

Reglas Completas de Inferno

Se Agrega:

1. Conceptos del Juego

107. Números y Símbolos

107.4. Un pequeño ícono de senda puede aparecer en una carta de **Inferno**® determinando dos elementos:

107.4a. Si se encuentra junto al nombre de la edición determinará la senda a la que ésta pertenece. Si la carta no posee ningún ícono de este tipo, se considera que esa carta no está *alineada* con ninguna de las sendas.

107.4b. Si se encuentra en la caja de texto la carta posee Afinidad de senda (ver Regla 703.2).

107.5. Un pequeño ícono () puede aparecer en una carta de **Inferno**® en su caja de texto. Este ícono significa “girar” (ver Regla 701.8a).

7. Reglas Adicionales

702. Palabras Claves para Habilidades

702.21. Inmune

702.21a. Inmune es una habilidad estática que se encuentra en Aliados descrita de la forma “Inmune – [Fuente]”

702.21b. Inmune a [Fuente] significa "No puede ser objetivo de [Fuente], no puede ser atacado por [Fuente] y no recibe daño de [Fuente]"

702.21c. Múltiples instancias de Inmune son independientes, excepto en caso que la fuente sea la misma, donde es redundante.

702.22. Plaga

702.22a. Plaga es una habilidad estática. Significa “Hay thanatos mientras esta carta permanezca en juego”.

702.22b. Cuando una carta con plaga entra en juego, se considera que el entorno ha sido activado, asimismo, cuando deje el juego, se considera que el entorno ha sido desactivado.

702.22c. Algunos rituales indican que “Hay plaga hasta el final del turno”, este efecto funciona de manera análoga a la habilidad estática.

702.22d. Múltiples instancias de plaga en la misma carta son redundantes

702.23. Tributo

702.23a. Tributo representa una habilidad disparada mientras la carta se encuentra en el inferno o en la mano.

702.23b. Tributo significa “Al comienzo de tu restauración puedes mostrar esta carta. Si lo haces, pon esta carta en juego boca abajo como recurso desde tu mano o inferno. Saltéate tu próxima fase de agregar recurso. Solo puede resolver un tributo por turno.”

702.23c. Múltiples instancias de Tributo en una misma carta son redundantes.

Se modifica:

1. Conceptos del Juego

120. Agregar un Recurso

120.1. Un jugador agrega un recurso de una de estas 4 maneras:

120.1a. Pone la carta superior de su mazo en juego boca abajo.

120.1b. Pone una carta del tipo “Recurso” de su mano en juego.

120.1c. Pone una carta del tipo “Recurso” de su inferno en juego.

120.1d. Utiliza la habilidad Tributo (ver Regla 702.23), poniendo así una carta de la mano o inferno en juego.

120.2. Esta acción se realiza como una acción basada en el turno al comienzo de cada *paso de Agregar Recurso*. También puede ser como parte de un coste o un efecto de una carta o habilidad en la cadena.

120.2. Si el recurso es colocado desde el tope del mazo, el jugador no puede mirar qué carta es puesta en juego al momento de agregar un recurso.

2. Partes de una Carta

209. Información fuera de la Caja de Texto

209.1. Cada carta contiene texto en la parte superior e inferior de la caja de texto que no tiene ningún efecto en el juego.

209.1a. El nombre de la edición, así como también el número de colección se encuentra impreso en la primera línea por encima de la caja de texto y con alineación a la derecha. Esta información se encuentra impresa de la forma [nombre de la edición] [número de la carta]/[total de cartas en la edición]. El color de esta línea de

texto indica a su vez la rareza de la carta, siendo: blanco para cartas comunes, rojo para cartas infrecuentes, amarillo para cartas raras y celeste para cartas épicas.

209.1b. En la parte inferior de la caja de texto se encuentra el texto legal, que detalla los derechos de autor.

209.1c. Los créditos al artista de la ilustración se encuentran impresos en la segunda línea bajo la caja de texto, luego de la palabra “arte:”.