

## PREPARAZIONE

- Mescolare i mazzi, mettere gli Hellhound nel riquadro a faccia in giù, 4 condottieri in ogni riquadro "Lieutenants Available" a faccia in su, dare a ogni giocatore un set di pedine, 5 anime ed un indicatore di Grazia.
- Pescare 3 carte Hell, mettere in gioco quelle permanenti nei riquadri appositi, scartare le altre. Scegliere a caso se due o più carte permanenti hanno la stessa area d'effetto.
- Ogni giocatore riceve 3 carte Daemon scoperte e ne può cambiare una pagando il suo indicatore di Grazia, quindi ciascuno mette le pedine dei suoi demoni nella Rank Track con il proprio segnalino di controllo.
- Ogni giocatore riceve 5 carte Arcana e scarta quelle immediate ("Play right away"), senza però reintegrarle.
- Ogni giocatore riceve 5 carte Sectio e mette i suoi segnalini di controllo nelle relative sezioni in mappa. Lanciare i dadi e mettere una legione ciascuno (in ordine decrescente di risultato) in una delle proprie sezioni.

## TURNO DI GIOCO

- Fase Infernale.** Non si svolge nel primo turno della partita.
  - Pescare 1 carta Hell e applicare l'Evento Maggiore descritto
  - Pescare 2 carte Hell e applicare il Fenomeno della prima carta nel luogo indicato dalla seconda
  - Ognuno pesca carte Arcana pari ai suoi demoni non incapaci, scartando se serve per la mano massima 5 carte (se ha indicatori di Disgrazia, fare Test di Disgrazia per ogni carta). Giocare subito carte immediate.
- Fase delle Anime.** Ogni giocatore guadagna anime, mantiene le unità e può ottenere indicatori di Grazia.
  - Guadagnare anime prodotte dalle sezioni controllate (quelle isolate ne danno 2 di meno).
  - Per ogni demone sulla Terra guadagnare Carisma + 1D6 anime aggiuntive.
  - Guadagnare altre anime per eventuali effetti, abilità e carte speciali.
  - Pagare 1 anima per ogni legione e condottiero in campo. Se insufficienti le unità a scelta disertano e possono essere pagate da altri giocatori (in ordine di ricchezza) o eliminate se non pagate da nessuno. Il giocatore che subisce diserzione e tutti quelli che non pagano tali unità prendono 1 indicatore di Disgrazia.
  - Per ogni demone sulla Terra Test di Disgrazia per avere 1 indicatore di Grazia
- Fase delle Evocazioni.** Simultanea o in ordine dal più ricco, i giocatori evocano legioni, reclutano condottieri, domano Hellhound, comprano carte Arcana o danno Paga Extra ai condottieri. Vedi tabella Evocazioni.
- Fase delle Azioni.** Ogni demone agisce individualmente, in ordine di Rank Track. Vedi tabella Azioni.
- Fase dei Movimenti Casuali.** Movimenti di Uriel, Lilith (eventuali corteggiamenti e cambio di forma) e Hellhound non controllati, in quest'ordine. Vedi tabella Movimenti Casuali.
- Fase di Combattimento.** Prima combattimenti fra giocatori e poi contro indipendenti, a partire da quelli con più unità coinvolte. Prima di un combattimento i giocatori decidono se inviare demoni con carte Arcana utilizzabili in numero massimo pari al Carisma. Sempre due fazioni, vari round come sotto, fino a che resta solo una.
  - I demoni usano carte Arcana, una alla volta, chi ha più Teschi decide chi lancia magie per primo.
  - Dichiarare gli attacchi contro legioni e Hellhound. Se possibile, attaccare ogni unità almeno una volta.
  - Attacchi simultanei uno per legione e Hellhound come da pedina. Legioni che controllano Hellhound non attaccano. Colpi a segno con "6", bonus ai lanci per condottieri usati nel limite del loro comando.
  - Salvare unità colpite con "1" se non ci sono demoni, altrimenti Test di Combattimento. Hellhound salvano con "4" o meno, condottieri non bersagliabili ma devono salvare con "5" o meno se loro legione distrutta.
  - Possibilità di fuga, inizia chi ha maggior Valore di Combattimento dei demoni. Poi nuovo round.
- Fase delle Suppliche.** Ottenere il controllo delle sezioni occupate senza altre unità nemiche, in due modi:
  - se il giocatore ha vinto la sezione questo turno giocando almeno un round di combattimento, deve fare un Test di Disgrazia con successo per ottenere il controllo della sezione
  - se il giocatore occupa la sezione ma non ha combattuto questo turno, può pagare un indicatore di Grazia.
- Fase Finale.** Ogni giocatore rimuove le paghe extra dei condottieri e può:
  - scartare indicatori di Disgrazia pagando 1 Grazia per ciascuno, e
  - rilanciare un dado per ogni demone incapace, recuperandolo con risultato "5" o "6"

## TABELLA EVOCAZIONI

Evocazione	Costo	Note
Legioni	3 anime ciascuna	Una legione per sezione controllata prima di duplicare
Condottieri	Da carta "Recruit Lieutenant"	Primo da riquadro indicato da 1D6 (se svuota riempire)
Hellhounds	(1D6) 1-4 OK, 6 legione distrutta	Anticamera dell'inferno, max. 1 Hellhound per legione
Carte Arcana	5 anime ciascuna	Giocare eventuali carte immediate "Play right away"
Paga Extra	Qualsiasi numero di anime	Porre le pedine di anime sulla pedina del condottiero

## AZIONI DEI DEMONI

Azione	Procedura e note	
"Pass for Good"	Il demone non fa nulla, obbligatorio per quelli incapaci di agire.	
Passare	Usare e pagare una carta "Pass", il demone scivola nella Rank Track e agisce più tardi.	
Marcia	Il demone muove una legione (o gruppo con condottiero) per Teschio. Legioni 2 sezioni, condottieri 3 sezioni e prendono/lasciano legioni nel movimento. Eventuali fughe (vedi).	
Visitare la Terra	Usare e pagare una carta "Walk the Earth" che va messa sulla carta Daemon relativa.	
Usare carte Arcana	Demone e bersaglio devono essere nella stessa locazione, vedere eventuali restrizioni e costi da specifica carta. "Counter" per annullare in ogni momento.	
Diplomazia	Influenza	Per sbandare, cambiare controllo o neutralizzare unità e condottieri, vedi tabella.
	Espiazione	Per scartare indicatori di Disgrazia, vedi tabella.
	Cospirazione	Solo sulla Terra, pesca carte Hell pari al Carisma e può mettere/sostituire 1 permanente.
	Malvagità	Solo sulla Terra, lancia dadi pari al Carisma e ottiene 1 Grazia per ogni "6" ottenuto.

## AZIONE DIPLOMATICA: INFLUENZA UNITA'

Bersaglio	Scopo	Procedura	Note
Legione	Sbanda (eliminazione unità)	1 Test Carisma	<b>Bonus</b> corruzione: -1 per anima <b>Malus</b> paga extra: +1 per anima (solo per condottieri)
	Cambio controllo o neutralizzazione	2 Test Carisma	
Condottiero	Sbanda (eliminazione unità)	2 Test Carisma	
	Cambio controllo o neutralizzazione	3 Test Carisma	

## AZIONE DIPLOMATICA: ESPIAZIONE (lanciare 2D6)

Carisma	2-4	5-6	7-8	9-10	11-12
5-6	Incapace	Incapace	No	2D	3D
3-4	Incapace	No	1D	1D	2D
2	Incapace	No	No	1D	2D
1	Incapace	No	No	1D	1D

## FUGA

Facoltativa per unità in una sezione quando altre vi entrino, obbligatoria se condottieri da soli.  
**Ogni unità:** 1D6 e bussola per direzione, ritirare se Pentagramma o sezione da cui viene l'invaso. Con 5 o 6 la fuga fallisce. Possibili fughe ulteriori.  
**Condottieri:** usano 2 dadi e scelgono, portano con sé eventuali legioni comandate (che non tirano).

## MOVIMENTI CASUALI (nell'ordine indicato)

Unità	Procedura
Uriel	Inizia sulla Terra, qui subito Test di Combattimento (eliminazione o ritorno all'inferno e "Pass for Good"), poi muove nell'Anticamera e elimina tutti. Al turno dopo entra in inferno e muove di 4 a caso ("3" conta "1"), fuga obbligatoria separata anche per condottieri, chi fallisce è eliminato. Chi perde unità per Uriel lancia 1D6: se maggiore delle sue perdite perde anche demone di rango minore. Rimosso da Lilith, se entra nel Pentagramma o se si scarta la carta che l'ha evocato.
Lilith	Inizia nell'Anticamera dell'inferno con forma a caso che cambia ogni turno prima di muovere di 4 sezioni. Genera effetti della forma solo quando entra nelle sezioni e le fughe sono impossibili. Prima della nuova forma un giocatore può corteggiarla con Test di Carisma (Duello se più giocatori) per muoverla lui se no casuale. Elimina Uriel ed è rimossa se entra Pentagramma o Anticamera.
Hellhound	Muovono 6 sezioni a caso e si fermano se altri Hellhound o unità che non fuggono. Non fuggono mai e combattono anche altri Hellhound, salvano con "4". Rilanciano se entrano da Uriel o Lilith.

## LILITH: FORME ED EFFETTI

Dado	Forma	Effetti nella sezione in cui entra
1-2	Vergine	Elimina ogni cosa presente nella sezione in cui è entrata, senza possibilità di fuga.
3-4	Madre	Raddoppia il numero di ogni unità presente nella sezione in cui è entrata.
5-6	Megera	Fa pescare una carta Arcana ad ogni giocatore per ogni legione che ha nella sezione.