

1.0 Einführung

The HellGame ist ein Spiel um Machtkämpfe und Intrigen zwischen den Dämonen der Hölle. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Dämonenclans, durstig nach Macht und Einfluss. Der Gewinner des Spieles ist der, dessen Clan als erstes die Kontrolle über einen Höllenkreis erringt.

The Hellgame kann mit 2-6 Spielern gespielt werden und dauert je nach Partie 2-4 Stunden.

Über dieses Buch

Dieses Buch ist in 2 Teile aufgeteilt. Der erste Teil beinhaltet die Regeln des Spieles, sowohl einige Beispiele als auch erklärende/wichtige Hinweise (Randnotizen). Beachte, dass die aktuellen Regeln dieses Spieles immer auf der linken Hälfte jeder Seite stehen. Die rechte Hälfte enthält Beispiele und wichtige Hinweise. Der zweite Teil enthält zusätzliches Hintergrundwissen der Hölle und seiner Bewohner.

Beachte, dass die Notizen in den schmalen Kästen mythologische Informationen enthalten. Diese Notizen sind so wahr, wie Notizen über die Mythologie jemals sein können. Sie können sicher sein, dass nichts passiert, wenn man sie rückwärts über verstümmelte Hünchen liest.

Lernen, wie man das Spiel spielt

Keine Angst! Die Regeln sind nicht so schwer, wie sie auf den ersten Blick scheinen. Das meiste der Regeln sind Beispiele und Details. Wie man sie in ungewöhnlichen Situationen, wie sie bei solch einem Spiel wie diesem, mit offenen Ende oftmals eintreten können, zu handhaben bzw. anzuwenden sind. Spieler, die sich wünschen, eine generelle Idee über das Spielprinzip zu bekommen, sollten die Abschnitte 4.0; 5.0 und 9.0 und „Erzählte Spielzüge“ (wie auf Seite 11) durchlesen. Sie beschreiben die meisten entscheidenden Stellen dieses Spieles. Das Lesen des Glossars auf Seite 6 kann sehr hilfreich sein. Beim zweiten Durchlesen, lese alle Regeln aber überspringe die „Special Case“ Sektion, da sie die weniger wichtigen Ereignisse regelt.

Für dein erstes Spiel kopiere die „Action Summary“ auf der Rückseite der Regeln und gebe sie jedem Spieler. Dieses erleichtert ihnen den Spielablauf zu folgen.

Viel Spaß!

2.0 Spielsteine/Zubehör

Dieser Abschnitt beschreibt genau alle Komponenten des Spieles. Du kannst auch später zu diesem Abschnitt zurückkehren um jede Facette, bis ins kleinste Detail, des Spieles zu lernen.

2.1 Liste des Spielinhaltes

Jedes Spiel enthält folgende Teile:

- Eine Mappe/Spielbrett der Hölle
- Ein Bogen mit kleinen Markern
- Ein Bogen mit großen Markern
- 21 Karten mit dem Rückenaufdruck „Daemon“
- 45 Karten mit dem Rückenaufdruck „Sectio“
- 45 Karten mit dem Rückenaufdruck „Hell“
- 109 Karten mit dem Rückenaufdruck „Arcana“
- Einen Karton um das Spiel zu verstauen
- Regelheft
- 6 Würfel

Wichtige Information

The HellGame ist verbunden mit Kreaturen, Personen und Plätze der Mystik. Es ist nur für die Unterhaltung und der Belustigung hergestellt worden. Die einzige Möglichkeit ist etwas Einsicht über das wilde und wundervolle kosmologische alte Europa zu erfahren.

Jeder, der diese Dinge als absurd oder abstoßend findet, sollte in Erwägung ziehen ein anderes Spiel zu spielen. Allen anderen ein „hellish fun“.



The HellGame Online

Wenn du in ein unlösbares Regelproblem gerätst, dann kontaktiere uns unter folgender Mailadresse: mail@thehellgame.com um Klarheit zu bekommen.

Unsere Web-Seite www.theHellGame.com unterstützt eine immer aktuelle Liste mit den häufigsten gestellten Fragen. Ebenso die Regeln des Spieles als eine aktuelle Errat-Liste.

Fehlende Teile

Sollte irgendein Teil in deinem Spiel fehlen, kontaktiere bitte unseren Vertragshändler, um sie zu erhalten.

UGG

Bergheimer Str. 36
D – 50181 Bedburg
Germany

Fax: +49-2272-930357
E-Mail: UGGamedesign@aol.com
Web Page: <http://www.ugg.de>

Nur für Anfänger: Woher kommt der Name Hölle?

Der Name „Hölle“ hat seinen Ursprung von „Hel“, Land der Toten in der norwegischen- germanischen Mythologie (ein Platz mit nebenbei bemerkt 9 Ebenen!) und hat nichts zu tun mit der „The Fiery Gehenna“ des neuen Testaments. Der neue Platz, so glaubt man ist der „Hinnom Valley“ an der Außenseite von Jerusalem. Ein genauestens bekannter Ort für brennenden Müll und dem angeblichen Ort eines Opferaltars gewidmet dem Moloch.

Ebenso „Inferno“ ist abgeleitet von dem lateinischen Wort „inferior“ – irgendetwas „tiefer“ – und Hades ist die gute alte griechische Unterwelt, die nach späteren Meinungen eine strikte Verbindung zu der heutigen Hölle hat. Bemerkenswert ist auch, dass beide Hades und Sheol, die hebräische Unterwelt (literarisch „Grab“: ein bestimmtes Synonym für Hölle in einigen Versionen der Bibel) als einfache harmlose Ödlande voll von Tot anfangen bevor sie zu feuerbrünstigen Folterkammern, wie wir sie kennen, wurden. Irgendwie wurde Bestrafung still über die Jahre zur Mode.

2.2 Die Karte der Hölle

Die Landkarte des HellGames zeigt die Hölle und ihre Umgebung. Sie hat auch mehrere Diagramme; Tabellen und "Besitzkästen" um ihre Kanten herum gedruckt. Der Spielbereich besteht sowohl aus der eigentlichen Hölle, als auch aus seiner unförmigen, öden Umgebung. Bekannt als „Antehell“ (Vorhölle).

Beispiel: Höllenkarte

Vom äußeren Rand angefangen zu zählen, befinden sich "THE ENVIOUS"(die Neidischen) im fünften Kreis, wenn der farbige Punkt des Pentagramms auf "THE LOWER DUNGEON OF THE RACIALLY SUPERIOR" (das tiefe Verlies der drastisch Überlegenen) zeigt [ebenfalls im fünften Kreis] und man sich im Uhrzeigersinn ein Schritt weiter bewegt.

2.2.1 Viertel und Kreise

Die Hölle selbst ist geteilt in neun konzentrischen Kreisen. Der neunte Kreis und innerste Kreis, ist von dem achten Kreis umgeben, der achte von dem siebten usw. bis hin zum ersten Kreis, der von Antehell (Vorhölle) umgeben ist. Jeder Kreis ist nach der überwiegenden Art von Sündern benannt, um die er sich kümmert. Die Kreise wiederum sind nochmals in Sectio (Sektionen) unterteilt, benannt je nach der speziellen Art von Sündern, die das Sectio enthält. (siehe kleines Bild)

Die Hölle wird auch in fünf Viertel eingeteilt und enthält ein Sectio von jedem Kreis. Die Spitzen des Pentagramms, der fünf-Spitzen Stern im Zentrum der Hölle, zeigt mit jeweils einer Spitze auf ein Viertel. Die farbige Spitze des Pentagramms zeigt auf das als das erste Viertel. Die nächste Spitze, im Uhrzeigersinn, auf das zweite Viertel usw.

2.2.2 Die Sektion/Sectio

Sectio sind die Sektionen, in die jeder Höllenkreis geteilt ist. Sie mit der Zeit zu kontrollieren, bedeutet die Kontrolle über den Kreis zu bekommen.

Sie sind das Schlachtfeld, auf dem ein Kampf um die Kontrolle der Hölle ausgefochten wird. In jeder Sectio sind folgende Infos enthalten:----->

Jede Sectio hat ein kleines Feld, welches Kontrollfeld heißt. Der Spieler, der gerade die Kontrolle über diese Sectio hat, packt einen seiner Spielmarker in das Feld. Auf diesem Weg kann jeder Spieler sofort sehen, welcher Spieler diese Sectio kontrolliert; sollte kein Marker darin liegen, gehört es niemanden.

2.2.3 Die Grenzen

Jede Sectio hat Grenzen, dargestellt als solide dicke schwarze Linien. Jede Sectio, die sich eine Grenze teilen, kann zum Zwecke der Bewegung genutzt werden. Wenn sich die Sectio's aber nur mit den Ecken berühren (so wie bei „THE ENVIOUS und „IDOLATERS“), kann keine Bewegung stattfinden.

2.2.4 Antehell/Vorhölle

Antehell („Ante“ wie auch „Vor“) ist der Name des Ödlandes, welches die Hölle umgibt. Verlorene Seelen, vereinzelt körperlose Wesen und einige wenige verirrt Dämonen bevölkern es. Eines der wenigen Gründe die Vorhölle zu besuchen ist, die Tatsache, dass man hier die gefürchteten Höllenhunde findet, die man evtl. zähmen kann. Alles was sich in den Regeln auf die Hölle bezieht, bezieht sich auch auf die Vorhölle.

2.2.5 Das Pentagramm

Das Pentagramm ist der 5 sternige-Stern in der Mitte der Hölle. Er kennzeichnet die Position des höllischen Gerichtes. Es kann nicht betreten werden. Wie oben beschrieben: jede Spitze zeigt auf einen Höllenviertel.

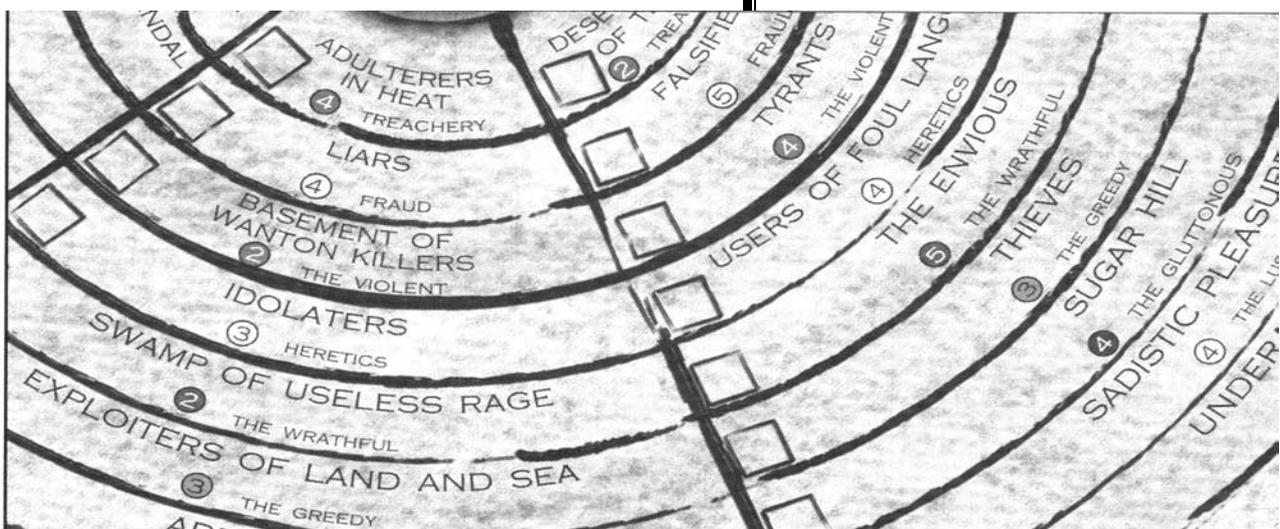
Bemerkungen Sie, dass "Viertel" nicht in dem mathematischen Sinn hier steht (Leute in der Hölle können zählen), sondern in demselben Sinn wie "französisches Viertel" oder "lateinisches Viertel" verwendet wird. "Sectio" kann andererseits zurück zu "Sektor" verfolgt werden - lateinisch für geschnitten oder schneidet. Es wird als entweder einzigartig oder mehrfach je nach dem Kontext verwendet.



Dante ist einer der wenigen Personen, welche die Hölle besucht haben und mit klarem Verstand und Wissen zurück gekommen sind. Seine Beschreibung der Kreise und ihrem Zusammenhang zueinander sind bis heute einer der Besten. Die meisten Verwaltungen stimmen jedoch überein, dass die Geographie der Hölle in konstanter Bewegung ist und manche behaupten sogar, dass es ziemlich möglich ist, dass zwei Menschen, die sie zu derselben Zeit besuchen, sie auf völlig verschiedene Weisen wahrnehmen könnten. Die "die Hölle ist nur eine Spiegelung von Ihren Erwartungen" Theorie wird natürlich für vollständigen metaphysischen Unsinn von jenen gehalten, die dort leben und arbeiten. Die permanente Geographie von der Hölle ist mit dem infernalischem Gericht in der Mitte und dem Fluss Styx an ihrem äußeren Rand grob kreisförmig.

Jedoch befindet sich das tatsächliche Layout des infernalischem Landes in konstanter Bewegung. Manchmal sind es Flüsse wie auch massive Wände gewesen, die mehrere der Kreise begrenzen, und die Namen und Aufgaben der einzelnen Sectios haben sich über die Jahre oft geändert. Das hier gezeigte Layout basiert auf Dante, aber ist mit Additionen und Klärungen, von Anderen wie Constantine, Gellnar und Dee ergänzt.

"Chaos", der Name, den Milton für die infernalischem Hauptstadt erfand, ist in der Hölle ziemlich beliebt geworden.



2.2.6 Diagramme, Tabellen und Besitzfelder

Außerhalb der Vorhölle und dem aktuellen Spielfeld sind einige gedruckte Spielhilfen. Diese sind:

- 2 Felder, die die Folge des Spiels summieren und 2 Felder, die die Taten eines Dämon zeigen, die er während der Action Phase machen kann.
- 3 Felder mit den Namen: „Heaven“, „Earth“, „Hell“. Auf ihnen werden die Höllenkarten gelegt, die permanente Ereignisse hervorrufen.
- 2 Felder, die die Reihenfolge der Soul&Summoning Phase zeigen.
- 2 Felder, die die Reihenfolge des Kampfes zeigen.
- Eine Art „Rang-Liste“, um sicherzustellen, dass die Dämon ihre Maßnahmen in der korrekten Reihenfolge durchführen.
- Ein Feld namens „Lieutenants Available“, benutzt um Leutnants zu halten.
- Einen Kompass, ein kreuzähnliches Gebilde, um das Fliehen und die zufällige Reinform festzulegen.
- Ein Feld um die Höllenhundemarker hinzulegen.
- Ein Feld für Uriel, wenn er auf Erden wandelt.
- Ein Kasten, der das Verfahren für das Bestimmen von Liliths Aspekten bringt.

2.3 Die Marker

2.3.1 Die Spielermarker Sets

Jeder Spieler erhält ein „Triumvirat“ – ein Trio von Dämonen, hat sein eigenes Set von Markern. Jeder mit eigenen Icons, um sie von den anderen zu unterscheiden.

Die Spielermarker

Jeder Spieler hat 20 kleine rechteckige Spielermarker, alle mit dem gleichen Design. Diese sind entweder zum markieren der Sectio's auf der Höllenkarte, welcher der Spieler kontrolliert (wie in 2.1.2 beschrieben) oder um die Dämonenmarker auf der Rankliste zu markieren. Sie haben keinen Einfluss auf den Kampf. Sie sind nur zum Besitz anzeigen.

Die Legionen

Jeder Spieler hat 12 große Legionenmarker mit Schilden darauf. Sie repräsentieren die Legionen der verlorenen Seelen und treu ergebenen Dämonen, die für ihn kämpfen. Jede Legion im Spiel hat die gleiche Stärke aber jede Legion hat eine Zahl um sie auseinander zu halten.

2.3.2 Die Seelenmarker

Die Seelenmarker repräsentieren verlorene Seelen und funktionieren im Spiel als „Währung“. Sie werden gebraucht um Legionen zu kaufen oder Magie zu wirken usw.. Seelenmarker gibt es in verschiedene Gruppen, die man zum tauschen benutzen kann, wie jede andere Umlaufwährung. Der Markermix beeinflusst das Tauschen in keinster Weise.



2.3.3 Gunst/Missgunst Marker

Diese Marker kommen in 2 Versionen vor. Der schwarze „Gunst“ Marker, mit dem weißen Pentagramm darauf und der blasse „Missgunst“ Marker mit dem Fisch darauf. Spieler erhalten diese Marker, wenn sie im Spiel etwas tun, was Luzifer als gut/amüsant oder als schlecht/nutzlos hält.

2.3.4 Dämonmarker

Diese Marker tragen alle den Namen des Dämon und eine Nummer, die den Rang anzeigt und ein Icon die das Geschlecht anzeigt. Diese Marker werden benutzt um in der Rang-Liste anzuzeigen, wann er mit seinen Aktionen an der Reihe ist.

2.3.6 Das Freibeuter Marker-Set

Dieses kleine extra Set von Spielmarkern und Legionen wird benutzt um deutlich „Höllengeheißer- und Piraten“ darzustellen. Es wird für eine kleine unabhängige Streitmacht benutzt, bekannt als „Freibeuter“

Die in den neun Kreisen der Hölle gefundenen Laster werden nicht einfach per Zufall angehäuft. Sie sind entsprechend einem Satz von einfachen Charakterfehlern an sorgfältig vorsätzliche Übeltat verteilt, der Skala schiebt. Da Faulheit nicht viel Planung und sicher kleine Absicht nimmt, kann man "den Spielplatz vom Leerlauf" am äußeren Rand der Hölle finden.

Jemanden andererseits zu verraten, ist eine bewusste Tat des Willens: deshalb braten "Verräter" nahe bei dem Zentrum der Hölle. Dies führt zu einigen merkwürdigen Nebeneinanderstellungen wie der Tatsache, dass Ehebruch als eine viel schlechtere Sünde betrachtet wird, als einfach jedem alten fleischlichen Drang nachzugeben; und Spione sind als Mörder für Haschierer beurteilt. Aber dies ist, gerade wie Dinge funktionieren.

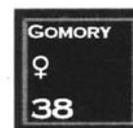
Die Icons auf den Marker-Sets beschreiben die wartende Leere, den Verschlinger von Welten, den Schlüssel zur Hölle, das tote Zeichen von Mu, die gehörnte und das Zeichen von der Bestie, allen klassischen Symbolen, die fortfahren, unter den sehr konservativen dämonischen beliebt zu bleiben.



Während sie auf die letzten Tage warten, sind die Ränge und die Akte des infernalischen Wirts in Armeen organisiert und sie dienen den Dämonen von der Hölle in ihren endlosen Konflikten. Das Wort Legion kommt von "Legio" ein lateinisches Wort, das eine erhobene (legere) militärische Einheit bezeichnet. Als Adjektiv kann sie "Vielzahl" bedeuten oder "unzählige". Mehrere mittelalterliche Gelehrte haben sorgfältig die Anzahl von "infernalischen Armeen" gezählt, die für Luzifer verfügbar sind, sehr viele als würde ein moderner Geheimdienstler Geschosse oder Panzerregimente zählen. (Die am häufigsten übereinstimmende Nummer ist, überraschenderweise genug, 666). Die Verwendung des Ausdrucks kommt von MarkV.5, wo eine Horde "Legio" Dämonen aus einem Mann und aus einer Herde zweitausend Schweinen herausgefahren ist. Die besessenen Schweine sprangen dann von einem Kliff und ertranken im Meer von Galiläa.



Die Verwendung des Fisches in der Hölle als ein abfälliges Symbol geht bis Millennien zurück. Je neuer und schlauerer man auch das griechische Wort "ichthys" verwendet, eilt es trotzdem als ein Deckname für einen gewissen jüdischen Zimmermann voraus. Dämonen halten Fische für dumm, da sie im Wasser leben und scheiße aussehen. Ausdrücke wie "riecht faul" sind so alt wie die Hölle selbst.



Bemerke, dass der Totenkopf und die gekreuzten Knochen von den Freibeutern benutzt wird und einen sehr schlechten Geschmack bei den anderen Kreaturen der Hölle hat.

2.3.5 Uriel & Lilith

Diese zwei sind einzigartige Entitäten: Uriel, der Erzengel und Wächter des Paradieses rächt die Verlassenen; und Lilith, die erste Frau von Adam, die auch als die Dämoness der Huren, die Mutter der Dämonischen bekannt ist.



2.3.7 Leutnants

Einige kriegerische niedrigere Dämonen werden leicht darin angelockt, die größeren Spieler in der Hölle zu bedienen. Unzuverlässig wie sie sind, sind diese niedrigeren Dämonen immer noch dafür sehr nützlich, die Armeen eines Spielers zu führen. Daher werden sie Leutnants genannt.

Die Nummer im schwarzen Kreis auf dem Counter eines Leutnants zeigt auf wie viele Armeen dieser Leutnant befehlen kann. Das soll heißen, entweder während Bewegung ziehen oder während des Kampfs erwecken. Diese Nummer wird auch als die "Führungsnummer des Leutnants" bezeichnet. Die Nummer im viereckigen Kasten ist der Bonus, den der Leutnant bei einem "Kampf-Wurf" seinen Armeen gibt, die unter seinem Befehl kämpfen.



Liliths Symbol ist einer von vielen, das während der Phasen des Mondes, eines bestimmten Punkts genommen wurde, die während der Ausgrabungen an einer von Jerichos niedrigeren Schichten gefunden wurden. Uriels Schwert und Flügel Motiv ist sein eigenes original Zeichen als Wächter des Paradieses, aber es ist eine sehr mächtige Abbildung. Es wird bei einer Inkarnation oder einer anderen von fast allen Engeln benutzt.

2.3.8 Höllenhunde

Diese böartigen Bestien sind Kerberos widerlicher Nachwuchs. Sie streifen durch das Antehell und können angelockt werden, um sie zu den Kämpfen in der Hölle hinzuzufügen. Sorge muss darauf verwandt werden, sie verhalten zu halten, sie laufen sonst Amok.



Die auf den Markern des Leutnants verwendeten Symbole sind verschiedene kriegerische Abzeichen, die unter den infernalischen Armeen gegenwärtig beliebt sind. Die meisten von ihnen sind seit der Morgendämmerung der Zeit in Verwendung gewesen, und sie tauchen gelegentlich unter der Menschheit auf, sogar bis zu diesem Tag.

2.3.9 Das Warnschild

Dieser Counter repräsentiert keine Kreatur. Sie dienen dazu einen Bereich in der Hölle zu markieren, der aus irgendeinem Grund, vorübergehend gefährlich oder unmöglich zu betreten ist.



2.4 Die Karten

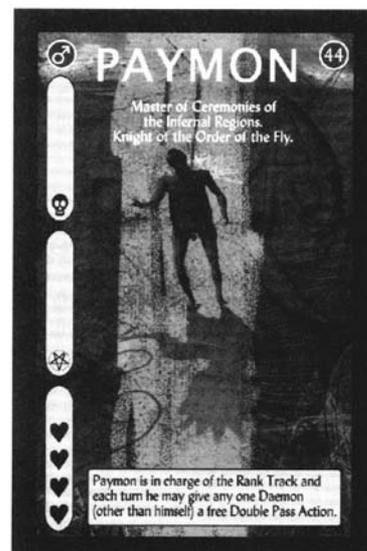
Es gibt 4 Sets von Karten: Dämon Karten repräsentieren individuelle Dämonen; Sectio Karten gewähren den eigenen Besitz von bestimmten Sectio; Höllen Karten bewirken zufällige Ereignisse und Phänomene; Arcana Karten ermöglichen Magie, Diplomatie und schmutzige Tricks.

2.4.1 Die Dämonen Karten

Die Dämonen auf den Dämonen-Karten repräsentieren die verschiedenen mächtigen individuellen Dämonen. Die jedem Spieler einen Vorteil bringen können.

Jede Karte enthält folgende Info:

- Das Geschlecht des Dämonen
- Den Namen des Dämonen
- Den Titel des Dämonen
- Den Rang des Dämonen; eine Nummer von 2 – 443.556.000, die niedrigere Nummer bedeutet den höheren Rang
- Das Charisma oder den Einfluss des Dämonen. Dargestellt durch die Anzahl des Herzen; je mehr, um so besser. Herzen des Charisma werden bei der Diplomatie oder bei der Beeinflussung der Moral gebraucht.
- Die Kriegskunst des Dämonen, dargestellt durch die Totenköpfe; je mehr, desto besser. Totenköpfe der Kriegskunst werden im Kampf gebraucht und um festzustellen, wie viele Legionen man in der Bewegungsphase bewegen darf.
- Die Magiefähigkeit des Dämonen, dargestellt durch Sterne; je mehr,



desto besser. Sterne der Magie werden im Zusammenhang mit den Arcana- Karten gebraucht.

- Eine Beschreibung der speziellen Fertigkeiten, Vorteile oder einzigartige Fähigkeiten des Dämonen.

Bemerken Sie, dass der Rang Nummer "1" dem ersten Gefallenen gehört. Die Vorstellung, dass Beelzebub die Hölle beherrscht und dass Luzifer irgendwie sein enteigneter Kontrahent ist, ist zutiefst falsch. Es gibt keine Hoffnung in der Hölle das eine energische, zweitrangige Philistergottheit um den Titel "Herrscher über die Hölle" mit einem echten gefallenen Erzengel kämpfen. Beelzebubs ausgefallener Titel des "obersten Herrschers über das infernalische Imperium" ist ehrenamtlicher als irgendetwas anderes, und dies hält tatsächlich genau für all die spektakulären Titel unter den Dämonischen. Die meisten dieser Titel wurden während des Mittelalters verteilt, als sich die Hölle in ihrem konstanten Nachahmen von dem, was auf der Erde geschieht, in ein Lehnskönigreich verwandelte. Zuvor waren Titel beliebt, mit Luzifer, als sie den Titel von Cäsar hatten, Sammael Pontifex Maximus usw. waren. Auch bemerkt, dass es mehrere Geschlechter in der Hölle gibt (einige Gelehrte haben zwölf gezählt - irgendetwas, dass mit aller Wahrscheinlichkeit, auf die durcheinanderbringende Wirkungen des erweiterten Zölibats zurückgeführt sind), aber dieses Regelbuch nennt jeden Dämon einfach "Ihn", um endlose Wiederholungen zu vermeiden, von, "er/sie/keine Ahnung".

2.4.2 Die Sectio Karten

Die Sectio Karten stellen die tatsächlichen Taten und Vereinbarungen dar, die unterschrieben sind, wenn die Sectio der Hölle getauscht wird. Wer immer eine Sectio Karte in der Hand hält, kontrolliert die betreffende Sectio und sollte einen seiner Spielmarker in den Kontrollkasten dieses Sectios stellen.

Jede Sectio Karte enthält folgende Info:

- Den Namen der Sectio
- Den Kreis, wo man die Sectio findet
- Eine Nummer, die anzeigt, wie viele Seelen man in jeder „Soul Phase“ sammelt.

Wichtig: Die Sectio Karte mit dem Namen „THE WISE MEN“ hat einige einzigartige Informationen aufgedruckt aber das wird später erklärt.

2.4.3 Die Höllen Karten

Die Höllen Karten werden verwendet, um verschiedene zufällige Ereignisse, entweder größere Ereignisse oder geringfügige Phänomene zu generieren. Die Details von diesen Regeln sind in Abschnitt 6.0 erklärt.

Jede Höllen Karte enthält folgende Info:

- Das Feld oben links auf der Karte zeigt, ob es sich um ein permanentes Ereignis handelt und welches Gebiet es betrifft (Hölle, Himmel oder Erde)
- Den Namen des Ereignisses
- Eine schriftliche Erklärung des Ereignisses
- Die Effekte, in der Spielphase, des Ereignisses
- Phänomene und ihre Effekte stehen unten in dem grauen Kasten beschrieben
- Am unteren Rand der Karte, steht das Viertel, der Kreis und die Sectio, die von dem Phänomen betroffen ist.

2.4.4 Die Arcana Karten

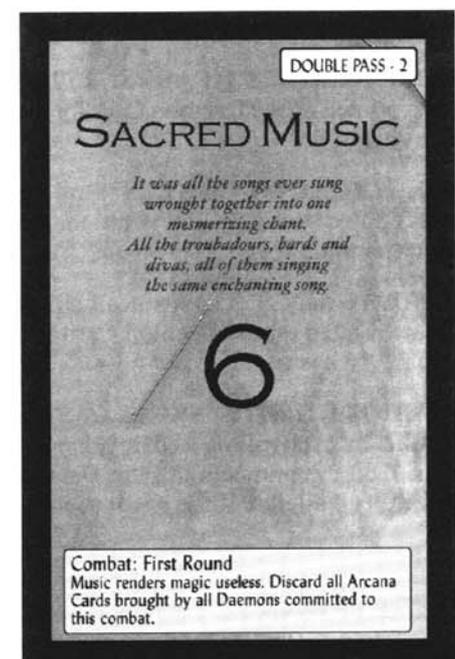
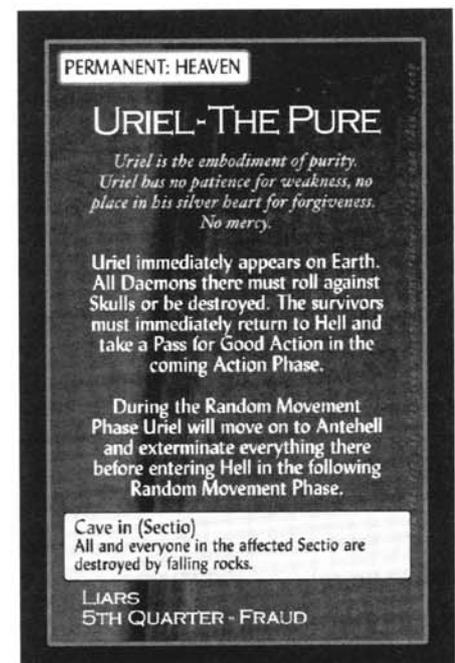
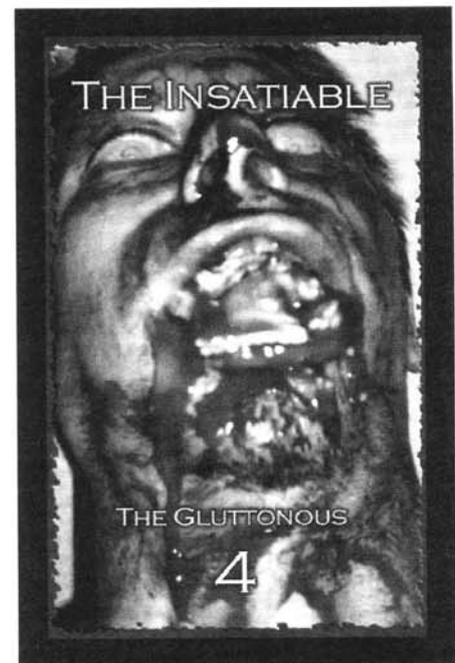
Die Arcana Karten werden von den Spielern benutzt um schwarze Magie und verschiedene schmutzige Tricks, während des Spiels, zu wirken.

Jede Arcana Karte enthält 2 verschiedene Sprüche: 1 x schwache Arcana und 1x große Arcana. Darum hat jede Karte in 2 verschiedenen Rollen auch 2 verschiedene Effekte. Wenn die Regeln auf eine von ihnen verweisen, fällt der andere Spruch weg. Er wird für alles ignoriert.

Die Info der Karte arrangiert sich wie folgt:

- Das obere Kästchen zeigt den schwachen Spruch. Manchmal taucht dort eine Nummer auf, die anzeigt wie viele Seelen er kostet
- Der Rest behandelt den mächtigen Spruch
- Der Name des Spruches
- Die Beschreibung des Spruches
- Das graue untere Kästchen beschreibt zuerst, wann der Spruch angewandt werden kann (entweder in der „Action Phase“ oder der „Combat Phase“), dann die Kosten (Seelen) und andere Voraussetzungen. Danach kommt der Effekt des Spruches. Die Details werden in Sektion 9.8 erklärt.
- Einige Karten haben eine Nummer „6“ aufgedruckt. Der Effekt dieser Zahl wird in 4.0 diskutiert.

Arcana-Geheimnis, oft ein magisches. Von dem lateinischen Wort „arca“, bedeutet „kleiner Schatz“ (um Geheimnisse darin aufzubewahren)



3.0 Allgemeine Regeln

3.1 Das Stapeln der Counter und andere Konventionen

Damit das Spiel "HellGame" glatt funktioniert, sowohl als auch bei den allgemeinen Ähnlichkeit der Reihenfolge (besonders in den Innensektionen), müssen folgende Regelnotwendigkeiten, eingehalten werden:

- Um klar anzuzeigen, wem die Sectio gehört, muss ein Spielmarker des triumphierenden Spielers in der „Besitz-Box“ liegen. Sollte das Feld leer sein, so gehört die Sectio dem ersten Gefallenen.
- Höllenhunde unter der Kontrolle eines Spielers, müssen immer auf die entsprechende Legion gelegt werden, die sie gezähmt hat. Ein Höllenhund, der nicht auf einer Legion platziert ist, läuft Amok. Er wird Opfer seiner eigenen Launen.
- Leutnants, die eine Legion kommandieren, müssen unter die entsprechende Legion gelegt werden. Einzelne Leutnants sollten mit einem Spielmarker des Spielers, der sie kontrolliert, markiert sein.
- Jedes Mal, wenn in den Regel „Units“ steht, bedeutet es alle auf dem Spielbrett (Leutnants, Legionen (sogar die Freibeuter) oder Höllenhunde).
- Sollte einmal eine Karte ausrangiert werden oder aufhören zu wirken, muss sie sofort unter dem zugehörigen Deck gelegt werden. Dieses gilt auch für die getöteten Dämonen.
- Jedes Mal, wenn eine Zahl halbiert wird, sind alle Bruchteile verloren. Zum Beispiel: die Hälfte von 5 ist 2. Additionen und Subtraktionen werden vorher gemacht.
- Dämon sind manchmal „handlungsunfähig“ durch Unfälle oder andere Ereignisse. Sie können dann nicht in die Spielhandlung eingreifen, solange diese Condition anhält. Ein handlungsunfähiger Dämon wird durch das Umdrehen der Karte signalisiert und die Arcana Karte, die es bewirkt, wird auf sie gelegt. Bemerke, dass die Spezialfähigkeiten bei einem handlungsunfähigen Dämonen nicht wirken.
- Sectio's können während des Spiels durch den einen oder anderen Grund „wiederrufen“ werden. Das bedeutet einfach, dass der Besitz der Sectio, wieder an den Herrscher der Hölle zurück geht. Die enteigneten Spieler müssen die Sectio Karte umgehend zurück geben und ihren Marker aus der Sectio entfernen.

3.2 Spezielle Würfelwürfe

Die Regeln sagen oft etwas von verschiedenen Würfelwürfen. Diese sind wie folgt:

- **Soul Roll:** (Seelen-Wurf) würfle sofort einen Würfel und sammle die gleiche Anzahl der Seelen, wie auf dem Würfel angezeigt wird, ein.
- **Disfavour Roll:**(Missgunst- Wurf) würfle einen Würfel, würfle **höher** als die Anzahl der Missgunstpunkte, die dein Triumvirat in der Hand hält, damit er gelingt.
- **Combat Roll:** (Kampf-Wurf) Wenn sich Spieler in einem Kampf befinden, machen sie vielleicht viele Würfe. Ein Wurf einer **6** bedeutet einen Treffer.
- **Roll against Hearts:** (Herzen- Wurf) würfle **gleich oder weniger** als die Anzahl der Herzen, die auf der Dämonen-Karte stehen, um (in was auch immer er versucht) erfolgreich zu sein.
- **Roll against Skulls:** (Totenkopf-Wurf) würfle **gleich oder weniger** als die Anzahl der Totenköpfe, die auf der Dämonen-Karte stehen, um (in was auch immer er versucht) erfolgreich zu sein.
- **Roll against Stars:** (Stern- Wurf) würfle **gleich oder weniger** als die Anzahl der Sterne, die auf der Dämonen-Karte stehen, um (in was auch immer er versucht) erfolgreich zu sein.
- **Duell of Hearts/Skulls/Stars:** (Duell der Herzen/Totenköpfe/Sterne) 2 Dämonen, die sich in einem Konflikt befinden, würfeln mit der gleichen Anzahl der Würfel, wie sie Totenköpfe/Herzen/Sterne auf ihrer Karte haben. Zähle alle zusammen: der Dämon mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei einem Gleichstand wird erneut gewürfelt.

3.2.1 Alternative Regeln: Der Fluch der Würfel

Sollte es ein Spieler schaffen, 6 mal hintereinander eine 1 zu würfeln, bekommt er sofort einen Gunst-Marker. Diese Würfe müssen nicht in der selben Phase oder der gleichen Runde stattfinden, Hauptsache sie sind nacheinander. (Die Logik hinter diesem ist, dass die Kräfte, die sind, meinen, dass ein Triumvirat mit solchem bodenlosem Glück eine Pause braucht) Diese Regeln sollten nur bei Spielern angewandt werden, die dabei die Routineabläufe nicht aus den Augen verlieren.

Glossar

- Antehell** – Das Gebiet außerhalb der Hölle. (2.1.4)
- Arcana (Karte)** – Karten um Sprüche zu wirken. (2.3.4 & 9.8)
- Kreis** – Die Hölle ist aufgeteilt in 9 Kreise. (2.1.1)
- Dämon** – Ein böser Geist. Dämonen sind die Hauptcharaktere in diesem Spiel. (2.3.1)
- Missgunst** – Ein Marker signalisiert die besondere Aufmerksamkeit des Bosses, gegen diejenigen, die seinen Plan durchkreuzen oder generell die Zeit aller verschwenden. Die Missgunst zu erhalten macht es in diesem Spiel ziemlich schwer erfolgreich voran zu kommen. (2.2.3 & 14)
- Duell** – Reiberein/ Kämpfe zwischen den Dämonen. (3.2)
- Gunst** - Ein Marker signalisiert die besondere Aufmerksamkeit des Bosses, für diejenigen, die seinen Plan fördern. Die Gunst kann dir helfen dich bestimmten Zielen näher zu bringen. (2.2.3 & 14)
- Freibeuter** – Kriegerische Dämonen die zu Schurken wurden und sich deshalb nicht unter der Kontrolle der Spieler befinden. (2.2.6 & 10.4)
- Fliehen** – Eine Bewegung von einem Kampf oder Armee weg. (9.5.1 & 11. 2.4)
- Herzen (des Charismas)** – Symbole auf den Dämonen Karten. Sie zeigen die diplomatischen Fähigkeiten an. (2.3.1)
- Höllenhunde** – Willenlose Monster der Vorhölle. (2.2.8 & 10.3)
- Handlungsunfähigkeit** – Ein Dämon, der aus irgendeinem Grund k.o. ist, wird als handlungsunfähig bezeichnet. (3.1)
- Legion** – Eine Bande von Dämonenkrieger unter der Kontrolle eines Spielers. (2.2.1)
- Leutnants** – Ein niedriger Dämon, stark genug um eine Legion zu kommandieren, aber zu schwach um in Luzifers Gericht zu kommen. (2.2.7)
- Lilith** – Die Mutter aller Dämonen. (2.2.5 & 10.2)
- Auf Erden** – Ein Dämon kann „ auf Erden wandeln“, um neue Seelen zu sammeln oder sich in der Hölle aufhalten, um sich dort mit passenden Witzen und Kämpfen mit anderen Dämonen zu duellieren. (9.6)
- Das Pentagramm** – Die Mitte der Hölle (2.1.5)
- Bittschrift** – Den Big Boss um die Erlaubnis fragen, die Kontrolle über eine Sectio zu übernehmen. (12)
- Viertel** – Die Hölle ist in 5 Viertel geteilt. (2.1.1)
- Sectio** – Ein Stück eines Höllenkreises. Es kann auch im Plural verwendet werden (eine Sectio, zwei Sectio...). (2.1.2)
- Totenköpfe** – (des Krieges) Symbole auf den Dämonenkarten, die anzeigen, wie stark seine Kriegskunst ist. (2.3.1)
- Seelen** – Die Währung in dem Spiel „HellGame“. (2.2.2 ; 7 & 8)
- Seelen-Wurf** – Ein Würfelwurf um zu sehen, wie viele Seelen auf der Erde gesammelt werden. (3.2 & 7.1)
- Sterne** – (der Magie) Symbole, die die Magiefähigkeit des Dämonen anzeigen (2.3.1)
- Triumvirate** – Ein Team des Spielers aus drei Dämonen. (2.2.1)
- Unit** – Alles „reale“ auf dem Spielbrett. (3.1)
- Uriel** – Ein bescheuerter Engel. (2.2.5 & 10.1)

Beispiel: Duell/Kampf

Moloch der Verschlinger und Großherzog Baal wollen es in einem Duell der Herzen austragen. Moloch, mit 2 Herzen, würfelt mit 2 Würfeln und erreicht eine 11. Baal, mit 3 Herzen, würfelt mit 3 Würfeln und erreicht eine fatale Endpunktzahl von 5. Somit hat er den Kampf/das Duell verloren.

„Geist“ ist das buchstabierte Wort auf lateinisch für Dämon und kein Dämon will es anders hören. Der Punkt ist doch, dass das englische Wort „Demon“ einfach klebrig klingt und das alte griechische Wort „Daimon“ könnte genauso gut ein fürchterlicher Inselort sein. Nimm bitte zur Kenntnis, dass das Spiel „The HellGame“ in keinsten Weise versucht einen Unterschied zwischen den ganzen Untergruppen der Dämonen zu machen z.B. Archdevil, 3 Klasse Dämonen, Feurdämonen usw.

„Triumvirate“ bedeutet „Triade“. Drei Personen die sich die Macht teilen oder das gleiche Ziel verfolgen. Orginal „Brett der Drei“ auf lateinisch. Die späte Römerrepublik sah die zwei berühmtesten Triumvirate und beide von ihnen endeten mit zwei von drei Parteien tot oder verbannt.

3.3 Versprechen halten und brechen

Das Spiel The HellGame ist ein Spiel mit Kreaturen, die keine große moralische Position kennen bzw. haben. Deshalb kann jedes Versprechen, das einem Mitspieler gegeben wurde, zu jeder Zeit gebrochen werden. Es dürfen hierbei aber keine Regelverstöße passieren.

3.4 Ehrenfunktionen

Einige Dämonen, wenn sie im Spiel sind, erlauben es dem Spieler einige Ehrenfunktionen auszuüben. Diese Dinge sind eine Angelegenheit des Protokolls, und Spieler sollten sie beachten, um jede unnötige Zankerei zu vermeiden.

- Der Spieler, der Meister Paymon kontrolliert, verteilt Sectio Karten und sammelt sie auch wieder ein. Er hat auch die Aufsicht über die Rangtabelle.
- Der Spieler, der Prinzessin Ashtaroth kontrolliert, führt die „Bank“ der Seelen und die Gunst- und Missgunstmarker.

4.0 Das Spiel „HellGame“ gewinnen

Der Gewinner des Spiels HellGame ist das erste Triumvirate, das alle 5 Sectio eines Kreises am Ende einer Runde kontrolliert.

Sollten mehrere Triumvirate dieses Ziel erreicht haben, ist der Spieler mit den meisten Gunstmarkern der Gewinner. Sollten sie auch hier die gleiche Anzahl haben, so gewinnt der, der am wenigsten Missgunstmarker hat. Wenn auch jetzt noch alles gleich ist, so gewinnt der Spieler, der den innersten Kreis kontrolliert.

Zusätzlich: Sollte ein Spieler drei Arcana Karten haben, die eine 6 aufgedruckt haben, so zeigt er diese am Ende einer Phase den anderen Spielern und gewinnt das Spiel.

5.0 Aufstellung und Spielablauf

5.1 Aufstellung des Spiels

Das Spiel wird wie folgt aufgestellt:



An dem, was an der internen Politik der Hölle vorbeigeht, wird die Kontrolle eines ganzen Kreises zu übernehmen, als eine ziemlich große Leistung angesehen. Sie gibt jene Dämonen, die dieses finale Ziel erreichen, einen kurzen Zauberspruch von Status, Ruhm und gratis Abendessen. Jedoch, wie groß diese Leistung auch sein mag, sie nichts an der Realität ändert, dass die Hölle eine steinharte ein Mann Diktatur ist und auch immer sein wird. Man glaubt dass die meisten Dämonen diese Tatsache mit Absicht ignorieren, da die Vorherbestimmung ein hartes und schwieriges Konzept für sie zu handhaben ist, genauso wie für uns einfache Sterbliche.

Drei sechsen werden als, unter den, in diesem Spiel beschriebenen Charakteren, unschlagbar betrachtet.

- 1 – Bilde 3 separate Decks mit den Sectio, Arcana, und Hell Karten. Platziere die Decks irgendwo an der Kante der Spielfläche.
- 2 – Sammle alle Höllenhund Marker und staple sie (irgendwie) mit dem Gesicht nach unten in dem Höllenhund Kasten.
- 3 – Sammle die Leutnants Marker und lege jeweils 4 Marker mit dem Gesicht nach oben in jede von den 3 „Leutnants verfügbar“ Feldern.
- 4 – Ziehen sie 3 Höllenkarten. Lege die Karten, mit „permanenten“ Effekten, in ihre zugehörigen Plätze, in den Himmel, der Hölle oder der Erde Box auf der Karte. Falls mehr als eine Karte das gleiche Areal betrifft, ziehe eine zufällige von ihnen und lege die andere fort. Bemerke, dass so manche Boxen frei bleiben.
- 5 – Jeder Spieler sucht sich ein Set „Legionen“ und Spielermarker aus.
- 6 – Jeder Spieler bekommt dann 5 Seelen und einen Gunstmarker.
- 7 – Mische die Dämonen Karten und gebe jedem Spieler 3 Karten. Lege diese Karten mit dem Gesicht nach oben vor dir hin, so dass jeder Spieler sehen kann, welche Dämonen zu dem Triumvirat gehören. Da dieses Triumvirat für das Spiel entscheidend ist, kann jeder Spieler nach dem Prüfen der Dämonen einen verwerfen. D. h. er kann einen Dämonen neu ziehen. Das Ziehen kostet aber einen Gunstmarker. Wenn alle Spieler ihr Triumvirat zusammen haben, müssen sie die dazugehörigen Dämonmarker raussuchen.
- 8 – Die Spieler platzieren ihre Dämonenmarker in der korrekten Reihenfolge auf der Rang Tabelle, dann legen sie einen ihrer Spielermarker auf der Oberseite daneben. So weiß jeder welcher Dämon zu welchem Triumvirat gehört.
- 9 – Gebe jedem 5 Arcana Karten. Lege, nicht austauschen, jede Karte mit der Aufschrift „Play Right Away“ weg. Nimm zur Kenntnis, dass dieses weglegen nur in der Startsequenz erfolgt.
- 10 – Gebe jedem Spieler 5 Sectio Karten. Platziere nun die Spielermarker in die entsprechenden Sectio's auf dem Spielfeld, damit man sehen kann welcher Spieler welche Sectio nun kontrolliert.
- 11 – Jeder Spieler würfelt nun einmal. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl platziert nun eine Legion in irgendeine Sectio, die er kontrolliert. Danach kommt der zweite und macht es ebenso usw., bis jeder Spieler eine Legion auf dem Spielfeld hat.
- 12 – Nun seid ihr fertig zum spielen!

5.2 Spiel Runde

Das Spiel HellGame wird in Runden gespielt. Sie werden Spielrunden genannt. Jede Runde beinhaltet die folgenden Phasen. Die Phasen laufen immer in der gleichen Reihenfolge ab. Ereignisse und Aktionen finden nur in der dazugehörigen Phase während jeder Runde statt.

Hell Phase (Höllen Phase)

Ziehe Höllen Karten um zu sehen, welche zufälligen Ereignisse und Phänomene in dieser Runde zum tragen kommen. Danach erhalten die Spieler neue Arcana Karten. (Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen.)

Soul Phase (Seelen Phase)

Die Spieler sammeln Seelen um ihre Legionen zu vergrößern. Alle Dämonen auf der Erde erhalten einen Gunstmarker.

Summoning Phase (Beschwörungs Phase)

Spieler erheben Legionen oder andere Monstrositäten. Sie können auch weitere Arcana Karten kaufen. Der gesündeste (fetteste) Spieler zuerst.

Action Phase (Aktion Phase)

Die Spieler können mit ihren Dämonen (jeweils 1 Aktion pro Dämon) Aktionen ausführen. Dies geschieht in der Reihenfolge der Rang Tabelle.

Random Move Phase (Zufalls Bewegungs Phase)

Einige Dämonen und andere Entitäten außerhalb der Kontrolle eines Spielers, agieren und bewegen sich nach der Regelbeschreibung.

Combat Phase (Kampf Phase)

Kämpfe werden dort ausgetragen, wo zwei oder mehrere Spieler ihre Legionen in einer Sectio haben. Der größte Kampf fängt an.

Petitions Phase (Bittschrift Phase)

Es kann sein, dass Spieler Luzifer darum bitten, ihre Ansprüche auf verschiedene Sectios anzuerkennen. Falls es notwendig ist, geschieht es nach der Rangfolge.

End Phase

Wenn Luzifer niemanden zum Gewinner erklärt, ist das Spielfeld nun bereit für die nächste Runde. Spieler können Gunstmarker einlösen um Missgunstmarker los zu werden und sie können würfeln um sich von der Handlungsunfähigkeit zu erholen.

Die folgenden Phasen werden nun in allen Details erklärt.

**Inferno es omnis
divisia in
partres nones**

Die Bezeichnung „HellGame“ wird in der Hölle als Beschreibung für alle möglichen dämonischen Kämpfe verwendet. Seien es nur geringfügige Schlägereien, über dem der Rat das Recht hat, wer wem was tut, bis hin zu Hübschen, großen und grausigen Kriegen. Per Definition, an einem „Spiel“ teilzunehmen, bedroht nicht die Anweisungen und vorbestimmte Ordnung von ganz oben. Deshalb können alle, die eingeschlossen sind, einfach behaupten, sie rasten oder halten sich nur so dort auf. Auch wenn es manchmal ein ziemlich verrückter und gewalttätiger Weg ist. So blöd wie es auch klingt, kann es für die Eingeschlossenen eine ziemlich wichtige Auszeichnung sein.

Beispiel: Spielzug

Jede Runde des Spiels (außer die erste) beginnt mit der Höllen Phase. In dieser Phase werden Höllen Karten gezogen um die Ursachen eines oder mehrerer Ereignisse zu ermitteln. Diese erstrecken sich von politischen Vorfällen bis hin zu kleinen Erdbeben. Zu diesem Zeitpunkt werden auch von jedem Triumvirat (jedem Spieler) neue Arcana Karten gezogen. Diese werden gebraucht um Magie der verschiedensten Sorte, später in der Runde, zu sprechen.

Nach der Höllen Phase kommt die Seelen Phase und die Beschwörungs Phase, in welcher die Triumvirate erst Seelen (im Spiel die Währung) sammeln und sie dann ausgeben. Seelen werden durch aneignen der Sectios (Teile der Hölle) verdient oder/ und durch Dämonen, die auf Erden wandeln. Seelen können für Legionen (Truppen), Bestechung der Leutnants und Magie loslassen ausgegeben werden. Während der Beschwörungs Phase erhalten die Triumvirate ebenfalls Gunstmarker (ein Zeichen, dass zeigt, dass du dich gut stellst mit dem Big Boss) dafür, dass sie Dämonen auf der Erde haben.

Nach diesen Vorbereitungen kommt die Aktion Phase, die Essenz von HellGame. Während dieser Phase machen die Triumvirate „Jeder Dämon nur eine Aktion“ ihre Aktionen. Eine Aktion kann Magie sprechen, Legionen bewegen, Dämonen auf das Gesicht der Erde senden oder sich mit der Diplomatie beschäftigen, sein. Diese Aktionen werden in der Reihenfolge der Rangtabelle ausgeführt. Das bedeutet dass Dämonen die zu einem anderen Triumvirat gehören ihre Aktionen machen, nicht ein Triumvirat auf einmal, was ihre überstürzte Art zu sein scheint. Seinen sie versichert, dass die allgemeine Rangfolge der Dämonen stur beibehalten wird – sie ist eine der wenigen Freuden, die sie haben.

Nachdem alle Aktionen vorüber sind, machen die Wesen und Monster, die sich außerhalb der Kontrolle der Spieler befinden, ihre Bewegungen entsprechend der Satzmuster. Kämpfe werden dann dort in Sectios ausgeführt, wo sich mehr als eine Einheit von einer Seite befindet. Diese Kämpfe dauern so lange an, bis sich nur noch eine Seite in der Sectio befindet. An diesem Punkt kommen dann die Bittschrift Phase, wo die Triumvirate offiziell um die Erlaubnis fragen, ob sie die eroberte Sectio kontrollieren/ einverleiben dürfen. Dies ist die einzige Stelle während des Spiels, wo die Sectios ihren Besitzer wechseln können. Um zu erreichen, dass man die Erlaubnis erhält eine Sectio zu übernehmen, muss man einen Kampf darin gewonnen haben oder bereit sein einen Gunstmarker dafür auszugeben.

Wenn all dies erledigt ist, checken die Spieler ob es irgendeiner Seite gelungen ist alle 5 Sectios eines Kreises zu übernehmen und somit das Spiel zu gewinnen. Wenn nicht, dann ist es Zeit eine neue Runde zu starten.

6.0 Die Höllen Phase

Drei Höllen Karten werden vom Stapel gezogen um festzustellen, was in dieser Runde in der Hölle passiert. Die Effekte werden angewandt. Die Spieler erhalten dann neue Arcana Karten.

6.1 The Event Card (Die Ereignis Karte)

Auf der ersten Karte, die gezogen wird, wird das große Ereignis genommen, um zu sehen, welches Ereignis nun herrscht. Lese die Karte und führe die Ereignisse aus, bevor die anderen zwei Karten gezogen werden.

6.2 Permanente Ereignisse

Wenn die Karte, die gezogen wurde, „permanent“ ist, ist der Effekt solange gültig, bis eine neue permanente Karte sie ablöst. Es gibt 3 verschiedene Sorten von permanenten Ereignissen. Sie betreffen den Himmel, die Hölle und die Erde. Lege die betreffende Karte in das dazugehörige Feld auf dem Spielfeld. Sie bleibt solange dort, bis eine andere Karte, die das gleiche Areal betrifft, sie ablöst.

6.2 Phänomene (grauer Kasten)

Die nächsten beiden Karten, die gezogen werden, sagen genau, welche kleinen Phänomene in der Hölle zum tragen kommen. Die erste Karte gibt an, welches Phänomen zum tragen kommt. Dann, in welchem Bereich der Effekt auftritt. (im grauen Kasten in der Klammer)

Viertel: Alle Sectios in einen bestimmten Viertel

Kreis: Alle Sectios in einem bestimmten Kreis in der Hölle

Sectio: Nur eine individuelle Sectio

Ein Blick auf den Boden der zweiten Karten, zeigt exakt das Viertel, den Kreis und die Sectio die betroffen ist. Wenn die Wirkung des Phänomens über die ganze Runde anhält, sollte das Warnzeichen benutzt werden, um den betroffenen Bereich zu markieren.

6.2.1 Spezieller Fall: Das Widersprechen von Ereignissen

Wenn die Effekte von verschiedenen Karten, permanent und nicht permanent, sich widersprechen, dann hat die nicht permanente Karte Vorrang vor der permanenten Karte. In dem Fall, wenn sich 2 permanente Karten beißen, dann wird folgend Folge eingehalten: Himmel, Erde, Hölle.

6.2.2 Spezieller Fall: Uriel, Lilith & Unglücke

Wenn eine Karte Uriel oder Lilith ruft, platziere Uriel in das Uriel Feld auf der Karte. Es wird angenommen, dass er für diese Zeit auf der Erde ist (siehe 15.1). Lilith wird in der Vorhölle platziert, ohne das sie die Einheiten, die sich dort befinden beeinflusst.

Lilith und Uriel sind für alle Phänomene außer Einstürze und Erdbeben unzugänglich. Ereignisse, die aus irgendeinem Grund, die Zerstörung von Einheiten verlangen, betreffen diese beiden nie.

6.3 Neue Arcana Karten erhalten

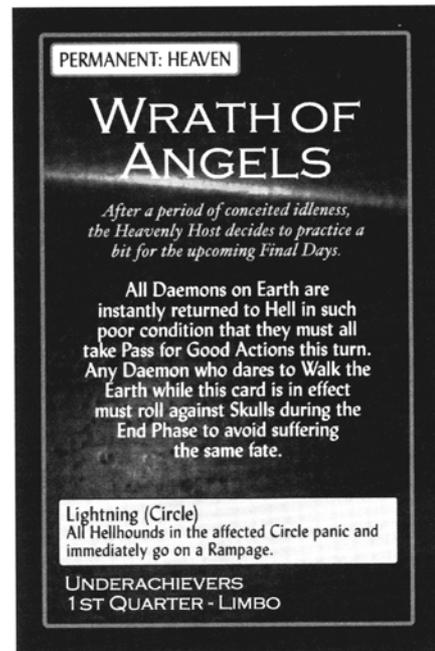
Nachdem die Macht der Hölle ihre Schlechtigkeit getan hat, zieht jeder Spieler so viele Karte, wie sei Triumvirat keine handlungsunfähigen Dämonen hat. Wenn der Spieler Misgunstmarker hat, muß er einen erfolgreichen Misgunst-Wurf machen, damit er eine Karte erhält. Das Ziehen der Karten kann in einer beliebigen Reihenfolge erfolgen. Kein Spieler darf mehr als 5 Arcana Karten haben. Dieses gilt immer dann wenn neue Karte erhalten werden. Der Spieler darf sich aber die Karten vorher ansehen und dann entscheiden, welche er wieder ablegen will.

6.3.1 Spezieller Fall: „Sofort ausspielen“ Karten

Sollte ein Spieler solch eine Karte ziehen, so muß er sie Sofort ausspielen. Die Effekte kommen auch sofort zum tragen. Dies ist auch der Fall, wenn solch eine Karte zu irgendeinem anderen Zeitpunkt gezogen werden sollte.

Wichtig: Sofort ausspielen Karten ziehen, bedeutet in der Startphase, sie abzulegen, nicht austauschen.

Die unregelmäßige Geographie und der unvorhersehbare Herrscher der Hölle, beeinflussen seine Einwohner konstant, sowie die Erde und der Himmel über ihnen. Einige Leute behaupten, dass die kleineren Phänomene in der Hölle, wie Erdbeben und Höhleneinbruch, von dem ersten Gefallenen persönlich losgelassen werden. Meistens aus reiner Langeweile.



Beispiel: Ereignis & Phänomen

Während der Höllen Phase ist die erste Karte, die gezogen wird die „Wrath of Angels“. Eine permanente Karte, die den Himmel betrifft. Ihre Wirkung ist beschlossen (zur Bestürzung aller Dämonen, die auf der Erde wandeln). Da die Karte permanent ist, wird sie in den Himmelskasten auf dem Spielfeld gelegt und ersetzt jede Karte, die vor ihr dort lag. Ab sofort könnte die Erde eine sehr gefährliche Stelle für Dämonen werden zumindest bis eine neue Karte sie ablöst.

Die erste der beiden anderen Karten zeigt des Phänomen Höhlen- Einsturz (Sectio). Das bedeutet, dass irgendjemand irgendwo einstürzt. Die Frage ist nun wo??? Die zweite der beiden Karten sagt „Liars“ (am Ende der Karte). Alle (konsequent) Einheiten und was sich sonst noch darin befindet sind tot und werden vom Spielfeld genommen.

Die Regel mit den 5 Karten wurde von der gleichen Macht erfunden, die später auch das Pokern erschaffen.

„Sofort ausspielen“ Karten zaubern normalerweise Verhängnis und Zerstörung für den Spieler, der sie zieht. Sollte ein Spieler dabei erwischt werden, solch eine Karte zu verstecken, essen oder zu verbrennen, um ihre Wirkung zu vermeiden, ist er dazu verdammt die grausige Strafe zu erleiden, die ihm von seinem Mitspielern auferlegt werden.

7.0 Die Seelen Phase

Jedes Triumvirat sammelt sich die Seelen der Verdammten ein. Seelen sind die „Währung“ in dem Spiel HellGame und sie werden benutzt um die Legionen zu vergrößern und Magie loszulassen. Die Spieler benutzen Seelenmarker um zu sehen, wie viele Seelen sie um sich scharen. Die Spieler sammeln Seelenmarker durch die Sectios, die sie kontrollieren, durch Aktivitäten auf der Erde oder durch verschiedene Karten und Ereignisse.

7.1 Seelen sammeln und ausgeben

Jeder Spieler folgt der Sequenz unten, wenn er Seelen sammelt und ausgibt. Die Spieler können diese Aktivität simultan ausführen, was aber leicht zu einem Durcheinander führt.

Punkt 1: Seelen aus den Sectios kassieren

In jeder Runde kann man eine Sectio ausbeuten und eine bestimmte Anzahl von Seelen sammeln. Die Zahl der Seelen steht unter dem Sectio Namen in einem Kreis. Beachte bitte hierbei, dass isolierte Sectios 2 Seelen weniger produzieren als in dem jeweiligem Kreis steht. Isolierte Sectios sind Sectios, die nicht direkt an eine andere Sectio des gleichen Triumvirates angrenzen.

Bemerkung 1: Wenn sich ein durchgeknallter Höllenhund oder eine andere Legion von einem anderen Spieler (nicht nur ein einzelner Leutnant) die Sectio besetzen, ohne das sich eine Einheit darin befindet, produziert diese Sectio keine Seelen (siehe 11.3.1)

Bemerkung 2: Wenn alle Sectios von einem Spieler isoliert sind, dann produzieren alle, bis auf eine, 2 Seelen weniger als in den Kreisen steht.

Punkt 2: Dämonen auf der Erde sammeln Seelen

Dämonen, die „auf Erden wandeln“ sammeln Seelen. Jeder Dämon auf der Erde sammelt so viele Seelen, wie er Herzen hat, plus einem Seelen-Wurf, ein. Ein handlungsunfähiger Dämon kann natürlich nichts machen ☹.

Punkt 3: Seelen von anderen Quellen sammeln

Es gibt einige andere Wege um Seelen zu sammeln: einige Dämonen haben besondere Fähigkeiten auf dem einen oder andern Weg; einige Ereignisse und Phänomene können die Seelenproduktion vergrößern oder verkleinern; einige Arcana Karten beeinflussen die Seelenproduktion.

Punkt 4: Legionen und Leutnants bezahlen

Legionen und Leutnants müssen jede Runde bezahlt werden. Deshalb muß jeder Spieler die gleiche Summe an Seelen bezahlen, wie er Legionen und Leutnants in seinen Diensten hat, damit sie glücklich und fit bleiben. Höllenhunde brauchen keine Bezahlung.

7.2 Gunstmarker erhalten

Da Luzifer es mag, dass seine Günstlinge auf und davon sind, satt sich in seinem Garten zu streiten, erhält jeder nicht-handlungsunfähige Dämon einen Gunstmarker, vorausgesetzt er macht einen erfolgreichen Missgunst-Wurf. Dieses natürlich nur, wenn das Triumvirat auch Missgunstmarker hat, sonst bekommt man den Gunstmarker sofort.

7.2.1 Spezieller Fall : Nicht genug Seelen

Sollte ein Spieler dummerweise nicht genug Seelen haben, um die Legionen zu bezahlen, desertieren die unbezahlten Legionen (Spielerwahl) sofort und gehen zu dem reichsten (in Seelen) Spieler am Ende der Seelen Phase. Diese Legionen fordern dann die Bezahlung vom ihm. Falls dieser Spieler es verweigern sollte, die Kosten von einer Seele pro Legion zu zahlen, gehen sie zu dem nächsten usw. Will niemand sie haben, lösen sie sich auf und sind beleidigt. Nehme sie vom Spielfeld und lege jeden frei gewordenen Leutnant in die Leutnant „Return Box“.

Legionen auf diesem Wege zu verlieren, bringt einem einen Missgunstmarker ein. Desertierende Legionen verweigern aufzunehmen, bringt ebenfalls einen Missgunstmarker ein.

7.3.2 Spezieller Fall : Seelen Kredit

Ein Triumvirat kann sich vielleicht Seelen aus dem Schatz borgen oder in einem Tauschgeschäft von einem anderen Spieler. Auf der anderen Seite ist das Abgeben von Dingen (Legionen, Dämonen, was auch immer) absolut perfekt und akzeptabel. Wie auch immer, solch ein Transfer kann nur während der Seelen Phase stattfinden.

7.0 & 8.0 Wichtige Hinweise

Abhängig von der Situation (und dem Vertrauen der Spieler), können viele Aktivitäten in diesen beiden Phasen gleichzeitig ausgeführt werden. Das bedeutet, dass nachdem die Höllen Phase abgeschlossen ist, alle Spieler selbstständig ihr Einkommen ermitteln und Einheiten rekrutieren, vor der Aktions Phase. Die „der fetteste Spieler zuerst“ Regel sollte nur dann benutzt werden, wenn die Spieler sehen wollen, was die anderen Spieler machen.

Diese Regel kann aber zu einem heillosen Durcheinander führen. Hinzu besteht die überaus große Gefahr !!!Beschiß!!! (Nachtrag des Übersetzers)

So komplex dieses Verfahren auch seinen scheint, ist es tatsächlich eine gewaltige Vereinfachung, der innerhalb des dämonischen Wirtes gemachten Verwaltungsarbeit. Die Buchhalter der Höllen kamen halt nicht dort hin, da sie effizient und aufrichtig waren: frei nach der These, dass das Böse sich durch seine eigene Natur selber konstant untergräbt.

Beispiel : Seelen sammeln

Großherzog Baal, mit 3 Herzen auf seiner Karte, streunert auf der Erde herum. Während der Seelen Phase macht er einen Seelen-Wurf. Das Ergebnis ist „4“. Das bedeutet, dass Baal 3+4=7 Seelen schreiend auf den Weg zur Hölle schickt.

Beispiel : Seelen Phase

Also um die Sache abzukürzen: Der Spieler X besitzt 4 Sectios (also Kreise zusammen zählen und gut) 4+4+4+6=18 Seelen. Eine Sectio ist isoliert, das wiederum bedeutet, dass er 2 Seelen weniger aus dieser Sectio erhält. (ergo 16) Aber der Spieler X hat noch einen Dämonen auf Erden latschen. Der hat 4 Herzen auf seiner Karte. Was ihm wiederum 4 Seelen mehr einbringt. Insgesamt erhält Spieler X (16+4=20) 20 Seelen.

Nun muss der Spieler noch seine Legionen bezahlen. Pro Legion eine Seele und eine Seele für seinen Leutnant. Das macht zusammen 5. Bleiben ihm noch 15 Seelen zum ausgeben.

Da der Spieler X aber einen Missgunstmarker hat, muß er, damit sein Dämon überhaupt einen Gunstmarker sammeln kann, einen Missgunst-Wurf machen. In diesem Fall darf er alles außer eine 1 würfeln, was im Normalfall ja nicht sonderlich schwer sein sollte.

Sei gewarnt, dass benutzen des Ausdrucks „Seelen“ als „Geld“ ist eine immense Verallgemeinerung, damit dieses Spiel überhaupt spielbar ist. Obwohl die Hölle etwa dreißig verschiedene Währungen verwendet, ist die am üblichsten, der römische Vorinflationdinar, eine Wirtschaft die vorbeigang aber immer noch auf Handel basiert. Es gibt mehrere Gründe für dies. Voran Geld zu behandeln, wird als eine zweifelhafte Aktivität betrachtet und das Konzept der Währung ist als zweitens, zu vielen der betroffenen Kreaturen ziemlich unbegreiflich. Sie sind wahrscheinlich genauso angetan von einem billigen Rheinkiesel oder einen Klumpen Kohle als wie von einen perfekt geschliffenen Diamanten. Daher finden handfeste und allgemein anerkannte Objekte des Werts, wie unsterbliche Seelen, stattdessen oft Verwendung. In diesen Angelegenheiten sind Seelen geschätzte, entsprechende Leistungen. Zum Beispiel ist ein lüsterer Bischof etwa fünfzehn kleinliche Diebe wert, während sie mit der Seele von einem korrupten Finanzbeamten ein gutes Kassite onager kaufen könnten.

Sowie in der Hölle, als auch im Himmel, Geld verleihen wird als eine schmerzliche Sünde betrachtet, die um jeden Preis vermieden werden muß.

7.3.3 Spezieller Fall: Der Weise Mann

Die „Der weise Mann“ Sectio produziert keine Seelen wie normale Sectios. Sie produziert Arcana Karten. In jeder Seelen Phase, würfelt der Besitzer der „der weise Mann“ Sectio und vergleicht die Zahl mit der Tabelle, die auf der Sectio Karte steht. So ermittelt er, wie viele Arcana Karten er bekommt. Nimm zur Kenntnis, dass dieser Wurf nicht von den Höllen Karten beeinflusst wird, außer auf der Höllen Karte steht „NO SOULS“ keine Seelen, dann kann man auch keine Karten beziehen. Sollte eine andere Einheit von einem anderen Triumvirat die Sectio besetzen, weil der eigentliche Besitzer keine Einheiten dort hat, so geht die erste Karte an den Besetzer.

Nachdem das Einkommen eingesackt wurde, ist es an der Zeit es auszugeben.

8.0 Die Beschwörungs Phase

Spieler beschwören neue Legionen der Verdammten und andere Kreaturen, damit sie für ihr Triumvirat kämpfen. Neue Einheiten werden bezahlt mit Seelen (jedenfalls in den meisten Fällen) und dann auf dem Spielfeld platziert.

8.1 Reihenfolge der Beschwörung

Das beschwören der neuen Einheiten sollte normal simultan ausgeführt werden. Aber wenn es wichtig ist, dann muß der gesündeste (meisten Seelen) Spieler anfangen, danach der 2 gesündeste usw.

8.2 Legionen beschwören

Es kostet 3 Seelen für jede Legion, die beschwört wird. Die Legion kann in jeder Sectio platziert werden, die der Spieler kontrolliert. Gegebenenfalls er kann es sich leisten, kann der Spieler in der Beschwörungs Phase so viele Legionen beschwören, wie er will. Er darf aber nicht mehr als eine neue Legion in eine Sectio platzieren, wenn er noch nicht in jeder Sectio, die er hat, eine neue Legion platziert hat.

8.3 Andere Beschwörungen und Kosten

Spieler können ebenso Höllenhunde zähmen, Leutnant rekrutieren und extra Arcana Karten erwerben. Diese Prozedur wird weiter unten beschrieben.

8.3.1 Leutnant rekrutieren

Die Voraussetzung einen Leutnant zu rekrutieren sind: Eine Arcana Karten zu spielen, die eben genau dies sagt und dann die Kosten der Seelen zahlen, die auf der Karte steht. Dann muß man einen Würfelwurf machen. Der Oberste Leutnant, im jetzt vom Würfel gewählten Kasten (siehe Tabelle/Kasten auf dem Spielplan), schließt sich dem Spieler an. Er kann ihn in irgendeiner Sectio platzieren, wo er Legionen hat.

Sollte zu dem Zeitpunkt das Feld leer sein, gilt der Wurf als gescheitert. Sollte ein Rekrutierungsfeld leer sein, so wird es (soweit möglich), von dem Leutnants zurück Feld, aufgefüllt.

8.3.2 Höllenhunde zähmen

Jede Legion in der Vorhölle kann versuchen einen Höllenhund zu zähmen, die durch diese Einöde ziehen. Es entstehen keine Seelenkosten; der Spieler versucht einfach sein Glück und würfelt. (1W6)

- Bei einem Wurf von 1-4 fängt die Legion den Köter. Ein Höllenhundmarker wird genommen und auf die Legion gelegt.
- Bei einer 5 passiert nichts.
- Bei einer 6 wird's lustig. Denn der Köter dreht den Spieß um und plättet die Legion. Nehme die Legion vom Spielfeld.

Wenn die Höllenhund Box leer ist, kann natürlich keiner gezähmt werden.

Die Legion unter dem Höllenhund ist nun bekannt als Höllenhund „Pfleger“. Eine Legion kann nur einen Höllenhund kontrollieren und sie kann nur einen Köter pro Besuch der Vorhölle zähmen.

Im Gegensatz zu anderen Sectios, wird „der weise Mann“ (Limbus Partum) nicht von den Gequälten und seinen Peinigern bevölkert. Stattdessen ist es voll von verschiedenen weisen Männern: Wissenschaftler, Künstler und Politiker, die vor dem Aufkommen der Christenheit aktiv waren und nun die Strafe dafür bezahlen, dass sie Heiden sind. Es kann argumentiert werden, dass diese Männer und ein Arsch voll mehr, nicht für Dinge, die sie nicht kennen und die vor ihrer Zeit waren, bestraft werden sollten. Dies ist aber nun mal, wie Dinge funktionieren. Praktisch jeder von Ansehen vom Anfang der Geschichte bis hin zur späten römischen Republik (etwa 30-40 v. Chr. – sowohl Cicero als auch Julius Cäsar sind dort) kann in dieser ADHOC-Denkfabrik gefunden werden.

**Ich sah Electra mit vielen Kampanions,
Mongst, den ich kannte, beide
Hector und Äneas,
Cäsar mit Gerfalkenaugen**

Dante



Höllenhund zähmen

Wurf

1-4 Du bekommst den Köter

5 Du bekommst in nicht

6 Der Hund bekommt dich

8.3.3 Arcana Karten kaufen

Die Spieler benutzen Seelen um neue Arcana Karten zu ziehen. Man bezahlt erst 5 Seelen und darf dann eine Karte ziehen. Sollte ein Spieler eine besondere Karte haben wollen, (z.B. so eine wie „Walk the Earth minor Arcana spell“) muß er halt weitere Karten kaufen, solange wie sein Seelenvorrat es zuläßt. (Denke daran, dass man nach jedem Kaufen aber nur 5 Karten auf der Hand haben darf. Alle überzähligen Karten müssen abgelegt werden..)

8.3.4 Bonus Zahlungen

Um einen Leutnant loyal zu halten; kann ein Spieler ihn extra Seelen bezahlen. Diese Seelen werden dann auf den entsprechenden Leutnant gelegt und bis zum Ende der Spielrunde liegengelassen. Die Auswirkungen werden in Punkt 9.7 beschrieben.

Für spätere Ausgaben ist es besser, wenn man immer ein paar Seelen auf der Hand behält. In der Aktion Phase kosten die meisten Dinge auch Seelen und der Rest ist dann schnell verbraucht.

Beispiel : Beschwörungs Phase

Spieler X hat 26 Seelen gesammelt in der Seelen Phase.

Für den Anfang beschwört er 3 neue Legionen für die Kosten von 9 Seelen. Die neuen Legionen kann er in die Sectios verteilen, die er kontrolliert.

Er hat jetzt noch 17 Seelen übrig und liebäugelt mit einem Leutnant aber er hat keine Arcana Karte, die es ihm erlaubt, deshalb muß er erst 5 Seelen für eine neue Karte ausgeben. Doch leider steht auf der Arcana Karte der Spruch „Auf Erden wandeln“, deshalb investiert er noch mal 5 Seelen für eine Arcana Karte. Nun hat er Glück und auf der Karte steht „Leutnant rekrutieren-3“ drauf. Er bezahlt schnell 3 Seelen und würfelt. Da er eine 5 gewürfelt hat, muß er den Leutnant, der in der Mitte der „Leutnant verfügbar Box“ (auf dem Spielfeld) liegt nehmen.

Nun hat er noch eine Legion in der Vorhölle, mit der er versucht einen Höllenhund zu zähmen. Der arme Wicht würfelt eine 6 und sie ist futsch. Am Ende der Phase gibt er noch seinem neuen Leutnant eine Bonusseele, damit er glücklich bleibt

Nun hat er noch 3 Seelen übrig für andere Schweinereien.

*Wie Kunst Du gefallen vom Himmel
O Tagesstern, Sohn des Morgens!
Wie Kunst Du warfst zu dem Boden hinunter,
Dass Lose über den Nationen zieht!
Und Du seiest in Dein Herzen:
"Ich steige in den Himmel auf,
Über den Sternen von Gott
Preise ich meinen Thron?
Und ich sitze auf dem Untersatz, sich zu treffen,
In den äußersten Teilen des Nordens;
Ich steige über den Höhen der Wolken auf;
Ich werde wie die Höchsten sein!"
Doch jetzt wirst Du zur unteren Welt hinuntergebracht,
Zu den äußersten Teilen der Grube.*

Isaiah 14: 12-15



9.0 Die Aktions Phase

Die Dämonen der einzelnen Spieler machen nun ihre Bewegungen, genannt Aktionen. Eine Aktion kann verschiedene Sachen sein, so wie Legionen bewegen, auf das Angesicht der Erde gehen oder Magie sprechen. Jeder einzelne Dämon der Spieler kann nur eine von diesen Aktion pro Runde ausführen.

- 1: Handlungsunfähige Dämonen können keine Aktionen ausführen, darum machen sie nichts in dieser Runde.
- 2: Bestimmte als „Counter“ gekennzeichnete größere Arcana Karten, können außerhalb dieser Sequenz verwendet werden, wie in Punkt 9.8.2.1 beschrieben.

9.1 Reihenfolge der Aktionen

Dämonen sind besessen von der Etikette und den Protokollen. Deshalb finden die Aktionen in der strikten Reihenfolge der Rangnummer statt, die auf jeder individuellen Dämonen Karte steht. Der Dämon mit dem höchsten Rang (der mit der geringsten Zahl) macht immer seine Züge zu erst, bevor der nächste Dämon dran kommt. Ohne Rücksicht, auf was auch immer, ob es ihm eigentlich schmerzt, es zu tun.

Am Anfang jeder Aktions Phase müssen die Spieler die Rangfolge ihrer Dämonen überprüfen (und gegebenenfalls korrigieren), damit die genaue Reihenfolge, in der die Aktionen stattfinden, eingehalten wird. Die Reihenfolge ist dargestellt durch die Rangtabelle, wo jeder Spieler seinen Dämon platziert hat und diesen mit seinem Marker versehen hat, damit jeder weiß wem er gehört.

9.2 Aktionen

Wenn ein Dämon seinen Zug machen darf, dann muß der Spieler als erstes eine Aktion für seinen Dämonen aussuchen, die er dann ausführen darf.

Diese Aktionen sind:

- warten auf bessere Zeiten (nichts tun)
- später ziehen (nur in Verbindung mit Arcana Karten)
- marschieren / bewegen nach
- auf Erden wandeln
- Diplomatie
- Magie sprechen

9.3 Warten auf bessere Zeiten

Sollte ein Spieler das Gefühl haben, es wäre besser für seinen Dämonen diese Runde nichts zu tun, während seiner Aktions Phase, dann muß er sagen, dass sein Dämon auf bessere Zeiten wartet. Ein Spieler kann nicht erst später in der Aktions Phase erklären, dass sein Dämon wartet. Entweder nichts oder alles.

9.4 Die später ziehen Aktion

Ein Spieler kann aus irgend einem Grund meinen, dass es für seinen Dämonen besser wäre, wenn er später zieht (meistens weil er sehen möchte was die anderen Spieler machen/tun). Darum verschiebt er die Aktion seines Dämons, indem er eine geringere Arcana Karte spielt (auf der Karte steht „Pass“ /verschieben) und die Kosten in Seelen dafür bezahlt. Dies erlaubt ihm dann seinen Zug nach dem nächsten Dämonen auf der Rangtabelle zu machen. Es gibt auch Karten die ihm erlauben noch später zu ziehen. Sie lauten dann: Double Pass(2fach verschieben); Triple Pass(3fach verschieben) und so weiter. Es darf aber nur eine dieser Karten gespielt werden, nicht mehrere nacheinander.

Der Dämon, der auf diese Weise seinen Zug umging, kann auch Umgangen werden. Dies zwingt ihn dann wieder seinen Zug als erster zu machen. Es ist aber absolut legal, jedes mal, wenn er aufgefordert wird seinen Zug zu machen, wieder seinen Zug zu verschieben. Vorausgesetzt er hat genügend Arcana Karten und Seelen.

Das Aussuchen und das richtige timen der Aktionen ist die größte Herausforderung in dem Spiel The HellGame!



Eine Zusammenfassung der Aktionen und wie sie funktionieren, sind auf der Rückseite des Regelbuches gedruckt. Kopiere ruhig das Blatt und gebe es den neuen Mitspielern. Es wird es ihnen erleichtern schnell in das Spiel einzusteigen.

Beispiel: Reihenfolge der Aktionen

Spieler X hat Orias, Ukobach und Ashtaroth in seinem Triumvirat. Diese haben den Rang 41, 50 und 11. Das bedeutet er muß seine Aktionen in der Reihenfolge Ashtaroth (11), Orias (41) und Ukobach (50) machen. Ein anderer Spieler Y hat Bezebub (8), Naburos (61) und Baal (14) und Spieler C hat Caim (29) und Samuel (2). (Sein dritter Dämon ist handlungsunfähig)

Diese Situation wird angezeigt in dem die Dämonen Marker in folgender Reihenfolge auf die Rangtabelle gelegt werden.

Samuel (2 – Spieler C)
Beelzebub (8 – Spieler Y)
Ashtaroth (11 – Spieler X)
Baal (14 – Spieler Y)
Caim (29 – Spieler C)
Orias (41 – Spieler X)
Ukobach (50 – Spieler X)
Naburos (61 – Spieler Y)

So kompliziert wie diese Regel scheint, wird sie dennoch schnell zur Nebensache, da die Spieler ihre Dämonen (wenn sie keine Unfälle erleiden) ja das ganze Spiel über beibehalten.

Double Pass = 2 Plätze
Triple Pass = 3 Plätze
Quadruple Pass = 4 Plätze
Quinary Pass = 5 Plätze

Beispiel: Sehr komplexe „später ziehen“ Aktion

4 Dämonen nehmen an der Aktions Phase teil und liegen wie folgt auf der Rangtabelle.

Ashtaroth (11)
 Baal (14)
 Caim (29)
 Orias (41)

In ihrer Aktions Phase spielt Astharoth eine „Quarduple Pass – 4“ Karte und bezahlt die Kosten von 4 Seelen dafür. Dies erlaubt ihr 4 Plätze zu überspringen, welches sie dann ans Ende der Tabelle befördert. Nimm bitte zur Kenntnis, dass sie normalerweise nur ein „Triple Pass“ spielen bräuchte um ans Ende der Tabelle zu gelangen aber sie hatte diese Karte nicht. Bemerke, dass sie nur 3 Verschiebungen machen konnte, da sie dann schon unten angekommen war. Deshalb verfällt die letzte Verschiebung.

Mit Baals Aktions Phase beginnend sieht die Folge nun wie folgt aus:

Baal (14)
 Caim (29)
 Orias (41)
 Ashtaroth (11)

Baal will auf jeden Fall seine Aktions Phase nach Caim machen und spielt eine „Pass-1“ Karte. Er bezahlt die Seele, damit er hinter ihm zieht. Caim, der nun am Zug ist, spielt auch eine „Pass-1“ Karte, was ihn wieder nach Baal ziehen lässt. Baal, der jetzt wieder am Zug ist, hat genug von diesem Scheiß und spielt eine „Double Pass-2“ Karte und bezahlt 2 Seelen dafür. Das lässt die Tabelle wie folgt aussehen:

Caim (29)
 Orias (41)
 Baal (14)
 Ashtaroth (11)

Caim hat nun keine Karten mehr und muß ihren Zug machen. Sie entscheidet sich für die Aktion „Bewegung“. Jetzt ist Orias an der Reihe und er spielt die „Double Pass-1“ Karte aus (und bezahlt eine Seele). Die neue Reihenfolge ist nun:

Baal (14)
 Ashtaroth (11)
 Orias (41)

Baal macht nun seinen Zug, da er keine Karten mehr hat (oder sie für die nächste Runde behalten will). Danach ziehen die anderen beiden Dämonen.

9.5 Die „Bewegungs“ Aktion

Es macht einige Bemühungen Legionen in der Hölle zu bewegen. Deshalb muß ein Dämon eine Bewegungs Aktion wählen, damit er sie bewegen kann. Ein Dämon, der diese Aktion gewählt hat, darf pro Totenkopf auf seiner Karte eine Legion bewegen. Eine Legion kann 2 Sectios und ein Leutnant 3 Sectios weit gehen. Alle Bewegungen können nur in angrenzende Sectios erfolgen und dürfen nicht über Eck und in das Pentagramm erfolgen.

Wichtig: Eine Einheit kann nicht 2 mal nacheinander von dem gleichen Dämon bewegt werden. Wenn aber der nächste Dämon auch eine Bewegungs Aktion wählt, dann darf er jede Einheit erneut bewegen.

Ein Leutnant kann so viele Legionen mit sich ziehen oder bewegen, wie seine Führungsnummer anzeigt. Der Leutnant kann ebenso neue Legionen aufnehmen und abwerfen auf seinem Weg zum Ziel. Legionen sollten immer auf dem Leutnant liegen, damit jeder genau weiß, dass sie unter Kontrolle des Leutnant stehen und so viele Schritte gehen können wie der Leutnant.

Eine Einheit beginnt immer sich zu bewegen, egal wo und mit wem sie ausfindig gemacht wird, wo sie steht. Eine Einheit muß mit der Bewegung aufhören, wenn folgendes eintritt:

- Sie die Vorhölle betritt
- Die Sectio einen durchgeknallten Höllenhund enthält.
- Eine Sectio von „Quagmire (Morast)“ oder einem ähnlichen Phänomen betroffen ist.
- Die Sectio Lilith enthält
- Eine fremde Legion in der Sectio ist.

Ein Spieler kann die Legion solange weiter bewegen, solange ihm die Sectios gehören, die er durchquert und die Legionen sich bewegen können. Das „Recht vorbeizugehen“ muß vorher garantiert sein, bevor die Einheit die Sectio betritt und darf nicht widerrufen werden. So können Einheiten nicht hereingelegt werden, indem sie eine Sectio betreten und dann am Verlassen gehindert werden.

Dämonen werden niemals selber aufs Spielfeld platziert. Eine Bewegung ausführen, muss man sich so vorstellen, dass der Dämon den „Befehl zum Bewegen“ oder „eine Truppe begleitet“. Wie auch immer er ist niemals in Person da. Vielmehr sendet er einen geflügelten Überbringer oder macht einen Telefonanruf ☺.

Bewegungsreichweite

Legionen	2 Sectio
Leutnants	3 Sectio



9.5.1 Flucht

Sobald eine Einheit (Höllenhund inbegriffen aber nicht einzelner Leutnant) eine Sectio betritt, die schon eine Einheit eines anderen Spielers enthält, können alle Einheiten, des sich nicht bewegenden Spieler, einen Fluchtversuch machen. Er macht dann einen Wurf für jede Legion in der Sectio und konsultiert den Kompass auf dem Spielfeld (der Stern mit den Zahlen). Die Legion, für die gewürfelt wurde, bewegt sich dann entsprechend der gewürfelten Zahl (siehe Kompass) in die Richtung, die der Kompass angibt. Eine fliehende Legion kann niemals in das Pentagramm oder in die Sectio aus der, der Angreifer gekommen ist, fliehen. Ein Wurf von 5-6 das der Versuch zu fliehen fehlgeschlagen ist. Einheiten können aber in die Vorhölle fliehen.

Ein Leutnant, der wünscht zu fliehen, würfelt mit 2 Würfeln. Er kann dann eine der möglichen Richtungen aussuchen, in die er flieht. Er kann dann so viele Legionen mit sich nehmen, wie seine Führungsnummer es zulässt. Sollte sein Wurf misslingen, gehen die Legionen mit ihm unter.

Sollten alle Einheiten erfolgreich geflohen sein, so kann die Einheit, die diesen Flug verursacht hat, sich weiter bewegen. Einheiten können jedes Mal, wenn sie angegriffen werden erneut fliehen aber fliehende Einheiten verursachen nie einen Flug.

9.5.2.1 Spezieller Fall : fliehen in eine besetzte Sectio

Einheiten, die in einen besetzte (unfreundliche) Sectio fliehen (auch einzelne Leutnants), müssen erneut fliehen. Dies könnte bedeuten, dass sie in die Sectio aus der sie gekommen sind fliehen müssen. Wenn dies der Fall ist, dann gilt der Versuch als gescheitert. Das ganze bedeutet in manchen Fällen, dass man mehrmals flieht, was aber absolut legal ist.

9.5.2.2 Spezieller Fall : einzelne Leutnants

Einzelne Leutnants werden ein wenig anders als andere Einheiten behandelt, wenn sie behindert sind oder jemanden behindern. Ein einzelner Leutnant kann Sectios, die unfreundliche Einheiten betreten (durch schleichen). Er darf aber nicht in ihnen stehen bleiben.

Vielmehr sollte eine gehende oder fliehende Einheit eine Sectio betreten, die einen einzelnen Leutnant enthält, muß der Leutnant sofort versuchen zu fliehen (würfle 2 Würfel und suche einen aus). Deshalb kann der Leutnant sich nicht in die Bewegung der Einheit einmischen und sie kann ihre Bewegung fortsetzen. Sollte ein Leutnant bei dieser Aktion versagen (oder wenn er versucht von einer besetzten Sectio zu fliehen auf die er geflohen ist), wird er gefangen und vom Spielfeld genommen. Lege in zurück in die „Rückkehr“ Box.

9.5.2.3 Spezieller Fall : die Vorhölle verlassen

Eine Einheit, die von der Vorhölle zurück in die Hölle will, muß einen Wurf machen. Ein Wurf von 1-5 zeigt in welchem Viertel der Hölle sie wieder eintrifft. Ein Wurf von 6 bedeutet, dass die Einheit verloren ging und während dieser Bewegungs Phase nicht wieder die Hölle betreten kann. Dieser Fall gilt für alle Einheiten und Wesen.

9.5.2.4 Spezieller Fall : Uriel und Lilith und Bewegung

Keine Einheit betritt freiwillig eine Sectio wo sich Uriel aufhält und jede Einheit die dummerweise in solch eine Sectio flieht, wird sofort zerstört. Einheiten können eine Sectio betreten aber nicht durch ihr hindurch ziehen, wenn sich Lilith in ihr aufhält. Einheiten fliehen niemals vor Lilith wohl aber vor Uriel.

Beispiel : Bewegung

Spieler X hat Balban mit 2 Herzen in seinem Triumvirat und entscheidet sich für die Bewegung. Er bewegt eine Legion in SPIES über MIRACLE WORKERS nach FAILSIFIERS. Das sind genau 2 Sectios weit. Dann nimmt er einen Leutnant aus SEA OF LARD, bewegt ihn nach ADDICTION, lädt eine Legion ein und zieht über EXPLOITERS OF LAND AND SEA nach SWAMP OF USELESS RAGE. Macht 3 Sectios.

Es wird jetzt mal angenommen, dass sich in EXP..... eine Einheit von Spieler Y befindet. Also können folgende Situationen eintreten, sobald Spieler X die Sectio betritt:

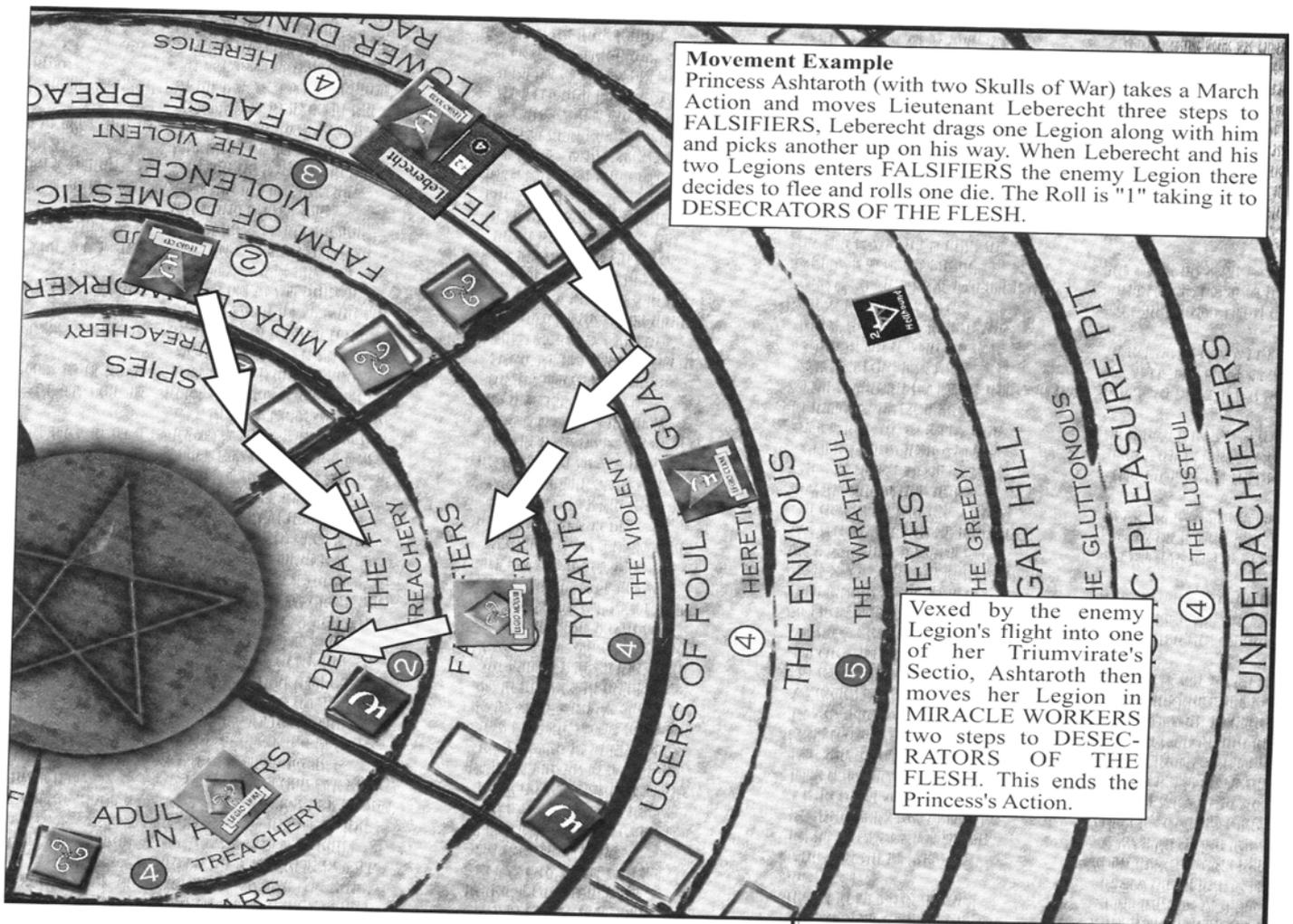
- Falls Spieler Y sagt „Stopp, bis hier und nicht weiter“, muß Spieler X seine Bewegung stoppen.
- Falls Spieler Y lieber versuchen will zu fliehen. Angenommen er schafft es, so kann Spieler X seinen Zug beenden.
- Falls der Spieler X den Spieler Y um Erlaubnis fragt die Sectio zu durchqueren. Wenn ja, dann kann er seinen Zug vollenden.



Die Daumenregel sagt, dass fliehende Einheiten solange weiter fliehen müssen, bis sie versagen oder eine Sectio erreichen die frei von feindlichen Einheiten ist.

Für alle, die Schwierigkeiten haben, die Handhabung eines einzelnen Leutnants zu verstehen, könnte es vielleicht nützlich sein, sich vorzustellen, dass ein einzelner Leutnant weniger die Aufmerksamkeit auf sich zieht als 6 mal 600 Legionäre oder ein panzergroßes Monster mit mehreren Köpfen.

Durch die Vorhölle zu laufen ist immer synonym mit „verloren gehen“, da es sehr einfach ist sich zu verlaufen, wenn man durchs Nichts geht. Der Wurf, in die Hölle wieder einzutreten, zieht solche Dinge wie die Verfügbarkeit von Fahren, Fährmännern und sowohl Kupfermünzen als auch ziemlich unregelmäßigen Strömen vom Styx in Betracht.



9.6 „Auf Erden wandeln“ Aktion

Dämonen, wandeln aus verschiedenen Gründen auf der Erde. Der meiste ist wohl um Seelen zu sammeln oder große Arcana Karten anzuwenden, bei denen es erforderlich ist einen Mann auf Erden zu haben. Ein Dämon auf Erden verdient auch einen Gunstmarker für sein Triumvirat.

Um einen Dämonen auf die Erde zu schicken, muss man eine geringere Arcana Karte mit dem Aufdruck „Walk on Earth“ spielen. Dann muss man die Kosten, die auf der Karte stehen dafür bezahlen (normalerweise 1ne Seele). Anstatt die Arcana Karte abzulegen, legt der Spieler die Karte unter dem entsprechenden Dämonen, so dass der Text „Walk on Earth“ zu lesen ist. Der Dämon ist nun auf der Erde und wird von allem, was dort vor sich geht betroffen in seiner nächsten Aktions Phase. Um in die Hölle zurückzukehren, muß der Dämon einfach eine Aktion machen, die die Hölle betrifft. Wenn er dann diese Aktion macht, packt er seine „Walk on Earth“ weg, um zu zeigen, dass er wieder nach Hause gefallen ist.

Zur Erinnerung : Ein Dämon auf der Erde kann jede Aktion ausführen, die er will. Jede Aktion die aber die Hölle betrifft, zwingt den Dämonen zur Rückkehr in die Hölle. Deshalb gibt es keine „zurück zur Hölle“ Aktion. Wenn eine Spieler will, dass sein Dämon auf der Erde bleibt, dann muß er „auf bessere Zeiten warten“ (nichts tun), „warten“ oder eine diplomatische Handlung machen oder Magie sprechen, die die Erde betrifft.

9.6.1 Spezieller Fall: auf Erden wandeln „abbrechen“

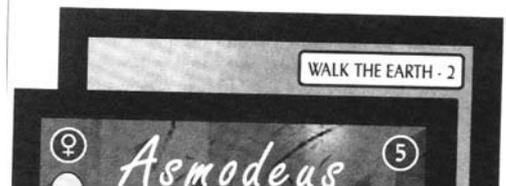
Ein Dämon, der aus irgendeinem Grund das Bedürfnis hat in die Hölle zurückzukehren aber nicht an eine Aktion in der Hölle denkt, kann das „auf Erden wandeln“ abbrechen. Er legt dann einfach seine Karte weg und braucht dafür keine andere zu spielen.

Beispiel: Auf Erden wandeln

Da ist ein großes Interesse, Krieg auf der Erde auszufechten und der Spieler, der Marquis Andras kontrolliert, denkt das sein Dämon mit dem Talent für Streitigkeiten die Sache dort wesentlich interessanter machen würde. Wenn nun Andras am Zug ist, spielt er eine „Walk on Earth“ Arcana Karte aus und bezahlt eine Seele dafür. Dann platziert er die Karte unter Andras Karte, um zu zeigen, wo er hingegangen ist. Seine Aktion ist nun vorüber. In der nächsten Seelen Phase ist Andras auf der Erde und sendet persönlich 10 Seelen (Andras hat 4 Herzen und hat eine 6 bei dem Seelen-Wurf gemacht) zur Unterwelt und kassiert einen Gunstmarker für sein Triumvirat.

Nun kommt Andras Aktions Phase erneut und da er auf der Erde bleiben möchte, spielt er eine große Arcana Karte aus, die es erforderlich macht, das ein Dämon auf der Erde ist (sie hat den netten Effekt, einen anderen Dämonen in eine kleine Holzkiste zu binden und ihn dann für eine Weile hilflos zurückzulassen). Die Runde endet und Andras ist immer noch auf der Erde, so dass er in der nächsten Seelen Phase neue Seelen und Gunstmarker sammelt. Wie auch immer, in dieser Aktions Phase entwickeln sich die Dinge in der Hölle nicht so gut und Andras muß zurück in die Hölle. Er wählt die Bewegungs Aktion und fällt augenblicklich zurück in die Hölle und kann sofort seine Legionen bewegen.

Luzifer mag es, wenn seine Dämonen an der Front arbeiten, deshalb gibt es für „auf Erden sein“ einen Gunstmarker. Durch einen alten Mix aus verzerrter Physik, Tradition und geographische Anomalien, ist es für Dämonen ein sehr großer Aufwand die Hölle zu verlassen und auf Erden zu wandeln. Anders herum ist es ein sehr einfacher Prozess zurück zu kommen. Einige sagen, das dass einzige Problem in den Köpfen der Dämonen ist.



9.7 Die diplomatische Aktion

Es gibt 4 verschiedene Gründe für diplomatische Missionen. In der Hölle schickt ein Spieler seinen Dämon um eine andere Spielereinheit zu überreden, dass sie die Seiten wechseln (Einheiten beeinflussen) oder er bittet Luzifer darum Missgunstmarker rückgängig zu machen (betteln und flehen). Ein Dämon der auf Erden wandelt, kann entweder schlecht Dinge tun oder extra Gunstmarker bekommen (teuflische Dinge tun). Oder er kann versuchen das Höllen Spielfeld zu beeinflussen um die Effekte festzulegen, die in der Welt passieren (Verschwörung).

9.7.1 Einheiten beeinflussen

Ein Dämon, der in der Hölle ist, kann versuchen jede Einheit von einem anderen Triumvirat, zu beeinflussen. Entweder so, dass sie sich auflösen (sie werden dann vom Spielfeld genommen) oder dass sie ihre Loyalität einem anderen Triumvirat zusprechen. Der Spieler benennt die Einheit, die er beeinflussen möchte und welche Beeinflussung er machen will. Wenn ein Dämon versucht eine Einheit die „zu Hause“ ist, also in einer Sectio, die ihrem Triumvirat gehört, zu beeinflussen, muss er einen Gunstmarker bezahlen um einen Versuch zu starten.

Um eine Einheit zu trennen, ist ein erfolgreicher Wurf gegen die Herzen notwendig. Um sie dann auch noch die Seiten wechseln zu lassen, ist ein erneuter Wurf gegen die Herzen notwendig. Wenn ein Versuch gemacht wird, die Legion auf seine Seite zu kriegen (also Loyalität aufgeben) und der erste Wurf ist geglückt, der zweite aber nicht, dann gilt der ganze Versuch als gescheitert. Eine Einheit, die sich auflöst, wird vom Spielfeld genommen. Eine Einheit, die ihre Loyalität wechselt, kann sich jedem beliebigen Spieler anschließen, was ganz von der Laune des Spielers abhängt, der sie beeinflusst hat. Er kann sich ebenso dafür entscheiden, sie in Freibeuter umzuwandeln (15.4).

Wichtig: Legionen mit einem Leutnant können nicht beeinflusst werden. Stattdessen muß der Leutnant anvisiert werden.

Leutnants sind schwieriger zu beeinflussen: Erstens muß ein Wurf der Herzen gemacht werden, zweitens den Leutnant davon überzeugen sich zu trennen und drittens seine Loyalität zu wechseln. Ein Leutnant, der sich trennt, wird aus dem Spiel genommen und in die „Zurück Box“ gelegt. Alle Einheiten, die er mit sich führte, bleiben auf dem Spielfeld. Ein Leutnant, der die Seiten wechselt, nimmt alle Einheiten mit sich. Das Bedeutet, dass diese Einheiten dann durch die Marker des neuen Besitzers ausgetauscht werden.

Höllenhunde Stehen über der Beeinflussung (sie sind nicht sehr clever). Wenn ihre Zähler die Seiten wechseln, gehen sie mit und wenn sie sich auflösen, laufen sie Amok.

9.7.1.2 Bestechung

Der beeinflussende Spieler kann sein Handeln durch Anbieten mit Seelen süßen. Jede Seele, die gezahlt wird (in die Kasse, aber in Wirklichkeit an die Einheit) gibt dem Spieler einen Modifikator von -1 auf einen seiner Würfe. Alle Bestechungen müssen vor dem Würfeln bezahlt werden. Es gibt keinen Weg, das der Besitzer dieser Einheiten, die beeinflusst wird, etwas dagegen machen kann außer es handelt sich um einen Leutnant. Leutnants können Bonuszahlungen in der Seelen Phase bekommen und jede Seele die gezahlt wird, gibt einen extra +1 Modifikator auf alle Würfe des Spielers, der versucht die Einheit zu beeinflussen.

9.7.2 Betteln und Flehen

Weil Dämonen in der Hölle diplomatische Aktionen machen können, können sie versuchen sich von einen oder mehreren Missgunstmarker zu befreien. Sie bitten Luzifer um Vergebung oder darum, das Missgeschick zu übersehen, die das Triumvirat gemacht hat. Ein Dämon, der diese Aktion gewählt hat, gibt seine Absicht „Betteln und Flehen“ an und würfelt mit 2 Würfeln. Der Spieler schaut dann auf diese Tabelle (oder auf dem Spielfeld) und vergleicht das Ergebnis mit der Anzahl der Herzen seines Dämonen, die auf der Karte stehen.

Nimm bitte zur Kenntnis, dass in dem Spiel HellGame der Begriff „Diplomatie“ sehr vage die ganzen vulgären Dinge beschreibt, so wie Bestechung, Arschtreten und Arschkriechen. Auf der anderen Seite argumentieren die meisten Dämonen, dass sie die Diplomatie als das sehen, was sie ist: Dinge wie Bestechung Arschtreten und Arschkriechen.

Das bedeutet, dass eine Einheit, die „zu Hause“ ist, immun gegen äußere Beeinflussungen ist, bis ein Gunstmarker bezahlt wird. Dann erst kann ein Versuch unternommen werden.

Eine Einheit, die auseinander geht, geht irgendeinem namenlosen Zeitvertreib nach, so vermutet man.

Leutnants sind schwieriger zu beeinflussen, da sie manchmal die Angewohnheit haben über die Sache nachzudenken.

Beispiel: Einheiten beeinflussen

Duchess Gomory, mit 4 Herzen des Charismas auf ihrer Karte, ist Teil des Devourer Triumvirates. In ihrer Aktions Phase versucht sie eine Einheit des Horned Triumvirates zu beeinflussen. Diese Einheit steht aber in einer Sectio, die zu ihrem Triumvirat gehört. Normalerweise braucht sie nur eine 4 oder weniger zu würfeln. Da die Einheit aber „zu Hause“ steht, muss sie erst einmal einen Gunstmarker bezahlen um diesen Versuch zu starten. Um die Sache etwas leichter zu machen, spendiert sie 3 Seelen, damit die Einheiten leichter überzeugt werden. Sie entscheidet sich die ersten beiden Seelen auf den ersten Wurf zu modifizieren und die dritte auf den zweiten Wurf.

Gomory hat nun einen -2 Modifikator auf ihren ersten Wurf und einen -1 auf ihren zweiten Wurf. Sie würfelt mit dem ersten Wurf eine 6 (-2 = 4) und mit dem zweiten eine 5 (-1 = 4). Damit hat sie es geschafft und kann die Legion von dem anderen Spieler in ihre umwandeln.

Die Ergebnisse in dieser Tabelle basieren auf Statistiken abgeleitet von 684 bekannten Versionen von dämonischen „abstauben und kriechen“. Die meisten von ihnen sind von Verita's Liver Ignii genommen. Die Notizen von John Dee.

Wurf: ♥	2 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
5 - 6	handlungs- unfähig	handlungs- unfähig	No	2 D	3 D
3 - 4	handlungs- unfähig	No	1 D	1 D	2 D
2	handlungs- unfähig	No	1 D	1 D	2 D
1	handlungs- unfähig	No	No	1 D	1 D

handlungs-
unfähig = Der Dämon ist handlungsunfähig
(Rückgängig bei einer 5 oder 6)

No = Nichts passiert

D = Das Triumvirat verliert so viele Miß-
gunstmarker wie angezeigt

9.7.3 Verschwörung

Ein Dämon auf der Erde, kann sich gegen das Hell Deck „verschwören“, um einen Versuch zu starten, die permanente Ereignis Karten zu ändern. Der Spieler gibt sein Anliegen bekannt und zieht so viele Höllen Karten, wie sein Dämon Herzen auf der Karte hat. Er begutachtet dann die Karten und kann sich für eine von ihnen entscheiden um das Ereignis zu wechseln oder ein Ereignis in ein noch freies Feld zu legen. Führe sofort alle Sachen, die auf der Karte stehen, aus, bevor das Spiel weitergeht. Die Höllen Karten, die der Spieler nicht benutzt, werden zurückgelegt.

Es ist möglich, dass keine der Karten, die gezogen wurde, die Vorstellungen des Spieler entspricht. Er ist dann trotzdem nicht gezwungen eine permanente Karte auszuspielen. Stattdessen kann er einfach die Karte mit den anderen zurück legen.

Wichtig: Nicht permanente Ereignisse können auf diesem Wege nicht manipuliert werden.

9.7.4 teuflische Dinge tun

Ein Spieler, der teuflische Taten nachgehen möchte, muss einen Dämonen auf der Erde haben. Der Spieler erklärt seine Absichten und würfelt einfach so viele Würfel, wie sein Dämon Herzen hat. Für jede 6, die er würfelt, erhält er einen Gunstmarker, da sein Dämon grausige, erniedrigende oder einfach böse Dinge mit der Menschheit begeht.



Beispiel: Verschwörung

Für alle Triumvirate ist zur Zeit die permanente Karte „Red Peril“ gültig, die die Hölle betrifft. Meister Paymon, mit 4 Herzen, entscheidet sich etwas dagegen zu tun. Wenn er am Zug ist, erklärt er seine Absichten und zieht 4 Höllen Karten. 2 von der Karten sind keine permanente Karten und können deshalb nicht benutzt werden. Die anderen beiden sind „Temper“ (permanent Hölle) und „The Bees“ (permanent Erde). Paymon kann nur eine der beiden Karten spielen. Er kann entweder „The Bees“ in das freie permanente Erde Feld legen oder „Temper“ gegen die „Red Peril“ austauschen. Paymon entscheidet sich für die letzte Variante. Die neuen Effekte kommen sofort zu tragen, bevor das Spiel weiter geht.

Beispiel: teuflisch Dinge tun

Lord Moloch, mit 2 Herzen, wandelt auf Erden. Weil gerade seine Stimmung danach ist, entscheidet er sich in seiner Aktions Phase teuflische Dinge zu tun. Er würfelt mit 2 Würfeln und erreicht eine 3 und eine 6. Die 6 bringt seinem Triumvirat einen Gunstmarker ein und der Spieler kann nun eine Runde damit verbringen, was sein Dämon doch für gute Dienste Luzifer leistet.

Bemerke, dass „Verschwörungen“ und „teuflische Dinge tun“ die mehr unterhaltsameren Dinge im Job eines Dämonen sind. Sie werden sehr abstrakt hier gehandhabt. Die in diesem Spiel dargestellten Charaktere sind sehr einfallsreiche Leute und der schier endlose Bereich ihrer Skandale sind über die Fähigkeiten der Designer zu stellen.

Beispiel: Aktions Phase

Der Start der Aktions Phase findet die Folgenden Dämonen auf der Rangtabelle.

Sammael (2 – Key)
Beelzebub (8 – Beast)
Ashtaroth (11 – Void)
Baal (14 – Beast)
Caim (29 – Key)
Orias (41 – Void)
Ukobach (50 – Void)
Naburo (61 – Beast)

Sammael und Ukobach wandeln auf der Erde. Das Triumvirat von Key hat auch noch den Dämon Balban. Doch dieser ist zur Zeit handlungsunfähig und ist deshalb nicht mit aufgenommen.

Da Sammael der Ranghöchste Dämon im Spiel ist, ist es sein Privileg anzufangen. Der Spieler, dem Sammael angehört, entscheidet, das solch ein Dämon von so einem Kaliber am sinnvollsten auf der Erde ist und teuflische Dinge tut. Er würfelt 5 Würfel, da Sammael 5 Herzen hat, und würfelt eine 1,3,5,6 und 6. Dies bringt ihm 2 Gunstmarker ein. nun ist Beelzebub an der Reihe, der eine Bewegungs Aktion wählt. Er darf 4 Einheiten bewegen (ein Leutnant eingeschlossen, der auf seinem Weg noch 2 Legionen aufnimmt). Er will sie alle für einen großen Angriff auf Voids Triumvirat in dem Fraud Kreis einsetzen. Der Ball geht an Ashtaroth. Sie spielt eine geringere Arcana Karte „Walking on Earth“ aus und bezahlt eine Seele dafür. Sie legt dann die Karte unter ihrer und ist von nun an auf der Erde.

Baal ist der nächste und er möchte lieber seine Aktion nach den Dämonen von Void machen. Deshalb spielt er eine „Double Pass-2“ Arcana Karte und bezahlt 2 Seelen dafür. Nun darf er 2 Plätze nach unten rutschen, was ihn zwischen Orias und Ukobach bringt. Caim, der es nicht mag, wenn Dinge außer Kontrolle geraten, spielt die „Jones Device“ Arcana Karte (ihr Triumvirat kontrolliert die Sectio, die für diesen Spruch notwendig ist) gegen Baal. An diesem Punkt gibt Naburo bekannt, dass er seinem Kollegen helfen will und spielt die „It does not work“ Arcana Karte um Caims Karte unwirksam zu machen. (Da Naburo seine Aktion noch nicht gemacht hat, kann er dies machen um eine Karte unwirksam zu machen.) Dies beendet Caims und Naburos Aktions Phase.

Da Voids Triumvirat dringend einen Dämonen auf der Erde haben muss, damit er in der Lage ist alles zu blockieren, was Baal macht, spielt er eine „Walk on Earth -3“ Arcana Karte aus. Er bezahlt drei Seelen und ist nun auf der Erde. Ukobach, der schon auf der Erde ist, spielt eine „Pass“ Karte um nach Baal zu rutschen. Da Baal keine „Pass“ Karten mehr hat, macht er eine magische Aktion und spielt die „Deflection“ Arcana Karte gegen eine Einheit von Void, die seinen Plan durchkreuzen könnte. Er bezahlt dafür einen Gunstmarker und die Karte ist sofort erfolgreich. Voids Einheit kann nur zusehen, wie ihr bester Leutnant auf einmal das Banner von Beast hist.

Ukobach ist nun der einzige Dämon, der noch seine Aktion machen darf. Da sie Auf Erden ist, aber Dinge in der Hölle tun möchte, erklärt ihr Spieler, dass Ukobach zurück in die Hölle fällt und ihren Spaziergang auf der Erde beendet. Die Karte wird zurück gelegt. Dann erklärt ihr Spieler, dass sie versuchen will, eine Legion von Beast's Triumvirat zu beeinflussen. Da Ukobach eine 2 oder weniger würfeln müsste (da sie nur 2 Herzen hat), versucht sie ihr Angebot mit Seelen zu süßen. Sie bezahlt 2 Seelen. Nun braucht sie nur noch eine 4 oder weniger zu würfeln. Sie würfelt eine 3 und die Legion löst sich auf, was die Aktions Phase beendet.

9.8 Die Magie anwenden Aktion

Ein Spieler kann eine Dämonen Aktions Phase dazu benutzen, größere Arcana Karten zu spielen. Da sie während der Aktions Phase gespielt werden. In den meisten Fällen erklärt der Spieler, dass sein Dämon eine magische Handlung machen will und spielt eine Arcana Karte aus. Die Effekte werden dann sofort ausgetragen, wie sie beschrieben sind. (Die Ausnahmen werden unten beschrieben)

Wichtig: Keine Sparte der Regeln kommt zum tragen, wenn man die Arcana Karten nur als „geringere Arcana“ Karte spielt für „Passing“, „Walking the Earth“ oder leutnant rekrutieren. Jede Arcana Karte hat 2 Funktionen und die Spieler haben manchmal die schwierige Entscheidung, für welche der 2 Möglichkeiten sie sich entscheiden.

9.8.1 Die Arcana Karten

In den meisten Fällen sind die Karten selbsterklärend aber einige Punkte werden hier beschrieben. In erster Linie, wird in der schattierten Box beschrieben, wann die Karte eingesetzt werden kann und oft auch was und wie viel sie kostet.

- Arcana Karten, die als eine Aktion gespielt werden, haben den Aufdruck „Action“. Die Karten, die während des Kampfes gespielt werden dürfen, haben den Aufdruck „Combat“. Die Karten können nur in der entsprechenden Phase ausgespielt werden. (siehe Punkt 11)
- Einige Arcana Karten legen genau fest, wo sich der Sprecher aufhalten muß um diese Karte anzuwenden. Entweder in der Hölle (Vorhölle inbegriffen) oder auf der Erde. Wenn dies festgelegt ist, beide, der Sprecher (Dämon) und die Magie müssen auf der gleichen Ebene sein. Also entweder in der Hölle oder auf Erden. (Bedenke, das Dämonen auf der Erde automatisch in die Hölle zurück fallen, sobald sie Dinge in der Hölle tun (siehe Punkt 9.6.1))
- Einige Karten legen genau fest, was der Spieler zahlen muss. Entweder Seelen oder Gunstmarker. Sollte eine Karte einen Spieler dazu auffordern einen Missgunstmarker zu nehmen, muß der Spieler diesen sofort nehmen.

9.8.2.1 Spezieller Fall: Marker

Einige Arcana Karten sind mit dem Aufdruck „Counter“ versehen und können benutzt werden um auf die Aktionen anderer Spieler zu reagieren. Einige von diesen Karten haben die gleichen oder ähnlichen Voraussetzungen wie in 9.8.1 beschrieben und werden deshalb genauso gehandhabt. Eine „Counter“ Karte kann immer von einem Dämonen benutzt werden, der von einer Arcana Karte getroffen wird, vorausgesetzt ist natürlich, dass er nicht handlungsunfähig ist. Sollte ein Spieler auf eine Karte reagieren wollen, die nicht auf einen seiner Dämonen gerichtet ist, muss er einen Dämonen auswählen, der noch nicht seine Aktions Phase verbraucht hat, damit er die Counter Karte spielen kann. Der sich einmischende Dämon hat dann entschieden seine Aktionen „außerhalb der Sequenz“ zumachen und kann später nicht noch einmal ziehen.

9.8.3.2 Spezieller Fall: „Aktionen unterstützen“

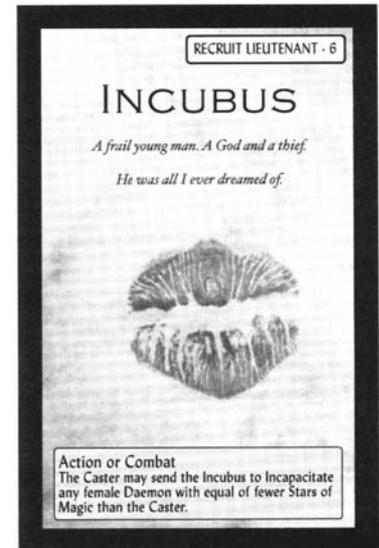
Damit einige Karten funktionieren, sind sie auf Unterstützung angewiesen. D.h. ein Dämon muß sich einen anderen Dämonen suchen, der ihn unterstützt. Meist um eine bestimmte Anzahl an Herzen, Sterne oder Totenköpfe zu bekommen. Jeder Dämon kann diese Aktion machen, sie muss aber vor der Aktion des Magieanwenders passieren. Ein Dämon macht einfach eine Magie Aktion und erklärt, dass er seinen Dämonen unterstützt, für die Karte, die er ausspielt. Ein unterstützender Dämon muss sich in der gleichen Region aufhalten wie der Sprecher (Hölle oder Erde).

Wenn die Zeit des Zauberns gekommen ist, findet der Sprecher heraus, dass er aus dem einem oder anderen Grund nicht genug Herzen, Sterne oder Totenköpfe hat, kippt das ganze Projekt. Der Sprecher kann dann eine andere Aktion wählen, der unterstützende Dämon jedoch verliert seinen Zug und setzt die Runde aus.

Wichtig: Es gibt keine Regeln für unterstützende Spieler, dass sie ihr Wort halten müssen. Sie können jederzeit ihr Versprechen brechen.



Der Begriff „Magie“ wird nur sehr wage hier benutzt, da die Arcana Karten alle möglichen schmutzigen Tricks enthalten.



Beispiel: Magie und Counter

Counter

Wenn Balban, die gerade auf der Erde wandelt, am Zuge ist, entscheidet sie sich eine magische Aktion zu machen. Sie spielt die „INCUBUS“ Karte, auf Ashtaroth, der ebenfalls auf der Erde ist (etwas das Voraussetzung ist, damit der Spruch funktioniert). Egal, Ashtaroth hat nur 2 Sterne der Magie, weniger als Balban mit 4. Was in der Spruchbeschreibung Grundvoraussetzung ist, damit der Spruch auf Ashtaroth wirkt.

Wenn Ashtraoth eine Counter Karte hat, kann sie den Spruch von Balban vernichten, was ihre Aktions Phase beendet. Wenn ein anderer Dämon Balbans Spruch vernichten will, darf er noch nicht seine Aktions Phase verbraucht haben.

Beispiel: Unterstützende Aktion

Nach einigem hin und her erlangt der Spieler X die Kontrolle über „MAD ERESHKIGAL“. Nun bittet er 2 andere Spieler ihn zu unterstützen, damit er die Karte „Love for Lilith“ spielen kann. Diese Karte benötigt 10 Herzen (sowohl einen Gunstmarker) um gesprochen zu werden. Während der Aktion Phase erklären die beiden anderen Spieler, dass sie den Spieler X unterstützen. Wenn jetzt Spieler X an der Reihe ist, erklärt er, dass er die Karte spielen will. Die beiden anderen Spieler bringen 8 Herzen mit, was zum ausspielen der Karte reicht. Der Spruch kommt zum tragen und Lilith wird in der Vorhölle platziert, sehr zur Freude, der betroffenen Spieler.

10. Zufalls Bewegungen & Unabhangige Einheiten

Uriel und Lilith, durchgeknallte Hollenhunde und jede Armee, die durch die Freibeuter geschaffen wurde, machen eine Kollektive Aktions Phase. D. h. sie machen alle Aktionen auf einmal. Dies wird als „Unabhangig“ oder „unabhangige Einheiten“ bezeichnet. Nachdem die Aktions Phase abgeschlossen wurde, machen alle diese Einheiten ihre Bewegungen. Wurfle Wurfel und nehme den Kompass um diese Bewegung zu regeln. Bevor jede Einheit ihre Bewegung macht, wurfle einen Wurfel und konsultiere den Kompass. Er gibt an in welche Richtung (bzw. Sectio) die Einheit wandert. Bei einer 5 oder 6 macht die Einheit nichts bzw. sie bewegt sich nicht aber tut etwas mit ihrer Umgebung, bevor sie weiter zieht.

Die unabhangigen Einheiten werden in folgender Reihenfolge bewegt:

- Uriel
- Lilith
- Hollenhunde (starkster Hund zuerst)

Wichtig: Freibeuter bewegen sich nie, da sie aber unabhangig sind, werden sie auch hier abgehandelt.

10.1 Uriel

Eine Hollen Karte kann Uriel, den bescheuerten Engel, auf einen privaten Kreuzzug schicken. Wenn dies passiert, platziere Uriel in der Uriel Box auf dem Spielfeld. Uriel startet sofort damit, die Erde zu saubern. Alle Damonen, die auf der Erde wandeln, mussen einen Rettungswurf gegen die Totenkopfe machen oder werden sofort zerstort. Die Uberlebenden mussen umgehend in die Holle zuruckkehren und mussen eine „Pass for Good“ Aktion in der nachsten Aktions Phase machen. Wahrend der Zufalls Bewegungs Phase in der gleichen Runde, loscht Uriel alles in der Vorholle aus.

In der nachsten zufalligen Bewegungs Phase, wird Uriel die Holle irgendwo (wurfle einen Wurfel) betreten. Er bewegt sich dann 4 Schritte pro Runde und Wurfe einer 3 auf dem Kompass werden als eine 1 angesehen.

Alle Einheiten in einer Sectio, die Uriel betritt, versuchen augenblicklich zu fliehen (auf Grund der Panik, die aufkommt, konnen Leutnants keine Legionen mit sich nehmen und Hollenhunde wuten automatisch los). Einheiten, die es nicht schaffen zu fliehen werden sofort vernichtet. Ebenso werden Sectios, die von Uriel betreten werden, dermaen gesaubert, das sie fur jedermann unbrauchbar sind und deshalb enteignet werden. Vielmehr, hat Uriel die Chance, durch die Anzahl von ihm getoteten Legionen, den niedrigsten Damonen des Triumvirates zu vernichten. Z.B. wenn Uriel 3 Legionen getotet hat (in einer Runde), dann muss der betreffende Spieler hoher als eine 3 Wurfeln, damit sein niedrigster Damon am Leben bleibt. Sollte Uriel 6 oder mehr Legionen eines Triumvirates zerstoren, vernichtet er automatisch einen der drei Damonen des Triumvirates. Dies wird nach dem Zug von Uriel ausgewurfelt. Sollte Uriel durch einen Wurf das Pentagramm oder eine Sectio mit Lilith betreten, so trifft er auf Wesen, die er nicht „saubern“ kann und wird vom Spiel entfernt. Sollte die permanente Hollen Karte, die ihn gerufen hat, ausgetauscht werden, kann (je nach Belieben der Spieler) Uriel vom Spiel entfernt werden.

10.2 Lilith

Lilith ist die Mutter aller Damonen und einige Hollen Arcana Karten erlauben es ihr herzukommen und ihre Kinder fur eine Weile zu besuchen. Wenn die „invoking“ Karte gespielt wird, platziere sie in der Vorholle solange sie da ist. Egal wann wahrend der Runde die Karte gespielt wird, die Lilith ruft, bewegt sie sich in der zufalligen Bewegungs Phase.

Lilith erscheint immer in einer ihrer drei Aspekte: als Mutter, als Jungfrau oder als altes Weib. Eine ein wenig verworrene Kreatur, dieser Aspekt wechselt jede Runde. Lilith Anfangsaspekt ist entweder durch die Karte, die ausgespielt wurde festgelegt oder durch einen Wurfelwurf aber bevor sie sich bewegt.

Bevor Lilith Aspekt bestimmt wird, konnen die Triumvirate sie auffordern sich so zu bewegen, wie sie wollen. Es kostet einen Gunstmarker Lilith aufzufordern und falls es mehrere Spieler wollen, mussen sie ein Duell der Herzen austragen um dieses Privileg zu erhalten.

Wichtig:

Diese Kapitel summiert alle Aktivitaten von unabhangigen Einheiten.

Unabhangige Einheiten sind:

- Uriel, der (blode) Racheengel
- Lilith, die Mutter aller Damonen
- Freibeuter, Diebe- Legionen

Uriel ist einer der 4 originalen Erzengel (ein Titel, den die Kirche im Jahre 745 erfand) und ist bekannt unter vielen Namen unter dem „Regiment der Sonne“ und „Der Flamme Gottes“. Er ist bekannt, weil er Noah vor der Flut gewarnt hat und Moses unterstutzt hat. Aber die letzten 6000 Jahre hat er damit verbracht das zerstorte Paradies zu bewachen. Die Frage nach der Eingliederung der Reinheit, um uberhaupt etwas zu beschutzen, was nicht rein ist, hat Uriel langsam an den Punkt gebracht, die seinen Kopf uberschreiten, namlich Wut und Frustration. Er traumt von sauberen Sachen, wie Saure und nukleares Feuer und sehnt sich nach dem Letzten Tag, wenn er dazu bestimmt ist, den Angriff auf die Holle zu fuhren.

Beispiel: Uriels Angriff

Wahrend der Hollen Phase wird eine Karte gezogen, die nach Uriel ruft. Uriel erscheint prompt und wird in sein Feld auf dem Spielplan gelegt. Dies betrifft augenblicklich Gomory und Prufflas, die sich beide auf der Erde befinden. Beide machen einen Wurf gegen die Totenkopfe um sich zu retten und beide wurfeln eine 2. Das bedeutet, dass Gomory zerstort wurde und vom Spielplan genommen wird. Da Prufflas zuruck in die Holle kommt, mu er in seiner Aktions Phase einen „Pass fo Good“ machen

Wahrend der folgenden zufalligen Bewegungs Phase, geht Uriel in die Vorholle und loscht dort die Legion aus, die sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte. Fur die Dauer der nachsten Runde, fummelt Uriel in der Vorholle herum, sehr zum Arger derer, die in dem aueren Kreis der Holle sind.

In der nachsten zufalligen Bewegungs Phase, wurfelt Uriel einmal, um zu sehen, wo er die Holle betritt. Er wurfelt eine 4 und betritt die Sectio „THE WISE MEN“, die gerade leer ist und niemanden gehort. Bei seinem 2ten Wurf wurfelt er eine 2, was ihn zu der „THE FOREST OF SUICIDES“ Sectio bringt. Dort halten sich 2 Legionen und ein Hollenhund auf. Alle drei versuchen sofort zu fliehen und wurfeln eine 2, 6 und 1. Dies bringt eine Legion zur „UNDERACHIEVERS“ Sectio, eine nirgendwo hin und den Hollenhund nach „MOLESTERS PURGATORY“. Die Legion, die nicht fliehen konnte, ist auf der Stelle vernichtet und die Sectio, die eigentlich einem Spieler gehorte, wird zum Niemandsland. Uriels dritter Wurf ist eine 3, die wie eine 1 interpretiert wird. Er geht nun nach „MOLESTERS PURGATORY“. Der Hollenhund schafft es ein 2tes Mal und flieht nach „SADISTIC PLEASURE PIT“. Uriels vierter Schritt (gewurfelte 1) bringt ihn nach „ADDICTION“, welche zwar unbesetzt ist aber einem Spielergehort. Die Sectio wird enteignet und Uriel beendet sein Zug. Der Spieler, der eine Legion durch Uriel verloren hat, mu nun einen Wurf machen. Er muss hoher als die Anzahl der verlorenen Legionen durch Uriel wurfeln, sonst verliert er seinen Damonen mit dem niedrigsten Rang. Er wurfelt eine 2 und hat es geschafft seinen Damonen zu retten.

Lilith Aspekte (Erscheinungen)

Wurfle einen Wurfel um die Erscheinung (den Aspekt) festzustellen in der Lilith erscheint.

1-2 = Jungfrau

3-4 = Mutter

5-6 = altes Weib

Wurfle nicht erneut die Ergebnisse aus, die nicht Lilith Aspekte wechseln

Lilith wird dann von den Würfeln um die Herzen umworben und das Gewinner Triumvirat kann nun Lilith während dieser Zufalls Bewegungs Phase bewegen. In der nächsten Rund wird Lilith dies langweilig und muss neu umworben werden.

Wenn sie nicht unter der Kontrolle eines Triumvirates ist, macht sie 4 zufällige Bewegungen. Während ihrer ersten Runde, der erste Zug ist immer der, dass sie irgendwo in der Höhle in einer Sectio (6 erneut würfeln) auftaucht. Wenn sie unter der Kontrolle eines Spielers steht, macht sie auch 4 Züge, doch in die Richtungen, die der Spieler bestimmt. Sollte sie die Vorhölle erneut oder das Pentagramm betreten, wird sie aus dem Spiel genommen. Sollte sie auf den Engel Uriel treffen, wird er zerstört.

Da sie sich bewegt, wird jede Sectio, die sie betritt durch ihre derzeitige Erscheinung beeinflusst. Dies (die Beeinflussung) passiert jedes Mal, wenn sie eine neue Sectio betritt aber nicht ,wenn sie eine Runde in einer Sectio verweilt oder ihre Erscheinung ändert. Sie beeinflusst aber nichts und niemanden in der Vorhölle, während sie auf ihren Zug wartet.

- Das „alte Weib“ gibt eine Arcana Karte jedem Besitzer und jeder Legion
- Die „Jungfrau“ erschlägt alles und jeden in der Sectio, die sie betritt. Einheiten versuchen nicht vor Lilith zu fliehen.
- Die „Mutter“ verdoppelt alles, was in der Sectio ist, die sie betritt. Bis hin zum Markerlimit.

Wichtig: Sobald Lilith ihren Zug beendet hat, verlässt sie die Kontrolle eines Spielers. Ihre Erscheinung ändert sich in der nächsten Zufalls Bewegungs Phase. Dies hält auch an, wenn eine Karte ihr Erscheinen in einer bestimmten Erscheinung vorgibt.

10.3 Höllenhunde

Höllenhunde können in der Vorhölle gefunden werden. Mann kann versuchen sie zu zähmen wie in 8.3.2 beschrieben. Höllenhunde, die sich unter der Kontrolle eines Spielers befinden, kämpfen immer in Verbindung mit ihren „Zähmern“, die Legion gemäß ihrem Verhalten. Höllenhunde ohne ihren „Zähmer“ werden immer wild und fangen an zu wüten. Sollte daher ein Höllenhund seinen Meister verlieren, fängt er augenblicklich an zu wüten. Wenn ein Höllenhund durchgeknallt ist, dann mach er eine Bewegung laut Kompass. Sollte er die Sectio nicht verlassen, erleidet er keine schlechte Wirkung, obwohl andere Einheiten in der Sectio gewisse Beschwerden erleiden könnten. (Dieser Zug ruft kein „Fliehen“ hervor)

Wenn ein Höllenhund durchgeknallt ist, macht er 6 Bewegungen, die ihm der Kompass vorgibt.(6 mal würfeln) Ein Höllenhund unterlässt seine Bewegung, wenn er eine Sectio betritt, die eine Einheit enthält. Die Einheiten versuchen nicht zu fliehen (andere Höllenhunde (auch durchgeknallte) versuchen auch nicht zu fliehen). Ein Höllenhund, der seine Bewegung in der gleichen Sectio startet, wie eine Einheit, bleibt nur stehen, wenn er eine 5-6 mit dem ersten Wurf in seiner Bewegungs Phase würfelt. Sollte ein Höllenhund die Vorhölle oder das Pentagramm betreten, wird er zerstört (Dies gilt auch, wenn er durch einen Unfall dort hin gelangt.). Obwohl Höllenhunde von Natur aus selbstzerstörerisch sind, haben sie dennoch genug Grips, einen Wurf der sie nach Uriel oder Lilith bringen würde, erneut zu würfeln.

Während des Kampfes macht ein Höllenhund so viele Angriffe, wie es die Zahl auf seinem Marke anzeigt. Sie sind selber durch Treffer von einer „4“ (siehe 11.2.3). Herumwütende Höllenhunde bekämpfen alles und jeden in der Sectio, bis sie oder die anderen vernichtet sind. Zerstörte Höllenhunde werden zurück in die „Höllenhunde verfügbar“ Box gelegt.

10.4 Freibeuter

Einheiten, die aus irgend einem Grund die Kontrolle eines Spielers verlassen haben, sind bekannt als Freibeuter. Sie bleiben stur in ihrer Sectio, egal was passiert. Sie fliehen niemals (nur vor Uriel) und geben niemals die Erlaubnis zum durchziehen. Sollten sie bis zur „Bittschrift Phase“ überleben, übernehmen sie die Kontrolle über die Sectio. Entferne den Marker des Spielers und lege stattdessen einen Freibeuter Marker hinein.

Sollte ein Leutnant unter den Freibeutern sein, benutzen sie den Bonus, den ihnen der Leutnant gibt, für ihre Rettungswürfe. D.h. ein Leutnant +3 rettet die Einheit bei einem Wurf von 3 oder weniger.

Beispiel: Lilith

Lilith wanderte nun eine Weile durch die Hölle und in dieser „Zufalls Bewegungs Phase“ befindet sie sich in der „FALSIFIERS“ Sectio. Kein Triumvirat möchte sie umwerben und so wechselt sie ihre Erscheinung. Sie würfelt eine 4 und erscheint in der „Mutter“ Erscheinung. Nun ist es an der Zeit sich zu bewegen und ein Spieler würfelt, um die Richtung, in die sie sich bewegt, festzustellen. Er würfelt eine 2 und Lilith betritt die „MIRACLE WORKERS“ Sectio. Dort verdoppelt (fragt nicht wie) sie den einzelnen Höllenhund, der dort ist. Somit sind dort jetzt 2 Höllenhunde. Der nächste Wurf ist eine 5, dass bedeutet, dass Lilith in der Sectio bleibt. Der dritte Wurf ist eine 1, was sie zur „SPIES“ Sectio bringt, wo sie 2 Legionen von Spieler Void und 1ne Legion von Spieler Key findet. Diese verwandelt sie prompt in 4 Legionen von Spieler Void und 2 Legionen von Spieler Key, bevor der letzte Wurf erfolgt. Der letzte Wurf ist eine 1, dass bedeutet, dass Lilith das Pentagramm betritt und somit aus dem Spiel genommen wird.

Halte Lilith Verhalten nicht als unregelmäßig. 6000 Jahre schreiend in einer Wüste nimmt dich nach einer Weile mit.

Alles in Allem ist Lilith Charakter irgendwie ziemlich schwer zu verstehen, seit sie das Ziel über Millennien von administrativen Verleugnungen gewesen ist. Hier ist die Grundgeschichte: Lilith wurde erschaffen um Adams erste Frau zu werden, aber sie hatte zu viele Eigenvorstellungen (sowohl über Adam als Liebhaber, als auch über seine Qualitäten) und wurde deshalb aus dem Paradies geschmissen. Ausgesetzt, wie sie jetzt war, ging sie in eine Höhle am roten See, um dort zu leben. Zurück ins Paradies, Adam war ängstlich auf die neue Frau (die mysteriöse „namenlose“ zweite Frau), bevor sie sich auf die entgegenkommende Eva festlegte.

Über die ganzen Jahre war Lilith ohne männliche Hilfe. Sie gab Geburtstage zu Dämonenähnliche, Nightmares, Incubii und Sububii. Sie hat sehr komplexe Beziehungen zu den meisten Einwohnern der Hölle und ist einwenig wahnsinnig.

**Rote Augen hat er,
und einen salbungsvollen
schwarzen Bart,
Und einen großen Bauch;
Und seine Hände sind mit
Klauen bewaffnet,
Er zerreist die Geister,
häutet, und vierteilt sie.**

Dante

Ein wütender Höllenhund kann, „viel herumspringen“ in einer Runde, er muß aber immer die Kampf Phase alleine in einer Sectio beenden.

Beispiel: Wütender Höllenhund JETZT!

Während der Aktions Phase wird der Höllenhund in „THE ENVIOUS“ von seinem „Zähmer“ getrennt. Als er fliehen musste, ist er in „THIEVES“ aufgeschlagen. Nun kommt die Zufalls Bewegungs Phase und die ersten beiden Würfe waren eine 4. D.h. er bewegt sich durch „EXPLOITERS OF LAND AND SEA“ nach „SNAKE EYES SALOON“. Beide Sectios waren leer. Der dritte Wurf ist eine 1, was ihn nach „FURNACE OF BOOKBURNERS“ bringt. Dort halten sich Legionen auf. Die Legion entscheidet sich zu fliehen und würfelt eine 2, was sie schnell zu „SWAMP OF USELESS RAGE“ verschwinden lässt. Der vierter Wurf ist eine 5, was den Höllenhund weiterhin zwischen den brennenden Büchern sitzen lässt. Sein fünfter Wurf ist eine 1 und er landet in „MEGALOMANIACS“, wo auch ein durchgeknallter Höllenhund sitzt. Da Höllenhunde niemals fliehen, bedeutet dass, dass sein Zug hier endet, obwohl er noch einen Schritt übrig hätte.

11 Kampf

Nachdem alle Aktionen und zufällige Bewegungen abgehandelt worden sind, findet der Kampf in all den Sectios statt, wo sich 2 oder mehrere Legionen unterschiedlicher Triumvirate befinden. Die Kämpfe werden in der Reihenfolge „der Dickste zuerst“ abgehandelt, das heißt, der Kampf, mit dem meisten Beteiligten (am Anfang der Kampf Phase), wird zuerst ausgetragen. Danach der zweit größte usw.. Ein Würfel entscheidet bei Gleichstand.

Wenn alle Kämpfe der Triumvirate ausgetragen worden sind, dann werden die Kämpfe der wütenden (durchgeknallten) Höllenhunde ausgetragen.

11.1 Dämonen den Kampf „hinzufügen“

Vor jedem Kampf kann jede Seite, die einbezogen bzw. vom Kampf betroffen ist, erklären, ob einer ihrer Dämonen sich dem Kampf anschließt. Die Seite mit der größten Armeezahl (Legionen – würfle falls gleich) fängt an. Er bestimmt den Dämon und die Anzahl der Arcana Karten, die der Dämon mit in den Kampf nimmt. Dann machen die Spieler ihren Zug und senden alle Dämonen, die sie schicken wollen.

Ein Triumvirat kann so viele Dämonen in einen Kampf schicken, wie er will. Jeder Dämon kann so viele Arcana Karten mitbringen, wie er Sterne der Magie hat, aber er braucht sie nicht alle einzusetzen. Ein einmal eingesetzter Dämon kann nicht noch einmal eingesetzt werden in dieser Runde, egal was mit ihm passiert in diesem Kampf. Dämonen auf der Erde können nicht an einem Kampf teilnehmen.

11.2 Kampf Prozedur

Der Kampf wird in Runden ausgetragen, bis nur noch eine Seite in der betreffenden Sectio bleibt. Nachdem alle Einheiten in den Kampf einbezogen wurden, werden sie auf eine schicke Stelle auf dem Spielfeld gelegt. Jede Runde wird nach folgendem Muster abgehandelt.

11.2.1 Magie sprechen

Die Seite, die den/die Dämon/en mit den meisten Totenköpfe in den Kampf geschickt hat, darf entscheiden, wer als erster mit Magie sprechen beginnt. Dann beginnen die Spieler eine „Combat“ Arcana Karte zu spielen. Es gibt kein Limit, beim Ausspielen, der Anzahl, der Karten vor jeder Runde.

11.2.2 Angriffe machen

Einheiten beider Seiten erklären nun, wen sie angreifen wollen und würfeln dann um das Ergebnis festzustellen. Diese Angriffe werden simultan ausgetragen, so dass auch alle Legionen die Chance haben sich gegenseitig zu treffen.

Nur Legionen und Höllenhunde können Angriffe machen und angegriffen werden. Jede Legion greift an, indem sie einen Kampf Wurf macht; Höllenhunde machen so viele Würfe, wie die Zahl auf dem Marker anzeigt. Legionen, die Höllenhunde kontrollieren, können nicht angreifen, wohl aber angegriffen werden. Die Auswahl der Angriffe werden vor dem ersten Wurf festgelegt und jeder Spieler muss, soweit es möglich ist, einen Angriff gegen jede feindliche Einheit machen, die ihm gegenübersteht, bevor er eine Einheit erneut angreifen darf. Höllenhunde, die mit einem Zähler verbunden sind, können ihre Angriffe auf mehrere Einheiten verteilen.

Nachdem alles festgelegt wurde, wird ein Würfel für jeden Angriff gewürfelt (Kampf-Wurf) und jede 6 ist ein Treffer.

Leutnants addieren ihren Bonus, der auf dem Marker steht zu jedem Kampf-Wurf und dass bei so vielen Einheiten, wie ihre Führungsnummer anzeigt. Einige Arcana Karten werden ebenso zu diesem Wurf addiert. Drehe die getroffene Einheit um, damit es einfacher wird, die getöteten Einheiten zu behalten.

Kampf Zusammenfassung

Bevor der Kampf startet, senden beide Seiten Dämonen, die den Kampf unterstützen. Jeder von ihnen kann so viele Arcana Karten mitnehmen, wie er Sterne auf seiner Dämonen Karte hat.

Kampf Runde

1. Magie sprechen
Die meisten Totenköpfe bestimmen die Reihenfolge.
 2. Angriffe machen
Simultan – Einheiten treffen bei einer 6 + jeden Bonus.
 3. Rettungswürfe machen
Simultan – Überleben bei einer 1 oder gleich oder weniger der Herzen, des teilnehmenden Dämonen.
 4. Entscheiden zur Flucht (besser als verrecken)
Die meisten Totenköpfe bestimmen die Reihenfolge.
 5. Neue Runde starten
- Höllenhunde überleben immer bei einer 4 oder weniger.
Leutnants überleben immer bei einer 5 oder weniger.



Beispiele: Der Kampf um Sugar Hill

Der Spieler Beast hat drei Legionen und ein Leutnant (Verin) in „SUGAR HILL“. Zur selben Zeit hat auch der Spieler Sign of Mu 4 Legionen und einen Höllenhund mit der Zahl 3 in der Sectio.

Da der Spieler Mu die meisten Legionen hat, muß er sich als erstes entscheiden, ob er Dämonen in den Kampf schicken will. Er erklärt, dass Caim an dem Kampf teilnimmt. Da Caim 4 Sterne der Magie besitzt könnte sie 4 Arcana Karten mitnehmen, stattdessen entscheidet sie sich für drei Karten. Der Spieler Beast sendet Ukobach in den Kampf. Er nimmt 2 Karten mit. Der Spieler Mu könnte jetzt noch einen Dämonen senden, da aber in dieser Runde noch einige Kämpfe stattfinden macht er es nicht. Der Spieler Beast macht es ebenso.

Da Caim (Spieler Mu) mehr Totenköpfe hat als Ukobach (Spieler Beast) (4 Totenköpfe gegen 2), kann Caims Spieler entscheiden ob er oder ob er nicht die erste Karte spielen möchte. Er will und spielt die „Frenzy“ Arcana Karte aus, was ihm +2 auf alle Angriffswürfe für eine Runde bringt.

Grinsend spielt Ukobach in seiner Runde die „Demonic Distraction“ Arcana Karte gegen Caim aus. Da diese Karte nicht storniert werden kann, fliegt Caim aus dem Kampf raus und somit ist auch die Karte von Caim ungültig. Ukobach entscheidet sich dafür die andere Karte nicht auszuspielen.

Der Spieler Beast entscheidet sich dafür den Höllenhund mit seiner Legion anzugreifen. (Legion A (die Legion, die den Köter gezähmt hat) und Legion B). Der Spieler Mu beschließt, dass der Höllenhund die Legion 1 von Spieler Beast angreift. Mu's Legion B und C greifen Beast's Legion 2 an und die D Legion greift die 3te Legion von Beast an. Nun würfeln die Spieler.

Mu würfelt:	
Höllenhund vs. Legion 1:	3(+2 für Frenzy Karte) = 5 – Daneben
Höllenhund vs. Legion 1:	2(+2 für Frenzy Karte) = 4 – Daneben
Höllenhund vs. Legion 1:	6(+2 für Frenzy Karte) = 8 – Treffer
Legion B vs. Legion 2:	5(+2 für Frenzy Karte) = 7 – Treffer
Legion C vs. Legion 2:	4(+2 für Frenzy Karte) = 6 – Treffer
Legion D vs. Legion 3:	6(+2 für Frenzy Karte) = 8 – Treffer

Auf der nächsten Seite geht's weiter

Weiterführung von der vorherigen Seite

Beast würfelt:

Legion 1 vs. Höllenhund: 2(+2 für Leutnant Verin) = 4 – Daneben

Legion 2 vs. Legion A (die Pfleger): 4(+2 für Verin) = 6 – Treffer

Legion 3 vs. Legion B: 3(+2 für Verin) = 5 – Daneben

Wie jeder sehen kann, hat Spieler Beast es nur einmal geschafft zu treffen, während Spieler Mu alle Legionen getroffen hat, die er angegriffen hat. Trotz seiner Hinterlist, sieht es ziemlich freudlos für Beast aus.

Nun würfeln beide Spieler um ihre Einheiten zu retten:

Beast würfelt gegen Ukobachs 2 Totenköpfe des Krieges:

Legion 1 (einmal getroffen): 2 = Gerettet

Legion 2 (zweimal getroffen): 1 = Gerettet

2 = Gerettet

Legion 3 (einmal getroffen): 4 = Autsch!

Da Spieler Mu keinen Dämonen anwesend hat (Caim wurde ja ausgeschlossen), muss Mu eine 1 würfeln, um seine Einheiten zu retten. Höllenhunde sind bei einer 4 oder weniger gerettet.

Legion A (Pfleger) 3 = ARRRGGHH!!!

Jeder Spieler entfernt nun die vernichteten Einheiten. Da die vernichtete Einheit von Mu aber die „Pfleger“ waren, dreht der Höllenhund durch und fängt an zu wüten. Ein Würfel wird gewürfelt, um zu sehen wo er hinget. Der Würfel zeigt 4 und der Höllenhund wütet in „ADDICTION“, die Sectio ist zu Zeit unbesetzt. Beide Spieler sehen erleichtert aus. Zur selben Zeit würfelt Beast einen Würfel, um zu sehen ob sein Leutnant verletzt wurde, als eine Legion von ihm zerstört wurde. Der Würfel zeigt eine 5, so dass Verin noch lebt.

Da Keiner der beiden fliehen will, stellen sie ihre Legionen für den nächsten Kampf auf. Beast hat noch 2 Legionen und Mu noch 3. Die Dinge sehen verbissen aus auf Sugar Hill.

11.2.3 Getroffene Einheiten retten

Nachdem beide Seiten ihre Angriffe gemacht haben, würfelt jeder um die getroffenen Einheiten zu retten. Falls eine Seite keinen Dämonen mit in den Kampf geschickt hat, muss jede getroffene Legion eine 1 würfeln, um zu überleben. Sollte ein Dämon dabei sein, so muss man gegen die Totenköpfe des Dämonen würfeln, um die Legion zu retten.

Höllenhunde retten sich immer selbst bei einer 4 oder weniger, egal ob Dämonen anwesend sind oder nicht. Sollte ein Höllenhund seinen Pfleger verlieren, so fängt die Töle an zu wüten und versuch die Sectio zu verlassen. Würfle einen Würfel und benutze den Kompass um die Richtung festzustellen. Sollte der Höllenhund die Sectio nicht verlassen, so wird er als separate Seite (siehe 11.3.3) für den Rest der Kampf Phase gehandhabt.

Leutnants können nicht persönlich getroffen werden. Sollte aber eine Legion, die den Bonus des Leutnants während des Kampfes benutzt, zerstört werden, muss der Leutnant eine 5 oder niedriger würfeln um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden.

11.2.4 Entscheiden zu fliehen

Nach jeder Runde des Kampfes, kann jede Seite entscheiden zu fliehen. Die Reihenfolge dieser Bekanntmachung, wird erneut von dem Dämonen mit den meisten Totenköpfen entschieden. Der Wurf für die Richtung des Fluchversuches wird wie immer abgehandelt, aber die Einheiten fliehen in alle Himmelsrichtungen. Wie gewöhnlich müssen alle fliehenden Einheiten so lange fliehen, bis sie versagen oder sie in einer Sectio landen, die keine feindlichen Einheiten enthalten.

Nimm bitte zur Kenntnis, dass dieser Flug neue Kampfsituationen hervorrufen kann, die später in der Kampf Phase abgehandelt werden. Dies kann massive aber absolut legale Situationen hervorrufen. Im extrem Fall, kann eine Einheit in eine Sectio fliehen, die feindlich ist. Dann versucht sie erneut zu fliehen, versagt aber dabei und ruft einen neuen Kampf hervor. Dann flieht sie vor diesem Kampf und kommt durch Zufall in die Sectio zurück aus der sie ursprünglich gekommen ist und ruft erneut einen Kampf hervor.

Sollte ein Leutnant in einer Sectio alleine am Ende der Kampf Phase vorgefunden werden, muss er augenblicklich versuchen zu fliehen. Sollte er versagen, wird er gefangen und zerstört und zurück in die „Zurück“ Box gelegt.

11.2.5 Eine neue Kampfrunde starten

Wenn in einer Sectio noch entgegengesetzte Einheiten übrig bleiben, beginnt eine neue Kampfrunde. Bis nur noch eine Seite übrig bleibt. Dann ist der Kampf in der Sectio vorüber.

Freibeuter Rettungswurf

Freibeuter, die einen Leutnant enthalten, benutzen den Leutnants Würfelbonus für ihren Rettungswurf.

Beispiel: Flucht

In der ADDICTION Sectio laufen die Dinge schlecht für Spieler Mu. Drei übriggebliebene Legionen entscheiden sich zu fliehen. Sollte Mu dort einen Leutnant haben, kann er 2 mal würfeln und sich eine Richtung aussuchen und die Legionen mit sich nehmen. Aber wie die Dinge nun mal sind hat er keinen Leutnant und muss für jede Legion würfeln. Die drei Würfe sind: 1,4 und 5. Das bedeutet, dass eine Legion nach EXPLOITERS OF LAND AND SEA flieht, eine nach SEA OF LARD und die letzte konnte dummerweise nicht fliehen. Vielmehr macht ein wildgewordener Höllenhund in SEA OF LARD seine eigenen Sachen. Deshalb muss die Legion, die hier gelandet ist erneut fliehen. Die arme Legion würfelt eine 5, das bedeutet sie konnte nicht fliehen und muss deshalb mit dem Höllenhund später in der Kampf Phase kämpfen.

11.3 Merkwürdige Kampfsituationen

11.3.1 Spezieller Fall: Kampf vermeiden

Der Kampf in einer Sectio kann vermieden werden, im gegenseitigen Einverständnis, vorausgesetzt dass a) sich kein wütender Höllenhund in der Sectio aufhält b) die Anzahl der Legionen nicht die Anzahl der Seelen, die die Sectio jede Runde produziert, überschreitet. Phänomene und ähnliches wirken sich nicht auf die Legionen aus, die eine Sectio sicher halten kann. Egal wer oder wer nicht in drin ist, solch eine Sectio produziert keine Seelen.

11.3.2 Spezieller Fall: Seiten zuteilen

Wenn mehr als 2 Triumvirate, Einheiten in der gleichen Kampfsituation haben, müssen alle Triumvirate eine Seite wählen. Der Spieler mit den meisten Einheiten in der Sectio startet, in dem er ein Triumvirat benennt, dass er beabsichtigt zu bekämpfen. Diese beiden Triumvirate befinden sich nun auf gegensätzlichen Seiten. Das Triumvirat mit den meisten Einheiten, das noch keine Seite gewählt hat, sucht sich nun eine Seite aus, der es beitreten will. Auf diesem Wege organisieren sich alle Kontrahenten in zwei gegensätzliche Mächte.

Freibeuter und wütende Höllenhunde zählen als separate Erscheinungen in dieser Situation und jeder benutzt einen Würfel (50 – 50 Chance) um eine Seite zu nehmen. Dies wird einmal pro Kampf und für jede Gruppe von Freibeutern und jede Kampfrunde für jeden wütenden Höllenhund, ausgewürfelt.

11.3.3 Spezieller Fall: Gewinner von verschiedenen Triumviraten

Wenn eine Seite wie oben beschrieben die Prozedur als Gewinner verlässt, ist der ganze Kampf in der Sectio vorüber. Egal ob die gebildete Seite eine Abneigung gegeneinander hat und das Bedürfnis hat sich zu bekämpfen. Da dürfen natürlich keine Freibeuter oder wütende Höllenhunde mehr in der Sectio am Leben sein.

11.3.4 Spezieller Fall: wütende Höllenhunde

Durchgeknallte Höllenhunde bekämpfen alles und jeden in der Sectio, wo sie sind, bis sie oder der Rest vernichtet wurde. In dem Fall, dass eine Sectio nichts als wütende Höllenhunde enthält, kann, um Gas zu geben, mit allen Würfeln auf einmal gewürfelt werden. Der mit dem höchsten Wurf ist dann der letzte Überlebende und alle anderen werden von Spielfeld genommen. Während eines Kampfes, konzentrieren sich die Höllenhunde zuerst auf andere Höllenhunde. Falls keine da sind, versuchen sie so viele Einheiten wie möglich anzugreifen.

11.3.5 Alternativer Fall: Schnelle Kampfregeln – kleiner Kampf

Eine Methode, wie die für den Kampf zwischen Höllenhund vs. Höllenhund, kann auch bei kleinen Kämpfen benutzt werden, damit der Spielfluss schneller wird. Wenn eine Sectio nur eine oder zwei Legionen enthält, die auch gegen eine oder zwei Legionen kämpfen und kein Leutnant vorhanden ist oder ein Dämon im Kampf mitmisch, kann der Kampf vereinfacht werden. Würfle einfach für jede Legion einen Würfel. Jeder Wurf wird zusammengezählt und der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt. Der Verlierer wird eliminiert.

11.3.6 Alternativer Fall: Schnelle Kampfregeln – Das drei Runden Limit

Damit die Triumvirate im Kampf schneller machen; kann ein drei Runden Limit auf alle Kämpfe festgelegt werden. Sollte es keinen Gewinner nach drei Runden geben, kommt ein gefährlich gelangweilter Luzifer und entscheidet den Kampf auf zufälliger Weise. Eine Einheit von jeder Seite wird in eine Tasse gelegt und dann wird eine zufällig (verdeckt) gezogen. Die gezogene Legion ist der Gewinner und die anderen die Verlierer (sie sind vernichtet).

Beispiel: Kampf vermeiden

Drei Triumvirate haben jeweils eine Legion in der Sectio „THIEVES“. Da diese Sectio drei Seelen pro Runde produziert, können sie sich dort aufhalten ohne zu kämpfen. Vorausgesetzt alle sind damit einverstanden.

Beispiel: Seiten zuteilen

Drei Einheiten von drei unterschiedlichen Triumviraten, plus ein wütender Höllenhund, befinden sich in ORGASTICA. Der Spieler Key hat 4 Einheiten, Spieler Devourer hat 3 Einheiten und Spieler Void nur eine Einheit. Das bedeutet, dass Key anfangen muss und sich einen Spieler aussuchen muss, den er angreifen will. Ohne lange zu überlegen wählt er Devourer aus. Da Devourer als direkter Kontrahent ausgewählt wurde ist er schon festgelegt, des halb kann jetzt nur noch Void sich eine Seite aussuchen. Void entscheidet sich für Key. Nun muss der Höllenhund eine Seite wählen, dies geschieht durch einen Wurf. Die Spieler entscheiden, dass bei einer 1-3 er zu Key/Void geht und bei einer 4-6 zu Devourer. Der Wurf zeigt eine 4. So dass der Höllenhund für die erste Runden dem Devourer Triumvirat hilft.

Einige Bemerkungen zu den Kämpfen in der Höhle.

Der Grund, warum Einheiten den Kampf in alle möglichen Richtungen verlassen ist, dass in der Höhle ein Kampf eine ziemliche chaotische Sache ist mit sehr wenigen Vorstellungen eines Konzepts wie „vorne“ und „hinten“.

Dämonen führen zwar manchmal Armeen, aber sie sind mächtig genug um in den schlimmsten Durcheinander zu überleben. Die Möglichkeit, dass Leutnants getroffen werden können, zeigt, wie nah sie an einem Kampf sind und dass sie deutlich „körperlicher“ als ihre obersten Kommandanten.

Die Höllenhunde kann man sich wie Elefanten vorstellen, die damals von den Menschen im Altertum benutzt wurden, als einschüchternder Schlägertyp und schwer zu kontrollieren. Der Wurf, den ein Höllenhund machen muss, wenn er seinen Pfleger verliert, kann man damit vergleichen, dass er versucht sein Schrumpfhirn einzusetzen, um zu entscheiden ob er der gewalttätigen Veranstaltung beitreten soll oder vor ihr flüchten soll.

Wichtiger Hinweis:

Die Kampf Phase kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen und ein wenig langweilig werden, wenn alle kleinen Kämpfe in einem Multi-Spieler Spiel nacheinander abgehandelt werden. Erfahrene Spieler werden schnell lernen, dass die strikte Einhaltung der Reihenfolge, in welcher der Kampf abläuft, etwas gelockert werden kann, damit das Spiel flüssiger läuft. Die „Schnellen Kampfregeln“ (11.3.5-6) helfen ebenfalls die kleinen Gefechte schneller zu machen.

12 Bittschrift

Nachdem alle Kämpfe abgehandelt wurden, gibt der „Erste Gefallene“ vielleicht einem Triumvirat die Kontrolle über eine neue Sectio, vorausgesetzt er kann es verantworten, dass das Triumvirat es auch verdient hat. Dieser Mix aus Prahlerei, Diplomatie und Arschkriechen ist bekannt als „Eine Bittschrift machen“ oder einfach „Betteln“.

Dies ist der einzige Punkt im Spiel, wo ein Triumvirat Die Kontrolle über eine unbesetzte Sectio oder eine feindliche Sectio übernehmen kann.

Jedes Triumvirat kann für eine unbestimmte Anzahl Sectios eine Bittschrift stellen. Es können 2 verschiedene Varianten gewählt werden, die weiter unten beschrieben werden. Dies kann in beliebiger Reihenfolge ablaufen. Damit ein Spieler überhaupt eine Bittschrift stellen kann, muss er mindestens 1ne Legion in der Sectio haben und es darf sich keine feindliche Einheit in ihr befinden, so wie Höllenhunde oder fremde Einheiten. Spieler können für unbesetzte Sectios und für Sectios die noch einem fremden Spieler gehören, Bittschriften stellen.

Wenn die Sectio den Besitzer wechselt, dann tausche die Besitzmarker auf dem Spielfeld und lasse dir die Sectio Karte geben.

12.1 Bittschrift mit Gunstmarker

Wenn ein Spieler die Sectio übernimmt, kann er eine Bittschrift stellen, vorausgesetzt er hat einen Gunstmarker, den er investieren kann. In diesem Fall bezahlt das Triumvirat einen Gunstmarker und übernimmt die Kontrolle der Sectio.

12.2 Bittschrift mit dem „Sieger Recht“

Wenn ein Spieler eine Sectio übernimmt, kann er eine Bittschrift stellen, weil er den Kampf in der Sectio gewonnen hat (gegen irgendjemanden oder irgendwas in der letzten Runde, bevor es starb oder geflohen ist). In diesem Fall, übernimmt der Spieler einfach die Kontrolle, vorausgesetzt er macht einen erfolgreichen Missgunstwurf. Sind die Einheiten, vor ihnen während der Bewegung geflohen, wird dies nicht als ein Sieg für diesen Zweck betrachtet.

12.3.1 Spezieller Fall: Das Eliminieren eines Triumvirates vom Spielfeld

Sollte ein Triumvirat seine letzte Sectio während dieser Phase verlieren (oder zu jeder anderen Zeit), taucht der „Erste Gefallene“ auf und bringt die Sache wieder ins Lot. Die Sectio, die zu diesem Zeitpunkt, die meisten Einheiten beinhaltet, wird dem leidenden Triumvirat gegeben. Komplett. D.h. mit den ganzen Einheiten und das doppelte an Seelen, was die Sectio normalerweise produziert.

12.3.2 Spezieller Fall: Freibeuter übernehmen eine Sectio

Sollte ein Freibeuter bis in diese Phase überleben, geht die Sectio in ihren Besitz über.

12.3.3 Spezieller Fall: Alliierte und Bittschrift

Ein Spieler kann ebenso eine Bittschrift für eine Sectio stellen, wo sich noch eine andere Einheit aufhält (z.B. nach einem gemeinsamen Kampf), vorausgesetzt, dass Triumvirat, das die anderen Einheiten kontrolliert ist damit einverstanden. Da beide Triumvirate den Kampf gewonnen haben, aber nur einer den Anspruch „Sieger Recht“ stellen kann, um die Sectio zu übernehmen.

13 Die End Phase

Zuerst wird kontrolliert ob ein Spieler als Sieger erklärt werden kann. Ist dies nicht der Fall, geht das Spiel in eine neue Runde und die Spieler tragen neue Aktivitäten aus. Sollte jedoch ein Spieler das Ziel erreicht haben, so ist es an der Zeit ihn zu gratulieren.

13.1 Missgunstmarker los werden

Spiele können Gunstmarker einlösen um Missgunstmarker los zu werden. Dies wird zu einem Kurs von 2 zu 1 gemacht. Das heißt, dass ein Spieler 2 Gunstmarker opfern muss, um einen Missgunstmarker abzugeben.

13.2 Sich von der Handlungsunfähigkeit erholen

Handlungsunfähige Dämonen können einen Wurf machen um wieder normal zu werden. Der Wurf, der benötigt wird muss eine 5 oder 6 sein, es sei denn, die Karte (die es z.B. bewirkt hat) sagt etwas anderes. Jeder andere Wurf bewirkt, dass der Dämon bis in die nächste End Phase handlungsunfähig bleibt.

Beispiel: Bittschrift

Spiele D hat den Kampf in LIARS gewonnen und stellt deshalb eine Bittschrift, die Sectio von Spieler V zu übernehmen um ihm die Sectiokarte aus seinen habgierigen Fingern zu nehmen. D hat auch noch Einheiten in den Sectios: PARLIAMENT OF INTOLERANCE und FALSIFIERS. Da er den Besitz der LIARS Sectio durch Sieg beanspruchen kann, braucht er hier keinen Gunstmarker zahlen. Bei den anderen 2 hingegen, muss er jeweils einen Gunstmarker zahlen, da er sie einfach so übernommen hat.

Da Spieler D aber nur noch einen Gunstmarker hat, kann er nur für eine Sectio eine Bittschrift stellen. (er entsinnt sich an die Siegesbedingungen, einen Kreis zu besitzen) und stellt deshalb die Bittschrift für FALSIFIERS. Nun hat er schon mehrere Sectios von einem Kreis. Er bekommt die Sectiokarten, die zu seinem neuen Territorium gehören.



Glaube nicht, dass dieser Fehler, den Morgenstern kalt lässt. Es ist alles nur Politik Da die ewigen Konflikte, die Einwohner bei Laune halten.

Beispiel: End Phase

Spiele B zieht die Konsequenzen aus dieser Runde. Da niemand ist der Sieger ist, ist es Zeit sauber zu machen. Als erstes entfernt B die 2 Seelen, die sie ihrem Leutnant als Sonderzahlung gegeben hat und würfelt sie für ihren Dämonen, um ihn aus seiner Handlungsunfähigkeit u befreien. Leider ist es eine 4 und somit bleibt der Dämon eine weitere Runde außer Gefecht. Dann bezahlt sie noch 2 Gunstmarker, die sie sauer verdient hat, um einen Missgunstmarker loszuwerden. Sie ist nun bereit für die nächste Runde.

13.2.1 Spezieller Fall: Alle Dämonen sind handlungsunfähig oder zerstört

Wenn ein Triumvirat eine Runde beendet und all seine Dämonen handlungsunfähig sind, erscheint der Morgenstern und macht einen seiner Dämonen wieder fit. Das geschieht zufällig (Würfel entscheidet). Sollten alle Dämonen zerstört sein, fängt das Triumvirat sofort mit drei neuen Dämonen, die neu gezogen werden, an.

13.3 Sauber machen

Entferne die Bonuszahlungen vom Leutnant, die Warnschilder und alle anderen Dinge, die das Spielfeld durcheinander bringen. Und bereite dich auf eine neue Runde vor.

14 Gunstmarker und Missgunstmarker

Dies repräsentiert, wie ein Triumvirat in den Augen von Luzifer dasteht. Und in den meisten Fällen ist ein schlechter Ruf schwieriger zu handhaben, als ein guter. Da die Effekte der Gunstmarker schon in einigen Sektionen vorher besprochen wurden, handelt diese Sektion von den Missgunstmarkern, wie sie einen unten halten und ausgrenzen.

14.1 Die Effekte der Missgunstmarker während des Spiels

Missgunstmarker zu haben, verursacht drei Probleme für das betroffene Triumvirat: Jeder Missgunstmarker bindet einen Gunstmarker an sich. Dieser Gunstmarker kann nur dafür benutzt werden um den Missgunstmarker wieder los zu werden.

- Das ziehen einer Arcana Karte während der Höllen Phase (6.3) ist betroffen, da der Spieler erst einen erfolgreichen Missgunst-Wurf ablegen muss für jede Karte, die er zieht.
- Wenn der Spieler das „Sieger Recht“ (12.2) anwenden will, um eine Sectio zu übernehmen, muss er ebenfalls einen erfolgreichen Missgunst-Wurf machen, damit sein Clan überhaupt registriert wird.

14.2 Die Effekte der Missgunstmarker bei feststellen des Gewinners

Missgunstmarker auf der Hand zu haben, wenn der Gewinner ermittelt wird, bringt dem Spieler nur Nachteile (siehe 5.0 für Details).

14.3 Wie man Missgunstmarker los wird

Missgunstmarker können gegen 2 Gunstmarker abgegeben werden. (wie in 13.1 beschrieben). Manche Arcana Karten erlauben auch das abgeben der Missgunstmarker und man kann seinen Dämonen wie in 9.7.2 einsetzen.

Noch mal, es ist alles Politik

Wie es zu Gunstmarkern und Missgunstmarkern kommt, das berücksichtigt gutes oder böses in diesen Kreisen, kann etwas schwierig sein zu verstehen. Der Erste Gefallene hat eine schiefe Laune, einen komischen Geschmack von Humor und vergisst niemals kleine Beleidigungen.

Vielmehr, basiert die Regel ein Missgunstmarker gegen 2 Gunstmarker auf einfache empirische Nachforschungen. Wie wir alle wissen, ist es egal wie viele gute Dinge du getan hat, wenn du nur einmal etwas dummes getan hast, erinnern sich die Leute nur an das.

Beispiel: Gunstmarker und Missgunstmarker

Spieler D startet eine Aktions Phase mit einem Gunstmarker. Während der Aktions Phase schafft er es noch einen Gunstmarker zu bekommen aber auch einen Missgunstmarker. Das bedeutet, dass ein Gunstmarker blockiert ist und nicht ausgegeben werden darf für andere Sachen. Daher kann er nur einen Gunstmarker ausgeben um eine neue Sectio zu übernehmen.

Spieler D entscheidet, dass er mit einem Missgunstmarker leben kann für eine gewisse Zeit. Da er ja nur mehr als eine 1 würfeln muss, um eine neue Arcana Karte zu erhalten. Oder für Bittschriften um neue Sectios nach dem Sieger Recht zu erhalten. Sollte er entscheiden, den Missgunstmarker los zu werden, so muss er beide Gunstmarker, die er auf der Hand hat, dafür ausgeben.

ENDE

Nützlicher Rat

Diese Hinweise können nützlich sein.

Eine gute erste Runde

Wenn man das Spiel HellGame das erste mal spielt, können einem die endlosen Möglichkeiten etwas über den Kopf steigen. Ein guter Start in jedem Spiel ist es einen Dämonen auf die Erde zu schicken. Ein anderer sollte eine Bewegung Aktion auswählen. Versuche eine Sectio zu erbeuten, die mit deiner zusammenstößt. Diese Einstiegsbewegungen machen es leichter sich gegen die ruchlosen Taten und ganz bösen Angriffe der Mitspieler zu wehren.

Kreise sind rund!

Es ist eine alte und verwirrende Erfahrung eine Karte zu lesen, seit das (moderne – westliche Welt) Gehirn tendenziell angefangen hat in geraden Linien, anstatt in Kreisen zu, denken. Benutze die optische Illusion für deinen Vorzug: Drei Schritte in dem Kreis der Lusternen bringt dich dichter an die Mitte als alles andere.

Der Führer werden!

Fördere eine Packung Mentalität und du kannst sicher sein, dass jeder genau weiß, wer die besten Chancen hat zu gewinnen. Jeder Spieler, der eine Runde mit 4 Sectios in einem Kreis beginnt, sollte sich im klaren sein, dass er sehr wichtig ist bei den anderen Spielern.

Arbeite an der Front!

Habe zumindest immer einen Dämonen auf der Erde. Es bring Gunstmarker und verbessert dein Einkommen.

Missgunstmarker

Du solltest in der Lage sein mit einem Missgunstmarker klar zu kommen, aber befreie dich so schnell wie es geht von ihm. Bevor du es richtig wahrnimmst hast du 2 oder 3 und dann geht das Leben sehr schwer voran. Ebenso sollte keine Bemühungen unversucht bleiben, dem Gegner die Gunstmarker zu nehmen.

Versprechen machen

Ja, richtig. In einem Spiel über Dämonen in der Hölle? OK, lass es uns so formulieren: mache wenig Versprechen und halte sie. Niemand wird dich blamieren, wenn du egoistisch handelst, aber wenn du zu viele Versprechen brichst, hast du ein Problem.