

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

GUIA CERTERA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Repite una tirada cualquiera de un Héroe bajo tu control.
- ◇ Reduce en 1 punto la suerte de un Héroe.
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 2 a todas las tiradas en la tabla de resistencia.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano. Retira esta carta del juego después de usarla.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano. Retira esta carta del juego después de usarla.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano. Retira esta carta del juego después de usarla.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano
Retira esta carta del juego después de usarla.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano
Retira esta carta del juego después de usarla.

LECTOR DE ESQUIRLAS



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Si un héroe decide usar su habilidad definitiva no podrá hacerlo hasta la siguiente ronda.
- ◇ Descarta un mínimo de 2 cartas de tu mano y roba 4 cartas de tu mazo.
- ◇ Descarta una carta de tu mano y pon una carta de tu montón de descartes en tu mano
Retira esta carta del juego después de usarla.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

PODER DESBORDADO



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al daño de sus ataques o ataques a distancia.
- ◇ Un Héroe bajo tu control puede hacer que uno de sus ataques de combate sea Imparable*
- ◇ Un Héroe bajo tu control suma 1 al atributo de ataque o ataque a distancia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

CORTEZA CURTIDA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Aumenta a 9 la resistencia de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Aumenta en 1 la suerte de un Héroe bajo tu control.
- ◆ Siempre que un Héroe bajo tu control reciba daño se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

PUNZADA DE ESQUIRLA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Modifica sumando o restando 2 al resultado de una tirada de 1D10.
- ◆ Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- ◆ Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

AMULETO BENDECIDO



Cuando un Héroe bajo tu control falle una tirada de Suerte puedes usar el *Amuleto Bendecido*.

Considera esa tirada de Suerte fallida como un éxito.

BASTÓN ELÉCTRICO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Elige un héroe objetivo que sea visible para él. Este héroe debe realizar una tirada de suerte, si la falla, perderá 3 puntos de salud.

Si Samog utiliza esta carta, retírala del juego.

BREBAJE DE HIERBAS

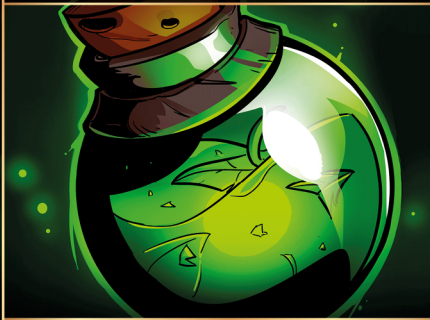


Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Ese héroe recupera 2 puntos de Salud.

Si un héroe toma un *brebaje de hierbas* mientras realiza la acción de canalizar, regresa esta carta a tu mano al final de la ronda.

BREBAJE DE HIERBAS



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Ese héroe recupera 2 puntos de Salud.

Si un héroe toma un *brebaje de hierbas* mientras realiza la acción de canalizar, regresa esta carta a tu mano al final de la ronda.

BREBAJE EMBRAVECIDO



Selecciona un héroe bajo tu control al inicio de la fase de combate.

Hasta el final de la ronda, todo el daño que reciba el héroe no puede reducir sus puntos de salud a menos de 2.

BREBAJE EMBRAVECIDO



Selecciona un héroe bajo tu control al inicio de la fase de combate.

Hasta el final de la ronda, todo el daño que reciba el héroe no puede reducir sus puntos de salud a menos de 2.

BREBAJE TOXICO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Ese héroe suma 1 al daño de sus ataques a distancia o ataques en combate hasta el final de la ronda. Si el héroe objetivo del ataque realiza una tirada de suerte exitosa, aun así sufrirá 1 punto de daño.

BREBAJE TOXICO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Ese héroe suma 1 al daño de sus ataques a distancia o ataques en combate hasta el final de la ronda. Si el héroe objetivo del ataque realiza una tirada de suerte exitosa, aun así sufrirá 1 punto de daño.

CETRO CORRUPTOR



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación.

Hasta el final de la ronda ese Héroe puede aumentar en 1 cualquiera de sus atributos. Por cada atributo aumentado de esta manera, recibe 2 punto de daño.

ESCUDO DE ROCA



En cualquier momento, y hasta el final de la ronda, puedes usar una las siguientes reglas:

- ◆ Un Héroe no sufrirá daño por caída.
- ◆ Un combate no tendrá un equipo ganador.
- ◆ Reduce a 0 el daño sufrido por un placaje.

ESQUIVA SOBRENATURAL



Cuando un Héroe reciba daño por Ataque a Distancia o Ataque.

Reduce ese daño a la mitad redondeado hacia arriba.

FAMILIAR



Durante cualquiera de tus Fases de Activación de un Héroe bajo tu control.

Coloca un token de familiar:

Cada familiar otorga 1 punto de salud que el Héroe puede utilizar cuando reciba daño en lugar de reducir sus puntos de salud.

Una vez sea utilizado, elimina el token.

**Ningún Héroe podrá tener más de 4 familiares a través de esta carta.*

FAMILIAR



Durante cualquiera de tus Fases de Activación de un Héroe bajo tu control.

Coloca un token de familiar:

Cada familiar otorga 1 punto de salud que el Héroe puede utilizar cuando reciba daño en lugar de reducir sus puntos de salud.

Una vez sea utilizado, elimina el token.

**Ningún Héroe podrá tener más de 4 familiares a través de esta carta.*

FAMILIAR



Durante cualquiera de tus Fases de Activación de un Héroe bajo tu control.

Coloca un token de familiar:

Cada familiar otorga 1 punto de salud que el Héroe puede utilizar cuando reciba daño en lugar de reducir sus puntos de salud.

Una vez sea utilizado, elimina el token.

**Ningún Héroe podrá tener más de 4 familiares a través de esta carta.*

GNOMO DE JARDIN



Selecciona un Héroe bajo tu control que no haya realizado la acción de movimiento y que no se encuentre en un combate.

Este Héroe no puede ser objetivo de Ataques a Distancia ni podrá realizar la acción de movimiento hasta la siguiente ronda.

GUÍA DE ESQUIRLAS



Selecciona un héroe bajo tu control que esté realizando su fase de activación. Hasta el final de la ronda, siempre que ese héroe realice un ataque a distancia ignorará los penalizadores a su tirada de destreza y sumará uno a su tirada.

IMPULSO VIOLENTO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación. Este Héroe sufre 3 puntos de daño y puede usar una de las siguientes reglas:

- ◆ Desplazarse hasta 5" pudiendo atravesar Héroes enemigos para salir de un combate sin considerarse la acción de huida.
- ◆ Suma 2 al daño de su siguiente placaje.

INFECCIÓN DE ESQUIRLA



Durante la fase de activación de un Héroe bajo tu control. Selecciona un Héroe enemigo. Ese Héroe recibirá un contador de *Infección de Esquirla*. La próxima vez ese Héroe sufra daño, puedes retirar el contador para aumentar ese daño en 1 (o 2 si es un tanque).

MANZANA DORADA



Reduce 2 puntos de daño que haya recibido un Héroe bajo tu control. Un Héroe solo puede ser objetivo de esta carta una vez por fase.

MANZANA DORADA



Reduce 2 puntos de daño que haya recibido un Héroe bajo tu control. Un Héroe solo puede ser objetivo de esta carta una vez por fase.

MAPA RÚNICO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su acción de movimiento. Coloca a ese Héroe en el centro de la superficie de juego o en el centro de uno de los cuadrantes sin tocar a un Héroe enemigo. Retira esta carta del juego después de usarla.

MATRAZ ESTIMULANTE



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación. Si lo haces, puede volver a realizar una Activación de desplazamiento. (No es una activación extra)

MATRAZ EXPLOSIVO



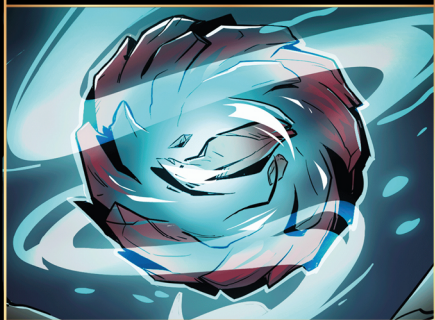
Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación y un Héroe enemigo visible para este. El héroe enemigo seleccionado deberá realizar una tirada de suerte, si la falla, perderá 3 puntos de salud.

NUCLEO DE ESQUIRLAS



Coloca un Token a 1" o menos de un Héroe bajo tu control. Al final de la siguiente ronda todos los Héroes que se encuentren a 3" o menos del token, recibirán 2 puntos de daño.

PIEDRA REFULGENTE



Selecciona un héroe bajo tu control que esté realizando su fase de activación. Hasta el final de la ronda este héroe puede realizar una tercera acción durante su fase de activación.

PLUMAS MAGICAS



Selecciona un Héroe bajo tu control en su Fase de Activación.

Hasta final de la ronda, suma 5 al atributo de movimiento y podrá desplazarse ignorando las reglas habituales de movimiento.

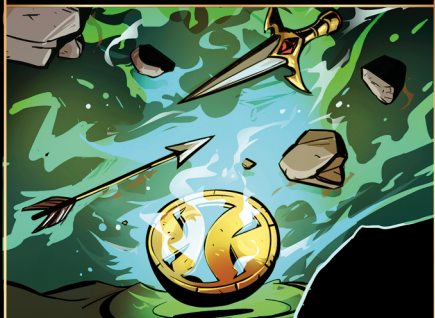
PRISMA MODIFICADO



Selecciona un Héroe bajo tu control que esté realizando su Fase de Activación. Busca en tu mazo una carta y ponla en tu mano sin mostrarla al Jugador Rival.

Como efecto adicional, descarta una carta de tu mano.

SELLO TEMPORAL



Durante cualquier Fase de Activación, selecciona un Héroe bajo tu control. Todo el daño que reciba ese Héroe antes del inicio de la fase de combate, lo recibe en su lugar, al final de la ronda.

MATRAZ CEGADOR



Durante la fase de activación de un Héroe bajo tu control, elige una de la siguientes opciones:

- ◆ Resta 1 a la destreza y los Ataques a Distancia del Héroe objetivo.
- ◆ Resta 5 al movimiento y 1 a los Ataques del Héroe objetivo.

Estos efectos duran hasta el final de la ronda.



WWW.STEAMHEADSTUDIO.COM



Este contenido es propiedad exclusiva de SteamHead Studio y está destinado únicamente para uso personal. Este material forma parte de The Age of Rift, un juego creado por Steam Head Studio. © 2025.

This content is the exclusive property of SteamHead Studio and is intended for personal use only.

This material is part of The Age of Rift, a game created by SteamHead Studio. © 2025.