

per 2-6 giocatori da 15 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Marzo 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "The HellGame" sono detenuti dal legittimo proprietario.

1.0 Introduzione

HellGame è un gioco di potere ed intrigo tra i demoni dell'Inferno. Ogni giocatore assume il ruolo di un gruppo di demoni assetati di potere (un Triunvirato), e il vincitore sarà il primo giocatore che controllerà un interno Girone dell'Inferno.

HellGame può essere giocato da 2 a 6 giocatori, e richiederà dalle 2 alle 3 ore circa di gioco.

Il Regolamento

Questo regolamento è diviso in due parti. La prima parte contiene le regole del gioco con numerosi esempi e note di chiarimento. Notate che le regole si trovano sempre nella parte piena dei fogli, mentre gli esempi sono racchiusi nei riquadri grigi. La seconda parte invece, contiene del materiale aggiuntivo e la descrizione dei personaggi del gioco.

Imparare il Gioco

Non disperate! Le regole non sono così complicate come sembra. La maggior parte del testo contiene esempi e dettagli che riguardano delle situazioni particolari che si potranno verificare molto raramente. I giocatori che vogliono avere un'idea generale sul funzionamento del gioco, possono leggere i capitoli 4.0, 5.0 e 9.0. Tali capitoli descrivono le parti più critiche del gioco.

Quando sarete più esperti, rileggetevi tutte queste regole, ma saltate le sezioni "Caso Speciale", che descrivono le situazioni meno comuni del gioco.

2.0 I Componenti del Gioco

Questo capitolo descrive in dettaglio tutti i componenti del gioco.

2.1 Lista dei Componenti

Ogni scatola del gioco contiene i seguenti componenti:

- Una Mappa
- Un foglio di segnalini piccoli
- Un foglio di segnalini grandi
- Un mazzo di 21 carte con la scritta "Daemon" (Demoni) stampata sul loro retro.
- Un mazzo di 45 carte con la scritta "Sectio" (Settori) stampata sul loro retro.
- Un mazzo di 45 carte con la scritta "Hell" (Inferno) stampata sul loro retro.
- Un mazzo di 109 carte con la scritta "Arcana" stampata sul loro retro.
- Una scatola per contenere tutti i componenti del gioco.
- Questo regolamento.
- 6 dadi speciali a sei facce.

2.2 La Mappa dell'Inferno

La mappa del gioco presenta l'Inferno e il suo circondario. Tutto intorno, ci sono anche diverse tabelle e riquadri. L'area di gioco è formata dall'Inferno e dalla sua vasta area, conosciuta anche come Anticamera dell'Inferno (AnteHell).

2.2.1 I Quartieri e i Gironi

L'Inferno è diviso in nove Gironi concentrici (Circles), dove il più interno è circondato dall'ottavo, l'ottavo è circondato dal settimo, e così via fino al primo girone, il più esterno, che è circondato dall'Anticamera dell'Inferno. Ogni Girone ha un nome, indicato dopo il tipo principale di peccatori che contiene, e a sua volta è diviso in cinque Settori, ognuno con il proprio nome, anch'esso indicato dopo la categoria di peccatori che contiene.

Esempio: la Mappa

Partendo dal bordo esterno, "The Envious" si trova nel Quinto Girone. Si trova anche nel Secondo Quartiere dato che la punta rossa del Pentagonogramma è rivolta verso il "Lower Dungeon of the Racially Superior" nel Quinto Girone, e "The Envious" si trova subito dopo, in senso orario.

L'Inferno è diviso anche in cinque Quartieri, ognuno con un Condottiere un Settore di ogni Girone. Le punte del Pentagramma, cioè la stella che si trova al centro della mappa, sono dirette verso ognuno di questi Quartieri. Il punto luminoso del Pentagramma (quello rosso) è detto anche Primo Quartiere, seguito in senso orario dal Secondo Quartiere e così via.

2.2.2 I Settori

I Settori sono le parti in cui è diviso ogni Girone dell'Inferno, e il controllo di tali Settori permetterà il controllo dell'intero Girone; queste sono le zone in cui avverranno le battaglie. Ogni Settore contiene delle informazioni, come indicato nella figura a destra.



Il giocatore che controlla un Settore, dovrà piazzare nel corrispondente riquadro del Settore, chiamato "Riquadro di Controllo", uno dei suoi segnalini. In questo modo, chiunque potrà vederne l'appartenenza; se un Riquadro di Controllo è vuoto, nessuno sta controllando quel Settore.



2.2.3 I Bordi dei Settori

Tutti i Settori hanno un Bordo, indicato con una linea nera più spessa. Per il movimento, i Settori che condividono un Bordo sono considerati essere adiacenti. Ove il Settore è adiacente ad un altro solo per uno spigolo (come tra il Settore "The Envious" e "Idolaters"), non sarà possibile nessun movimento tra questi due.

2.2.4 Anticamera dell'Inferno

L'Anticamera dell'Inferno è il nome delle terre che circondano l'Inferno, ed è popolato dai Demoni perduti. Una delle ragioni per visitare l'Anticamera dell'Inferno è quella di trovare e sottomettere i terrificanti Segugi Infernali che vivono qui. In questo regolamento, qualunque riferimento alla parola Inferno, indica la mappa completa, che comprende l'Inferno e l'Anticamera dell'Inferno.

2.2.5 Il Pentagramma

La stella a cinque punte, il Pentagramma, si trova al centro dell'Inferno ed indica il luogo in cui risiede la Corte Infernale. Qui non si potrà mai entrare. Come descritto prima, ogni punta del Pentagramma è rivolta verso un Quartiere dell'Inferno.

2.2.6 Tabelle e Riquadri

All'esterno dell'Anticamera dell'Inferno e dall'area di gioco, ci sono gli aiuti per i giocatori:

- Due riquadri che contengono la Sequenza di Gioco (Turn Sequence) e due liste delle Azioni (Actions) che un Demone può fare durante la Fase delle Azioni.
- Tre riquadri, chiamati "Heaven" ("Paradiso" - Blu), "Earth" ("Terra" - Verde) e "Hell" ("Inferno" - Rosso) per contenere le carte Inferno che hanno scatenato degli Eventi permanenti in quel luogo.
- Due riquadri che raccolgono le procedure utilizzate durante la Fase delle Anime (Soul Phase Summary) e la Fase delle Evocazioni (Summoning Phase Summary).
- Due riquadri che contengono le procedure utilizzate durante i Combattimenti (Combat Summary).
- Un percorso chiamato "Ranktrack" (Percorso dei Valori) utilizzato per stabilire l'ordine di gioco.
- Un riquadro chiamato "Lieutenaunt Available" (Disponibilità di Condottieri) in cui si tengono i Condottieri.
- Il "Compass" ("Bussola"), una croce usata per regolare la fuga e i movimenti casuali delle unità.
- Un riquadro per contenere i Segugi dell'Inferno (Hellhounds).
- Un riquadro per contenere Uriel quando è sulla Terra.
- Un riquadro utilizzato per determinare l'aspetto di Lilith.

2.3 I Segnalini

2.3.1 I Segnalini dei Giocatori

Ogni giocatore comanda un "Triunvirato" – un terzetto di Demoni con un gruppo di segnalini di uno stesso colore.

I Marcatori di un Giocatore



Ogni giocatore possiede venti marcatori piccoli, tutti con il medesimo simbolo. Essi saranno piazzati nei Riquadri di Controllo dei Settori per indicarne la proprietà (come descritto in 2.1.2), oppure usati sulla Ranktrack. Questi non saranno considerati nei combattimenti ma verranno usati solo per indicare le proprietà.

Le Legioni



Ogni giocatore possiede dodici segnalini più grandi che rappresentano le Legioni, le quali contengono i demoni minori. Tutte le Legioni del gioco hanno forza uguale, ma ogni Legione ha il proprio numero che la identifica in modo univoco.

2.3.2 I Segnalini Anima

I segnalini Anima rappresentano le Anime perse, e sono la "valuta" del gioco. Le Anime sono usate per migliorare le Legioni, scatenare la magia, ecc. I Segnalini Anima possono essere scambiati, proprio come le altre valute. La quantità e il taglio di questi segnalini non limita la loro disponibilità nel gioco.



2.3.3 I Segnalini di Favore / Sfavore

Questi segnalini sono di due tipi. Uno nero di "Favore" che contiene un pentagramma bianco, e uno bianco di "Sfavore" che contiene un pesce. I giocatori ricevono questi segnalini quando fanno qualche cosa nel gioco di buono o di cattivo nei confronti di Luciferò.



2.3.4 Segnalini Demone



Questi segnalini neri contengono il nome di uno dei Demoni del gioco, assieme ad un numero che ne identifica il valore e un'icona per il sesso. Questi segnalini vengono usati sulla Ranktrack per tener traccia dell'ordine in cui i Demoni agiranno.

2.3.5 Uriel & Lilith

Queste sono due entità uniche: Uriel é l'Arcangelo Vendicatore e Guardiano del Paradiso Abbandonato. Lilith, la prima moglie di Adamo, è anche conosciuta come Demonessa delle Meretrici o Madre dei Demoni.



2.3.6 I Segnalini di Forze Indipendenti

Il piccolo gruppo di segnalini extra e delle Legioni di diverso aspetto (con il teschio e le ossa incrociate) indica piccoli gruppi di Forze Indipendenti, conosciuti come “Freebooter”.

2.3.7 I Condottieri

Alcuni dei Demoni minori più bellicosi sono facilmente corrotti per averli al proprio servizio. Sleali e indegni di fiducia, questi Demoni minori sono usati spesso per guidare le Legioni dei giocatori. Perciò, essi saranno chiamati “Condottieri”.

Il numero che si trova nel cerchio nero su un segnalino di Condottiere indica quante Legioni può guidare quel Demone. Questo valore viene anche chiamato “Valore di Comando” di un Condottiere. Il numero in un quadrato è invece il bonus che quel Condottiere porta ai dadi sul combattimento delle Legioni al suo comando.



2.3.8 I Segugi Infernali



Queste bestie feroci (Hellhound) sono i figli ripugnanti di Cerbero. Essi vagano nell'Anticamera dell'Inferno e possono unirsi ai combattimenti nell'Inferno. Bisognerà aver molta cura di questi esseri, altrimenti sfuggiranno al controllo ed entreranno in una frenesia omicida.

Il valore presente su un segnalino Segugio Infernale, indica il numero di attacchi che quel Segugio può fare.

2.3.9 Il Segnalino di Pericolo (Warning!)

Questo segnalino non rappresenta nessuna creatura, ma serve solo per marcare le aree dell'Inferno che sono, per qualsiasi ragione, temporaneamente pericolose oppure inaccessibili.



2.4 Le Carte

Nel gioco ci sono quattro tipi di carte: le carte “Daemon” (“Demone”) rappresentano i Demoni individuali; le carte “Sectio” (“Settore”) che indicano il possesso di certi Settori; le carte Hell (“Inferno”) che vengono pescate a causa di Eventi casuali e di Fenomeni; le carte “Arcana” (“Occulte”) che abilitano la magia, la diplomazia e gli inganni.

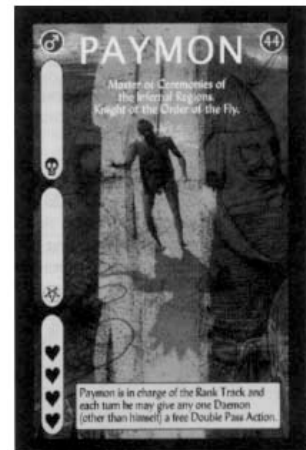
2.4.1 Le carte “Daemon”

I Demoni presenti su queste carte rappresentano le diverse e potenti creature che compongono il Triunvirato di ogni giocatore (la squadra).



2.4.2 Le carte “Sectio”

Queste carte rappresentano gli accordi e i patti sottoscritti quando un Settore dell'Inferno cambia di proprietà. Chiunque abbia una carta Sectio in mano, allora controlla quello specifico Settore dell'Inferno, e dovrà piazzare uno dei propri marcatori nel riquadro di controllo di tale Settore.



Ogni carta “Sectio” contiene le seguenti informazioni:

- Il nome del Settore.
- Il Girone in cui si trova il Settore.
- Un numero che indica quante anime si ricevono da quel Settore durante la Fase delle Anime.

Nota: la carta Settore “The Wise Man” contiene delle informazioni uniche, che saranno descritte più avanti nelle regole.

2.4.3 Le carte “Hell”

Queste carte vengono usate per generare Eventi casuali, che possono essere sia Eventi Maggiori che Fenomeni imprevisti. I dettagli su queste regole saranno approfonditi nella sezione 6.0.

Ogni carta “Hell” contiene le seguenti informazioni:

- Un riquadro in alto a sinistra che se presente, indica un Evento permanente e, in tal caso, quale area colpisce (Inferno, Paradiso o Terra).
- Il nome dell'Evento.
- Una breve descrizione dell'Evento (in corsivo e ininfluenza per il gioco).
- Gli effetti dell'Evento nel gioco.
- Il Fenomeno imprevisto ed i suoi effetti sono descritti nel riquadro grigio nella parte più bassa della carta.
- In fondo alla carta è indicato il Quartiere, il Girone o il Settore che il Fenomeno colpisce.



2.4.4 Le carte “Arcana”



Queste carte sono usate dai giocatori per lanciare le magie nere ed eseguire durante la partita delle azioni normalmente proibite. Ogni carta contiene due diversi incantesimi: uno minore ed uno maggiore. Perciò, ogni carta ha due ruoli diversi, e quando ne verrà utilizzato uno, l'altro dovrà essere ignorato.

Le informazioni sulla carta sono disposte come segue:

- Il riquadro in alto a destra (se presente) contiene l'incantesimo minore. Quasi sempre appare anche un numero, che ne indica il costo di lancio, in Anime.
 - Il resto della carta è relativo all'incantesimo maggiore.
 - Segue il nome dell'incantesimo maggiore.
 - Poi, c'è la descrizione dell'incantesimo maggiore (in corsivo e ininfluenza per il gioco).
- Il riquadro grigio indica il momento e il luogo in cui può essere lanciato l'incantesimo maggiore (che può essere nella Fase delle Azioni o in quella di Combattimento), il suo costo e altri prerequisiti. Seguono poi, gli effetti dell'incantesimo maggiore. Le regole dettagliate di queste indicazioni si trovano nella sezione 9.8.
 - Alcune di queste carte contengono al centro il numero “6”. Gli effetti di tali carte sarà discusso nel capitolo 4.0.

3.0 Regole Generali

3.1 Raggruppamento dei Segnalini e altre Convenzioni

Perché una partita scorra senza intoppi, e per mantenere uno standard negli ordini (specialmente nella parte centrale del turno), dovranno essere seguite le prossime regole:

- Per indicare chiaramente il proprietario di un Settore, il riquadro di questo dovrà contenere il segnalino di un giocatore. Se il riquadro è vuoto, il Settore apparterrà al primo giocatore che ci entra.
- I Segugi Infernali sotto il controllo di un giocatore dovranno sempre essere raggruppati sopra la Legione che li guida. Un Segugio che si trova da solo senza una Legione, è considerato Infuriato, ed agirà seguendo solo il suo istinto bestiale.
- I Condottieri che comandano una Legione, sono posizionati sotto tale Legione. I Condottieri solitari si devono trovare assieme ad un marcatore di un giocatore, in modo da sapere sempre a chi appartiene.

- Quando le regole fanno riferimento alle “unità”, queste potranno essere di qualsiasi tipo: Condottieri, Legioni (incluse le Forze Indipendenti), o Segugi Infernali.
- Una volta che una carta viene scartata e ritornerà nel mazzo appropriato, qualunque suo effetto termina immediatamente. Ciò verrà applicato anche ai Demoni uccisi.
- Ogni qualvolta un numero deve essere dimezzato, tutte le frazioni verranno perse. Per esempio, la metà di 5 è 2. Eventuali addizioni o sottrazioni dovranno essere fatte prima di dimezzare il valore.
- Qualche volta, i Demoni vengono “incapacitati” a causa di incidenti o altri eventi. In questa condizione, essi non potranno influire in nessun modo il corso della partita. Un Demone incapacitato viene indicato voltando sottosopra la sua carta Demone e piazzandoci sopra l'eventuale carta Arcana che lo ha incapacitato. Notate che l'abilità speciale di un Demone incapacitato non potrà essere usata fino a che egli si trova in questo stato.
- Durante la partita, le carte Settore possono essere, per una ragione o per un'altra, “annullate”. Ciò significa semplicemente che il proprietario di quel Settore dovrà scartare quella carta. Quel giocatore dovrà anche rimuovere il suo marcatore dal corrispondente Settore sulla mappa.

3.2 Controlli Speciali con il Dado

Le regole possono richiedere al giocatore di lanciare il dado per vari scopi, come descritto:

- **Soul Roll** (Test sulla Anime): lanciate un dado e ricevete immediatamente un numero di Anime pari al risultato ottenuto.
- **Disfavour Roll** (Test sullo Sfavore): lanciate un dado, e per avere successo dovete ottenere un risultato maggiore del valore di Sfavore della vostra squadra.
- **Combat Roll** (Test sul Combattimento): durante un combattimento, i giocatori possono fare innumerevoli lanci di dado. Un risultato di 6 è un colpo a segno.
- **Roll Against Hearts** (Test sul Carisma): per avere successo in un tentativo di questo tipo, bisogna ottenere un risultato uguale o minore al numero di Heart (Cuori) stampati sulla carta Demone.
- **Roll Against Skulls** (Test sul Combattimento): per avere successo in un tentativo di questo tipo, bisogna ottenere un risultato uguale o minore al numero di Skulls (Teschi) stampati sulla carta Demone.
- **Roll Against Stars** (Test sulla Magia): per avere successo in un tentativo di questo tipo, bisogna ottenere un risultato uguale o minore al numero di Stars (Stelle) stampate sulla carta Demone.
- **Duel of Hearts / Skulls / Stars** (Duello di Carisma / Combattimento / Magia): due Demoni entrano in conflitto lanciando un numero di dadi pari ai Teschi, Stelle o Cuori presenti sulla loro carta. Sommate assieme i risultati: il Demone con il valore più alto vincerà lo scontro. In caso di parità, rilanciate i dadi.

Esempio: Duello

Moloch il Consumatore e il Gran Duca Baal stanno facendo un Duello sul Carisma. Moloch, con due Cuori, lancia 2 dadi e totalizza 11 punti. Baal, con tre Cuori, lancia 2 dadi e totalizza un impensabile 5, perdendo il Duello.

3.2.1 Regole Alternative: la Maledizione dei Dadi

Un giocatore che ottiene con i dadi un “1” per sei volte consecutive, riceve immediatamente un segnalino di Favore. Questi risultati non devono essere necessariamente ottenuti nel medesimo turno o fase, ma l'importante è che siano consecutivi. Questa regola può essere usata solo nelle partite in cui i giocatori sono in grado di tener traccia dei risultati dei loro lanci.

3.3 Mantenere o Rompere le Promesse

Questo gioco coinvolge creature di dubbio morale. Quindi, qualunque promessa che un giocatore fa ai suoi avversari, può essere rotta in qualsiasi momento del gioco, senza che nessuna regola sia violata.

3.4 Funzioni Particolari

Il proprietario di alcuni Demoni, se in gioco, deve controllare certe caratteristiche particolari. Queste caratteristiche sono una specie di protocollo, e i giocatori dovranno osservarle per evitare qualsiasi lite non necessaria.

- Il giocatore che controlla il Demone “Paymon”, ha l’incarico di gestire le carte Sectio, distribuendole o ritirandole ai giocatori. Inoltre, questo giocatore è anche responsabile del corretto posizionamento dei Demoni sulla Rank Track per la determinazione dell’ordine di gioco.
- Il giocatore che controlla il Demone “Ashtaroth” agisce come Cassiere e gestisce la Banca delle Anime e dei segnalini Favori / Sfavori.

4.0 Vincere la Partita

Il vincitore della partita è la prima squadra che alla fine di un turno controlla tutti e cinque i Settori di un Girone.

Se più squadre raggiungono le condizioni di vittoria allo stesso tempo, il vincitore sarà la squadra con più Favori in mano. Se due o più squadre controllano un Girone intero ed hanno lo stesso numero di Favori in mano, il vincitore sarà la squadra con meno Sfavori in mano. Se il pareggio sussiste ancora, il vincitore sarà la squadra che controllerà il Girone più interno.

Inoltre, se un giocatore raccoglie tre carte Arcana con il numero “6”, durante qualsiasi Fase Finale potrà farle vedere ai suoi avversari e vincere la partita.

5.0 Preparazione e Sequenza di Gioco

5.1 Preparare una Partita

Hellgame viene preparato come segue:

1. Mescolate i tre mazzi Sectio, Arcana ed Hell, separatamente. Piazzate ogni mazzo da qualche parte lungo i lati della mappa.
2. Mescolate tutti i segnalini dei Segugi Infernali (Hellhound) ed impilateli coperti nel riquadro apposito della mappa.
3. Mescolate i segnalini dei Condottieri e piazzate quattro segnalini scoperti in ognuno dei tre riquadri della mappa (Lieuteneunts avaiable).
4. Pescate tre carte Hell e piazzate quelle con effetto permanente nei rispettivi riquadri nel Paradiso (Heaven), Inferno (Hell) o Terra (Earth) della mappa. Se più di una carta pescata colpisce la stessa area, tenetene una a caso e scartate le altre. Alcune aree potranno anche rimanere vuote.
5. Ogni giocatore sceglie un gruppo di Legioni e i corrispondenti marcatori dello stesso colore.
6. Ogni giocatore riceve 5 Anime e 1 segnalino di Favore.
7. Mescolate il mazzo delle carte Demone e distribuitene tre ad ogni giocatore. Piazzate queste carte di fronte a voi sul tavolo così che ogni giocatore possa vedere quali Demoni ci sono in ogni squadra. Dato che queste mani sono cruciali per il corso della partita, ogni giocatore può, dopo aver esaminato le sue carte Demone, scartarne una e pescarne una diversa. Tuttavia, questa azione costerà un Favore. Una volta che tutti i giocatori hanno stabilito le proprie squadre, riceveranno i corrispondenti segnalini dei Demoni.
8. I giocatori piazzano i segnalini dei Demoni nella Ranktrack, nell’ordine indicato sui segnalini, poi ci piazzano sopra i propri marcatori per indicarne la proprietà.
9. Distribuite cinque carte Arcana ad ogni giocatore. Scartate, ma non rimpiazzate, tutte le carte Arcana con la scritta “Play Right Away” (“Giocare Immediatamente”). Notate che questo scarto si applicherà solo durante la preparazione iniziale.
10. Distribuite cinque carte Sectio ad ogni giocatore. Piazzate i marcatori dei giocatori nelle corrispondenti Settori della mappa per indicarne le proprietà.

11. Ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il risultato più alto può piazzare una Legione in un qualsiasi Settore che controlla. Il giocatore con il secondo risultato più alto piazierà di conseguenza, e così via fino a che tutti i giocatori avranno piazzato una Legione sulla mappa.
12. Ora siete pronti ad iniziare la partita!

5.2 Sequenza di Gioco

Hellgame viene giocato in turni. Ogni turno contiene le seguenti Fasi. Le Fasi si susseguono sempre nello stesso ordine. Gli Eventi e le Azioni potranno avvenire solo nelle Fasi appropriate, e durante ogni turno.

Fase Infernale

Pescate le carte Hell per determinare quale Evento e Fenomeno casuale viene scatenato nel turno corrente. Poi, i giocatori ricevono delle nuove carte Arcana (Nel primo Turno di gioco, questa Fase viene saltata).

Fase delle Anime

I giocatori ricevono le Anime e pagano per mantenere le proprie Legioni e Condottieri. Tutti i Demoni sulla Terra possono ricevere un Favore.

Fase delle Evocazioni

I giocatori reclutano nuove Legioni e le altre mostruosità. Essi possono anche acquistare delle carte Arcana. Il giocatore più ricco inizia per primo.

Fasi delle Azioni

Ogni Demone può eseguire un'azione, in base alla posizione che ha nella Ranktrack.

Fase dei Movimenti Casuali

Certi Demoni e altre entità che non sono controllate da nessun giocatore, agiscono e muovono in accordo a regole prestabilite.

Fase di Combattimento

Nei Settore in cui ci sono delle Legioni di più giocatori, si dovrà risolvere un combattimento. Il combattimento più grosso verrà risolto per primo, e a seguire, tutti gli altri.

Fase delle Suppliche

I giocatori possono chiedere a Lucifero il diritto di possedere certe Settori. Se necessario, questa richiesta verrà fatta in base all'ordine dato dalla Ranktrack.

Fase Finale

A meno che Lucifero non dichiari un vincitore, la mappa verrà ora preparata per il prossimo turno. I giocatori possono pagare in Favori per liberarsi degli Sfavori e fanno un test per recuperare i Demoni incapacitati.

I capitoli seguenti descriveranno queste fasi nei minimi particolari.

Esempio: un Turno di Gioco

Ogni turno in HellGame (tranne il primo) inizia con la Fase Infernale. In questa Fase, vengono pescate le carte Inferno per scatenare uno o più Eventi casuali, che comprendono gli incidenti politici fino ad arrivare ai terremoti minori. A questo punto, ogni Triunvirato pesca nuove carte Arcana, usate per lanciare le magie nei turni seguenti. Dopo la Fase Infernale, arrivano le Fasi delle Anime e del Raduno, nelle quali i Triunvirati raccolgono prima le Anime (la valuta del gioco) e poi le spendono. Le Anime vengono guadagnate dal possesso dei Settori (parti dell'Inferno) e mandando i Demoni sulla Terra. Le Anime possono essere spese per reclutare Legioni (le truppe), corrompere i Condottieri ed utilizzare la magia. Durante la Fase delle Evocazioni, per avere dei Demoni sulla Terra, i Triunvirati ricevono anche dei Favori.

Dopo questi preliminari, c'è la Fase delle Azioni, il Carisma del gioco. Durante questa Fase i Demoni dei Triunvirati eseguono ognuno un'azione. Un'azione può essere il lancio di una magia, lo spostare le Legioni, lo spedire un Demone sulla Terra o impiegarlo nelle varie diplomazie. Queste azioni sono svolte in ordine di grado dei Demoni. Questo significa che i Demoni appartenenti a diversi Triunvirati non eseguono le azioni un Triunvirato alla volta. Pensate che il grado di un Demone dell'Inferno viene mantenuto rigidamente.

Dopo aver terminato tutte le azioni, i mostri che si trovano fuori dal controllo dei giocatori faranno i loro movimenti, in accordo alle regole descritte. Ora nei Settori in cui si trovano unità di più giocatori, avvengono i combattimenti. Questi combattimenti hanno corso fino a che solo un fronte resta in un Settore. A questo punto, c'è la Fase di Richiesta, in cui i Triunvirati potranno chiedere il permesso di prendere ufficialmente il controllo dei Settori che occupano. Questo è l'unico momento del gioco in cui i Settori possono cambiare di proprietà. Per avere il permesso di possedere un Settore, un giocatore deve avere vinto un combattimento in tale Settore oppure deve essere in grado di spendere un Favore per guadagnarne la proprietà.

Una volta fatto tutto questo, i giocatori controllano se qualche giocatore è riuscito a prendere il controllo di cinque Settori di uno stesso Girone, e nel qual caso, verrà determinato il vincitore della partita. Altrimenti, il gioco riprende con un nuovo turno.

6.0 La Fase Infernale

Per determinare cosa succede nel turno corrente, vengono pescate dal mazzo tre carte Hell. Gli effetti saranno applicati immediatamente. Poi, i giocatori ricevono nuove carte Arcana.

6.1 Le Carte Evento

Nella prima carta Inferno pescata, la parte di essa più grande viene usata per determinare l'Evento che si scatena. Leggete la carta e risolvete gli effetti prima di pescare la successiva.

6.1.1 Eventi Permanenti

Se la carta Evento pescata contiene la scritta "Permanent", i suoi effetti dureranno fino a che una nuova carta non ne prenderà il suo posto. Ci sono tre tipi di Eventi permanenti che colpiscono il Paradiso, tre che colpiscono la Terra e tre che colpiscono l'Inferno. Piazzate la carta nel riquadro corrispondente della mappa. Essa rimarrà qui fino a che non verrà rimpiazzata da un'altra carta Evento che colpirà la stessa area.

Esempio: Eventi e Fenomeni

Durante la Fase Infernale, la prima carta pescata è "Wrath of Angels", che colpisce permanentemente il Paradiso. I suoi effetti vengono risolti (spaventa tutti i Demoni sulla Terra), e dato che la carta è permanente, verrà piazzata nel riquadro "Heaven" della mappa, rimpiazzando qualunque carta che fino a quel momento si trovava lì. Per ora, la Terra sarà un posto pericoloso per i Demoni, almeno fino a che un'altra carta permanente andrà a rimpiazzare la "Wrath of Angels".

La prima delle due carte pescate per determinare il Fenomeno è "Cave In", quindi da qualche parte ci sarà una frana. La domanda è: dove? La seconda delle due carte contiene in basso la scritta "Liars". Di conseguenza, tutte le creature nel Settore "Liars" muoiono e vengono rimossi dal gioco.

6.2 Fenomeni

Le successive due carte Hell specificano quali effetti secondari influenzeranno l'Inferno. La prima carta delle due determinerà il Fenomeno (scritto nel riquadro grigio in basso), che potrà colpire:

Quarter (Quartiere) – tutti Settori in un Quartiere particolare.

Circle (Girone) – tutti i Settore in un particolare Girone dell'Inferno.

Sectio (Settore) – solo il Settore indicato.

La terza carta indicherà esattamente quale Quartiere, Girone o Settore verrà colpito (scritto alla fine della carta). Se gli effetti del Fenomeno dovessero durare un turno interno, dovrà essere usato il segnalino di Pericolo per indicare quell'area colpita.

6.2.1 Caso Speciale: Eventi Contraddittori

Se gli effetti di diversi Eventi, permanenti o meno, dovessero contraddirsi l'uno con l'altro, le carte non-permanenti hanno la precedenza su quelle permanenti. Nel caso in cui ci fossero degli Eventi permanenti che dovessero contraddirsi a vicenda, la precedenza si avrà in questo ordine: Paradiso, Terra e Inferno.

6.2.2 Caso Speciale: Uriel, Lilith e i Disastri

Se dovesse apparire una carta che richiede l'apparizione di Uriel o di Lilith, piazzate Uriel nel suo riquadro sulla mappa, dove sarà considerato essere sulla terra (veder 15.1), mentre Lilith verrà invece piazzata nell'Anticamera dell'Inferno, senza influenzare nessuna unità qui presente.

Lilith e Uriel sono inattaccabili da qualsiasi Fenomeno, con l'eccezione delle carte "Cave-in" (Frana) e "Landslides" (Valanga). Gli Eventi che per una ragione o un'altra richiedono la distruzione di unità, non danneggiano mai questi due Demoni.

6.3 Pescare le Nuove Carte Arcana

Dopo che i poteri dell'Inferno hanno fatto i loro danni, ogni giocatore potrà pescare tante carte Arcana quanti sono i Demoni capaci di agire della propria squadra. Se un giocatore ha qualche Sfavore, dovrà fare un test con successo sullo Sfavore per poter pescare ogni carta. Questa pesca potrà avvenire in qualsiasi ordine. Nessun giocatore non può mai avere in mano più di cinque carte Arcana, e se questo succede, tale giocatore dovrà scartare immediatamente le carte in eccesso. Ciò è da verificare anche ogni volta che un giocatore riceve delle nuove carte. I giocatori possono guardare le loro carte prima di decidere quali in eccesso scartare.

6.3.1 Caso Speciale: le Carte "Play Right Away"

Un giocatore che pesca una carta Arcana con la scritta "Play Right Away" ("Da Giocare Subito"), dovrà immediatamente farla vedere agli avversari ed applicarne i suoi effetti. Questo è vero anche se una carta con questa scritta dovesse essere pescata in un altro momento della partita.

***Nota:** le carte con la scritta "Play Right Away" che si pescano durante la preparazione della partita, dovranno essere scartate ma non verranno rimpiazzate.*

7.0 La Fase delle Anime

Ogni squadra raccoglie le Anime dei Dannati. Le Anime sono la valuta del gioco, e saranno usate per incrementare le proprie Legioni e scatenare la magia. I giocatori usano i segnalini delle Anime per registrare il numero di Anime possedute. I giocatori possono raccogliere le Anime grazie al Settore che controllano, inviando i propri Demoni sulla Terra oppure attraverso l'uso delle carte ed degli Eventi.

7.1 Raccogliere le Anime e Pagare il Mantenimento delle Forze

Quando raccoglie e spende le Anime, ogni giocatore segue la sequenza successiva. I giocatori possono condurre simultaneamente queste attività.

Passo 1: Raccogliere le Anime dal Settore

In ogni turno, qualsiasi Settore produce un numero di Anime pari al valore racchiuso in un cerchio che si trova sotto al nome del Settore. Tuttavia, i Settori isolati producono due Anime in meno rispetto al valore indicato. Un Settore è isolato quando non è direttamente adiacente ad un'altro appartenente alla stessa squadra.

Nota 1: se un Segugio Infernale infuriato oppure la Legione di un'altra squadra (e non soltanto un Condottiere isolato) occupano il Settore di una squadra in cui il proprietario non ha delle unità, tale Settore non produce nessuna Anima (vedere 11.3.1).

Nota 2: se tutti i Settori di una squadra sono isolati, tutti tranne uno produrranno due Anime in meno del valore indicato.

Passo 2: I Demoni sulla Terra raccolgono le Anime

I Demoni che si trovano sulla Terra ("Walking the Earth"), e capaci di agire, possono raccogliere delle Anime. Ogni Demone sulla Terra raccoglie un numero di Anime pari al suo valore di Carisma (il numero dei Cuori), più un dado aggiuntivo di Anime. Un Demone non può raccogliere delle Anime se è incapacitato.

Esempio: Raccogliere le Anime

Il Gran Duca Baal che ha tre Cuori di Carisma va sulla Terra, e durante la Fase delle Anime esegue un Test sulle Anime. Il risultato è 4, e ciò significa che Baal potrà inviare all'Inferno $3 + 4 = 7$ Anime.

Passo 3: Anime Raccolte da altre Fonti

Ci sono altri modi con i quali i giocatori possono raccogliere delle Anime: alcuni Demoni hanno delle capacità speciali; alcuni Eventi e Fenomeni possono incrementare o diminuire il numero delle Anime raccolte da un giocatore; alcune carte Arcane possono influire sulla raccolta di un giocatore.

Esempio: Fase delle Anime

Il Triunvirato di un giocatore controlla i Settori "DOGS OF WAR", "ATHEIST'S SURPRISE", "TEMPLE OF FALSE PREACHERS" e "THE FOREST OF SUICIDES", per un totale di $4 + 4 + 4 + 6 = 18$ Anime. Questo totale è ridotto di 2 Anime perché "THE FOREST OF SUICIDES" è isolata dagli altri Settori. Inoltre, quel Triunvirato ha sulla Terra il Demone "Gran Marchese Andras" che recupera altre 4 Anime, portando il totale a $(18 - 2) + 4 = 20$ Anime.

Passo 4: Mantenere le proprie Legioni e Condottieri

Le Legioni e i Condottieri hanno bisogno di essere mantenuti ad ogni turno. Quindi, ogni giocatore dovrà spendere un numero di Anime pari al numero di Legioni e Condottieri in servizio. I Segugi Infernali non richiedono mantenimento.

Il giocatore deve ora pagare 1 Anima per ogni Legione presente sulla mappa, oltre ad 1 Anima per il suo Condottiere. Adesso, le sue Anime totali sono 15.

Infine, dato che quel Triunvirato ha uno Sfavore, non potrà ricevere un Favore per il suo Demone sulla Terra fino a che non avrà passato un Test sugli Sfavori. In questo caso, il giocatore avrà bisogno di un risultato diverso da 1 per guadagnare il Favore.

7.2 Ricevere i Favori

Dato che Lucifero preferisce che i suoi schiavi siano sempre impegnati in qualche cosa piuttosto che essere nell'Inferno a litigare, ogni Demone non-incapacitato che si trova sulla Terra, guadagna un Favore per la sua squadra, purché il giocatore superi con successo un test sullo Sfavore. Questo significa che se la squadra non ha Sfavori, riceverà automaticamente un Favore.

7.2.1 Caso Speciale: Mancanza di Anime

Se un giocatore non ha sufficienti Anime per mantenere le sue unità, alla fine della Fase delle Anime, le unità non mantenute (a scelta del giocatore) abbandonano quel giocatore e andranno al giocatore successivo più ricco. Se anche questo rifiuta il loro mantenimento, l'offerta passerà al giocatore più ricco successivo, e così via. Se nessuno vuole mantenere quelle unità, esse se ne andranno disgustate; rimuovetele dal gioco e rimettete qualsiasi Condottiere non mantenuto nel riquadro "Return Box" della mappa.

Le Legioni perdute in questo modo, causeranno ai giocatori degli Sfavori. I giocatori che hanno rifiutato di mantenere queste unità, riceveranno uno Sfavore per ogni unità non mantenuta.

7.2.2 Caso Speciale: Anime in Prestito

Una squadra non può prendere in prestito delle Anime dal tesoro comune, e non può nemmeno prestare o prendere in prestito delle Anime da un avversario. D'altra parte, è perfettamente legale donare delle unità (Legioni, Demoni, Anime). Tuttavia, queste donazioni possono essere fatte solo durante la Fase delle Anime.

7.2.3 Caso Speciale: il Settore "Wise Man"

Il Settore "Wise Man" (il Settore degli Uomini Saggi) non produce Anime come un Settore normale, ma produce carte Arcana. In ogni Fase delle Anime, il proprietario di questo Settore lancia un dado e consulta la Tabella stampata sulla carta di tale Settore per vedere quante carte Arcana può pescare. Notate che questo lancio è inalterato da tutte le carte Hell, a meno che la carta Hell contenga la scritta "No Souls" che impedisca la raccolta di Anime dal Settore. Le unità di un'altra squadra che si trovano nel medesimo Settore in cui un avversario non ha unità, obbligheranno a dare la prima carta pescata alla squadra occupante.

Una volta che le entrate sono state sistemate, e tempo delle spese.

8.0 Fase delle Evocazioni

I giocatori evocano le nuove Legioni di Dannati e le altre creature per unirsi alla loro causa. Le nuove unità vengono pagate con le Anime (in molti casi) e poi sono piazzate sulla mappa.

8.1 Ordine delle Evocazioni

I giocatori possono fare le proprie evocazioni simultaneamente, ma se necessario dovranno essere eseguite in base alla ricchezza, partendo dal giocatore che al termine della fase precedente è proprietario del maggior numero di Anime, e poi a seguire sempre in tale ordine.

8.2 Evocare le Legioni

Il costo per evocare una Legione è di 3 Anime, e quella Legione verrà poi piazzata in qualunque Settore controllato dal giocatore. Un giocatore, se può supportare la spesa, può evocare un qualsiasi numero di Legioni. Però non potrà piazzare più di una nuova Legione in un Settore fino a che non avrà messo almeno una Legione nuova in ogni Settore che controlla.

8.3 Altre Spese per le Evocazioni

I giocatori possono anche addomesticare i Segugi Infernali, reclutare Condottieri ed acquistare carte Arcana aggiuntive. Le procedure speciali e le richieste di ogni tipologia di spesa saranno discusse nelle prossime sezioni del manuale.

8.3.1 Reclutare i Condottieri

Per reclutare un Condottiere, un giocatore deve giocare una carta Arcana di reclutamento Condottieri "Recruit Lieutenant", e pagarne il costo in Anime indicato sulla carta. Poi quel giocatore dovrà lanciare un dado. Quindi, potrà prendere il primo segnalino Condottiere disponibile nel riquadro dei Condottieri che è uguale al risultato del dado, il quale potrà essere piazzato in qualunque Settore in cui il giocatore possiede delle Legioni.

Se nel riquadro dei Condottieri a disposizione ottenuto con il dado non sono presenti dei segnalini, allora il tentativo di reclutamento è fallito. Se un reclutamento esaurisce l'ultimo condottiere di un dato riquadro "Lieutenants Available" della mappa, questo deve essere subito riempito spostandovi i Condottieri presenti nel riquadro "Lieutenants Return".

8.3.2 Addomesticare un Segugio Infernale

Qualunque Legione che si trova nell'Anticamera dell'Inferno, può tentare di addomesticare uno dei Segugi Infernali che vagano in queste terre. Non ci sarà nessun costo in Anime; il giocatore dovrà semplicemente dichiarare il suo intendimento e lanciare un dado.

- Con un risultato da 1 a 4, la Legione cattura un Segugio. In questo caso verrà pescato a caso un segnalino di Segugio e piazzato sopra quella Legione.
- Con un risultato di 5, non succede nulla.
- Con un risultato di 6, quella Legione è distrutta da forze sconosciute e dovrà essere rimossa dal gioco.

Addomesticare un Segugio

Dado

1 – 4	Cattura il Segugio
5	Non succede nulla
6	La Legione è distrutta

Se ne riquadro dei Segugi Infernali non ci sono segnalini Segugio, non si potrà di addomesticarne nessuno.

La Legione che contiene un Segugio si chiama “Legione Sorvegliante”. Dato che una Legione può sorvegliare solo un Segugio, per ogni visita nell’Anticamera dell’Inferno essa non potrà reclutare più di un Segugio.

8.3.3 Acquistare le carte Arcana

Un giocatore può usare le sue Anime per pescare delle carte Arcana aggiuntive, pagando 5 Anime per ogni carta. Se un giocatore sta cercando una carta particolare (come una carta “Walk The Earth”), potrà continuare ad acquistare una carta alla volta fino a che possiede Anime da spendere (se necessario, dopo ogni acquisto ricordatevi di scartare le carte che avete in mano oltre alle cinque permesse).

8.3.4 Bonus sul Pagamento

Per mantenere la lealtà di un Condottiere, un giocatore può decidere di pagarlo. Queste Anime aggiuntive saranno piazzate sopra il Condottiere considerato e non verranno rimosse fino alla fine della Fase Finale. I vantaggi di questa operazione saranno discussi nella sezione 9.7.

9.0 Fase delle Azioni

In questa Fase, i Demoni dei giocatori possono fare le loro azioni. Un’azione può essere di vari tipi, come spostare le Legioni, attraversare la superficie della Terra, oppure lanciare una magia. In ogni turno, ognuno dei Demoni di un giocatore può fare solo una di queste azioni.

Esempio: Fase delle Evocazioni

Il Triunvirato del giocatore ha raccolto 26 Anime da spendere durante la Fase delle Anime.

Per cominciare, il Triunvirato raduna 3 nuove Legioni al costo di 9 Anime. Queste Legioni vengono distribuite tra i Settori di proprietà del giocatore.

Ora, al Triunvirato restano 17 Anime, e decide di reclutare un Condottiere. Ma il giocatore non possiede la carta Arcana “Recruit Lieutenant”, e quindi spende 5 Anime per acquistare una nuova carta Arcana. L’incantesimo minore su di questa è “Walk on Earth”, quindi il Triunvirato decide di spendere altre 5 Anime per comprare ancora una carta Arcana. Questa volta ha successo perché la carta è “Recruit Lieutenant - 3”, quindi paga immediatamente altre 3 Anime e riceve il Condottiere. Lanciando il dado ottiene un 5 e prende “Sulla”, che è il segnalino che si trova sulla pila dei Condottieri disponibili nel riquadro “Lieutenant Available” della mappa.

Dato che il Triunvirato ha una Legione nell’Anticamera dell’Inferno, il giocatore tenta di addomesticare un Segugio Infernale, ma ottiene un 6 e perde quella Legione. Al termine della Fase, il Triunvirato piazza un segnalino Anima sul suo nuovo Condottiere.

Nota 1: i Demoni incapacitati non possono fare azioni e quindi non possono partecipare a questa Fase.

Nota 2: certe carte Arcana chiamate “Counter” possono essere usate al di fuori di questa sequenza, come descritto nella sezione 9.8.2.1.

9.1 Ordine delle Azioni

I Demoni sono ossessionati dall’etichetta e dal protocollo. Quindi, le azioni verranno eseguite in un ordine rigoroso, in base al numero stampato sulle carte dei Demoni. I Demoni di rango alto (quelli con il valore più basso), eseguiranno le loro azioni prima degli altri, anche se in certe situazioni questo potrebbe non essere vantaggioso.

All'inizio della Fase delle Azioni, i giocatori determineranno in quali ordine agiranno i loro Demoni, comparandone i ranghi. L'ordine viene registrato sulla Ranktrack preparata all'inizio della partita, in cui i marcatori dei giocatori identificheranno l'appartenenza di un Demone ad una squadra.

9.2 Le Azioni

Quando è il turno di un Demone, il giocatore dovrà per prima cosa dichiarare il tipo di azione che quel Demone dovrà eseguire.

Le azioni possibili sono le seguenti:

- Non fare Nulla
- Passare
- Marciare
- Andare sulla Terra
- Fare della Diplomazia
- Lanciare una Magia



9.3 Non fare Nulla

Se un giocatore si rende conto che uno dei suoi Demoni non può fare nessuna azione, quando sarà il suo turno di agire dovrà dichiarare che quel Demone non farà nulla. Se un demone sceglie l'azione seguente (Passare) perché intende fare qualcosa più tardi nel turno, non potrà poi scegliere questa opzione per non fare nulla.

9.4 Passare

Un giocatore può preferire per qualsiasi ragione che un suo Demone debba eseguire la sua azione più avanti nel turno (normalmente perché vuole vedere le azioni degli altri giocatori prima di fare la sua). Egli può quindi posporre l'azione di un suo Demone giocando una carta Arcana Minore di tipo "Pass", e pagandone il costo richiesto. Una carta "Pass" permette al giocatore che la usa di far eseguire l'azione ad un suo Demone subito dopo il Demone successivo nella Ranktrack. Alcune carte possono anche far saltare l'azione su più Demoni, ed esse si chiamano "Double Pass", "Triple Pass", e così via. Può essere giocata solo una carta "Pass" alla volta.

Il Demone che viene saltato in questo modo, può a sua volta Passare, obbligando il Demone che l'ha saltato ad eseguire la sua azione. E' perfettamente legale per un Demone passare ogni volta che arriva il suo turno di agire.

9.5 Marciare

Marciare nell'Inferno richiede fatica. Di conseguenza, un Demone per muovere le proprie unità deve eseguire una Marcia. Un Demone che Marcia, può spostare un'unità per ogni Teschio presente sulla sua carta. Una Legione può spostarsi fino a **due** Settori, mentre un Condottiere può muovere fino a **tre** Settori. Tutti questi movimenti devono essere eseguiti a partire da un Settore verso un altro adiacente, e non possono essere fatti in diagonale (esempio, dal Settore "The Envious" al "Bankers and Brokers"), oppure nel Pentagramma.

Esempio: Ordine delle Azioni

Il giocatore con il simbolo "The Void" ha nel suo Triunvirato i segnalini Orias, Ukobach e Ashtaroth. Questi hanno rispettivamente i valori 41, 50 e 11. Ciò significa che agiranno nel seguente ordine: Ashtaroth (11), Orias (41), e Ukobach (50). Un altro giocatore, con il simbolo "The Beast" ha i segnalini Beelzebub (8), Naburos (61) e Baal (14). Un terzo giocatore, con il simbolo "The Keys" ha i segnalini Caim (29) e Sammael (2) (il suo terzo Demone è incapacitato).

La situazione che si viene a creare sulla Tabella degli Ordini di Gioco è la seguente:

*Samuel (2 - Keys)
Beelzebub (8 - Beast)
Ashtaroth (11 - Void)
Baal (14 - Beast)
Caim (29 - Keys)
Orias (41 - Void)
Ukobach (50 - Void)
Naburos (61- Beast)*

Nota: un'unità non può essere mossa per due volte nella stessa azione di Marcia, ma se il proprietario usa un altro dei suoi Demoni per fare un'altra azione di Marcia, potrà spostare nuovamente la stessa unità.

Un Condottiere portare con sé tante Legioni quanto è il suo Valore di Comando indicato sul segnalino. Questo movimento costa sempre un solo Teschio, indipendentemente dal numero di Legioni che si spostano. Durante il movimento, un Condottiere può anche raccogliere delle nuove Legioni oppure ne può lasciare indietro alcune. Le Legioni dovranno sempre essere piazzate sopra il segnalino del Condottiere che le guida, per indicarne il comando.

Un'unità può sempre iniziare a muovere indipendentemente da dove e con chi si trova. Un'unità deve terminare il suo movimento appena entra:

- nell'Anticamera dell'Inferno.
- in un Settore che contiene un Segugio infuriato.
- in un Settore che contiene Lilith.
- in un Settore che è stato colpito dalla carta "Quagmire".
- in un Settore che contiene delle Legioni nemiche.

Esempio: Salti Complessi

In un turno restano da fare le azioni dei seguenti Demoni, nell'ordine indicato:

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

Nella sua Fase delle Azioni, Ashtaroth gioca la carta "Quadruple Pass - 4" e paga le 4 Anime richieste. Questo gli permetterà di saltare quattro spazi, portando il segnalino sotto tutti gli altri. Notate che ad Ashtaroth gli sarebbe bastata una carta "Triple Pass - 3" per finire in ultima posizione, ma non ce l'aveva in mano. Notate anche che i primi tre salti vengono fatti, ma l'ultimo verrà perso perché inutile.

Nella Fase delle Azioni di Baal, l'ordine di gioco è il seguente:

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

Baal, che a tutti i costi vuole fare la sua azione prima di Caim, gioca la carta "Pass - 1", e paga 1 Anima per saltare dopo Baal. Baal a sua volta risponde con una "Double Pass - 2", e pagando 2 Anime, cambia l'ordine di gioco come segue:

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

Caim non ha più carte, così fa la sua azione, scegliendo una Marcia. Ora è il turno di Orias, che gioca la carta "Double Pass - 1", e paga 1 Anima. Ora l'ordine di gioco diventa:

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

Baal fa la sua azione, e dato che nessuno gioca altre carte di salto, seguirà il turno di Ashtaroth e di Orias.

Nell'ultimo caso, l'unità può continuare il suo movimento solo se il giocatore che controlla le Legioni nemiche ne permetta il passaggio. Questo "diritto di passaggio" dovrà essere garantito prima che il giocatore attivo sposti le sue Legioni attraverso il Settore nemico, e una volta acconsentito, il diritto di passaggio per quel movimento non potrà più essere revocato. In pratica, le unità non possono essere prima autorizzate a passare e poi, nel momento del transito, venire bloccate.

9.5.1 Fuggire

Appena un'unità (inclusi i Segugi infuriati, ma escludendo i Condottieri solitari) entra in un Settore che contiene delle unità di un altro giocatore, quest'ultimo può tentare di fuggire. Egli lancerà un dado per ogni Legione presente nel Settore, e consulterà la Bussola presente sulla mappa. La Legione che ha lanciato il dado potrà così muovere nel Settore vicino, seguendo la direzione indicata dalla Bussola. Una Legione in fuga non può entrare nel Pentagramma e nemmeno spostarsi nel Settore dal quale è arrivato il giocatore che ha causato la fuga. Con un risultato di 5 e 6, il tentativo di fuga non è riuscito. Le unità possono fuggire nell'Anticamera dell'Inferno.

Un Condottiere che volesse fuggire, può lanciare due dadi e scegliere tra le due direzioni individuate. Il Condottiere può anche prendere con se nella fuga tante Legioni quanto è il suo Valore di Comando, ma se fallisce, quelle Legioni seguiranno la sua stessa sorte rimanendo sempre con lui.

Se tutte le unità in un Settore riescono a fuggire, il giocatore attivo che ha causato la fuga può continuare il suo movimento. Le unità possono tentare la fuga ogni volta che delle unità nemiche entrano nel Settore occupato, ma le unità in fuga non potranno mai scatenare un combattimento.

9.5.2.1 Caso Speciale: Fuga in un Settore Occupato

Le unità che fuggono in un Settore già occupato da un nemico (esclusi i Condottieri), devono tentare nuovamente la fuga. Ciò potrebbe causare loro di ritornare nel Settore di partenza, nel qual caso, il tentativo di fuga è considerato fallito. Questo può in alcuni casi portare ad un tragitto molto lungo, che però è perfettamente legale.

9.5.2.2 Caso Speciale: Condottieri Solitari

Se ostruisce una fuga oppure è ostruito nella sua fuga, un Condottiere solitario viene trattato diversamente dalle unità. Un Condottiere solitario può entrare senza permesso (insinuandosi furtivamente) in un Settore che contiene delle unità nemiche, ma non può fermarsi qui. Inoltre, un'unità in marcia o in fuga che entra in un Settore che contiene un Condottiere solitario, obbliga tale Condottiere a tentare subito la fuga (lanciando due dadi, come già descritto) senza poter interferire con le unità in movimento. Se in questa situazione (oppure quando tenta di fuggire da un Settore occupato) il Condottiere fallisce la fuga, viene catturato. Piazzate il suo segnalino nel riquadro "Returned" della mappa.

9.5.2.3 Caso Speciale: Lasciare l'Anticamera dell'Inferno

Un'unità che volesse rientrare nell'Inferno partendo dall'Anticamera dell'Inferno, deve lanciare un dado. Un risultato da 1 a 5 indica il Quartiere dell'Inferno in cui l'unità dovrà entrare, mentre con un 6 quell'unità non entrerà nell'Inferno per tutta la durata della Fase della Marcia attuale. Questo caso si applicherà a tutte le unità.

9.5.2.4 Caso Speciale: Uriel, Lilith e il loro Movimento

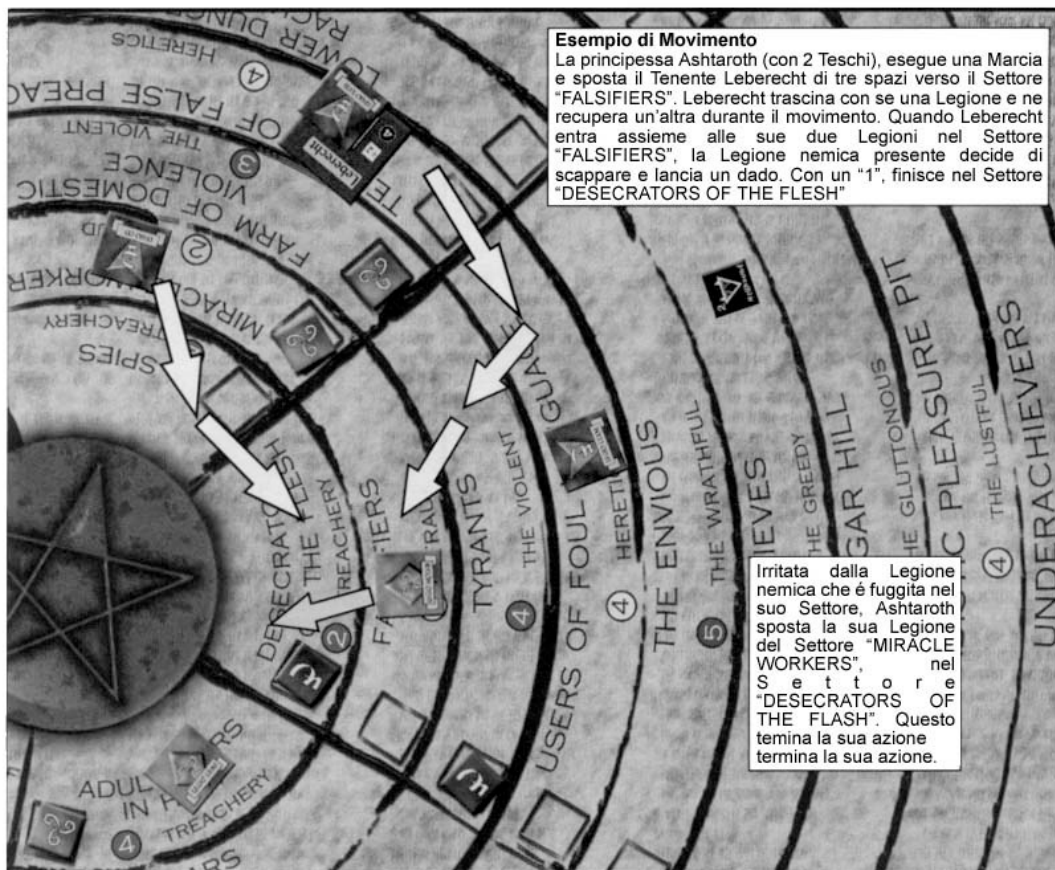
Nessuna unità può volontariamente entrare in un Settore in cui si trova Uriel, e ogni unità che fugge in tale Settore verrà distrutta. Le unità possono entrare, ma non passare attraverso un Settore che contiene Lilith. Le unità non possono mai tentare la fuga da Lilith, ma sono obbligate a fuggire da Uriel.

Esempio: Movimento

Nel turno del giocatore "The Void", Balban con 2 Teschi esegue l'azione di Marcia e sposta una delle sue Legioni nel Settore "SPIES", passando dei Settori "MIRACLE WORKERS" e "FALSIFIERS", per un totale di 2 Settori. Poi, sposta il Condottiere che si trova assieme ad una Legione dal Settore "SEA OF LARD" nel Settore "ADDICTION", caricando nello spostamento un'altra Legione e spostandola nel Settore "SWAMP OF USELESS" attraverso il Settore "EXPLOITERS OF LAND AND SEA", per un totale di 3 Settori.

Se per esempio, nel Settore "EXPLOITERS OF LAND AND SEA" ci fosse stata una Legione apparCondottiere al giocatore "Horned One" quando entravano le unità di Balban, potevano avvenire queste tre cose:

- a) *se ci fosse stata una Legione di Orned One, le unità di Balban avrebbero dovuto fermarsi.*
- b) *se Horned One avesse tentato di fuggire, le unità di Balban avrebbero potuto continuare a muovere, anche se la Legione di Horned One fosse fuggita. Per fuggire, la Legione di Horned One avrebbe dovuto ottenere 1, 2 o 4.*
- c) *se il giocatore che controlla Balban avesse chiesto il permesso da Horned One di passare, le unità avrebbero potuto entrare nel Settore e successivamente spostarsi nel "SWAMP OF USELESS RAGE".*



9.6 Andare sulla Terra

I Demoni vanno sulla Terra per varie ragioni, ma la più comune è quella di raccogliere Anime oppure di usare gli incantesimi delle carte Arcane che per poter essere lanciati richiedono di trovarsi tra gli uomini della Terra. Un Demone sulla Terra può guadagnare un Favore per la sua squadra.

Per inviare un Demone sulla Terra, un giocatore deve giocare una carta Arcana "Walk on Earth" e pagare il costo richiesto che di solito è di 1 Anima. Invece di scartare la carta Arcana, il giocatore la piazza sotto l'appropriata carta Demone, in modo che la scritta "Walk on Earth" rimanga visibile. Ora quel Demone è sulla Terra e nella sua prossima Fase delle Azioni potrà colpire qualsiasi cosa si trovi qui. Per ritornare nell'Inferno, un Demone dovrà semplicemente fare un'azione che colpisca qualche cosa nell'Inferno. Scarterà così la carta Arcana "Walk on Earth" e potrà ritornare a casa.

Esempio: Camminare sulla Terra

C'è un grande interesse per la Terra, e il giocatore che controlla Marquis Andras ritiene che un Demone con il talento di scatenare i litigi possa agire in modo interessante sulla Terra. Così, nel suo turno delle azioni, Andras gioca la carta Arcana "Walk the Earth" e paga 1 Anima. Poi, piazza la carta Arcana sotto quella del Demone e termina il turno. Nella prossima Fase delle Anime, Andras è sulla Terra e invia personalmente 10 Anime all'Inferno, ottenendo un Favore per la sua squadra.

Ora è arrivata nuovamente la Fase delle Azioni di Andras, e dato che egli vuole restare sulla Terra sceglie di usare la magia, giocando una carta Arcana che richiede un Demone sulla Terra. Il turno termina con Andras ancora sulla Terra, così nella prossima Fase delle Anime egli raccoglie ancora nuove Anime e un altro Favore. Tuttavia, in questa Fase delle Azioni, le cose nell'Inferno vanno male, così il Demone deve tornare a casa. Facendo un'azione di Marcia, Andras ritorna nell'Inferno e potrà muovere le sue Legioni.

Riassumendo: un Demone sulla Terra può fare qualunque azione voglia, ma un'azione che interesserà l'Inferno lo farà ritornare immediatamente nell'Inferno. Perciò, non esiste un'azione "Back To Hell" (Ritornare all'Inferno). Se un giocatore vuole che un Demone rimanga sulla Terra, dovrà Non Fare Nulla o Passare, oppure fare un'azione Diplomatica o lanciare un incantesimo che riguardi la Terra.

9.6.1 Caso Speciale: Terminare l'Azione di Andare sulla Terra

Un Demone che per qualsiasi ragione vuole ritornare nell'Inferno ma non può fare un'azione che colpisce l'Inferno, può usare l'azione "Quit Walking the Earth" e ritornare a casa. Per fare ciò, non ha bisogno di giocare nessuna carta.

9.7 Fase della Diplomazia

Ci sono quattro tipi di missioni diplomatiche. Nell'Inferno, un giocatore può inviare un Demone nel tentativo di far cambiare fazione ad una unità nemica (Influenzare un'Unità) oppure può pregare Lucifero perché gli cancelli uno Sfavore (Penitenza e Supplica). Un Demone sulla Terra può fare delle azioni malvagie per guadagnare dei Favori extra (Fare delle Azioni Malvagie) oppure può manipolare il mazzo delle carte Inferno per cambiare qualche cosa nel mondo (Cospirare).

9.7.1 Influenzare le Unità

Nell'Inferno un Demone può tentare di influenzare le unità di un altro Triunvirato, sia per disperderle (rimuovendole dalla mappa) che per farle cambiare Triunvirato. Il giocatore nomina l'unità che vuole influenzare e dichiara se vuole tentare di disperderla oppure di fargli cambiare alleanza. Se un Demone tenta di influenzare un'unità che si trova "a casa", cioè in uno dei Settori dell'Inferno che appartengono al suo Triunvirato, per quel tentativo il Demone dovrà pagare un Favore.

Per disperdere un Legione il giocatore dovrà fare un Test sul Carisma. Per farle cambiare Triunvirato dovrà fare il Test sul Carisma per due volte consecutive. Se il primo lancio per il tentativo di cambio di alleanza ha successo, ma fallisce il secondo, si avrà comunque un fallimento. Una Legione dispersa dovrà essere rimossa dalla mappa. Una Legione che cambia alleanza verrà rimpiazzata con una del nuovo giocatore. Un'unità che cambia alleanza può unirsi a qualsiasi Triunvirato, in base all'influenza del giocatore. Egli può anche rifiutare l'Unità Indipendente, facendola diventare un'unità di Forze Indipendenti (15.4).

Nota: *Le Legioni che si trovano assieme ad un Condottiere, non possono essere influenzate. Invece, un Condottiere può essere l'obiettivo dell'influenza.*

I Condottieri sono più difficili da influenzare: un giocatore deve testare due volte il Carisma per cercare di disperdere un Condottiere, e tre volte il Carisma per fargli cambiare alleanza. Un Condottiere che è disperso, viene semplicemente tolto dal gioco e piazzato nel riquadro "Returned". Qualunque unità che si trovava sotto il suo comando verrà tolta dalla mappa. Un Condottiere che cambia alleanza viene seguito dalle sue Legioni. Ciò significa che se un Condottiere cambia Triunvirato, qualunque Legione sotto al suo comando viene sostituita con quella del nuovo Triunvirato.

I Segugi Infernali non sono mai influenzabili (sono molto stupidi). Se il loro sorvegliante cambia alleanza, essi lo seguono. Se il loro sorvegliante viene disperso, essi diventano Furiosi.

Esempio: Influenzare le Unità

La Duchessa Gomory, con quattro Cuori di Carisma, è parte del Triunvirato "The Devourer". Nella sua Fase delle Azioni, essa tenta di attirare a se una Legione del Triunvirato "Horned One", che si trova in un Settore controllato da "Horned One". Normalmente, essa avrebbe dovuto ottenere due 4 o meno, ma dato che quella Legione si trova in un suo Settore, Gomory dovrà anche pagare un Favore per poterla controllare. Per rendere le cose più semplici, Gomory corrompe la Legione usando 3 Anime, usandone 2 per modificare il primo lancio del dado e 1 per modificare il secondo.

Ora Gomory ha un -2 di modificatore sul primo lancio e un -1 sul secondo. Ottenendo un 6 (-2 = 4) e un 5 (-1 = 4), quindi scambia una sua Legione con una del "Horned One".

9.7.1.2 Corruzione

Il giocatore influenzato può corrompere chi ha tentato di influenzarlo, offrendogli delle Anime. Ogni Anima offerta, da al giocatore che sta tentando di influenzare un -1 su uno dei dadi lanciati. Tutte le corruzioni dovranno essere fatte prima che l'avversario lanci i dadi. Il giocatore che sta tentando l'influenza non potrà in alcun modo difendersi dalla corruzione, a meno che l'unità da influenzare non sia un Condottiere. I Condottieri infatti hanno un bonus su ogni Anima offerta per la corruzione, cioè un +1 sul modificatore per tutti i dadi lanciati.

9.7.2 Penitenza e Supplica

Mentre è nell'Inferno, un Demone può fare un'azione Diplomatica per tentare di liberarsi di uno o più Sfavori supplicando Lucifero di perdonarlo e sorvolare sugli sbagli che ha fatto il suo Triunvirato. Un Demone che esegue questa azione, dichiara il suo intento e lancia due dadi. Poi, controlla sulla seguente tabella (che si trova anche sulla mappa) e confronta il risultato (colonna) con il numero di Cuori presente sulla sua carta Demone (riga), applicandone le conseguenze.

		Risultato del Dado				
		2 – 4	5 – 6	7 – 8	9 – 10	11 - 12
Cuori	5 – 6	Incap.	Incap.	No	2 D	3 D
	3 – 4	Incap.	No	1 D	1 D	2 D
	2	Incap.	No	1 D	1 D	2 D
	1	Incap.	No	No	1 D	1 D

Incap: il Demone è incapacitato (viene recuperato con un 5 o 6).

No: Nessun Risultato.

D: il Triunvirato perde quel numero di Sfavori.

9.7.3 Cospirare

Un Demone sulla Terra può scegliere di Cospirare contro il Mazzo delle carte Inferno per cercare di cambiare le carte Inferno attualmente in gioco. Il giocatore dichiara il suo intento e pesca un numero di carte Inferno quanti sono i suoi Cuori. Poi, guarda queste carte e ne usa una (solo una) per rimpiazzarne un'altra che si trova in quel momento sulla mappa, oppure piazza una nuova carta nel riquadro corrispondente della mappa se questo non ne contiene. Prima di continuare la partita, risolvete quanto descritto su quella carta. Le carte Inferno pescate e non utilizzate verranno scartate.

E' del tutto possibile che nessuna delle carte pescate possa soddisfare le aspettative del giocatore, nel qual caso egli non sarà obbligato a giocare una delle carte che ha pescato.

Esempio: Cospirazione

La carta "Red Peril" sta influenzando tutto l'Inferno. Il Demone Paymon, con i suoi quattro cuori di Carisma, ha deciso di fare qualcosa. Quando è il suo turno di fare un'azione, dichiara di voler cospirare, e pesca 4 carte Inferno. Due di queste ("Twelfth Night" e "Orgasmatron") non sono permanenti e quindi non possono essere usate. Le altre due carte sono "Tempers" (Permanente dell'Inferno) e "The Bees" (Permanente della Terra). Paymon può giocare una di queste due. Quindi potrebbe piazzare "The Bees" nello spazio vuoto della Terra, oppure rimpiazzare la "Red Peril" con la "Tempers". Egli sceglie la seconda possibilità e gli effetti della nuova carta verranno immediatamente imposti sul gioco.

Nota: gli Eventi non permanenti non potranno essere manipolati in questo modo.

9.7.4 Azioni Malvagie

Un giocatore che vuole fare qualche cosa di cattivo, deve avere un Demone sulla Terra. Il giocatore dichiara il suo intento e lancia semplicemente un numero di dadi pari ai Cuori che ha sulla sua carta. Ogni 6 ottenuto gli fa guadagnare un Favore, a causa delle azioni malvagie e degradanti fatte all'umanità.

9.8 Azioni Magiche

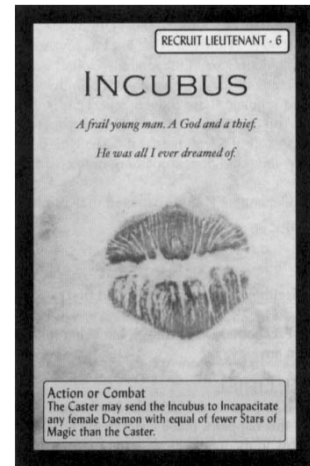
Un giocatore può usare un'azione di un suo Demone per giocare una carta Arcana Maggiore, che è giocabile durante la Fase delle Azioni. In molti casi, il giocatore dovrà indicare il Demone che farà l'azione Magica, poi giocherà una carta Arcana e ne applicherà gli effetti descritti (le eccezioni saranno descritte più avanti).

Nota: nessuna parte di questo regolamento ha attinenza con l'uso delle carte Arcana Minori per Passare, Camminare sulla Terra oppure reclutare Condottieri. Ogni carta Arcana ha due funzioni, e i giocatori dovranno fare una scelta per la funzione da usare.

9.8.1 Le Carte Arcana

In molti casi, ogni carta si auto-descrive, ma alcuni punti verranno descritti in questo capitolo. La prima linea nel riquadro scuro su ogni carta descrive sempre il momento in cui una carta può essere usata, e spesso contiene anche il suo costo.

- Le carte Arcana che possono essere giocate come Azioni, hanno la dicitura “Action”. Quelle che possono essere giocate durante un combattimento hanno la dicitura “Combat” e potranno essere usate solo durante la Fase di Combattimento (vedere la Sezione 11).
- Alcune carte Arcana specificano dove si dovrà trovare il Demone che le usa, che potrà essere l’Inferno “In Hell” (includendo anche l’Anticamera dell’Inferno), oppure la Terra “On Earth”. Se viene specificato il luogo, il Demone che la usa e il suo obiettivo dovranno trovarsi nello stesso luogo, cioè dovranno essere entrambi sulla Terra o nell’Inferno (Notate che i Demoni sulla Terra possono fare un’azione magica che colpisce le cose nell’Inferno).
- Nell’istante in cui vengono usate, alcune carte specificano se il giocatore dovrà pagare un costo in Anime o in Sfavori. L’uso di una carta obbligherà il Demone che l’ha giocata a pagare uno Sfavore, che il suo Triunvirato riceverà immediatamente.



Esempio: Magia e Contro-incantesimi

Quando è il suo turno di agire, Balban, che si trova attualmente sulla Terra, decide di fare un’azione magica. Essa gioca la carta “Incubus”, prendendo come obiettivo la Principessa Ashtaroth, anch’essa sulla Terra (cosa necessaria perché l’incantesimo possa funzionare). Poi, Ashtaroth ha solo due stelle di magia, che come richiede l’incantesimo, devono essere comparate con le quattro di Balban. Senza problemi, Ashtaroth soccombe.

Se Ashtaroth avesse avuto in mano una carta per opporsi, avrebbe potuto difendersi, anche se aveva già fatto la sua azione.

9.8.2.1 Caso Speciale: Interferenza

Alcune carte Arcana hanno la dicitura “Counter”, definendo così le carte che possono essere usate per interferire con le azioni di un avversario. Alcune di queste carte hanno delle limitazioni simili a quelle indicate in 9.8.1 e funzionano allo stesso modo. Un’interferenza può sempre essere usata da un Demone che è stato l’obiettivo di una carta Arcana, a meno che non sia Incapacitato. Un giocatore che volesse interferire con una carta non deve aver avuto come obiettivo uno dei suoi Demoni, e dovrà indicare uno dei suoi Demoni che non ha ancora agito come lanciatore dell’Interferenza. Questo Demone avrà in questo modo effettuato la sua azione e non potrà farne un’altra nel suo turno.

Un giocatore che volesse interferire con una carta non deve aver avuto come obiettivo uno dei suoi Demoni, e dovrà indicare uno dei suoi Demoni che non ha ancora agito come lanciatore dell’Interferenza. Questo Demone avrà in questo modo effettuato la sua azione e non potrà farne un’altra nel suo turno.

9.8.2.2 Caso Speciale: Azione di Supporto

Per poter funzionare, alcune carte hanno bisogno di Demoni che ne supportino l’azione, normalmente raccogliendo un certo numero di Cuori, Teschi o Stelle. Qualunque Demone può supportare un’azione, ma questo dovrà avvenire prima che tale azione sia effettuata: semplicemente, un Demone prenderà una carta Azione Magica e ne richiederà il supporto. Un Demone che supporta un’Azione Magica, deve trovarsi nello stesso luogo in cui si trova il Demone che usa l’Azione Magica (sull’Inferno o sulla Terra).

Esempio: Azione di Supporto

Dopo molte maledizioni, il giocatore che controlla Mad Ereshkigal ha convinto altri due giocatori ad offrirgli supporto con i loro Demoni, così essa può usare la carta Arcana “Love for Lilith”. Questa carta richiede 10 cuori di carisma. Durante la loro Fase delle Azioni, sia Asmodeus che Belphegor annunciano il loro supporto, offrendo rispettivamente 5 e 3 cuori all’incantesimo. Nel turno di Ereshkigal, essa dichiara di volere usare un’azione magica e gioca la carta. Somma i suoi 2 punti di carisma con gli 8 dei supporti, così la carta può funzionare. L’incantesimo ha effetto e Lilith viene piazzata nell’Anticamera dell’Inferno.

Se nel momento del lancio dell’Azione, il lanciatore si dovesse trovare meno Cuori, Teschi o Stelle di quelli richiesti dalla carta, l’azione sarà interrotta. Se vuole, il lanciatore può fare un’altra azione, ma i suoi supporti avrebbero comunque fatto la loro azione.

10.0 Movimenti Casuali e Unità Indipendenti

Uriel e Lilith, i Segugi Infernali infuriati e le armate di Forze Indipendenti create dalle carte Inferno e dalle azioni Diplomatiche, sono chiamate Unità Indipendenti. Dopo che la Fase delle Azioni è terminata, tutte le Unità Indipendenti possono fare le loro mosse. Per regolare i loro movimenti, vengono utilizzati i dadi e la Bussola. Quindi, prima del movimento di ogni Unità Indipendente, lanciate un dado e consultate la Bussola per determinare la direzione del movimento. Un 5 o un 6 significa che per quel turno quell'unità non si sposterà, ma invece farà qualche cosa che è in linea con la sua natura.

Le Unità Indipendenti verranno spostate nel seguente ordine:

- Uriel
- Lilith
- Segugi Infernali (partendo da quello più forte)

10.1 Uriel

Una carta Inferno può inviare Uriel, l'Angelo Vendicatore, in una crociata privata. Quando questo avviene, piazzate Uriel nel suo riquadro sulla mappa. Ora, verrà inviato immediatamente sulla Terra. Per evitare di essere distrutti, tutti i Demoni che si trovano sulla Terra dovranno lanciare un dado e confrontare il risultato con i loro Teschi. I sopravvissuti dovranno tornare immediatamente all'Inferno, e nella prossima Fase delle Azioni dovranno effettuare l'azione "Non Fare Nulla". Durante la Fase del Movimento Casuale dello stesso turno, Uriel annienterà qualsiasi cosa si trovi nell'Anticamera dell'Inferno.

Nella prossima Fase del Movimento Casuale, Uriel dovrà rientrare nell'Inferno, in un Settore determinato a caso (lanciate un dado, e con un 6 rilanciate). Egli si sposterà di quattro spazi per turno ed ogni risultato di 3 sulla Bussola verrà trattata come un 1.

Tutte le unità che si trovano nel Settore in cui è entrato Uriel, dovranno tentare di fuggire individualmente (a causa del panico che si è venuto a creare, i Condottieri non riescono a comandare le loro Legioni, mentre i Segugi Infernali si infuriano immediatamente). Le unità che non riescono a fuggire, vengono distrutte. Inoltre, il Settore in cui è entrato Uriel viene purificato a tal punto che non potrà essere

occupato da nessuno, e quindi la sua proprietà rimarrà vacante. Infine, il numero di Legioni che ogni Triunvirato ha perso in questo modo, contribuirà alla possibilità che Uriel possa distruggere il Demone di minor valore di un Triunvirato. Cioè, se Uriel distrugge tre unità di un Triunvirato, il giocatore dovrà ottenere almeno un 3 per salvare il suo Demone più debole (se Uriel distrugge sei o più unità di un

Esempio: Attacco di Uriel

Durante la Fase Infernale, una carta chiama Uriel sulla mappa. Ciò influisce subito sui Demoni Gomory e Prufflas che si trovano sulla Terra. Per salvarsi, essi devono fare un Test sui Teschi, ed ottengono entrambi un 2. Questo significa che Gomory è distrutta e rimossa dal gioco, mentre Prufflas ritorna all'Inferno e in questo turno dovrà fare l'azione "Non Fare Nulla".

Durante la successiva Fase del Movimento Casuale, Uriel si sposta nell'Anticamera dell'Inferno, annientando la Legione presente. Per un turno, Uriel resterà nell'Anticamera dell'Inferno.

Nella prossima Fase di Movimento Casuale, Uriel lancia un dado per vedere in quale Settore inizierà a spostarsi. Ottiene un 4 ed entra nel "THE WISE MEN", che è vuoto e senza controllo. Nel secondo movimento, Uriel ottiene un 2, terminando così nel Settore "THE FOREST OF SUICIDES", in cui ci sono due Legioni e un Segugio Infernale apparCondottieri al giocatore "The Keys". Tutte queste unità dovranno tentare la fuga, e lanciando il dado, ottengono 2, 6 e 1. Quindi, una Legione finisce nel Settore "UNDERACHIEVES", una non si sposta e il Segugio nel "MOLESTERS PURGATORY". La Legione che non è riuscita a fuggire viene distrutta, e il Settore, prima apparCondottiere al giocatore "The Keys", non appartiene più a nessuno. Come terzo movimento, Uriel ottiene un 3, che considerato un 1 lo farà terminare nel "MOLESTERS PURGATORY". Ancora una volta, il Segugio dovrà tentare la fuga, e ottenendo un 2 finirà in "SADISTIC PLEASURE PIT". Il quarto movimento di Uriel è un 1, facendolo finire nel Settore "ADDICTION", che è vuoto ma sotto il controllo del giocatore "Devourer". La Sezione diventa indipendente. Dato che il giocatore "The Keys" ha perso una Legione a causa di Uriel, dovrà ora ottenere con il dado un valore più alto delle unità perse oppure avere un suo Demone distrutto con il valore più basso. Il giocatore ottiene un 2 e quindi riesce a salvare il

Triunvirato, uno dei Demoni di tale squadra è automaticamente salvo). Questo test dovrà essere fatto dopo che Uriel ha terminato il suo movimento.

Se il movimento di Uriel lo porta all'interno del Pentagramma o in un Settore che contiene Lilith, la sua furia avrà fine e il suo segnalino verrà rimosso dal gioco. Se la carta Inferno che aveva inizialmente evocato Uriel venisse rimpiazzata, Uriel verrebbe rimosso dal gioco.

10.2 Lilith

Lilith è la madre di tutti i Demoni, e alcune carte Inferno o Arcana le permettono di muovere per andare a far visita ai suoi figli. Quando viene usata una carta che la evoca, piazzate il suo segnalino nell'Anticamera dell'Inferno. Indipendentemente dal momento in cui Lilith appare, essa si sposterà sempre e solo durante la Fase dei Movimenti Casuali.

Lilith appare sempre in uno dei suoi tre possibili aspetti: come Madre, come Vergine o come Megera. Essendo una creature confusa, il suo aspetto potrà cambiare ogni turno. L'aspetto iniziale di Lilith viene determinato dalla carta che l'ha evocata oppure dal lancio del dado prima del suo movimento.

Prima che l'aspetto di Lilith venga determinato, i Triunvirati possono corteggiarla per farla muovere dove essi vogliono. Per il corteggiamento, una squadra deve spendere un Favore, e se più Demoni volessero corteggiarla, per potere avere questo privilegio essi dovranno combattere in un Duello di Carisma.

Lilith viene quindi corteggiata con un Test sul Carisma, e il Triunvirato che avrà successo potrà spostare Lilith durante la Fase del Movimento Casuale, come ritiene giusto. Il turno seguente, Lilith dovrà essere corteggiata nuovamente.

Se nessun Triunvirato vuole corteggiare Lilith, essa si sposterà di quattro spazi a caso. Nel suo primo turno, essa entrerà nell'Inferno in un Settore a caso (con un 6, rilanciate il dado). Se un Triunvirato la controlla, essa si sposterà sempre di quattro spazi, ma nella direzione scelta dalla squadra che la controlla. Potrebbe succedere che essa finisca nell'Anticamera dell'Inferno o nel Pentagramma, nel qual caso dovrà essere rimossa dalla mappa. Se nel suo movimento dovesse incontrare Uriel, quest'ultimo dovrà essere tolto dalla mappa.

Mentre si sposta, Lilith influenza ogni Settore in cui entra, a seconda del suo aspetto. Ciò viene determinato ogni volta che essa entra in un nuovo Settore, ma non se rimane in uno stesso. Essa non influenzerà nulla mentre si trova nell'Anticamera dell'Inferno in attesa che il suo turno inizi.

- Da Megera, regala una carta Arcana al proprietario di qualsiasi Legioni incontrata.
- Da Vergine, distrugge qualunque cosa si trovi nel Settore in cui entra. Le unità non possono mai fuggire da Lilith.
- Da Madre, raddoppia il numero di qualsiasi cosa si trovi nel Settore in cui entra, fino al limite dei segnalini che possono stare in un Settore.

Nota: quando Lilith termina il suo movimento, cessa di essere sotto il controllo di una squadra. Il suo aspetto cambierà nuovamente nella prossima Fase del Movimento Casuale. Questo è vero anche se la carta che l'ha evocata specifica un particolare aspetto.

Esempio: Lilith in Libertà

Nel suo turno, Lilith ha girovagato un po' nell'Inferno, terminando nel Settore "FALSIFIERS". Nessun Triunvirato la corteggia, così il suo aspetto viene deciso casualmente. Un risultato di 4 significa che Lilith ha l'aspetto di Madre. Oradovrà spostarsi, e uno dei giocatori lancerà il dado per vedere in quale direzione muoverà, di quattro spazi. Il primo risultato è un 2, quindi Lilith entra in "MIRACLE WORKERS" e, come Madre, trasformerà i due Segugi. Il prossimo risultato è un 5, quindi Lilith non si sposta. Il terzo risultato è un 1, e Lilith si sposta nel Settore "SPIES", dove trova due Legioni del giocatore "The Void" e una del giocatore "The Keys". Immediatamente le trasforma in quattro Legioni "The Void" e due Legioni "The Keys". L'ultimo risultato è un 1, quindi Lilith entra nel Pentagramma, e quindi viene rimossa dal gioco.

10.3 I Segugi Infernali

I Segugi Infernali abitano nell'Anticamera dell'Inferno, e possono essere addomesticati come descritto in 8.3.2. I Segugi sotto il controllo di un giocatore, si spostano e combattono sempre in accordo con la "mente" che li controlla, cioè la Legione con cui si trovano. I Segugi senza qualcuno che li comandi sono sempre infuriati. Nell'istante in cui si infuria, un Segugio si sposterà subito usando la Bussola. Se non lascia un Settore, la sua sofferenza non avrà effetti, comunque le altre unità in quel Settore saranno a disagio (questo movimento non è considerata una fuga).

Mentre è furioso, un Segugio si sposterà di sei spazi nella direzione indicata dalla Bussola. Un Segugio deve terminare il suo movimento se entra in un Settore che contiene delle unità che non scappano immediatamente (oppure altri Segugi che non tentano di scappare). Un Segugio che inizia il suo movimento in un Settore in cui ci sono altre unità, può evitare di muovere solo se ottiene 5 o 6 con il dado che viene lanciato per il movimento. Se un Segugio entra nel Pentagonagramma o nell'Anticamera dell'Inferno, viene distrutto. Mentre i Segugi si trovano nella loro vera natura di distruttori (quando sono infuriati), hanno la possibilità di rilanciare il dado quando la direzione trovata dovesse portarli in uno spazio che contiene Lilith o Uriel.

Durante un combattimento, i Segugi Infernali fanno tanti attacchi quanto è indicato dal valore stampato sul loro segnalino. Sono salvi da un colpo quando ottengono un "4" (vedere 11.2.3). I Segugi infuriati combattono sempre in un Settore fino a che il loro obiettivo (o loro stessi) non è distrutto. I Segugi distrutti ritornano istantaneamente nel loro riquadro sulla mappa.

10.4 Forze Indipendenti

Le unità che per qualsiasi ragione non sono più controllate da un giocatore, sono conosciute come Forze Indipendenti. Esse sono ostinate nel voler restare nel Settore in cui si trovano, indipendentemente da quello che succede. Esse non scappano mai (tranne che da Uriel) e non permettono mai il passaggio dal Settore in cui si trovano. Se sopravvivono alla Fase delle Suppliche, prendono il controllo del Settore in cui si trovano. Rimuovete in questo caso qualsiasi segnalino dal Riquadro di Controllo del Settore interessato, e piazzate invece un segnalino di Controllo dei Forze Indipendenti.

Se nel Settore in cui ci sono delle Forze Indipendenti è presente un Condottiere, esse potranno usare i suoi bonus per la salvezza, cioè un Condottiere con +3 salverà le sue unità con un risultato di 3 o meno.

11.0 Combattimento

Dopo che tutte le azioni e i movimenti casuali sono stati fatti, nei Settori che contengono due o più squadre dovranno essere risolti i combattimenti. Questi combattimenti sono risolti iniziando dal più grande, cioè quello che coinvolge più Legioni (all'inizio della Fase del Combattimento) verrà risolto per primo, poi quello successivo, e così via. Per risolvere i pareggi verrà sempre utilizzato un dado.

Quando tutti i combattimenti che riguardano un Triunvirato sono stati completati, il combattimento verrà risolto in tutti i Settori che contengono dei Segugi Infernali infuriati.

Esempio: I Segugi Infernali Infuriati

Durante la Fase delle Azioni, un Segugio che si trova nel Settore "ENVIIOUS" è fuori controllo, e quando fa un test per la fuga, finisce nel Settore "THIEVES". Nella Fase del Movimento Casuale il Segugio lancerà i dadi per spostarsi, ottenendo due 4, e si sposterà "EXPLOITERS OF LAND AND SEA" e "SNAKE EYES SALOON". Entrambi questi Settori sono vuoti. Per il terzo spostamento ottiene un 1, e finisce nel "FURNACE OF BOOKBURNERS", in cui si trova una Legione. La Legione decide di scappare ed ottiene un 2, che la farà finire in "SWAMP OF USELESS RAGE". Per il suo quarto movimento, il Segugio ottiene un 5, quindi non si sposterà. Per il quinto movimento ottiene un 1, finendo nel Settore "MEGALOMANIACS" in cui è presente un altro Segugio. Dato che i Segugi non scappano mai, il turno del Segugio in movimento termina, anche se aveva ancora dei movimenti da fare.

11.1 Demoni che si Uniscono al Combattimento

Prima che ogni combattimento venga risolto, ogni fronte coinvolto dovrà dichiarare se qualche Demone si unisce alla battaglia. Il fronte con l'armata più grande dichiarerà per primo (la dimensione di un'armata è determinata dal numero di Legioni che la compongono, e in caso di parità, lanciate un dado), dichiarando se un qualche Demone si unirà al combattimento e quante carte Arcana quel Demone porterà con se. I giocatori a turno invieranno i loro Demoni.

Un Triunvirato può inviare al combattimento un qualsiasi numero di Demoni, ed ogni Demone potrà usare un numero di carte Arcana pari al numero di Stelle presenti sulla sua carta, anche se non sarà obbligato ad usarle tutte. Una volta che un Demone si è unito ad un combattimento, non potrà nello stesso turno unirsi ad un altro combattimento, indipendentemente da quello che succeda durante la battaglia. Un Demone che si trova sulla Terra non può unirsi a nessun combattimento.

11.2 Procedura di Combattimento

Un combattimento si svolge in round, e prosegue fino a che nel Settore contestato resta solo una fazione. Dopo che le forze coinvolte si sono schierate, verrà utilizzata la seguente procedura per ogni round di combattimento.

11.2.1 Usare la Magia

Il fronte che possiede i Demoni con più Teschi (usate il dado per risolvere i pareggi), può decidere chi dovrà iniziare ad usare la magia per primo. Poi, i giocatori faranno i loro turni giocando una carta Arena di Combattimento. Non c'è limite al numero di carte che potranno essere utilizzate prima di ogni round.

11.2.2 Fare gli Attacchi

Ora, i giocatori di entrambe i fronti dichiarano quali unità attaccheranno, e lanceranno i dadi. Questi attacchi sono considerati essere simultanei, così che due Legioni potranno anche colpirsi contemporaneamente.

Solo le Legioni e i Segugi Infernali possono attaccare ed essere attaccati. Ogni Legione attacca lanciando un dado; i Segugi lanceranno tanti dadi quanto è il valore indicato sul loro segnalino. Le Legioni che comandano i Segugi non potranno attaccare, ma potranno essere attaccate. La distribuzione degli attacchi viene decisa prima di lanciare i dadi, ed ogni giocatore dovrà, se possibile, fare un attacco contro ogni unità nemica prima di poter allocare un attacco ad altre unità. I Segugi che si trovano sotto un controllore potranno dividere i loro attacchi tra più obiettivi.

Esempio: La Battaglia per Sugar Hill

Il giocatore "The Beast" ha tre Legioni e il Condottiere Verin nel Settore "SUGAR HILL". Allo stesso tempo, il giocatore "The Sign of Mu" ha quattro Legioni nel Settore vicino, con un Segugio di valore 3.

Quando sposterà le sue unità, "The Sign of Mu" deve decidere se inviare un Demone al combattimento, e dichiara di inviare "Caim". Dato che Caim ha 54 stelle, potrà portare con se fino a 4 carte Arcana di combattimento, ma in questo caso il giocatore decide di usarne solo 3. Anche "The Beast" decide di inviare il suo Demone Ukobach, con due carte Arcana. Ora "Mu" potrebbe inviare un secondo Demone, ma dato che ci saranno altri importanti combattimenti da affrontare, decide di rinunciare. "The Beast" fa la stessa cosa.

Dato che Caim ha più Teschi di Ukobach (quattro contro due), Caim dovrà decidere per primo se usare una carta Arcana. Decide di giocare la carta "Frenzy" che gli offre un +2 su tutti i lanci nel combattimento di un round.

Allo stesso modo, Ukobach gioca contro Claim la carta Arcana "Daemonic Distraction", e dato che questa carta non si può bloccare, rimane in attiva. A questo punto Ukobach decide di non giocare altre carte.

"The Beast" dichiara che le sue Legioni A e B attaccheranno il Segugio di "Mu". "Mu" a sua volta decide di contrattaccare con il Segugio la prima Legione nemica; le Legioni B e C di "Mu" attaccheranno la seconda Legione nemica, e la Legione D attaccherà la terza Legione nemica.

I risultati di "Mu", con aggiunto il bonus di +2 della carta Arcana, sono:

<i>Segugio vs. Legione 1:</i>	<i>3 (+2) = mancato</i>
<i>Segugio vs. Legione 1:</i>	<i>2 (+2) = mancato</i>
<i>Segugio vs. Legione 1:</i>	<i>6 (+2) = colpito</i>
<i>Legione B vs. Legione 2:</i>	<i>5 (+2) = colpito</i>
<i>Legione C vs. Legione 2:</i>	<i>4 (+2) = colpito</i>
<i>Legione D vs. Legione 3:</i>	<i>6 (+2) = colpito</i>

(continua dalla pagina precedente)

I risultati di "The Beast" sono:

<i>Legione 1 vs. Segugio:</i>	<i>2 (+2 per Verin) = 4 mancato</i>
<i>Legione 2 vs. Legione A (il sorvegliante del Segugio):</i>	<i>4 (+2 per Verin) = 6 colpito</i>
<i>Legione 3 vs. Legione B:</i>	<i>3 (+2 per Verin) = 5 mancato</i>

Come si può vedere, "The Beast" può amministrare solo 1 colpo, mentre "Mu" amministra tutti i colpi delle Legioni che hanno attaccato. Le cose sembrano mettersi male per "The Beast".

Ora entrambe i giocatori lanciano i dadi per tentare di salvare le loro unità:

"The Beast" esegue un Test sui Teschi di Ukoback.

<i>Legione 1 (colpita una volta):</i>	<i>2 = salva</i>
<i>Legione 2 (colpita 1 volta):</i>	<i>1 = salva</i>
	<i>2 = salva</i>
<i>Legione 3 (colpita 1 volta):</i>	<i>4 = non salva</i>

Dato che non ci sono Demoni presenti, (Caim è stato distratto dalla carta), "Mu" deve ottenere un 1 per salvare le sue truppe. Tuttavia, i Segugi sono sempre salvi con un risultato di 4 o meno.

<i>Legione B</i>	<i>1 = salva</i>
<i>Legione A (il controllore del Segugio)</i>	<i>3 = non salva</i>
<i>Segugio</i>	<i>3 = salvo</i>

Ogni giocatore deve rimuovere una Legione, e dato che la Legione distrutta di "Mu" stava guidando un Segugio, questo si infuria. Viene lanciato un dado per vedere dove va il Segugio. Con un risultato di 4, il Segugio finisce nel Settore "ADDICTION", attualmente vuoto. "The Beast" lancia un dado per vedere se Verin è stato colpito quando una delle sue Legioni è stata distrutta. Ottiene un 5, così Verin resta vivo.

Dato che nessun fronte intende fuggire, le Legioni si allinea per un nuovo round di combattimento. "The Beast" ha due Legioni, mentre "Mu" ne ha tre.

Una volta che gli attacchi sono stati decisi, verrà lanciato un dado per ogni attacco ed ogni risultato di '6' sarà un colpo a segno.

I Condottieri aggiungeranno al dado il bonus stampato sul loro segnalino, in base al numero di unità che comandano. Certe carte Arcana fanno lo stesso. Voltate sottosopra tutte le unità colpite.

11.2.3 Salvare le Unità Colpite

Dopo che entrambe i fronti hanno fatto i propri attacchi, ogni giocatore lancia i dadi per la salvezza. Se un giocatore non possiede dei Demoni coinvolti nel combattimento, ogni sua Legione è salva dalla distruzione se ottiene un '1'. Se un Demone è coinvolto, dovrà essere fatto un Test sul Combattimento presenti sulla carta di quel Demone, e se positivo, la Legione sarà salva. Più Demoni non possono sommare il numero dei loro Teschi per aumentare le loro possibilità di salvare le unità.

I Segugi Infernali sono sempre in salvo con un risultato di 4 o meno, indipendentemente da qualsiasi Demone presente. Se un Segugio perde chi lo governa, finirà nel riquadro "Rampage" della mappa. Lanciate un dado e la Bussola per vedere se fugge (come se quel Segugio provasse a fuggire). Se un Segugio non lascia il Settore in cui si trova, conterà come un fronte separato per il resto della Fase di Combattimento (vedere 11.3.2).

I Condottieri non possono salvarsi, ma se una Legione che usa il bonus di un Condottiere viene distrutta durante un attacco, quel Condottiere dovrà ottenere 5 o meno per sfuggire allo stessa sorte.

11.2.4 Scegliere di Scappare

Dopo ogni round di combattimento, qualunque fronte può dichiarare di tentare la fuga. L'ordine di queste dichiarazioni è deciso dal Demone con il numero maggiore di Scudi. I test per la direzione della fuga sono condotti normalmente, ma le unità possono fuggire in qualsiasi direzione. Come al solito, tutte le unità devono continuare la fuga fino a che non riescono a lasciare un Settore oppure fino a che entrano in un Settore che non contiene unità nemiche.

Notate che questi combattimenti possono creare nuove situazioni di battaglia che devono essere risolte più avanti, durante la Fase di Combattimento. Questo potrebbe creare delle situazioni molto confuse ma perfettamente legali. In casi estremi, un'unità può scappare in un Settore occupato, fallire la fuga e scatenare qui un combattimento, poi fuggire dal combattimento ritornando nel Settore dalla quale era fuggita precedentemente, causando un nuovo combattimento. Se al termine di un round di combattimento, un Condottiere si trova da solo in un Settore, dovrà immediatamente provare a scappare. Se fallisce, sarà immediatamente catturato, distrutto e rimandato nel riquadro "Lieutenants Return".

Esempio: Fuga

Per il giocatore "Mu", nel Settore "ADDICTION" le cose stanno andando male. Egli è rimasto con tre Legioni, le quali vogliono tentare la fuga. Se quel Triunvirato ha nella Sezione un Condottiere, questo dovrà fare due lanci per fuggire, trascinandosi le sue Legioni con se. Ma, non essendoci un Condottiere, il giocatore dovrà lanciare un dado per ogni Legione. I tre risultati sono: 1, 4 e 5, cioè una Legione fugge nel Settore "EXPLOITERS OF LAND AND SEA", una in "SEA OF LARD" e l'ultima non riesce a fuggire. Inoltre, dato che nel Settore "SEA OF LARD" è presente un Segugio infuriato, la Legione che entra in questo Settore dovrà tentare una nuova fuga. Essa ottiene un 5, e cioè non riesce a fuggire, quindi nella prossima Fase di Combattimento dovrà tentare di sconfiggere il Segugio.

11.2.5 Iniziare un Nuovo Round di Combattimento

Se in un Settore ci sono ancora delle unità nemiche, inizierà un nuovo round di combattimento. Una volta che nel Settore resteranno delle pedine di un solo giocatore, questo avrà vinto e il combattimento in quel Settore avrà termine.

11.3 Varie Situazioni di Combattimento

11.3.1 Caso Speciale: Evitare un Combattimento

Il combattimento in un Settore può essere evitato se entrambe i contendenti acconsentono e: 1) non ci sono Segugi Infernali Infuriati nel Settore e b) il numero totale delle Legioni non supera il numero di Anime che il Settore può produrre in ogni Fase delle Anime. I fenomeni e le cose che non influenzano il numero di Legioni nel Settore possono essere tenute in salvo.

Indipendentemente dal suo proprietario, un Settore occupato in questo modo non produce Anime.

11.3.2 Caso Speciale: Combattimenti Multipli

Quando più di due squadre hanno delle loro unità in uno stesso Settore, ognuna può scegliere con chi combattere. Il giocatore con il numero maggiore di unità nel Settore, inizia dichiarando il nome di un'altra squadra con cui vorrebbe combattere. Queste due squadre formano ora i due fronti della battaglia. La squadra con il maggior numero di unità e che non ha ancora trovato un avversario, potrà ora scegliere se unirsi con uno dei due fronti individuati. In questo modo, tutte le squadre presenti nel Settore contestato dovranno decidere con chi schierarsi.

Esempio: Evitare un Combattimento

Dato che il Settore "THIEVES" produce 3 Anime per turno, qui tre Triunvirati potranno avere ognuno una Legione. Questo è vero se tutti e tre i giocatori sono d'accordo a non combattersi a vicenda.

Esempio: Assegnare i Fronti

Nel Settore "ORGASTICA" ci sono delle unità di tre giocatori, più un Segugio infuriato. Il Triunvirato "The Key" ha 4 unità, il "Devourer" ne ha 3 e il "The Void" ne ha 1. Ciò significa che la squadra "The Key" deve scegliere per primo contro chi combattere, e senza esitazioni, il giocatore decide di scontrarsi con "Devourer". Ora la scelta con chi schierarsi spetta a "The Void", che decide di unirsi a "The Key", mentre il Segugio sceglierà lo schieramento usando un dado. Si decide che con un risultato da 1 a 3, il Segugio si unirà al fronte "Key / Void", e con un risultato da 4 a 6 il Segugio si unirà a "Devourer". Si ottiene un 4, quindi per il primo turno di combattimento il Segugio aiuterà "Devourer".

In questa situazione, le Forze Indipendenti e i Segugi Infernali Infuriati sono considerati delle entità separate, ed ognuna userà un dado per decidere dove schierarsi. Nel caso delle Forze Indipendenti, questo dado verrà lanciato una volta per combattimento, mentre nel caso dei Segugi questo dado verrà lanciato una volta per round di combattimento.

11.3.3 Caso Speciale: Vincitori da più Squadre

Quando un fronte formato da più squadre, come indicato nella procedura 11.3.2, vince un combattimento, per quel turno tutti i combattenti in quel Settore termineranno, a meno che gli alleati temporanei di uno stesso fronte non abbiano un'urgente necessità di combattersi l'uno con l'altro. Ovviamente, nel Settore non dovranno esserci delle Forze Indipendenti o dei Segugi Infernali Infuriati ancora vivi.

11.3.4 Caso Speciale: Segugi Infernali Infuriati

I Segugi Infernali Infuriati combattono sempre nel Settore in cui si trovano, fino a che non vengono distrutti oppure sono gli unici a rimanere vivi in tale Settore. Nel caso in cui un Settore contenga solo i Segugi, un giocatore può lanciare tanti dadi per ogni Segugio quanti attacchi possiede, sommando i totali per ogni Segugio. Il Segugio con il totale più alto viene dichiarato "Ultimo Cane", e gli altri verranno scartati. Durante il combattimento, i Segugi potranno concentrare i loro attacchi contro qualsiasi Segugio, oppure contro qualsiasi unità nemica.

11.3.5 Caso Alternativo: Velocizzare i Combattimenti

Questo metodo può essere usato per i combattimenti Segugio contro Segugio, per risolvere piccoli combattimenti, e velocizzare così la partita. Se un Settore contiene solo una o due Legioni che combattono con altrettante Legioni nemiche, e non ci sono Demoni o Condottieri coinvolti, la battaglia può essere risolta lanciando semplicemente un dado per ogni Legione coinvolta. Ogni fronte somma i risultati dei propri dadi e chi ha ottenuto il punteggio più alto vincerà la battaglia. Il perdente verrà eliminato.

11.3.6 Caso Alternativo: Velocizzare i Combattimenti – Limite di Tre Round

Per limitare la lunghezza dei combattimenti tra squadre, i giocatori possono decidere di restringere la battaglia a tre round. Se dopo tre round, nessuno ha vinto, Lucifero stanco ed annoiato per l'indecisione dei guerrieri si intrometterà, concludendo il combattimento in una maniera del tutto casuale. Una sola unità per fronte coinvolto verrà piazzata in un contenitore opaco, e da qui ne verrà pescata una a caso. Il fronte dell'unità pescata sarà dichiarato vincitore e l'altra fazione verrà eliminata.

12.0 Fase delle Suppliche

Dopo che tutti i combattimenti sono stati risolti, il primo giocatore può dare alle sue squadre il controllo di nuovi Settori, sempre che esse li abbiano guadagnati. Questo misto di gloria e di diplomazia è conosciuto come Fase delle Suppliche.

Questo è l'unico momento della partita in cui i Triunvirati possono assumere il controllo dei Settori non ancora assegnati, oppure possono conquistare il Settore di un altro Triunvirato

Ogni Triunvirato può Supplicare Lucifero per ottenere il controllo di qualsiasi numero di Settori, usando uno dei due metodi descritti più avanti. Ciò può essere fatto nell'ordine che si desidera. Per Supplicare il possesso di un Settore, un giocatore

Esempio: Richiedere i Settori

Il Triunvirato "The Devourer of Worlds" ha vinto una battaglia nel Settore "LIARS" e può quindi richiederne la proprietà. Egli possiede anche una Legione in ognuno dei Settori "PARLIAMENT OF INTOLLERANCE" e "FALSIFIERS". Per reclamare il possesso del Settore dovuto dalla vittoria, la squadra deve spendere un Favore per ognuno degli altri Settori.

Dato che la squadra possiede solo un Favore, può reclamare il Settore solo con le sue forze. Volendo avere due Sezioni nel Girone di Fraud (ricordate che l'obiettivo è quello di controllare un Girone intero), il giocatore paga in Favori la richiesta per il possesso del Settore "FALSIFIERS". Piazza così un suo marcatore di possesso nel riquadro dei Settori "LIARS" e "FALSIFIERS" e riceve le carte Sezione corrispondenti.

deve avere una o più Legioni in quel Settore e qui non ci possono essere unità nemiche, sia esse unità di altri giocatori che Segugi Infernali. I giocatori possono Richiedere dei Settori che non sono di nessuno oppure che sono attualmente di un avversario.

Quando un Settore cambia di proprietà, piazzate il nuovo marcatore di Proprietà nel riquadro di tale Settore e rimuovete quello avversario. Assicuratevi anche che il nuovo proprietario riceva la relativa carta del Settore.

12.1 Supplicare un Settore Usando i Favori

Se un giocatore occupa un Settore, egli potrà supplicare Lucifero affinché gli ne conceda il controllo, purché abbia un Favore da pagare. In questo caso, il Triunvirato paga il Favore e in cambio controlla quel Settore.

12.2 Supplicare un Settore Usando il Diritto per la Vittoria

Se un giocatore occupa un Settore, egli potrà supplicare Lucifero affinché gli ne conceda il controllo, purché abbia vinto un combattimento in esso (contro qualcuno con cui ha combattuto almeno un round prima di morire o di fuggire). In questo caso, il Triunvirato prende semplicemente il controllo del Settore, ma il giocatore dovrà superare un Test sullo Sfavore. Avere delle unità che sono fuggite durante il movimento, non è considerata vittoria.

12.2.1 Caso Speciale: Eliminazione di un Triunvirato dalla Mappa

Durante questa Fase (o in qualsiasi altro momento), quando un Triunvirato perde il suo ultimo Settore, il primo giocatore potrà entrarci con qualsiasi cosa. Il Settore che contiene il maggior numero di unità verrà dato al Triunvirato che ha perso il suo ultimo Settore, completo di tutte le unità presenti e con il doppio delle Anime che tale Settore offrirebbe come entrate.

12.2.2 Caso Speciale: le Forze Indipendenti Prendono il Controllo di un Settore

Quando delle Forze Indipendenti sopravvissute arrivano a questa Fase, esse prendono il controllo del Settore che occupano.

12.2.3 Caso Speciale: Alleati e Suppliche

Un giocatore può supplicare il controllo di un Settore anche se in esso sono presenti altre unità (esempio: dopo un combattimento vinto con un'alleanza), purché i Triunvirati che controllano le altre unità lo permettano. In effetti, due Triunvirati possono vincere una battaglia, ma solo uno di loro potrà usare il diritto di guadagnare quel Settore.

13.0 Fase Finale

I giocatori, per prima cosa controllano se qualche giocatore può dichiararsi vincitore. Se questo è il caso, ci sarà la nomina del vincitore. Altrimenti, la partita continua, e i giocatori potranno fare alcune attività.

13.1 Sbarazzarsi degli Svafori

I giocatori possono usare dei Favori per liberarsi di alcuni Svafori. Questo potrà essere fatto con un rapporto di 2:1. Cioè, per ogni due Favori che paga il giocatore, potrà scartare uno Sfavore.

13.2 Recuperare i Demoni Incapacitati

I Demoni incapacitati ad agire possono fare un test per ritornare normali. Il risultato dovrà essere un 5 o un 6, a meno che la carta Incapacitato non indichi diversamente. Con qualunque altro risultato, il Demone rimane incapacitato almeno fino alla prossima Fase Finale.

Esempio: Fase Finale

Il Triunvirato "The Beast" sta facendo provviste per il turno. Nessuno ha vinto la partita, così è il momento di pulire la mappa. Per cominciare, il giocatore rimuove le due Anime che aveva usato per corrompere un Condottiere, e lancia il dado per tentare di recuperare i suoi Demoni incapacitati. Il risultato è un 4, e quindi Baal rimane incapacitato per un altro turno. Poi, utilizza due Favori per scartare uno Sfavore. Ora è pronto per iniziare un nuovo turno di gioco.

13.2.1 Caso Speciale: Tutti i Demoni sono Incapacitato o Distrutti

Se un Triunvirato termina il suo turno con tutti i suoi Demoni incapacitati, il Principe delle Tenebre passerà e ne farà rivivere uno a caso. Inoltre, se un Triunvirato termina il suo turno con tutti i suoi Demoni distrutti, potrà rientrare in gioco con nuovi tre Demoni presi a caso.

13.3 Pulizia Generale

Rimuovete i Condottieri corrotti, il segnalino di Pericolo e qualunque altra cosa che possa creare confusione sulla mappa, e preparatevi per un nuovo turno di gioco.

14.0 Favori e Sfavori

Questi rappresentano la considerazione che ha Lucifero rispetto ad un Triunvirato. E come in altri casi, sarà più difficile sbarazzarsi di una cattiva reputazione che di una buona. Mentre gli effetti e l'uso dei Favori è stato discusso nei capitoli precedenti, qui si discuterà di come annullare gli Sfavori e come bloccare un Triunvirato sofferente.

14.1 Gli Effetti degli Sfavori Durante la Partita

Avere in mano degli Sfavori, crea tre problemi principali al Triunvirato afflitto:

- Ogni Sfavore blocca un Favore. Quel Favore può essere utilizzato SOLO nella Fase Finale per liberarsi di uno Sfavore.
- Durante la Fase Infernale, quando si pescano le carte Arcana, il giocatore dovrà superare un Test sullo Sfavore per ottenere ogni carta.
- Quando un giocatore utilizza il Diritto sulla Vittoria (12.2) per reclamare un Settore, dovrà superare un Test sullo Sfavore per poter impossessarsi di quel Settore.

Esempio: Favori e Sfavori

Il Triunvirato "Devourer" inizia una Fase delle Azioni con un Favore. Durante questa Fase, la squadra riceve un altro Favore, ma anche uno Sfavore. Ciò significa che uno dei suoi Favori è bloccato dallo Sfavore e che durante la Fase delle Richieste, la squadra potrà usare solo un Favore per prendere il controllo di un nuovo Settore.

Il Triunvirato può scegliere di tenersi lo Sfavore. Dopo tutto, avrà solo bisogno di fare più di 1 per ricevere una nuova carta Arcana oppure per richiedere il possesso di un nuovo Settore se usa il diritto sulla vittoria. Se decidesse di scartare lo Sfavore, dovrebbe usare i due Favori che ha in mano.

14.2 Effetti degli Sfavori quando si Determina il Vincitore

Avere degli Sfavori in mano quando viene determinato il vincitore della partita, causa degli svantaggi al giocatore (vedere 5.0).

14.3 Come Perdere gli Sfavori

Ogni Sfavore viene rimosso pagando due Favori (come descritto in 13.1), oppure usando certe carte Arcana, ed infine grazie alle Suppliche (come descritto in 9.7.2).

Traduzione delle Carte

Carte Sectio

FRAUD – Girone dei Fraudolenti

Court of Corruption Corte della Corruzione	Falsifiers Falsificatori	Liars Bugiardi	Miracle Workers Creatori di Miracoli	Sowers of Scandal Seminatori di Scandali
--	------------------------------------	--------------------------	--	--

HERETICS – Girone degli Eretici

Atheist's Surprise Atei	Idolaters Idolatri	Megalomaniacs Megalomani	Temple of False Preachers Falsi Predicatori	Users of Foul Language Infami
-----------------------------------	------------------------------	------------------------------------	---	---

LIMBO – Limbo

A Room Full of Narcissists Narcisisti	The Forest of Suicides Suicidi	The Wise Men Stregoni	Playground of the Idle Oziosi	Underachievers Uomini senza Meta
---	--	---------------------------------	---	--

THE GLUTTONOUS – Girone dei Golosi

Addiction Drogati	Sea of Lard Mare del Lardo	Sugar Hill Collina di Zucchero	Tavern of Endless Revelry Taverna della Baldoria Infinita	The Insatiable Insaziabili
-----------------------------	--------------------------------------	--	---	--------------------------------------

THE GREEDY – Girone degli Avidi

Bankers & Brokers Banchieri e Agenti di Cambio	Embezzler's Brazier Malversatori	Exploiters of Land and Sea Sfruttatori	Snake Eyes Saloon Infidi	Thieves Ladri
--	--	--	------------------------------------	-------------------------

THE LUSTFUL – Girone dei Libidinosi

Garden of Unnatural Acts Inumani	Molester's Purgatory Molestatori	Orgastica Impuri	Sadistic Pleasure Pit Sadici	The Weak Flesh Deboli
--	--	----------------------------	--	---------------------------------

THE VIOLENT – Girone dei Violenti

Bad People Violenti	Basement of Wanton Killers Assassini	Dogs od War Guerrafondai	Farm of Domestic Violence Pedofili	Tyrants Tiranni
-------------------------------	--	------------------------------------	--	---------------------------

THE WRATHFUL – Girone degli Irascibili

Fornace of Book-Burners Falsari	Lower Dungeon of the Racially Superior Razzisti	Parliament of Intolerance Intolleranti	Swamp of Useless Rage Furiosi	The Envious Invidiosi
---	---	--	---	---------------------------------

TREACHERY – Girone dei Bugiardi

Adulteres in Heat Adulteri	Betrayers of Confidence Opportunisti	Desecrators of the Flesh Profanatori	Spies Spie	Traitors Traditori
--------------------------------------	--	--	----------------------	------------------------------

Carte Daemon

Agares	Agares è per ovvie ragioni immune agli Incubi. Mentre è sulla Terra, niente può Incapacitarlo.
Andras	Prima che inizi il primo round di combattimento, Andras può fare un Test sui Teschi per distruggere immediatamente una Legione nemica, a causa di conflitti interni.
Ashtaroth	Questo Demone può ricevere un Favore ogni volta che esegue l'azione "Pass for Good". Il giocatore proprietario è inoltre responsabile della distribuzione delle Anime durante la partita.
Asmodeus	Il Triunvirato che controlla Asmodeus può avere in mano fino a sei carte Arcana invece delle cinque normali.
Baal	Baal aggiunge +2 a tutti i suoi lanci sul combattimento di un round.
Balman	Sulla Terra, Balman può eseguire un'azione e pagare (sacrificare) otto Anime per guadagnare un Favore.
Beelzebub	Quando lancia i dadi sulla Tabella delle Suppliche, questo Demone può lanciare tre dadi e scegliere i due migliori.
Belphegor	Belphegor è maschio quando si trova nell'Inferno e femmina quando si trova sulla terra. Durante la Fase Infernale può scartare qualsiasi carta appena presa e pescarne un'altra. Le carte con la scritta "Play Right Away" non possono essere scartate in questo modo.
Caim	In ogni turno Caim può rilanciare un dado usato dal suo Triunvirato.
Ereshkigal	Può eseguire un'azione per incapacitare se stesso e far perdere così al suo Triunvirato uno Sfavore.
Gomory	Può rilanciare un dado quando tenta di influenzare un'unità.
Moloch	Una volta durante un combattimento, Moloch può fare un Test sulle Stelle per far apparire un Segugio Infernale. Se il giocatore supera un Test sui Cuori, il Segugio si unirà alla fazione di questo Demone, altrimenti diventerà Infuriato.
Naburos	Ogni turno nell'Inferno e durante un'azione di Marcia, Naburos può muovere del doppio una sua Legione o Condottiero (assieme alle Legioni che comanda).
Orias	Orias può fare un'azione per eseguire un Test sulle Stelle per esaminare la mano di carte Arcana di un avversario.
Paymon	Questo è il Demone che si trova in cima alla Rank Track, e ogni turno può offrire ad un Demone qualsiasi un'azione "Double Pass" (tranne che a se stesso).
Prufas	Quando Prufas recluta un nuovo Condottiero, il suo Triunvirato può scegliere liberamente il Condottiero (prendendolo dalla cima) senza lanciare il dado.
Sammael	Mentre si trova nell'Inferno, Sammael può fare un'azione per incapacitare se stesso e fare in modo che Lilith appaia nell'Anticamera dell'Inferno.
Thamuz	Thamuz può eseguire l'azione "Camminare sulla Terra" senza utilizzare una carta adeguata.
Ukobach	Aggiunge 1 ad ogni lancio di dado quando esegue un'azione malvagia.
Xaphan	Mentre è nell'Inferno, Xaphan può fare un'azione per scatenare istantaneamente un Fenomeno a caso pescando due carte Inferno e scegliendone una.
Zagam	In ogni Fase delle Anime, Zagam può fare un Test sulle Stelle e guadagnare così sei Anime. Con un risultato di "6", riceverà immediatamente uno Sfavore.

Carte Hell

A Help in Hell

Un Aiuto nell'Inferno

Pescate un Demone a caso tra quelli non in gioco. Quel Demone si unirà al Triunvirato più debole, calcolato in base al numero di Demoni posseduti e in caso di parità, ai Settori controllati.

Asta

Indipendentemente da chi lo controlla, il Settore indicato verrà venduto al miglior offerente (in Anime).

A New Recruit

Nuovo Reclutamento

Pescate un Demone a caso tra quelli non in gioco. Quel Demone si unirà al Triunvirato più debole, calcolato in base al numero di Demoni posseduti e in caso di parità, ai Settori controllati.

Insulto Atroce

Per un'oscura ragione, i Triunvirati che controllano i Settori del Quartiere indicato, ricevono uno Sfavore per ogni Settore controllato.

Betrayal

Tradimento

Tutte le unità che si trovano nel Girone Treachery (Bugiardi), cambierà alleanza a favore dell'avversario di sinistra. Allo stesso tempo, tutti i Settori del Girone cambieranno di proprietà, finendo nelle mani dei rispettivi avversari di sinistra.

Pantano

Nessuna unità presente nel Settore indicato potrà muovere in questo turno.

Blinded by Science

Accecato dalla Scienza

Permanente: Terra

Quando questa carta è in gioco, dividete per quattro il numero delle Anime guadagnate sulla Terra; ogni Demone dovrà fare un Test sui Cuori per ricevere il Favore che gli viene concesso per essere sulla Terra.

Supplica Gratuita

Per una ragione a noi sconosciuta, Lucifero si sente generoso. In questo turno e nel Girone indicato, supplicare un Settore del Girone indicato non richiede Favori.

Boredom

Noia

Il Triunvirato che ha vinto l'ultima battaglia in questo turno, alla fine della Fase di Combattimento riceverà un Favore. Se due Triunvirati sono alla pari, il vincitore sarà quello che avrà ucciso il maggior numero di Legioni.

Fine Stagione

In questo turno, tutti i Settori nel Quartiere indicato produrranno ognuno due Anime aggiuntive.

Christmas

Natale

Durante la Fase delle Anime, ogni Demone sulla Terra dovrà lanciare un dado.

1-2: Il Demone guadagna 2 Favori, ma nessuna Anima.

3: Il Demone guadagna Anime e Favori come al solito.

4-5: Il Demone riceve due Sfavori ma guadagna le Anime come al solito.

6: Il Demone guadagna Anime come al solito, ma nessun Favore.

Revocare un Settore

Lucifero revoca istantaneamente il Settore indicato. Non chiedete il perché.

Council

Concilio

In questo turno, il Demone di rango maggiore di ogni Triunvirato dovrà fare un'azione Diplomatica, oppure ricevere uno Sfavore per questa disobbedienza.

Fulmine

Tutti i Segugi Infernali che si trovano nel Girone indicato andranno immediatamente in panico e quindi si Infurieranno.

Crusade*Crociata*Permanente: Paradiso

Fino a che questa carta è in gioco, qualunque Demone sulla Terra può scegliere di unirsi alla Crociata, e durante la Fase delle Anime, invece di raccogliere le Anime e i Favori, pescherà tre carte Arcana.

Il Capo è Irritabile

In questo turno, nessun Settore del Quartiere indicato può cambiare di proprietà.

Discontent*Scontento*

Il Demone di Rango minore di ogni giocatore dovrà essere passato all'avversario di sinistra. Questo cambio è permanente, e i Demoni che hanno dovranno cambiare fazione, lo potranno fare solo se si trovano sulla Terra o sono Incapacitati.

Asta

Indipendentemente da chi lo controlla, il Settore indicato verrà venduto al miglior offerente (in Anime).

Famine*Carestia*

Durante la Fase dei Combattimenti, la metà delle unità (arrotondate per eccesso) di ogni tipo presenti nel Girone Gluttonous (Golosi) vengono mangiate e distrutte prima che il combattimento inizi. Se nessuna unità viene mangiata in un Settore controllato da un Triunvirato, il proprietario del Settore lo perderà.

Segugi Infernali

Nel Settore indicato appare un Segugio Infernale.

Forgiveness*Perdono*Permanente: Paradiso

Fino a che questa carta è in gioco, in ogni Fase delle Anime tutti i Demoni sulla Terra dovranno passare un Test sulle Stelle. Se falliscono, non riceveranno nessun'Anima e Favore, ma invece dovranno prendere uno Sfavore. I Demoni che dovessero fallire il test anche nel turno successivo, verranno distrutti ... altrimenti, fino al prossimo turno saranno salvi.

Bisogno di Cambiamento

In questo turno, tutti i Settori del Quartiere indicato producono ognuno un'Anima in meno di quelle indicate.

Freebooters*Forze Indipendenti*

Il più grande gruppo di unità in un Settore della mappa (lanciate i dadi se più Settori sono in queste condizioni) dichiara la sua indipendenza dal Triunvirato, e si trasforma in Forze Indipendenti. Esse prendono possesso immediatamente del Settore in cui si trovano.

Apprendere dai Dannati

Il Triunvirato proprietario del Settore indicato potrà pescare immediatamente quattro nuove carte Arcana.

Holy War*Guerra Santa*Permanente: Terra

Fino a che questa carta è in gioco, tutti i lanci sulle Anime sono raddoppiati.

Frana

Qualunque cosa si trova nel Settore indicato è distrutta.

I Want It All*Voglio Tutto*

In questo turno, il Settore nel Girone Greedy (Avidi) non produce Anime. Invece, durante la Fase delle Anime, il proprietario di quel Settore dovrà pagare un numero di Anime pari al valore stampato sulla carta Settore, altrimenti perderà quel Settore.

Insulto Atroce

Per un'oscura ragione, i Triunvirati che controllano i Settori del Quartiere indicato, ricevono uno Sfavore per ogni Settore controllato.

Inquisition
Inquisizione

Permanente: Terra

Fino a che questa carta è in gioco, durante ogni Fase Infernale, un Demone che si trova sulla Terra dovrà essere scelto (tramite voto o qualsiasi altro metodo) per distrarre l'Inquisizione. Il Demone scelto diventerà incapacitato, ma recupererà un numero di Favori pari ai suoi Teschi.

Pantano

Nessuna unità presente nel Settore indicato potrà muovere in questo turno.

Lands Reclaimed
Terre Riscattate

Ogni Triunvirato dovrà perdere un Settore determinato a caso.

Mappa Incompleta

Tutte le unità nel Girone indicato verranno spostate di un Settore in senso orario.

Lilith – Destroyer
Lilith – Distruttore

Permanente: Inferno

Lilith appare nell'Anticamera dell'Inferno come Vergine. Durante la Fase dei Movimenti Casuali, essa entrerà nell'Inferno in un Settore a caso, distruggendo qualsiasi cosa che incontri nel suo cammino.

I Triunvirati possono corteggiare Lilith prima che si muova, ma il suo aspetto per il primo turno è già determinato.

Quando questa carta verrà rimossa dal gioco, anche Lilith sparirà.

Apprendere dai Dannati

Il Triunvirato proprietario del Settore indicato potrà pescare immediatamente due carte Arcana.

Lilith – Mother
Lilith – Madre

Permanente: Inferno

Lilith appare nell'Anticamera dell'Inferno come Madre. Durante la Fase dei Movimenti Casuali, essa entrerà nell'Inferno in un Settore a caso e si sposterà in quattro Settori a caso, moltiplicando ogni cosa che incontra sul suo cammino.

I Triunvirati possono corteggiare Lilith prima che si muova, ma il suo aspetto per il primo turno è già determinato.

Quando questa carta verrà rimossa dal gioco, anche Lilith sparirà.

Pantano

Nessuna unità presente nel Settore indicato potrà muovere in questo turno.

Lilith – Seer
Lilith - Veggente

Permanente: Inferno

Lilith appare nell'Anticamera dell'Inferno come Megera. Durante la Fase dei Movimenti Casuali, essa entrerà nell'Inferno in un Settore a caso e si sposterà in quattro Settori a caso, offrendo carte Arcana al proprietario di qualsiasi Legione incontrata.

I Triunvirati possono corteggiare Lilith prima che si muova, ma il suo aspetto per il primo turno è già determinato.

Quando questa carta verrà rimossa dal gioco, anche Lilith sparirà.

Il Capo è Irritabile

In questo turno, nessun Settore del Quartiere indicato può cambiare di proprietà.

Long Parliament
Lunga Legislatura

Permanente: Inferno

In ogni turno in cui questa carta è in gioco, un Demone di ogni Triunvirato dovrà fare un'azione Diplomatica per presenziare il Concilio, altrimenti quel Triunvirato riceverà uno Sfavore. Nulla ne verrà da questa diplomazia, ma in ogni turno il Demone con più Cuori che tra quelli che hanno presenziato al Consiglio, durante la Fase Finale guadagnerà un Favore.

Mappa Incompleta

Tutte le unità nel Girone indicato verranno spostate di un Settore in senso orario.

Lucifer – An Impostor ?
Lucifero – Un Impostore ?

In questo turno, nessun Favore e Sfavore verrà usato dai giocatori, e non potranno essere fatte delle suppliche. Ciò significa che qualunque carta Arcana che richieda ad un Triunvirato di pagare con Favore o uno Sfavore, non potrà essere usata.

Ricerca di Successo

Il Triunvirato che controlla il Settore indicato, potrà pescare immediatamente due nuove carte Arcana.

Mad Scientist
Scienziato Pazzo

Permanente: Inferno

Fino a che questa carta è in gioco, un Triunvirato può decidere di reclutare dei Condottieri a metà del costo, e le Legioni al prezzo di sole 2 Anime ognuna. Sfortunatamente, se decide di reclutare in questo modo, in ogni Fase delle Evocazioni quel Triunvirato riceverà uno Sfavore.

Segugi Infernali

Nel Settore indicato appare un Segugio Infernale.

Magic Burnout
Corrosione Magica

Permanente: Terra

Fino a che questa carta è in gioco, nessuna azione Magica potrà essere fatta sulla Terra.

Fine Stagione

In questo turno, tutti i Settori nel Quartiere indicato produrranno ognuno un'Anima aggiuntiva.

Master Witchfinder
Cacciatore di Streghe

Pescate a caso un Demone maschio che si trova sulla Terra. Quel Demone verrà distrutto.

Supplica Gratuita

Per una ragione a noi sconosciuta, Lucifero si sente generoso. In questo turno e nel Girone indicato, supplicare un Settore nel Quartiere indicato non richiede Favori.

Murder
Omicidio

Ogni giocatore dovrà lanciare un dado e superare il numero di Legione che possiede nel Girone Violent. In questo modo potrà salvare dalla distruzione il suo Demone di rango più basso che si trova nell'Inferno. Con questa procedura, un giocatore può perdere solo un Demone.

Asta

Indipendentemente da chi lo controlla, il Settore indicato verrà venduto al miglior offerente (in Anime).

Musical Chairs
Gioco delle Sedie

Ogni giocatore pesca una carta Demone a caso dall'avversario alla propria sinistra. Questo cambio è permanente, e i Demoni che hanno dovranno cambiare fazione, lo potranno fare solo se si trovano sulla Terra o sono Incapacitati.

Il Capo è Irritabile

In questo turno, nessun Settore del Girone indicato può cambiare di proprietà.

New Age
Nuova Era

Permanente: Terra

Durante la Fase delle Anime, i Demoni sulla Terra dovranno lanciare un dado.

1-2: Il Demone raccoglie Anime e Favori come al solito.

3-4: Il Demone raccoglie la metà delle Anime disponibili.

5-6: Invece di raccogliere Anime e Favori, pescate 2 carte Arcana.

6: Il Demone riceve uno Sfavore e nient'altro.

Mappa Distrutta

Tutte le unità nel Girone indicato si perderanno nell'Inferno e verranno spostate di due Settori in senso antiorario.

Orgasmatron
Eccitazione

In questo turno, nessuna unità che si trova nel Girone Lustful (Libidinosi) può muovere, e durante la Fase dei Movimenti Casuali, tutte le unità nei Gironi adiacenti dovranno spostarsi nel Girone Lustful. Durante la Fase dei Combattimenti, un'unità nel Girone che ottiene un 6 viene distrutta (prima di qualsiasi combattimento).

Supplica Gratuita

Per una ragione a noi sconosciuta, Lucifero si sente generoso. In questo turno e nel Girone indicato, supplicare un Settore del Quartiere indicato non richiede Favori.

Plot of the Year
Congiura dell'Anno

Determinate a caso uno dei Demoni tra quelli che si trovano sulla Terra. Il Triunvirato di quel Demone guadagnerà due Favori grazie al suo splendido lavoro.

Pantano

Nessuna unità presente nel Settore indicato potrà muovere in questo turno.

Rebellious Rage
Razza Ribelle

Tutte le unità nel Girone Wrathful (Irascibili) sono immediatamente scambiate con segnalini neutrali, abbandonando il loro proprietario. Esse attaccheranno immediatamente chiunque entri nel loro Settore, con un +2 su tutti i lanci del combattimento, e sopravvivranno fino a che non perderanno il loro Settore. In questo caso diventeranno Forze Indipendenti.

Mappa Incompleta

Tutte le unità nel Girone indicato verranno spostate di un Settore in senso orario.

Red Peril
*Pericolo Rosso*Permanente: Inferno

Fino a che questa carta è in gioco, nessun Condottiero potrà spostarsi. Essi potranno comunque combattere o tentare di fuggire come al solito.

Asta

Indipendentemente da chi lo controlla, il Settore indicato verrà venduto al miglior offerente (in Anime).

Rites of Spring
Riti di Primavera

Per scegliere un Demone maschio, tutti i Demoni femmina (e allo stesso modo fanno i Demoni maschi per scegliere le femmine) emettono dei voti pari alla quantità di Cuori che possiedono. La coppia scelta sarà Incapacitata per il resto del turno e i due Demoni guadagneranno un Favore a testa. I Demoni senza sesso sono esclusi da questo processo.

Tana del Verme

Tutte le unità che si trovano nel Settore indicato sono immediatamente spostati nell'Anticamera dell'Inferno.

Spiritual Revival
*Rinascita Spirituale*Permanente: Paradiso

Fino a che questa carta è in gioco, scartate una qualsiasi carta "Permanent: Earth". Inoltre, il costo per usare le carte "Walk the Earth" è raddoppiato.

Valanga

Uno smottamento fa spostare tutti i segnalini presenti nel Quartiere indicato (tranne i marcatori dei giocatori) di due spazi verso l'esterno dell'Inferno. I segnalini che si trovano nel primo e nel secondo Girone finiscono nell'Anticamera dell'Inferno.

Tempers*Collera*Permanente: Inferno

Date ad ogni Triunvirato uno Sfavore. Fino a che questa carta è in gioco, le carte Arcane “Counter” danno a chi le usa uno Sfavore. Potranno essere utilizzate in qualunque combattimento che coinvolge due o meno Legioni per fronte.

Bisogno di Cambiamento

In questo turno, tutti i Settori del Quartiere indicato producono ognuno due Anime in meno di quelle indicate.

The Bees*Api*Permanente: Terra

Durante ogni Fase Finale nella quale questa carta è ancora in gioco, lanciate un dado per ogni Demone sulla Terra. Con un risultato di 1, quel Demone viene punto e diventa Incapacitato.

Fulmine

Tutti i Segugi Infernali che si trovano nel Girone indicato dovranno immediatamente fuggire.

The Exorcist*L'Esorcista*

Scegliete a caso uno dei Demoni che si trovano attualmente sulla Terra. Quel Demone verrà distrutto.

Frana Maggiore

Ogni cosa presente nel Quartiere indicato è distrutta.

Thou Art Not Real*Non sei Reale*

Tutte le unità (tranne I Segugi Infernali) che si trovano nel Girone Heretics (Eretici) sono disperse e in questo turno non si riceveranno entrate. Inoltre, qualunque Demone che nel turno ha eseguito un'azione di Marcia dovrà superare un Test sui Cuori per ogni unità che vuole spostare. Se il Demone fallisce il test, in questo turno quell'unità non si potrà spostare.

Bisogno di Cambiamento

In questo turno, tutti i Settori del Quartiere indicato producono ognuno un'Anima in meno di quelle indicate.

Trinity*Trinità*Permanente: Paradiso

Fino a che questa carta è in gioco, il Paradiso è impotente. Nessuno e niente può distruggere un Demone sulla Terra, e fare un'azione malvagia ha successo con un risultato di 5 o 6.

Il Capo è Irritabile

Dato che nessuno osa chiedere, in questo turno nessun Settore del Quartiere può cambiare di proprietà.

Twelfth Night*La Dodicesima Notte*

In questo turno, tutti i Demoni dovranno fare le loro azioni nell'ordine inverso a quello determinato. Ciò significa che il Demone con il rango più basso (con il numero più alto) agirà per primo, seguito dal secondo con il rango più basso e così via.

Frana

Ogni cosa presente nel Settore indicato è distrutta.

Uriel – The Cleansing Light*Uriel – La Luce Purificatrice*Permanente: Paradiso

Sulla Terra appare immediatamente Uriel. Tutti i Demoni che si trovano qui devono immediatamente superare un Test sui Teschi oppure essere uccisi. I sopravvissuti dovranno ritornare subito nell'Inferno e, all'inizio della loro Fase delle Azioni, dovranno fare una “Pass for Good”.

Durante la Fase dei Movimenti Casuali, Uriel potrà muovere nell'Anticamera dell'Inferno e sterminare ogni cosa che si trova qui, per poi entrare nell'Inferno durante la successiva Fase dei Movimenti Casuali.

Tana del Verme

Tutte le unità che si trovano nel Settore indicato sono immediatamente spostati nell'Anticamera dell'Inferno.

Uriel – The Pure*Uriel - la Pura*Permanente: Paradiso

Sulla Terra appare immediatamente Uriel. Tutti i Demoni che si trovano qui devono immediatamente superare un Test sui Teschi oppure essere uccisi. I sopravvissuti dovranno ritornare subito nell'Inferno e, all'inizio della loro Fase delle Azioni, dovranno fare una "Pass for Good".

Durante la Fase dei Movimenti Casuali, Uriel potrà muovere nell'Anticamera dell'Inferno e sterminare ogni cosa che si trova qui, per poi entrare nell'Inferno durante la successiva Fase dei Movimenti Casuali.

Frana

Qualunque cosa si trova nel Settore indicato è distrutta.

Vortex*Vortice*

Distruggete tutte le unità che si trovano nell'Anticamera dell'Inferno. In questo turno, nessuno dei Settori del Girone Limbo producono Anime (o carte). Inoltre, durante la Fase dei Movimenti Casuali, un Segugio Infernale appare in ognuno dei Settori del Limbo. Durante il loro primo movimento casuale, i Segugi si ignorano gli uni con gli altri, trattando i risultati di "3" come se fossero "1".

Asta

Indipendentemente da chi lo controlla, il Settore indicato verrà venduto al miglior offerente (in Anime).

Walpurgis Night*La Notte di Valpurga*

Alla fine della prossima Fase delle Azioni, sulla Terra ci dovrà essere un numero di Demoni Incapacitato pari al numero di Triunvirati in gioco. Altrimenti, questo turno Lucifero rifiuterà qualsiasi richiesta.

Ricerca di Successo

Il Triunvirato che controlla il Settore indicato, potrà pescare immediatamente due nuove carte Arcana.

World War*Guerra Mondiale*Permanente: Terra

Quando questa carta è in gioco, il numero di Anime raccolte sulla Terra è dimezzato e non ci sono Favori da guadagnare. Inoltre, anche il prezzo per reclutare i Condottieri è dimezzato.

Revocare un Settore

Lucifero revoca istantaneamente il Settore indicato. Non chiedete il perché.

Wrath of Angels*Rabbia degli Angeli*Permanente: Paradiso

Tutti i Demoni sulla Terra sono immediatamente richiamati nell'Inferno, e dovranno per questo turno fare l'azione "Pass for Good". Qualunque Demone che osasse andare sulla Terra fintanto che questa carta è in gioco, durante la Fase Finale dovrà superare un Test sui Teschi per evitare la stessa sorte.

Fulmine

Tutti i Segugi Infernali che si trovano nel Girone indicato andranno immediatamente in panico e quindi si Infurieranno.

Carte Arcana

A Bad Day

Un Brutto Giorno

Da Giocare Immediatamente

Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato. In questo turno quel Demone dovrà eseguire l'azione "Pass for Good".

A DAMN GOOD DAY

Un Dannato Giorno Buono

Azione Maggiore: Quinary Pass – 2

Azione Minore: Costo = 1 Favore

In questa Fase delle Azioni, l'utilizzatore di questa carta può fare due azioni consecutive (senza includere l'uso di questa carta).

A DELIBERATE MISTAKE

Un errore Intenzionale

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 2

Combattimento

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Treachery per usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta può impedire ad un Condottiero nemico di usare il suo bonus, per il resto del combattimento.

A Fit of Goodness

Adatto alla Bontà

Da Giocare Immediatamente

Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato. In questo turno quel Demone dovrà eseguire l'azione "Pass for Good" e ricevere uno Sfavore nel momento in cui la esegue.

A MINOR CHANGE

Un Cambiamento Minore

Azione Maggiore: Walk the Earth – 4

Azione Minore:

Giocate questa carta per scambiare immediatamente un Demone (che non sia quello che ha utilizzato questa carta) del proprio Triunvirato con un altro che non ha ancora agito. Entrambe i Demoni dovranno essere di rango minore di quello che ha utilizzato la carta e non dovranno essere Incapacitati.

A SMALL FAVOUR

Un Piccolo Favore

Azione Maggiore: Walk the Earth – 2

Azione Minore:

L'utilizzatore di questa carta sfida un Demone qualunque che non ha ancora agito, in un Duello di Cuori. Se chi ha utilizzato questa carta vince, per il resto della Fase delle Azioni, potrà trattare il Demone sconfitto come facente parte del suo Triunvirato.

AMBUSH !

Imboscata !

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 6

Combattimento: primo round

Il fronte dell'utilizzatore di questa carta può fare un round gratuito di attacco prima che inizia il vero primo round di combattimento.

ATROCITY

Atrocità

Azione Maggiore: Walk on Earth – 2

Azione Minore: sulla Terra

Giocate questa carta per scartare immediatamente 2 Sfavori.

BACKWOODS CULT

Setta delle Foreste Selvagge

Azione Maggiore: Double Pass – 3

Azione Minore: sulla Terra

Nella prossima Fase delle Anime, l'utilizzatore di questa carta potrà moltiplicare per due tutte le sue Anime, e ricevere 2 Favori aggiuntivi, purché egli sia sulla Terra e non sia Incapacitato.

- BELLADONNA** Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 3
- Azione Minore: costo = prendere 1 Sfavore
L'utilizzatore di questa carta può usare la Belladonna per avvelenare un qualunque Demone sconfiggendolo in un Duello di Cuori. Il Demone avvelenato sarà Incapacitato ma quando si risanerà potrà pescare una nuova carta Arcana.
- BERSERK RAGE** Azione Maggiore: Pass – 1
Collera Berserk
- Combattimento
Il fronte dell'utilizzatore di questa carta riceve un +4 su tutti i lanci di dado per un round.
- BLACK RAINBOW** Azione Maggiore: Pass – 1
Arcobaleno Nero
- Azione Minore: sulla Terra
L'utilizzatore di questa carta è in una ricerca spirituale ed è Incapacitato.
Lanciate un dado durante la Fase Finale:
1-2: Il Demone resta Incapacitato.
3: Il Demone ritorna dalla ricerca a mani vuote.
4-6: Il Demone ritorna dalla ricerca e riceve 3 Favori e 3 carte Arcana.
- BLITZKRIEG** Azione Maggiore: Pass
Guerra Lampo
- Combattimento: dopo una vittoria
Dopo aver vinto un combattimento, l'utilizzatore di questa carta può spostare alcune o tutte le sue unità in un Settore adiacente. Se il nuovo Settore è occupato, ci sarà subito un nuovo combattimento.
- BLOOD FOR LILITH** Azione Maggiore: Walk the Earth – 2
Sangue per Lilith
- Azione Minore: nell'Inferno, Costo = 1 Favore
L'utilizzatore di questa carta fa apparire Lilith sulla mappa, sacrificando (eliminando) uno dei suoi Condottieri al suo servizio. Lilith viene piazzata nel Settore in cui si trova il Condottiere che si vuole eliminare. Il suo aspetto è sconosciuto ed essa non è controllata da nessun Triunvirato.
- BLOOD MONEY** Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 1
Soldi per un Omicidio
- Combattimento, prima del primo round di combattimento
Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Greedy per usare questa carta.
Ogni volta che le Legioni del fronte avversario ottengono un colpo a segno, l'avversario dovrà pagare 2 Anime, altrimenti quella Legione si scioglierà. Il pagamento dovrà avvenire indipendentemente dal risultato finale del colpo a segno.
- CALL FOR LILITH** Azione Maggiore: Triple Pass – 3
Chiamata di Lilith
- Azione Minore: nell'Inferno, Costo = 1 Favore
Se l'utilizzatore di questa carta riesce a convincere dei Demoni per raccogliere un totale di 10 Stelle (senza includere le proprie) per ricevere un supporto di Magia, Lilith apparirà nell'Anticamena dell'Inferno. L'aspetto di Lilith verrà deciso durante la Fase dei Movimenti Casuali, prima che essa entri nell'Inferno.
- CALL OF THE WILD** Azione Maggiore: Walk the Earth – 2
Chiamata della Furia
- Azione Minore: nell'Inferno
La furia farà infuriare un Segugio Infernale che si trova già sulla mappa, facendolo spostare verso la più vicina Legione dell'utilizzatore di questa carta, unendosi ad essa.

CARNOSSA	<p>Azione Maggiore: Walk the Earth – 4</p> <p>Azione Minore: nell'Inferno Giocate questa carta per perdere immediatamente uno Sfavore. Inoltre, l'utilizzatore di questa carta sarà Incapacitato.</p>
CATS IN THE DARK <i>Gatti nell'Oscurità</i>	<p>Azione Maggiore: Triple Pass – 1</p> <p>Azione Minore: L'utilizzatore di questa carta obbliga un qualsiasi Demone che ha sconfitto in un Duello di Stelle a prendere il posto di un Demone attualmente Incapacitato. I due Demoni devono trovarsi entrambi nell'Inferno o sulla Terra.</p>
CHALLENGE LIEUTENANT <i>Sfidare un Condottiero</i>	<p>Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 5</p> <p>Combattimento: prima del primo round di combattimento Un duello perfetto elimina un Condottiero dell'utilizzatore di questa carta e uno avversario (chi ha giocato questa carta dovrà scegliere entrambe le perdite).</p>
CLEVER OLD WOMAN <i>Vecchia Intelligente</i>	<p>Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4</p> <p>Azione Minore: sulla Terra L'utilizzatore di questa carta inganna un Demone che si trova sulla Terra, rendendolo Incapacitato.</p>
COME ON JOIN US <i>Muoviti ad Unirti a Noi</i>	<p>Azione Maggiore: Double Pass – 3</p> <p>Azione Minore: nell'Inferno Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta può usarla solo se possiede due o meno Demoni (incluso anche quelli incapacitati). Prendete a caso un Demone non in gioco. Quel Demone si unirà immediatamente al vostro Triunvirato, ma per questo turno non potrà fare nessun'azione.</p>
COMET CULT <i>Cultori della Cometa</i>	<p>Azione Maggiore: Quadruple Pass – 5</p> <p>Azione Minore: sulla Terra Nella prossima Fase delle Anime, sempre che si trovi sulla Terra e non sia Incapacitato, il Demone che ha utilizzato di questa carta potrà moltiplicare per due le Anime raccolte, ricevendo anche 1 Favore aggiuntivo.</p>
Court Duty <i>Richiamo a Corte</i>	<p>Da Giocare Immediatamente Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato che si trova nell'Inferno. Quel Demone viene richiamato alla corte di Lucifero e nella prossima Fase delle Azioni dovrà eseguire l'azione "Pass for God". Nel momento in cui il Demone farà la sua azione, potrà scegliere di guadagnare un Favore o di perdere uno Sfavore.</p>
CTHONIANS	<p>Azione Maggiore: Double Pass – 3</p> <p>Azione Minore: nell'Inferno Per ogni 3 Anime spese, l'utilizzatore di questa carta sposta tutte le unità di un Quartiere di uno spazio verso l'esterno dell'Inferno. Le unità spostate fuori dal Limbo sono piazzate nell'Anticamera dell'Inferno. Se Lilith e Uriel si trovano nel Quartiere interessato, anch'essi dovranno spostarsi di conseguenza.</p>
DAEMONIC DISTRACTION <i>Distrazione Demoniacca</i>	<p>Azione Maggiore: Pass – 1</p> <p>Combattimento: solo nel primo round L'utilizzatore di questa carta riesce a distrarre un Demone impegnato, così egli non potrà partecipare alla battaglia. I Counter non aiutano contro questa carta.</p>

DEATH METAL*Metallo della Morte*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 5

Azione Minore: sulla Terra

Per ogni 3 Anime usate nell'industria della musica, l'utilizzatore di questa carta può fare due lancia aggiuntivi sulle Anime durante la prossima Fase delle Anime, sempre che non sia Incapacitato. Le Anime utilizzate sono perdute.

DEFLECTION*Deviazione*

Azione Maggiore: Triple Pass – 5

Azione Minore o Combattimento: Costo = 1 Favore

L'utilizzatore di questa carta permette ad un Condottiero e le Legioni al suo comando di cambiare alleanza, a sua scelta.

DON'T EAT THAT !*Non Mangiarlo!*

Azione Maggiore: Pass – 1

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta è Incapacitato a causa del cibo avvelenato. Durante la Fase Finale, Lucifero permetterà al Triunvirato che ha usato questo carta di scartare quanti Sfavori vuole, al costo di un Favore ognuno, invece dei soliti due.

DOUBLE CROSS*Croce Doppia*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4

Azione Minore: Counter

Questa carta può essere utilizzata per annullare o riflettere gli effetti di una qualunque carta Arcana appena utilizzata da un altro Demone (L'utilizzatore di questa carta può in effetti rubare e riapplicare l'uso di una carta Counter).

DUEL OF SORCERY*Duello di Magia*

Azione Maggiore: Triple Pass – 3

Azione Minore:

Se l'utilizzatore di questa carta riesce a sconfiggere un Demone in un Duello di Stelle, potrà obbligare il Demone sconfitto ad eseguire l'azione "Pass for Good".

ENTRAPMENT*Intrappolato*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 1

Combattimento

L'utilizzatore di questa carta può far perdere ad un Demone coinvolto nel combattimento, i primi due round della battaglia, a meno che quel Demone non superi un Test sulle Stelle.

FAIR FIGHT*Combattimento Leale*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 3

Combattimento, Costo = prendere 1 Sfavore

Per il resto di questo combattimento, non potrà essere usata nessuna carta Arcana.

FAST CASH*Liquidità*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 2

Azione Minore: nell'Inferno

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Fraud per usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta riceve immediatamente (false, ma perfettamente utilizzabili) un numero di Anime pari al risultato di 3 dadi. Quel Triunvirato però riceverà uno Sfavore per ogni 1 ottenuto con i dadi.

FLAGELLATION*Flagellazione*

Azione Maggiore: Quinary Pass – 3

Azione Minore:

Se l'utilizzatore di questa carta riesce a convincere due altri Demoni ad eseguire l'azione "Pass for Good" nella stessa Fase delle Azioni, durante la Fase Finale tutti e tre potranno dividersi due Favori tra di loro.

FLATTERING THE BOSS*Adulare il Capo*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Azione Minore: nell'Inferno

Giocate questa carta per perdere immediatamente uno Sfavore.

FLESH OF THE INNOCENT*Carne Innocente*

Azione Maggiore: Pass – 1

Combattimento

Lanciate un dado:

1-3: L'utilizzatore di questa carta riceve un Segugio Infernale.

4-5: L'utilizzatore di questa carta riceve due Segugi Infernali.

6: L'avversario riceve un Segugio Infernale.

FLY*Volo*

Azione Maggiore: Double Pass – 2

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta sposta tante unità quanti sono i suoi Teschi. Ogni unità può muovere di tanti spazi quante sono le Stelle del Demone e ignora tutte le altre unità incontrate nel cammino.

FOCI*Epicentro*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 8

Azione Minore: sulla Terra

Quando questa carta viene giocata, piazzatela sotto la carte del Demone che l'ha utilizzata. Quel Demone possiede una Stella in più di quelle stampate sulla sua carta. Questo effetto dura fino a che il Demone non viene Incapacitato.

FOUL FLUIDS*Liquidi Nauseanti*

Azione Maggiore: Pass – 1

Azione Minore:

A meno che non ottenga un 1 con un dado, durante questa Fase delle Azioni l'utilizzatore di questa carta potrà fare due azioni. Un risultato di 1 significa che il giocatore avrà bevuto troppo liquido nauseante che lo bloccherà.

FRENZY*Frenesia*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Combattimento

L'utilizzatore di questa carta riceve un +3 su tutti i lanci di dado per un round di combattimento.

GETAWAY*Fuga*

Azione Maggiore: Triple Pass

Combattimento: prima del primo round.

L'utilizzatore di questa carta toglie tutte le sue unità dal combattimento verso un Settore adiacente che deve essere vuoto. Il fronte dell'utilizzatore di questa carta avrà perso il combattimento.

GIT'EM

Azione Maggiore: Triple Pass – 3

Combattimento

Il fronte dell'utilizzatore di questa carta ha un bonus di +1 su tutti i lanci dei dadi per il resto del combattimento.

HE CAN'T BE ALL GOOD*Non Può Essere Buono*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 2

Azione Minore: sulla Terra

Giocate questa carta per perdere immediatamente uno Sfavore.

HELLHOUNDS !!!
Segugi Infernali !!!

Azione Maggiore: Walk the Earth

Azione Minore: Costo = 2 Anime

L'utilizzatore di questa carta fa apparire un numero di Segugi Infernali infuriati nell'Anticamera dell'Inferno pari al numero delle sue Stelle. Durante il loro primo movimento casuale, lanciate un dado per vedere in quale Settore del Limbo essi entreranno (con un 6 rilanciate il dado). Durante il loro primo movimento essi non si bloccheranno a vicenda.

HEROISM
Eroismo

Azione Maggiore: Walk the Earth

Combattimento

La fazione dell'utilizzatore di questa carta riceve un +2 su tutti i lanci per il combattimento, ma solo durante un round di battaglia.

HIT HARD !
Colpo Difficile !

Azione Maggiore: Triple Pass – 3

Azione Minore:

La fazione dell'utilizzatore di questa carta riceve un bonus di +1 su tutti i dadi che lancerà per il resto del combattimento.

HIT THE SOFT SPOTS
Colpire il Punto Debole

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 2

Combattimento

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Violent per usare questa carta.

L'avversario dell'utilizzatore di questa carta non può tentare nessuna salvezza per il resto del combattimento.

HORRIBLE INSULT
Insulto Pesante

Azione Maggiore: Quadruple Pass

Combattimento

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Wrathful per usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta fa arrabbiare così tanto il suo avversario che questo riceve un +1 su tutti i suoi lanci nel combattimento, ma non potrà fare nessun tentativo di salvezza per il resto del combattimento.

HOUNDS STAMPEDE!
Segugi in Panico!

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Combattimento

Tutti i Segugi Infernali presenti nel combattimento vanno immediatamente in panico e diventano furiosi. Anche i Segugi Infernali già in panico devono fare un test per vedere se fuggono.

INCUBUS
Incubo

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 6

Azione Minore o Combattimento

L'utilizzatore di questa carta può inviare degli Incubi per Incapacitare un qualsiasi Demone femmina che abbia un uguale o minore numero di Stelle.

INTO THE VOID
Nel Vuoto

Azione Maggiore: Triple Pass

Azione Minore: nell'Inferno.

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Limbo per poter usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta sposta tutte le unità (inclusi Lilith e Uriel) in un qualsiasi Settore del Limbo o dell'Anticamera dell'Inferno.

IT DID NOT WORK ...
Non Funziona ...

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4

Combattimento: Counter

Questa carta può essere utilizzata per annullare una qualsiasi carta Arcana appena utilizzata da un altro Demone, incluse le carte che in un modo o nell'altro possono annullare l'utilizzo delle carte Arcane.

JONES' DEVICE*Il Congegno di Jones*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant

Azione Minore: nell'Inferno

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Lustful per usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta può dare il Congegno di Jones a un qualsiasi Demone che si trova nell'Inferno. Tale Demone sarà incapacitato fino a che non riuscirà in un Test sui Teschi durante una Fase Finale.

LANDSWAP*Scambio di Terre*

Azione Maggiore: Walk on Earth – 2

Azione Minore: nell'Inferno, Costo = 1 Favore

L'utilizzatore di questa carta ordina a due altri Triunvirati di scambiarsi una Sezione. Le due Sezioni sono scelte a caso.

LEGIO INFERNALIS*Legione Infernale*

Azione Maggiore: Triple Pass – 3

Azione Minore: Costo = ricevi 1 Sfavore

Scegliete a caso un Condottiero tra quelli disponibili. Piazzatelo, assieme ad un numero di Legioni pari a quante può effettivamente controllare, assieme ad un Segugio Infernale, in qualsiasi Settore appartenente al giocatore che ha utilizzato questa carta. Quelle unità apparteranno a tale giocatore.

LOOK INTO THE FUTURE*Uno Sguardo nel Futuro*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 3

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta richiede a due Demoni che non hanno ancora agito quali saranno le loro azioni nel turno. I due Demoni non potranno mentire e dovranno al loro turno eseguire effettivamente quanto hanno dichiarato. Ai Demoni non è richiesto di specificare ogni dettaglio delle loro azioni.

LOST LORE*Dottrina Perduta***Da Giocare Immediatamente**

Il Triunvirato che ha pescato questa carta deve immediatamente fare un'offerta ad un altro Triunvirato per scambiare con lui tutte le sue carte Arcane. Il Triunvirato a cui viene fatta l'offerta non potrà rifiutare, ed entrambe i mazzi saranno scambiati prima di aver scartato qualunque carta oltre le cinque ammesse.

LOUDUN

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Azione Minore: sulla Terra

Se l'utilizzatore di questa carta riesce a convincere dei Demoni sulla Terra per arrivare a 15 Cuori (senza includere i propri), facendo un'azione magica, durante la Fase Finale essi potranno dividersi tra di loro il risultato di 2 dadi in Favori.

LOVE FOR LILITH*Amore per Lilith*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4

Azione Minore: nell'Inferno, Costo = 1 Favore

Se l'utilizzatore di questa carta riesce a convincere dei Demoni fino a raggiungere 10 Cuori (senza includere se stesso) per avere un supporto di Magia, Lilith potrà apparire nell'Anticamera dell'Inferno. L'aspetto di Lilith non è ancora deciso ed essa non sarà sotto il controllo di nessun Triunvirato.

LOVE FOR URIEL*Amore per Uriel*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 5

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta sposta immediatamente Uriel di quattro spazi. Se Uriel non ritorna sui suoi passi e non si sposti verso l'esterno dell'Inferno, il Demone potrà spostarlo come desidera. Dopo questo movimento, il Demone è Incapacitato.

Mad Love*Amore Folle***Da Giocare Immediatamente**

Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato e uno di sesso opposto di un altro Triunvirato. Il primo Demone dovrà da ora e a tutti i costi imitare le azioni del secondo Demone (se necessario, nel turno successivo). Questa condizione è valida fino a che entrambe i Demoni non saranno Incapacitato. I Demoni senza sesso sono immuni a questa carta.

MADNESS*Rabbia*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 7

Combattimento

Il fronte dell'utilizzatore di questa carta riceve +1 su tutti i lanci dei dadi per il resto del combattimento.

Mania*Ossessione***Da Giocare Immediatamente**

Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato. Quel Demone dovrà sempre lanciare un dado prima di fare un'azione.

- 1: Il Demone può fare tre azioni!
- 2-3: Il Demone può fare un'azione.
- 4: Il Demone dovrà fare l'azione "Pass for Good".
- 5: Il Demone dovrà fare l'azione "Pass for Good" e ricevere uno Sfavore.
- 6: Lanciate ancora il dado.
 - 1-2: Il Demone è distrutto.
 - 3-6: Scartate questa carta.

OBJECTION!*Obiezione!*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 7

Azione Minore: Counter

Usate questa carta quando un altro Triunvirato utilizza una carta Arcana. Quella carta non avrà effetto, ma potrà essere ripresa in mano dal Triunvirato che potrà utilizzare in un altro momento.

OCCULT STUDIES*Studi Occulti*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 2

Azione Minore:

Lanciate un dado per provare la disciplina dell'utilizzatore di questa carta:

- 1: Chi ha usato questa carta riceve uno Sfavore.
- 2-3: Pescate 2 nuove carte Arcana.
- 4-5: Pescate 3 nuove carte Arcana.
- 6: Pescate 4 nuove carte Arcana.

PANIC AND DISRUPTION*Panico e Disordine*

Azione Maggiore: Double Pass – 2

Combattimento

Prima di iniziare questo round, tutte le unità nemiche dovranno tentare di fuggire.

PROTOCOL*Protocollo*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 5

Azione Minore:

L'utilizzatore di questa carta impedisce a tutti i Demoni con rango più basso del suo, di eseguire per questo turno l'azione "Pass for Good".

PROVE TO ME THAT YOU ARE REAL ...*Provami che sei Reale ...***Da Giocare Immediatamente**

Se il Triunvirato che ha pescato questa carta controlla un Settore nel Girone Heretics, scegliete a caso uno dei suoi Demoni che si trova nell'Inferno. Quel Demone entra in crisi esistenziale e per poter agire, dovrà prima lanciare un dado: con un risultato di 1 o 2, il Demone dovrà fare l'azione "Pass for Good". Questa carta potrà essere scartata solo ricevendo 2 Sfavori, durante la Fase Infernale.

RAGE <i>Rabbia</i>	Azione Maggiore: Walk the Earth – 2 Combattimento Scegliete una Legione dell'utilizzatore di questa carta. Per il resto del combattimento, quella Legione lancerà due dadi ogni round.
RECRUIT <i>Arruolare</i>	Azione Maggiore: Double Pass - 2 Azione Minore: nell'Inferno Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta può usarla solo se possiede due o meno Demoni (includendo anche quelli incapacitati). Prendete a caso un Demone non in gioco. Quel Demone si unirà immediatamente al vostro Triunvirato e in questo turno potrà fare un'azione, a meno che il suo valore di rango non è già stato superato.
REINCARNATION <i>Reincarnazione</i>	Azione Maggiore: Double Pass – 3 Combattimento L'utilizzatore di questa carta può far rivivere un numero di unità pari alle Stelle che possiede. Queste unità dovranno appartenere al Triunvirato che ha giocato questa carta e dovranno essere state distrutte nel combattimento attuale.
REINFORCEMENTS <i>Rinforzi</i>	Azione Maggiore: Walk the Earth – 2 Combattimento, Costo = 2 Anime L'utilizzatore di questa carta può spostare un Condottiero (suo o di un Triunvirato che lo permetta) assieme alle proprie Legioni da un Settore adiacente al luogo in cui sta avvenendo il combattimento, e unirlo alla battaglia.
Released <i>Rilasciato</i>	Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 2 Azione Minore: L'utilizzatore di questa carta toglie immediatamente ad un altro Demone la sua situazione di Incapacitato. Entrambe i Demoni devo trovarsi nell'Inferno oppure sulla Terra.
RE-ROLL <i>Rilancio</i>	Azione Maggiore: Double Pass – 2 Azione Minore: in qualunque momento L'utilizzatore di questa carta può rilanciare uno o più dadi che usato durante la Fase delle Azioni o del Combattimento.
RIDERS ON THE STORM <i>Cavalieri della Tempesta</i>	Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 3 Azione Minore: nell'Inferno L'utilizzatore di questa carta può spostare per tre volte tutte le sue unità in un Settore, di un numero di spazi pari alle Stelle sulla sua carta, seguendo le normali regole sulla Marcia.
RIOT <i>Sommossa</i>	Azione Maggiore: Triple Pass – 2 Azione Minore: nell'Inferno L'utilizzatore di questa carta obbliga tutte le Legioni che si trovano in un Settore a non muoversi per il resto della Fase delle Azioni.
SACRED MUSIC <i>Musica Sacra</i>	Azione Maggiore: Double Pass – 2 Combattimento: nel primo round La musica rende la magia inefficace. Scartate tutte le carte Arcana giocate da tutti i Demoni che partecipano a questo combattimento.

SALOME'S OIL*Olio di Salomé*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 2

Azione Minore:

Quando viene giocata questa carta, piazzatela sotto la carta del Demone che l'ha utilizzata. Egli guadagnerà un Cuore in più rispetto a quelli che ha sulla sua carta. Questo effetto dura fino a che il Demone non viene Incapacitato.

SECRET TUNNEL*Tunnel Segreto*

Azione Maggiore: Triple Pass – 3

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta potrà spostare tutte le sue unità che sono in un Settore, verso un altro Settore di sua scelta. Quest'ultimo Settore può contenere delle unità di un altro Triunvirato.

SISYPHUS'S ROCK*Rock di Sisifo*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 6

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta rende Incapace un Demone che si trova nell'Inferno che riesce a sconfiggere in un Duello di Teschi.

SLEEP LATE*Dormita Prolungata*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 2

Azione Minore:

L'utilizzatore di questa carta farà saltare ad un Demone nemico il suo primo combattimento.

SLIPPED SPELL*Scivolone*

Azione Maggiore: Walk the Earth

Combattimento: Counter

Se l'utilizzatore di questa carta supera un Test sulle Stelle, potrà bloccare un'altra carta Arcana.

SO, SUE ME ..*Così, mi Chiami a Giudizio...*

Azione Maggiore: Double Pass – 2

Counter

Questa carta annulla qualunque Counter appena giocato per contrastare gli effetti di una carta Arcana giocata dall'utilizzatore di questa carta.

Stigmata*Stigmate***Da Giocare Immediatamente**

Scegliete a caso uno dei Demoni di un Triunvirato. Da adesso, quel Demone dovrà lanciare un dado in ogni Fase Finale. Per evitare di essere ucciso dai suoi compagni, la prima volta dovrà ottenere un risultato maggiore di 1, la seconda maggiore di 2, e così via. Con un risultato di 6, questa carta potrà essere passata ad un altro Demone che riesce a battere in un Duello di Stelle. Il nuovo Demone dovrà ripetere la stessa procedura.

STOP ME*Fermami*

Azione Maggiore: Walk the Earth

Azione Minore: Costo = 5 Anime

Se l'utilizzatore di questa carta riesce a convincere due Demoni di rango più alto del suo a dare un supporto magico, la Fase delle Azioni termina immediatamente.

SUCUBUS*Satana*

Azione Maggiore: Pass – 1

Azione / Combattimento

L'utilizzatore di questa carta potrà inviare Satana per Incapacitare un qualsiasi Demone maschio che abbia un numero di Stelle uguale o minore di se.

TALK OF LOST LOVE*Parlare dell'Amore Perduto*

Azione Maggiore: Walk the Earth

Azione Minore: nell'Inferno

Se l'utilizzatore di questa carta supera un Test sui Cuori e uno sulle Stelle, nella prossima Fase dei Movimenti Casuali, il suo Triunvirato può controllare i movimenti di Lilith (ma non il suo aspetto). Il fallimento di uno dei due Test, lo rende Incapacitato.

THANKS, BUT NO THANKS*Grazie, ma non certo a...*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 2

Azione Minore: nell'Inferno

Può essere usata quando un altro Triunvirato ha fatto cambiare alleanza ad un'unità dell'utilizzatore di questa carta. L'unità o le unità restano al servizio del loro proprietario originale, il quale tiene tutte le corruzioni date a quelle unità.

THE ARMENIAN RELIC-BOX*Reliquia Armena*

Azione Maggiore: Pass

Azione Minore: sulla Terra

Superate un Test sulle Stelle per Incapacitare (intrappolandolo nella Reliquia) un Demone che si trova sulla Terra. Se il Demone intrappolato ottiene un 6 quando tenta di uscire dallo stato di Incapacitato, potrà tenere questa carta e usarla per vendicarsi.

THE BOSWORTH PLOT*Il Valore del Complotto*

Azione Maggiore: Double Pass – 2

Combattimento: solo nel primo round

Se in un combattimento sono coinvolte più di due fronti, l'utilizzatore di questa carta resterà fuori dalla battaglia fino a che nella Sezione contesa non resterà solo un avversario.

THE FRENZIED FEEDER*Il Mangiatore Pazzo*

Azione Maggiore: Triple Pass

Combattimento

Il Triunvirato dell'utilizzatore di questa carta deve controllare un Settore del Girone Gluttonous per usare questa carta.

L'utilizzatore di questa carta libera il Mangiatore Pazzo che divorerà un numero di unità in un Settore pari al risultato di due dadi, e poi sparirà. Il Mangiatore divorerà prima tutte le unità ostili all'utilizzatore di questa carta, poi procederà con quelle del giocatore che ha utilizzato la carta (in entrambe i casi, l'ordine delle unità mangiate è casuale).

THE HAND OF EVIL*La Mano del Male*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 5

Azione Minore: sulla Terra, Costo = 3 Anime

L'utilizzatore di questa carta può rimuovere qualunque carta Evento Permanente sulla Terra attualmente in gioco.

THE IAGO SYNDROME*La Sindrome di Iago*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 4

Azione Minore:

L'utilizzatore di questa carta causa ad un Demone che ha sconfitto in un Duello di Cuori di ritornare dagli altri Demoni del suo Triunvirato. Tale Demone potrà sfidare ognuno di essi (partendo da quello con il rango più basso) in un Duello di Teschi, in cui il perdente sarà Incapacitato. Questa azione farà guadagnare al Triunvirato colpito 1 Favore.

THE LOVERS*Gli Amanti*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 5

Azione Minore: nell'Inferno, Costo = 1 Favore

Purché riesca a sconfiggere in due Duelli di Cuori separati, l'utilizzatore di questa carta potrà obbligare un Demone maschio e uno femmina (che si trovano nell'Inferno) ad unirsi. I due Demoni sono entrambi Incapacitati e durante la Fase Finale potranno ritornare alla normalità (simultaneamente) se tutti e due otterranno con un dado un 5 o un 6.

THE ORDER OF THE SILVER DAWN*Ordine dell'Alba Argentata*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 4

Azione Minore: sulla Terra

Fino a che l'utilizzatore di questa carta rimane sulla Terra, può ricevere 1 Favore aggiuntivo in ogni Fase delle Anime (incurante degli effetti delle carte Inferno), grazie al suo lavoro fatto con l'Ordine. Quando questo Demone lascia la Terra oppure diventa Incapacitato, gli effetti della carta terminano.

THE REAL HELL'S ANGELS*Veri Angeli dell'Inferno*

Azione Maggiore: Pass

Combattimento

L'utilizzatore di questa carta raduna una nuova Legione (delle Forze Indipendenti) per combattere al suo fianco.

The Sword of the Guardian*La Spada del Guardiano*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Azione Minore: nell'Inferno

Quando viene giocata questa carta, piazzatela sotto alla carta del Demone che l'ha utilizzata. Quel Demone ha da questo momento un Teschio in più di combattimento rispetto a quelli stampati sulla sua carta. Questo effetto dura fino a che il Demone non viene Incapacitato.

THE THIN DEAD LINE*La Sottile Linea di Morte*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 3

Combattimento

Per il resto di questo combattimento e pagando un'Anima per colpo annullato, l'utilizzatore di questa carta potrà annullare qualsiasi colpo ricevuto dalle sue unità, prima di tentare la slavezza.

THIEVERY!*Furto!*

Azione Maggiore: Double Pass – 3

Azione Minore:

L'utilizzatore di questa carta deve rubare ad un avversario tante carte Arcana quante sono le sue Stelle. Se ruba tutte le carte di quel giocatore, riceverà uno Sfavore a causa della sua ingordigia.

TOME OF THE TEMPLARS*Tomo dei Templari*

Azione Maggiore: Quinary Pass – 3

Azione Minore: sulla Terra

L'utilizzatore di questa carta pesca immediatamente 3 nuove carte Arcana

TRUE STEEL*Acciaio Vero*

Azione Maggiore: Pass – 1

Combattimento – Costo = ricevere 2 Sfavori

L'utilizzatore di questa carta può uccidere un Demone qualsiasi presente nel combattimento, purché lo riesca a sconfiggere in un Duello di Teschi. Indipendentemente dal risultato, l'utilizzatore di questa carta riceverà 2 Sfavori per aver usato un'arma illegale.

TRY AGAIN*Prova Ancora*

Azione Maggiore: Double Pass – 2

Azione

L'utilizzatore di questa carta può rilanciare qualunque dado appena lanciato.

UNHOLY RAGE*Furia Malefica*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4

Combattimento – Costo = 1 Favore

Per tutto il resto del combattimento, tutte le unità sotto il controllo dell'utilizzatore di questa carta lanceranno il doppio dei dadi di quello che normalmente dovrebbero usare.

URIEL MUST OBEY*Uriel deve Ubbidire*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 4

Azione Minore: nell'Inferno

Se chi utilizza questa carta riesce a convincere i Demoni che si trovano nell'Inferno, fino a racimolare 10 Cuori (senza includere se stesso) per dare un supporto di Magia, all'inizio della Fase dei Movimenti Casuali Uriel viene rimosso dal gioco. Nell'istante in cui Uriel viene rimosso dal gioco, il Demone che ha usato questa carta guadagna 1 Favore.

VENDETTA*Vendetta*

Azione Maggiore: Walk the Earth – 1

Combattimento: prima del primo round di combattimento

L'utilizzatore di questa carta distrugge automaticamente una delle sue Legioni e una di quelle nemiche. Per questo, nessuna delle due fazioni potrà dichiararsi vincitrice del combattimento.

WICKED POPE*Papa Malvagio*

Azione Maggiore: Quadruple Pass – 4

Azione Minore: sulla Terra

Chi utilizza questa carta guadagna 2 Favori oppure perde 2 Sfavori grazie al suo coinvolgimento nell'elezione di un Papa Malvagio.

WICKED WHISPERS*Sussurro Maligno*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 4

Azione Minore: costo = 3 Azioni

Lanciate un dado per ogni Cuore dell'utilizzatore di questa carta. Ogni 4, 5 o 6 ottenuto, quel Demone può obbligare ad un qualsiasi Triunvirato a ricevere uno Sfavore. Se il Demone non ottiene quei valori dei dadi, riceverà 2 Sfavori.

WORMHOLE*Tana dei Vermi*

Azione Maggiore: Recruit Lieutenant – 3

Azione Minore: nell'Inferno

L'utilizzatore di questa carta obbliga a tutte le unità presenti in un Settore di spostarsi in un nuovo Settore, determinato a caso pescando una carta Inferno.