



FAQS Y CORRECCIONES

14 DE FEBRERO DE 2026

FAQS Y CORRECCIONES



THE AGE OF RIFT — 14 DE FEBRERO DE 2026

- Aquí encontrarás reglas actualizadas, corrección de erratas, aclaraciones y preguntas frecuentes.
- En **magenta** se marcarán todos los elementos nuevos que hayan sido modificados.
- Estos ajustes ya están incorporados en los archivos gratuitos correspondientes (Reglamento, Fichas de Héroe y Cartas).

CONTENIDO:

• Reglamento	1
- Misiones	2
- Eventos de Esquirla	3
• Cartas	4
• Fichas de Héroe	5
• Preguntas	6

REGLAMENTO

P. 9. MOVIMIENTO

Los Héroes no pueden atravesar a otros Héroes o elementos de escenografía a no ser que ignoren las reglas de movimiento. **Además, ningún Héroe podrá moverse fuera de la superficie de juego con esta acción.**

P.9: TABLA DAÑO POR CAÍDA.

- Si la altura es mayor de 3" y hasta 6" se sufrirá 1D10 puntos de daño dividido a la mitad y redondeado hacia arriba.
- Si la altura es mayor de 6" se sufrirá 1D10 puntos de daño.

P.10: TABLA DE CANALIZAR.

- +1 al número de ataques a distancia hasta el final de la ronda.
- +1 al número de ataques hasta el final de la ronda.
- Si el Héroe decide correr: Lanza 2D10 y elige el resultado más alto.
- Descartar una carta de tu mano y robar una carta del mazo.
- Devolver una carta de tus descartes al mazo y barajar.

P.12: ELEGIR AL HÉROE HERIDO

Cuando un jugador recibe heridas en un combate con varios Héroes bajo su control, puede decidir qué Héroe recibe cada herida y realizar su tirada de suerte correspondiente.

Las heridas pueden dividirse libremente entre los Héroes implicados. El jugador puede resolver las tiradas de suerte en el orden que prefiera, utilizando a cualquiera de sus Héroes involucrados en el combate.

P.13: FINAL DE COMBATE

Se debe determinar el ganador del combate, para ello el equipo que menos puntos de salud perdió se considera el equipo ganador del combate.

Si se produce un empate, no ocurrirá nada.

P.14: ATRIBUTOS

Los atributos de un Héroe son determinados en un valor numérico (si un Héroe tiene un (-) en lugar de un valor numérico se considera que carece de ese atributo).

Los atributos pueden llegar a 0 sin que ocurra nada, excepto en los puntos de Salud, que se considera que el Héroe ha sido eliminado.

P.15: PUNTOS DE SALUD

Los puntos de salud de un Héroe representa la vida de este. En resumen, son los puntos que puede llegar a perder antes de que este Héroe quede eliminado de la partida.

Un Héroe nunca podrá tener más puntos de salud que los que marca su atributo.

P.17: ELECCIÓN DE ZONAS DE DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan 1d10.

- El ganador elige un cuadrante de la superficie de juego y coloca el primer token de despliegue (Estos tokens deben ser circulares y medir 25mm de diámetro) dentro de su zona de despliegue a 8" de la esquina.
- El perdedor se quedará con el cuadrante opuesto.
- Luego, los jugadores se alternan colocando un token de despliegue por cada miembro de su equipo.

P.18. GENERAL MISIONES.

En The Age of Rift puedes jugar distintas misiones, cada una con unas condiciones y objetivos únicos y variados, **siempre teniendo en cuenta que si un equipo es eliminado, al final de esa ronda la partida se acabará.**



La misión MASACRE es sustituida por la misión TRIFULCA.

TRIFULCA

El objetivo de esta misión es eliminar Héroes rivales y controlar los cuadrantes de la superficie de juego. Gana el equipo que haya obtenido más puntos al final de la ronda 6.

Puntuación:

Al final de cada ronda cada jugador obtiene puntos de la siguiente manera:

- Si un Héroe enemigo ha sido eliminado: 3 puntos.
- Tener más Héroes completamente dentro de distintos cuadrantes que el rival: 2 puntos.

Eventos de Esquirla: Se activarán en este orden:

- 1º- Concentración de Esquirla.
- 2º- Batalla de Esquirla.

CONQUISTA

El objetivo de esta misión es controlar los altares y conseguir puntos al final de cada ronda. Gana el equipo que más puntos haya obtenido al final de la ronda 6. Un jugador controla un altar si tiene más Héroes tocándolo al final de la ronda.

Puntuación:

- Altar central: 4 puntos.
- Altar de cuadrante: 2 puntos.
- Un jugador no podrá controlar el mismo altar más de una vez por partida.

Eventos de Esquirla: Se activarán en este orden:

- 1º- Concentración de Esquirla
- 2º- Acaparador de Esquirla.



MONOLITOS

El objetivo de esta misión es hacer daño a los Héroes enemigos en un cuadrante concreto de la superficie de juego. Gana el jugador que más puntos ha conseguido al final de la ronda 6.

Al inicio de la partida, cada equipo coloca un token (Representando el monolito) sobre el altar de su cuadrante de despliegue.

Puntuación:

- Durante la ronda, cada jugador gana puntos igual al daño:
- Recibido por Héroes enemigos dentro su cuadrante.
- Causado por sus Héroes desde su cuadrante a Héroes enemigos fuera de este.
- Cada Héroe solo puede dar una cantidad máxima de puntos igual a sus Puntos de Salud (PS).

Eventos de Esquirla: Se activarán en este orden:

- 1º- Concentración de Esquirla.
- 2º- Esquirla Inestable

SACRIFICIO

El objetivo de esta misión es obtener más puntos sacrificando familiares. Gana el equipo con más puntos al final de la ronda 6.

Al principio de cada ronda, coloca un familiar en uno de tus Héroes. Al final de cada ronda, después de los eventos de esquirla, los Héroes a 3" o menos del centro deben sacrificar todos los familiares que hayan acumulado.

Puntuación:

Se obtiene 1 punto por cada familiar sacrificado. Ten en cuenta, que podrá no haber ningún elemento de escenografía tapando la zona de sacrificio.

Eventos de Esquirla: Se activarán en este orden:

- 1º- Concentración de Esquirla
- 2º- Geiser de Esquirla.



MISIONES P.18-19

MINERIA

El objetivo de esta misión es conseguir el mayor número de piedras de esquirla / puntos. Gana el equipo que haya obtenido más puntos al final de la ronda 6.

Al inicio de la partida, coloca un familiar en centro de cada altar, estos familiares empiezan controlando una piedra de esquirla y obtienen una extra al inicio de cada ronda, siempre y cuando no acompañen a un Héroe.

Si un altar está ocupado por un Héroe, no puede aparecer familiares en él.

Puntuación:

Al final de la ronda cada jugador obtiene puntos igual al número de piedras de esquirla que tengan los familiares que controla.

En esta misión los familiares y todo lo que tenga que ver con ellos funciona de forma distinta, a continuación podéis consultar los cambios:

Reglas de Familiares:

- Si un Héroe toca a un familiar con su peana en cualquier momento el familiar pasa a estar bajo su control, junto con todas las piedras de esquirla que tiene acumuladas.

- Un Héroe solo puede controlar un familiar por ronda.
- Si un Héroe consigue eliminar a otro Héroe que tenía un familiar este pasa a estar bajo el control del vencedor.
- Si un Héroe es eliminado por cualquier otra causa, el familiar desaparece
- La carta de equipo familiar permite colocar un familiar que controla una piedra de esquirla en un altar vacío (sin familiar).
- Cuando un familiar explota por la Fiebre de esquirla todos los Héroes a 3 pulgadas o menos de él sufren 1 punto de daño. Ese familiar desaparece.

*Cuando Groekar usa su habilidad definitiva aplica las reglas descritas arriba.

Eventos de Esquirla: Se activarán en este orden:

1º- Concentración de Esquirla.

2º- Fiebre de Esquirla.

EVENTOS DE ESQUIRLA P.20

El evento PROVOCACIÓN es sustituido por el evento BATALLA DE ESQUIRLA:

BATALLA DE ESQUIRLA

Los Héroes cumplen con el plan de batalla y ven recompensados sus esfuerzos.

- 1. No ocurre nada
- 2-3. El jugador que tenga más Héroes en diferentes cuadrantes gana 2 puntos.
- 4-5. Si un Héroe de utilidad del jugador rival ha sido eliminado, ganas 2 puntos. (Solo se puede ganar puntos de esta manera una vez por partida.)
- 6-7. Si un Héroe luchador del jugador rival ha sido eliminado, ganas 2 puntos. (Solo se puede ganar puntos de esta manera una vez por partida.)
- 8-9. Si un Héroe tanque del jugador rival ha sido eliminado, ganas 2 puntos. (Solo se puede ganar puntos de esta manera una vez por partida.)
- O. El jugador con menos Héroes en la superficie de juego gana 3 puntos.

ESQUIRA INESTABLE

La energía de la esquirla fluye a través de los monolitos como un torrente imparable, recorriendo sus inscripciones antiguas y resonando con un pulso arcano.

- 1. No ocurre nada.
- 2-3. Cada jugador elige un Héroe enemigo para que sufra 1 punto de daño.
- 4-5. Los monolitos intercambian posiciones.
- 6-7. Los monolitos eligen al Héroe enemigo más lejano y lo mueven lo más cerca posible de ellos. (Sin acabar en contacto con un Héroe enemigo)
- 8-9- Todos los Héroes que no hayan provocado daño esta ronda recibirán 2 puntos de daño.
- O- La siguiente ronda los monolitos cuentan como su cuadrante toda la superficie de juego.

CARTAS

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.

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.

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 O el daño sufrido por un placaje.

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 IDIO.
- Repite la tirada de un evento de Esquirla.
- Intercambia un dado de una a tirada enfrentada.

Retira esta carta del juego después de usarla.

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.

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.



FICHAS DE HÉROE



REY BOIK

HABILIDAD DEFINITIVA

INCOSCIENCIA MEDIA

Una vez por partida, antes de lanzar los dados en la fase de combate, el Rey Boik puede usar su habilidad definitiva:

El rey Boik puede arrollar 6" el combate en el que se encuentra.



THESPIA

REGLA ESPECIAL

OPORTUNISTA

Durante su fase de activación, Thespia puede repetir acciones, pero cada acción sólo puede repetirse una vez por partida.

Si repite Ataque a Distancia, la segunda vez se realizará usando solo los atributos base, sin modificadores.



IGAROZ

REGLA ESPECIAL

MALDICIÓN EJEMPLAR

Durante su fase de activación, selecciona a un Héroe a 6" o menos de él.

Ese Héroe se considera marcado y empeora en 1 sus tiradas de suerte hasta final de la ronda.

HABILIDAD DEFINITIVA

YUGO DE CERA

Una vez por partida, cuando un Héroe que haya sido marcado durante la partida sea eliminado, Igaroz puede reanimarlo bajo tu control:

Al inicio de la próxima ronda coloca al Héroe reanimado en contacto con la peana de Igaroz.

Este Héroe no tiene regla especial ni habilidad definitiva.

Cuando este Héroe sea eliminado, hace 2 puntos de daño a todos los Héroes a 2" de él.

Al final de la ronda, el Héroe reanimado, es eliminado.

El atributo de movimiento pasa a ser de 7.



SAMOG

REGLA ESPECIAL

CHISPA ARCANA

Cuando Samog utilice la carta Bastón Eléctrico, el Héroe objetivo de esa carta no podrá realizar tiradas de suerte.

Una vez por ronda, cuando Samog haga daño* a un héroe, además hace 1 punto de daño a cada héroe a 4" del primero. No se podrá realizar ninguna tirada de suerte contra este daño.

(*Este daño también puede ser por efectos de cartas.)

(**Samog no sufrirá daño por esta regla.)

-Se elimina la condición de llevar a Samog para poder utilizar la carta Bastón Eléctrico.



FAIRUS

HABILIDAD DEFINITIVA

BOLA DE FUEGO

Una vez por partida, durante su fase de activación selecciona un Héroe a 6" o menos de Fairus:

- Este Héroe debe realizar una tirada de suerte que no podrá mejorar ni superar por habilidades o cartas.
- Si falla sufre IDIO de daño.
- Pira Expansiva: Todos los Héroes a 3" o menos del Héroe objetivo sufren 1 punto de daño más el daño acumulado por su regla especial.

Al final de la ronda Fairus sufre IDIO de daño dividido a la mitad y redondeando hacia arriba.



SIRDAFF

REGLA ESPECIAL

INFECCIÓN DE ESQUIRLA

Durante su fase de activación, elige hasta 2 Héroes a 3" o menos de Sirdaff.

Cada uno recibe un contador de Infección de Esquirla.

La próxima vez que un Héroe con este contador sufra daño, puedes retirarlo para aumentar ese daño en 1 (o 2 si es un tanque).

*Los contadores no desaparecen si Sirdaff es eliminado.

PREGUNTAS



ATRIBUTOS Y MODIFICADORES

¿Es lo mismo +1 Ataque que +1 al atributo de Ataque?

No. Si es al atributo, se suma +1 tanto a los ataques como al daño. De lo contrario, solo aumenta el número de ataques.

¿Puede un Héroe superar los puntos de salud que marca su ficha?

No. Un Héroe nunca puede tener más puntos de salud que los indicados en su atributo de PS.

¿Los atributos pueden llegar a ser 0?

Sí. En el caso de los puntos de salud (PS), significa que el Héroe ha sido eliminado.

¿Puedo usar una carta que modifica atributos para cambiar el resultado de una tirada?

No. Las cartas que modifican atributos deben usarse antes de realizar una tirada.

COMBATE

¿Qué ocurre si en un combate ambos equipos sufren la misma cantidad de daño?

Ese combate no tiene un ganador, por lo que no ocurre nada.

¿Si en un combate uno de los equipos recibe 4 ataques que debe salvar, esa tirada se resuelve de forma simultánea?

Las tiradas deben resolverse una por una. Sin embargo, si el jugador decide que todos los ataques los intentará salvar el mismo Héroe, puede lanzar todas las tiradas de suerte a la vez.

¿Si tengo en un combate 2 Héroes bajo mi control y debo realizar varias tiradas de suerte, tengo que elegir cuál de mis Héroes las hace antes?

No. Puedes realizar las tiradas en el orden que prefieras, con cualquiera de tus Héroes implicados en ese combate.

¿Si los efectos de una carta que uso hacen daño a un Héroe enemigo, se considera que el daño lo ha hecho el Héroe que realiza su fase de activación?

Sí.

¿El daño que recibe un familiar cuenta para determinar el ganador de un combate?

No.

HABILIDADES Y REGLAS ESPECIALES

¿Puede un Héroe ser objetivo de sus propias reglas y habilidades?

Sí, si la regla o habilidad indica que selecciones "un Héroe" o "un Héroe aliado".

CONSTRUCCIÓN DEL MAZO Y PREPARACIÓN

¿Puedo configurar mi mazo una vez conozco los Héroes del equipo rival o la misión que se va a jugar?

No. Tanto los Héroes de tu equipo como las cartas del mazo deben elegirse antes de conocer el equipo rival y la misión.

MOVIMIENTO Y POSICIONAMIENTO

¿Cómo se calcula la distancia entre dos Héroes?

La distancia entre dos Héroes se mide de peana a peana. A veces se tiene que calcular la distancia desde un punto hasta la peana.

¿Los Familiares pueden bloquear el movimiento de los Héroes?

No. Los Familiares son miniaturas que representan que el Héroe que los controla tiene un punto adicional de salud. Si dificultan el movimiento de los Héroes, deben colocarse en otro punto del terreno lo más cerca posible del Héroe que los controle.

