



Manual del Creador

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero.

Modo Aventura de Rol – Guía para Narradores y Constructores de Aventuras

1. Introducción

En el **Modo Aventura de Rol**, el juego de cartas de Antípodas se convierte en una experiencia narrativa y cooperativa. Los jugadores interpretan a sus propios personajes (Dalmas) dentro de una historia guiada por el **Creador o Narrador**.

Tu rol no es competir, sino dar vida a una historia inmersiva: crear ambientaciones, plantear desafíos, dar voz a personajes no jugadores y gestionar encuentros para que cada partida sea única y emocionante.

Si deseas realizar aventuras más completas y detalladas, descarga el Juego Completo de Rol Clásico Antípodas, que incluye: Manual del Creador, Manual del Jugador y Libro de Reglas Avanzadas.

2. ¿Qué necesitas para dirigir?

- El mazo completo de cartas (o una selección suficiente de la edición base).
 - De 1 a 5 jugadores.
 - Papel y lápiz para dibujar los escenarios y plantear las situaciones, apuntar la experiencia y mantener el control de la aventura.
 - Un dado de 6 caras (🎲 d6) para resoluciones inciertas.
 - Tu imaginación: Es ideal que tengas previamente preparadas las escenas, a los personajes no jugadores (PNJs), los enemigos y el desarrollo de la aventura, esto te dará fluidez narrativa y comodidad a la hora de enfrentarte a escenarios no previstos.
-

3. Rol del Creador

¿Qué hace el Creador?

- Crea la historia: escenarios ambientados en las Tierras Antípodas con un objetivo claro y una manera de introducir a los Dalmás en la historia (un informante, un contratista, un descubrimiento aislado, una pista que lleva a otra...)
 - Dirige escenas: describe entornos, plantea desafíos, da voz a personajes no jugadores (PNJs)
 - Gestiona enemigos: usa cartas o crea nuevos con atributos y habilidades.
 - Otorga recompensas: objetos, tesoros, armas o botines por conseguir retos o matar a los enemigos.
 - Controla la dificultad: ajusta la aventura al número de jugadores y su progreso.
-

4. Crear una aventura de Rol

- **Plantea el objetivo de la misión:** Decide que es, donde se ubica y haz una descripción del entorno: Una torre, una cueva, una mazmorra en un castillo en ruinas, un entorno salvaje, en el medio de un laberinto, escondido en algún lugar de la ciudad... Dibuja un mapa claro para usarlo tú en la zona del Creador, con notas, trampas y peligros del escenario, accesos secretos o múltiples
- **Crea la historia:** Cómo es el objetivo, su historia, su relevancia, su conexión con otros lugares o escenarios. Esta es la parte creativa, saca tu talento.
- **Define a los enemigos que lo custodian:** Haz una lista: Cuántos son, sus equipos, su situación en el mapa final. Es muy positivo que los más relevantes los trates como PNJs, con personalidad propia y objetivos definidos.
- **Crea a los Personajes no jugadores relevantes (PNJs):** Son personas o seres mágicos relacionados con la historia. Tienen conocimiento del objetivo y relevancia en la narrativa. Aparecen en los distintos escenarios y tienen personalidad propia e intereses definidos. Haz una tabla con todos ellos y detalla su aspecto, su participación en la historia y sus atributos.
- **Decide el escenario inicial y la ruta:** Prepara un texto introductorio a la aventura donde explicas, que es lo que ha llevado a los jugadores a ese lugar y

una explicación narrativa del entorno de inicio.

- **Dibuja un mapa claro** del escenario inicial y sitúa en él a los **Dalmas** y los **PNJs relevantes**.
 - **Ata bien la información inicial:** Si comienzas en un entorno no hostil: Una taberna, una plaza pública, a la entrada de una ciudad, un refugio... Introduce en él algunos **PNJs no relevantes**, no hace falta que tengas anotados a todos los que aparecen, pero es positivo que el lugar tenga una dinámica propia: Aldeanos, soldados, comerciantes, viajeros...
 - **Prepárate una lista con nombres aleatorios para los PNJs no relevantes** en la historia y se los vas asignando si los Dalmas deciden interactuar con ellos. (Te aconsejo que los uses para gestionar la manera en que los jugadores encuentran la ruta o el objetivo de la misión, para que se muevan al siguiente escenario sin parecer forzado si ves que la dinámica de la historia se estanca, pero permite el rol libre puro: Que cada uno haga lo que quiera con resultados imprevistos)
 - **Ve añadiendo escenarios y ampliando la trama vinculada al objetivo y a los PNJs:** Haz mapas y pequeñas escenas narrativas.
 - **Tiradas de encuentros en el camino:** Cuando los Dalmas necesitan recorrer largas distancias entre los escenarios, añade enemigos aleatorios. Para ello crea unas tablas de encuentro generales incluyendo 6 posibles situaciones con enemigos distintos (a mayor resultado mayor dificultad). Probabilidad de encuentro: en función de la peligrosidad y vigilancia de la ruta.
 - Fácil 🎲 d6 = 6 para que haya encuentro.
 - Moderada 🎲 d6 = 5,6.
 - Difícil 🎲 d6 = 4,5,6.
 - Peligrosa 🎲 d6 = 3,4,5,6.
- Haz tres tiradas de día y tres de noche. Si hay encuentro, realiza una tirada 🎲 d6 en la tabla preparada y permite a los Dalmas una tirada de percepción. (Mirar ejemplo en la sección 15)
- Una vez tienes todo prepara un **Guión** esquemático claro del proceso de la historia, añadiendo las vías para obtener la información y las motivaciones para ofrecer a los Dalmas: Recompensa, trabajo, escapatoria de un peligro, conversación indiscreta sobre un tesoro oculto...


5. Rol del Personaje

¿Qué hace cada jugador?

- Interpreta a su Dalma: decide sus acciones, objetivos y estrategias dentro de la aventura. Interpreta el rol de su personaje en los diálogos con los PNJs
 - Participa en la historia: toma decisiones que afectan al grupo y a la trama.
 - Usa sus recursos con inteligencia: Dinero, habilidades, hechizos y objetos.
 - Cooperar con otros jugadores para superar desafíos, hacer guardias para descansar a la intemperie y vigilar, realizar maniobras estratégicas conjuntas.
 - Describe sus acciones para dar vida a la escena y facilitar la narración.
 - Gestiona la progresión de su personaje: vida, puntos de magia y habilidades y el equipo.
-

6. Fase Inicial: Creación de Personajes

Cada jugador crea su personaje siguiendo estos pasos:

1. **Elige una raza** (Humano, Elfo, Eledín, Medio Elfo o Bahaluk).
2. **Elige el sexo** de tu personaje.
3. **Elige una profesión** (Guerrero/a, Ladrón/a, Mago/a, Rastreador/a o Mentalista).
4. **Puedes hacer una tirada**  **d6 de apariencia:** 1- Poca belleza ... 6- Pivón
5. **Localiza tu Dalma** en las cartas y úsala como ficha de personaje.
 - Tu Dalma muestra tus atributos iniciales: Fuerza (F), Resistencia (R), Iniciativa (I) y Vida (V).
6. **Equipo inicial:**
 - Un arma (elegida por el Creador, el jugador o al azar).
 - **Habilidad especial de profesión** → **2 cartas iguales** (2 usos entre descansos; gira una carta al usarla; max. 1 por asalto).


- **Si tu profesión es de hechicero** (Mago o Mentalista):
 - Comienzas con **1 hechizo** representado por **3 cartas iguales** (3 usos entre descansos; máx. 1 por asalto).

Todos comienzan con **2 monedas de plata** y **vida completa**. (Recomendación)

7. Mecánica básica de juego

Resolución de acciones

- El Creador describe el escenario e introduce a los Dalmas en él. Los jugadores dicen qué hacen uno por uno, en el orden que establezca el creador (antes podrán charlar entre ellos y tomar decisiones conjuntas). Una vez han contestado todos El Creador resuelve las acciones y decide si:
 1. La acción tiene éxito directo.
 2. Requiere uso de carta, habilidad u objeto.
 3. Requiere tirada de dado (🎲 d6).
- El dado se usa en momentos de tensión (combates, riesgo, azar).

 Una vez determinadas las acciones de los jugadores, el Creador establece de nuevo una narrativa para avanzar a la siguiente fase de decisiones (asalto).

- Premia ideas ingeniosas. Permite el éxito sin tirar o aplica ventaja narrativa.

Chequeos y resultados

- **Maniobras y TR (no combate): Resultado = 🎲 1d6 + modificadores** aplicables (raza, profesión, nivel, equipo, dificultad y TR). **Si el resultado es 0 o negativo, se obtienen consecuencias catastróficas (A decidir por el Creador)**
 - **Combate:** ver fórmula de daño y orden de resolución en la sección 11.
-

8. Maniobras (categorías)

a) 🛡️ Estáticas (No requieren movimiento, uso de los sentidos y la empatía)

Percepción, seguir rastros, comerciar, seducir, persuadir, intimidar...

b) 🏃 Movimiento (Requiere movimiento, uso de las capacidades físicas)

Trepar, nadar, montar, saltar, correr, acrobacias, contorsiones (pasar por huecos, zafarse de ataduras)...

c) 🕵️ Subterfugio (Precisan autocontrol, destreza manual y la inteligencia)

Ocultarse, acechar, desactivar trampas, forzar cerraduras, robar.

d) ✨ Mágicas

Tiradas de resistencia mágica, detectar magia o poder, leer runas mágicas.

e) 💪 Fuerza bruta

Acciones que dependen de la fuerza física directa como levantar, empujar, romper o mover objetos pesados.

9. Sistema de Resolución de Maniobras y TR

Maniobras y TR (no combate): Resultado = 🎲 1d6 + modificadores aplicables (raza, profesión, nivel, equipo, dificultad y TR). Si el resultado es 0 o negativo, se obtienen consecuencias catastróficas (A decidir 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 precisa un resultado 6 o superior)

- Igual nivel → ±0
- 1-2 niveles de diferencia → ±1
- 3-4 niveles → ±2

- 5+ niveles → **±3 (solo criaturas especiales y legendarias)**

Objetivo de mayor nivel: + | Objetivo de menor nivel: –

10. Tablas de Maniobras y Resoluciones

Resultado de la Tirada (TR)

Modificadores: Mentalista +1 | Habilidad «Falta de cordura» +2 | Por nivel (ver en la tabla) | Yelmo equipado +1

- 1–3: No superas la tirada. Aplicas todos los efectos negativos.
- 4–5: Éxito parcial. Aplicas los efectos de manera parcial.
- 6+: Éxito completo. Superas la TR.

Estáticas

Modificadores: Elfos +1 | Mentalista +1 | Habilidad asociada +2 | Por nivel +1 | Yelmo equipado -1

- 1–3: No consigues el objetivo de tu maniobra. Posible efecto negativo.
- 4–5: Información parcial, sin detalles completos.
- 6+: Éxito completo.

Movimiento

Modificadores: Humanos +1 | Rastreador +1 | Habilidad asociada +2 | Armadura pesada –1 | Por nivel +1

- 1–2: Fracaso total. Daño o penalización.
- 3–4: Fracaso parcial. Éxito con consecuencias.
- 5–6: Éxito normal.
- 7+: Éxito sobresaliente. Ventaja adicional.

Subterfugio

Modificadores: Medio elfos **+1** | Ladrón **+1** | Habilidad asociada **+2** | Armadura pesada **-1** | Por nivel **+1**

- **1–2:** No logras tu objetivo. Posible penalización.
- **3–4:** Sin resultado claro o resultado parcial.
- **5–6:** Ejecución eficaz.
- **7+:** Ejecución perfecta. Puede proporcionar una bonificación adicional.

Mágicas

Modificadores: Elfos **+1** | Magos **+2** | Mentalistas **+1** | Por nivel **+1**

- **2–3:** No consigues tu objetivo, quedas aturdido 1 asalto.
- **4–5:** Consigues el objetivo de manera limitada.
- **6+:** Consigues el efecto con precisión.

Fuerza bruta

Modificadores: Bahaluks **+1** | Guerreros **+1** | Habilidad asociada **+2** | Por nivel **+1** | Armadura pesada **-1**

- **1–2:** Fallo grave. Pierdes dos vidas.
- **3–4:** Éxito parcial. Incompleto, puedes lanzar una nueva tentativa sin penalización.
- **5–6:** Éxito normal.
- **7+:** Éxito extraordinario. Ventaja táctica o narrativa.

11. Combate en Modo Aventura de Rol

Modificadores al combate.

- Oponente en el suelo → **+5**

- Ataque por la espalda → **+3**
- Ataque por sorpresa → **+2**
- Ataque por el flanco → **+1**
- Posición ventajosa → **+1**

En combate, cada jugador controla su Dalma y decide sus acciones sin roles fijos. El orden de resolución de **cada asalto** es:

1. **Hechizos** (El orden por nivel, si son del mismo nivel los resultados de ambos hechizos surten efecto a la vez).
2. **Habilidades activas** (mismo orden que los hechizos).
3. **Arcos y proyectiles** – Dispara dentro del alcance del arma a cualquier enemigo. Requiere un asalto de recarga. 50% probabilidad de que la flecha se pierda o se rompa.
4. **Armas arrojadas** – Ataca a un enemigo dentro del alcance, el arma se desequipa y dejan de aplicarse sus efectos. Podrá recogerse después.
5. **Cuerpo a cuerpo** – Según **Iniciativa (I)** de mayor a menor. En caso de empate se resuelve con una tirada de iniciativa.



Resolución del daño

Daño infligido = 1d6 + Fuerza total del atacante – Resistencia total del defensor.

- Si el resultado final es **> 0** → el defensor pierde esa cantidad de Vida.
- Si el resultado final es **≤ 0** → el ataque no causa daño.



Regla Especial – Tirada 666

Si un Dalma o enemigo obtiene un **6** en su tirada de ataque:

- Vuelve a lanzar. Si no saca otro 6 → el ataque final es **6**.
- Si saca **otro 6**, lanza una tercera vez:
 - Si vuelve a salir **6** → **Tirada 666**: muerte inmediata del objetivo (narra la escena épica).
 - Si no es 6 → **se suma al primer 6** para un ataque mejorado.

Ejemplos: 6,2 → 6 | 6,6,2 → 8 | 6,6,5 → 11.

Pifia:


Cuando en la tirada de ataque de un enemigo o Dalma se saque un 1, deberá tirar de nuevo, si es otro 1 el ataque no tendrá efecto y el atacante quedará aturdido el siguiente asalto (no podrá realizar ataques ni maniobras)

12. Sistema de Magia y Habilidades especiales (cartas = puntos)

Hechizos (Mago/Mentalista)

- Cada hechizo se representa con **3 copias de la carta** colocadas **boca arriba** (puntos de magia).
- Al lanzar un hechizo, **gira 1 carta boca abajo**. Máximo **1 hechizo por asalto**.
- **Recuperación de hechizos:**
 - **Dormir en posada o lugar seguro equivalente** → recuperas **todas** las cartas de hechizo y **toda la vida**.
 - **Rezar en templos con ofrenda de 2 monedas de plata** → recuperas **todas** las cartas de hechizo y **toda la vida**.
 - **Descanso seguro de 5 horas** (campamento vigilado, zona controlada) → recuperas **1 carta de hechizo y 3 puntos de vida**.

Habilidades especiales (todas las profesiones)

- Se representan con **2 cartas** colocadas **boca arriba** (puntos de habilidad).
 - Al usarlas, **gira 1 carta**. Tienes **hasta 2 usos** entre descansos.
 - **Recuperación:** igual que los hechizos (posada / templo / descanso de 5h = 1 carta y +3  vida).
-

13. Progresión y Experiencia (PX)

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

Tabla de ganancia de experiencia

- Superar una aventura completa → **+2 a +4 PX (a decisión del Creador)**
- Derrotar a un enemigo común → **+1 PX**
- Derrotar a un líder enemigo → **+2 PX**
- Derrotar a un Bolg o animal salvaje → **+2 PX**
- Derrotar a un Dalma o Guardián → **+3 PX**
- Derrotar a un enemigo con nombre propio o monstruo final → **+3 PX**
- Usar una habilidad especial o un hechizo de forma determinante → **+1 PX**
- Resolver enigmas o retos secundarios → **+1 PX**
- Realizar una maniobra útil o creativa → **+1 PX**

Si la muerte de un enemigo es por **daño compartido**, los PX se reparten entre quienes participaron, con preferencia para el golpe final. El Creador decide el reparto según la acción.

Subida de Nivel

Cada Dalma comienza en **Nivel 1 – Aprendiz** y puede progresar hasta **Nivel 5 – Leyenda**. A **200 PX** se considera que ha trascendido la leyenda y ha completado el juego.

PX necesarios

- Nivel 2 – Experto → **+20 PX** (total 20)
- Nivel 3 – Maestro → **+30 PX** (total 50)
- Nivel 4 – Héroe → **+40 PX** (total 90)
- Nivel 5 – Leyenda → **+50 PX** (total 140)
- Fin del juego → **+60 PX** (total 200)

Mejoras por nivel avanzado

- **+1 Fuerza, +1 Resistencia, +1 Iniciativa, +2 Vida.**

- Se puede aprender una nueva habilidad o hechizo.

Bonificación adicional a la subida de nivel 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**
-

15. Ejemplos:

01. Recompensas y botínes

- Objeto raro** – Cofre oculto, regalo de PNJ, botín de enemigo (es habitual que los enemigos tengan algo de dinero o algún objeto de algún valor).
- Tesoros** – Criptas, ruinas o santuarios.
- Poción curativa** – En mochila de enemigo caído.
- Habilidad nueva** – Por vencer a un maestro o adquirir un libro de mejora.

02. Tabla de encuentro.

ENCUENTROS EN LA ZONA DE LAS MONTAÑAS NUBLIN

Probabilidad	Día: 5-6	Noche: ocultos 6 intemperie 4,5,6
TIRADA	ENCUENTRO	ENCUENTRO
1	Animal no agresivo (posibilidad de caza)	Animal nocturno (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	4-6 Bandidos: Carta de edición base (poco estratégicos)	5-7 Dragols Carta de edición base
4	3-5 Bandidos + 1 Líder: Cartas de edición base (Estratégicos, emboscada)	2 osos Carta en la edición base
5	6-8 Lobos Carta en la ampliación de enemigos	2 Bolgs
6	2 Bolgs Carta de edición Base	1 Hormiga gigante Carta ampliación de enemigos

*Recuerda que puedes crear enemigos propios con sus atributos.

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

16. Cierre

Como Creador, tu labor es que la historia cobre vida: con tensión, emoción y libertad creativa. Las reglas son una base, pero la experiencia depende de cómo las uses. Haz de Tierras Antípodas una aventura inolvidable.



Glosario del Modo Aventura de Rol – Antípodas

Antípodas: Universo ficticio donde se desarrolla el juego de rol y las aventuras narrativas.

Dalma: Personaje principal controlado por un jugador. Tiene atributos y habilidades.

Creador / Narrador: Dirige la partida, plantea escenarios, controla enemigos y guía la historia.

Modo Aventura de Rol: Modalidad del juego donde las cartas se usan dentro de una historia cooperativa.

Mazo: Conjunto de cartas utilizadas para jugar.

Edición base Nivel 1: Primera versión oficial del juego con un conjunto inicial de cartas.

 **d6:** Dado de seis caras. Utilizado para resolver acciones inciertas.

TR (Tirada de Resistencia): Diferencia de nivel aplicada a maniobras.

PX (Puntos de experiencia): Progreso del personaje.

Tirada 666: Regla especial al obtener tres seises consecutivos.

Armadura pesada: Otorga defensa pero penaliza movimiento y sigilo.

Hechizo: Carta especial (3 usos entre descansos; recuperación por posada/templo/descanso seguro).

Habilidad especial: Acción poderosa (2 usos entre descansos; misma recuperación que hechizos).

PNJ / Enemigo: Personajes no jugadores; pueden ser aliados, neutrales o adversarios.

Evento narrativo: Situación no combativa con decisiones o desafíos.

Botín: Recompensa tras superar desafíos o enemigos.

Modo campaña: Continuación de la historia en sesiones sucesivas, guardando el progreso.