



REGOLAMENTO IN ITALIANO

Aggiornato al 28/05/2003

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione in italiano a cura di



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>

SOMMARIO

1.0 INTRODUZIONE	4
2.0 COMPONENTI DI GIOCO	4
2.1 Elenco dei componenti	4
2.2 La mappa dell'inferno	4
2.2.1 Gironi e Quarti infernali (Circles e Quarters)	4
2.2.2 Sezioni infernali (Sectio)	4
2.2.3 I bordi delle sezioni	4
2.2.4 Anticamera dell'inferno (AnteHell).....	4
2.2.5 Il Pentagonogramma.....	5
2.2.6 Tabelle, riferimenti e caselle della mappa.....	5
2.3 Le pedine.....	5
2.3.1 Le pedine dei giocatori.....	5
2.3.2 Anime dei dannati	5
2.3.3 Indicatori di Grazia e Disgrazia (Favour e Disfavour).....	5
2.3.5 Uriel e Lilith	5
2.3.6 I Freebooter	5
2.3.7 Condottieri	5
2.3.8 Hellhounds	5
2.3.9 L'indicatore di pericolo.....	5
2.4 Le carte.....	5
2.4.1 Carte Daemon	5
2.4.2 Carte Sectio.....	6
2.4.3 Carte Hell	6
2.4.4 Carte Arcana	6
3.0 REGOLE GENERALI	6
3.1 Impilamento e altre convenzioni	6
3.2 Lanci di dado speciali usati nel gioco.....	6
3.2.1 Regola alternativa: la maledizione dei dadi	7
3.3 Accordi e promesse.....	7
3.4 Funzioni particolari.....	7
4.0 FINE DEL GIOCO E VITTORIA	7
5.0 PREPARAZIONE E SEQUENZA DI GIOCO	7
5.1 Preparazione.....	7
5.2 Sequenza di gioco.....	8
6.0 FASE INFERNALE.....	8
6.1 Evento	8
6.1.1 Eventi permanenti.....	8
6.2 Fenomeno	8
6.2.1 Caso speciale: contraddizioni	8
6.2.2 Caso speciale: Uriel, Lilith e disastri	8
6.3 Pescare nuove carte Arcana.....	8
6.3.1 Caso speciale: carte "Play Right Away"	8
7.0 FASE DELLE ANIME.....	9
7.1 Raccolta di anime e mantenimento delle forze.....	9
7.2 Guadagno degli indicatori di Grazia.....	9
7.3 Casi speciali	9
7.3.1 Mancanza di anime per pagare	9
7.3.2 Credito e prestiti.....	9
7.3.3 Sezione infernale e carta Sectio "The Wise Men"	9
8.0 FASE DELLE EVOCAZIONI.....	9
8.1 Ordine delle evocazioni	9
8.2 Evocazione delle legioni	10
8.3 Altre evocazioni e costi.....	10
8.3.1 Reclutamento dei condottieri.....	10
8.3.2 Domare gli Hellhound.....	10
8.3.3 Acquisire carte Arcana.....	10
8.3.4 Paga extra dei condottieri.....	10

9.0 FASE DELLE AZIONI	10
9.1 Ordine delle azioni	10
9.2 Azioni	11
9.3 "Pass for Good"	11
9.4 Passare	11
9.5 Marcia	11
9.5.1 Fuga	11
9.5.2 Casi speciali	12
9.6 Visitare la Terra	12
9.6.1 Caso speciale: l'azione "Ritorno all'inferno"	12
9.7 Diplomazia	13
9.7.1 Influenzare unità (Inferno)	13
9.7.2 Espiazione e supplica (Inferno)	13
9.7.3 Cospirazione (Terra)	13
9.7.4 Compiere malvagità (Terra)	14
9.8 Usare la magia	14
9.8.1 Uso delle carte Arcana	14
9.8.2 Casi speciali	14
10. FASE DEI MOVIMENTI CASUALI	15
10.1 Uriel	15
10.2 Lilith	15
10.3 Hellhounds	16
10.4 Freeboters	16
11. COMBATTIMENTO	17
11.1 Partecipazione dei demoni ai combattimenti	17
11.2 Procedura di combattimento	17
11.2.1 Lanciare magie	17
11.2.2 Effettuare gli attacchi	17
11.2.3 Salvare le unità colpite	17
11.2.4 Opportunità di fuga	18
11.2.5 Nuovo round di combattimento	18
11.3 casi speciali e particolari	18
11.3.1 Evitare un combattimento	18
11.3.2 Combattimenti con più di due giocatori	18
11.3.3 Vincitori di più triumvirati	19
11.3.4 Hellhound senza controllo	19
11.3.5 Regola veloce: piccoli combattimenti	19
11.3.6 Regola più veloce: limite dei tre round	19
12. FASE DELLE SUPPLICHE	19
12.1 Suppliche per Grazia	19
12.2 Suppliche per diritto di vittoria	19
12.3 Casi speciali	19
12.3.1 Eliminazione di un triumvirato dal gioco	19
12.3.2 Controllo di sezioni da parte dei Freeboter	19
12.3.3 Alleati e suppliche	19
13 FASE FINALE	20
13.1 Liberarsi degli indicatori di Disgrazia	20
13.2 Recupero di demoni incapaci di agire	20
13.2.1 Caso speciale: tutti demoni distrutti o incapaci di agire	20
13.3 Altre attività per il nuovo turno	20
14. GRAZIA E DISGRAZIA	20
14.1 Effetti della Disgrazia in gioco	20
14.2 Effetti della Disgrazia sulla vittoria	20
14.3 Liberarsi degli indicatori di Disgrazia	20
CONSIGLI E SUGGERIMENTI	21
PERSONAGGI DEL GIOCO	21

1.0 INTRODUZIONE

The HellGame è un gioco di intrigo e scontri di poteri fra i demoni dell'Inferno. Ogni giocatore assume il ruolo di un gruppo di demoni assetati di potere ed il vincitore sarà il primo ad ottenere il controllo completo di uno dei Gironi Infernali.

The HellGame può essere giocato da due fino a sei giocatori, e la durata di una partita varia fra le due e le quattro ore.

Note sul regolamento

Il regolamento inglese originale è suddiviso in due parti. La prima parte contiene le regole di gioco vere e proprie, con esempi e note esplicative. Le varie pagine sono suddivise verticalmente in modo che le regole siano sempre nella colonna di sinistra, mentre quella di destra contiene gli esempi e le informazioni generali. La seconda parte del regolamento inglese contiene informazioni aggiuntive riguardanti l'Inferno ed i suoi abitanti.

Nella presente traduzione, si è scelto di non suddividere le pagine verticalmente come nel regolamento originale, pertanto gli esempi e le note importanti compaiono sempre di seguito nei paragrafi relativi, mantenendone l'unità concettuale. Anche le immagini originali non sono state qui riportate, allo scopo di limitare le dimensioni del documento; ove necessario, si farà riferimento alle immagini citando la pagina del regolamento inglese.

In ogni caso, nella presente traduzione si è ritenuto opportuno mantenere la stessa numerazione dei capitoli e dei paragrafi del regolamento inglese, allo scopo di facilitare eventuali riferimenti all'originale. Fanno eccezione i paragrafi 7.2.1 (qui 7.3.1) e 9.8.3.2 (qui 9.8.2.2), per il quali c'è un errore di numerazione nel regolamento originale.

Imparare a giocare The HellGame

Non vi disperate! Le regole non sono così complesse come possono sembrare! Gran parte del regolamento, infatti, contiene esempi e dettagli utili per trattare i casi più inusuali che possono verificarsi in un gioco articolato come questo. Chi desidera avere un'informazione generale di come funziona il gioco, può iniziare leggendo solo i capitoli 4.0, 5.0 e 9.0: questi descrivono le parti più critiche del gioco. In una seconda lettura, occorrerà leggere tutti i capitoli del regolamento, saltando i "casi speciali" che servono solo per regolare le situazioni meno frequenti.

Per le prime partite a The HellGame, si suggerisce di utilizzare il Quick Reference che sarà realizzato a corredo del presente documento. I giocatori potranno così avere a portata di mano le cose più importanti che servono nel corso della partita.

Divertitevi.

2.0 COMPONENTI DI GIOCO

In questo capitolo, relativamente lungo, sono descritti in dettaglio tutti i componenti di The HellGame. Può essere utile riferirsi ai paragrafi seguenti più volte nel corso dello studio del regolamento, per comprendere ogni aspetto relativo ai pezzi in gioco.

2.1 ELENCO DEI COMPONENTI

Ogni confezione di The HellGame include i seguenti componenti:

- una mappa dell'Inferno, ovvero la plancia di gioco;
- un foglio di pedine piccole;
- un foglio di pedine grandi;
- un mazzo di 21 carte "Daemon";
- un mazzo di 45 carte "Sectio";
- un mazzo di 45 carte "Hell";
- un mazzo di 109 carte "Arcana";
- la bella scatola per riporre tutti i componenti;
- il regolamento;
- sei dadi a 6 facce.

2.2 LA MAPPA DELL'INFERNO

La mappa di gioco di The HellGame riproduce l'Inferno ed i suoi dintorni, basandosi principalmente sulla ricostruzione di Dante ne La Divina Commedia, con alcune aggiunte e modifiche prese dalle ricostruzioni di altri autori come Costantino, Gellnar e Dee.

La mappa contiene anche alcune tabelle, schemi riassuntivi e riquadri per contenere carte e alcuni pezzi di gioco durante la partita. L'area di gioco vera e propria della mappa è comunque costituita dalla struttura dei gironi infernali e dalla vasta area che li circonda, nota come AnteHell o Anticamera dell'Inferno.

2.2.1 Gironi e Quarti infernali (Circles e Quarters)

L'Inferno è suddiviso in nove cerchi concentrici detti **Gironi** (Circles): il nono è il girone più interno, circondato dall'ottavo, che è a sua volta circondato dal settimo e così via, fino al primo girone che è il più esterno ed è a sua volta circondato dall'Anticamera dell'Inferno (AnteHell). Ogni girone ha un nome determinato dalla categoria generale di peccatori di cui si occupa ed è a sua volta suddiviso in cinque **Sezioni** (Sectio) che contengono i vari tipi diversi di peccatori di una certa categoria.

L'Inferno è anche suddiviso in cinque **Quarti** (Quarters), ognuno dei quali contiene una sezione per ogni girone. Le punte del Pentagonogramma, la stella stampata al centro della mappa dell'Inferno, indicano ciascuna un diverso quarto infernale. In particolare, la punta più brillante indica il cosiddetto Primo Quarto, mentre gli altri sono numerati di seguito in senso orario.

2.2.2 Sezioni infernali (Sectio)

Sono le aree in cui ciascun girone infernale è suddiviso e, poiché il loro possesso porta al controllo di interi gironi, costituiscono il campo di battaglia sul quale si combatte per ottenere la vittoria. Ogni sezione contiene principalmente tre informazioni:

- una prima riga a caratteri grandi che indica il nome della sezione stessa;
- una seconda riga a caratteri più piccoli che corrisponde al girone in cui si trova la sezione;
- un numero in un cerchio che indica il quante anime vengono prodotte ad ogni turno da quella sezione.

Inoltre, ogni sezione ha una casella quadrata chiamata **Casella di Controllo** (Control Box). Il giocatore che, in un dato momento, ha il controllo di una data sezione, pone in questa casella uno dei suoi segnalini di controllo, in modo che risulta sempre evidente quali giocatori controllano le varie sezioni dei gironi infernali. Se una casella di controllo è vuota, significa che in quel momento nessuno ha il controllo della sezione corrispondente.

2.2.3 I bordi delle sezioni

Tutte le sezioni infernali sono separate da spesse linee nere che ne rappresentano i confini. Nel corso del gioco, le sezioni che condividono uno stesso bordo si considerano adiacenti ai fini del movimento. Fra due sezioni che si toccano solo agli angoli dei rispettivi bordi (ad esempio fra "The Envious" e "Idolaters"), non può avvenire alcun movimento.

2.2.4 Anticamera dell'Inferno (AnteHell)

Rappresenta il vasto territorio desolato che circonda l'Inferno stesso, al di fuori del primo girone. Questa zona è popolata prevalentemente da anime perdute, strani esseri incorporei e alcuni demoni erranti. Una delle poche ragioni per cui si può visitare l'Anticamera dell'Inferno è che questo è il solo posto in cui si può riuscire a domare i terribili **Hellhounds**, facendo in modo che si uniscano alle proprie legioni.

Nel seguito del regolamento, ogni riferimento all'Inferno intenderà tanto l'Inferno vero e proprio quanto la sua anticamera.

2.2.5 Il Pentagramma

La stella a cinque punte così denominata si trova al centro della mappa, più interna del nono girone stesso, e indica dove si trova la Corte Infernale. Non è possibile entrarvi nel corso del gioco e, come descritto in precedenza, ogni punta del Pentagramma indica un diverso Quarto infernale.

2.2.6 Tabelle, riferimenti e caselle della mappa

Oltre alle parti sopra dettagliate, la mappa contiene una serie di altri componenti gioco, che si trovano all'esterno anche dell'Anticamera dell'inferno, e quindi fuori dall'area di gioco. Si tratta in generale di strumenti di utilità che servono da aiuto ai giocatori nel corso della partita, di seguito descritti in dettaglio:

- due tabelle che riassumono la sequenza di gioco e due che riassumono le scelte possibili nella Fase di Azione;
- tre caselle dai bordi di colori diversi, intitolate "Heaven", "Earth" e "Hell", che servono per posizionare le carte Hell in gioco che causano effetti permanenti rispettivamente nel Paradiso, sulla Terra e nell'Inferno stesso;
- due tabelle che riassumono le procedure utilizzate nella Fase Anime ed Evocazioni;
- due tabelle che riassumono le procedure di combattimento;
- una lunga colonna di caselle (Rank Track), usata per indicare l'ordine in cui i demoni effettuano le loro azioni, a secondo del rango di ciascuno;
- una casella intitolata "Lieutenants Available", usata per contenere i condottieri disponibili per il reclutamento;
- la cosiddetta bussola, a forma di croce puntata che viene usata per determinare le direzioni di fuga ed i movimenti casuali;
- una casella per contenere le pedine degli Hellhound;
- una casella nella quale viene posta la pedina di Uriel quando si trova sulla Terra;
- una tabella che riassume la procedura per determinare gli aspetti assunti da Lilith nel corso del gioco.

2.3 LE PEDINE

The HellGame utilizza numerose pedine, di colori e forme differenti, che rappresentano i vari pezzi in gioco e gli indicatori necessari nel corso della partita.

2.3.1 Le pedine dei giocatori

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un triumvirato, una triade di demoni che persegue un obiettivo comune di predominio infernale. Ogni triumvirato ha un suo gruppo di pedine di due tipi, tutte identificate da un colore ed un simbolo unici.

Segnalini di controllo. Ogni giocatore ha venti pedine piccole tutte identiche fra loro, che vengono usate per occupare le caselle di controllo delle varie sezioni infernali (vedi 2.1.2) oppure per indicare i demoni della propria triade sulla Rank Track. Queste pedine non hanno alcun ruolo nel combattimento e servono solo per indicare le proprietà ed il controllo del giocatore cui appartengono.

Legioni. In aggiunta ai segnalini di controllo, ogni giocatore ha dodici pedine più grandi che rappresentano le legioni di anime perdute e demoni minori che combattono per la sua causa. Tutte le legioni in gioco hanno la stessa forza in combattimento, ma ogni pedina è individuata in modo unico con un numero romano stampato all'interno di uno scudetto.

2.3.2 Anime dei dannati

Queste pedine, dallo sfondo con motivi lievemente differenti sempre tendenti al rosa, rappresentano le anime dei dannati ed hanno valori diversi riportati in un piccolo cerchio bianco. Le anime vengono usate per reclutare nuove legioni e condottieri, per potenziare ed alimentare la magia e così via. Queste pedine sono usate esattamente come se rappresentassero del denaro ed è possibile quindi effettuare cambi e dare resti quando occorre pagare. Il numero ed il taglio delle pedine non limita in alcun modo le disponibilità possibili nel corso del gioco.

2.3.3 Indicatori di Grazia e Disgrazia (Favour e Disfavour)

Queste piccole pedine sono di due tipi diversi. Il primo, a sfondo nero e rappresentante il pentagramma, indica uno stato di Grazia nei confronti di Lucifero, mentre il secondo, a sfondo bianco con il simbolo di un pesce, rappresenta lo stato di Disgrazia. Nel corso della partita, i giocatori ricevono questi indicatori quando fanno delle cose che sono giudicate da Lucifero come particolarmente buone e divertenti (Grazia) o cattive e prive di senso (Disgrazia), relativamente ai suoi progetti.

2.3.5 Uriel e Lilith

Queste due grandi pedine tonde rappresentano due entità uniche che hanno comportamenti ed effetti particolari nel corso del gioco. **Uriel**, arcangelo vendicatore, custode del paradiso abbandonato, è una sorta di angelo impazzito che sfugge al controllo tanto di Dio che di Lucifero. **Lilith** è la prima moglie di Adamo, nota anche come la signora delle meretrici e madre della razza dei demoni.

2.3.6 I Freebooter

Queste poche pedine sono divise in due tipi, esattamente come quelle dei giocatori, rappresentando segnalini di controllo e legioni con il simbolo del teschio e le fiamme dell'inferno. Vengono usate per rappresentare piccoli gruppi di forze indipendenti, che sono noti appunto con il nome di Freebooters.

2.3.7 Condottieri

Sono pedine grandi e quadrate dallo sfondo grigio, che rappresentano demoni minori dalle spiccate capacità guerresche, che possono essere facilmente corrotti dai giocatori per averli al proprio servizio. Nonostante la loro natura infida che li rende assai inaffidabili, questi demoni minori sono di grande utilità nel comandare le legioni infernali, e vengono quindi detti Condottieri.

Oltre al nome ed al simbolo dello specifico condottiero, queste pedine riportano due valori importanti. Il primo, in un cerchio nero, è detto **Valore di Comando** (Leadership Number) e indica quante legioni il condottiero può comandare, cioè quelle che può trascinarsi dietro nel movimento o alle quali può dare vantaggi in battaglia. Il numero all'interno di un quadrato è invece il **Valore di Combattimento** e rappresenta il bonus che il condottiero dà in battaglia ai lanci di dado delle legioni da lui comandate.

2.3.8 Hellhounds

Sono l'abietta progenie di Cerbero, bestie feroci e terribili che vagano nell'anticamera dell'inferno e che i giocatori possono reclutare perché si uniscano alle loro legioni per i propri scopi. Tuttavia, bisogna sempre considerare che gli Hellhound tendono a sfuggire al controllo per perseguire i loro istinti bestiali.

Le pedine degli Hellhound sono piccole e nere, con una sagoma triangolare al centro, e riportano un numero in alto a sinistra che indica quanti lanci di dado ogni unità effettua in combattimento.

2.3.9 L'indicatore di pericolo

Questa pedina unica non rappresenta una creatura o un essere, ma viene utilizzato per segnalare le aree dell'inferno che, per qualche ragione, sono attualmente pericolose o inaccessibili.

2.4 LE CARTE

In The Hellgame si usano quattro distinti mazzi di carte, il cui tipo è stampato sul dorso. Le carte Daemon rappresentano demoni individuali, le carte Sectio danno al possessore il controllo di specifiche sezioni infernali, le carte Hell determinano eventi casuali e fenomeni imprevisti, mentre infine le carte Arcana rappresentano la magia, la diplomazia e bassezze di vario tipo.

2.4.1 Carte Daemon

Queste carte rappresentano demoni individuali, i potenti esseri infernali che compongono i triumvirati dei giocatori. Ogni carta Daemon riporta una serie di informazioni di seguito dettagliate.

- Un simbolo che indica il **sesso** del demone, in alto a sinistra.
- In alto al centro il **nome** del demone, e sotto, i suoi **titoli**.

- Il **rango** del demone, in alto a destra, indicato da un numero che va da 2 a 443.556.000, dove al valore più basso corrisponde un demone di maggiore importanza.
- L'**abilità di combattimento** del demone, indicata dal numero di simboli a forma di teschio che compaiono sulla sinistra della carta. Questa caratteristica viene usata in combattimento e per determinare quante legioni il demone può muovere se sceglie quest'azione.
- Le **capacità magiche** del demone, indicate dal numero di pentagrammi riportati sulla sinistra della carta. Questa caratteristica viene utilizzata quando si giocano le carte Arcana.
- Il **carisma o influenza** del demone, indicato dal numero di simboli a forma di cuore che compaiono sulla sinistra della carta. Questa caratteristica viene usata nelle azioni di diplomazia quando si cerca di influenzare i mortali.
- Infine, in un riquadro in basso, sono riportate eventuali abilità speciali, vantaggi o caratteristiche uniche del demone.

2.4.2 Carte Sectio

Queste carte rappresentano gli accordi ed i patti stipulati quando le varie sezioni infernali cambiano proprietà. Chiunque possiede una carta Sectio controlla quella sezione infernale e deve mettere uno dei suoi segnalini nella casella di controllo corrispondente sulla mappa.

Le carte Sectio riportano il nome della sezione, il girone cui appartengono ed un numero che indica quante anime vengono prodotte in ogni Fase Anime.

Nota: la carta Sectio "The Wise Men" contiene informazioni uniche e particolari che saranno spiegate più avanti.

2.4.3 Carte Hell

Le carte Hell sono usate nel gioco per generare situazioni casuali che possono essere veri e propri eventi maggiori (d'ora in poi **Eventi**) o semplici fenomeni imprevisti (**Fenomeni**). Informazioni più dettagliate sull'uso di queste carte sono nel capitolo 6.0.

Ogni carta Hell contiene le seguenti informazioni:

- un riquadro in alto a sinistra che indica se l'evento è permanente e, in tal caso, a quale area si applica (Inferno, Paradiso o Terra);
- il nome dell'evento, al centro della carta, seguito da una breve descrizione in corsivo (ininfluente in termini di gioco);
- sotto la descrizione, vengono riportati gli effetti dell'evento in termini di gioco, con caratteri normali;
- un secondo riquadro grigio, posto in basso, riporta il nome e la descrizione degli effetti del fenomeno;
- infine, nella parte inferiore della carta, sono riportati la Sezione (prima riga), il Quarto ed il Girone infernali (seconda riga) in cui si verifica il fenomeno.

2.4.4 Carte Arcana

Queste carte, il mazzo più numeroso, consentono ai giocatori di utilizzare la magia nera e di giocare tiri mancini e bassezze di vario tipo ai danni degli avversari. Ogni carta di questo tipo contiene in realtà due possibili effetti differenti, un **Arcano Maggiore** ed un **Arcano Minore**. Pertanto, ogni carta Arcana ha in realtà due possibili usi distinti in termini di gioco, ciascuno dei quali esclude l'altro: quando ci si riferisce ad uno dei due effetti della carta, l'altro viene completamente ignorato.

Ogni carta di questo tipo riporta le seguenti informazioni:

- in alto a destra, viene indicato in un riquadro il nome dell'Arcano Minore, seguito eventualmente da un numero che rappresenta il costo in anime per il suo uso (a parte questo riquadro, tutto il resto della carta si riferisce ad uno specifico Arcano Maggiore);
- al centro della carta, il nome dell'Arcano Maggiore, seguito da un testo in corsivo che ne dà una breve descrizione (non influente in termini di gioco);

- in basso, all'interno di un riquadro, viene riportato in neretto il momento in cui la carta può essere usata (Fase Azione o Combattimento), il suo costo in anime ed eventuali prerequisiti; seguono, in carattere normale, gli effetti in termini di gioco, sui cui dettagli si tornerà nel paragrafo 9.8.
- infine, alcune carte Arcana riportano un grande numero "6" al centro, i cui effetti sono dettagliati nel capitolo 4.0.

3.0 REGOLE GENERALI

3.1 IMPILAMENTO E ALTRE CONVENZIONI

Per fare in modo che la partita scorra senza intoppi, e soprattutto per dare una parvenza di ordine alle cose (specialmente nelle sezioni più interne), è opportuno che tutti i giocatori aderiscano alle seguenti convenzioni generali.

- Per indicare chiaramente chi controlla le varie sezioni infernali, le caselle di controllo devono contenere il segnalino dell'attuale possessore. Se una casella di controllo è vuota, significa che la sezione è direttamente sotto il controllo del Principe dell'inferno.
- Gli Hellhound controllati dai giocatori devono sempre trovarsi impilati in cima alle legioni che li hanno domati. Un Hellhound che non sia impilato con una legione si considera sfuggito al controllo e dedicato alle razzie dettate dal suo istinto bestiale.
- I condottieri che hanno il comando delle varie legioni devono essere impilati sotto i segnalini delle relative legioni. Se un condottiero è da solo e non ha il comando di una legione, il giocatore che lo controlla deve porre un suo segnalino di sulla pedana per indicare chiaramente a chi appartiene.
- Ogni volta in cui il regolamento o le carte si riferiscono alle "unità", si intende con tale termine ogni tipo di essere in gioco: condottieri, legioni (incluse quelle dei Freebooters) o Hellhound.
- Ogni volta che una carta viene scartata o cessa di avere effetto, deve immediatamente essere riposta al fondo del mazzo corrispondente (questa regola vale anche nei rari casi in cui dovesse essere ucciso un demone dei triumvirati).
- Quando un numero deve essere dimezzato, si approssimi il risultato per difetto, scartando eventuali frazioni. Ad esempio, la metà di 5 si considera 2. Eventuali addizioni o sottrazioni vengono sempre applicate prima di dimezzare.
- I demoni possono talvolta essere resi incapaci (incapacitated) per via di incidenti o altri eventi, nel qual caso non hanno alcun impatto sul gioco finché tale condizione persiste. I demoni in tale stato sono indicati capovolgendo la carta Demon corrispondente a faccia in giù, e sovrapponendovi l'eventuale carta Arcana che ha causato questo stato. Naturalmente, le capacità speciali dei demoni non possono essere usate finché si trovano incapaci di agire.
- Per varie ragioni, il controllo di una sezione infernale può essere revocato nel corso del gioco. Ciò significa semplicemente che il controllo torna al Principe dell'inferno. Il triumvirato che perde il controllo della sezione deve immediatamente scartare la carta Sectio relativa e rimuovere il suo segnalino dalla casella di controllo corrispondente.

3.2 LANCI DI DADO SPECIALI USATI NEL GIOCO

Le regole del gioco richiameranno di volta in volta vari tipi di lancio dei dadi, di seguito illustrati riportando fra parentesi il testo originale inglese che si può trovare eventualmente sulle carte.

- **Tiro di anime** (Soul Roll). Il giocatore lancia un dado e riceve anime per un valore pari al risultato ottenuto.
- **Tiro di Disgrazia** (Disfavour Roll). Il giocatore lancia un dado ed ha successo se il risultato è maggiore del numero di indicatori di Disgrazia che possiede.
- **Tiro di combattimento** (Combat Roll). Nel combattimento, i giocatori possono effettuare più lanci di questo tipo. Ogni risultato pari a 6 comporta un colpo a segno.
- **Test di Carisma, Combattimento o Magia** (Roll Against Hearts, Skulls, Stars). Il giocatore deve lanciare un dado, il test

ha successo se il risultato è inferiore o uguale al valore della caratteristica indicata, data dal numero di cuori, teschi o pentagrammi riportati sulla carta Daemon corrispondente.

- **Duello di Carisma, Combattimento, o Magia** (Duel of Hearts, Skulls, Stars). Due demoni si confrontano e ciascuno lancia dadi in numero pari al suo valore nella caratteristica indicata. Il duello è vinto da chi ottiene il maggiore risultato totale. In caso di parità si ripete il lancio.

Esempio di duello. Moloch e Baal sono impegnati in un duello di carisma. Moloch ha due simboli cuore sulla sua carta Daemon, quindi lancia due dadi e ottiene 11 in totale. Baal, che ha tre cuori, lancia tre dadi ma ottiene il misero totale di 5, perdendo il duello.

3.2.1 Regola alternativa: la maledizione dei dadi

Se un giocatore dovesse ottenere "1" con i dadi per sei volte consecutive, riceve immediatamente un indicatore di Grazia. I vari lanci non devono necessariamente avvenire nella stessa fase di gioco né in uno stesso turno, ma devono essere comunque consecutivi (la logica su cui si basa questa opzione è che Lucifero può avere compassione di un triumvirato così sfortunato).

Si noti che questa regola è subordinata al fatto che i giocatori possano accordarsi circa la necessità di tenere traccia dei loro lanci di dado, oltre a tutte le altre incombenze del gioco.

3.3 ACCORDI E PROMESSE

The HellGame è un gioco che coinvolge creature di bassa levatura etica e morale, pertanto ogni promessa fatta fra i giocatori può essere infranta in qualsiasi momento, a patto che ciò non violi le regole del gioco.

3.4 FUNZIONI PARTICOLARI

Nel corso della partita, è necessario che i giocatori che controllano certi specifici demoni svolgano funzioni particolari. Tali funzioni sono prevalentemente questioni di protocollo che i giocatori devono osservare per consentire uno svolgimento più semplice e rapido delle attività necessarie durante il gioco.

- Il giocatore che controlla **Master Paymon** ha l'incarico di gestire le carte Sectio, distribuendole ai giocatori o ritirandole quando le sezioni vengono revocate. Inoltre, questo giocatore è anche responsabile del corretto posizionamento dei demoni sulla Rank Track per determinarne l'ordine di gioco.
- Il giocatore che controlla la **Principessa Asththaroth** agisce da banchiere ed ha la responsabilità di gestire correttamente le pedine delle anime e gli indicatori di Grazia e Disgrazia.

4.0 FINE DEL GIOCO E VITTORIA

The HellGame non prevede una durata di gioco fissa, ed una partita può terminare in due diversi casi, a seconda delle condizioni di vittoria ottenute.

1. **Il gioco termina non appena un giocatore, alla fine di un turno di gioco, ha il controllo di tutte e cinque le Sezioni di uno stesso Girone infernale: egli è il vincitore.**

Qualora più triumvirati ottengano contemporaneamente le condizioni indicate, il vincitore sarà quello che ha il maggior numero di indicatori di Grazia. Se due o più giocatori hanno entrambi il controllo di un intero Girone e lo stesso numero di indicatori di Grazia, il vincitore sarà chi ha il minor numero di indicatori di Disgrazia. In caso di ulteriore parità, infine, vince la partita il giocatore che ha il controllo del Girone più interno.

2. **Il gioco termina non appena un giocatore, nella Fase Finale di un turno di gioco, rivela tre carte Arcana della sua mano che riportano il numero "6": egli è il vincitore.**

5.0 PREPARAZIONE E SEQUENZA DI GIOCO

5.1 PREPARAZIONE

Prima di iniziare la partita, occorre predisporre la mappa ed i componenti secondo le attività di seguito dettagliate.

1. Mescolare separatamente i tre mazzi di carte Sectio, Arcana e Hell. Disporre i mazzi sul tavolo ai bordi della mappa.
2. Mescolare le pedine HellHound e impilarle (in qualche modo) a faccia in giù nel riquadro "Hellhound" della mappa di gioco.
3. Mescolare le pedine dei condottieri e metterne 4, scoperti, in ciascuno dei tre riquadri "Lieutenants available" della mappa.
4. Pescare tre carte Hell dal mazzo e mettere quelle con effetto permanente nel relativo riquadro della mappa, a secondo che gli effetti si applichino al Paradiso (riquadro Heaven), all'Inferno (riquadro Hell) o alla Terra (riquadro Earth). Le carte con effetti non permanenti sono scartate senza effetto. Se due o più carte risultano influenzare la stessa area, se ne scelga una a caso, scartando le altre. Si noti che, a seguito di questa operazione, uno o più riquadri possono restare vuoti.
5. Ogni giocatore sceglie un gruppo di pedine di un colore/simbolo.
6. Ogni giocatore riceve 5 Anime ed un indicatore di Grazia.
7. Mescolare il mazzo delle carte Daemon e distribuirne 3 per giocatore, che saranno disposte scoperte, indicando in tal modo la composizione dei triumvirati. Poiché questo ha un grande impatto sul resto della partita, ogni giocatore, se desidera, può scartare una delle proprie carte Daemon e pescarne una nuova al costo di un indicatore di Grazia. Dopo che tutti hanno determinato il proprio triumvirato, ogni giocatore prende le pedine dei demoni corrispondenti alle carte Daemon di fronte a sé.
8. I giocatori posizionano sulla Rank Track le pedine dei propri demoni, in ordine di rango, posizionando su ciascuna di esse uno dei propri segnalini di controllo (così che sia chiaro a chi appartiene ciascun demone).
9. Distribuire 5 carte Arcana ad ogni giocatore. Tutte le carte che devono essere giocate immediatamente, che riportano la scritta "Play right away", devono essere scartate e non vengono sostituite (ovviamente questo avviene solo durante la preparazione del gioco).
10. Distribuire 5 carte Sectio ad ogni giocatore. Ciascuno mette quindi un proprio segnalino nella casella di controllo di ogni sezione infernale di cui ha così il controllo.
11. Ogni giocatore lancia un dado. Chi ha ottenuto il risultato maggiore posiziona per primo una delle proprie legioni in una delle sezioni di cui ha il controllo. Gli altri giocatori fanno quindi altrettanto, uno alla volta e in ordine decrescente del risultato di dado, finché ciascuno ha posizionato una legione in mappa.

5.2 SEQUENZA DI GIOCO

La partita viene giocata in una successione di turni di gioco, ciascuno dei quali è suddiviso in varie fasi di seguito elencate. Le fasi di un turno di gioco devono essere effettuate nell'ordine indicato, pertanto gli Eventi e le Azioni possono verificarsi solo nella fase corrispondente. Lo svolgimento di ciascuna fase sarà trattato in dettaglio nei capitoli successivi (riportati fra parentesi).

1. **Fase Infernale** (6.0 - Questa fase non viene effettuata nel primo turno di gioco). Si pescano tre carte Hell per determinare l'evento ed il fenomeno che influenzano il gioco nel turno corrente. Successivamente, i giocatori ricevono nuove carte Arcana.
2. **Fase delle Anime** (7.0). I giocatori ricevono nuove anime e pagano il mantenimento delle legioni e condottieri in campo. I demoni sulla Terra possono ottenere un indicatore di Grazia.
3. **Fase delle Evocazioni** (8.0). I giocatori reclutano nuove legioni e altre mostruosità, possono quindi acquistare nuove carte Arcana. Il giocatore più ricco è primo.
4. **Fase delle Azioni** (9.0). I demoni dei giocatori effettuano le proprie azioni, scegliendo fra varie possibilità, agendo in ordine di rango come mostrato sulla Rank Track.
5. **Fase dei Movimenti Casuali** (10.0). Alcuni demoni ed altre entità al di fuori del controllo dei giocatori muovono ed agiscono in questa fase secondo regole prestabilite.
6. **Fase di Combattimento** (11.0). Si risolvono gli scontri nelle sezioni in cui sono presenti legioni di due o più giocatori. I combattimenti maggiori si risolvono per primi.
7. **Fase delle Suppliche** (12.0). I giocatori possono chiedere a Lucifero di riconoscere il loro controllo sulle sezioni infernali. Se serve, si gioca in ordine di rango.
8. **Fase Finale** (13.0). A meno che Lucifero non dichiari un vincitore, si prepara la mappa per il turno successivo. I giocatori possono pagare indicatori di Grazia per scartare quelli di Disgrazia, e possono tentare il recupero di demoni precedentemente resi incapaci.

6.0 FASE INFERNALE

All'inizio di questa fase, si pescano 3 carte Hell usate per determinare un Evento ed un Fenomeno che influenzeranno il gioco nel turno in corso. Gli effetti vengono applicati immediatamente, quindi i giocatori pescano nuove carte Arcana.

6.1 EVENTO

La prima delle tre carte pescate determina l'evento, quindi viene usata solo per la parte in questione, trascurando quanto relativo a fenomeni e aree d'effetto di questi ultimi. L'evento deve essere risolto prima di pescare le due carte successive.

6.1.1 Eventi permanenti

Se la carta indica un evento permanente, i suoi effetti resteranno attivi nel corso del gioco, fino a quando questa non sarà sostituita da una nuova carta evento dello stesso tipo. Vi sono pertanto tre diversi tipi di eventi permanenti, a seconda che influenzino il Paradiso, l'Inferno o la Terra, e le carte evento corrispondenti devono essere posizionate nei riquadri corrispondenti della mappa (rispettivamente "Heaven", "Hell" e "Earth"). Quando verrà pescato un nuovo evento permanente, questo sostituirà quello eventualmente già presente nel riquadro che corrisponde alla sua area di effetto.

6.2 FENOMENO

Dopo aver pescato e risolto l'evento, le due carte successive determinano effetti secondari e imprevisti che influenzano sempre e solo l'Inferno. La prima indica il particolare fenomeno che si verifica, mentre la seconda determina dove esso ha luogo.

Nella prima carta, all'interno del riquadro grigio che indica e descrive il fenomeno, viene riportato fra parentesi se questo influenza un Girone, un Quarto o una Sezione infernale, a secondo che vi sia rispettivamente indicato "Circe", "Quarter" o "Sectio". Di seguito sono dettagliati gli effetti del fenomeno in termini di gioco.

Al fondo della seconda carta, sono riportati nell'ordine i nomi di una sezione (prima riga), un quarto ed un girone (seconda riga) che determinano dove ha effetto il fenomeno in questione, in funzione di quanto indicato fra parentesi nella prima carta. Se necessario, l'indicatore di pericolo può essere usato per segnalare sulla mappa dove si verifica il fenomeno.

***Esempio di Eventi e Fenomeni.** All'inizio della Fase Infernale, la prima carta Hell pescata è "Wrath of Angels", un evento permanente che influenza il Paradiso. Gli effetti vengono risolti (ai danni di demoni attualmente sulla terra) e, poiché si tratta di un evento permanente, la carta resta in gioco nel riquadro "Heaven" della mappa, rimpiazzando eventualmente quella già presente, che viene in tal caso scartata. Da questo momento in poi, la Terra è un posto pericoloso per i demoni, almeno finché un nuovo evento permanente non sostituirà questo.*

Successivamente, viene pescata la seconda carta, che indica il fenomeno "Cave-In (Sectio)": in una delle sezioni infernali qualcuno finirà per farsi male, ma dove? Per rispondere a questa domanda si pesca la seconda carta e si considera solo la parte in fondo, che indica "Liars" come sezione. E' qui pertanto che avviene il Fenomeno, e tutti gli esseri nella sezione "Liars" sono rimossi dalla mappa.

6.2.1 Caso speciale: contraddizioni

Se gli effetti di vari eventi, fenomeni o altre situazioni, risultano contraddirsi per qualche ragione, gli effetti delle carte non permanenti hanno la precedenza su quelle permanenti. Qualora effetti permanenti risultino fra loro contraddittori, le carte hanno precedenza nel seguente ordine: 1) Paradiso, 2) Terra, 3) Inferno.

6.2.2 Caso speciale: Uriel, Lilith e disastri

Se una carta causa l'apparizione di Uriel o Lilith, la pedina di Uriel sarà posta nella casella corrispondente della mappa e si considererà sulla Terra d'ora in avanti (vedi 15.1), mentre Lilith viene messa nell'Anticamera dell'Inferno senza effetti sulle unità già presenti in quel luogo.

Lilith e Uriel sono invulnerabili a tutti i tipi di fenomeni, con le sole eccezioni di "Cave-In" e "Landslide". Eventi che comportano la distruzione di unità per una qualsiasi ragione non hanno mai effetto su queste due entità.

6.3 PESCARE NUOVE CARTE ARCANA

Dopo che i poteri infernali hanno dato il peggio di sé stessi, ogni giocatore pesca un numero di carte Arcana pari al numero di demoni capaci di agire facenti parte del triumvirato, in qualsiasi ordine. Se un giocatore possiede uno o più indicatori di Disgrazia, deve effettuare un Tiro di Disgrazia (3.2) per ogni carta cui ha diritto, pescando solo in caso di successo.

Nessun giocatore può avere più di cinque carte Arcana in mano in ogni momento, pertanto occorre scartare immediatamente l'eccesso non appena si dovesse superare tale limite, ogni volta che si pescano nuove carte. I giocatori possono esaminare le proprie carte per decidere quale desiderano scartare.

6.3.1 Caso speciale: carte "Play Right Away"

Se un giocatore pesca una carta che riporta questa indicazione (letteralmente "da giocare subito"), deve mostrarla a tutti ed applicarne immediatamente gli effetti, anche se questo avviene in un qualsiasi altro momento del turno di gioco.

Si ricordi che, durante la distribuzione iniziale nella preparazione del gioco, queste carte devono essere scartate e non vengono sostituite.

7.0 FASE DELLE ANIME

Ogni triumvirato raccoglie un certo numero di anime dei dannati, che rappresentano la moneta di scambio usata nell'Inferno per costruire le proprie legioni e potenziare la magia. Si usano le pedine delle anime di vario taglio per rappresentare il denaro posseduto da ciascun giocatore. I giocatori possono ottenere anime con il controllo delle sezioni infernali, inviando i propri demoni sulla Terra o grazie ad alcune carte ed eventi.

Le attività previste in questa fase, come anche quelle della Fase di Evocazioni seguente, possono essere svolte anche contemporaneamente dai vari giocatori, in modo da accelerare il gioco. La regola che prevede di agire in queste fasi in ordine a partire dal giocatore più ricco (in termini di anime), è quindi necessaria solo quando qualcuno desidera effettuare le proprie scelte dopo aver visto quelle di un avversario.

7.1 RACCOLTA DI ANIME E MANTENIMENTO DELLE FORZE

A questo punto i giocatori, anche contemporaneamente, raccolgono nuove anime e pagano il mantenimento delle loro forze in campo, agendo in sequenza come di seguito descritto.

Passo 1: Raccolta anime dalle sezioni infernali. In ogni turno, ciascuna sezione produce un numero di anime, indicato all'interno del cerchio riportato in mappa sotto al nome della sezione stessa. Tuttavia, le sezioni "isolate", ovvero quelle che non sono adiacenti ad almeno un'altra sezione controllata dallo stesso triumvirato, producono sempre 2 anime in meno di quanto riportato.

Nota 1. Se un giocatore non ha unità in una sezione da lui controllata nella quale sono invece presenti un Hellhound senza controllo o legioni avversarie (non condottieri da soli), quella sezione non produce anime (vedi 11.3.1).

Nota 2 Se tutte le sezioni controllate da un triumvirato sono isolate fra loro, una sola produrrà il numero completo di anime previsto, mentre le altre ne produrranno due in meno ognuna.

Passo 2: Raccolta anime dei demoni sulla Terra. Ogni demone attualmente sulla Terra e non incapace di agire raccoglie nuove anime, in numero pari al suo valore di Carsima più un Tiro di Anime (3.2).

Esempio. Il Granduca Baal si trova sulla Terra ed ha 3 Cuori sulla sua carta Daemon. Effettua un Tiro di Anime e ottiene 4, pertanto raccoglie $4+3=7$ anime in questo turno.

Passo 3: Anime raccolte in altro modo. In The HellGame ci sono numerosi altri modi per raccogliere le anime: abilità speciali di alcuni demoni, eventi e fenomeni possono aumentare e diminuire il numero di anime raccolte in questa fase da un giocatore. Inoltre, anche alcune carte Arcana possono influenzare in vario modo la raccolta di anime.

Passo 4: Mantenimento delle legioni e dei condottieri. Le legioni ed i condottieri in campo devono essere pagati ogni turno, affinché questi continuino ad essere fedeli ad una causa. Ogni giocatore deve spendere a questo punto un numero di anime pari al totale di Legioni e condottieri che ha in mappa. Gli Hellhound, invece, non necessitano di alcun mantenimento.

7.2 GUADAGNO DEGLI INDICATORI DI GRAZIA

Lucifero desidera che le sue orde abbiano il morale alto e siano sempre impegnate in qualcosa, piuttosto che avere il tempo di cospirare alle sue spalle. Pertanto, tutti i demoni capaci di agire che si trovano sulla Terra in questa fase hanno la possibilità di ottenere un indicatore di Grazia per il proprio triumvirato

Per ottenere un indicatore di Grazia, un demone capace di agire che si trovi sulla Terra deve effettuare con successo un Tiro di Disgrazia. Di conseguenza, un triumvirato che non abbia indicatori di Disgrazia riesce automaticamente.

7.3 CASI SPECIALI

7.3.1 Mancanza di anime per pagare

Se un giocatore non ha abbastanza anime per pagare le forze che ha in campo, le unità non mantenute (a sua scelta) disertano immediatamente a favore del giocatore più ricco al termine della Fase delle Anime. Queste unità richiedono il mantenimento al nuovo giocatore e se questo rifiuta, la scelta passa al secondo giocatore più ricco, e così via. Se nessuno desidera pagare il mantenimento di tali unità, esse si sciolgono disgustate e sono rimosse dalla mappa, e gli eventuali condottieri presenti verranno messi nel riquadro "Lieutenants Return Box" della mappa.

Un giocatore che subisce la diserzione di unità per impossibilità di pagare prende automaticamente un indicatore di Disgrazia. Ogni altro giocatore che rifiuta di assumere i disertori prende anch'egli un indicatore di Disgrazia.

7.3.2 Credito e prestiti

Non è possibile prendere anime in prestito o ottenere credito dalla tesoreria, né è possibile prestare anime o fare credito fra i giocatori. D'altra parte, le donazioni (legioni, demoni, anime, qualsiasi cosa) sono perfettamente accettabili, purché questi trasferimenti di proprietà avvengano solo nella Fase delle Anime.

7.3.3 Sezione infernale e carta Sectio "The Wise Men"

Questa sezione infernale non produce anime come le altre, ma produce invece carte Arcana. In ogni Fase delle Anime, il giocatore che controlla la sezione "The Wise Men" lancia un dado e consulta la tabella riportata sulla carta Sectio corrispondente, per determinare quante carte Arcana che può pescare. Questo lancio di dado non è mai influenzato dalle carte Hell, a meno che la carta non specifichi che non si possono guadagnare anime dalla sezione in questione.

Se il giocatore che la controlla non ha forze in questa sezione, e sono invece presenti unità di un altro triumvirato, la prima carta Arcana pescata spetta sempre all'occupante.

Esempio di Fase delle Anime. Il giocatore in esame controlla le sezioni "Dogs of War", "Atheist's Surprise", "Temple of False Preachers" e "Forest of Suicides", per un totale di $4+4+4+6=18$ anime. La raccolta è tuttavia ridotta di 2 anime poiché "Forest of Suicides" è una sezione isolata dalle altre controllate da questo giocatore. Inoltre, il triumvirato ha il Gran Marchese Andras libero di vagare sulla Terra, dove raccoglie altre 4 anime, per un totale finale di $(18-2)+4=20$ anime.

A questo punto il giocatore deve pagare un'anima per ognuna delle quattro legioni che ha in gioco, più una addizionale per il suo unico condottiero. Questo riduce il suo guadagno di questo turno a $20-4-1=15$ anime.

Infine, poiché il giocatore ha un indicatore di Disgrazia, deve effettuare un Tiro di Disgrazia per verificare se Andras riesce a guadagnare un indicatore di Grazia. In questo caso, il giocatore deve ottenere qualsiasi risultato che non sia "1" per riuscire.

8.0 FASE DELLE EVOCAZIONI

Dopo che i giocatori hanno ricevuto i loro guadagni, è il momento di pensare alle nuove spese. In questa fase ogni giocatore evoca nuove legioni di dannati ed altre creature che servono la causa del suo triumvirato, pagandole con le anime (generalmente) e mettendole direttamente in mappa.

8.1 ORDINE DELLE EVOCAZIONI

I giocatori possono svolgere questa fase anche simultaneamente, per velocizzare il gioco, ma qualora qualcuno desiderasse orientarsi sulla base delle scelte di altri, le azioni avverranno in ordine di ricchezza (in termini di anime). Quindi, il giocatore che ha più anime al termine della fase precedente agirà per primo, quindi toccherà al secondo e così via.

8.2 EVOCAZIONE DELLE LEGIONI

Una nuova legione può essere evocata al costo di 3 anime, e la pedina corrispondente viene messa in gioco in una delle sezioni controllate dal giocatore. Qualora un giocatore possa permetterselo, non c'è limite al numero di nuove legioni che si possono evocare in una stessa fase, ed il numero delle pedine incluse nel gioco non è limitante per questo aspetto.

Un giocatore non può mettere più di una nuova legione in una stessa sezione finché non ne ha aggiunta una in ognuna delle altre sezioni che controlla.

8.3 ALTRE EVOCAZIONI E COSTI

A questo punto, i giocatori possono domare Hellhound, reclutare condottieri e acquisire carte Arcana in più, secondo quanto descritto nei paragrafi seguenti.

8.3.1 Reclutamento dei condottieri

Per poter reclutare un nuovo condottiero, un giocatore deve usare una carta Arcana con l'Arcano Minore "Recruit Lieutenant", pagando il costo in anime indicato. In questo caso, il giocatore lancia un dado per determinare casualmente da quale riquadro "Lieutenants Available" della mappa effettua il reclutamento e prenderà il primo condottiero della pila. Il condottiero reclutato può essere immediatamente messo in gioco in una qualsiasi sezione in cui il giocatore abbia almeno una legione.

Se il lancio del dado indica un riquadro "Lieutenants Available" vuoto, il reclutamento fallisce e il giocatore non ottiene il condottiero. Se un reclutamento esaurisce l'ultimo condottiero di un dato riquadro "Lieutenants Available" della mappa, questo deve essere subito riempito spostandovi i condottieri presenti nel riquadro "Lieutenants Return".

8.3.2 Domare gli Hellhound

Le legioni che si trovano nell'Anticamera dell'inferno possono tentare di domare uno degli Hellhound che infestano questa landa selvaggia. Il tentativo non comporta spesa, il giocatore semplicemente annuncia che proverà a domare un Hellhound e lancia un dado, consultando la seguente tabella:

Domare gli Hellhound	
Dado	Risultato
1 - 4	Successo: avete domato un Hellhound!
5	Fallito senza conseguenze
6	Fallito, l'Hellhound distrugge la legione!

Se il tentativo ha successo, la legione riesce a catturare un Hellhound. Il giocatore pesca una pedina a caso dal riquadro "Hellhounds" della mappa e la aggiunge alle sue forze, ponendola su quella della legione che ne assume il controllo. Ogni legione può controllare un solo Hellhound, pertanto non è possibile avere più di una di queste bestie per legione. Ovviamente, una legione che ha già il controllo di un Hellhound non può tentare di controllarne un altro.

Se il risultato del dado è "6", il tentativo fallisce miseramente e la bestia si ribella distruggendo la legione che è immediatamente rimossa dal gioco.

Se non le pedine nel riquadro "Hellhounds" sulla mappa sono esaurite, non è possibile tentare di domare una di queste bestie.

8.3.3 Acquisire carte Arcana

In questa fase, i giocatori possono acquisire carte Arcana addizionali al costo di 5 anime ciascuna. Non è necessario dichiarare in anticipo quante carte si desidera acquistare: se un giocatore ha assolutamente bisogno di una certa carta, può continuare ad acquistarne una alla volta fintanto che ha anime per pagarle. Si ricordi comunque che dopo ogni acquisto può essere necessario scartare, se la mano supera le cinque carte.

8.3.4 Paga extra dei condottieri

Per garantirsi la lealtà di un condottiero, un giocatore può concedergli una paga extra. In questo caso, si mettono le anime corrispondenti alla cifra stabilita sulla pedina del condottiero, dove resteranno fino alla Fase Finale del turno. I vantaggi di questa paga extra saranno discussi e dettagliati nel paragrafo 9.7.

Esempio di Fase delle Evocazioni. Il giocatore in esame ha 26 anime a disposizione in questa fase, e inizia evocando tre nuove legioni per un costo totale di 9 anime, piazzando le pedine corrispondenti in tre sezioni da lui controllate.

Con le restanti 17 anime, il giocatore desidera reclutare un condottiero, ma fra le carte Arcana in mano non ne ha nessuna che contenga l'Arcano Minore "Recruit Lieutenant", necessaria allo scopo. Così, decide di spendere 5 anime per acquistare una nuova carta Arcana, che però non è quella desiderata, così ne acquista ancora una, pagando altre 5 anime, che finalmente è una "Recruit Lieutenant - 3". Ora può giocare questa carta, pagando il costo riportato di 3 anime, per reclutare un condottiero. Lancia il dado e ottiene 5, che gli permette di prendere Sulla, il primo condottiero del riquadro centrale "Lieutenants Available". Al giocatore restano ora 4 anime.

Poiché il giocatore ha anche una legione nell'Anticamera dell'inferno, dichiara che tenterà di domare un Hellhound e lancia il dado, ma ottiene "6", che causa la perdita della legione. Per terminare la sua fase, il giocatore decide infine di dare una paga extra al suo nuovo condottiero e mette un'anima sulla sua pedina. Al triumvirato restano ora 3 anime.

9.0 FASE DELLE AZIONI

A questo punto, i vari demoni che compongono i triumvirati dei giocatori effettuano le loro azioni individuali, che possono essere di vario tipo: muovere le legioni, andare sulla Terra, usare poteri magici, effettuare azioni diplomatiche, etc... Ogni demone può tuttavia effettuare una sola azione per turno.

Nota 1. Demoni che per qualche ragione siano incapaci di agire non possono effettuare azioni e di conseguenza non partecipano a questa fase in alcun modo.

Nota 2 Alcuni Arcani Maggiori che sono chiamati "Counter" possono essere usati anche al di fuori della normale sequenza, come sarà chiarito nel paragrafo 9.8.2.1.

9.1 ORDINE DELLE AZIONI

I demoni sono creature strane, ossessionati dall'etichetta e dal protocollo, pertanto le azioni vengono effettuate rigidamente secondo il rango di ciascuno, stampato sulle carte Daemon. Il demone di rango più elevato (che è quello con il numero più basso), agirà quindi sempre prima di quello seguente, anche nelle situazioni in cui questo non è particolarmente vantaggioso.

All'inizio della Fase delle Azioni, i giocatori controllano il rango dei loro demoni per determinare l'ordine in cui essi agiranno. Quest'ordine è facilmente visibile disponendo opportunamente le pedine dei demoni (con i segnalini di controllo dei giocatori) nella Rank Track come si è detto all'inizio della partita.

Esempio di ordine delle azioni. Il giocatore A ha i demoni Orias, Ukobach e Ashtaroth nel proprio triumvirato, che hanno rispettivamente rango 41, 50 e 11. I demoni del giocatore A, quindi, agiranno nel seguente ordine: Ashtaroth (11), Orias (41) e Ukobach (50).

Nella partita ci sono anche altri due giocatori. Il giocatore B controlla Beelzebub (8), Naburos (61) e Baal (14), mentre il giocatore C ha Caim (29) e Sammael (2). Il terzo demone del giocatore C è attualmente incapace di agire e quindi non viene considerato.

In questo caso, quindi, le pedine dei demoni vengono messe sulla Rank Track nell'ordine seguente, che riflette l'ordine in cui i demoni agiranno: Sammael (2, C), Beelzebub (8, B), Ashtaroth (11, A), Baal (14, B), Caim (29, C), Orias (41, A), Ukobach (50, A) e infine Naburos (61, B).

Per quanto complicato possa sembrare questo procedimento, risulterà presto familiare, dal momento che, a parte rari casi, i giocatori controllano sempre gli stessi demoni per tutta la partita.

9.2 AZIONI

Quando è il turno di un dato demone, il giocatore che lo controlla dichiara come prima cosa quale azione intraprenderà, scegliendo fra le seguenti possibilità, descritte in dettaglio nei paragrafi successivi (riportati fra parentesi):

- “Pass for Good” (9.3)
- Passare (9.4)
- Marcia (9.5)
- Visitare la Terra (9.6)
- Diplomazia (9.7)
- Usare la magia (9.8)

9.3 “PASS FOR GOOD”

Quest'azione significa “non fare nulla”. Se un giocatore pensa che uno dei suoi demoni non dovrà fare azioni in questo turno, nella Fase di Azione dichiarerà che sceglie per lui questa opzione. Di fatto, questa è la sola azione possibile per i demoni che per qualche ragione sono stati resi incapaci di agire.

Si noti che, se un demone sceglie la seguente azione Passare (9.4) perché intende fare qualcosa più tardi nel turno, non potrà poi scegliere questa opzione in seguito per non fare nulla.

9.4 PASSARE

Può capitare che un demone desideri agire in un momento successivo della fase, anziché quando sarebbe il proprio turno (in genere perché vuole decidere dopo aver visto le mosse di qualche avversario), nel qual caso si usa questa azione. In realtà, non si tratta di un'azione vera e propria: in effetti i giocatori usano delle magie per acquistare il loro diritto ad agire più tardi.

Per poter passare, occorre giocare un Arcano Minore di tipo “Pass”, pagando il relativo costo in anime. Con l'Arcano Minore semplice “Pass”, il demone agisce dopo quello successivo nella Rank Track, ma alcune carte consentono di posticipare anche più a lungo le proprie azioni. A tale scopo si usano infatti gli Arcani Minori “Double Pass” (agisce dopo i due demoni successivi nella Rank Track), “Triple Pass” (dopo tre demoni), “Quadruple Pass” (dopo quattro demoni) e “Quinary Pass” (dopo cinque demoni).

Ad ogni modo, è possibile giocare una sola di queste carte per volta, così, ad esempio, non si possono giocare allo stesso tempo due “Pass” per agire dopo due demoni.

Naturalmente, i demoni che si trovano a dover agire prima del previsto a causa di quelli che hanno scelto di passare, possono passare a loro volta, quando viene il loro turno. E' quindi possibile che si inneschino vere e proprie catene di questo tipo, finché i giocatori hanno gli Arcani Minori giusti e le anime per pagarli. Può essere utile in questi casi spostare le pedine della Rank Track per avere una chiara idea della situazione.

Esempio complesso dell'azione Passare. Nella Fase di Azione di un dato turno di gioco restano solo quattro demoni che devono scegliere le loro azioni, e sono in quest'ordine sulla Rank Track: Ashtaroth (11), Baal (14), Caim (29) e Orias (41).

La prima ad agire è Ashtaroth, che però sceglie di giocare l'Arcano Minore “Quadruple Pass - 4”, pagando le 4 anime richieste e saltando quindi quattro posti, posizionandosi così al fondo della lista. In realtà, Ashtaroth avrebbe potuto giocare un “Triple Pass” per fare la stessa cosa, ma non ne aveva uno in mano, così il punto in eccesso viene perduto (non scivola di un ulteriore posto nella Rank Track). Quando toccherebbe a Baal, l'ordine è quindi diventato: Baal (14), Caim (29), Orias (41), Ashtaroth (11).

Ma Baal vuole a tutti i costi giocare dopo Caim, quindi usa l'Arcano Minore “Pass - 1”, pagando 1 anima, per spostarsi dopo di lui. Tocca a Caim, ma anche lui fa la stessa cosa e paga 1 anima per tornare dopo Baal. Tocca di nuovo a Baal e non ha ancora ottenuto ciò che vuole, quindi decide di risolvere giocando un “Double Pass - 2”, pagando 2 anime e facendo sì che il nuovo ordine sia: Caim (29), Orias (41), Baal (14) e Ashtaroth (11).

Caim non ha altri Arcani Minori per passare e deve ora scegliere la sua azione, così decide di muovere le sue legioni. E' ora il turno di Orias, che gioca una “Double Pass - 1”, paga 1 anima e comporta questo nuovo ordine: Baal (14), Ashtaroth (11) e Orias (41).

Baal effettua a questo punto la sua azione, e poiché gli altri demoni non hanno più carte per passare, viene seguito da Ashtaroth e poi da Orias.

9.5 MARCIA

Spostare le legioni attraverso gli ostili territori infernali richiede un minimo di sforzo, pertanto un demone dovrà necessariamente scegliere quest'azione per muovere le unità del proprio triumvirato: in tal caso, il demone potrà muovere una legione per ogni teschio che compare sulla sua carta Daemon, per un totale pari quindi al suo Valore di Combattimento.

Le legioni possono muovere fino a due sezioni infernali, mentre i condottieri possono spostarsi fino a tre sezioni. I movimenti devono avvenire passando da una sezione ad una adiacente e non possono avvenire in diagonale (ad esempio fra “The Envious” e “Bankers and Brokers”), né è possibile entrare nel Pentagonagramma al centro della mappa.

Nota. Una stessa unità non può muovere due volte all'interno di una stessa azione Marcia, ma se il giocatore che la controlla sceglie ancora in seguito la stessa azione per un altro demone, allora potrà muovere nuovamente qualsiasi unità.

Durante il loro movimento, i condottieri possono portare con sé un numero di legioni pari al proprio Valore di Comando, indicato sulla pedina corrispondente dal numero nel cerchio nero. In questo caso, il demone impiega comunque uno solo dei suoi simboli Teschio per muovere il condottiero e tutte le legioni che comanda, indipendentemente dal loro numero.

Non è necessario che le unità trasportate da un condottiero inizino e terminino il movimento assieme a lui; è possibile raccogliere o lasciare unità nel corso del movimento, purché in ogni momento non si superi il limite imposto dal Valore di Comando di quel condottiero. E' quindi importante che le pedine delle legioni vengano impilate su quelle dei condottieri che ne hanno il comando, in modo da indicare chiaramente che possono spostarsi assieme a lui fino a tre sezioni di distanza.

Indipendentemente da dove si trovi e da quali altre unità siano presenti nel suo stesso spazio, un'unità può sempre iniziare a muovere (non esistono blocchi dovuti alla presenza di unità nemiche, pertanto). Tuttavia, un'unità in movimento deve obbligatoriamente fermarsi non appena entri:

- nell'Anticamera dell'inferno,
- in una sezione contenente un Hellhound senza controllo e quindi dedito alle sue razzie,
- in una sezione colpita da “Quagmire” o un fenomeno simile,
- in una sezione che contenga Lillith,
- in una sezione contenente legioni di un altro triumvirato.

Nell'ultimo caso, cioè qualora le unità in movimento entrino in una sezione occupata da unità avversarie, esse potranno continuare il proprio movimento se il giocatore avversario concede loro il passaggio. Questo diritto di passaggio, tuttavia, deve essere dato prima che le unità entrino nella sezione, e una volta accordato non può essere revocato. In pratica, non è possibile ingannare un avversario lasciandolo entrare in una sezione per poi negargli di uscirne. I condottieri da soli non hanno bisogno di chiedere il diritto al passaggio, ma non possono comunque fermarsi in una sezione contenenti unità avversarie (vedi 9.5.2.2).

9.5.1 Fuga

Non appena un'unità (inclusi Hellhound senza controllo, ma non i condottieri da soli) entra in una sezione che contiene unità di un altro giocatore, queste ultime possono scegliere di fuggire per evitare l'eventuale combattimento che si verificherebbe.

In generale, quando sceglie la fuga, il giocatore deve lanciare un dado per ciascuna delle sue unità e spostarle nella sezione infernale adiacente, nella direzione indicata dalla bussola stampata sulla mappa. Le unità in fuga possono riparare nell'Anticamera dell'inferno, ma non possono comunque entrare nel Pentagonagramma al centro della mappa, né fuggire nella sezione da cui provenivano le unità che hanno causato la fuga stessa. Inoltre, come è evidente osservando la bussola, se il risultato del dado è “5” o “6” la fuga fallisce e l'unità resta dove si trova.

Quando la fuga riguarda un condottiero, questo lancia due dadi anziché uno, scegliendo quello che preferisce per determinare la

direzione con la bussola. Ovviamente, il condottiero in fuga potrà portare con sé un numero di legioni pari al suo Valore di Comando (per le quali non occorrono quindi lanci di dado separati), ma se fallisce le legioni seguiranno la sua stessa sorte restando comunque con lui.

Nel caso in cui tutte le legioni della sezione riescano a fuggire con successo, le unità del giocatore di turno che hanno causato la fuga possono continuare a muovere (se possono).

Una stessa unità può tentare la fuga anche più volte, ogni volta che unità avversarie entrano nella sezione in cui si trova. Tuttavia, le unità in fuga non causano a loro volta altre fughe.

9.5.2 Casi speciali

9.5.2.1 Fuga in una sezione occupata

Unità in fuga che entrino in una sezione occupata da unità nemiche (ad eccezione dei condottieri da soli) devono tentare di fuggire nuovamente. Può quindi accadere che la nuova fuga li riporti nella sezione da cui provenivano, nel qual caso la fuga si considera non aver avuto successo. Questo può portare a fughe particolarmente lunghe da completare, ma è una circostanza del tutto legale in termini di gioco.

9.5.2.2 Condottieri da soli

Quando occorre determinare cosa accade fra unità di giocatori diversi che vengono a trovarsi nella stessa sezione, i condottieri da soli (senza legioni al loro comando) vengono considerati diversamente dalle altre unità.

Un condottiero da solo può sempre entrare in una sezione contenente unità di altri giocatori anche senza permesso, ma non può comunque fermarsi. Il condottiero da solo che entra in una sezione occupata dal nemico non causa quindi fughe.

Inoltre, se un'unità avversaria in marcia o in fuga entra nella stessa sezione in cui si trova un condottiero da solo, questo deve obbligatoriamente cercare di fuggire (lanciando due dadi come sopra già descritto), ma se fallisce la fuga, anche nel caso in cui sia costretto a rientrare nella sezione da cui fuggiva, viene catturato dal nemico. Un condottiero catturato viene giustiziato immediatamente e la sua pedina viene riposta nel riquadro "Lieutenants Return" della mappa.

9.5.2.3 Uscita dall'Anticamera dell'inferno

Le unità che desiderano rientrare dall'Anticamera dell'inferno devono lanciare un dado per determinare in quale delle diverse sezioni rientra. Qualsiasi risultato da "1" a "5" indica il quarto infernale di ingresso, e l'unità rientra nell'inferno nella sezione più esterna di quel quarto. Se il risultato è "6", l'unità si è persa e non riesce a rientrare in questa azione di Marcia. Questa procedura si applica indifferentemente a tutte le unità e a tutte le creature.

9.5.2.4 Uriel e Lilith e il movimento

Nessuna unità può entrare volontariamente in una sezione in cui si trovi Uriel, e se costretta a farlo a causa di una fuga, l'unità è immediatamente distrutta. Se Uriel entra in una sezione che contiene unità, queste devono obbligatoriamente tentare la fuga.

Tutte le unità possono entrare in una sezione in cui si trovi Lilith, ma non possono passarvi attraverso. Inoltre, se Lilith entra in una sezione che contiene unità, queste non possono tentare la fuga.

Esempio di movimento. Il demone Balban, che ha due teschi sulla sua carta Daemon (Valore di Combattimento 2), sceglie l'azione Marcia e può quindi muovere due unità. Sposta una delle sue legioni da "Spies" attraverso "Miracle Workers" fino a "Falsifiers", per un totale di due sezioni, il massimo di cui può muovere la legione. Quindi muove un condottiero che porta con sé una legione, da "Sea of Lard" a "Addiction" dove prende un'altra legione e muove attraverso "Exploiters of the Land and Sea" fino a "Swamp of Useless Rage", per un totale di tre sezioni, il massimo di cui può muovere un condottiero.

Se vi fosse stata una legione avversaria in "Exploiters of the Land and Sea", quando le legioni di Balban vi sono entrate, si sarebbero potute verificare tre cose:

- se l'avversario avesse deciso di restare sul posto, le legioni non avrebbero potuto proseguire e il loro movimento si sarebbe fermato qui;
- se l'avversario avesse deciso di far fuggire le sue unità, le legioni di Balban avrebbero potuto continuare a muovere solo se tutte le unità nemiche fossero riuscite nel tentativo di fuga, che da "Exploiters of the Land and Sea" ha successo solo se il risultato del dado è "1", "2" o "4"

(rispettivamente, verso "Swamp of Useless Rage", "Thieves" e "Snake Eyes Saloon");

- se Balban aveva chiesto ed ottenuto dall'avversario il diritto di passaggio prima di muovere le sue unità, il movimento avrebbe potuto completarsi come previsto, indipendentemente dalla presenza di unità nemiche.

Esempio di movimento illustrato a pagina 18 del regolamento inglese.

La principessa Ashtaroth, che ha Valore di Combattimento 2, sceglie di effettuare un'azione di Marcia. Come prima cosa muove il condottiero Leberecht di tre sezioni, fino a "Falsifiers", portando con sé una legione e prendendone un'altra durante il movimento. Quando Leberecht entra in "Falsifiers", la legione nemica qui presente sceglie di fuggire e lancia un dado, ottenendo "1", che la porta in "Desecrators of the Flesh".

Infastidita dalla legione nemica, che è fuggita proprio in una sezione da lei controllata, la principessa Ashtaroth muove allora la sua legione in "Miracle Workers" di due sezioni, portandola proprio in "Desecrators of the Flesh".

Poiché ha mosso due unità ed ha Valore di Combattimento 2, la principessa Ashtaroth termina così la sua azione.

9.6 VISITARE LA TERRA

I demoni possono visitare la Terra per una varietà di ragioni, ma il più delle volte questo avviene per collezionare nuove anime o per utilizzare Arcani Maggiori che possono essere usati solo fra i mortali. Inoltre, i demoni sulla Terra possono ottenere indicatori di Grazia per il loro triumvirato.

Per inviare uno dei propri demoni sulla Terra, occorre scegliere quest'azione e giocare un Arcano Minore "Walk the Earth", pagandone il relativo costo (di solito un'anima). La carta Arcana giocata non viene scartata in questo caso, ma deve essere posta sotto la carta Daemon del demone in questione, in modo che la scritta "Walk the Earth" risulti visibile, indicando che la creatura si trova sulla Terra. Il demone in questione si considera d'ora in poi sulla Terra e, dalla prossima Fase delle Azioni, potrà interagire con le cose terrene.

Per fare ritorno non è necessaria un'azione specifica, è sufficiente che il demone scelga un'azione che ha effetti sull'inferno: non appena tale azione viene svolta, la carta "Walk the Earth" viene scartata a indicare che il demone è tornato agli inferi.

In pratica, un demone che si trovi sulla Terra può comunque scegliere qualsiasi azione nella propria Fase delle Azioni, ma se ne sceglie una che ha effetto sull'inferno farà immediatamente ritorno a casa (infatti, non esiste un'azione di ritorno all'inferno). Se un giocatore vuole mantenere un proprio demone sulla Terra, dovrà scegliere "Pass for Good", passare, usare magia o un'azione diplomatica che abbiano effetto solo sulla Terra.

9.6.1 Caso speciale: l'azione "Ritorno all'inferno"

Un demone che per qualche ragione desidera tornare agli inferi dalla Terra ma che non ha alcuna azione da effettuare a tale scopo, può comunque farvi ritorno semplicemente dichiarandolo. In tal caso è come se esistesse un'azione "Ritorno all'inferno", a seguito della quale il giocatore non deve giocare carte ma solo scartare la "Walk on Earth" dal proprio demone.

Esempio di Visitare la Terra. Sulla Terra infuria una grande e interessantissima guerra, così il giocatore che controlla il Marchese Andras ritiene che un demone con un certo talento potrebbe rendere le cose ancora più interessanti in quel posto. Quando è il turno di Andras nella Fase delle Azioni, il giocatore sceglie per lui di Visitare la Terra, giocando l'Arcano Minore "Walk the Earth" e pagando un'anima. La carta viene posta sotto la carta Daemon di Andras a indicare che si trova ora sulla Terra, e il demone ha completato la sua Fase delle Azioni per questo turno. Nella prossima Fase delle Anime, Andras si trova sulla Terra e colleziona per il triumvirato ben 10 anime (4 per il suo Carisma più 6 come risultato del suo fortunato Tiro per le Anime), più un indicatore di Grazia.

Nella Fase delle Azioni seguente, Andras vuole restare sulla Terra, così sceglie di usare la magia, usando un Arcano Maggiore che richiede un demone sulla Terra per poter essere lanciato (e che ha il simpatico effetto di imprigionare un altro demone avversario sulla terra all'interno di una scatola di legno, rendendolo incapace di agire per un po').

Il turno termina con Andras ancora sulla Terra, quindi nella Fase delle Anime seguente guadagnerà altre anime ed un altro indicatore di Grazia. Tuttavia, quando torna la Fase delle Azioni, le cose si stanno facendo complicate all'inferno, e la presenza di Andras è nuovamente richiesta dal triumvirato. Scegliendo un'azione di Marcia, il giocatore ottiene quindi il rientro di Andras, scarta la carta "Walk on Earth" e può immediatamente iniziare a muovere le proprie legioni.

9.7 DIPLOMAZIA

L'azione diplomatica in The HellGame si suddivide in quattro diverse possibilità fra cui il giocatore deve scegliere. All'inferno, il giocatore può usare uno dei suoi demoni per cercare di far disertare unità nemiche dalla propria parte (influenzare unità), oppure può chiedere udienza a Lucifero per scartare indicatori di Disgrazia (espiazione e supplica). Sulla Terra, un demone può compiere azioni malefiche per guadagnare indicatori di Grazia extra (compiere malvagità), oppure può manipolare il mazzo delle carte Hell per manovrare quanto accadrà (cospirazione). I dettagli di queste opzioni sono descritti nei paragrafi seguenti.

9.7.1 Influenzare unità (Inferno)

Se si trova all'inferno, un demone può tentare di influenzare le unità di un altro triumvirato, allo scopo di farle sbandare (nel qual caso sono rimosse dalla mappa) o di farle passare sotto il controllo di un altro giocatore. Il giocatore che sceglie quest'azione deve indicare l'unità che intende influenzare, dichiarando che tipo di esito intende ottenere. Cercare di influenzare un'unità che si trovi in una sezione controllata dal suo stesso triumvirato richiede al demone il pagamento di un indicatore di Grazia.

Se il demone intende sbandare l'unità scelta, deve effettuare un Test di Carisma con successo per riuscire nel tentativo. In caso di esito positivo, l'unità viene rimossa dalla mappa.

Se il demone intende far cambiare proprietario all'unità indicata, dovrà effettuare due Test di Carisma consecutivi con successo (se riesce in uno solo dei due, il tentativo fallisce). In caso positivo, l'indicatore di legione verrà sostituito da uno del nuovo proprietario, che può essere un qualsiasi giocatore a discrezione di colui che ha effettuato l'azione con successo. Il demone può anche scegliere di rendere indipendente l'unità (di fatto non scegliendo nessuno dei giocatori come nuovo proprietario), nel qual caso essa si trasforma in un Freebooter (vedi 15.4).

Nota. Non è possibile tentare di influenzare legioni sotto il comando di un condottiero. In questi casi, occorre tentare di influenzare direttamente il condottiero stesso.

I condottieri sono più difficili da influenzare. Occorrono due Test di Carisma con successo per sbandare l'unità e tre Test di Carisma con successo per farle cambiare proprietario. I condottieri sbandati vengono rimossi dal gioco e messi nel riquadro "Lieutenants Return" della mappa, lasciando in gioco le eventuali legioni che erano al loro comando. D'altro canto, quando un condottiero cambia proprietario, porta con sé le eventuali legioni al suo comando che passano sotto il controllo del nuovo triumvirato. Vale a dire che, in tal caso, le pedine di legione impilate sotto al condottiero dovranno essere sostituite con quelle del giocatore che ne diventa il nuovo proprietario.

Gli Hellhound sono creature quasi prive di mente, e pertanto non possono essere influenzate. Se la legione che controlla un Hellhound dovesse cambiare proprietario, anche la creatura passerà al nuovo giocatore. Se invece la legione viene sbandata, l'Hellhound resterà sul posto senza controllo, libero di razzare tutto ciò che incontra.

9.7.1.2 Corruzione

Il giocatore che tenta di influenzare unità avversarie ha la possibilità di migliorare le sue possibilità offrendo anime. Per ogni anima che si paga al tesoriere (nella vita reale andrebbero all'unità stessa), si ottiene un modificatore di -1 ad uno dei lanci del dado, migliorando così le possibilità di successo. Ovviamente, queste corruzioni devono essere pagate prima di effettuare qualsiasi lancio di dadi.

Il giocatore che subisce il tentativo di influenza non ha modo di difendersi nei confronti della corruzione, a meno che l'unità interessata sia un condottiero. In tal caso, infatti, se un condottiero ha ricevuto una paga extra nella Fase delle Evocazioni (vedi 8.3.4), ogni lancio del dado effettuato per influenzarlo avrà un malus di $+1$ per ogni anima che è stata posta sulla sua pedina.

Esempio di influenza sulle unità. La duchessa Gomory ha 4 cuori di Carisma sulla sua carta Daemon e nella sua Fase delle Azioni dichiara che intende provare a influenzare una legione avversaria. Normalmente, sarebbe sufficiente riuscire in due Test di Carisma (ottenendo 4 o meno), ma poiché la legione si trova in una sezione controllata dal suo stesso proprietario, Gomory deve pagare un indicatore di Grazia. Per rendere le cose più semplici, prima di lanciare il dado, Gomory corrompe l'unità con 3 anime, di cui ne userà 2 per il primo lancio ed 1 per il secondo.

Gomory ha un bonus di -2 sul primo lancio e -1 sul secondo. Lanciando i dadi, ottiene 6 ($-2=4$) e 5 ($-1=4$), che le consentono di farcela, anche se per poco, quindi sostituisce l'indicatore della legione con uno dei propri.

9.7.2 Espiazione e supplica (Inferno)

Un demone che si trovi nell'inferno può scegliere di usare l'azione diplomatica per cercare di scartare eventuali indicatori di Disgrazia in suo possesso. In questo caso, il demone chiede udienza a Lucifero, chiedendo al suo principe di perdonare o dimenticare gli eventuali errori commessi dal suo triumvirato.

Un demone che scelga l'azione di Pentimento e Supplica deve lanciare due dadi e comparare il risultato totale con il suo valore di Carisma sulla tabella riportata di seguito e in mappa ("Atonement and Supplication"), applicandone immediatamente gli effetti di seguito descritti.

Espiazione e Supplica ("Atonement and Supplication")					
Carisma	Lancio di 2D6				
	2-4	5-6	7-8	9-10	11-12
5-6	Incap.	Incap.	No	2D	3D
3-4	Incap.	No	1D	1D	2D
2	Incap.	No	No	1D	2D
1	Incap.	No	No	1D	1D

- **Incap.:** la collera di Lucifero per l'insolente richiesta rende il demone incapace di agire e potrà recuperare solo nella Fase Finale del turno, ottenendo "5" o "6" con il dado (vedi 13.2).
- **No:** la supplica non ha effetto e il giocatore mantiene gli indicatori di Disgrazia che possiede senza altre conseguenze.
- **#D:** Lucifero accoglie la supplica e il giocatore può scartare il numero indicato (#) di indicatori di Disgrazia.

9.7.3 Cospirazione (Terra)

Un demone che si trovi sulla Terra può usare l'azione diplomatica per cospirare e tentare di modificare le carte evento con effetto permanente che si trovano in gioco. In questo caso, il demone annuncia la sua intenzione di cospirare e pesca dal mazzo Hell un numero di carte pari al suo valore di Carisma.

Il demone può usare una sola delle carte pescate, per sostituire una con effetto permanente già in gioco oper metterne una nuova in un riquadro attualmente vuoto. Ogni effetto della nuova carta deve essere immediatamente risolto, mentre le carte non usate vengono scartate.

E' abbastanza probabile che nessuna delle carte pescate soddisfi appieno i desideri del giocatore che ha tentato di cospirare. In tal caso, il giocatore non è costretto a giocare uno degli effetti permanenti che ha eventualmente pescato, ma può anche scegliere di scartare tutto comunque senza altri effetti.

Esempio di cospirazione. Il giocatore di turno è particolarmente infastidito dall'evento permanente "Red Peril" che affligge l'inferno, pertanto decide di porvi rimedio con Master Paymon, che ha Carisma 4 e si trova sulla Terra. Al turno di questo demone nella Fase delle Azioni, il giocatore sceglie di cospirare e pesca quindi 4 carte Hell dal mazzo. Due delle carte pescate ("Twelfth Night" e "Orgasmatron") non sono eventi permanenti e non possono quindi essere usate, quindi vengono subito scartate.

Le restanti due carte sono "Tempers" (permanente, agisce sull'inferno) e "The Bees" (permanente, agisce sulla Terra). Paymon può scegliere "The Bees" che andrebbe nel riquadro attualmente vuoto "Earth", oppure "Tempers" che rimpiazzerebbe "Red Peril" nel riquadro "Hell", come desiderava. Sceglie la seconda opzione e gli effetti della nuova carta vengono immediatamente applicati.

9.7.4 Compiere malvagità (Terra)

Un demone che si trovi sulla Terra può indulgere in ciò che sa fare meglio: perpetrare nefandezze e azioni malvage ai danni dei mortali. In questo caso, il giocatore dichiara l'azione e lancia un numero di dadi pari al valore di Carisma del demone stesso, ottenendo un indicatore di Grazia per ogni "6" ottenuto.

Esempio di malvagità. Lord Moloch ha Carisma 2 e si trova sulla Terra di pessimo umore, così spende la sua Fase delle Azioni compiendo azioni malvage. Il giocatore lancia quindi 2 dadi e ottiene "3" e "6", che gli fruttano 1 indicatore di Grazia, mentre cerca di immaginare quali nefandezze possano aver causato l'approvazione di Lucifero in questo caso.

9.8 USARE LA MAGIA

Nella Fase delle Azioni si può scegliere per un demone la possibilità di giocare una carta Arcana per causare gli effetti dell'Arcano Maggiore corrispondente, purché tale magia sia utilizzabile in questa fase (descritto sulla carta). Nella maggior parte dei casi, questo avviene semplicemente annunciando l'azione e giocando la carta, applicandone immediatamente gli effetti, ma in alcuni casi possono verificarsi eccezioni che sono trattate nei paragrafi seguenti.

Nota. In questa sezione non si tratta in alcun modo delle regole riguardanti l'Arcano Minore rappresentato sulle carte Arcane (ad esempio "Walk the Earth", "Pass", "Recruit Lieutenant"), di cui si è già discusso in altre parti. Le carte Arcane rappresentano ciascuna due diversi effetti, in tal senso, e con questa azione si sceglie di utilizzarle per l'Arcano Maggiore, ignorando quello minore. A volte i giocatori dovranno fare scelte ardue per l'uso di queste potenti carte.

9.8.1 Uso delle carte Arcane

Nella maggior parte dei casi, gli effetti delle carte sono chiari dalle descrizioni riportate, ma alcuni punti necessitano di ulteriori chiarimenti che saranno qui trattati. In particolare, il testo nel riquadro grigio al fondo di ogni carta indica sempre il momento di gioco in cui si può usare l'Arcano Maggiore e, spesso, dove e a quale costo.

- Le carte utilizzabili nella Fase di Azione riportano la parola "**Action**". Quelle che riportano la parola "**Combat**" possono essere usate solo nella Fase di Combattimento (vedi capitolo 11). Alcune carte possono essere usate in entrambi i momenti e riportano quindi entrambe le scritte (ad esempio "Incubus").
- Il demone che usa una carta Arcana deve sempre scegliere un bersaglio che si trovi nel suo stesso posto, che sia l'Inferno (inclusa l'Anticamera) o la Terra. Alcune carte, inoltre, indicano un luogo specifico in cui deve trovarsi chi ne fa uso, che sia l'Inferno e la sua Anticamera (Hell) oppure la Terra (Earth). In questi casi, sia il demone che gioca la carta scegliendo l'azione Usare la Magia, sia il bersaglio dell'Arcano Maggiore, devono trovarsi all'Inferno (o anticamera) o sulla Terra, come richiesto. Tuttavia, si consideri che un demone sulla Terra può sempre usare un Arcano Maggiore che abbia bersaglio all'Inferno, facendovi quindi immediatamente ritorno (vedi 9.6.1).
- Alcune carte specificano se il demone che le usa deve pagare anime (Soul) o indicatori di Grazia per attivarne gli effetti. Se la carta costringe l'utilizzatore a prendere uno o più indicatori di Disgrazia, il triumvirato di quel demone ne deve prendere immediatamente il numero indicato.

9.8.2 Casi speciali

9.8.2.1 Counter

Alcune carte Arcane, indicate come "Counter", rappresentano controincantesimi che possono essere usati per interferire con le azioni di un altro giocatore. In alcuni casi, queste carte possono avere restrizioni simili a quelle sopra dettagliate in 9.8.1 e funzionano esattamente allo stesso modo.

Un demone scelto come bersaglio di una carta Arcana può sempre reagire usando un "Counter", purché non sia incapace di agire. Se un giocatore desidera annullare una carta che non ha come bersaglio uno dei suoi demoni, dovrà sceglierne uno che non abbia ancora agito, indicando che sarà lui a usare il "Counter" come sua azione fuori sequenza. Dopo aver usato la carta, quel

demone si considererà aver agito e non potrà effettuare altre azioni quando sarà il suo turno nella Fase delle Azioni.

Esempio. Quando è il suo turno di agire, Balban, che si trova sulla Terra, dichiara di Usare la Magia e gioca "Incubus" sulla principessa Ashtaroth, che si trova anch'essa sulla Terra (condizione necessaria comunque per usare la carta). "Incubus" ha come effetto quello di rendere incapace di agire un demone di sesso femminile che abbia Capacità Magica inferiore o uguale a quella di chi usa la carta, e poiché Ashtaroth ha 2 pentagrammi sulla sua carta contro i 4 di Balban, anche questa condizione è rispettata. Di conseguenza, Ashtaroth è preda dell'incubo.

Se Ashtaroth avesse avuto un "Counter", avrebbe potuto annullare l'effetto anche qualora avesse già agito in quella Fase delle Azioni. Un qualsiasi altro demone avrebbe potuto comunque annullare l'effetto giocando un "Counter", purché non avesse già agito in quella Fase delle Azioni.

9.8.2.2 Supporto di altri demoni

Per poter utilizzare alcune carte, è talvolta necessario convincere altri demoni, oltre a quello che le gioca, a dare il loro supporto all'azione, normalmente per totalizzare un certo numero richiesto di Teschi, Cuori o Pentagrammi. Tutti i demoni possono fornire questo tipo di supporto, purché ciò avvenga prima sia dichiarata l'azione Usare la Magia da parte del demone che gioca la carta Arcana in questione e purché si trovino nel suo stesso posto (Inferno o Terra). Chi intende dare supporto dichiara a sua volta di effettuare un'azione di Usare la Magia, indicando di dare il supporto per quella carta.

Se, al momento di usare la carta Arcana, il demone che la gioca si trova senza i requisiti richiesti di Teschi, Cuori o Pentagrammi, l'intero progetto fallisce. Il demone che avrebbe dovuto giocare la carta potrà sempre scegliere un'azione diversa, ma chi gli aveva dato supporto avrà comunque perso il turno.

Nota. Non ci sono penalità di alcun tipo per i demoni che convincano altri a supportare la propria azione, e che poi al loro turno decidano di agire diversamente da quanto promesso.

Esempio. Dopo molte liti e discussioni, il giocatore che controlla il pazzo Ereshkigal è riuscito a convincere altri due demoni a dare il loro supporto affinché lui possa giocare l'Arcano Maggiore "Love for Lilith". Questa carta, infatti, richiede ben 10 Cuori di Carisma (più un indicatore di Grazia che sarà pagato dal triumvirato di Ereshkigal), per poter avere effetto. Al loro turno, sia Asmodeus che Belphegor annunciano il loro supporto, aggiungendo rispettivamente 5 e 3 Cuori al totale necessario.

Quando viene il turno di Ereshkigal, questo annuncia di Usare la Magia e gioca "Love for Lilith", aggiungendo i suoi 2 Cuori che portano il totale a 10, quanto basta perché la magia funzioni. Di conseguenza, gli effetti vengono applicati e Lilith viene spostata nell'Anticamera dell'Inferno, con grande soddisfazione dei demoni coinvolti nell'azione.

Esempio completo di Fase delle Azioni. Si riprenda l'esempio visto nel paragrafo 9.1, in cui all'inizio della Fase delle Azioni i demoni sono così disposti sulla Rank Track:

Sammael (2, giocatore C)
 Beelzebub (8, giocatore B)
 Ashtaroth (11, giocatore A)
 Baal (14, giocatore B)
 Caim (29, giocatore C)
 Orias (41, giocatore A)
 Ukobach (50, giocatore A)
 Nabuross (61, giocatore B)

Sammael e Ukobach si trovano attualmente sulla Terra, e il giocatore C ha anche Balban in gioco, che tuttavia è al momento incapace di agire e quindi non viene considerata.

Sammael è il più alto in rango, quindi sta a lui iniziare la Fase delle Azioni. Il giocatore C decide che il modo migliore di usare un demone di questo calibro è quello di mantenerlo sulla Terra a compiere malvagità, dal momento che il suo Carisma gli consente di lanciare ben 5 dadi. I risultati sono "1", "3", "5", "6" e ancora "6", quindi il triumvirato guadagna 2 indicatori di Grazia.

E' ora il turno di Beelzebub, che annuncia un'azione di Marcia e muove un totale di 4 unità (tre legioni e un condottiero con due legioni al seguito) che vuole portare in attacco contro il giocatore A nel girone "Fraud".

Ashtaroth gioca quindi l'Arcano Minore "Walk the Earth - 1", paga un'anima e pone la carta sotto la sua carta Daemon per indicare che ora si trova sulla Terra.

E' ora il momento di Baal, ma il giocatore B vorrebbe farlo agire dopo i demoni del giocatore A, quindi gioca l'Arcano Minore "Double Pass - 2", pagando due anime e slittando sulla Rank Track fra Orias e Ukobach.

Caim ama complicare le cose, così sceglie di Usare la Magia e usa la carta "Jones' Device" (che richiede il controllo di una sezione nel girone "Lustful",

requisito che il suo triumvirato soddisfa) contro Baal. Il giocatore B non gradisce l'aggressione e decide di usare Naburos per giocare la carta Counter "It Did Not Work" che annulla gli effetti di "Jones' Device" (perché Naburos non ha ancora agito, può annullare qualsiasi carta giocata). Ciò conclude la Fase delle Azioni per entrambi Caim e Naburos.

Ora, poiché il giocatore A ha assolutamente necessità di avere un demone sulla Terra, oltre a poter contrastare ciò che farà Baal, Orias gioca "Walk the Earth - 3" e paga tre anime, mettendo la carta sotto quella di Orias.

Ukobach, sulla Terra, gioca a sua volta l'Arcano Minore "Pass" per giocare dopo Baal, il quale non ha altre carte di questo tipo e deve giocare. Così il giocatore B sceglie per Baal di Usare la Magia e gioca l'Arcano Maggiore "Deflection", indicando come bersaglio una pila di unità del giocatore A che potrebbe contrastare con i piani dello stesso Baal. Questa carta richiede che il giocatore B paghi un indicatore di Grazia, e poiché ha automaticamente successo, il giocatore A può solo osservare il suo condottiero passare al nemico.

Solo Ukobach deve ancora agire in questa Fase delle Azioni. Essendo sulla Terra, ma desiderando comunque alterare gli eventi all'inferno, il giocatore scarta la "Walk the Earth" da sotto la carta Daemon e dichiara di vole influenzare una delle legioni del giocatore B che minaccia di impossessarsi di una sezione. Per riuscire nel tentativo di sbandare l'unità, Ukobach deve lanciare il dado e ottenere 2 o meno (il suo Carisma), così decide di aumentare le sue possibilità pagando 2 anime, in modo da riuscire con 4 o meno. Il lancio del dado dà come risultato "3", così l'azione ha successo e la legione del giocatore B viene rimossa dal gioco, concludendo così questa Fase delle Azioni.

10. FASE DEI MOVIMENTI CASUALI

In questo capitolo vengono riportate le regole e le procedure per il movimento delle **unità indipendenti** presenti nel gioco, che sono: Uriel, Lilith, gli Hellhound senza controllo, le unità di Freebooters create da carte Hell o mediante le azioni diplomatiche. Si noti che, in realtà, i Freebooter non muovono mai, ma poiché sono unità indipendenti, le regole che li riguardano saranno riportate comunque in questo capitolo.

Al termine della Fase delle Azioni, si effettua il movimento delle unità indipendenti, che è regolato normalmente da una serie di lanci di dadi i cui risultati vengono interpretati tramite la bussola stampata sulla mappa. In pratica, in ogni passo della sequenza e per ogni unità di questo tipo che deve muovere, si lancia il dado e si consulta la bussola per determinare la sezione in cui si sposterà. Un risultato di "5" o "6" indica che l'unità non muove.

I movimenti delle unità indipendenti devono essere effettuati in quest'ordine:

- 1) Uriel
- 2) Lilith
- 3) Hellhound

10.1 URIEL

Una specifica carta Hell può fare in modo che Uriel, l'angelo pazzo vendicatore, entri in gioco per seguire una propria crociata contro il male. Quando si verifica questo evento, la pedina di Uriel viene messa nel riquadro corrispondente della mappa, a indicare che l'angelo è sulla Terra, dove opera immediatamente una purificazione. Tutti i demoni sulla Terra devono fare subito un Test di Combattimento: chi fallisce il tiro è eliminato, mentre i sopravvissuti tornano immediatamente all'inferno e dovranno scegliere "Pass for Good" nella successiva Fase delle Azioni.

Nella Fase dei Movimenti Casuali dello stesso turno in cui Uriel è apparso sulla Terra con gli effetti sopra descritti, l'angelo si sposta nell'Anticamera dell'inferno, dove distruggerà automaticamente tutte le unità presenti.

Nella Fase dei Movimenti Casuali successiva, Uriel entra nei gironi infernali, in una sezione determinata a caso con il lancio del dado; ciò avviene esattamente come le legioni che rientrano dall'Anticamera dell'inferno, ma in questo caso un risultato di "6" deve essere rilanciato. Uriel muove di 4 sezioni per turno, e per ogni sezione occorre lanciare il dado e verificare il movimento tramite la bussola, trattando però tutti i risultati "3" come "1". Nel turno in cui rientra dall'Anticamera dell'inferno, Uriel effettua il suo primo movimento con l'ingresso nella sezione esterna.

Ogni volta che Uriel entra in una sezione, tutte le unità presenti devono tentare una fuga individuale. A causa del panico creato

dall'angelo pazzo, i condottieri non possono portare con sé legioni in questa fuga, le quali devono fuggire separatamente; gli Hellhound eventualmente presenti si liberano dal controllo e si dedicheranno successivamente alle loro razze. Tutte le unità che falliscono il tentativo di fuga sono immediatamente distrutte.

In aggiunta agli effetti descritti, quando Uriel entra in una sezione, il suo controllo viene revocato e si rimuove quindi il segnalino di controllo eventualmente presente.

Al termine del movimento di Uriel, il numero di legioni perse a causa sua da ogni triumvirato determina la possibilità che il giocatore corrispondente subisca anche l'eliminazione del suo demone di rango minore. Per evitare tale perdita, il giocatore deve lanciare un dado e ottenere un risultato superiore al numero di legioni che ha perso (se ha perduto sei o più legioni in questo modo, la perdita del demone di minor rango è automatica).

Se nel corso del movimento Uriel dovesse entrare nel Pentagonagramma al centro della mappa o in una sezione contenente Lilith, allora avrà incontrato dei poteri che non è in grado di sconfiggere e viene rimosso dal gioco. Se l'evento permanente che ha messo in gioco Uriel viene sostituito, Uriel sarà analogamente rimosso dal gioco.

Esempio. In una Fase Infernale viene pescata una carta che mette in gioco Uriel e la sua pedina viene quindi messa nel riquadro della mappa corrispondente. Gomory e Prufflas sono sulla Terra, quindi sono i primi bersagli dell'angelo e devono effettuare un Test di Combattimento ciascuno. Entrambi lanciano il dado ottenendo "2", risultato che distrugge Gomory mentre salva Prufflas, che torna all'inferno dove dovrà perdere il suo turno nella Fase delle Azioni.

Nella successiva Fase dei Movimenti Casuali, Uriel si sposta nell'Anticamera dell'inferno, dove viene eliminata una sfortunata legione che non era riuscita a mettersi in salvo. Per un intero turno, ora, Uriel resta a girovagare nell'Anticamera dell'inferno, sotto gli sguardi preoccupati di coloro che si trovano nelle sezioni più esterni dei vari gironi.

Nella Fase dei Movimenti Casuali del turno seguente, Uriel lancia un dado e ottiene "4", quindi fa il suo primo passo di movimento entrando nella sezione "The Wise Men", che è vuota e non è sotto il controllo di nessun giocatore.

Per il secondo passo del suo movimento, Uriel ottiene ora "2" ed entra in "The Forest of Suicides" dove ci sono due legioni e un Hellhound del giocatore A che devono provare a fuggire. I dadi ottengono "2", "6" e "1" rispettivamente, che portano una legione in "Underarchivers", una resta immobile, mentre l'Hellhound si sposta in "Molesters Purgatory". La legione che non è riuscita a fuggire viene eliminata e il controllo del giocatore A viene rimosso dalla sezione.

Come terzo passo di movimento, Uriel ottiene quindi "3" che però viene considerato "1" e quindi entra proprio in "Molesters Purgatory". L'Hellhound che già era fuggito prima riesce ancora a fuggire, ottenendo "2", che lo porta in "Sadistic Pleasure Pit".

Il movimento finale di Uriel, con il risultato "1", lo porta in "Addiction", una sezione vuota sotto il controllo del giocatore B che viene pertanto revocato.

Il movimento di Uriel è terminato, e poiché il giocatore A ha perduto una legione, deve ora effettuare un tiro di dado ed ottenere almeno 2 per non perdere il suo demone di minor rango. Fortunatamente, ottiene esattamente "2" e si salva.

10.2 LILITH

Lilith è la madre della stirpe demoniaca ed alcune carte Hell o Arcana le permettono di venire a far visita ai suoi figli di tanto in tanto. Non appena una carta di questo tipo viene giocata, la pedina di Lilith viene posta nell'Anticamera dell'inferno. Indipendentemente dal momento in cui viene giocata la carta che causa la sua apparizione, Lilith muoverà sempre e solo nella Fase dei Movimenti Casuali.

Lilith appare sempre assumendo uno dei suoi tre possibili aspetti, una Madre, una Vergine o una Megera, a secondo di quanto descritto nella carta che l'ha messa in gioco. Tuttavia, poiché si tratta di una creatura ambigua, la forma assunta da Lilith cambia ad ogni turno, e viene determinata con il lancio del dado prima di effettuare il suo movimento (se si ottiene un risultato corrispondente alla forma attuale non ripetere il lancio):

Aspetti di Lilith	
1-2	Vergine
3-4	Madre
5-6	Megera

Ad ogni Fase dei Movimenti Casuali, prima che venga determinato il nuovo aspetto di Lilith, un giocatore può tentare di corteggiarla per ottenere il suo favore e muoverla a suo piacimento. Se più demoni intendono corteggiare Lilith a questo scopo, dovranno confrontarsi in un Duello di Carisma per ottenere il privilegio.

Il demone che corteggerà Lilith dovrà riuscire in un Test di Carisma, nel qual caso potrà muovere Lilith a suo piacimento nella Fase dei Movimenti Casuali dopo la determinazione del suo nuovo aspetto. Se il corteggiamento non riesce, o se comunque Lilith non si trova sotto il controllo di un giocatore, dopo aver determinato il nuovo aspetto muoverà casualmente.

In ogni caso, Lilith muove di 4 sezioni ad ogni turno. Al suo ingresso dall'Anticamera dell'inferno occorrerà lanciare un dado per determinare la sezione esterna in cui effettua il primo passo, rilanciando eventuali "6" come nel caso di Uriel. Una volta che avrà fatto il suo ingresso nei gironi, Lilith effettuerà il resto del suo movimento secondo il desiderio del giocatore che l'ha corteggiata con successo, oppure casualmente lanciando il dado e consultando la bussola.

Se nel corso del movimento Lilith dovesse entrare nel Pentagonogramma al centro della mappa o tornare nell'Anticamera dell'inferno, viene rimossa dal gioco. Se Lilith entra in una sezione in cui si trova Uriel, l'angelo viene rimosso immediatamente.

Nel corso del movimento, Lilith genera effetti diversi nelle sezioni in cui entra, a secondo del suo aspetto attuale. Gli effetti hanno luogo ogni volta che Lilith entra in una sezione, ma non si verificano nuovamente se si sofferma in una stessa sezione a causa del movimento casuale. Analogamente, non si applicano i nuovi effetti nella sezione in cui si trova già, quando si determina il suo nuovo aspetto.

- Nella forma di una **Vergine**, Lilith elimina e distrugge qualsiasi cosa si trovi nella sezione in cui è entrata, senza possibilità di tentare la fuga.
- Nella forma di una **Madre**, Lilith raddoppia il numero di qualsiasi tipo di unità si trovi nella sezione in cui è entrata, fino al limite dato dalle pedine disponibili in gioco.
- Nella forma di una **Megera**, Lilith fa pescare una carta Arcana per ogni legione che si trova nella sezione in cui è entrata ai relativi proprietari.

Al termine del movimento, anche se era stata corteggiata con successo da un giocatore, Lilith smette di essere sotto il controllo di chiunque. Nella prossima Fase dei Movimenti Casuali, dopo l'eventuale nuovo corteggiamento, Lilith cambierà nuovamente aspetto, indipendentemente dalla forma iniziale descritta sulla carta che l'ha messa in gioco.

Esempio. E' già da un po' che Lilith va in giro per l'inferno, e all'inizio di questa Fase dei Movimenti Casuali si trova nella sezione "Falsifiers". Poiché nessun giocatore intende corteggiarla, si passa direttamente alla determinazione del suo nuovo aspetto e ottenendo "4" con il dado si ha la Madre. E' ora il momento di muovere e un giocatore lancia il primo dado, ottenendo "2", così Lilith entra in "Miracle Workers", dove si trova un Hellhound che diventano due (non chiedete come) per effetto della sua forma.

Il lancio seguente ottiene "5", pertanto Lilith resta dove si trova e non si applicano altri effetti dovuti alla sua forma. Il terzo lancio, un "1", la porta quindi in "Spies", dove si trovano due legioni del giocatore A ed una del giocatore B che diventano rispettivamente quattro e due. L'ultimo passo del suo movimento è un "1", che porta Lilith nel Pentagonogramma centrale, causandone quindi la rimozione dal gioco.

10.3 HELLHOUNDS

Queste creature abitano l'Anticamera dell'inferno e possono essere domate dai giocatori come si è descritto in 8.3.2. Fintanto che si trovano sotto il controllo di una legione, gli Hellhound muovono ed agiscono assieme a queste unità come se ne fossero parte a tutti gli effetti, ma non appena dovessero sfuggire al loro controllo, gli Hellhound diventano unità indipendenti che si dedicano immediatamente alle loro razze.

Nel momento stesso in cui un Hellhound sfugge al controllo di una legione, effettua immediatamente un movimento casuale in base alla bussola, lanciando un dado. In questo caso, se non dovesse lasciare la sezione in cui si trova, non si verificano ulteriori effetti (a parte il disagio della legione stessa). Questo movimento non viene considerato una fuga.

Gli Hellhound dediti alle loro razze si muovono di 6 sezioni per turno, nelle direzioni indicate da altrettanti lanci di dado sulla bussola. Il movimento termina non appena un Hellhound dovesse entrare in una sezione occupata da altre unità che non fuggono immediatamente (si consideri che altri Hellhound senza controllo non tentano di fuggire).

Se un Hellhound muove così nel Pentagonogramma al centro della mappa o nell'Anticamera dell'inferno, viene immediatamente eliminato (anche se il movimento avviene per errore). Sebbene siano creature autodistruttive per loro stessa natura, gli Hellhound rilanciano il dado per il movimento qualora il risultato dovesse portarli in una sezione occupata da Uriel o Lilith.

Durante il combattimento, gli Hellhound effettuano un numero di attacchi pari al numero riportato in un circolo sulla loro pedina, salvandosi con "4" (vedi 11.2.3). Hellhound senza controllo combattono ogni unità presente nella loro stessa sezione, fino a che tutti i bersagli non sono stati eliminati o finché essi stessi non vengono distrutti. Tutti gli Hellhound eliminati vengono rimessi nel riquadro "Hellhounds Available" della mappa.

Esempio. Nella Fase delle Azioni, un Hellhound che si trova nella sezione "The Envious" viene liberato dal controllo a causa dello sbandamento della sua legione, e l'immediato movimento casuale che ne consegue lo porta in "Thieves". Successivamente, nella Fase dei Movimenti Casuali, il lancio dei primi due dadi dà "4", portandolo prima in "Exploiters of Land and Sea" e poi in "Snake Eye Saloon", due sezioni vuote.

Il terzo movimento, con "1", muove la creatura in "Furnace of Bookburners", dove si trova una legione che sceglie di fuggire e riesce a riparare in "Swamp of Useless Rage" avendo ottenuto "2" per il tentativo di fuga. Al quarto passo di movimento, l'Hellhound ottiene "5" e resta sul posto, mente al passo seguente fa "1" ed entra in "Megalomaniacs", dove si trova un altro Hellhound senza controllo. Poiché queste creature non fuggono, l'Hellhound termina qui il suo movimento, anche se avrebbe a disposizione un altro passo.

10.4 FREEBOTERS

Le unità che, per un motivo o un altro, hanno perso il controllo del giocatore, vengono denominate Freeboter e restano nella sezione in cui si trovano, indipendentemente da ciò che accade attorno a loro. Queste unità non fuggono mai (tranne che nel caso di Uriel) e non concedono mai il diritto di passaggio.

Se sopravvivono fino alla Fase di Espiazione e Supplica, i Freeboter prendono automaticamente il controllo della sezione che occupano, sostituendo l'eventuale segnalino di controllo di un giocatore già presente, con il loro.

Se fra le unità Freeboter è presente un condottiero, queste useranno automaticamente il suo bonus e per salvarsi in combattimento. Ad esempio, se è presente un condottiero con bonus +3, questo salverà le unità Freeboter con un risultato di dado di 3 o meno.

11. COMBATTIMENTO

Dopo che tutte le azioni ed i movimenti casuali del turno sono stati completati, si risolvono i combattimenti in tutte le sezioni che contengano unità di due o più giocatori. I combattimenti vengono risolti in ordine, procedendo in ordine decrescente a partire da quello che coinvolge più legioni (all'inizio di questa fase), e risolvendo eventuali situazioni di parità con un lancio di dado.

Una volta completati tutti i combattimenti fra unità dei diversi triumvirati, si passa a risolvere i combattimenti nelle sezioni in cui si trovano gli Hellhound senza controllo dediti alle razze.

Prima della risoluzione, i giocatori decidono quali demoni partecipano al combattimento. Ogni demone può portare carte Arcana in numero non superiore alla sua Abilità Magica.

I combattimenti si risolvono a partire da quello che coinvolge più legioni, prima quelli fra giocatori e poi Hellhound in razza.

ROUND DI COMBATTIMENTO

1. **Lanciare magie.** L'ordine è stabilito in base al Valore di Combattimento dei demoni (Teschi).
2. **Effettuare gli attacchi.** Simultaneamente, colpi a segno con risultato "6" + eventuali bonus.
3. **Salvare le unità colpite.** Ancora simultaneamente, sopravvivenza con risultato "1" o minore o uguale del Valore di Combattimento del demone dalla propria parte.
4. **Opportunità di fuga.** L'ordine è stabilito in base al maggior Valore di Combattimento in campo.
5. **Nuovo round.**

11.1 PARTECIPAZIONE DEI DEMONI AI COMBATTIMENTI

Prima di procedere alla risoluzione di ciascun combattimento, i giocatori coinvolti devono dichiarare se qualcuno dei loro demoni parteciperà alla battaglia. Anche in questo caso, il giocatore con il maggior numero di legioni effettuerà per primo la sua dichiarazione (si lanci il dado in caso di parità), indicando se e quale demone parteciperà e quali carte Arcana porterà eventualmente con sé. Quindi, i giocatori si alternano nelle dichiarazioni fino a che ciascuno ha stabilito chi intende far partecipare e chi no.

Ogni triumvirato può far partecipare qualsiasi numero di demoni, e ciascuno di essi può portare con sé un numero di carte Arcana al massimo pari alla sua Capacità Magica, pur non essendo obbligato a farne uso. Indipendentemente dai risultati, un demone che abbia partecipato ad una battaglia non potrà partecipare ad altri combattimenti nello stesso turno. I demoni che si trovano sulla Terra non possono partecipare ai combattimenti.

11.2 PROCEDURA DI COMBATTIMENTO

Il combattimento viene risolto in una successione di round, fino a quando non resta una sola delle parti coinvolte all'interno della sezione infernale contesa. Una volta che le unità in combattimento siano state temporaneamente prelevate dalla mappa e disposte in maniera conveniente davanti ai giocatori, per ogni round di combattimento si ripetono nell'ordine i passi dettagliati nei paragrafi seguenti.

11.2.1 Lanciare magie

Il giocatore che ha nello scontro il demone con il maggior Valore di Combattimento (si usi il dado in caso di parità) decide chi per primo dovrà dichiarare l'uso della magia. Iniziando con quel giocatore, gli avversari si alternano usando ciascuno una carta Arcana valida ("Combat") fino a che nessuno intende giocare altre. Non c'è limite al numero di carte che si possono utilizzare ad ogni round.

11.2.2 Effettuare gli attacchi

In questo passo della procedura di combattimento, i giocatori dichiarano chi attaccano e lanciano i dadi per determinare i risultati. Gli attacchi si considerano contemporanei, quindi due legioni possono colpirsi a vicenda anche se in effetti i giocatori lanciano i dadi uno alla volta.

Solo le legioni e gli Hellhound possono attaccare. Le legioni effettuano sempre un solo lancio di dado, mentre gli Hellhound fanno un numero di attacchi pari al numero riportato sulla pedina corrispondente (all'interno del cerchio). Gli attacchi di un Hellhound possono essere suddivisi fra più unità nemiche. Una legione che ha il controllo di un Hellhound non può attaccare, ma può essere attaccata a sua volta.

La ripartizione degli attacchi deve essere effettuata dai giocatori prima di iniziare a lanciare i dadi e, se possibile, è necessario che ogni unità avversaria sia stata attaccata almeno una volta, prima di poter attaccare nuovamente una specifica unità.

Una volta che gli attacchi siano stati dichiarati, i giocatori lanciano un dado per ogni attacco a disposizione, e ogni risultato pari a "6" rappresenta un colpo messo a segno. Le unità colpite vengono capovolte, in modo da riconoscerle chiaramente.

I condottieri aggiungono il loro bonus (riportato sulla pedina) ai lanci per il combattimento di un numero di legioni pari a quelle che possono comandare (Valore di Comando). Anche alcune carte Arcana possono comportare bonus analoghi ai tiri di combattimento.

11.2.3 Salvare le unità colpite

Dopo che i giocatori hanno effettuato tutti i tiri di combattimento previsti, entrambe le parti hanno la possibilità di effettuare dei nuovi lanci per cercare di salvare le unità che sono state colpite.

Se un giocatore non ha demoni di proprio triumvirato che hanno partecipato allo scontro, ogni unità colpita riesce a salvarsi solo se ottiene "1" con il dado.

Se un giocatore aveva fatto partecipare un demone del suo triumvirato al combattimento, le unità colpite riescono a salvarsi se riescono ad effettuare con successo un Test di Combattimento. Se nel combattimento hanno partecipato più demoni dello stesso triumvirato, non è possibile sommare i loro Teschi (Abilità di Combattimento) per avere maggiori possibilità di salvezza.

Indipendentemente dalla presenza di demoni nel combattimento, gli Hellhound si salvano ottenendo "4" o meno. Se viene eliminata la legione che ha il controllo di un Hellhound, questo può immediatamente lasciare la sezione, iniziando la sua razza, muovendo nella direzione indicata dalla bussola con un lancio di dado. Se un Hellhound privo di controllo non riesce ad abbandonare la sezione in cui avviene il combattimento, esso sarà trattato come un'ulteriore fazione (11.3.2) per il resto della Fase di Combattimento.

I condottieri non possono essere colpiti in combattimento, ma se viene distrutta una delle legioni che hanno usato il bonus di un condottiero, questo dovrà lanciare un dado e ottenere "5" o meno per salvarsi. In caso contrario, il condottiero è eliminato.

Le unità di Freebooter sono trattate come legioni normali, pertanto si salvano solo ottenendo "1" con il dado. Se tuttavia un'unità Freebooter è sotto il comando di un condottiero, si salva ottenendo il suo bonus di combattimento o meno.

Esempio (la battaglia di Sugar Hill). Il giocatore A ha 3 legioni (1A, 2A e 3A) ed il condottiero Verin in "Sugar Hill", mentre il giocatore B ha nella stessa sezione 4 legioni (1B, 2B, 3B e 4B) ed un Hellhound in grado di fare 4 attacchi (controllato dalla legione 1B).

Poiché il giocatore B ha più legioni, è il primo a decidere se intende far partecipare i suoi demoni, e dichiara che Caim si unirà allo scontro. Poiché Caim ha 4 di abilità magica, potrebbe portare con sé fino a quattro carte Arcana, ma in questo caso il giocatore decide di dargliene solo tre. Analogamente, il giocatore A dichiara che Ukobach parteciperà al combattimento, munito di due carte Arcana. Ora, il giocatore B potrebbe aggiungere un altro demone, ma poiché ci sono da risolvere altri importanti scontri in questo turno, decide di non farlo, e l'avversario fa altrettanto.

Poiché Caim ha un'abilità di combattimento (4 Teschi) superiore a quella di Ukobach (2 Teschi), il giocatore B è il primo a dichiarare se intende usare

una carta Arcana. Decide di usare "Frenzy", una carta che Caim ha portato con sé in battaglia e che darà al giocatore un bonus di +2 a tutti i tiri di un singolo round di combattimento.

Sorridendo, Ukobach gioca a sua volta "Demonic Distraction" su Caim, una carta che non può essere annullata e che mette il demone fuori gioco per il resto della battaglia, anche se la carta che aveva già usato avrà comunque effetto. Ukobach a questo punto decide di non usare la seconda carta.

Ora il giocatore A dichiara che le sue tre legioni attaccheranno l'Hellhound, la legione che lo controlla (1B) ed un'altra (2B). A sua volta, il giocatore B dichiara che il suo Hellhound attaccherà la legione 1A, le legioni 2B e 3B controlla l'Hellhound e non può quindi attaccare. I giocatori effettuano a questo punto i loro tiri di combattimento, dove il giocatore B usa il bonus (+2) per la carta "Frenzy", mentre il giocatore A usa il bonus (+2) del suo condottiero Verin, in grado di comandare tutte e tre le legioni.

Risultati del giocatore B:

Hellhound contro Legione 1A: 3 (+2) = 5 – Mancato
 Hellhound contro Legione 1A: 2 (+2) = 4 – Mancato
 Hellhound contro Legione 1A: 6 (+2) = 8 – Colpito!
 Legione 2B contro Legione 2A: 5 (+2) = 7 – Colpito!
 Legione 3B contro Legione 2A: 4 (+2) = 6 – Colpito!
 Legione 4B contro Legione 3A: 6 (+2) = 8 – Colpito!

Risultati del giocatore A:

Legione 1A contro Hellhound: 2 (+2) = 4 – Mancato
 Legione 2A contro Legione 1B: 4 (+2) = 6 – Colpito!
 Legione 3A contro Legione 2B: 3 (+2) = 5 – Mancato

Il giocatore A ha messo a segno a segno un solo colpo, mentre l'avversario ha colpito tutte le unità che ha attaccato. Ora i giocatori devono lanciare i dadi per salvare le proprie unità. In questo caso, il giocatore A fa dei Test di Combattimento perché ha Ukobach che ha 2 Teschi (riesce con "2" o meno), mentre il giocatore B, non avendo più Caim, potrà salvare le legioni solo con "1" (l'Hellhound si salverebbe con "4" o meno).

Salvataggi del giocatore A:

Legione 1A (colpita una volta): 2 – Si salva!

Legione 2A (colpita due volte): 1 – Si salva!

2 – Si salva!

Legione 3A (colpita una volta): 4 – Non si salva

Salvataggi del giocatore B:

Legione 1B (colpita una volta): 3 – Non si salva

Ogni giocatore ha perso una legione, che viene rimossa. Tuttavia, il giocatore B ha perduto la legione che controllava l'Hellhound, il quale pertanto si libera e, ottenendo "4" con il dado, si sposta in "Addiction" dove si dedicherebbe alle sue razze, ma la sezione è vuota.

Poiché il giocatore A ha subito la perdita di una legione sotto il comando di Verin, deve effettuare un lancio per vedere cosa accade al condottiero: ottiene "5" e per un pelo lo salva.

A questo punto nessuno dei due contendenti è intenzionato a fuggire, quindi si gioca un nuovo round, in cui al giocatore A restano 2 legioni contro le 3 dell'avversario. Tuttavia, il giocatore A potrà continuare ad usare il bonus del condottiero Verin, mentre il bonus della carta Arcana del giocatore B non ha più effetto. Le cose si fanno tristi a Sugar Hill...

11.2.4 Opportunità di fuga

Dopo ogni round di combattimento, entrambe le parti hanno la possibilità di dichiarare che tenteranno la fuga, ancora una volta in ordine a partire da chi ha in battaglia il demone con la maggiore abilità di combattimento (Teschi).

In questo caso, la fuga viene trattata normalmente, e si effettuano dei lanci di dado per il movimento casuale delle unità che possono andare in ogni direzione. I lanci per una stessa unità proseguono normalmente, finché non fallisce o non entra in una sezione libera da nemici.

Le situazioni generate da queste possibili fughe possono a loro volta causare ulteriori combattimenti che dovranno essere risolti più tardi, nella stessa Fase di Combattimento. Questi eventi, anche se apparentemente complessi, sono del tutto legali in termini di gioco. Come caso estremo, un'unità potrebbe fuggire da un combattimento entrando in una sezione occupata da nemici, fallire la fuga in questa sezione e causare una nuova battaglia; quindi, potrebbe fuggire da questa sezione rientrando nella precedente, fallire ancora la fuga e causare un nuovo combattimento nella stessa sezione da cui era partita.

Se un condottiero si viene a trovare da solo in una sezione occupata da unità nemiche al termine di un combattimento, deve

cercare di fuggire. Se fallisce la fuga, viene eliminato e riposto nel riquadro "Lieutenants Return" della mappa.

Esempio. Le cose si stanno facendo difficili per il giocatore che si trova nella sezione "Addiction" con tre legioni, il quale ha quindi deciso di fuggire. Se avesse avuto un condottiero, il giocatore potrebbe ora lanciare due dadi e scegliere la direzione di fuga migliore per le legioni da lui comandate, ma in questo caso dovrà farle fuggire separatamente. I tre lanci danno come risultati "1", "4" e "5", portando due legioni in "Exploiters of Land and Sea" e in "Sea of Lard", mentre la terza non riesce a fuggire.

Poiché in "Sea of Lard" c'è un Hellhound senza controllo, la legione che è fuggita in questa sezione deve cercare di fuggire ancora, ma sfortunatamente fallisce e dovrà quindi combattere la creatura più avanti nella stessa Fase di Combattimento.

11.2.5 Nuovo round di combattimento

Se al termine di un round di combattimento restano nella sezione unità di entrambi gli schieramenti, occorrerà giocare un nuovo round seguendo la stessa sequenza sopra descritta. IL combattimento ha termine quando nella sezione rimangono unità di un solo giocatore, che è il vincitore dello scontro.

11.3 CASI SPECIALI E PARTICOLARI

11.3.1 Evitare un combattimento

Il combattimento in una sezione infernale può essere evitato se entrambi i giocatori sono d'accordo, a patto che:

- non vi siano Hellhound senza controllo in quella sezione, e
- il totale delle legioni presenti nella sezione non superi il numero di anime che essa produce nella Fase delle Anime.

Eventi, fenomeni e cose simili non aumentano in nessun caso il numero di legioni che possono essere contenute in una sezione ai fini dell'evitare un combattimento.

In tutti i casi, una sezione occupata da più giocatori che hanno deciso di evitare il combattimento non produrrà anime nella seguente Fase delle Anime, indipendentemente da chi vi si trovi.

Esempio. Nella sezione "Thieves", fino a tre triumvirati possono avere una legione ciascuno evitando il combattimento, poiché tale sezione produce 3 anime per turno. Naturalmente, sempre che tutti e tre siano d'accordo sul fatto di non combattere...

11.3.2 Combattimenti con più di due giocatori

Quando più di due giocatori abbiano unità coinvolte in una stessa situazione di combattimento, essi devono scegliere una fazione con cui schierarsi. Il giocatore che ha il maggior numero di legioni nella sezione dichiara per primo contro chi intende portare i suoi attacchi, definendo così le due fazioni del combattimento.

Gli altri giocatori, in ordine decrescente di Legioni possedute nella sezione interessata, decidono quindi a loro volta se schierarsi con la fazione dell'attaccante o quella del difensore, fino a che non saranno definiti completamente i due schieramenti.

Freebooter e Hellhound senza controllo rappresentano sempre, in questi casi, entità separate che useranno il lancio di un dado (alla pari, ad esempio pari o dispari) per scegliere la fazione cui unirsi in combattimento. Tuttavia, mentre i Freebooter determinano la loro fazione solo all'inizio del combattimento, gli Hellhound senza controllo dovranno ripetere il tiro ad ogni round di combattimento trovandosi indifferentemente dall'una o dall'altra parte.

Esempio. Nella sezione "Orgastica" ci sono unità di tre diversi triumvirati, più un Hellhound senza controllo. Il giocatore A ha quattro legioni, il giocatore B ne ha tre ed il giocatore C ne ha solo una, quindi il giocatore A è il primo e deve scegliere il suo avversario, che sarà il giocatore B. Il prossimo a scegliere sarebbe il giocatore C, ma la sua fazione è automaticamente stata scelta dal giocatore A, così tocca al giocatore C, che si unisce al giocatore A contro B.

Per l'Hellhound a questo punto occorre lanciare un dado e si stabilisce che con risultato 1-3 si unirà ai giocatori A e C, mentre con 4-6 sarà dalla parte di B. Il risultato è "4", quindi nel primo round di combattimento i giocatori A e C fronteggeranno B e l'Hellhound. Ovviamente, al prossimo round, occorrerà lanciare nuovamente il dado e l'Hellhound potrebbe ugualmente restare con il giocatore B o unirsi agli altri due contro di lui.

11.3.3 Vincitori di più triumvirati

Quando si verifica un combattimento fra più di due giocatori, essi si dividono in due fazioni come sopra descritto, e lo scontro ha termine (a meno che non vi siano ancora Freebooter o Hellhound senza controllo nella stessa sezione). In tal caso, i giocatori che prima erano alleati, se desiderano, possono immediatamente combattere fra loro, altrimenti lo scontro è finito per il turno corrente.

11.3.4 Hellhound senza controllo

Queste creature, se prive di controllo da parte di una legione, combattono tutte le unità di qualsiasi tipo che si trovino in una sezione, fino a che non restano soli o non vengono eliminati.

Durante il combattimento, gli Hellhound agiranno sempre in modo da concentrare i loro attacchi sugli Hellhound della fazione avversaria, altrimenti cercheranno di attaccare quante più unità nemiche possibile.

Se in una sezione restano solo Hellhound senza controllo, si possono velocizzare le cose lanciando per ognuno di essi i dadi cui ha diritto per il numero di attacchi, sommando i risultati. L'Hellhound che ottiene il maggior totale viene considerato vincitore e gli altri sono rimossi dal gioco.

11.3.5 Regola veloce: piccoli combattimenti

Per gli scontri di minore entità, è possibile usare una procedura rapida simile a quella illustrata per risolvere le cose quando in una sezione restano solo Hellhound senza controllo.

Se in una sezione si scontrano al massimo due legioni per parte e non sono presenti né condottieri né demoni, si lanci un dado per ogni legione, sommando i risultati. In tal caso il giocatore con il maggior totale vince il combattimento e le unità dell'avversario vengono eliminate.

11.3.6 Regola più veloce: limite dei tre round

Per rendere i combattimenti più sanguinosi e feroci, è possibile ricorrere a questa regola che impone un limite di tempo.

Se un combattimento non si è risolto entro il terzo round, Lucifero, stanco e annoiato per l'indecisione dei guerrieri, interviene determinando il vincitore in modo casuale. In tal caso, le unità superstiti di entrambe le fazioni vengono messe in un contenitore e se ne estrae una a caso, che determina così il vincitore. Le unità della fazione avversaria sono eliminate.

Nota importante sui combattimenti. La Fase di Combattimento può rivelarsi lunga e talvolta estenuante, se i giocatori risolvono tutti i combattimenti, anche quelli minori, uno alla volta. Con un minimo di esperienza, i giocatori si renderanno conto che in alcuni casi non è necessario seguire il rigido ordine indicato per la risoluzione degli scontri, e potranno velocizzare questa fase. Naturalmente, le cose potranno essere ancora più semplici adottando le regole rapide illustrate in 11.3.5 e 11.3.6.

12. FASE DELLE SUPPLICHE

Una volta che tutti i combattimenti del turno siano stati risolti, Lucifero concederà ai triumvirati il controllo delle sezioni infernali, purché ovviamente questi siano in grado di persuaderlo dei loro diritti in tal senso. Questo momento viene indicato normalmente come Fase delle Suppliche.

Questa è la sola fase del gioco in cui i triumvirati possono assumere il controllo di sezioni precedentemente libere o controllate dagli avversari.

Ogni triumvirato può supplicare Lucifero per ottenere il controllo di un qualsiasi numero di sezioni infernali, usando due possibili sistemi descritti in dettaglio nei paragrafi successivi. Le suppliche possono avvenire in qualsiasi ordine i giocatori desiderino.

Un giocatore può supplicare Lucifero per ottenere il controllo di una sezione non controllata o attualmente sotto il controllo di un altro triumvirato, purché vi abbia almeno una legione e non vi

siano presenti unità ostili, siano esse nemiche o Hellhound senza controllo.

Nel momento in cui una sezione cambia proprietario, il giocatore che ne assume il controllo pone nel riquadro il proprio indicatore, sostituendo eventualmente quello di un altro triumvirato. Allo stesso momento, il giocatore dovrà ricevere la carta Sectio corrispondente.

12.1 SUPPLICHE PER GRAZIA

Se un giocatore occupa una sezione infernale, può supplicare Lucifero affinché gli conceda il controllo, purché possa pagare un indicatore di Grazia. In tal caso, il giocatore scarta l'indicatore e prende il controllo della sezione.

12.2 SUPPLICHE PER DIRITTO DI VITTORIA

Se un giocatore occupa una sezione infernale, può chiedere a Lucifero di ottenerne il controllo, purché vi abbia vinto un combattimento (contro chiunque abbia sostenuto almeno un round di combattimento prima di essere eliminato o di fuggire). In tal caso, il giocatore deve effettuare un Test di Disgrazia con successo per ottenere il controllo della sezione.

Si noti che, se le unità presenti nella sezione sono fuggite quando il giocatore vi ha mosso le sue forze, egli non potrà effettuare questo tipo di supplica.

12.3 CASI SPECIALI

12.3.1 Eliminazione di un triumvirato dal gioco

Se in questa Fase o in qualsiasi altro momento del gioco, un triumvirato perde il controllo della sua ultima sezione infernale, Lucifero si adopererà immediatamente per ristabilire un equilibrio.

In questo caso, la sezione attualmente contenente il maggior numero di unità in mappa viene immediatamente assegnata al giocatore in questione con tutte le unità incluse, ed egli riceve inoltre un numero di anime pari al doppio di quelle prodotte dalla sezione ricevuta nella Fase delle Anime.

12.3.2 Controllo di sezioni da parte dei Freeboter

Se un'unità Freeboter sopravvive a questa fase del gioco, prende automaticamente il controllo della sezione che occupa.

12.3.3 Alleati e suppliche

Un giocatore può supplicare Lucifero per ottenere il controllo di una sezione anche se vi sono presenti altre unità (ad esempio nel caso di un combattimento vinto da due giocatori alleati), purché l'altro giocatore acconsenta. A tutti gli effetti, due triumvirati possono vincere congiuntamente un combattimento, ma solo uno dei due potrà sfruttare il suo diritto di vittoria per una supplica.

Esempio. Un giocatore ha vinto un combattimento nella sezione "Liars" e può quindi fare una supplica con il suo diritto di vittoria, prendendo il controllo della sezione che era invece di un avversario. Inoltre, il giocatore ha anche una legione in ciascuna delle due sezioni "Parliament of Intolerance" e "Falsifiers", dove tuttavia non ha combattuto, e quindi dovrà spendere un indicatore di Grazia per ognuna delle due di cui voglia assumere il controllo per la sua semplice occupazione incontrastata.

Poiché il triumvirato ha un solo indicatore di Grazia, tuttavia, potrà supplicare solo per una delle due sezioni in questione. Volendo avere due sezioni nel girone "Circe of Fraud" (si ricordi che lo scopo del gioco è controllare un intero girone), il giocatore decide di pagare il suo indicatore di grazia per assumere il controllo di "Falsifiers".

Così facendo, il giocatore mette i suoi segnalini di controllo in "Liars" e "Falsifiers", ricevendo le carte Sectio corrispondenti.

13 FASE FINALE

Alla fine del turno di gioco, come prima cosa occorre verificare se c'è un vincitore, nel qual caso la partita ha termine. Altrimenti, i giocatori effettuano alcune attività di seguito descritte, per poi iniziare un nuovo turno di gioco.

13.1 LIBERARSI DEGLI INDICATORI DI DISGRAZIA

I giocatori possono scartare eventuali indicatori di Disgrazia posseduti, pagando per ciascuno 2 indicatori di Grazia. Per ogni 2 indicatori di Grazia restituiti al tesoriere, un giocatore può scartare un indicatore di Disgrazia.

13.2 RECUPERO DI DEMONI INCAPACI DI AGIRE

I giocatori che hanno demoni incapaci di agire possono tentarne il recupero lanciando per ciascuno di essi un dado. A meno che la carta che ha generato l'incapacità non specifichi diversamente, un demone ritorna attivo solo ottenendo un risultato di "5" o "6". Con qualsiasi altro risultato, il demone resta incapace di agire almeno fino alla Fase Finale del turno successivo.

13.2.1 Caso speciale: tutti demoni distrutti o incapaci di agire

Se un triumvirato arriva alla Fase Finale di un turno con tutti i suoi demoni incapaci di agire, il principe delle tenebre interviene riattivandone uno a caso.

Se un triumvirato arriva alla Fase Finale di un turno avendo perduto tutti i suoi demoni, il giocatore riprenderà il gioco pescandone tre nuovi fra quelli non usati, a caso.

13.3 ALTRE ATTIVITÀ PER IL NUOVO TURNO

Infine, i giocatori rimuovono tutte le anime che hanno eventualmente messo nel turno in corso sui propri condottieri come Paga Extra. Quindici si rimuovano l'indicatore di pericolo ed eventuali altre cose non più necessarie. A questo punto tutto è pronto per un nuovo turno di gioco.

Esempio. Il giocatore A svolge le attività di conclusione del turno e nessuno è in grado di dichiarare la vittoria, così si procede ai preparativi per un nuovo turno di gioco. Il giocatore rimuove le due anime che aveva messo come Paga Extra sul suo condottiero preferito, quindi tenta di recuperare il suo demone Baal che è incapace di agire (intrappolato dal leggendario "Jar of Jam"). Il risultato del dado, sfortunatamente, è "4" così Baal resta intrappolato nel vaso per un altro turno. Successivamente, il giocatore decide di scartare due indicatori di Grazia che aveva guadagnato per scartare un immeritato indicatore di Disgrazia, ed è quindi pronto per il turno seguente.

14. GRAZIA E DISGRAZIA

Questi indicatori rappresentano la considerazione di Lucifero nei confronti di ogni triumvirato in gioco e, come in molte altre situazioni, una cattiva reputazione è più difficile da recuperare che non una buona. Mentre gli effetti degli indicatori di Grazia sono stati già discussi nei paragrafi precedenti, in questo capitolo si parlerà degli effetti avversi degli indicatori di Disgrazia e della loro possibilità di annullare la buona considerazione dovuta agli indicatori di Grazia posseduti da un triumvirato.

14.1 EFFETTI DELLA DISGRAZIA IN GIOCO

Il possesso di indicatori di Disgrazia causa tre problemi principali ad un triumvirato:

- 1) ogni indicatore di Disgrazia "blocca" un indicatore di Grazia eventualmente posseduto, che può essere usato solo nella Fase Finale del turno per liberarsene (tuttavia, occorre pagarne due, come detto in 13.1);
- 2) gli indicatori di Disgrazia posseduti influenzano la possibilità di pescare nuove carte Arcana nella Fase Infernale (vedi 6.3), poiché per ogni carta che si intende pescare occorre effettuare con successo un Test di Disgrazia;
- 3) ogni volta che il giocatore intenda prendere il controllo di una sezione in virtù del suo Diritto di Vittoria (vedi 12.2), deve effettuare ancora con successo un Test di Disgrazia.

14.2 EFFETTI DELLA DISGRAZIA SULLA VITTORIA

Il possesso di indicatori di Disgrazia al termine del gioco, quando viene determinato un vincitore, possono comportare una penalità per i giocatori, secondo quanto è stato detto nel capitolo 4.

14.3 LIBERARSI DEGLI INDICATORI DI DISGRAZIA

Gli indicatori di Disgrazia possono essere eliminati solo nella Fase Finale del turno scartando per ciascuno due indicatori di Grazia (vedi 13.1), oppure usando specifiche carte Arcana, o ancora agendo nella Fase delle Suppliche come descritto in 9.7.2.

Esempio. Un giocatore inizia la Fase delle Azioni con un indicatore di Grazia e, nella fase, riesce a guadagnarne un secondo compiendo azioni malvage, ma ottiene anche un indicatore di Disgrazia a causa di un avversario. Questo significa che uno degli indicatori di Grazia è "bloccato" a tutti gli effetti e non può essere usato in alcun modo dal giocatore. Di conseguenza, nella Fase delle Suppliche, il giocatore potrà usare un solo indicatore di Grazia per ottenere il controllo di una sola nuova sezione.

Il giocatore in questione può scegliere di tenere l'indicatore di Disgrazia, per ora, poiché infatti gli eventuali Test di Disgrazia che dovrà fare (per ottenere nuove carte Arcana o sezioni con il Diritto di Vittoria) riusciranno con qualsiasi risultato che non sia "1", un malus alquanto modesto. Se tuttavia dovesse decidere di eliminare tale svantaggio, nella Fase Finale dovrà pagare entrambi gli indicatori di Grazia posseduti per scartare il suo indicatore di Disgrazia.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

In questo capitolo finale si riassumono alcuni suggerimenti, utili soprattutto per le prime partite a The HellGame.

Un buon primo turno

La prima volta che si gioca, la grande quantità di opzioni e azioni possibili può disorientare i giocatori. Un buon inizio può essere spesso quello di inviare uno dei propri demoni sulla Terra, mentre un altro demone potrebbe scegliere la Marcia per cercare di impadronirsi subito di una sezione che appartenga allo stesso girone di una già posseduta. Queste mosse iniziali possono mettere il giocatore nella condizione di poter più facilmente controbattere gli avversari che cercheranno presto di agire ai suoi danni.

I gironi sono circolari!

La lettura della mappa di gioco potrebbe rivelarsi un'impresa disorientante e complessa, dal momento che il mondo reale tende a essere caratterizzato da linee rette piuttosto che da motivi circolari e concentrici, come nel caso dell'inferno. I giocatori dovrebbero imparare a utilizzare l'illusione ottica a proprio vantaggio: tre movimenti consecutivi nel girone "Lustful", ad esempio, possono portare molto più lontano di quanto possa pensare chiunque sia impegnato al centro della mappa.

Ostacolare chi può vincere

E' bene concentrare la propria visione in modo da avere una chiara idea di chi, in ogni dato momento, abbia le maggiori possibilità di vittoria. Chiunque inizi un turno con quattro sezioni nello stesso girone dovrebbe essere oggetto di aggressione da parte di tutti gli altri avversari, senza pensarci due volte.

Pianificare le mosse

Cercate di avere in ogni momento almeno un demone sulla Terra, questo può portare importanti indicatori di Grazia e aumentare le risorse economiche (anime) del triumvirato, risorse importanti per i turni a venire.

Disgrazia

E' possibile andare avanti con un solo indicatore di Disgrazia, ma bisognerebbe cercare di liberarsene appena possibile. Prima ancora di rendersene conto, quel singolo indicatore potrebbero diventare due o tre, causando svantaggi assai più pesanti da colmare. Ovviamente, per questo motivo, è bene evitare qualsiasi mossa che possa facilitare gli avversari nel liberarsi dai propri indicatori di Disgrazia.

Mantenere le promesse

E va bene. In un gioco di demoni dell'inferno? OK, riformuliamo la frase: fare epoche promesse e mantenerle. Nessuno può criticare chi agisce per proprio conto per la maggior parte del tempo, ma se un giocatore non può essere minimamente degno di alcuna fiducia, potrebbe avere grossi problemi nel corso della partita.

PERSONAGGI DEL GIOCO

In questo capitolo vengono riportate informazioni sui singoli demoni che i giocatori controllano in The HellGame, indicando per ciascuno di essi brevi tratti storici, indicazioni sul carattere, l'origine del simbolo usato, etc...

Poiché queste informazioni non hanno alcuna rilevanza sul gioco di per sé e servono solo di corredo alla particolare ambientazione, nella presente traduzione non sono state riportate. Si rimandano pertanto al regolamento inglese (pagine 29-31) tutti coloro che volessero saperne di più su queste creature infernali.

NOTA. Questa scelta è motivata dal fatto che la presente traduzione non intende sostituire in alcun modo il regolamento originale, ma costituisce solo un utile supporto per i giocatori di lingua italiana per meglio comprendere le regole del gioco stesso.