



**REGLAS BASICAS
DE JUEGO**

NUESTRO EQUIPO

Diseño de Juego: Manuel Perea, Alejandro García y Lynden McNeil

Concept Art - Modelador 3d : Manuel Perea

Diseño gráfico, Ilustración de Caja de portada: Mili Koey

Ilustraciones de fichas de personaje: Jorge del Poyo

Ilustraciones de Cartas: Jorge Bermejo

Pintura de miniaturas: Nessa Hill y Dani Darkmetal

Traducción: Lynden McNeil

© 2025 The Age of Rift es un juego creado por SteamHead Studio. Todos los derechos reservados.
Publicado e impreso en España.

INDICE

◆ DESCUBRE THE AGE OF RIFT	
◆ Historia	4
◆ Conoce a los Héroes	5
◆ Crea tu equipo	7
◆ Que necesitas para jugar	8
◆ REGLAS BÁSICAS	8
◆ Desplazamiento	9
◆ Canalizar	10
◆ Ataques a distancia	11
◆ Fase de combate	12
◆ FICHA DE Heroes	14
◆ CARTAS Y MAZO	16
◆ DESPLIEGUE Y ESCENOGRAFIA	16
◆ MISIONES	17
◆ EVENTOS DE LA ESQUIRLA	18
◆ REGLAS ADICIONALES	19



◆ HISTORIA ◆

Hace eones el mundo conoció un colapso sin precedentes, toda la superficie del planeta se agrietó liberando enormes cantidades de magia que se almacenaban en su núcleo.

En un principio, **La Esquirla**, que es como se llamó a esta energía mágica, contaminó el mundo.

Corrompió todo con lo que entraba en contacto y sumió al mundo en un caos sin precedentes.

Abominaciones surgieron fruto de los primeros contactos entre la esquirla y la vida. Estas criaturas actuaban como energía inestable, expandiéndose por el mundo y transformando todo a su paso, pero con el tiempo, la energía se calmó y con ella estas criaturas.

Seres de todo tipo comenzaron a mostrar su comunión con la esquirla, lo que antes fue una energía agresiva y fuera de control ahora era un regalo que se recibía con las manos abiertas, pues mostrar la influencia de la esquirla era todo un honor, independientemente de cómo se expresara esta energía.

La Esquirla también supuso un avance sin precedentes, su estudio y su uso dio lugar a ingenios inimaginables. La ciencia, la medicina y cualquier campo podía beneficiarse de esta nueva energía.

Con el paso del tiempo la influencia de la esquirla, como una mina que se agota, fue desapareciendo.

No está claro por qué pero cada vez menos seres se ven tocados por la esquirla y se cuenta que el propio centro del colapso está emanando menos energía y más lentamente hasta casi detenerse.

Es por esto que muchos se están aventurando al centro del colapso, algunos solo buscan entender qué está pasando, otros buscan ayudar a la tierra para que la esquirla no desaparezca y unos pocos prefieren que todo termine para que el mundo vuelva a lo que consideran su estado natural. Lo que está claro es que todos están dispuestos a luchar para cumplir sus objetivos.

Bienvenidos a **The Age of Rift**.



◆ CONOCE A LOS HEROES ◆



MAGNA

Magna busca controlar su maldición para no caer en la locura. Espera encontrar las respuestas en el centro del colapso sin embargo el tiempo se agota.



BLITZVARO

Blitzvaro es un Cazador Experto que se deleita acechando a su presa hasta lograr el disparo perfecto. Su motivación para visitar el origen de la esquirla es enfrentar a las criaturas nacidas de sus proezas mágicas y convertirse en el mejor cazador de todos los tiempos.

HEDALIA Y SKALD

Hedalia, de la tribu de enanos mineros que usan fuegandras, y Skald, una joven fuegandra en formación, buscan fortalecerse. Su destino: una aventura en el corazón del colapso.



GROEKAR

Groekar, señor de las criaturas del bosque, es venerado por su sabiduría y poder. Con la escasez de esquirla, Groekar y su ejército de familiares viajan al centro del colapso para descubrir la causa y sanar la tierra de aquello que está amenazándola.

REY BOIK

El Rey Boik busca poner en su lugar, con un buen puñetazo, a cualquier mago con aires de grandeza que se cruce en su camino. ¿Y qué mejor sitio para demostrarlo que en el origen de la magia en el mundo?



TRUDY

Trudy, la discípula de Groekar, comparte el deseo de su maestro de ayudar a la tierra. Sin embargo, su juventud y su amor incondicional por la fauna a menudo la distraen de su misión.



◆ CONOCE A LOS HEROES ◆



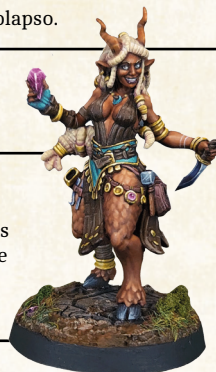
DR. MORVI

El Dr. Morvi consume cócteles de Esquiras para trascender los límites humanos. Aunque los efectos lo desgarran, sigue adelante, obsesionado con la búsqueda del poder absoluto.



MORDAN

Mordan es un núcleo sólido de esquirra que tomó consciencia de sí mismo. Embutido en una armadura colosal busca guardar los incontables secretos que aún no ha revelado el centro del colapso.



THESPIA

Es famosa por robar incluso los tesoros mejor protegidos. No confíes en ella, o tus bolsillos podrían quedar vacíos. Ahora, se dirige a la grieta, atraída por los cristales más brillantes que jamás haya visto.

IGAROZ

Igaroz, ávido de desatar su verdadero potencial, siente su poder desvanecerse con la desaparición de la Esquirra. Decidido a recuperar su esencia, viaja hasta el corazón del colapso en busca de su despertar.



SAMOG

Samog, artífice del progreso, guía a seres de todas las formas, obsesionados con la tecnología y la evolución mediante la Esquirra. Tras incontables fracasos de sus discípulos, deja su laboratorio y avanza al corazón del colapso, decidido a desvelar sus secretos.

RIZABEL

Maestra de pociones y elixires, Rizabel crea brebajes que fortalecen aliados y debilitan enemigos. Con los ingredientes escaseando, se adentra en la grieta para desvelar el misterio.





En **The Age of Rift** se enfrentan dos equipos por demostrar quien es digno de controlar el centro del colapso.

Cada equipo está formado por **3 Héroes** los cuales pueden ser controlados por uno o más jugadores.

Cada jugador debe gestionar a su Héroe o Héroes en escaramuzas rápidas y dinámicas donde el más audaz se alzara con la victoria.

CREA TU EQUIPO PARA LA VICTORIA

Antes de jugar a **THE AGE OF RIFT** necesitas formar un equipo con el que lanzarte a la aventura:

Comienza reclutando Héroes, cada equipo deberá tener **3 Héroes**, y cada uno debe tener uno de los siguiente roles: **Tanque, Luchador y Utilidad**.

En la página 14 del reglamento puedes ver más cómo funciona la ficha de un Héroe, para que puedas elegir a los Héroes que mejor se adapten a tu forma de juego.

CREA TU MAZO PARA LA VICTORIA

Tras organizar tu equipo llega el momento de construir tu mazo. El tamaño del mazo total debe ser de 15 cartas máximo contando **cartas de Héroe** y **cartas de equipo**.

Cada Héroe en tu equipo te da acceso a sus **cartas de Héroe**, las cuales se representan con un logo en la ficha de cada Héroe.



Si un Héroe tiene los logos de lector de esquirlas y corteza curtida quiere decir que podrás usar en tu mazo una copia de cada una de esas cartas como **cartas de Héroe**.

Las cartas de Héroe nunca podrán ser más de 6 en tu mazo.

El siguiente paso es adquirir **cartas de equipo** hasta tener un total de 9.

En la página 16 del reglamento tendrás más información acerca de las **cartas de Héroe** y **de equipo** y cómo jugar jugar con tu mazo de cartas.



◆ QUE NECESITAS PARA JUGAR ◆



◆ REGLAS BASICAS ◆

DESARROLLO DE UNA RONDA

Cada ronda en The Age of Rift se compone de tres fases: **Activación, Combate y Eventos de la Esquirla.**

1. FASE DE ACTIVACIÓN:

- Al inicio de la ronda, ambos jugadores **lanzan 1D10 y suman la iniciativa de todos sus Héroes** (incluidos los eliminados).
- El jugador con el resultado más alto elige qué Héroe activa primero. Luego, **los jugadores se alternan activando sus Héroes** hasta que todos hayan actuado.

Cuando un Héroe es activado puede realizar hasta 2 de las siguientes acciones:

- ◆ DESPLAZAMIENTO
- ◆ ATAQUES A DISTANCIA
- ◆ CANALIZAR

Durante una fase de activación un Héroe puede realizar las acciones en cualquier orden pero nunca puede repetir una acción más de una vez por fase.

2. FASE DE COMBATE:

- Se inicia cuando dos Héroes rivales terminan la fase de activación en **contacto peana con peana**.
- La fase finaliza una vez se resuelven todos los combates



3. EVENTOS DE LA ESQUIRLA:

- Se activan siempre tras la fase de combate, **y según la misión en juego**.
- Una vez resueltos, **la ronda finaliza**.

En The Age of Rift, al ser un juego con libertad de movimiento, pueden surgir situaciones no contempladas en este reglamento. En estos casos, se recomienda que los jugadores lleguen a un acuerdo mutuo para resolverlas.

Si ambos jugadores desean usar una regla o carta al mismo tiempo, el jugador con la iniciativa en esa ronda decidirá el orden en que se resuelven.

◆ MOVIMIENTO ◆

Cada Héroe tiene un tamaño de peana predeterminado según su rol, siendo **50mm** para los tanques, **40mm** para los luchadores y **32mm** para los Héroes de utilidad.

La peana representa el tamaño que ocupa un Héroe en la superficie de juego además de los límites que se deben respetar a la hora desplazar a este entre otros Héroes y escenografía. **Ten en cuenta que la distancia entre Héroes se mide de peana a peana.**

Si un Héroe decide realizar una acción de movimiento por la superficie de juego, debe consultar en su ficha el atributo de movimiento (M). Este atributo determina hasta cuantas pulgadas puede moverse.

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.

Para que un Héroe pueda mantenerse en una zona concreta más de la mitad de su peana debe entrar en esa zona y mantenerse estable.

TIPOS DE MOVIMIENTO

Puedes moverte combinando los distintos tipos:

MOVIMIENTO NORMAL

Siempre que te muevas por una zona en la que no tengas que realizar ninguna de las acciones descritas a continuación se considera que has realizado un movimiento normal.

Mientras un elemento de escenografía mida hasta 2" o menos de alto se puede realizar un movimiento normal para atravesarlo o terminar sobre el.

CORRER

Cuando un Héroe decide correr **lanza 1D10 y suma** ese resultado al atributo de movimiento del Héroe.

Si un Héroe decide correr **pierde 1 ataque** en la siguiente fase de combate.

TREPAR

Siempre que un Héroe quiera desplazarse por un elemento de escenografía con una altura de más de 2" debe trepar.

Para trepar ese Héroe debe tocar con su peana el elemento que quiera trepar. Si un Héroe tiene un atributo de movimiento de 10" y trepa un elemento de 4" de altura contará con 6" de movimiento sobrante.

Una vez que un Héroe trepa un elemento coloca su peana completamente sobre el elemento que ha trepado sin gastar movimiento.



SALTO

El salto es una acción peligrosa que bien usada puede ser muy beneficiosa o llevar la muerte a un Héroe.

Ten en cuenta que para realizar un salto debes encontrarte sobre un elemento de escenografía que sea más alto o igual que el elemento al que quieres saltar.

Con el salto puedes pasar por encima de Héroes.

Para saltar debes colocar a tu Héroe al borde de un elemento de escenografía y calcular las pulgadas de movimiento que necesitas para llegar al punto donde quieres saltar.

A Continuación lanza 1D10, si el resultado comprende un valor igual o superior a las pulgadas que necesitaba tu Héroe para el salto este se considera un éxito y no consumirá movimiento al Héroe.

Si por el contrario el valor es menor debes mover al Héroe el resultado obtenido en el dado y aplicar la regla *Bajar de un salto* con la altura desde el punto donde realizaste el salto.

BAJAR Y BAJAR DE UN SALTO

Cuando un Héroe quiere descender de una zona más elevada puede bajar calculando el movimiento que debe usar o por el contrario puede bajar de un salto y aplicar el correspondiente daño por caída.

PARA APLICAR EL DAÑO POR CAÍDA DEBES CONSULTAR LA SIGUIENTE TABLA:

- ◆ 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.

Si son varios los heroes que sufren una caída, se deberá hacer la tirada por cada uno de ellos.

PLACAJE

Durante un movimiento, un Héroe puede realizar un placaje, la peana de ese Héroe deberá terminar en contacto con la peana de un Héroe rival.

Por cada 10 puntos en el atributo de salud (PS) del Héroe que realizó el placaje hará **1 punto de daño** al Héroe rival.

Por cada **Héroe al que se decida placar resta 1 al atributo de ataques del Héroe** que realiza el placaje hasta el final del turno.

ASALTO

Durante un movimiento, si un Héroe bajo tu control termina en contacto peana con peana con un Héroe rival se considera un asalto. Cuando un Héroe asalta a otro su movimiento termina y se considerará que los Héroes están en combate.

Si al inicio del movimiento el Héroe que realizó el asalto se encontraba a 2" o más de altura sobre el Héroe al que decide asaltar podrá realizar un **ataque adicional** en la siguiente fase de combate.

HUIDA

Un Héroe que recibió un asalto en la ronda anterior puede realizar una huida, si lo hace ambos equipos implicados en el combate del que se quiere huir lanzan 1D10.

Si el resultado del Héroe que quiere realizar la huida es mayor podrá realizar un movimiento normal ignorando el combate pudiendo realizar su movimiento completo siempre que deje de estar peana con peana con el Héroe o Héroes rivales.

Si por el contrario, el resultado del Héroe que quiere huir es menor, este recibe un ataque de uno de los Héroes enemigos que estaban en contacto peana con peana a elección del jugador enemigo.

No podrá intentar salvar realizando su correspondiente tirada de suerte y podrá realizar un movimiento normal ignorando el combate hasta dejar de estar peana con peana con el Héroe o Héroes rivales.

Ten en cuenta que un Héroe que realice una acción de huida no podrá unirse a otro combate y no podrá realizar un asalto con este movimiento.

TOKENS

Ten cuenta que si a un Héroe lo acompaña algún token, estos no afectan a los Héroes para su desplazamiento ni ocupan un espacio real.

◆ CANALIZAR ◆

Durante la fase de activación de un Héroe, éste puede realizar la acción de **canalizar**.

Ten en cuenta que el Héroe que canalice **no podrá realizar ataques si se encuentra en un combate**.

Cuando un Héroe realiza la acción de canalizar **puede obtener 2 de los siguientes beneficios** hasta final de la ronda, los cuales **no se pueden repetir y se resuelven de forma simultánea**.

- ◆ +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.



◆ ATAQUES A DISTANCIA ◆

Un Héroe que pueda atacar a distancia debe seleccionar un Héroe rival y consultar su correspondiente ficha:

El atributo de **Destreza (D)** determinará la tirada necesaria para impactar. Y El atributo de **Ataque a Distancia (AD)** cuántos ataques puede realizar y el daño base que infligen (El número entre paréntesis). Si el atributo de AD tiene un (*), el ataque se realiza según las reglas especiales o habilidad definitiva del Héroe.

RESTRICCIONES Y LÍNEA DE VISIÓN:

- Un Héroe no puede atacar a distancia si está en combate.
- Los Héroes tienen visión de 360°.
- Un objetivo es válido si se puede trazar una línea de visión clara desde cualquier parte del atacante hasta cualquier parte del objetivo, sin contar sus peanas.

Si el objetivo está en un combate, **los éxitos deben repararse aleatoriamente** entre todos los Héroes involucrados en ese combate.

Aplica **modificadores a la Destreza** si los hubiera. Lanza los dados y resuelve los ataques a distancia.

Recuerda que por cada ataque se lanzará 1 dado.

Si el resultado del dado es un 0, se considera un crítico, y se le sumará +1 al daño a ese ataque.

TABLA DE MODIFICADORES A LA DESTREZA

Siempre que una parte del Héroe objetivo no sea visible para el Héroe que ataca a distancia.	-1
Siempre que el Héroe objetivo se haya movido.	-1
Si el Héroe objetivo se encuentra dentro de un combate.	+1
Si el Héroe objetivo ha realizado la acción de canalizar.	+1
Si el Héroe que realiza el ataque a distancia está situado a 2" o más por encima del Héroe objetivo.	+1

EJEMPLO:

Blitzvaro realiza 2 ataques a distancia. (2 dados)
Su Destreza (D) es 4+, pero el Héroe objetivo se ha desplazado previamente, lo que aplica un modificador de -1. Ahora Blitzvaro necesita obtener un resultado de 5+ en su tirada para considerar un éxito.

Todo el daño que recibe un Héroe es simultáneo aunque las tiradas se hagan individualmente.

Cuando un Héroe reciba un ataque a distancia con éxito debe realizar una **tirada de suerte**.

Si la tirada de suerte es un éxito el ataque a distancia se ignora, de lo contrario el equipo que realizó el ataque a distancia hace daño al Héroe objetivo igual al valor entre paréntesis de sus ataques a distancia.

Además y de manera opcional, se puede realizar una **tirada en la tabla de resistencia** para intentar incrementar el daño, tomando el riesgo de que ocurra todo lo contrario. **Siendo siempre el daño mínimo de 1.**

TABLA DE RESISTENCIA

El resultado es menor o igual que la resistencia del Héroe objetivo.	-1 daño
El resultado es mayor que la resistencia del Héroe objetivo:	+1 daño
El resultado es el doble que la resistencia del Héroe objetivo o un 0 en la tirada:	+2 daño



◆ FASE DE COMBATE ◆

La **fase de combate** tiene lugar si tras las fases de activación previas dos o más Héroes de distintos equipos terminan en **contacto peana con peana**.

Para resolver el orden de los combates se decidirá sumando las iniciativas de todos los Héroes involucrados en un combate.

Se empezara por el combate con mas iniciativa.

El combate es **simultáneo** entre todos los participantes de este, es decir, todos los Héroes lanzan sus dados a la vez.

Para determinar cuántos dados puede lanzar un Héroe se debe consultar su atributo de **ataques (A)**, este atributo marca el máximo de ataques que puede realizar ese Héroe además del daño base de estos, (*aparece entre paréntesis*).

ORDEN DE UN COMBATE

1. LANZAR DADOS

Se lanzan todos los dados de forma simultánea. Cada Héroe lanza la cantidad de dados correspondientes a los ataques que ha decidido realizar. Excepto los ataques que sean Imparables*



2. COMPARAR DADOS

Se compararán los resultados de las tiradas de ambos equipos involucrados en el combate:

DADOS CON EL MISMO VALOR SE ANULAN ENTRE SÍ.

EJEMPLO: Si un Héroe obtiene un 8 y un Héroe rival también saca un 8, ambos ataques se cancelan. Si tu Héroe saca dos 8 y el rival solo un 8, solo se anula uno de tus 8, dejando un ataque válido.



ASIGNAR HERIDAS

- Cada equipo compara su resultado más alto.
- El equipo con el número mayor hace una herida al equipo rival y se retiran ambos dados.
- Repite este proceso hasta que no queden dados para comparar.
- Si al final de este proceso un equipo aún tiene dados restantes, cada uno de esos dados causa una herida.
- Si el resultado del dado es un 0, se considera un crítico, y se le sumará +1 al daño a ese ataque.



3. ELEGIR EL 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.

*Un **ATAQUE IMPARABLE** impacta automáticamente, sin necesidad de tiradas. El objetivo no puede usar habilidades ni cartas para evitarlo, y su daño no puede verse reducido.

Cuando un Héroe reciba un ataque con éxito **debe realizar una tirada de suerte**.

Si la tirada de suerte es un éxito, el ataque se ignora.

De lo contrario, el equipo que realizó el ataque hace daño al Héroe objetivo igual al valor entre paréntesis de sus ataques.

Todo el daño que reciba un Héroe se hace de forma simultánea aunque estos se resuelvan de forma individual.

Además y de manera opcional, se puede realizar una **tirada en la tabla de resistencia** para intentar incrementar el daño, tomando el riesgo de que ocurra todo lo contrario. Siendo siempre el daño mínimo de 1. Ver tabla en página 11.

FINAL DEL 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 produjese un empate, no ocurrirá nada.

El equipo ganador deberá realizar una de la siguientes reglas para elegir qué sucede con el combate:

ARROLLAR

Arrollar al equipo rival (*El ganador elige a un héroe rival y arrolla ese combate en dirección al centro de su peana*) tantas pulgadas como se obtenga en una tirada de 1D10.

El equipo que arrolla debe seguir al equipo rival toda la distancia que se haya obtenido en la tirada, aún si con ello, se salen de la superficie de juego, siendo eliminados.

Al final del movimiento deben seguir contacto peana con peana siempre que sea posible, de lo contrario se acabará el combate.

COMO REALIZAR EL MOVIMIENTO.

El **equipo ganador** (equipo azul elige uno de sus héroes para empujar o arrollar, ese Héroe **elige un héroe del equipo perdedor** (equipo rosa).

Para saber la dirección en la que se tiene que empujar o arrollar **se traza una línea desde el centro de la peana del Héroe que empuja o arrolla hasta el centro de la peana del Héroe elegido del equipo perdedor.**



RETIRARSE

El equipo ganador del combate se retira hasta una distancia en pulgadas igual al resultado de 1D10 dividido a la mitad, redondeando hacia arriba.

El equipo perdedor mantiene la posición.
Al separarse los héroes rivales, se acaba el combate.

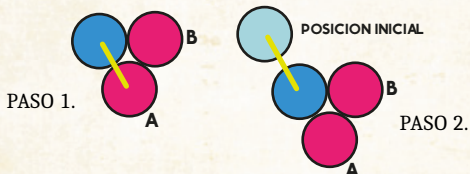
EMPUJAR

Empujar al equipo rival (*El ganador elige a un Héroe rival y empuja ese combate en dirección al centro de su peana*) tantas pulgadas como se obtenga en una tirada de 1D10 dividido a la mitad y redondeando hacia arriba.

El equipo que ha empujado mantiene la posición.
Al separarse los héroes rivales, se acaba el combate.

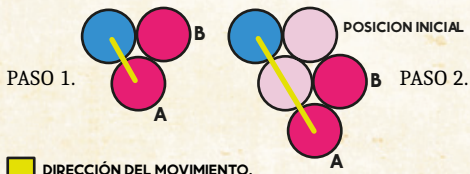
ARROLLAR

EL EQUIPO GANADOR DECIDE ARROLLAR EN DIRECCIÓN AL HÉROE RIVAL A.



EMPUJAR

EL EQUIPO GANADOR DECIDE EMPUJAR EN DIRECCIÓN AL HÉROE RIVAL A.



DIRECCIÓN DEL MOVIMIENTO.

IMPORTANTE

Cuando se arrolla o se empuja, un Héroe puede caer y sufrir daño por caída o ser expulsado de la superficie de juego.

Si cuando se decide arrollar o empujar, un Héroe del equipo rival toca con su peana un elemento de escenografía o a otro Héroe recibirá 1 punto de daño y se terminará el movimiento.

◆ FICHA DE HEROE ◆

En la ficha de un Héroe aparece todo lo necesario para utilizarlo en tus batallas.

La ficha se compone de los siguientes elementos:

Nombre del Héroe, rol, cartas de Héroe, atributos, reglas especiales y habilidades definitivas.

A continuación profundizaremos en todos los elementos:

NOMBRE DEL HEROE, ROL Y CARTAS DE HEROE:

El nombre de tu Héroe aparece arriba a la izquierda en su ficha, realmente este elemento no influye en tus partidas pero siempre viene bien saber el nombre del Héroe al que vas a derrotar.

Cada Héroe tiene un rol comprendido entre tanque, luchador o utilidad. Además cada Héroe está acompañado por 2 logotipos que representan las cartas de Héroe que puedes añadir a tu mazo.



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.

MAGNA

LUCHADOR

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

CARTAS DE HEROE

-  **LECTOR DE ESQUIRLAS**
-  **PODER DESBORDADO**
-  **GUÍA CERTERA**
-  **CORTEZA CURTIDA**
-  **PUNZADA DE ESQUIRLA**

Ver el apartado de Cartas y Mazo de la pag 16.

REGLAS ESPECIALES

Todos los Héroes tienen una **regla especial**, estas reglas representan una habilidad que el Héroe domina o un hechizo que puede usar regularmente.

En el apartado de la regla especial siempre te indicará cuándo y cómo se debe usar esta, además ten en cuenta que a menos que se especifique lo contrario una regla especial no se puede utilizar más de una vez por ronda.

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.

HABILIDAD DEFINITIVA

La **habilidad definitiva** de un Héroe representa su principal conexión con la esquirra mágica, esta habilidad tiene efectos muy determinantes en la batalla y suele ser la diferencia entre una victoria o una derrota.

En el apartado de la habilidad definitiva en la ficha del Héroe se especifica cuándo y cómo se debe usar.



INICIATIVA

La Iniciativa de un Héroe determina su velocidad de toma de decisiones y perspicacia en la batalla. Cuanto más alto sea su valor más posibilidades que su equipo actúe primero.



MOVIMIENTO

Este valor representa la movilidad de un Héroe sobre la superficie de juego.



DESTREZA

Este valor representa la capacidad de un Héroe para atacar a distancia o lanzar sus hechizos.

EJEMPLO: tu Héroe tiene una destreza de 7+ se considerará un resultado del 7 al 0 como éxito. Algunas condiciones suman o restan a tu destreza. (Ver *Tabla de modificación a la destreza pag. X*)

Ten en cuenta que un resultado de 0 en el dado, siempre se será un éxito y se le añadiría un +1 al daño de este ataque.



ATAQUES A DISTANCIA

Este valor numérico representa la cantidad de ataques a distancia que puede realizar un Héroe.

Junto al valor numérico se encuentra un valor entre paréntesis que representan los puntos de daño que hace un ataque a distancia exitoso. Esos puntos de daño son el daño base de un ataque.

Si en el atributo de disparos aparece un (*) significa que debes consultar la regla especial o habilidad definitiva para ver cómo actuar.



ATAQUES

Este valor determina el número de ataques que puede realizar un Héroe en un combate.

Junto al valor numérico se encuentra un valor entre paréntesis que representan los puntos de daño que hace un ataque exitoso.

Esos puntos de daño son el daño base de un ataque.



SUERTE

Este atributo determina la capacidad que tiene un Héroe para evitar ser herido, desde su habilidad para esquivar hasta su posible armadura, cualquier explicación es válida.

La suerte está representada con un valor numérico del 2 al 9 seguido de un +, esto implica que si un Héroe tiene una suerte de 5+ se considera un éxito una tirada comprendida entre 5 y 0.

Ten en cuenta que un resultado de 0 en la tirada es siempre un acierto y un 1 siempre es un fallo.



RESISTENCIA

La resistencia de un Héroe determina su capacidad para reducir el daño recibido de ataques o ataques a distancia.

Un valor más alto implica que ese Héroe es una verdadera roca difícil de romper.

Normalmente los Héroes con mayor resistencia lo compensan con peor iniciativa y peor suerte.



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.



◆ CARTAS Y MAZO ◆

Como explicamos al inicio del reglamento para jugar a The Age of Rift se necesitan tanto miniaturas como cartas y es en estas últimas dónde nos vamos a centrar en este apartado:

En The Age of Rift, cada mazo se compone de 15 cartas que representan tanto el equipo de los Héroes como habilidades que poseen a través de la esquirla.

- Al inicio de la primera ronda, tras el despliegue, los jugadores deben robar cartas de su mazo hasta tener un total de 4 cartas en mano.
- En el inicio de las siguientes rondas, cada jugador robará hasta 2 cartas.
- Un jugador no podrá tener más de 4 cartas en la mano. Deberá descartar cartas hasta llegar a este número.

- Si un jugador no puede llegar a robar 2 cartas porque ya no quedan más en su mazo no ocurre nada.
- Siempre que un jugador use una carta o descarte una carta esta se depositará boca arriba en su montón de descartes.

Ten en cuenta que no hay limitación de usos de cartas por ronda, pudiendo utilizar toda tu mano en una misma jugada

En ocasiones ambos jugadores usarán cartas al mismo tiempo, cuando esto ocurre el jugador con más iniciativa durante ese turno elige el orden en el que se resuelven los efectos de las cartas.

CARTAS DE HEROE



CARTAS DE EQUIPO

A continuación, se especifica el **número máximo de cada carta de equipo** que puede incluir un mazo. (9 cartas en total)

De cada carta de equipo solo se puede incluir 1 copia en el mazo. La única excepción es la carta "Familiar", de la cual se pueden incluir hasta 2 copias.

Algunos Héroes permiten superar este límite en cartas de Equipo concretas. Por ejemplo, Groekar puede llevar más copias de la carta Familiar de las normalmente permitidas.



- En cada ficha de Héroe aparecen 2 logos que representan las cartas de Héroe que debes añadir a tu mazo.
- Las cartas de Héroe se podrán usar en cualquier momento durante la partida.

En The Age of Rift todas las reglas, fichas de Héroe y Cartas para construir tu mazo estarán disponibles de forma gratuita, listas para imprimir a través de nuestra web.

VISITA NUESTRA WEB:
WWW.STEAMHEADSTUDIO.COM



◆ DESPLIEGUE Y ESCENOGRAFIA ◆

A menos que se indique lo contrario, la superficie de juego siempre deberá medir 60x60 cms y el despliegue se realizará de la siguiente manera:

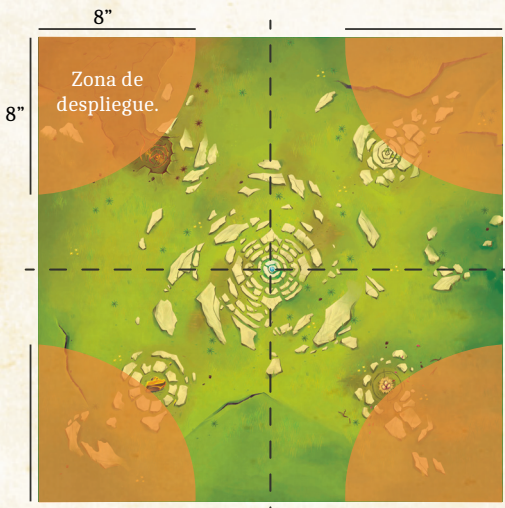
ELECCIÓN DE ZONAS DE DESPLIEGUE:

- 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.

ASIGNACIÓN DE HÉROES A LOS TOKENS:

- Antes de la primera ronda, cada jugador lanza 1D10 y suma el valor de Iniciativa de todo su equipo.
- El jugador con el resultado más alto decide quién empieza a desvelar los tokens de despliegue.
- Cada vez que se revela un token de despliegue, el jugador debe colocar un Héroe en contacto con él. Este proceso se realiza de forma alterna hasta que todos los Héroes estén en la superficie de juego.

Cada misión tiene condiciones específicas de victoria, pero para aprovechar al máximo las mecánicas recomendamos que cada cuadrante tenga al menos 3 elementos de escenografía de distintos tamaños y alturas y que estas estén al menos a 2" del borde. Esto garantizará un entorno de juego más estratégico y dinámico.



Ejemplo de despliegue base.

Hay cinco altares de 4 cm de diámetro: Uno en el centro de la superficie de juego y cuatro en el centro de cada cuadrante. Ten en cuenta que la escenografía no puede bloquearlos.

◆ 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.

Se recomienda jugar con dos equipos, pero puedes añadir más y disfrutar del caos.

LANZA IDIO y consulta la siguiente tabla para determinar

1-2	TRIFULCA
3-4	CONQUISTA
5-6	SACRIFICIO
7-8	MONOLITOS
9-0	MINERIA

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 Esquiria.
- 2º. Batalla de Esquiria.

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 Esquiria
- 2º. Acaparador de Esquiria.



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 esquiria, los Héroes a 3º 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 Esquiria
- 2º. Geiser de Esquiria.

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 Esquiria.
- 2º. Esquiria Inestable

◆ MISIONES ◆

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.

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 LA ESQUIRLA ◆

La Esquirla está viva y reacciona a las acciones de los Héroes cercanos, activando distintos eventos según la misión. Al final de cada ronda, **lanza 1D10 por cada evento activado**, según lo indicado en la misión en juego.

En algunas ocasiones se necesitará **dividir la superficie de juego por cuadrantes**:



CONCENTRACION DE ESQUIRLA

Los Héroes sienten que la energía de la esquirla se vuelve más inestable cuanto más son.

- | | |
|-----|--|
| 1 | No ocurre nada |
| 2-4 | Todos los Héroes involucrados en un combate sufren 1 punto de daño. |
| 5-7 | Todos los Héroes se mueven 2" hacia el combate más cercano. Con este movimiento se pueden unir a combates además de sufrir de daño por caída o sufrir un 1 punto de daño si entra en contacto con la escenografía. |
| 8-0 | Los Héroes involucrados en un combate deben separarse 5" de este. Empezando por el jugador que tenía la iniciativa esa ronda. Ningún Héroe puede acabar en un combate al realizar este movimiento. |

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.)*
- El jugador con menos Héroes en la superficie de juego gana 3 puntos.

ACAPARADOR DE ESQUIRLA

La esquirra fluye con más intensidad en los altares y los Héroes se ven atraídos hacia ella.

- 1 No ocurre nada
- 2-4 Si un Héroe de utilidad controla un altar al final de la ronda obtiene el doble de puntos.
- 5-7 Si un Héroe luchador controla un altar al final de la ronda obtiene el doble de puntos.
- 8-○ Si un Héroe tanque controla un altar al final de la ronda obtiene el doble de puntos.

GEISER DE ESQUIRLA

La esquirra fluye descontrolada por las madrigueras de los familiares haciendo que salgan como corchos de una botella por las grietas.

- 1-2 Si un Héroe está completamente dentro de la Zona A obtiene un familiar.
- 3-4 Si un Héroe está completamente dentro de la en Zona B obtiene un familiar.
- 5-6 Si un Héroe está completamente dentro de la en Zona C obtiene un familiar.
- 7-8 Si un Héroe está completamente dentro de la Zona D obtiene un familiar.
- 9-○ Todos los Héroes obtienen un familiar.

ESQUIRLA INESTABLE

La energía de la esquirra 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.
- La siguiente ronda los monolitos cuentan como su cuadrante toda la superficie de juego.

FIEBRE DE ESQUIRLA

La esquirra se desborda con una energía inestable, recorriendo los cuerpos de los familiares hasta hacerlos estallar en una lluvia de luz y fragmentos arcanos.

- 1 No ocurre nada.
- 2-3 **ZONA A:** Un familiar que controle cada equipo debe explotar.
- 4-5 **ZONA B:** Un familiar que controle cada equipo debe explotar.
- 6-7 **ZONA C:** Un familiar que controle cada equipo debe explotar.
- 8-9 **ZONA D:** Un familiar que controle cada equipo debe explotar.
- Cada jugador elige un familiar que controle su rival. Ese familiar explota y hace el doble de puntos de daño.

@THEAGEOFRIFT
BY STEAM HEAD STUDIO