



REGLA ESPECIAL

MAESTRO DEL BOSQUE

Groekar realiza un ataque adicional por cada familiar que lo acompañe.

Groekar aumenta el límite de cartas "familiar" del mazo a 3.

HABILIDAD DEFINITIVA

ARBOLEDA FURIOSA

Una vez por partida y en cualquier momento, Groekar invoca 1 familiar.

Además, obtendrá 2 ataques adicionales en lugar de 1 por cada familiar que lo acompañe hasta el final de la ronda.

GROEKAR

TANQUE



I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	7	-	-	1 ⁽¹⁾	8+	8	17



HEDALIA Y SKALD

TANQUE



REGLA ESPECIAL

MONTURA FIEL

Una vez por ronda, al inicio de su fase de activación, Hedalia y Skald deben elegir entre una de las siguientes reglas:

- ◇ *Zancada*: 5" de movimiento extra.
- ◇ *Dentada fogosa*: +1 al daño en combate.

HABILIDAD DEFINITIVA

VOMITO VICTORIOSO

Una vez por partida, durante su fase de activación, puede usar su habilidad definitiva:

Todos los héroes a 3" de Hedalia y Skald reciben 1 punto de daño. (Sin posibilidad de realizar tiradas de suerte)

I
6

M
4

D
7+

AD
1⁽⁴⁾

A
3⁽¹⁾

S
8+

R
8

PS
19



REY BOIK

LUCHADOR



REGLA ESPECIAL

REY DE LA LUCHA

El Rey Boik no puede perder ataques de ninguna manera.

Cuando el Rey Boik se encuentra en un combate, siempre se considera que es el ganador de éste. A no ser que el rival tenga más héroes involucrados en el combate.

(Si hay dos Rey Boik, esta regla se anula)

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.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
8	8	-	-	3 ⁽²⁾	7+	6	13



MAGNA

LUCHADOR



REGLA ESPECIAL ESPADÓN MATADRAGONES

Cuando Magna vaya a realizar sus ataques en la fase de combate puede en su lugar realizar un único ataque Imparable*.

(*consultar la fase de combate en el reglamento).

Este ataque tiene un daño base de 4.

HABILIDAD DEFINITIVA ROMPER LOS SELLOS

Una vez por partida y hasta final de la ronda:

- ◇ Magna puede realizar 2 ataques en lugar de 1 con la regla especial *Espadón Matadragones*.
- ◇ Aumenta en 2 puntos su resistencia.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
7	8	-	-	3 ⁽²⁾	6+	6	11



TRUDY

UTILIDAD



REGLA ESPECIAL

LIGERA COMO UNA PLUMA

Durante su fase de activación, Trudy puede desplazarse ignorando las reglas habituales de desplazamiento. Además, ignora todas las reglas de huida, excepto si ha recibido un asalto en esa ronda.

HABILIDAD DEFINITIVA

GOLPE DE VIENTO

Una vez por partida, durante su fase de activación, puede usar su habilidad especial:

Selecciona a un héroe visible a 10" o menos de ella y muévelo hasta 6" en horizontal ignorando las reglas habituales de movimiento.

- ◇ Puede hacer que un héroe realice un asalto o salga de un combate.
- ◇ No puede expulsar a ningún héroe de la superficie de juego.
- ◇ Puede hacer que un héroe reciba daño por caída con este movimiento.

I
9

M
10

D
4+

AD
1⁽²⁾

A
3⁽¹⁾

S
5+

R
3

PS
10



BLITZVARO

UTILIDAD



REGLA ESPECIAL

TIRADOR EXPERTO

Los ataques a distancia de Blitzvaro reducen en 1 la suerte del héroe objetivo hasta el final de la ronda.

Cuando Blitzvaro realice un ataque a distancia a un combate, puede elegir a un héroe objetivo en lugar de cómo se describe en el reglamento.

HABILIDAD DEFINITIVA

AMULETO DE LA SUERTE

Una vez por partida, durante su fase de activación y hasta final de la ronda.

Todos los héroes aliados y Blitzvaro, repiten una tirada cualquiera.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
4	7	4+	2 ⁽³⁾	1 ⁽¹⁾	6+	4	11



SAMOG

TANQUE



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.)

HABILIDAD DEFINITIVA

EVOLUCIÓN FORZADA

Una vez por partida, durante la fase de activación, selecciona cualquier héroe bajo tu control.

Hasta final de la ronda, ese héroe mejora en 1 todos sus atributos* incluyendo su daño.

(*Exceptuando sus puntos de salud.)

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	8	7+	1 ⁽³⁾	1 ⁽³⁾	8+	8	17



IGAROS

TANQUE



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.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
5	7	-	-	3 ⁽¹⁾	8+	7	16



DR. MORVI

LUCHADOR



REGLA ESPECIAL COCTEL DE ESQUIRLAS

Al inicio de su fase de activación, el Dr. Morvi, puede sufrir 1 punto de daño y lanzar 1d10 para obtener 1 de las siguientes mejoras:

- ◇ 1-2: +1 al daño.
- ◇ 3-4: +1 a sus ataques a distancia y ataques.
- ◇ 5-6: +1 a su suerte y a su resistencia.
- ◇ 7-8: +5 al movimiento.
- ◇ 9-0: Recupera 3 puntos de salud.

HABILIDAD DEFINITIVA SOBREDOSIS

Una vez por partida, en lugar de usar su regla especial, el Dr. Morvi, puede sufrir 3 puntos de daño y elegir 2 mejoras en lugar de 1, pudiendo repetir las mejoras.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	5	7+	3 ⁽¹⁾	3 ⁽¹⁾	7+	5	13



MORDAN

LUCHADOR



REGLA ESPECIAL

GOLPE ATRONADOR

Siempre que Mordan reciba daño de cualquier fuente, puede acumular ese daño para su golpe atronador.

(El daño base de este ataque es 0)

Durante la fase de combate, Mordan puede hacer que uno de sus ataques sea *Imparable** (consultar la fase de combate en el reglamento) y aplique el daño acumulado.

Una vez usado el Golpe Atronador su daño vuelve a 0 y no se podrá volver a acumular daño hasta la siguiente ronda.

HABILIDAD DEFINITIVA

PLANO DE ESQUIRLA

Una vez por partida, durante su fase de activación, Mordan selecciona a un héroe aliado.

Hasta el final de la ronda, todo el daño que reciba ese héroe lo recibe Mordan en su lugar, incluso si es eliminado.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	6	-	-	2 ⁽³⁾	7+	8	13



THESPIA

UTILIDAD



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.

HABILIDAD DEFINITIVA NO TAN RAPIDO, COLEGA.

Una vez por partida, cuando un rival vaya a jugar una carta desde su mano, en lugar de eso, Thespia puede elegir entre una de las siguientes opciones:

- ◇ Devuelve esa carta a su mano y coge una carta al azar de la mano de ese jugador. Pon esa carta en tu mano.
- ◇ Devuelve esa carta a su mano y mira la mano del rival. Coge cualquier carta y ponla en tu mano. Hasta el final de la ronda las tiradas de suerte de Thespia solo se consideran un éxito si obtiene un 0 en la tirada.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
8	9	5+	2 ⁽¹⁾	2 ⁽¹⁾	5+	4	10



RIZABEL

UTILIDAD



REGLA ESPECIAL ALQUIMISTA CONSAGRADA

Rizabel aumenta el límite de cartas “Brebaje” del mazo a 2.

Cuando Rizabel realice la acción de canalizar, puede usar una de la siguientes cartas de tu montón de descartes y sobre cualquier héroe de tu equipo: *Brebaje de hierbas*, *Brebaje tóxico*, *Matraz estimulante*. Las cartas que sean utilizadas de esta manera se retiran del juego.

HABILIDAD DEFINITIVA MEZCLA AFORTUNADA

Una vez por partida, Rizabel puede seleccionar una carta de tu mano o de tu montón de descartes.

Hasta el final de la ronda obtiene una de las siguientes mejoras:

- ◇ *Brebaje de Hierbas*: Recupera 4 puntos de salud en lugar de 2.
- ◇ *Brebaje Tóxico*: Añade 2 puntos de daño a los ataques a distancia o ataques en lugar de 1.
- ◇ *Matraz estimulante*: Puede volver a repetir una acción de canalizar o ataque a distancia.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
7	8	5+	2 ⁽²⁾	2 ⁽¹⁾	6+	4	11



UCAM

UTILIDAD



REGLA ESPECIAL

ME GUSTA TU ESTILO

Al inicio de su fase de activación, Ucam selecciona un Héroe a 6" o menos de él y elige uno de los atributos base de éste. (Exceptuando sus puntos de salud)

Hasta su siguiente fase de activación, Ucam puede utilizar el valor de ese atributo en lugar del suyo.

HABILIDAD DEFINITIVA

IMITACIÓN PERFECTA

Una vez por partida, Ucam puede utilizar la habilidad definitiva de un Héroe al que haya causado daño durante la partida.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
8	10	7+	2 ⁽¹⁾	1 ⁽¹⁾	5+	3	10



SIRDAFF

LUCHADOR



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 incluso si Sirdaff es eliminado de la partida.*

HABILIDAD DEFINITIVA CORAZA DE ESQUIRLA

Una vez por partida, al inicio de su fase de activación y hasta el final de la ronda.

La regla *Infección de Esquirla* cambia a:

- ♦ Coloca 2 contadores en total, ya sea ambos sobre 1 Héroe o repartidos entre 2 Héroes, a cualquier distancia.
- ♦ Cada vez que Sirdaff sea objetivo de un ataque o ataque a distancia, coloca 1 contador sobre el Héroe atacante.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	6	-	-	3 ⁽¹⁾	7+	7	13



FAIRUS

UTILIDAD 

REGLA ESPECIAL

FUEGO INTERNO

Siempre que Fairus canalice suma 1 al daño de *Pira Expansiva* de su habilidad definitiva.

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 1D10 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 1D10 de daño dividido a la mitad y redondeando hacia arriba.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
8	10	4+	2 ⁽¹⁾	1 ⁽¹⁾	5+	3	10



LUSK

LUCHADOR



REGLA ESPECIAL

A BOCAJARRO

Lusk puede realizar ataques a distancia a un Héroe enemigo con el que esté contacto peana con peana.

HABILIDAD DEFINITIVA

TIEMPO BALA

Una vez por partida, al inicio de su fase de activación.

- ◇ Lanza 2D10 y elige uno de los resultados.
- ◇ Antes de que un Héroe enemigo realice una tirada de suerte por un ataque a distancia (AD) realizado por Lusk, decide si ese ataque va a cambiar su daño por el resultado elegido.
- ◇ Este Héroe deberá realizar esa tirada de suerte que no podrá mejorar ni superar por habilidades o cartas.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
8	8	5+	2 ⁽¹⁾	2 ⁽²⁾	5+	5	10



NESSA

TANQUE



REGLA ESPECIAL

FRUTO DIVINO

Durante su fase de activación selecciona un Héroe a 6" o menos de Nessa y realiza una tirada contra la resistencia de ese Héroe, si el resultado es:

- ◇ Igual o inferior: Recupera 1 punto de salud.
- ◇ Superior: Recupera 2 puntos de salud.

Nessa aumenta el límite de cartas *Manzana Dorada* del mazo a 2.

HABILIDAD DEFINITIVA

PROTECTORA CONSAGRADA

Una vez por partida, cuando un Héroe aliado fuese a ser eliminado por daño, no lo retires del juego.

En su lugar:

- ◇ Mueve al Héroe 5". (*Este movimiento puede usarse para salir de un combate, pero no para unirse a otro.*)
- ◇ Coloca a Nessa lo más cerca posible de la posición original del Héroe. (*Si el Héroe estaba en combate, Nessa entra en combate y se considera que ha realizado un asalto.*)
- ◇ Nessa sufre todo el daño que habría recibido el Héroe salvado.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	7	6+	1 ⁽¹⁾	2 ⁽¹⁾	7+	7	15



TYLL

TANQUE



REGLA ESPECIAL

IMPARABLE

Tyll no consume ataques al realizar un placaje.

HABILIDAD DEFINITIVA

CABEZA VOLADORA

Una vez por partida, al inicio de su fase de activación, Tyll puede elegir a un Héroe enemigo visible para él.


Coloca al Héroe *Cabeza de Tyll** en contacto peana con peana solo con ese enemigo, realizando un asalto.

* Ahora tienes al Héroe Cabeza de Tyll en tu equipo.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
6	5	-	-	1 ⁽³⁾	8+	9	20



CABEZA DE TYLL

UTILIDAD  

REGLA ESPECIAL

VOLUNTAD DECAPITADA

Cuando la Cabeza de Tyll corre, reduce el resultado de la tirada elegida a la mitad redondeando hacia arriba.

Este Héroe no puede realizar la acción de canalizar.

HABILIDAD DEFINITIVA

LLAMADA DE REGRESO

Una vez por partida, al final de su fase de activación, Cabeza de Tyll llama al Héroe Tyll.

Mueve a Tyll 10`` en línea recta hacia él. (el movimiento termina si Tyll toca con su peana a la cabeza de Tyll).

- ◇ Con este movimiento puede atravesar Héroes y escenografía como si no estuvieran.
- ◇ Los Héroes atravesados se considera que han recibido un placaje por parte de Tyll.

Al final de la ronda, el Héroe Cabeza de Tyll es retirado del juego.

I	M	D	AD	A	S	R	PS
O	O	-	-	1 ^(b)	7+	3	7



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.