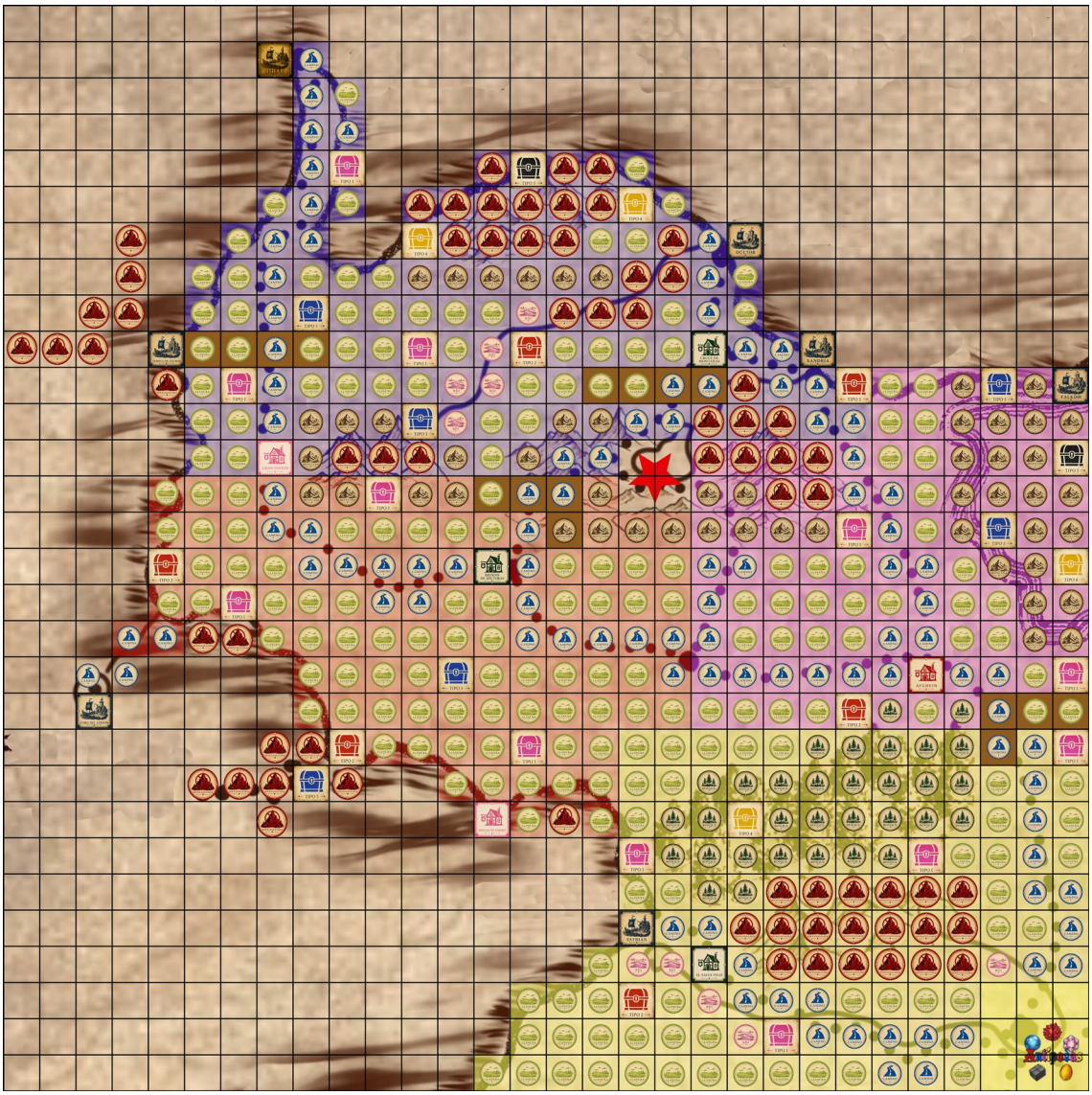
DALMAS Y RELIQUIAS

Juego de tablero de Saga Antípodas

MANUAL DEFINITIVO · VERSIÓN 13 CONSOLIDADA



Reglas de aventura total y miniaventuras · maestros de habilidades · venta de equipo

Edición de trabajo del 26 de octubre de 2026

Cambios incorporados en la versión 13

Esta edición integra el manual definitivo v12 y la enmienda comercial del 13 de octubre de 2026, junto con los nuevos acuerdos de reglas del 26 de octubre de 2026. Se mantienen las reglas originales salvo donde esta versión especifica un cambio.

Área	Regla integrada
Modalidades	Aventura total y cuatro miniaventuras, siempre saliendo desde Gáldoras.
Maestro de habilidades	En las dos posadas verde oscuro; permite aprender una habilidad por visita por 1 Òro.
Uso de habilidades	Se sigue pagando el coste habitual de utilización de cada habilidad.
Venta	El equipo guardado en la mano puede venderse en cualquier visita a un comerciante, sin límite de veces, al 100 % de su valor impreso.
Retorno a mazos	Cuando una carta vuelve a su mazo, este se baraja inmediatamente.
Inventario	83 cartas: 15 Dalmas, 58 de cinco mazos de color y 10 habilidades.

Importante La regla de una compra por localización comercial y vida del Dalma solo limita las compras. No limita las ventas de cartas de equipo de la mano.

1. Concepto, objetivo y tipos de partida

Dalmas y Reliquias es un juego de aventura estratégica para 1 a 5 jugadores. Cada jugador controla un Dalma que explora el noroeste de Aradín, obtiene recursos, comercia, abre cofres, combate enemigos y se prepara para lograr el objetivo de la modalidad elegida.

Cada casilla representa una gran extensión de territorio; desplazarse también implica orientación, desgaste, pérdida de tiempo y supervivencia durante el viaje.

Modalidades

Tipo	Objetivo final	Duración orientativa
Aventura total	Derrotar al Gólem de Kaalbhart y obtener la Reliquia.	4 h
Miniaventura de Íshar	Derrotar a la Serpiente de mar (cofre negro de Íshar).	3 h
Miniaventura de los Páramos Rocosos	Derrotar al Demonio (cofre negro de Páramos Rocosos).	2 h
Miniaventura del Espino Rojo	Derrotar a la Araña gigante (cofre azul de Espino Rojo).	1 h aprox.
Miniaventura de Gáldoras	Derrotar a la Hormiga tanque (cofre amarillo de Gáldoras).	1 h aprox.

Duración estimada Los tiempos son orientativos, basados en partidas de prueba; no constituyen límites de tiempo ni una condición reglamentaria de victoria.

En todas las modalidades se elige una dificultad y todos los Dalmas comienzan en las casillas de salida junto a Gáldoras. Durante las miniaventuras se siguen aplicando las reglas generales de movimiento, encuentros,

cofres, comercio, combate y maestros de habilidades. Gana el primer Dalma que derrote al enemigo objetivo de la modalidad; en la Aventura total, gana quien consiga la Reliquia después de derrotar al Gólem.

2. Componentes

- 1 tablero de 90 × 90 cm con regiones, caminos, terrenos, cofres, posadas, puertos y Kaalbhart.
- 83 cartas: 15 cartas de Dalma, 58 cartas repartidas en cinco mazos de color y 10 cartas del mazo de habilidades.
- 5 miniaturas o fichas de Dalma y marcadores de vida.
- 25 monedas de oro y 25 monedas de plata; 1 dado de seis caras (1d6).
- 100 marcadores personales: 20 rosas, 20 rojos, 20 azules, 20 amarillos y 20 negros, con el logo en ambas caras.

Distribución de cartas

Conjunto	Cantidad	Uso
Dalmas	15	Personajes jugables.
Mazo rosa	28	Equipo básico, consumibles y venenos.
Mazo rojo	12	Equipo y objetos de valor medio.
Mazo azul	6	Recompensas avanzadas.
Mazo amarillo	6	Recompensas de alto valor.
Mazo negro	6	Equipo excepcional e Íshar.
Mazo de habilidades	10	Habilidades aprendidas con los maestros.
TOTAL	83	15 Dalmas + 58 cartas de color + 10 habilidades.

El mazo de habilidades es independiente de los cinco mazos de color. Sus cartas representan habilidades que un Dalma puede aprender; no son equipamiento comercial ordinario.

Regla general de retorno a mazo

Barajado inmediato Siempre que una carta regresa a su mazo correspondiente, el mazo se baraja inmediatamente. La regla se aplica a ventas, consumibles, descartes, muertes y devoluciones de habilidades aprendidas.

Carta de Dalma y atributos



Ejemplo de carta oficial incluido en el manual anterior.

Elemento	Función
Vida	Capacidad de resistencia al daño.
Habilidades	Habilidades disponibles del personaje.
Fuerza	Capacidad ofensiva.
Resistencia	Capacidad defensiva.
Iniciativa	Capacidad de acciones y orden de actuación.

3. Preparación de la partida

1. Desenrolla el tablero en el centro de la mesa.
2. Elige el tipo de partida: Aventura total o una de las cuatro miniaventuras.
3. Elige la dificultad: Fácil, Medio o Difícil.
4. Cada jugador elige un Dalma y toma su ficha o miniatura.
5. Cada jugador prepara fuera del tablero su zona de Dalma.
6. Prepara los cinco mazos de color y el mazo independiente de diez habilidades.
7. Coloca monedas, marcadores de vida y marcadores personales al alcance de la mesa.
8. Todos los Dalmas comienzan en las casillas de salida junto a Gáldoras.

Niveles de dificultad

Dificultad	Recursos iniciales
Difícil	Sin equipo y sin oro.
Medio	2 monedas de oro y sin equipo.

Fácil	2 monedas de oro y un arma a elegir del mazo rosa.

En su zona personal, cada jugador coloca la carta de Dalma, marcadores de vida, oro, plata, cartas equipadas, cartas en mano, habilidades aprendidas y sus veinte marcadores personales.

Orden de turno

Los jugadores actúan por Iniciativa (I) descendente. En empate, los Dalmas empatados lanzan 1d6; actúa primero quien obtenga el resultado más alto.

4. Secuencia de turno

1. Lanza 1d6 para el movimiento.
2. Aplica el modificador del terreno.
3. Mueve el Dalma ortogonalmente: arriba, abajo, izquierda o derecha.
4. Resuelve la casilla final: robo, encuentro, cofre, comercio, maestro, posada, puerto, interacción con otro Dalma u objetivo final.
5. Si hay combate, aplícale las reglas del capítulo 10.
6. Finaliza el turno.

Primer movimiento En la primera tirada de movimiento de la partida no se aplican modificadores de terreno.

Movimiento

- No se puede mover en diagonal.
- No se atraviesan casillas infranqueables.
- No se atraviesan casillas sin marcar salvo durante la navegación.
- Durante un mismo movimiento, un Dalma no puede pisar dos veces la misma casilla.

5. Terrenos y marcas de casilla

Terreno	Marca	Movimiento	Resolución de casilla
Camino	Azul	+1	Robo según región; no hay combate entre Dalmas.
Llanura	Verde claro	0	Encuentro tipo 1 con 5–6.
Río	Rosa/morado	−1	Encuentro tipo 1 con 5–6. Si el resultado final es 1, no avanza.
Bosque	Verde oscuro	−2	Encuentro tipo 2 con 5–6.
Montaña	Marrón	−3	Encuentro tipo 2 con 5–6.
Infranqueable	Rojo	No transitable	No puede atravesarse.
Mar	Sin marcar	×3 en barco	Encuentro marítimo durante navegación.

Salida desde casilla de cofre

Cuando un Dalma parte de una casilla de cofre, el tipo de terreno se determina por el terreno más restrictivo de sus cuatro casillas anexas. Se aplica su modificador correspondiente.

Casillas marrones de peaje

Para pasar por una de estas casillas, el Dalma debe abonar un peaje de 2 monedas de plata. Si no dispone del dinero o no quiere pagar, la casilla se considera cerrada y no puede atravesarla.

6. Robos, encuentros y recompensas

Después de mover, el Dalma resuelve su casilla final. En camino se tira robo; en los otros terrenos con riesgo se tira encuentro. En cofre, posada, puerto u objetivo final se resuelve la localización.

Robo en caminos

Si el Dalma termina su movimiento en un camino, lanza 1d6 y consulta la región.

Región	Robo activado
Gáldoras	Solo con 6
Espino Rojo	Con 5 o 6
Páramos Rocosos	Con 4, 5 o 6
Íshar	Con 5 o 6
Mar	No aplica

Resultado del 1d6	Pérdida
1	1 plata
2	3 platas
3	5 platas
4	8 platas
5	1 oro
6	2 oros

Si el Dalma no tiene suficientes monedas, entrega todas las que tenga. El robo no causa daño ni muerte.

Encuentros fuera del camino

En una casilla que permita encuentros, lanza 1d6. Con 5 o 6 ocurre un encuentro. Si el Dalma termina en un cofre, no tira encuentro: resuelve su guardián.

Tipo	Descripción	Recompensa
1	Enemigo básico de la zona	Gáldoras: 5 platas; Espino Rojo: 3; Páramos Rocosos: 2; Íshar: 1; mar: 1 plata.
2	Enemigo fuerte de la zona	1 oro.

Enemigos por zona

Región	Tipo 1	Tipo 2	Guardianes de cofre (color y enemigo)
Gáldoras	Lobo	Oso	Rosa: Siervo de Amán; rojo: Líder del Bastión; azul: ninguno; amarillo: Hormiga tanque; negro: ninguno.

Espino Rojo	Hombre de las montañas	Tulkar, líder de la montaña	Rosa: Oso azul; rojo: Altamir, almirante pirata; azul: Araña gigante.
Páramos Rocosos	Dragol de las montañas	Bolg de las montañas	Rosa: Bandido; rojo: Guardián del laberinto elfo; azul: Guardián del laberinto bahaluk; amarillo: Godragol; negro: Demonio.
Íshar	Esqueleto	Momia	Rosa: Muerto viviente; rojo: Vampiro; azul: Espectro; amarillo: Tumulario; negro: Serpiente de mar.

Los enemigos aparecen impresos en los bordes del tablero, identificados por región, tipo de encuentro y color de cofre.

7. Cofres

Cada cofre está protegido por un enemigo. Cuando un Dalma termina su movimiento en la casilla del cofre, combate contra su guardián sin realizar tirada de encuentro.

- Si vence, obtiene el oro indicado y roba una carta del mazo del color correspondiente.
- Coloca un marcador personal sobre ese cofre. Mientras permanezca, está vacío.
- Si el Dalma muere, se retiran todos los marcadores de su color; los cofres que marcaba vuelven a estar disponibles y reaparecen sus guardianes.

Cofre	Mazo	Cartas del mazo	Oro obtenido
Rosa	Rosa	28	1 oro
Rojo	Rojo	12	2 oros
Azul	Azul	6	3 oros
Amarillo	Amarillo	6	4 oros
Negro	Negro	6	5 oros

8. Comercio, maestros de habilidades, posadas y puertos

Los puertos y algunas posadas disponen de comerciantes. Las compras y las ventas son operaciones distintas: el límite por localización se refiere exclusivamente a comprar. Vender cartas de equipo de la mano está permitido en cualquier visita.

Marcadores personales y compras

- Cada jugador dispone de veinte marcadores de un único color.
- Los marcadores indican cofres abiertos y localizaciones donde ese Dalma ya utilizó su oportunidad de compra.
- Un Dalma solo puede realizar una operación de compra en cada localización comercial durante su vida. Compre o no, coloca allí su marcador cuando consulta la oferta.
- La venta de equipo no requiere retirar ni colocar un marcador de compra, ni queda bloqueada por un marcador existente.

- Al morir, se retiran todos los marcadores del Dalma. Sus localizaciones comerciales vuelven a permitirle comprar después de regresar a la salida.

Comprar a un comerciante

- Tipo 1 (mazo rosa): se miran las cinco primeras cartas; se puede elegir y pagar el valor impreso de una. Las otras regresan al mazo, que se baraja inmediatamente.
- Tipo 2 (mazo rojo): se miran las tres primeras cartas; se puede elegir y pagar una. Las otras regresan al mazo y se baraja inmediatamente.
- Si no compra ninguna de las cartas ofrecidas, todas regresan al mazo y se baraja.
- Consultar la oferta consume la oportunidad de compra de ese Dalma en esa localización, aunque no adquiera ninguna carta.

Vender equipo de la mano a un comerciante

Regla de venta permanente Siempre que se encuentre en un sitio con comercio, un Dalma puede vender, tantas veces como quiera, las cartas de EQUIPO que tenga en su MANO. El comerciante paga el 100 % del valor impreso de cada carta. Cada carta vendida regresa inmediatamente a su mazo correspondiente, y ese mazo se baraja inmediatamente.

- Se puede vender durante cualquier visita a esa localización con comercio, aunque el Dalma ya haya comprado o consultado la oferta allí.
- No se limita el número de ventas ni el número de cartas de equipo de la mano que se venden, siempre que el Dalma esté en esa localización comercial.
- Vender no consume ni restablece el derecho de compra; tampoco elimina el marcador que señala una compra anterior.
- Esta regla se refiere a las cartas de equipo guardadas en la mano. Las cartas de habilidad aprendidas no se venden como equipo.

Tipos de establecimiento

Localización	Compra de cartas	Venta de equipo de la mano	Maestro
Posada rosa	Rosa	Sí	No
Posada roja	Rojo	Sí	No
Posada verde oscuro	No hay comerciante	No	Sí
Puerto normal	Rosa y rojo	Sí	No
Íshar	Negro (especial)	Sí	No

Maestros de habilidades

En cada una de las dos posadas verde oscuro hay un maestro de habilidades. Al visitar una de estas posadas, un Dalma puede aprender una habilidad a su elección de entre las cartas disponibles del mazo de habilidades, pagando una tarifa fija de 1 Òro. Puede aprender una habilidad por visita al maestro.

- No puede aprender una habilidad que ya conozca por su carta de Dalma o por otro aprendizaje.
- Un Dalma no puede poseer duplicados de una misma habilidad.
- Aprender una habilidad no elimina su coste de uso: debe seguir pagando el coste habitual de la habilidad cada vez que la utiliza.

- Las habilidades aprendidas se mantienen junto a la zona de Dalma; no forman parte del límite de cinco cartas de equipo en la mano.
- Cuando el Dalma muere, sus cartas de habilidades aprendidas vuelven al mazo de habilidades, que se baraja inmediatamente.

Comerciante especial de Íshar

El comerciante de Íshar muestra cartas del mazo negro. Si no se compra una carta mostrada, permanece visible como oferta de Íshar. Puede mostrar hasta cuatro cartas distintas; cualquier jugador puede acudir después y comprar cualquiera de las visibles pagando su valor, siempre que aún tenga su oportunidad de compra en esa localización.

Agotamiento de mazos

Si un mazo de color se agota, los comerciantes no disponen de ventas de ese color y los cofres del mismo color quedan vacíos. El mazo se recupera cuando regresan cartas por descartes, uso de consumibles, ventas o muerte de un Dalma; se baraja después de cada devolución.

Descanso en posadas

Las posadas son zonas seguras: no hay encuentros ni combate normal entre Dalmas. Se puede descansar, comerciar si hay comerciante, aprender habilidades si hay maestro y usar Robo contra otro Dalma en la misma casilla, cuando corresponda. Descansar cuesta 1 plata, recupera toda la vida y termina el turno.

Paradas en puertos y posadas

Al pasar por una casilla de puerto o posada, el Dalma puede detenerse. En barco la parada es obligatoria: desembarca. Al salir de Gáldoras, de una posada o de un puerto, no se aplica modificador de terreno.

Puertos y navegación

Solo se puede embarcar desde un puerto. Embarcar cuesta 2 platas e incluye el trayecto hasta otro puerto accesible; para volver a embarcar en el puerto de llegada se debe pagar otra vez. Durante la navegación, el movimiento por mar multiplica por 3 el resultado de movimiento.

- El barco solo se detiene en puertos, tesoros costeros y posadas costeras.
- En un tesoro costero, el Dalma puede resolver el cofre desde el barco sin desembarcar.
- En una posada costera desembarca y puede descansar o comerciar si corresponde.
- Llegar a una posada costera por tierra no permite embarcar allí: solo se inicia navegación desde puertos.

9. Equipo, mano, venenos y economía

Equipo y mano

- Cuando obtiene una carta de equipo, el Dalma puede equiparla inmediatamente o conservarla en su mano.
- Las cartas equipadas son públicas; las cartas en mano permanecen ocultas.
- El límite de cartas en mano es de cinco.
- No hay límite de monedas de oro o plata.

- El Dalma puede cambiar su equipo antes de iniciar su turno o justo antes de un combate, respetando los límites de equipamiento.
- En cualquier localización con comerciante puede vender sus cartas de equipo guardadas en la mano según la regla del capítulo 8.

Límites de equipo

- Dos armas a una mano, o un arma a dos manos, o un arco.
- Una armadura.
- Hasta dos objetos mágicos.
- Hasta cuatro accesorios, siempre que no ocupen el mismo espacio.

Pociones y venenos

Las pociones no necesitan equiparse y pueden utilizarse en cualquier momento excepto durante el combate. Pueden usarse justo antes de que el combate comience. La Bomba Bahaluk se usa antes del combate; su daño se resuelve antes de que este empiece.

Los venenos se aplican antes del combate. Todos pertenecen al mazo rosa: Ponzoña corrosiva, Extracto de Silviria, Mordedura de Chiclan y Mejunje de Shok.

Economía

1 moneda de oro = 10 monedas de plata. Los precios de comercio se pagan por el valor exacto indicado en la carta, en oro y plata. Aprender una habilidad cuesta 1 Òro al maestro; utilizarla sigue requiriendo el coste habitual de la propia habilidad.

10. Combate y habilidades especiales

Todo combate se resuelve por asaltos hasta que uno de los combatientes muere.

Orden del asalto

1. Habilidades especiales.
2. Ataques a distancia.
3. Combate cuerpo a cuerpo.

Uso de habilidades

- Cada Dalma comienza con dos habilidades especiales propias de su carta.
- Puede disponer también de habilidades aprendidas con el maestro (capítulo 8).
- Solo puede utilizar una habilidad por turno, contando tanto las propias como las aprendidas.
- Debe pagar el coste habitual de utilización de la habilidad en oro; la tarifa de 1 Òro del maestro solo sirve para aprenderla.
- Las habilidades empleadas en combate se utilizan al inicio del asalto, salvo que su efecto se refiera a otra interacción permitida.

Habilidad descrita en v12	Efecto
Tajo cruzado	Duplica el daño del próximo ataque realizado por el Dalma.

Seguir rastros	Cuando atacas a un jugador, el objetivo no puede utilizar trampas durante ese combate.
Robo	Puede usarse en casillas azules, puertos y posadas ocupadas por otro Dalma; el jugador elige objetivo si hay varios.

Los efectos y costes particulares de las demás habilidades se consultan en sus cartas oficiales. No se inventan ni modifican sus textos en este manual.

Ataques a distancia

Los arcos efectúan un ataque previo al cuerpo a cuerpo. Tras el disparo, el combate continúa normalmente. Las armas arrojadizas realizan un único ataque previo y después dejan de aportar bonificaciones hasta volver a equiparse.

Si el arco o el arma arrojadiza produce una Pifia, falla automáticamente y el arma o proyectil se considera utilizado. En armas arrojadizas deja de aportar bonificaciones hasta volver a equiparse.

Combate cuerpo a cuerpo

La Iniciativa decide quién ataca primero. Si empatan, ambos atacan simultáneamente.

Fórmula de daño Daño = 1d6 + Fuerza − Resistencia. Si el resultado es superior a cero, el defensor pierde esa cantidad de Vida; si es cero o negativo, no recibe daño.

Pifia, mejora y muerte especial

- Si el primer resultado es 2, 3, 4 o 5, ese es el resultado definitivo de la tirada.
- Si el primer resultado es 1, vuelve a tirar. Con otro 1 se produce Pifia y el ataque falla; en otro caso, el resultado final es 1.
- Si el primer resultado es 6, vuelve a tirar. Si no sale otro 6, el resultado final es 6. Si sale 6 otra vez, haz una tercera tirada de mejora, que se suma al 6 inicial.
- Si en esa tercera y última tirada sale 6, se produce muerte especial y el objetivo muere inmediatamente.

Vida de enemigos

El daño sufrido por los enemigos no persiste entre combates. Cada enemigo comienza cada combate con toda su Vida.

11. Interacción entre Dalmas y muerte

Si un Dalma termina su movimiento en una casilla ocupada por otro Dalma, puede haber interacción. En las casillas azules, puertos y posadas no se permite combate normal entre Dalmas; siguen disponibles las habilidades autorizadas, como Robo, donde corresponda.

Situación	Resultado
Ninguno quiere luchar	No ocurre nada.
Solo uno quiere luchar	Quien no quiere luchar retrocede dos casillas; la dirección la decide el que sí quiere luchar.
Ambos quieren luchar	Se inicia combate entre Dalmas.

El Dalma que ya estaba en la casilla puede usar trampas. El que llega no puede utilizarlas al iniciar ese combate.

Comercio entre jugadores

Dos Dalmas en la misma casilla pueden intercambiar libremente monedas, cartas, objetos o equipo si ambos están de acuerdo. Si comercian entre sí, no pueden atacarse ni usar Robo durante esa interacción.

Muerte contra otro Dalma

- El vencedor obtiene todas las monedas de oro y todas las cartas equipadas del Dalma derrotado.
- Las cartas que el Dalma derrotado tiene en la mano regresan a sus respectivos mazos; se barajan inmediatamente.
- Las habilidades aprendidas por el Dalma derrotado regresan al mazo de habilidades y se baraja inmediatamente. No pasan al vencedor.
- El Dalma derrotado vuelve a la zona de salida junto a Gáldoras y se retiran todos sus marcadores del tablero.

Muerte contra enemigo

- Todas las cartas de equipo y demás cartas obtenidas por el Dalma muerto regresan a sus respectivos mazos; se barajan inmediatamente.
- También regresan sus habilidades aprendidas al mazo de habilidades, que se baraja inmediatamente.
- El Dalma vuelve a la zona de salida junto a Gáldoras y se retiran todos sus marcadores.

12. Objetivos: Gólem y miniaventuras

Aventura total: el Gólem y la Reliquia

Existe una única Reliquia y un único guardián final: el Gólem de Kaalbhart. Si un Dalma entra, pasa o termina su movimiento en la casilla final de Kaalbhart, se enfrenta inmediatamente al Gólem. Si vence, obtiene la Reliquia y gana la partida.

Miniaventuras: guardianes regionales

En la miniaventura elegida, el objetivo es derrotar al guardián designado del cofre de su región. Para ello, el Dalma debe viajar desde Gáldoras y alcanzar la casilla de ese cofre según el movimiento habitual. Se resuelve el combate normal del cofre. El primer Dalma que vence al guardián objetivo gana la miniaventura; no es necesario viajar hasta Kaalbhart ni obtener la Reliquia.

Modalidad	Casilla objetivo	Guardián
Gáldoras	Cofre amarillo	Hormiga tanque
Espino Rojo	Cofre azul	Araña gigante
Páramos Rocosos	Cofre negro	Demonio
Íshar	Cofre negro	Serpiente de mar

Los demás cofres, posadas, comerciantes, maestros y enemigos funcionan normalmente. La dificultad Fácil, Medio o Difícil sigue determinando el equipo y el oro iniciales, no los atributos del guardián final.

13. Modo individual

Dalmas y Reliquias también puede jugarse por una sola persona. El Dalma dispone de tres vidas. Se aplican todas las reglas normales, salvo las de combate y comercio entre Dalmas.

- Al morir pierde una vida, vuelve a la salida de Gáldoras, devuelve las cartas según las reglas de muerte (incluidas las habilidades aprendidas) y retira todos sus marcadores.
- Si pierde la tercera vida, termina la partida.
- En Aventura total gana si derrota al Gólem y consigue la Reliquia. En una miniaventura gana si derrota a su guardián objetivo antes de agotar las vidas.

14. Resumen de flujo

Fase	Acción
1	Lanzar dado de movimiento y aplicar modificador del terreno.
2	Mover en ortogonal sin repetir casilla durante ese desplazamiento.
3	Resolver la casilla final: robo, encuentro, cofre, comercio, maestro, puerto, posada u objetivo.
4	Resolver el combate o interacción que corresponda.
5	Actualizar vida, equipo, habilidades, monedas, marcadores y mazos (barajar inmediatamente al devolver cartas).

Recordatorio de comercio Comprar: una sola oportunidad por localización y vida. Vender EQUIPO DE LA MANO: siempre que se visite un lugar con comercio, las veces que se quiera, al 100 % del valor impreso; devolución y barajado inmediatos.

Los caminos reducen el riesgo, pero no lo eliminan. Los cofres permiten obtener recursos a cambio de combate; los comerciantes favorecen la planificación; y el aprendizaje abre nuevas opciones para los Dalmas a costa de oro y desplazamiento.

Anexo. Relación completa de los cinco mazos de color

Se conserva el inventario de cartas publicado en el manual v12. El mazo adicional de diez cartas de habilidad figura en los componentes como conjunto independiente; sus nombres y efectos específicos se consultan en las cartas oficiales.

Mazo rosa · 28 cartas

Carta	Carta
Yelmo de forja	Daga
Ungüento curativo	Poción de Marsel
Daga de los Hacedores	Espada de los Hacedores
Maza	Hacha
Bebida de furia	Trampa de ruido
Pieles de oso	Placas de cuero duro
Hacha arrojadiza	Beso de Yabel
Cinturón de rastreador	Espada ancha
Escudo completo	Lanza
Pulsera de acción	Espada corta
Arco y carcaj	Flechas perforadoras
Chaleco de cuero	Bebida de rayo
Ponzoña corrosiva	Extracto de Silviria
Mordedura de Chiclan	Mejunje de Shok

Mazo rojo · 12 cartas

Carta	Carta
Emblema del Gremio	Anillo de Piedra Blanca
Anillo de Piedra Amarilla	Collar con zafiro
Tobillera ofensiva	Pendiente de escudo
Red de pinchos	Capa de sigilo
Botas de salto	Cota de mallas
Escudo de los Hacedores	Arco de los Hacedores

Mazo azul · 6 cartas

Carta	Carta
Bomba Bahaluk	Emblema del Espino Rojo
Detonador de implosión	Armadura completa
Hacha de combate	Mandoble

Mazo amarillo · 6 cartas

Carta	Carta
Maza de guerra	Anillo de Piedra Roja
Pendiente de fuerza	Botín de robo
Cofre de oro	Hallazgo inusual

Mazo negro · 6 cartas

Carta	Carta
Espada de Luz	Lanza de Precisión
Mandoble demoledor	Mandoble flamígero
Coraza de acero mágico	Anillo de Piedra Negra

Base documental: Manual definitivo v12 (13 páginas) de Saga Antípodas; enmienda publicada el 13/10/2026; acuerdos de revisión de reglas del 26/10/2026. Esta edición v13 es un documento generado para revisión y publicación: la web oficial sigue identificando v12 hasta que se publique la nueva versión.