carta sin parangón.

- Posee atributos muy superiores al resto de cartas.
- Puede jugarse en cualquier ronda, independientemente del atributo activo o de la jugada previa.

Regla de Darlax

- Al jugar Darlax:
 - Supera automáticamente cualquier jugada anterior
 - Cierra la ronda de inmediato
 - Nadie puede superarlo
 - El jugador que lo ha jugado empieza la siguiente ronda
-

12. Final de la partida

La partida termina cuando:

- Todos los jugadores menos uno se quedan sin cartas en la mano.

Ese último jugador se convierte en el Penurias de la Secta.

△ Roles finales

- El primer jugador en quedarse sin cartas es el Líder de la Secta.
 - El último jugador en quedarse con cartas es el Penurias de la Secta.
-

El Penurias de la Secta

El Penurias puede recibir penalizaciones amistosas, acordadas previamente por el grupo, como por ejemplo:

- Fregar los platos
- Pagar la cena
- Beber un chupito en una fiesta (sin alcohol)
- Cualquier otra prenda social consensuada

Estas penalizaciones no forman parte del sistema competitivo, sino del ambiente social del juego.

Ventaja para la siguiente partida

Al comienzo de una nueva partida, se aplica la siguiente regla:

1. El Penurias de la Secta entrega al Líder de la Secta la carta de su mano con:
 - Mayor ❤️ Vida
 - En caso de empate, la de mayor ⚔️ Fuerza
 - Si el empate persiste, la de mayor ⚡ Iniciativa
2. A cambio, el Líder de la Secta entrega al Bufón la carta que desee de su mano.

PARTE V: TABLAS

En esta sección aparecen las tablas necesarias para el completo desarrollo de los modos de juego: Son tablas intuitivas y fáciles de aprender, pensadas para resolver las acciones de los jugadores durante las partidas en los modos Aventura VS y ROL.

TABLA DE MODIFICADORES A LAS MANIOBRAS POR RAZA

RAZA	MODIFICADOR
ELEDÍN	+1 M. de fuerza bruta
ELFO	+1 M. estáticas
BAHALUK	+1 M. mágicas
MEDIO ELFO	+1 M. de subterfugio
HUMANO	+1 M. de movimiento

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE

SITUACIÓN	MODIFICADOR
ESPALDA	+3
SORPRESA	+2
FLANCO	+1
VENTAJA	+1
SUELO	+5

TABLA DE MODIFICADORES A LAS TR

CIRCUSTANCIA	MODIFICADOR
DIFERENCIA DE NIVEL ± 1-2	±1
DIFERENCIA DE NIVEL ± 3-4	±2
DIFERENCIA DE NIVEL ±5 O MÁS	±3
PROFESIÓN MENTALISTA	+1
USA DE YELMO	+1

TABLA DE RESOLUCIONES DE LAS MANIOBRAS

TIRADA D6 + MODIFICADORES	RESULTADO
<3	FRACASO
3-4	ÉXITO PARCIAL
5-6	ÉXITO
>6	ÉXITO SOBRESALIENTE. VENTAJA ADICIONAL
PIFIA	FRACASO ESTREPITOSO. DAÑO O PENALIZACIÓN

TABLA DE MODIFICADORES A LAS MANIOBRAS POR PROFESIÓN

PROFESIÓN	MODIFICADOR
GUERRERO	+1 M. de fuerza bruta
MENTALISTA	+1 M. estáticas
MAGO	+1 M. mágicas
LADRÓN	+1 M. de subterfugio
RASTREADOR	+1 M. de movimiento

TABLA DE MODIFICADORES A LAS MANIOBRAS POR DIFICULTAD

DIFICULTAD	MODIFICADOR
FÁCIL	+2
NORMAL	+1
DIFÍCIL	0
MUY DIFÍCIL	-1
EXTREMADAMENTE DIFÍCIL	-2

TABLA DE RESOLUCIONES DE LAS TR

TIRADA D6 + MODIFICADORES	RESULTADO
<4	NO SUPERAS LA TR. SE APLICAN LOS EFECTOS
4-5	ÉXITO PARCIAL. SE APLICAN PARCIALMENTE LOS EFECTOS
>5	ÉXITO TOTAL. NO SE APLICAN LOS EFECTOS

OTROS MODIFICADORES A LAS MANIOBRAS

ARMADURA COMPLETA	-1 A TODAS LAS MANIOBRAS
USAR YELMO	-1 A LAS M. ESTÁTICAS
HABILIDAD ASOCIADA	+2 A LA MANIOBRA ASOCIADA



TABLAS PARA EL MODO VS

TABLA DE ACCIONES PRINCIPALES

ACCION	COSTE	DESCRIPCIÓN
Robar una carta	-----	Coge una carta de la parte superior de tu mazo.
Colocar carta boca abajo	-----	Pon una carta de tu mano en la zona de juego boca abajo.
Revelar un Dalma	5 oro	Revela un Dalma que esté boca abajo en tu zona de juego.
Revelar un enemigo	3 oro	Revela un enemigo de tu elección y colócalo en la zona de combate.
Revelar otra carta	-----	Revela una carta boca abajo que no sea Dalma ni enemigo.
Usar tesoro de tu mano	-----	Muestra una carta de tesoro de tu mano y recibe el oro.
Equipar un equipo	Coste del equipo	Añade los efectos a un Dalma o enemigo revelado.
Recargar un arco*	Coste de la flecha	Prepara un arco para disparar. Las flechas normales cuestan 0.
Disparar el arco*	2 plata	Realiza un ataque al enemigo o Dalma en la zona de combate.
Explorar**	-----	Adelanta un Dalma activo a la zona de combate y realiza un único asalto de combate contra un enemigo o Dalma en la zona de combate.
Ir a por la reliquia**	-----	Adelanta cualquier cantidad de Dalmas a la zona de combate y lucha por la reliquia a muerte.



* Si un Dalma recargó este turno no podrá disparar, si disparó este turno no podrá cargar.
 ** Si un Dalma exploró este turno no podrá ir a por la reliquia, si fue a por la reliquia este turno no podrá explorar.



TABLA DE ACCIONES INSTANTANEAS

ACCIÓN	COSTE	REQUISITOS
Activar habilidad revelada	Según carta	Controlar al menos un Dalma no hechicero. Cada Dalma solo podrá usar una habilidad por turno.
Usar poción revelada	Según carta	Disponer de una poción revelada.
Aplicar veneno revelado a un arma	Según carta	Disponer de un veneno revelado y un arma equipado.
Lanzar un hechizo	Según carta	Controlar al menos un Dalma hechicero. Cada Dalma podrá lanzar 1 hechizo por cada turno de juego.
Activar una trampa	Según carta	Controlar una trampa boca abajo. Cuando uno o más Dalmas del oponente entran en la zona de combate puedes activarla.

TABLA DE RELIQUIAS Y ENEMIGOS

Reliquia	Enemigos asociados
Elixir de Misal	5 Hombres de las montañas + Túlkar, líder de la montaña
LuZ de Rosa	5 Siervos de Amán + 1 Líder de del bastión.
SANTORUM DE YABEL	5 Dragols de las montañas + 1 Bolg de las montañas
PIEDRA DE ORDOR	2 Tigres+ 2 osos + 1 guardián de laberinto elfo + 1 guardián de laberinto bahaluk
CETRO DE ARATHAN	3 Piratas + 2 bandidos + Altamir, almirante pirata.

GLOSARIO

Acción instantánea Acción que puede realizarse fuera del turno principal, en respuesta a eventos o durante el turno de otro jugador, siempre que se cumplan los requisitos indicados por las reglas o las cartas.

Acción principal Acción que un jugador puede realizar durante su turno como parte del flujo normal del juego, como robar cartas, revelar personajes, explorar o ir a por la reliquia.

Asalto Unidad básica de resolución dentro del combate. Cada combate se divide en uno o varios asaltos, según su tipo y duración.

Atributo activo Atributo elegido al inicio de una ronda del Modo Secta (Vida, Fuerza, Resistencia o Iniciativa) que se utiliza para comparar todas las jugadas realizadas durante esa ronda.

Atributos básicos Conjunto de valores que definen las capacidades de actuación y combate de un personaje: Fuerza (F), Resistencia (R), Iniciativa (I) y Vida (V).

Autoaventura Modo de juego diseñado para jugar sin narrador, en el que todas las situaciones se resuelven mediante reglas, cartas y decisiones del jugador.

Autoaventura – A por la Reliquia Formato del Modo Autoaventura basado en una secuencia de combates consecutivos con progresión y consecuencias acumulativas.

Autoaventura – Combate Formato del Modo Autoaventura centrado en la resolución de un único enfrentamiento autónomo.

Carta de reliquia Carta especial que define el objetivo principal de una aventura y determina los enemigos asociados a ella.

Combate a muerte Tipo de combate compuesto por asaltos consecutivos que continúa hasta que uno de los bandos queda sin combatientes.

Combate a un asalto Tipo de combate que se resuelve en un único asalto y no se prolonga en el tiempo.

Condiciones especiales Reglas particulares asociadas a un combate, personaje, enemigo o situación concreta.

Creador Figura que asume el papel de narrador y árbitro en los modos narrativos del juego.

D6 Dado de seis caras utilizado para resolver acciones, maniobras y tiradas de resistencia en el sistema.

Dalma Tipo de personaje jugable principal del sistema. Posee atributos, puede equiparse, usar habilidades especiales, lanzar hechizos y participar en combates y maniobras.

Dificultad Nivel de desafío de una acción o combate, que determina los modificadores aplicables y los recursos disponibles.

Enemigo Tipo de personaje hostil controlado por el sistema o por un jugador, según el modo de juego.

Equipo Conjunto de armas, armaduras, objetos, accesorios y emblemas que porta un personaje y que modifican sus atributos o capacidades.

Explorar Acción que permite adelantar un personaje activo a la zona de combate y realizar un asalto único contra un enemigo o personaje rival.

F (Fuerza) Atributo que se suma al ataque al resolver un enfrentamiento y representa la capacidad ofensiva del personaje.

Fase de combate Momento del turno en el que se resuelven los enfrentamientos siguiendo el orden del asalto.

Habilidad especial Capacidad propia de un personaje que se activa mediante reglas específicas y puede modificar acciones, maniobras o el combate sin considerarse un efecto mágico.

Hechizo Tipo de efecto mágico que puede ser lanzado por un personaje cuando las reglas lo permiten y que genera consecuencias inmediatas o persistentes distintas de las habilidades especiales.

I (Iniciativa) Atributo que determina el orden de resolución del combate cuerpo a cuerpo y la prioridad de actuación cuando es necesario.

Ir a por la Reliquia Acción que activa un combate a muerte con el objetivo de capturar la reliquia del rival.

Maniobra Acción resuelta fuera del combate mediante una tirada de dados y modificadores, utilizada para representar intentos físicos, mentales o mágicos.

Maniobras estáticas Maniobras que no implican movimiento físico y se basan en percepción, interacción o resistencia pasiva.

Maniobras de movimiento Maniobras que implican desplazamiento o esfuerzo físico.

Maniobras de subterfugio Maniobras basadas en destreza, sigilo y autocontrol.

Maniobras mágicas Maniobras relacionadas con el uso o control de la magia fuera del combate directo.

Maniobras de fuerza bruta Maniobras que implican fuerza física directa.

Oro / Plata / Bronce Monedas del juego utilizadas para pagar costes, activar cartas y gestionar recursos, diferenciadas únicamente por su valor y no por su función.

Personaje Entidad que participa activamente en el juego y puede intervenir en combates, maniobras o acciones según el modo de juego. Un personaje puede ser un Dalma, un soldado o un Enemigo y siempre dispone de atributos.

PNJ (Personaje No Jugador) Personaje controlado por el sistema o por el Creador, no directamente por un jugador.

Pifia Resultado extremo negativo de una tirada que provoca consecuencias graves, daño o penalización adicional.

R (Resistencia) Atributo que se resta al ataque recibido, reduciendo el daño infligido por el atacante.

Refuerzo Personaje que se une a un enfrentamiento existente cuando un bando tiene superioridad numérica o tras la muerte de otro combatiente.

Refuerzo simultáneo Situación en la que ambos bandos generan refuerzos tras un asalto, formando nuevos grupos de combate según las reglas de asignación.

Reliquia Objeto de gran poder que actúa como objetivo principal en muchos modos de juego.

SE (Sin Equipo) Indicador que señala que un personaje entra en juego sin armas, armaduras u objetos equipados.

TR (Tirada de Resistencia) Tirada realizada con un dado de seis caras para resistir efectos, superar consecuencias o resolver situaciones fuera del combate directo.

Valor del atributo activo Valor numérico de referencia fijado por la última jugada válida en una ronda del Modo Secta, que debe ser igualado o superado por las jugadas posteriores usando el mismo atributo activo y el mismo número de cartas.

V (Vida) Atributo que representa la cantidad de daño que un personaje puede soportar antes de quedar fuera de combate o morir, según el modo de juego.

Victoria / Derrota Condiciones que determinan el resultado final de una aventura, combate o partida.