

HellGame

1.0 Introduction

HellGame est un jeu de lutte, de puissance et d'intrigues parmi les démons de l'enfer. Chaque joueur incarne un groupe de démons et le gagnant est le premier joueur à poser sa domination sur un des Cercle de l'Enfer...

HellGame peut être joué de deux à six joueurs et nécessite de deux à quatre heures de temps de jeu.

Au sujet de ces règles

Ce livre est divisé en deux parties. La première partie comprend les règles de HellGame aussi bien que de nombreux exemples et notes explicatives. Noter que les règles réelles du jeu seront toujours trouvées dans la colonne de gauche de chaque page de la version originale, alors que la colonne de droite contient des exemples et des notes générales. La traduction française ne comprend que les règles de jeu.

Apprendre à jouer à HellGame

Ne pas désespérer ! Les règles ne sont pas aussi compliquées qu'elles peuvent sembler ! La majeure partie de ce livret est parsemé d'exemples et de détails sur la façon de résoudre les situations peu communes qui peuvent surgir dans un jeu aussi ouvert que HellGame. Des joueurs souhaitant avoir une idée générale de la façon dont le jeu est joué sont invités à lire des chapitres 4.0, 5.0 et 9.0 et l'exemple "Tour de Jeu" à la page 11 : ils décrivent les parties les plus cruciales du jeu. Tout en lisant, le glossaire à la page 8 des règles de la règle allemande peut vous être utile pour trouver un point de règle particulier. Lors de la deuxième lecture, lisez toutes les règles mais sautez les sections "cas spécial" puisqu'elles règlent des événements moins communs.

Ceci aidera chaque joueur à entrer dans le feu de l'action.

Et ensuite, appréciez...

Note Importante

HellGame est rempli par des créatures, des personnages et des endroits mythiques. Leur seul fin est l'amusement et le divertissement. De toute façon, les personnes qui trouveraient ces sujets dérangeants ou effrayants choisiront très certainement de jouer à un autre jeu.

HellGame Online

Pour tout problème de règle insolvable, nous contacter à mail@thehellgame.com pour la clarification.

Notre page Web www.theHellGame.com comporte une liste de mise à jour, de questions fréquemment posées au sujet des règles de HellGame.

Pièces Absentes

Si n'importe quelle partie de votre jeu est absente ou endommagée, appeler svp notre distributeur pour les obtenir rapidement :

UGG

Streptocoque De Bergheimer. 36

D - 50181 Bedburg

L'Allemagne

Fax : +49-2272-930357

Email : UGGamedesign@aol.com

Page Web : <http://www.ugg.de>

2.0 Composants du jeu

2.1 Liste de composants

Chaque boîte de HellGame comprend les composants suivants :

- Une carte d'enfer
- Une planche de petits marqueurs.
- Une planche de grands marqueurs.
- Un jeu de 21 cartes avec "Daemon" imprimé sur leurs dos.
- Un jeu de 45 cartes avec "Sectio" imprimées sur leurs dos.
- Un jeu de 45 cartes avec "Hell" imprimé sur leurs dos.
- Un jeu de 109 cartes avec "Arcana" imprimées sur leurs dos.
- Une boîte de jeu.
- Ce livret de règle.
- Six Dés.

2.2 La carte de l'enfer

La carte de HellGame montre l'enfer et sa proximité. Elle a également plusieurs diagrammes ; les tables et les "cases hors cartes" sont imprimées autour.

Le jeu se compose de l'enfer à proprement parler aussi bien que des contrées plus éloignées...

2.2.1 Quartiers et cercles

L'enfer lui-même est divisé en neuf cercles concentriques, le neuvième et le plus secret est entouré par le huitième, le huitième par le septième et ainsi de suite, ce qui est situé en dehors du premier cercle constitue tout ce qui lui échappe (appelé l'AnteHell dans le jeu). Chaque cercle est nommé et divisé en cinq Sectio –ou sections selon les endroits dans cette règle- le tout étant clairement nommé sur la carte.

L'enfer est également divisé en cinq quartiers, chacun contenant un Sectio de chaque cercle. Les pointes du Pentagram, l'étoile au centre de l'enfer sont dirigés vers un de ces quartiers. La pointe lumineuse du Pentagram se dirige sur le premier quartier, la deuxième pointe de l'étoile dans le sens des aiguilles d'une montre indiquant le deuxième quartier et ainsi de suite jusqu'au cinquième.

2.2.2 Le Sectio

Les Sectio sont les sections divisant chaque cercle de l'enfer, et puisque le contrôle de ces derniers mène de facto au contrôle des cercles de l'enfer, ils sont le champs de bataille sur lequel la lutte pour le contrôle de l'enfer se déroule. Chaque Sectio contient les informations suivantes imprimées : Chaque Sectio comporte un petit carré permettant au joueur qui contrôle ce Sectio d'y placer un de ses marqueurs. Ainsi, on peut savoir rapidement quel joueur contrôle quels Sectios. Si un Sectio ne possède pas de marqueur, c'est qu'il n'est contrôlé par personne.

2.2.3 Les Frontières

Toute Section possède des frontières (lignes noires pleines). Deux sections qui partagent une frontière commune sont considérées comme adjacentes en ce qui concerne le mouvement. Si deux Sectio se touchent par les coins (comme entre THE ENVIOUS et IDOLATERS), aucun mouvement ne peut avoir lieu entre eux.

2.2.4 Antehell

Antehell est le nom des terres en friche entourant l'enfer. Les âmes perdues, les êtres incorporels et quelques démons parasites le peuplent. Une des raisons pour visiter l'Antehell est de pouvoir trouver et apprivoiser les Hellhounds. Dans les règles, n'importe quelle référence à l'Enfer «- hell »- se rapporte à l'enfer proprement dit, de même pour l'Antehell.

2.2.5 Le Pentagramme

L'étoile à cinq branches, le Pentagramme, est placée au centre de l'enfer pour marquer l'endroit de la cour infernale. On ne peut pas y pénétrer. Comme décrit ci-dessus, les pointes du Pentagramme correspondent à des quartiers différents de l'Enfer.

Exemple : La Carte De l'Enfer

L'ENVIEUX est situé dans le cinquième cercle. Il est également situé dans le deuxième quartier puisque la pointe lumineuse du Pentagram est pointée sur LOWER DUNGEON OF THE RACIALLY SUPERIOR dans le cinquième cercle et THE ENVIOUS est à un quartier dans le sens des aiguille d'une montre de celui-ci.

2.2.6 Diagrammes, tables et cases hors carte

En dehors de l'Antehell et de l'Enfer, il y a plusieurs aides imprimées sur la carte :

- Deux cases résumant l'ordre du jeu et une deuxième énumérant les actions possibles pour un démon pendant la phase d'action.
- Trois cases, marquées "ciel", "terre" et "enfer" [Heaven – Earth – Hell] pour conserver les cartes Hell aux effets permanents.
- Deux cases résumant les procédures utilisées pendant la phase de Soulèvement.
- Deux cases résumant les procédures utilisées pendant le combat.
- Une échelle de tour permettant de s'assurer que les démons jouent bien dans l'ordre approprié.
- Une case libellée "lieutenants disponibles" [Lieutenants Available] utilisée pour conserver les lieutenants.

- La croix de direction ou "la boussole" - un dispositif cruciforme réglant les mouvements aléatoires.
- Une case pour conserver les marqueurs Hellhound.
- Une case pour conserver Uriel lorsqu'il est sur terre.
- Une case comportant la procédure pour déterminer les aspects de Lilith.

2.3 Les marqueurs

2.3.1 Les Marqueurs des joueurs

Chaque joueur incarne un Triumvirat - un trio de démons – qui possède son propre set de marqueurs tous représentés par un unique icône pour les distinguer de ceux des autres joueurs.

Les Marqueurs

Chaque joueur a vingt petits marqueurs carrés, tous avec la même représentation graphique. Ils sont soit placés dans les sections pour en indiquer le contrôle, soit dans l'échelle de tour. Ils n'ont pas d'influence sur les combats.

Les Légions

Chaque joueur a douze grands compteurs carrés de légion avec des boucliers pour représenter ses légions d'âmes perdues et de démons mineurs combattant sous ses ordres. Toutes les légions dans HellGame sont égales en force, mais chaque légion est identifiée par un nombre différent.

2.3.2 Les Marqueurs D'âme

Ces marqueurs représentent des âmes et fonctionnent comme la « monnaie » du jeu. Ils sont employés pour soulever des légions, utiliser la magie et ainsi de suite. Les marqueurs d'âmes sont présents sous diverses valeurs qui ne constituent pas une limite dans le jeu, en d'autres termes, il est toujours possible de « faire de la monnaie ».

2.3.3 Les Marqueurs Faveur/Défaveur

Ces marqueurs existent dans deux versions. Une version de "faveur" noir avec un Pentagram blanc dessus et une version blanche pâle de "défaveur" avec un poisson dessus. Les joueurs reçoivent ces marqueurs quand ils font des actions qui sont considérées par Lucifer comme particulièrement « amusantes » ou au contraire « contrariantes ».

2.3.4 Marqueurs de Démon

Ces marqueurs portent chacun le nom d'un des démons dans le jeu ainsi qu'un nombre indiquant le rang du démon, et une icône pour son genre. Ces marqueurs sont employés sur l'aide de jeu pour mémoriser l'ordre dans lequel les démons prennent leurs actions.

2.3.6 Marqueurs de freebooter

Un petit set de marqueurs et légions sont fournis pour les forces indépendantes, connues sous le nom de "Freebooters".

2.3.5 Uriel et Lilith

Ce sont les deux entités uniques : Uriel, Archangel vengeur et gardien du paradis abandonné ; et Lilith, la première épouse d'Adam.

2.3.7 Lieutenants

Quelques guerriers démons sont facilement leurrés dans leur service auprès des joueurs. Ces petits démons sont toujours très utiles pour mener les légions d'un joueur. Par conséquent ils sont désignés sous le nom de lieutenant. Le nombre en cercle noir sur le compteur d'un lieutenant indique combien de légions le lieutenant peut commander, en mouvement ou en combat. Ce nombre est souvent appelé le "nombre de commandement". Le nombre dans le carré est la bonification que le lieutenant donne au jets de combat des légions combattant sous ses ordres.

2.3.8 Hellhounds

Ces bêtes méchantes sont la progéniture vile de Kerberos. Ils errent l'Antehell et peuvent être leurrés pour rejoindre les luttes à l'intérieur de l'enfer. Un soin tout particulier doit être déployé pour les maintenir retenus, au risque de les voir courir d'une manière insensée (en saccage). Le nombre sur le compteur du Hellhound montre combien de jet de combat le Hellhound effectuera pendant le combat.

2.3.9 Avertissement

Ce compteur ne représente aucune créature, mais sert seulement d'aide pour marquer les secteurs de l'enfer qui sont, pour une raison ou une autre, devenu temporairement dangereux ou impossible à entrer.

2.4 Les Cartes

Il y a quatre types de cartes dans HellGame : Les cartes de démon représentent différents démons ; Les cartes de Sectio accordent la possession de certain Sectio ; Les cartes d'enfer déclenchent des événements et des phénomènes aléatoires ; Les cartes d'Arcana permettent la magie, la diplomatie et les trahisons.

2.4.1 Les Cartes De Démon

Les démons sur les cartes de démon représentent les différentes créatures puissantes qui composent le Triumvera de chaque joueur.

Chaque carte de démon contient les informations suivantes :

- Le sexe du démon.
- Le nom du démon.
- Les titres du démon.
- Le rang du démon, un nombre de 2 à 443.556.000 (plus le nombre est faible, plus le rang est élevé).
- Le charisme ou l'influence du démon représenté par un certain nombre de cœurs. Les cœurs du charisme sont employés dans la diplomatie et pour influencer les mortels.
- La compétence du démon à la guerre est représentée par un certain nombre de crânes. Les crânes de guerre sont utilisés dans le combat et pour déterminer combien de légions le démon peut déplacer pendant une action de mouvement.
- La compétence magique du démon est représentée par un certain nombre d'étoiles. Les étoiles de magie sont employées en même temps que des cartes d'Arcana.
- Une description de la compétence spéciale du démon, de l'avantage ou des capacités uniques.

2.4.2 Les Cartes de Sectio

Les cartes de Sectio représentent les contrats réels et les accords signés quand les Sectio changent de mains au sein de l'enfer. Celui qui a une carte de Sectio à disposition commande le Sectio en question et doit normalement placer un de ses marqueurs dans la case du Sectio en question.

Chaque carte de Sectio contient les informations suivantes :

- Le nom du Sectio.
- Le cercle où le Sectio peut être trouvé.
- Un nombre indiquant le nombre d'âmes qui peuvent être récoltées dans ce Sectio lors de la phase de **Collecte des âmes**.

Note : La carte de Sectio appelée LES HOMMES SAGES (The Wise Men) a un effet unique indiqué sur la carte et qui sera expliqué plus en avant.

2.4.3 Les Cartes d'Enfer

Les cartes d'enfer sont employées pour produire divers événements aléatoires. Le détail de ces règles est expliqué dans la section 6.0.

Chaque carte d'enfer contient les informations suivantes :

- Une case dans le coin supérieur gauche indique si l'événement est permanent et, si oui, quel secteur il affecte (enfer, ciel ou terre).
- Le nom de l'événement.
- Une courte description de l'événement.
- Les effets, en termes de jeu, de l'événement.
- Des phénomènes et leurs effets sont décrits dans la boîte grise sur la partie la plus inférieure de la carte.
- Sur le fond de la carte le quartier, le cercle ou le Sectio affecté par ces phénomènes.

2.4.4 Les Cartes d'Arcana

Les cartes d'Arcana sont employées par les joueurs pour gérer la magie noire et pour exécuter diverses trahisons pendant la partie. Chaque carte d'Arcana contient deux types d'utilisation : un Arcana mineur et un Arcana principal. Par conséquent chaque carte a en effet deux utilisations différentes.

L'information sur la carte est arrangée de la façon suivante :

- La case blanche dans le coin supérieur droit indique le charme mineur d'Arcana. Parfois un nombre apparaît, indiquant le coût en âmes pour utiliser cet arcana mineur.
- Le reste de la carte se référant à l'arcana majeur :
- Le nom de l'arcana.
- Le charme permettant de déclencher l'arcana.

• La boîte grise décrit d'abord quand le charme principal d'Arcana peut être exécuté (dans la phase d'action ou de combat), puis son coût et d'autres choses nécessaires. Suit alors, dans le type normal, les effets du charme principal d'Arcana. Les détails de ces règles sont expliqués dans la section 9.8.

• Quelques cartes ont le nombre "6" d'indiqué. Se référer au point 4.0 pour plus d'explications.

3.0 Règles Générales

3.1 Empilement des compteurs et d'autres conventions

Afin que le jeu fonctionne sans à-coup, aussi bien que pour maintenir une apparence générale d'ordre, les règles suivantes doivent être respectées :

• Pour indiquer clairement qui possède un Sectio, la boîte de commande du Sectio doit contenir un marqueur de possession du Triumvirat. Si la boîte est vide le Sectio n'appartient à personne (sauf à Lucifer).

• Lorsque le Hellhound est sous le commandement d'un joueur, il doit toujours être empilé sur les légions qui l'ont apprivoisé. Un Hellhound qui n'est pas empilé avec une légion est considéré comme étant en saccage, agissant selon ses propres caprices délirants.

• Des lieutenants commandants des légions sont empilés sur ces légions. Des lieutenants solitaires devraient être empilés avec un marqueur de joueur de sorte que chacun sache qui les commande.

• Quand les règles se rapportent à des "unités" il signifie n'importe quel type d'être : Lieutenants, Légions (Freebooters y compris), ou Hellhounds.

• Une fois qu'une carte est jetée ou cesse d'avoir un effet –quel qu'il soit– elle doit immédiatement être placée sous la pile de carte appropriée. Ceci s'applique aussi au démon tué occasionnellement.

• Quand un nombre doit être réduit de moitié, toutes les fractions sont arrondies à l'inférieur. Par exemple, la moitié de 5 est 2. Les additions et/ou les soustractions sont faites avant l'application de la règle précédente.

• Des démons sont parfois "frappés d'incapacité" par des accidents ou d'autres événements. Ils ne peuvent pas alors affecter le jeu de quelque façon aussi longtemps que cette condition persiste. Un démon frappé d'incapacité est signalé en retournant sa carte de démon vers le bas et en plaçant la carte d'Arcana l'ayant frappé d'incapacité par dessus. Noter que la compétence spéciale d'un démon ne peut pas être employée tandis qu'il est frappé d'incapacité.

• Un Sectio peut, pour une raison ou une autre, "être retiré" au cours du jeu. Ceci signifie simplement que la propriété du Sectio passe de nouveau aux mains de l'Enfer. Le Triumvirat privé de ses droits sur ce Sectio doit immédiatement se défausser de la carte de Sectio et enlever son marqueur de possession de la case de commandement du Sectio.

3.2 Jets de dés spéciaux

Les règles réclameront souvent divers jets de dés. Ceux-ci sont comme suit :

• **ENROLEMENT D'ÂME (SOUL ROLL):** Jeter un dé et rassembler immédiatement le nombre d'âmes égales au nombre montré par le dé.

• **JET DE DÉFAVEUR :** Jeter un dé, effectuer un résultat supérieur au nombre de Défauteur que possède votre Triumvirat est un succès.

• **JET DE COMBAT :** Lors d'un combat, les joueurs seront amenés à effectuer de nombreux jets de combats. Tout résultat de 6 est un succès.

• **JET DES COEURS :** Obtenir au dé un résultat inférieur ou égal au nombre de cœurs imprimés sur la carte du démon est un succès.

• **JET DE CRANES :** Obtenir au dé un résultat inférieur ou égal au nombre de crânes imprimés sur la carte du démon est un succès..

• **JET D'ÉTOILES :** Obtenir au dé un résultat inférieur ou égal au nombre d'étoiles imprimées sur la carte du démon est un succès.

• **DUEL DES COEURS/DES CRÂNES/DES ÉTOILES :** Deux démons impliqués dans un conflit jettent autant de dés qu'ils possèdent de Cœurs, crânes ou étoiles. Ajouter les dés, le démon qui obtient le plus grand résultat est le vainqueur. Relancer en cas d'égalité.

3.3 Respecter et rompre ses promesses

HellGame est un jeu faisant participer des créatures à la morale peu élevée. Par conséquent toutes les promesses qu'un joueur fait à d'autres

joueurs peuvent être cassées à un moment quelconque pendant le jeu, à condition évidemment qu'aucune règle du jeu ne soit violée.

3.4 Fonctions Honorifiques

Certains démons, lorsqu'ils sont en jeu, demandent au joueur de remplir certaines fonctions honorifiques. Ceci n'est qu'une règle de protocole.

• Le joueur qui commande MASTER PAYMON gère les cartes de Sectio. Il surveille aussi le bon respect de la piste d'ordre des joueurs.

• Le joueur qui contrôle la princesse Ashtaroth agit en tant que trésorière et s'occupe de la "banque", des marqueurs d'âme et de faveur.

GLOSSAIRE

Antehell - le secteur en dehors de l'enfer. (2.1.4)

Arcana (carte) - des cartes pour le lancement des sorts. (2.3.4 et 9.8)

Cercle - l'enfer est divisé en neuf cercles. (2.1.1)

Démon - un esprit mauvais ;-) Les démons sont les acteurs principaux dans ce jeu. (2.3.1)

Défauteur - un marqueur signifiant des actes de votre part ne participant pas aux objectifs du maître de l'Enfer ou qui ne font que gaspiller le temps de tous au sein de l'Enfer. Plus vous posséderez de défauteur et plus la victoire sera difficile à obtenir. (2.2.3 et 14)

Duel - luttes entre les démons. (3.2)

Faveur - un marqueur récompensant vos « bonnes » actions au sein de l'Enfer. (2.2.3 et 14)

Freebooters - démons au-delà du commandement de tout joueur (2.2.6 et 10.4)

Se sauver - un mouvement pour quitter un combat ou l'éviter. (9.5.1 et 11.2.4)

Les Coeurs (du charisme) - des symboles sur les cartes de démon mesurant la compétence d'un démon pour la diplomatie. (2.3.1)

Hellhound (chien de l'enfer) - monstres de l'Antehell. (2.2.8 et 10.3)

Frappé d'incapacité - un démon subissant un événement l'empêchant d'agir pour une raison ou une autre est connu comme "étant frappé d'incapacité." (3.1)

Légion - une bande de démons guerriers au service d'un joueur. (2.2.1)

Lieutenant - petit démon assez puissant pour commander des légions, mais trop faible pour tenter d'assouvir ses propres ambitions dans la cour de Lucifer. (2.2.7)

Lilith - la mère de tous les démons. (2.2.5 et 10.2)

Pentagramme - le centre de l'enfer. (2.1.5)

Pétitionner - demander la permission de prendre le commandement d'un Sectio. (12)

Quartiers - l'enfer est divisé en cinq quartiers. (2.1.1)

Sectio - une partie d'un cercle d'enfer. (2.1.2)

Les Crânes (de la guerre) - des symboles sur les cartes de démon mesurant la compétence d'un démon à la guerre. (2.3.1)

Âme (âmes) - la monnaie utilisée dans le jeu. (2.2.2, 7 et 8)

Enrôlement d'âmes - un jet de dé pour récupérer des âmes sur terre. (3.2 et 7.1)

Les Étoiles (de la magie) - des symboles sur les cartes de démon mesurant la compétence d'un démon à la magie. (2.3.1)

Triumvirat - l'équipe de trois démons jouée par un joueur. (2.2.1)

Unité - « tout ce qui est réel sur la carte ». (3.1)

Uriel - un ange fou... (2.2.5 et 10.1)

4.0 La Victoire à Hellgame

Le gagnant de HellGame est le premier Triumvirat commandant chacun des cinq Sectio d'un cercle à la fin d'un tour.

Si plusieurs Triumvirat accomplit ceci en même temps, le gagnant est le Triumvirat avec le plus de faveur. Si deux Triumvirat ou plus commandent un cercle complet et ont le même nombre de faveurs, le gagnant est le Triumvirat avec le moins de défauteur. Si l'issue est encore irrésolue, le gagnant est le joueur qui commande le cercle le plus proche du Pentagramme. En plus de ceci, n'importe quel joueur qui parvient à rassembler trois cartes d'Arcana avec le nombre "six" imprimées dessus gagne le jeu en les montrant aux autres joueurs à la fin d'un tour.

5.0 Installation et ordre de jeu

5.1 Installation du jeu

HellGame est installé comme suit :

- 1 - Mélanger séparément les trois piles contenant les cartes de Sectio, d'Arcana et d'enfer. Placer chaque pile quelque part à côté de la carte.
- 2 - Mélanger tous les marqueurs de Hellhound et empiler les (de façon ou d'une autre) face cachée dans la case de Hellhound.
- 3 - Mélanger les marqueurs de lieutenant et placer quatre marqueurs face visible dans chacune des trois cases de Lieutenants Disponibles.
- 4 - Tirer au sort trois cartes d'enfer. Placer les cartes avec des effets permanents dans leurs endroits respectifs dans les cases de ciel, d'enfer ou de terre sur la carte. Si plus d'une carte dessinée affecte le même secteur, sélectionnez-en une au hasard et jeter l'autre. Noter que ceci peut laisser certaines cases vides.
- 5 - Chaque joueur choisit un ensemble de légions et de marqueurs.
- 6 - Chaque joueur obtient alors cinq âmes et une faveur.
- 7 - Mélanger la pile des cartes de démon et distribuez-en trois à chaque joueur. Placer ces cartes face visible devant chaque joueur, ces démons constituent le Triumvirat du joueur. Puisque le Triumvirat est crucial au cours du jeu, chaque joueur peut, après examen, se défausser d'un de ses trois démons pour en reprendre un autre. Cependant, cette option coûte une faveur. Une fois que tous les joueurs ont établi leur Triumvirat, ils doivent rassembler les marqueurs de démon correspondants.
- 8 - Les joueurs placent leurs marqueurs de démon dans l'ordre approprié sur la piste déterminant l'ordre d'action des joueurs, puis place un marqueur à la couleur du joueur pour indiquer son appartenance aux yeux de tous.
- 9 - Distribuer cinq cartes d'Arcana à chaque joueur. Il est nécessaire de se défausser (attention, sans les remplacer) de toute carte marquée "Play Right Away". Noter que ceci ne s'applique qu'à l'installation initiale.
- 10 - Distribuer cinq cartes de Sectio à chaque joueur. Placer les marqueurs de joueur sur le Sectio correspondant sur la carte.
- 11 - Chaque joueur lance un dé. Le plus haut score permet au joueur de placer une légion dans un Sectio qu'il contrôle. Ensuite, le deuxième meilleur score procède de même et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait placé une légion sur la carte.
- 12 - La partie est lancée !

5.2 Ordre de jeu

HellGame est joué en tours de jeu successifs. Chaque tour de jeu contient les phases suivantes. Les phases se produisent toujours dans cet ordre. Les événements et les actions peuvent seulement avoir lieu dans la phase appropriée pendant chaque tour.

Phase d'Enfer

Tirer les cartes d'enfer pour déterminer quels événements et phénomènes aléatoires affectent le jeu pour ce tour. Les joueurs reçoivent alors de nouvelles cartes d'Arcana. (attention : cette phase est sautée au premier tour)

Phase d'Âme

Les joueurs rassemblent des âmes et payent l'entretien de leurs légions. Tous les démons sur terre reçoivent une faveur.

Phase de Soulèvement

Les joueurs peuvent soulever des Légions et autres Monstrosités. Ils peuvent également acheter des Cartes d'Arcana. Le joueur le plus riche commence cette phase.

Phase d'Action

Les joueurs vont pouvoir faire faire à leur démon une action à chacun, dans l'ordre de leur rang.

Phase Aléatoire de Mouvement

Certains démons et d'autres entités en dehors du contrôle des joueurs agissent et bougent lors de cette phase.

Phase de Combat

Le combat est résolu dans tout Sectio où deux joueurs ou plus sont présents avec des légions. Le plus grand combat est résolu d'abord.

Phase de Pétition

Les joueurs peuvent demander à Lucifer de reconnaître leur légitimité sur un Sectio. Si cela est nécessaire, ceci est fait dans l'ordre du rang.

Phase Finale

À moins que Lucifer ne déclare un des joueurs comme étant le gagnant, la carte est maintenant préparée pour la résolution du prochain tour.

Les chapitres suivants des règles discuteront maintenant chacune de ces phases en détail.

6.0 La Phase d'Enfer

Trois cartes d'enfer sont tirées de la pile d'enfer (HELL) pour déterminer ce qui se produit dans l'enfer pour ce tour. Les effets sont appliqués. Les joueurs reçoivent alors de nouvelles cartes d'Arcana.

6.1 La Carte d'Événement

Sur la première carte d'enfer tirée, la grande partie d'"événement" de la carte d'enfer est employée pour déterminer quel événement a eu lieu. Lire la carte et résoudre les effets avant de tirer les deux prochaines cartes.

6.1.1 Événements Permanents

Si la carte d'événement tirée est à effet permanent, ses effets s'appliquent jusqu'à ce qu'une nouvelle carte du même genre ne la remplace. Il y a trois genres d'événements permanents qui affectent le Ciel, l'Enfer ou la Terre. Placer la carte dans la case permanente correspondante sur la carte. Elle reste là jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre carte d'événement affectant le même secteur.

6.2 Phénomènes

Les deux prochaines cartes d'enfer tirées indiquent quelles perturbations mineures additionnelles ont lieu dans l'enfer. La première carte détermine quels phénomènes se produisent, et sera décrite comme affectant :

Quartier - tout Sectio dans un quartier particulier.

Cercle - tout Sectio en un cercle particulier d'enfer.

Sectio - juste un Sectio individuel.

La seconde des deux cartes tirée montre exactement quel quartier, cercle ou Sectio est affecté. Si les effets des phénomènes durant tout le tour, un marqueur d'avertissement devrait être employé pour marquer le secteur affecté.

6.2.1 Cas Spécial : Événements contradictoires

Si les effets de différents événements se contredisent, les cartes non-permanentes ont la priorité sur la permanente. Dans le cas d'événements permanents se contredisant, les cartes ont la priorité dans cet ordre : du ciel, de la terre et de l'enfer.

6.2.2 Cas Spécial : Uriel, Lilith et Désastres

Si une carte réclame l'apparition d'Uriel ou de Lilith, placer Uriel dans la case d'Uriel sur la carte. Il est considéré comme étant sur terre pour l'instant (voir 15.1). Lilith est placé dans l'Antehell sans affecter aucune des unités déjà présentes.

Lilith et Uriel sont imperméables à tous les phénomènes exceptés 'cave-ins' and 'landslides'. Les événements amenant à la destruction par un moyen ou un autre ne peut pas en aucun cas affecter Lilith et Uriel.

6.3 Nouvelles cartes d'Arcana

Après que les puissances de l'enfer aient fait leur plus mauvais tours, chaque joueur tire autant de nouvelles cartes d'Arcana que son Triumvirat possède de démons non sujets à l'incapacité. Si le joueur a des défaveurs il doit faire un jet réussi de défaveur afin d'obtenir chaque carte. Le tirage des cartes peut être effectué dans n'importe quel ordre de joueurs. A n'importe quel moment du jeu, un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes d'Arcana dans sa main. Pendant la phase de tirage de nouvelles cartes, si un joueur après avoir pris toutes ces cartes dépasse cette limite, il doit alors immédiatement se défausser des cartes en surplus de son choix pour revenir à 5 cartes. Les cartes en surplus sont défaussées.

6.3.1 Cas Spécial : PLAY RIGHT AWAY

Si un joueur tire une carte marquée « PLAY RIGHT AWAY », il doit immédiatement montrer la carte aux autres joueurs et directement appliquer ses effets. C'est également vrai si une telle carte est tirée à n'importe quel autre moment du jeu.

NOTE : ce type de carte lors de l'installation du jeu est défaussé sans en appliquer les effets et n'est pas remplacé.

7.0 La Phase D'Âme

Chaque Triumvirat recueille les âmes des damnés. Les âmes sont la monnaie du jeu HellGame, et sont employées pour soulever des légions et pour lancer la magie. Les joueurs doivent utiliser les marqueurs d'âmes pour se rappeler à tout moment du montant d'âmes qu'ils possèdent. Les joueurs peuvent recueillir des âmes dans les Sectio qu'ils commandent, en étant actifs sur terre ou par le jeu de diverses cartes et événements.

7.1 Recrutement des âmes et paiement de l'entretien

Chaque joueur suit l'ordre ci-dessous en recrutant et en dépensant des âmes. Les joueurs peuvent effectuer ces actions simultanément.

Étape 1 : Collecte des âmes de Sectio

Chaque tour, chaque Sectio rapporte le nombre d'âmes indiqué dans le cercle au-dessous du nom du Sectio. Cependant, les Sectio isolés rapportent deux âmes de moins que la valeur imprimée. Un Sectio isolé est un Sectio qui n'est pas directement adjacent à un autre Sectio contrôlé par un Triumvirat.

Note 1 : Si un Hellhound en saccage ou si des légions d'un autre Triumvirat (pas simplement un lieutenant solitaire) occupent le Sectio d'un joueur et si ce joueur n'a aucune unité à soi dans ce Sectio, le Sectio ne produit aucune âme. Voir également 11.3.1.

Note 2 : Si tous les Sectio d'un Triumvirat sont isolés, tous les Sectio sauf un fournissent deux âmes de moins que la valeur imprimée.

Étape 2 : Démons sur Terre

Les démons qui "sont sur terre" rassemblent des âmes. Chaque démon sur terre rassemble le nombre d'âmes égales à ses cœurs plus un jet d'âme. Un démon ne peut pas rassembler des âmes s'il est frappé d'incapacité.

Étape 3 : Les âmes recrutées par d'autres moyens

Il y a plusieurs autres manières pour les joueurs de rassembler des âmes : quelques démons ont des qualifications spéciales d'une manière ou d'une autre ; quelques événements et phénomènes peuvent augmenter ou diminuer le nombre d'âmes qu'un joueur peut recruter ; quelques cartes d'Arcana peuvent également affecter le recrutement des âmes.

Étape 4 : Payer vos légions et lieutenants

Les légions et les lieutenants doivent être payés chaque tour. Par conséquent chaque joueur doit dépenser un certain nombre d'âmes égales au nombre des légions et des lieutenants à son service afin de les maintenir satisfaits de leur sort. Les Hellhounds n'exigent aucun salaire.

7.2 Recevoir Les Faveurs

Puisque Lucifer aime ses subordonnés lorsqu'il ne sont pas embourbés dans des chamailleries de Cour, chaque démon non frappé d'incapacité actuellement "sur terre" fait gagné à son Triumvirat une faveur, s'il fait un jet réussi de défaveur. Ceci naturellement signifie que si un Triumvirat n'a aucune défaveur, elles obtiendra ces faveurs automatiquement.

7.2.1 Cas Spécial : Pas Assez d'Âmes

Si le joueur manque du nombre prié d'âmes pour payer ses unités, les unités impayées (au choix du joueur) passent immédiatement au joueur qui est le plus riche (en âmes) à la fin de la phase d'âme. Ces légions exigeront le salaire de leur nouveau maître. Si ce joueur refuse de dépenser une âme par légion pour les satisfaire, les légions transmettront l'offre au prochain joueur le plus riche, et ainsi de suite. Si personne ne les veut, les unités se retireront dans le dégoût et seront enlever du jeu (placer les légions ainsi que les lieutenants qui les accompagnent dans la « return box »).

Refuser de prendre sous son contrôle une légion suite au défaut de paiement d'un autre joueur coûte au joueur qui refuse une défaveur par légion refusée.

7.3.2 Cas Spécial : Emprunter Des Âmes

Un Triumvirat ne peut pas emprunter d'âmes au banquier, ni en emprunter à un autre Triumvirat. Par contre, donner des choses (légions, démons, âmes, ou quoi que ce soit) est parfaitement acceptable. Cependant, de tels transferts peuvent seulement avoir lieu pendant la phase d'âme.

7.3.3 Cas Spécial : Les Hommes Sages

Le Sectio « The WISE MAN » ne produit pas des âmes comme un Sectio normal : il produit des cartes d'Arcana. Dans chaque phase d'âme,

le propriétaire du Sectio jette un dé et consulte la table pour savoir combien de cartes d'Arcana il peut recevoir. Noter que ce jet est inchangé par toutes les cartes d'enfer à moins que la carte d'enfer déclare que "aucune âme" ne peut être rassemblée dans le Sectio. Si les unités d'un autre Triumvirat occupent le Sectio tandis que le joueur qui le possède n'a aucune unité présente, la première carte gagnée est donnée au Triumvirat d'occupation.

8.0 La Phase de Soulèvement

Les joueurs rassemblent de nouvelles légions de créatures damnées et autres. Les nouvelles unités sont payées avec des âmes (dans la plupart des cas) et alors placées sur la carte.

8.1 Ordre du soulèvement

Les joueurs peuvent faire leurs soulèvement simultanément, mais au besoin des soulèvement devraient être faits par ordre de richesse, avec le joueur qui est sorti de la phase d'âme en possédant le plus d'âmes en premier, le deuxième plus riche en second lieu, et ainsi de suite.

8.2 Rassembler Des Légions

Une légion coûte trois âmes, et la légion est placée dans n'importe quel Sectio contrôlé par ce joueur. Un joueur peut recruter autant de légions qu'il le souhaite. Par contre, il ne peut pas placer une deuxième nouvelle Légion dans un Sectio si toutes les autres Sectio qu'il contrôle n'ont pas reçu une nouvelle Légion pour ce tour.

8.3 Autres Soulèvement et dépenses

Les joueurs peuvent également apprivoiser les Hellhounds, recruter des lieutenants et acquérir les cartes supplémentaires d'Arcana. Les procédures et les conditions spéciales dans chaque cas sont discutées ci-dessous.

8.3.1 Recruter un Lieutenant

Afin de recruter un lieutenant, un joueur doit jouer une carte d'Arcana « Recruit Lieutenant » et payer le coût en âmes imprimé dessus. Il consulte alors la case « Lieutenants Available » et jette un dé. Le lieutenant du haut dans la case indiquée par le jet du dé rejoint les forces du joueur et est placé dans un Sectio dans lequel il possède des Légions. S'il n'y a aucun lieutenant dans la case indiquée la tentative de recrutement a échoué. Si n'importe quel recrutement vide une case de "lieutenants", tous les lieutenants actuellement dans la « return box » sont déplacés dans la case vide.

8.3.2 Hellhounds

N'importe quelle légion dans l'Antehell peut essayer d'apprivoiser un Hellhound qui errent dans ces terres en friche. Il n'y a aucun coût en âmes ; le joueur énonce simplement son intention et jette un dé.

- Sur un résultat de un à quatre, la légion capture un Hellhound. Un pion de Hellhound est sélectionné au hasard dans la case de Hellhounds et est placé sur la légion.

- Sur un résultat de cinq rien ne se produit.

- Sur un résultat de six la légion est détruite par des forces inconnues et donc enlevée du jeu.

S'il n'y a aucun Hellhound dans la case de Hellhounds, aucun ne peut être capturé.

La légion empilée sous le Hellhound est connue comme étant celle indiquant le propriétaire du hellhounds. Puisqu'une légion peut seulement commander un Hellhound, une légion peut ne pas recruter plus d'un Hellhound par visite dans l'Antehell.

8.3.3 Acheter des cartes d'Arcana

Un joueur peut employer des âmes pour obtenir des cartes additionnelles d'Arcana en payant cinq âmes pour chaque nouvelle carte. Un joueur peut acheter de la sorte autant de carte qu'il le souhaite, par contre après chaque achat, il faut appliquer la limite de 5 cartes d'Arcana en main au maximum.

8.3.4 Salaire De Bonification

Afin de maintenir un lieutenant fidèle ; un joueur peut choisir de le payer davantage. Ces "âmes supplémentaires" sont placées sur le lieutenant spécifique et ne sont pas enlevées jusqu'à la phase finale. Les avantages de ce salaire sont abordés en 9.7.

Note 7.0 Et 8.0 Générale

Selon la situation (et la confiance du joueur), beaucoup des actions de ces deux phases peuvent être effectuées simultanément.

9.0 La Phase d'Action

Les démons du joueur peuvent maintenant effectuer des actions. Une action peut être de plusieurs sortes, telles que le mouvement de légions, voyager sur terre, ou utiliser la magie. Chacun des démons d'un joueur peut conduire seulement un de ces actions par tour.

Note 1 : Les démons frappés d'incapacité ne peuvent pas agir et donc ne participent pas à cette phase de quelque façon.

Note 2 : Certaines cartes principales d'Arcana marquées "counter" peuvent être employées en dehors de cet ordre comme décrit dans la section 9.8.2.1.

9.1 Ordre des actions

Les démons sont hantés par l'étiquette et le protocole. Par conséquent les choix des actions sont prises dans l'ordre strict des Nombre de Rang imprimés sur les différentes cartes de démon. Le démon du grade le plus élevé (Nombre de Rang Inférieur) conduira toujours son action avant le prochain démon.

Au début de la phase d'action les joueurs doivent comparer les rangs de leurs démons afin de déterminer dans quel ordre ils prendront leurs actions. L'ordre est indiqué sur la piste d'ordre installée au début du jeu, où les marqueurs de joueur identifient également quel démon appartient à quel Triumvirat.

9.2 Actions

Quand c'est le tour d'un démon pour effectuer une action, le joueur doit d'abord énoncer quel type d'action il souhaite effectué.

Les actions possibles sont les suivantes :

- Passer Définitivement
- Passer
- Mouvement
- Marcher sur la terre
- Diplomatie
- Magie

Attention : le choix et la synchronisation de ces actions est le plus grand défi du HellGame !

9.3 Passer Définitivement

Si un joueur estime qu'un de ses démons ne devrait prendre aucune mesure du tout pendant un tour il doit déclarer que le démon "passe définitivement" dès que ce sera le tour du démon.

9.4 Passer

Un joueur peut pour une raison ou une autre décider que son démon ne va pas agir à son tour mais plus tard dans le tour. Le joueur peut donc remettre l'action de son démon à plus tard en jouant une carte d'Arcana mineure « Pass » et en payant le coût demandé pour cette action. Le fait de passer permettra au joueur de choisir son action après que le prochain démon n'ait agité. Certaines cartes permettent aussi de descendre encore plus dans l'ordre du tour. Celles-ci s'appellent "Double Pass", "Triple Pass", et ainsi de suite. Seulement une carte de passage peut être jouée à la fois.

Le démon évité de cette façon peut, alternativement, passer également, exigeant du démon qui a passé en premier lieu d'effectuer son action. Il est parfaitement légal qu'un démon passe à plusieurs reprises chaque fois qu'il est évité si le joueur a assez de cartes d'Arcana pour le faire.

9.5 Mouvement

Il nécessite un certain effort pour les légions de se déplacer dans l'Enfer. Par conséquent, un démon doit prendre une action de mouvement afin de bouger les unités de son Triumvirat. Un démon prenant une action de mouvement peut déplacer une unité par crâne de combat sur sa carte de démon. Une légion peut se déplacer de deux Sectio et un lieutenant de trois Sectio. Tous les mouvements doivent être d'un Sectio à un Sectio adjacent et rappelons que deux Sections qui se touchent par un coin ne sont pas adjacentes.

Note : Une unité ne peut jamais être déplacée deux fois lors de la même action de mouvement, mais si le joueur emploie plus tard un autre de ses

démons pour prendre une autre action de mouvement, il peut alors déplacer n'importe laquelle de ses unités, même si elles ont déjà été déplacées par un autre démon du triumvirat.

Un lieutenant peut "porter" ou "traîner" autant de légions avec lui que son nombre de commandement. Il coûte toujours seulement un crâne pour ce mouvement, quelque soit le nombre de légions transportées. Le lieutenant peut également prendre de nouvelles légions ou en laisser en chemin le long de ce mouvement.

Une unité peut toujours commencer à se déplacer indépendamment quel que soit sa position et les unités stationnées avec lui. Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle entre dans

- l'Antehell
- Un Sectio contenant un Hellhound en train de saccager
- Un Sectio frappé par un marécage (« Quagmire ») ou les phénomènes semblables.
- Un Sectio contenant Lilith.
- Un Sectio contenant une Légion d'un autre Triumvirat.

Dans le dernier cas l'unité peut continuer à se déplacer aussi longtemps que le joueur commandant ces unités le lui permette. Ce "droit à passer" doit être accordé avant que l'Unité entre dans le Sectio et, une fois accordé, il ne peut pas être révoqué.

9.5.1 Fuite

Dès qu'une unité (y compris les Hellhounds en saccage, mais à l'exclusion des lieutenants sans unités) entre dans un Sectio contenant des unités d'un autre joueur, toutes les unités de ce joueur peuvent essayer de se sauver. Il jette un dé pour chaque légion dans le Sectio et consulte la croix de direction imprimée sur la carte. La légion est alors déplacée sur le Sectio indiqué par la croix de direction. Une légion en fuite ne peut pas entrer dans le Pentagram, ni entrer dans le Sectio duquel les unités adverses viennent, et un jet de 5 ou 6 indique que la tentative de fuite a échoué. Les unités peuvent aussi se sauver dans l'Antehell.

Un lieutenant souhaitant se sauver jettent deux jets de dés et peut alors choisir entre les deux résultats. Le lieutenant peut prendre autant de légions pendant sa fuite que son nombre de commandement, mais si ses jets échouent les légions doivent rester avec lui. Si toutes les unités dans un Sectio se sauvent avec succès, l'unité qui est entrée et qui a provoqué les fuites peut continuer son mouvement. Les unités peuvent essayer de se sauver chaque fois que les nouvelles unités entrent dans le Sectio qu'elles occupent, mais les unités qui se sauvent ne provoquent jamais elles mêmes de fuite.

9.5.2.1 Cas spécial : se sauver dans un Sectio déjà occupé

Les unités se sauvant dans un Sectio occupé par des unités adverses (à l'exclusion des lieutenants seuls) doivent essayer de se sauver à nouveau. Ceci peut causer leur fuite vers le Sectio dont elles se sont enfuies à l'origine, cela signifie finalement que la fuite, dans son ensemble, a échoué.

9.5.2.2 Cas Spécial : Lieutenants Solitaires

Les lieutenants solitaires sont traités légèrement différemment. Un lieutenant seul peut entrer dans un Sectio contenant les unités non-amicales sans permission, mais peut ne pas s'arrêter là.

En outre, une unité se déplaçant ou fuyant peut entrer dans un Sectio contenant un lieutenant solitaire, le lieutenant doit alors immédiatement essayer de se sauver (deux jets de dés et choix du plus adapté, comme d'habitude) et peut ne pas interférer dans le mouvement de l'unité marchante. Si un lieutenant ne parvient pas à se sauver dans cette situation, il est capturé et éliminé. Placer le dans la case "Returned box".

9.5.2.3 Cas Spécial : Quitter l'Antehell

Une unité souhaitant réintégrer l'enfer à partir de l'Antehell doit jeter un dé. Un résultat de 1 à 5 indique par quel Quartier l'unité rentre dans l'Enfer ; un résultat de 6 indique que l'unité s'est perdue et ne peut plus prétendre rentrer en Enfer tout au long de la phase de mouvement. Ceci s'applique à toutes les unités et esprits.

9.5.2.4 Cas Spécial : Uriel et Lilith et le mouvement

Aucune unité ne peut pas volontairement entrer dans un Sectio où Uriel est localisé, et n'importe quelle unité fuyant dans ce Sectio est automatiquement détruite. Les unités peuvent entrer, mais ne pas passer

par un Sectio où Lilith est situé. Les unités ne peuvent jamais essayer de se sauver de Lilith, mais doivent se sauver d'Uriel.

9.6 Parcourir la terre

Les démons parcourent la terre pour plusieurs raisons, la plus commune étant de collecter des âmes ou d'utiliser l'Arcana Majeure. Un démon sur terre gagne aussi une Faveur pour son Triumvirat. Pour envoyer son démon sur terre, un joueur doit jouer une carte d'arcana mineure « walk on earth » et payer le coût imprimé sur la carte, généralement en âmes. Au lieu de jeter la carte d'Arcana, le joueur le place sous la carte du démon approprié, en la placant vers le haut légèrement de sorte que le texte de la carte soit visible. Le démon est maintenant sur terre et peut affecter tout ce qui s'y passe à partir de la prochaine phase d'action. Pour retourner en enfer le démon prend simplement une action qui affecte quelque chose dans l'enfer. Au moment où il choisit cette action, il jette la carte « walking on earth » pour indiquer qu'il est de retour « à la maison... ».

Pour reformuler : un démon sur terre peut effectuer n'importe quelle action qu'il veut, mais une action qui affecte l'enfer le fera revenir en enfer. Par conséquent il n'y a aucune action "retour en enfer". Si un joueur veut qu'un démon reste sur terre, il doit ou passer définitivement, ou prendre une action de diplomatie ou une action magique qui affecte la terre.

9.6.1 Cas Spécial :

Un démon qui pour quelque raison ressent le besoin de retourner en urgence en Enfer mais qui ne voit aucune action pertinente pour intervenir en Enfer, peut prendre une action spécifique « retourner en Enfer » qui permet de ne pas agir en Enfer véritablement mais d'y retourner.

9.7 L'Action Diplomatie

Il y a quatre types de missions diplomatiques. Dans l'enfer, un joueur peut envoyer un démon pour essayer rallier à soi les unités des autres démons (Influencer des unités) ou de prier Lucifer pour retirer des défaveurs (Supplication). Un démon parcourant la terre peut faire de mauvaises choses pour gagner des faveurs supplémentaires (Mauvais Tours) ou pour modifier la pile de carte pour influencer ce qui peut se produire en ce monde (Conspiration).

9.7.1 Influencer des unités

Dans l'enfer un démon peut essayer d'influencer n'importe laquelle des unités d'un autre Triumvirat pour soit la congédier (la retirer de la carte) ou modifier le contrôle d'une unité (passage sous le contrôle d'un autre triumvirat). Le joueur désigne l'unité qu'il souhaite influencer et énonce s'il veut essayer de la congédier ou de changer son allégeance. Si un démon essaye d'influencer une unité qui est « chez elle » (c'est-à-dire, dans un Sectio posséder par le Triumvirat de l'unité), le démon doit payer une faveur afin d'essayer de l'influencer.

Ceci signifie qu'une unité "chez elle" est immunisée contre l'influence extérieur à moins qu'une faveur soit investie.

Pour congédier une légion, le joueur doit avec succès réussir un jet sous les cœurs. Pour faire qu'une légion change l'allégeance, le joueur doit avec succès réussir par deux fois un jet sous les cœurs. Si une tentative de changement d'allégeance réussit sur le premier jet, mais échoue sur le second jet, la tentative échoue alors complètement. Une légion congédiée est enlevée définitivement de la carte. Une légion qui change d'allégeance est remplacée par une des légions du nouveau joueur la contrôlant. Une unité qui change son allégeance peut joindre n'importe quel camps, sous le seul choix du joueur ayant effectué cette action. Il peut également accorder leur indépendance, simplement en les transformant en Freebooters (15.4).

Note : Des légions empilées avec des lieutenants ne peuvent être influencées. Au lieu de cela le lieutenant peut être visé.

Il est plus difficile d'influencer des lieutenants : on doit effectuer un jet à cœur par deux fois pour convaincre un lieutenant de se faire congédier et trois fois pour changer son allégeance. Un lieutenant congédié est

simplement retiré du jeu et placé dans la case « returned box ». Toutes les unités empilées avec lui sont laissées sur la carte. Un lieutenant qui change l'allégeance le fait aussi pour ses unités empilées avec lui. Ceci signifie que si un lieutenant change de camp, toutes les légions commandées par lui sont remplacées par des légions de son nouveau Triumvirat.

Les Hellhounds sont au delà d'être influencés (ils manquent d'esprit pour cela). Si leur chef change l'allégeance, elles suivront. Si leur chef est congédié, elles iront effectuer un saccage.

9.7.1.2 Dessous de table

Le joueur influençant peut améliorer ses affaires en offrant des âmes. Chaque âme payée (au trésorier, mais dans la 'vraie vie' à l'unité en question) donne au joueur un modificateur de -1 sur un de ses jets. Tous les dessous de table doivent être payés avant que n'importe quel jet ne soit effectué. Il n'y a aucune manière pour le propriétaire de l'unité de résister à cette influence à moins que l'unité visée ne soit un lieutenant. Les lieutenants peuvent recevoir un bonus pendant la Phase d'âme, et chaque Ame payée donne un bonus de +1 sur tous les jets d'influence du joueur.

9.7.2 Supplication

Lorsqu'il est en Enfer, un démon peut prendre une action diplomatique auprès de Lucifer pour essayer d'effacer les défaveurs que son Triumvirat a accumulés. Un démon choisissant cette action lance deux dés. Le joueur regarde alors la table imprimée sur la carte (« Atonement and Supplication ») et compare le résultat avec le nombre de Cœur de son démon, appliquant le résultat indiqué.

9.7.3 Conspirer

Un démon sur terre peut choisir "de conspirer contre" la pile de carte Enfer pour essayer de modifier les cartes d'événement permanente en jeu. Le joueur énonce son intention et tire autant de carte d'enfer qu'il a de cœur. Il inspecte alors ces cartes et peut employer (seulement) l'une d'entre elles soit pour remplacer une des cartes permanentes d'événement actuellement sur la carte ou placer une nouvelle carte dans une case actuellement vide. Résoudre les effets de la nouvelle carte avant de continuer le jeu. Les cartes d'enfer que le joueur ne peut pas employer sont jetées. Il est tout à fait possible qu'aucune des cartes tirées ne conviennent aux buts du joueur et il n'est alors pas forcé de jouer une carte permanente d'événement.

Note : Des événements non-permanents ne peuvent pas être mis en œuvre de cette façon.

9.7.4 Mauvais tour

Un joueur souhaitant se livrer à faire des mauvais tours doit avoir un démon parcourant la terre. Le joueur énonce son intention et jette simplement autant de dés que le démon a de cœurs de charisme. Chaque 6 obtenu rapporte au joueur une faveur pendant que son démon commet ces actes horribles, dégradant toute bonne chose au sein de l'humanité.

9.8 Magie

Un joueur peut employer l'action d'un démon pour jouer une carte majeure d'Arcana qui est jouable pendant la phase d'action. Dans la plupart des cas, le joueur déclare que son démon veut utiliser la magie, il choisit alors une carte Arcana adéquate et en applique les effets comme décrit sur la carte. (les exceptions sont discutées ci-dessous.)

Note : Aucune partie de ces règles n'aborde l'utilisation des cartes d'Arcana mineure pour passer, parcourir la terre ou recruter des lieutenants. Chaque carte d'Arcana a deux fonctions, et les joueurs doivent parfois faire les choix difficiles pour savoir comment utiliser au mieux chaque carte.

9.8.1 Les Cartes D'Arcana

Dans la plupart des cas chaque carte est explicite, mais quelques points seront discutés ici. La première ligne dans la case ombragée sur chaque carte décrit toujours quand la carte peut être employée, et très souvent à quel coût.

• Des cartes d'Arcana qui peuvent être jouées comme action sont marquées "action." Ceux qui peuvent être joués pendant le combat sont marqués "combat" et peuvent seulement être employés dans la phase de combat (voir la section 11).

• Plusieurs cartes d'Arcana indiquent dans quelle sphère doit être employé la carte, "dans l'enfer" (Antehell y compris) ou "sur terre". Si ceci est indiqué, le lanceur et la cible de l'action magique doivent être dans le même lieu, c.-à-d., doit être sur terre ou dans l'enfer. (noter que les démons sur terre peuvent prendre une mesure magique affectant des choses dans l'enfer et simultanément revenir en Enfer comme décrit dans 9.6.1.)

• Plusieurs cartes indiquent si le joueur doit payer un coût en âme ou en faveur s'il utilise la carte.

9.8.2.1 Cas Spécial : "Counter"

Quelques cartes d'Arcana sont marquées "counter" et peuvent être employées pour interférer avec les actions d'un autre joueur. Certaines de ces cartes ont également des restrictions semblables à celles énumérées en 9.8.1 et fonctionnent exactement de la même manière. Un 'counter' peut toujours être employé par n'importe quel démon visé par une carte d'Arcana, si ce démon n'est pas frappé d'incapacité. Si un joueur souhaite interférer une carte ne visant pas un de ses démons, il doit indiquer un de ses démons qui n'a pas encore pris une action afin d'employer le 'counter'. Le démon parant est alors considéré comme avoir pris son action pour le tour et peut ne pas effectuer une autre action plus tard dans ce tour.

9.8.3.2 Cas Spécial : "Actions Groupées"

Pour que certaines cartes fonctionnent, il est nécessaire que des démons unissent leurs forces pour rassembler un nombre minimal de cœur, de crânes ou d'étoiles. N'importe quel démon peut tenter cette action en demandant aux autres joueurs de faire une action groupée. Les démons qui peuvent jouer leur action doivent être situés dans le même lieu (Enfer ou Terre) que celui qui a lancé l'appel pour cette action groupée.

Si, à l'heure de l'application de l'action groupée, il venait à manquer des cœurs, crânes ou étoiles pour une quelconque raison (notamment un désistement d'un autre démon), l'effet de la carte est simplement annulé et le joueur peut choisir une autre action.

Note : Il n'y a aucune pénalité à pour les personnes qui prétendent vouloir soutenir une action groupée et qui au moment de valider ce choix (lors du tour du démon) se désiste en disant « désolé »...

10. Mouvement Aléatoire Unités Indépendantes

NOTE :

Ce chapitre résume toutes les activités des unités indépendantes.

Les unités indépendantes sont :

- Uriel, L'Ange Vengeur.
- Lilith, la mère de tous les démons.
- Les Hellhounds, monstres de l'Antehell.
- Freebooters.

Uriel et Lilith, les Hellhounds en saccage et toutes les armées créés par les cartes d'enfer "Freebooters" ou les actions de diplomatie sont collectivement connus comme étant des "indépendants" ou des "unités indépendantes". Après que la phase d'action soit finie, toutes ces unités entreprennent leurs démarches. Les jets de dés et la croix de direction sont utilisés pour gérer ces mouvements. C'est-à-dire, avant chaque étape l'unité doit se déplacer, jeter un dé et consulter la croix de direction pour voir dans quel Sectio l'unité devra se déplacer. Un jet de 5 ou de 6 signifie que l'unité ne se déplace pas et à trouvé mieux à faire sur place.

Les unités indépendantes sont déplacées dans l'ordre suivant.

- Uriel
- Lilith
- Hellhounds (le Hellhound le plus fort d'abord)

Note : Les Freebooters ne se déplacent jamais.

10.1 Uriel

Une carte d'enfer peut faire qu'Uriel l'ange maudit se lance dans une croisade privée (il entre en jeu). Quand ceci se produit, placer Uriel dans la case Uriel sur la carte. Uriel nettoie immédiatement la terre. Tous les démons parcourant la terre doivent faire un jet sous leur cranes pour ne pas être détruit immédiatement. Les survivants doivent immédiatement retourner en Enfer et prendre une action de Passer Définitivement pour leur prochaine action. Pendant la phase aléatoire de mouvement du même tour, la volonté d'Uriel éliminent alors tous ceux présents dans l'Antehell.

Dans la phase aléatoire de mouvement suivante, Uriel entre dans l'enfer dans un Sectio déterminé au hasard (rejeter les dés). Il se déplace de quatre Sectio par tour et considère tous les jets de 3 sur la croix de direction comme étant un jet de 1. Toutes les unités dans un Sectio où Uriel entre essayent immédiatement de se sauver individuellement (dans la panique créée, les lieutenant ne peuvent pas fuir avec leur unités). Des unités qui ne parviennent pas à sauver sont détruites. En outre, les Sectio dans lesquels rentrent Uriel sont suffisamment nettoyés pour les rendre inutiles à n'importe qui, et donc leur propriété est perdue. En outre, le nombre de légions que chaque Triumvirat va perdre de la sorte peut conduire le plus faible démon du triumvirat à sa perte. C'est-à-dire, si Uriel détruit trois des unités d'un Triumvirat lors d'un même tour, le joueur doit effectuer un jet de 3 pour sauver son démon le plus faible. (si Uriel détruit six ou plus des unités d'un Triumvirat lors d'un même tour, un des démons du Triumvirat est automatiquement détruit). Le jet à lieu une fois qu'Uriel a terminé tous ses déplacements.

Si un jet de déplacement fait qu'Uriel entre dans le Pentagramme ou un Sectio contenant Lilith, il est finalement enlevé du jeu. Si la carte permanente d'enfer qui l'a au commencement appelé est remplacée, Uriel est enlevé de même du jeu.

10.2 Lilith

Lilith est la mère de tous les démons, et quelques cartes d'enfer et d'Arcana lui permettent de venir visiter ses enfants de temps à autre. Quand « l'appel » de la carte est joué, placer son marqueur dans l'Antehell pour l'instant. Indépendamment du moment où elle apparaît sur la carte, son mouvement à lieu pendant la phase de mouvement aléatoire.

Lilith apparaîtra toujours dans un de ses trois aspects : comme mère, vierge ou vieille femme. Étant une créature légèrement confuse, son aspect changera à chaque tour. L'aspect initial de Lilith est déterminé par la carte qui l'appelle ou un jet de dé avant son déplacement suivant le cas.

Avant que l'aspect de Lilith ne soit déterminé, les Triumvirats peuvent la courtiser pour influencer son déplacement en Enfer. Courtiser Lilith coûte une faveur, et si plusieurs démons souhaitent la courtiser, ils doivent se battre en duel avec un test sous les cœurs pour ce privilège.

Lilith est alors courtisée par le gagnant qui doit réussir un jet sous ses cœurs, si cela réussit, le gagnant peut déplacer Lilith selon son bon vouloir lors de la phase de déplacement des unités indépendantes. Le tour suivant, Lilith est fatiguée de tout ceci et doit être à nouveau courtisée.

Si Lilith n'est pas sous le contrôle d'un triumvirat, elle se déplacera maintenant de quatre étapes au hasard. Lors de son premier tour dans le jeu sa première étape est toujours d'entrer en enfer dans un Sectio aléatoire. Si un Triumvirat la commande, elle entre toujours dans quatre Sectio mais dans la direction que le Triumvirat souhaite. Si elle pénètre dans l'Antehell ou le Pentagramme, elle est enlevée du jeu. Si elle se trouve sur Uriel, l'ange est détruit.

Tout en se déplaçant, Lilith affecte chaque Sectio dans lequel elle rentre selon son aspect. Ceci se produit chaque fois qu'elle entre dans un nouveau Sectio, mais pas dans le Sectio où elle change d'aspect juste avant son mouvement. Elle n'affectera jamais rien ou personne lorsqu'elle attend dans l'Antehell avant de rentrer en jeu.

- La vieille femme donnera une carte d'Arcana au propriétaire de chaque légion rencontrée.
- La vierge massacrera tous et tout dans le Sectio entré. Les unités ne peuvent pas essayer de se sauver de Lilith.

• La mère doublera le nombre de TOUT ce qui est présent dans le Sectio pénétré, jusqu'aux limites des réserves de marqueurs.

Note : Dès que Lilith finira son mouvement, elle cesse d'être sous la commande de n'importe quel Triumvirat. Son aspect changera encore la phase aléatoire suivante de mouvement. Ceci reste vrai même si la carte réclamant son aspect indiquait son arrivée sous un certain aspect.

10.3 Hellhounds

Les Hellhounds sont trouvés dans l'Antehell et peuvent être apprivoisés comme décrit en 8.3.2.

Les Hellhounds sont considérés comme appartenant au joueur les ayant apprivoisés, à condition que la légion responsable de son comportement soit bien empilée avec. Les Hellhounds sans unité les contrôlant sont toujours considérés comme en saccage. Si un Hellhound perd l'unité le contrôlant, il va sur un saccage. L'instant où un Hellhound va sur un saccage, il entreprend immédiatement un mouvement à l'aide de la croix de direction. S'il ne part pas du Sectio, il ne souffre d'aucun mauvais effet, cependant d'autres unités dans le Sectio peuvent éprouver un certain malaise.

Tandis que sur un saccage, chaque Hellhound se déplace de six étapes en suivant la croix de direction. Un Hellhound doit cesser de se déplacer s'il entre dans un Sectio contenant les unités qui ne se sauvent pas immédiatement (d'autres Hellhounds en saccage n'essayeront pas de se sauver). Un Hellhound qui commence son mouvement dans le même Sectio que d'autres unités reste seulement là s'il obtient un 5 ou un 6 sur le premier jet qu'il fait pour son mouvement.

Si un Hellhound entre dans le Pentagram ou l'Antehell, il est détruit (c'est également vrai si un Hellhound est déplacé là par accident. Les Hellhounds n'ont pas assez de bon sens pour pouvoir refaire un jet de dé avant d'entrer dans un Sectio contenant Lilith ou Uriel.

Pendant un combat, les Hellhounds font autant d'attaques que le nombre imprimé sur son marqueur. Ils réussissent un jet de sauvegarde sur un "4" (voir 11.2.3). Les Hellhounds en saccage combattent tout et n'importe qui jusqu'à ce que le sectio soit vide ou qu'ils disparaissent. Les Hellhounds détruits sont immédiatement remis dans la case "Hellhounds Available".

Un Hellhound saccageant doit toujours finir seul dans un Sectio à la fin de la phase de combat.

10.4 Freebooters

Des unités qui pour une raison ou une autre ont perdu tout commandement deviennent des "Freebooters". Elles resteront obstinément dans leur Sectio indépendamment de ce qui se produit. Ils ne se sauveront jamais (excepté d'Uriel) et n'accorderont jamais un "droit au passage". Si ils survivent, dans la phase de pétitions, ils prendront automatiquement le contrôle du Sectio qu'ils occupent. Enlever le marqueur du joueur de n'importe quel Triumvirat dans la case de contrôle et placer un des marqueurs de Freebooter là à la place.

S'il y a un lieutenant présent parmi les Freebooters ils emploieront la bonification du lieutenant pour les jets de sauvegarde, c.-à-d., un lieutenant avec +3 sauvera ses unités avec un jet de 3 ou moins.

11. Combat

Après que tous les actions et mouvements aléatoires aient été accomplis, des combats auront lieu dans tous les Sectio où des unités de deux Triumvirats ou plus sont présents. Ces combats sont résolus dans l'ordre du combat impliquant le plus d'unités à celui qui en comporte le moins. Un dé est utilisé pour résoudre les cas d'égalité dans l'ordre de résolution des combats si les joueurs le demandent.

Quand tout le combat impliquant les Triumvirats ont été résolus, on passe à la résolution des saccages des Hellhounds.

SOMMAIRE DE COMBAT

Avant que le combat ne commence, les deux camps peuvent envoyer des démons pour se joindre au combat. Chaque démon peut apporter des cartes d'Arcana égales à son nombre d'étoiles de magie (la plus grande armée en premier).

Round de Combat

1. Lancement de la magie

L'ordre de jeu est décidé par le nombre de crânes.

2. Attaques

Simultané - coup réussis sur un jet de 6 ou plus si bonus.

3. Jet de sauvegarde

Simultané – survie sur un jet de 1 ou égal ou inférieur au nombre de crâne de son démon.

4. Décider de se sauver

Celui qui a le plus de crâne de guerre décide de l'ordre de jeu.

5. Commencer un nouveau round de combat

11.1 Les démons dans le combat

Avant que chaque combat ne soit résolu, chaque camps impliqué doit déclarer si un de ses démons a l'intention de rejoindre le combat. Le camp avec la plus grande armée décide en premier (majorité en termes de légions – jet de dé pour départager en cas d'égalité) et décide alors quel démon rejoint le combat, et combien de cartes d'Arcana le démon apporte avec lui. Les joueurs envoient alors chacun leur tour un démon jusqu'à ce que chaque joueur ne veuille plus en envoyer (les joueurs peuvent très bien en envoyer aucun).

Un Triumvirat peut envoyer autant de démons dans un combat qu'il le désire et chaque démon peut introduire autant de cartes d'Arcana dans le combat qu'il a d'étoiles de magie, mais il est nullement prié de les employer toutes. Une fois qu'un démon s'associe au combat il peut ne pas joindre un autre combat plus tard durant le même tour indépendamment de ce qui lui est arrivé pendant le combat. Un démon sur terre peut ne pas s'associer à un combat.

11.2 Procédure D'un Combat

Le combat est résolu dans des "rounds" jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul camp dans le Sectio contesté. Après que les unités impliquées dans le combat aient été alignées commodément sur la table de jeu, le procédé suivant est suivi pour chaque round de combat.

11.2.1 Lancement de la magie

Le camps qui a le Démon avec le plus de crânes (jet de dé en cas d'égalité) décide quel camps va utiliser la magie en premier. Les joueurs prennent alors des tours en jouant une "des cartes d'Arcana de combat". Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qui peuvent être jouées avant chacun round.

11.2.2 Attaques

Les unités des deux camps déclarent maintenant qui elles attaquent et puis jettent les dés pour en connaître les résultats. Ces attaques sont considérées comme simultanées, de sorte que deux légions peuvent se frapper en même temps.

Seulement des légions et le Hellhounds peuvent faire des attaques et être attaquées. Chaque Légion attaque en lançant un jet de dé de combat ; Les Hellhounds font autant de jets de combat qu'indiqué sur leurs marqueurs. Les légions contrôlant un Hellhound ne peut pas attaquer, mais peuvent être attaquées. La distribution des attaques est décidée avant que n'importe quel jet ne soit effectué et chaque joueur doit si possible faire en sorte que chaque unité puisse attaquer une autre unité toute différente avant de pouvoir attaquer deux fois la même. Les Hellhounds empilés avec une Légion qui les contrôlent peut séparer leurs attaques pour attaquer plusieurs unités.

Une fois que l'attribution des attaques a été décidée, un jet est effectué pour chaque attaque (un jet de combat) et chaque résultat de 6 est un coup réussit. Les lieutenants ajoutent la bonification imprimée sur leurs marqueurs au jet de combat d'autant d'unités que leur nombre de commandement. Certaines cartes d'Arcana s'ajoutent également à ces jets. Retourner les unités de sorte qu'il soit facile de se rappeler quelle unité a été frappée et quelle unité ne l'a pas été.

11.2.3 Jets de sauvegarde

Après que les deux camps aient fait leurs attaques, des jets de sauvegarde sont effectués le cas échéant. Si un camps n'a aucun démon impliqué dans le combat, chacun légion frappée se sauve de la destruction avec un jet de 1. S'il y a un démon impliqué, un jet sous le nombre de crânes du démon sauve la légion. Plusieurs démons ne

peuvent pas ajouter leurs crânes pour améliorer la chance de sauver leurs unités.

Les Hellhounds se sauvent sur un jet de 4 ou moins, indépendamment de tous les démons présents. Si un Hellhound perd l'unité la contrôlant, il partira en saccage et essaiera de quitter le Sectio. Jeter un jet sur la croix de direction (comme si le Hellhound essayait de se sauver). Si le Hellhound ne part pas du Sectio il comptera pour un camp à part (voir 11.3.2) pour le reste de la phase de combat.

Des lieutenants ne peuvent pas être frappés, mais si une légion qui a employé la bonification du lieutenant est détruite, le lieutenant doit jeter un 5 ou moins pour éviter le même destin.

11.2.4 Décider de se sauver

Après chaque round de combat, n'importe quel camps peut déclarer qu'il essaye de se sauver. L'ordre de ces déclarations est de nouveau décidé par le démon avec le plus de crânes de guerre. Les jets pour la direction de la fuite sont déterminés normalement, mais les unités peuvent se sauver dans n'importe quelle direction. Comme d'habitude, toutes les unités en fuite doivent continuer la fuite jusqu'à ce qu'elles échoue à quitter un Sectio ou qu'elle parviennent dans un Sectio libre d'unités adverses. Noter que ces fuites peuvent créer des nouvelles situations de combat qui doivent être résolues plus tard pendant la phase de combat. Dans un cas extrême, une unité peut se sauver dans un Sectio qui est occupé, ne parvient pas à le quitter et cause un combat ici, puis se sauve de ce combat à nouveau. Si un lieutenant se retrouve seul dans un Sectio à la fin d'un round de combat, il doit immédiatement essayer de se sauver. S'il échoue il est capturé, détruit et renvoyé dans la case de retour.

11.2.5 Commencer un nouveau round de combat

Si restent des unités face à face dans le Sectio, un nouveau round de combat débute.

Jets de sauvegarde des FREEBOOTER

Les Freebooters comprenant un lieutenant emploieront la bonification du lieutenant pour le jet de sauvegarde.

11.3 Cas spéciaux pour la combat

11.3.1 Cas Spécial : Éviter Le Combat

Le combat dans un Sectio peut être évité par consentement mutuel à condition que

- a) il n'y a pas de Hellhounds saccageant dans le Sectio et
- b) le nombre de légions total dans le Sectio n'excède pas le nombre d'âmes que le Sectio peut produire lors de chaque phase d'âme. Les phénomènes et autres effets agissant sur la production du nombre d'âme n'affectent pas le nombre de légions que le Sectio peut contenir sans combat. Indépendamment des Légions présentes, un Sectio ainsi occupé ne produit plus aucune Âmes.

11.3.2 Cas Spécial : Assignment des Camps

Quand plus de deux Triumvirats ont des unités dans la même situation de combat, tous les Triumvirats doivent choisir un camps. Le joueur avec le plus d'unités dans le Sectio indique quel joueur présent il attaque. Ces deux Triumvirats sont maintenant en opposition. Les unités en dehors de ces deux camps doivent choisir de se ranger dans un des deux camps.

Les Hellhounds en saccage et Freebooters compte chacun comme des entités séparées, et utilise chacune un jet de dé pour choisir un camp (50% de chance). Ceci est effectué une seule fois par combat pour chaque groupe de Freebooters et pour chaque Hellhound survivant dans le Sectio.

11.3.3 Cas Spécial : Gagnants de plusieurs Triumvirats

Quand un des camps formés comme dans le paragraphe précédent a été battu, tous les combats sont terminés dans le Sectio à moins qu'un des alliés précédents ne soit pris de l'envie urgente d'attaquer son précédent allié. Il est obligatoire par contre qu'il n'y ait plus de Freebooters et Hellhounds encore en vie dans le Sectio.

11.3.4 Cas Spécial : Hellhounds en saccage

Un Hellhound en saccage combat tout ce qui est dans le Sectio jusqu'à ce que tout ce qui existe d'autre (ou lui) soit détruit. Dans les cas où un

Sectio ne contient rien sauf des Hellhounds en saccage, on peut accélérer les choses en jetant autant de dés qu'il a d'attaques pour chaque Hellhound et ajoutent pour chacun le résultat des jets de dés. Le hellhounds qui obtient le plus grand résultat est déclaré comme le plus fort et les autres Hellhounds sont enlevés.

Pendant le combat, les Hellhounds en saccage concentreront leurs attaques sur n'importe quel autre Hellhound ou attaqueront autant d'unités que possible.

11.3.5 Règle Alternative/Optionnelle : Règles rapides de combats – petits affrontements

Une méthode semblable à celle utilisée pour les combats des Hellhounds entre eux peut être employée pour de plus petits combats afin d'accélérer le jeu. Si un Sectio a seulement une ou deux légions combattant une ou deux autres légions, et s'il n'y a aucun lieutenant ou démon impliqué, le combat peut être résolu en jetant simplement un jet de dé par légion impliquée. Les points de chaque côté sont ajoutés et le camps avec le plus haut total est déclaré le gagnant. On élimine le camps perdant.

11.3.6 Règle Alternative/Optionnelle : Règles rapide de combat – la limite de trois rounds de combat

Afin de rendre une certaine tension dans les combats, tous combats qui arrivent à trois round est interrompu, on place une légion de chaque camp dans une tasse. On tire une légion au sort, celle qui en ressort détermine le camps vainqueur, Lucifer –agacé– éliminant toutes les autres Légions de l'autre camps.

Note Importante.

La phase de combat peut être quelque fois assez longue. Des joueurs expérimentés apprendront à mener des combats simultanément puisque certains ne peuvent pas avoir d'implications sur d'autres. Les règles optionnelles ci-dessus sont aussi faites pour accélérer le jeu si vous en ressentez le besoin.

12. Phase de pétitions

Après que tous les combats aient été résolus, Lucifer peut donner la contrôle de nouveau Sectio, s'il peut être persuadé que le Triumvirat les ont gagnées. Ce mélange de vantardise et de diplomatie de la part des Triumvirats est nommé "faire une pétition" ou juste une "pétition".

Chaque Triumvirat peut pétitionner pour n'importe quel nombre de Sectio à chaque tour en utilisant une des deux méthodes décrites ci-dessous. Ceci peut avoir lieu dans tout ordre selon le souhait du joueur. Afin de pétitionner pour un Sectio, un joueur doit avoir une ou plusieurs légions dans le Sectio et il ne peut y avoir aucune unité non amicale présente (Hellhound ou unité d'un autre joueur). Les joueurs peuvent pétitionner pour un Sectio qui est non contrôlé ou qui appartient actuellement à d'autres joueurs.

Quand un Sectio change de propriétaire, placer le marqueur approprié du joueur dans la case du Sectio et enlever n'importe quel autre marqueur de joueur. S'assurer en outre que le nouveau propriétaire reçoit la carte appropriée de Sectio.

12.1 Pétitionner en utilisant des Faveurs

Si un joueur occupe un Sectio, il peut pétitionner pour ce Sectio à condition que il ait une faveur épargnée. Dans ce cas-ci le Triumvirat dépense une faveur et s'assure la commande du Sectio.

12.2 Pétition en utilisant le "Droit Du Vainqueur"

Si un joueur occupe un Sectio, il peut pétitionner pour ce Sectio à condition que il ait gagné un combat dans ce Sectio (contre n'importe qui ou n'importe quoi et qui a combattu pendant au moins un round avant la mort ou la fuite). Dans ce cas, le Triumvirat prend simplement la contrôle du Sectio, si le joueur fait avec succès un jet de défaveur. Des unités qui fuient devant vous pendant la phase de mouvement n'est pas considéré comme suffisant pour pétitionner de cette façon pour le contrôle de ce Sectio.

12.3.1 Cas Spécial : Élimination d'un Triumvirat de la carte

Si un Triumvirat perd son dernier Sectio pendant cette phase (ou à toute autre moment du jeu), Lucifer interviendra immédiatement. Le Sectio contenant actuellement le plus grand nombre d'unités est donné au Triumvirat éliminé de la carte, toutes les unités passent sous son

contrôle et il gagne immédiatement deux fois le nombre d'âmes que le Sectio peut produire.

12.3.2 Cas Spécial : Freebooters

Toutes les unités de freebooter survivantes pendant cette phase prennent automatiquement le contrôle des Sectio dans lesquelles elles sont présentes.

12.3.3 Cas Spécial : Alliés et pétitions

Un joueur peut pétitionner pour un Sectio même s'il y a d'autres unités dedans (par exemple après un combat conjointement gagné), si le Triumvirat commandant les autres unités permet ceci. En effet deux Triumvirats peuvent gagner une bataille, mais seulement l'un d'entre eux peut employer le droit du vainqueur et gagner le Sectio.

13. La Phase Finale

Tout d'abord, les joueurs vérifient si un des joueurs ne peut pas être déclaré comme étant le gagnant. Si c'est le cas, tous les joueurs doivent le féliciter car il a été le meilleur (enfin, le plus terrible ;-). Si personne n'a gagné, le jeu continue, et les joueurs peuvent effectuer quelques actions :

13.1 Se débarrasser des défaveurs

Les joueurs peuvent se débarrasser de leurs défaveurs en dépensant leur faveurs. Ceci peut être fait à un rapport de deux contre une. C'est-à-dire, pour chaque deux faveurs qu'un joueur redonne au banquier, il peut également enlever une défaveur.

13.2 Retour d'incapacité

Les démons frappés d'incapacité peuvent jeter un dé pour le retour à une activité normale. Le jet de dé exigé est un résultat de 5 ou 6, à moins que la carte frappante d'incapacité indique autre chose. Tout autre résultat et le démon reste frappé d'incapacité jusqu'à la phase finale suivante.

13.2.1 Cas Spécial : Tous les Démons

Incapacité ou détruit

Si un Triumvirat est sur le point de finir le tour avec tous ses démons frappés d'incapacité, Morningstar intervient et rétablit l'un d'entre eux au hasard. En outre, si un Triumvirat termine un tour avec ses trois démons détruits, il en retire immédiatement trois nouveaux au hasard.

13.3 Nettoyage

Enlever les dessous de table sur les lieutenants, et tous les autres marqueurs devenus inutiles avant de commencer un nouveau tour.

14. Faveurs et défaveurs

Celles-ci représentent la position d'un Triumvirat auprès de Lucifer. Et comme dans la plupart des autres endroits, une mauvaise réputation est beaucoup plus difficile à se débarrasser que l'on ne croit. Tandis que les effets et les utilisations des faveurs ont été discutés dans les sections précédentes, cette section discute des défaveurs.

14.1 Effets des défaveurs pendant le jeu

Avoir des défaveurs crée trois problèmes pour le Triumvirat affligé :

- Chaque défaveur lie une des faveurs du Triumvirat à elle. Cette faveur peut SEULEMENT être employée pour payer afin de se débarrasser d'une défaveur (13.1).
- Le tirage des cartes d'Arcana pendant la phase d'enfer (6.3) est affectée, puisque le joueur doit maintenant jeter un dé de défaveur pour obtenir chaque carte.
- Quand un joueur emploie le "droit du vainqueur" (12.2) pour réclamer un Sectio, il doit maintenant faire un jet de défaveur pour voir si la réclamation abouti.

14.2 Effets des défaveurs lors de la détermination du gagnant

Avoir des défaveurs à disposition quand le gagnant doit être déterminé met un joueur dans une position défavorable. Voir 5.0 pour des détails.

14.3 Comment perdre des défaveurs

Des défaveurs sont enlevées par l'encaissement en deux faveurs comme décrit en 13.1, en utilisant certaines cartes d'Arcana, ou par Supplication comme décrit dans 9.7.2.

Conseils Utiles

Ces conseils peuvent vous être utiles.

Un Bon Premier Tour

La première fois qu'on joue les possibilités offertes peuvent sembler comme trop importantes. Un bon début consiste pendant la phase d'action à envoyer un de vos démons sur terre. Un de vos deux autres démons devrait prendre une mesure de mouvement. Essayer de contrôler un nouveau Sectio adjacent à celui déjà posséder.

Les cercles sont en rond !

Un joueur non expérimenté peut être en difficulté pour lire la carte puisque dans notre ère moderne (et occidentale) le cerveau a tendance à penser en lignes droites. Employer cette illusion d'optique à votre avantage : trois cases le long du cercle ne forment finalement qu'une ligne, si celle-ci peut être loin du centre cela n'en sera que mieux puisque le rapprochement par rapport au centre n'a finalement que peu d'importance (ce qui est aussi inhabituel).

Devenez le chef !

Essayer de faire en sorte que plus vous vous rapprocher de la victoire et plus l'on vous considère comme le chef autour de la table (sinon, votre perte arrivera très rapidement).

Le Travail d'en haut !

Essayer d'avoir toujours au moins un démon sur terre. Cela rapporte des faveurs et améliore votre situation.

Défaveurs

Il est possible de jouer avec une défaveur de tour en tour, mais il est préférable de s'en débarrasser le plus vite possible. Car très rapidement, on peut monter à trois ou quatre et il sera alors beaucoup plus difficile de s'en sortir...

Tenir ses promesses

Tenir ses promesses, oui, bien entendu ! Dans un jeu où l'on joue des démons en l'enfer ? OK, reformulons : faire peu de promesse, mais tenez vous y.

Crédits :**HellGame**

Une Production Living Dead Entertainment

Concept De Jeu

Lars Johansson et Anders Fager

Conception et écriture de jeu

Anders Fager

Design

Lars Johansson, Mattias Carlson, Jerry Malone, et Anders Fager.

Distribution et Assemblage

UGG (Udo Grebe Gamedesign)

Accounting

Geoffery Wolfarth

Édition

Tom Cmajdalka

Recherche

Karin Tidbeck et Anders Fager

Écriture Additionnelle

Tom Cmajdalka et Karin Tidbeck

Design Palytest

Stefan Ekström

Playtester Principal

Mattias Carlson

Traducteur, Règles

Mattias Carlson

Remerciements à

Pär Brandt, Henry Denander, Udo Grebe et Elias Nordling.

Platesteurs et autres personnes à remercier :

Dante Algstrand, Magnus Alm, Jan Anderberg, Anna Anthony, Nicholas Barker, Peter Bergting, Göran Björkman, Annika Brink, Jörg Böhles, Petrus Dahlin, Claes Damberg, JJ Decay, Christopher Doran, Anna-Lie Fager, Josef Fares, José Manuel Rodríguez Gómez et amis, Jens Gunnarsson, Lena Gustavsson, Emilie Holm, Michael Håfström, David Jansén, PO Jönsson, Mikael Kinderås, Daniel Krauklis, Jan Larsson, Sara Lonér, Elizabeth McCoy, Maria Lüttgen, Olof Nordbrink, Daniel Nordling, Magnus Nordlöf, Felix Peyron, Thomas Prowell, entaille Rydgren, Pauline Sherwin, The Mighty Shinobi, Gila Stenquist, Daniel Svenneryd, Maria Svensson, Detlev Simons, Jerry Steffler, Johan Söderberg, Samuel Trygger, Janne Westerberg et Magnus Westerlund.

The U Burn 4Ever Ravers

Par-Erik Anderson, Anna-Karin et Mats Brunnstedt, Sofia Gunnarsson, Christer Johansson, Maria Ljusberg, Maria Lüttgen, Lotta Nygren, Kenneth Olsson et Philipp Raibble.

Notes De Copyright

- Les Cthonians apparaissent avec la permission aimable de l'auteur, de Brian Lumley, et de l'agent de l'auteur : Dorian Literary Agency.
- Orgasmatron conçu par Ian Killminster.
- La carte "The Wise Men" comporte un extrait de la carte postale italienne dépeignant l'école de Rafaël Sanzio "à Athènes". Le fresque original peut être vu dans tout sa splendeur à l'intérieur du della Sagnatura de Stanza au Vatican.
- Le texte du fond de carte et de boîte se compose d'extraits de la comédie divine de Dante Alighieri "- enfer de Canticle I". Traduction par Henry Wadsworth Longfellow pour la version anglaise

The HellGame © 2002 Living dead Entertainment & The HellGame Ltd. Tous droits réservés.

Imprimé en Allemagne