



AN EXPANSION BY  
TINUZ, PAOLO VALLERGA  
& MARCO VALTRIANI



# RESURRECTION

BY EXPANSION

ORIGINAL ILLUSTRATIONS BY  
ZSOFIA DANKOVA & ALAN D'AMICO



s. 3

Dies ist eine  
Erweiterung, kein  
eigenständiges Spiel.  
Ein Exemplar von  
Armata Strigoi ist  
erforderlich.



p. 8

This is an expansion,  
not a  
stand alone game.  
Requires  
Armata Strigoi.



p. 12

Espansione  
non giocabile  
singolarmente.  
Richiede  
Armata Strigoi



p. 16

Ceci est  
une extension  
du jeu  
Armata Strigoi.  
Ne peut s'utiliser  
seule.



p. 20

Esta expansión  
no se juega  
singularmente.  
Requiere  
Armata Strigoi.



ARMATA  
STRIGOI

AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**



Pegasus Spiele



SPIELMATERIAL • GAME MATERIALS • ELEMENTI DEL GIOCO  
MATÉRIEL DE JEU • MATERIAL DE JUEGO



Falten  
To fold  
Piegar  
Plier  
Doblar

Falten  
To fold  
Piegar  
Plier  
Doblar

**3** TÜRME werden wie gezeigt zusammengesetzt  
**TOWERS** to be assembled as shown  
**TORRI** da assemblare come indicato  
**TOURS** à assembler comme indiqué  
**TORRES** para ensamblar como se indica

**1** STRIGOIBEUTEL  
Strigoi's **BAG**  
**SACCHETTO** Strigoi  
**SACHET** Strigoi  
**BOLSO** Strigoi



**3** STRIGOI-AKTIONSMARKER  
**STRIGOI ACTION** tokens  
Gettoni **AZIONE STRIGOI**  
jetons **ACTION STRIGOÏ**  
Fichas **ACCIÓN STRIGOI**



**2** VERLETZUNGSMARKER  
**WOUND** counters  
Gettoni **FERITA**  
Jetons **BLESSURE**  
Fichas **HERIDA**



**10** GIFT-VERLETZUNGSMARKER  
**POISON WOUND** counters  
Gettoni **FERITA VELENOSA**  
Jetons **BLESSURE EMPOISONNÉE**  
Fichas **HERIDA**



**9** BELOHNUMSMARKER  
**REWARD** tokens  
Gettoni **RICOMPENSA**  
Jetons **RÉCOMPENSES**  
Fichas **RECOMPENSA**



**3** NEUE RÄUME ohne Plattformen  
**NEW ROOMS** w/o Platforms  
**NUOVE STANZE** senza Piattaforma  
**NOUVELLES CHAMBRES** sans Plateformes  
**NUEVAS HABITACIONES** sin Plataforma



**6** ROTE BEGEGNUNGSMARKER  
**RED ENCOUNTER** tokens  
Gettoni **INCONTRO ROSSI**  
Jetons **RENCONTRE ROUGES**  
Fichas **ENCUENTRO ROJAS**



**6** GRAUE BEGEGNUNGSMARKER  
**GREY ENCOUNTER** tokens  
Gettoni **INCONTRO GRIGI**  
Jetons **RENCONTRE GRIS**  
Fichas **ENCUENTRO GRIS**

**1** KAMPFMARKER  
**FIGHT** token  
Segnalino **COMBATTIMENTO**  
Marqueur de **COMBAT**  
Marcador **COMBATE**



**2** EROBERUNGSMARKER  
**CONQUEST** tokens  
Segnalini **CONQUISTA**  
Marqueur de **CONQUETE**  
Marcador **CONQUISTA**



**4** MINIATUREN: Cobra King + 3 Sukkuben  
**MINIATURES:** Cobra King + 3 Succubi  
**MINIATURE:** Cobra King + 3 Succubi  
**MINIATURES:** Cobra King + 3 Succubes  
**MINIATURAS:** Cobra King + 3 Súcubos



**3** JUNGFRAUENPLÄTTCHEN  
**MAIDEN** tokens  
Gettoni **VERGINE**  
Jetons **VIERGE**  
Fichas **VÍRGENES**



**8** BELOHNUMSKARTEN  
**REWARD CARDS**  
**CARTE RICOMPENSA**  
**CARTES RÉCOMPENSES**  
**CARTAS RECOMPENSA**

**7** ERWEITERTE AKTIONSKARTEN  
(Legendäre Aktionen)  
**ADVANCED ACTION CARDS**  
(Legendary Actions)  
**CARTE AZIONE AVANZATA**  
(Azione Leggendaria)  
**CARTES ACTION AVANCEE**  
(Légendaires)  
**CARTAS ACCIÓN POTENCIADAS**  
(Acción Legendaria)



**6** Strigoi **GEHEIMGÄNGE**  
Strigoi's **SECRET PASSAGES**  
**PASSAGGI SEGRETI** degli Strigoi  
**PASSAGES SECRETS** Strigoi  
**PASAJES SECRETOS** de los Strigoi



**4** COBRA KING-KARTEN  
**COBRA KING CARDS**  
**CARTE COBRA KING**  
**CARTES COBRA KING**  
**CARTAS COBRA KING**



**1** SUKKUBUS-KARTE  
**SUCCUBUS CARD**  
**CARTA SUCCUBE**  
**CARTE SUCCUBE**  
**CARTA SÚCUBOS**



+ DIESES REGELHEFT  
+ THIS RULESBOOK  
+ QUESTO REGOLAMENTO  
+ LA PRÉSENTE RÈGLE  
+ EL PRESENTE REGLAMENTO





Die Strigoi sind fast ausgelöscht. Der Meister und sein Lehrling sind in der Festung von Tismana eingeschlossen und werden vom Powerwolf belagert. Sie beschließen, ihren letzten Trumpf zu spielen in der Hoffnung, ein uraltes Ritual zu vollenden, das zur Wiedergeburt des Deus Diabolus Tempter führt: dem Cobra King\*! Um das Ritual zu vollenden, müssen die in den Festungstürmen eingekerkerten Jungfrauen in Sukkuben verwandelt werden. Aber der Wille und die Wildheit des Cobra King ist selbst für die Strigoi kaum zu kontrollieren und er könnte sich vor der geplanten Zeit manifestieren! Wird es dem Powerwolf gelingen, die Jungfrauen in Sicherheit zu bringen und die Auferstehung des Cobra King zu verhindern?

\*ANMERKUNG: Es gibt den Song „Kiss Of The Cobra King“ von Powerwolf, deshalb wurde „Cobra King“ nicht übersetzt.

## SPIELZIEL

**Resurrection (by Expansion)** (Wiederauferstehung (durch Erweiterung)) hält die Regeln des Grundspiels bei, mit einigen Ergänzungen und Varianten, um dem Powerwolf (Sammelname für die Spieler) zu ermöglichen, sich einer neuen Bedrohung zu stellen: Der Versuch der Strigoi, den Cobra King und seine Sukkuben in unsere Welt zu bringen.

Um zu gewinnen, muss der Powerwolf die Strigoi besiegen (wie im Grundspiel), bevor die Wiederauferstehung stattfindet. Falls diese geschieht, fließt die Lebensenergie der Strigoi in den Cobra King, der dann, mächtiger als je zuvor, die Festung einnimmt und seine Wut austobt.

Außerdem hat der Powerwolf die undankbare Aufgabe, so viele Jungfrauen zu retten wie möglich, um ihre Verwandlung in Sukkuben zu verhindern, die dem Cobra King dienen oder die Spieler müssen sich ihnen allen in einem Kampf auf Leben und Tod stellen.

Das ist beileibe kein einfaches Abenteuer und nur für den echten Powerwolf geeignet!

**Achtung:** Durch das Ritual wird weder die Siegbedingung noch die Voraussetzung für die Niederlage gegenüber dem Grundspiel geändert. In dem Moment, in dem genügend Blutpunkte für die Niederlage des Powerwolves auf der Infernokarte sind (abhängig von der Spieleranzahl), haben die Strigoi (oder der Cobra King und seine Sukkuben) gewonnen!

## SPIELAUFBAU

Die Erweiterung „Resurrection“ hat drei neue **Räume ohne Plattformen**. Die **Ritualkammer** wird zu den Räumen des Grundspiels hinzugenommen, während zwei andere Räume des Grundspiels durch die beiden anderen neuen Räume **ersetzt werden können**. Unbenutzte Räume bleiben in der Spielschachtel; es gibt aber **Erweiterte Varianten** am Ende des Regelhefts, in denen sie auch benutzt werden. Für die ersten Partien empfehlen wir aber, die Form der Festung beizubehalten wie abgebildet (damit ist die Gesamtform gemeint, nicht die Anordnung besonderer Räume und Plattformen, die frei gewählt werden kann).





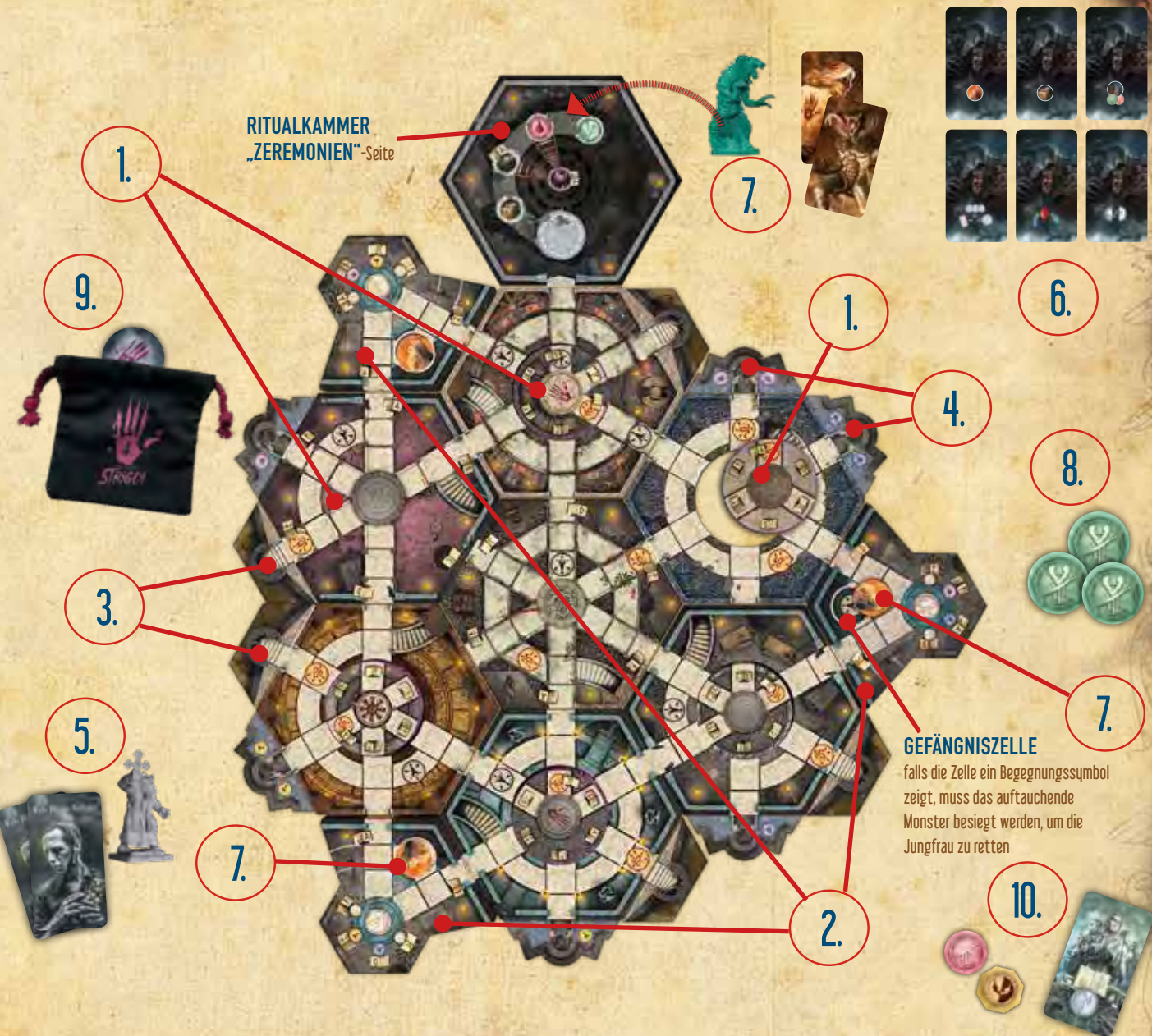
1. Die **Ritualkammer** wird zunächst beiseite gelegt und als letzte aufgebaut. Die **7 gewählten Räume** werden in beliebiger Anordnung als Spielplan zusammengesetzt (wie im Grundspiel) und **Plattformen** in die Räume gesetzt, die sie benötigen. Die mit einem Strigoisymbol markierten Plattformen müssen in nicht benachbarten Räumen sein.
2. Die **3 Türme** werden in **nicht nebeneinander liegende Ecken** gesetzt und schließlich wird die **Ritualkammer** an eine äußere Seite der Festung angelegt, sodass sie **zu nur einem Raum benachbart** ist. Die **Zeremonienseite der Ritualkammer muss sichtbar** sein.
3. Alle **Leitern** werden an eine beliebige Außenkanten gesetzt, wobei jede mit einem Korridor verbunden sein muss. Diese Leitern sind die Startpositionen der Powerwolf-Spieler.
4. Dann werden die **6 Strigoi Geheimgänge** zufällig an den äußeren Kanten verteilt (sie können, aber müssen nicht mit Korridoren verbunden sein). Dabei muss sichergestellt sein, dass gleiche Symbole nicht an dem Raum mit gleichem Symbol liegen (Kelch, Spinne und Totenschädel).
5. Jeder Spieler wählt einen **Powerwolf (Attila, Falk Maria, Charles, Matthew oder Roel)** und nimmt die **6 Aktionskarten** des Charakters sowie die entsprechende Powerwolf-Miniatur, die er an eine Leiter seiner Wahl stellt.
6. Die **Legendären Aktionskarten** des Grundspiels „Vampires Don't Die“ und „All You Can Bleed“ werden entfernt und die **neuen Legendären Aktionskarten** („Resurrection by Erection“, „Demons Are a Girl's Best Friend“, und „Kiss of the Cobra King“) werden zusammen mit den anderen neben den Spielplan gelegt.
7. Die **Cobra King-Miniatur** wird in die Ritualkammer gestellt, wie abgebildet. Die **Cobra King- und Sukkubenkarten** kommen erst ins Spiel, wenn das Ritual vollendet ist und bleiben zunächst beiseite, ebenso wie die Sukkuben-Miniaturen. Je **1 Jungfrauenplättchen** wird mit der Seite „Unschuldig“ nach oben in die **Gefängniszelle** zwischen den Korridoren jedes Turms gelegt (s. Abb.).
8. Die **neuen Gift-Verletzungsmarker** werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
9. **Alle Strigoi-Aktionsmarker** (aus Grundspiel und Erweiterung) werden in den schwarzen Stoffbeutel mit dem Strigoizeichen gelegt.
10. Alle neuen Karten und Marker werden zu ihren entsprechenden Stapeln hinzugefügt und alles wird so angeordnet, wie im Spielaufbau des Grundspiels beschrieben.

**Hinweis:** Wie im Grundspiel werden die Strigoi-Miniaturen erst zu Beginn der zweiten Spielrunde auf ihre Startplätze gestellt.

## EINE SPIELRUNDE

Die **Phasen 1 und 2** jeder Spielrunde mit allen dazugehörigen **Powerwolf und Strigoi Kampf- und Bewegungsregeln** sind genau wie im Grundspiel, auch der **Gebrauch von Karten und Markern ist unverändert**.

**Phase 3. MÖGLICHER ZUSÄTZLICHER STRIGOI-SPIELZUG** wird **rot komplett** durch diese neue Phase 3 **ersetzt**, wie im Folgenden beschrieben.



## PHASE 3. MÖGLICHER ZUSÄTZLICHER STRIGOI-SPIELZUG

Falls in der abgelaufenen Runde keiner der beiden Strigoi einen Powerwolf angreifen konnte, beschleunigt der Meister-Strigoi das Wiederauferstehungsritual, voller Zorn über die Eindringlinge in seiner Festung. Die **Cobra King-Miniatur** (zu Spielbeginn in die Ritualkammer gestellt) wird **um 1 Schritt bewegt** und die Effekte des Schrittes treten ein.

Sobald der Cobra King das letzte Feld erreicht hat, ist das **Wiederauferstehungsritual vollendet**. Siehe Abschnitte **Wiederauferstehungsritual** und **Ritualkammer**.

## GEHEIMGÄNGE UND TÜRME

Wie erwähnt, gelten alle Bewegungsregeln des Grundspiels auch in dieser Erweiterung. Aber es gibt **zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten** (und Effekte), die mit den **Geheimgängen der Strigoi** und den **Türmen** zu tun haben. Die Plättchen der neuen Geheimgänge sind mit sich ergänzenden Symbolen markiert: **Eine Spinne / zwei Spinnen; ein Kelch / zwei Kelche; ein Totenschädel / zwei Totenschädel**.

Die Geheimgänge können nur vom Meister-Strigoi und seinem Lehrling sowie vom Cobra King und seinen Sukkuben benutzt werden, nie vom Powerwolf.

Wenn seine Bewegung in Richtung einer dieser Gänge geht, **teleportiert** der Strigoi (oder der Cobra King oder ein Sukkubus) von der Mitte seines Raums zur Mitte des Raums (oder der Plattform), der **durch den passenden Geheimgang** gekennzeichnet ist.



**Beispiel:** Matthew hat „Son of the Wolf“ gespielt. Zum Ende seines Spielzugs wird sein Gegner (in diesem Fall ein Sukkubus) von der Mitte des Turms, Richtung „D“ folgend, zur Mitte des Raums teleportiert, der benachbart zum Geheimgang mit demselben Symbol ist ( ).



Die drei Türme selbst sind mit drei Symbolen gekennzeichnet: Schlange, Banner und Kreuz.

Wenn ein Strigoi (oder der Cobra King oder ein Sukkubus) auf dem Mittelfeld eines Turms ist, kann er teleportieren auf das Mittelfeld:

- eines anderen Turms
- eines durch die Geheimgänge verbundenen Raums
- eines benachbarten Raums über einen Korridor

## DAS WIEDERAUFERSTEHUNGSRITUAL

Um das Wiederauferstehungsritual zu vollenden und den Cobra King zum Leben zu erwecken, müssen die Strigoi die Jungfrauen vorbereiten und in Sukkuben verwandeln. Wenn alle drei Jungfrauen in Sukkuben verwandelt sind (oder gerettet, siehe **Eine Jungfrau retten**), ist das Ritual vollendet. Die Jungfrauen werden in den Türmen gefangen gehalten und wenn einer der beiden Strigoi das Mittelfeld eines Turms erreicht, kann er das Wiederauferstehungsritual zelebrieren und die Jungfrau im Gefängnis dieses Turms ändert ihren Zustand.

Wenn das Plättchen der Jungfrau die Seite **Unschuldig** zeigt, muss es auf die Seite **Vorbereitet** gedreht werden; falls das Plättchen die Seite **Vorbereitet** zeigt, wird die Jungfrau in einen **Sukkubus** verwandelt und kann nicht mehr gerettet werden. Wenn das geschieht, wird das Plättchen durch die Miniatur ersetzt. Sie bleibt dort, hilflos und inaktiv, bis zur vollendeten Wiederauferstehung des Cobra King (siehe **Wiederauferstehung des Cobra King**).

## DIE RITUALKAMMER

Die Ritualkammer ist ein neuer, doppelseitiger Raum. Bis der Cobra King sich in in der Welt manifestiert, liegt die Kammer mit der Zeremonienseite nach oben, wie beim Spelaufbau ausgelegt. Der Powerwolf kann diese Seite der Kammer unter keinen Umständen betreten.



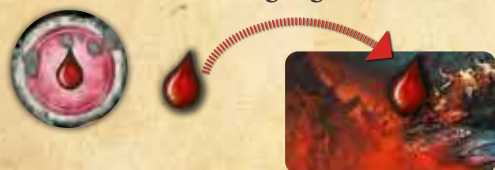
„ZEREMONIEN“-Seite



MANIFESTIERTE Cobra King Seite

Die Cobra King-Miniatur wurde zu Spielbeginn in der Ritualkammer auf das Feld mit dem Schlangensymbol gestellt. Wenn eine Spielsituation den Cobra King einen Schritt machen lässt (wie in Phase 3. Möglicher zusätzlicher Strigoi-Spielzug oder durch eins der unten genannten Ereignisse), wird die Miniatur um 1 Schritt auf dem Pfad bewegt, der zur Wiedergeburt führt und der Effekt des Schrittes tritt ein:

**Schritt 1:** 1 Blutpunkt aus dem Vorrat wird auf der Infernokarte hinzugelegt.



**Schritt 2:** Der Meister-Strigoi bewegt sich in Richtung „A“ und fügt jedem Powerwolf in diesem Raum 1 Verletzung zu. Falls er sich aus irgendeinem Grund nicht bewegen kann, greift er auch nicht an.



**Schritt 3:** Eine Jungfrau im Gefängnis (in numerischer Reihenfolge I, II, III), wird sofort zu einem Sukkubus, unabhängig von ihrem aktuellen Zustand.



**Achtung:** Es kann passieren, dass die letzte noch nicht verwandelte Jungfrau gerade von einem Powerwolf in Sicherheit gebracht wird. Auch in dem Fall verwandelt sie sich unglücklicherweise in einen Sukkubus und löst die Wiederauferstehung des Cobra King aus (siehe nächste Seite).

**Schritt 4:** Wiedergeburt (siehe Wiederauferstehung des Cobra King).

**Achtung:** Das durch Treppen mit dem Hauptpfad verbundene Feld (zwischen Blutpunktverlust und Meister-Strigoi Bewegung) ist ein zusätzlicher Schritt für den Cobra King. Es ist den Spielern überlassen, dieses Feld zu benutzen oder nicht, um das Wiederauferstehungsritual zu verlängern bzw. zu verkürzen. **Diese Entscheidung muss zu Spielbeginn getroffen werden.** Falls die Spieler sich für die Verlängerung entscheiden, funktioniert dies folgendermaßen: **Zusätzlicher Schritt:** Der Strigoi Lehrling bewegt sich in Richtung „A“ und fügt jedem Powerwolf in diesem Raum 1 Verletzung zu. Falls er sich aus irgendeinem Grund nicht bewegen kann, greift er auch nicht an.

## DIE ANDEREN NEUEN RÄUME

Die neuen Räume ohne Plattformen sind grundsätzlich wie andere Räume der Festung, aber sie können nicht rotiert werden. Außerdem kann ein Powerwolf in solch einem Raum nicht in Sicherheit springen, wenn er einstürzt. Falls ein Powerwolf in solch einem Raum ist, wenn er einstürzt, verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt (gemäß den Grundregeln).



Wenn solch ein Raum einstürzt, wird er auf die andere Seite gedreht. Der Powerwolf kann ihn nicht mehr betreten, aber die Strigoi, der Cobra King und die Sukkuben können ihn weiterhin ganz normal benutzen, mit voller Sichtlinie in alle Richtungen für ihre Angriffe. Allerdings befinden sie sich auf gleiche Weise in Sichtlinie für Fernangriffe des Powerwolf (nach gleichen Regeln wie im Grundspiel).

## EINE JUNGFRAU RETTEN

Sobald mindestens 1 Blutpunkt auf der Altarkarte ist, kann der Powerwolf versuchen, das Wiederauferstehungsritual zu schwächen, indem er Jungfrauen in Sicherheit bringt, bevor sie in Sukkuben verwandelt werden. Zunächst muss ein Powerwolf auf das Turmfeld gehen, auf dem die Jungfrau gefangen ist. Einige Gefängniszellen sind auch Begegnungsfelder und der Powerwolf muss zuerst gegen das Monster kämpfen, das hier auftaucht. Wenn er den Kampf gewinnt (oder wenn die Zelle kein Begegnungsfeld ist), nimmt der Spieler das Jungfrauenplättchen. Dann muss er versuchen, ein Leiterplättchen zu erreichen und nur, wenn er das schafft, ist die Jungfrau vor ihrem üblen Schicksal gerettet (und der Spieler kann die entsprechende neue Legendäre Aktionskarte nehmen). Falls ein Powerwolf, der gerade eine Jungfrau in Sicherheit bringt, durch einen Angriff mindestens 1 Verletzung erleidet, verliert er die Jungfrau sofort und sie kehrt im Zustand „Vorbereitet“ in ihre Gefängniszelle zurück.

**Wichtig:** Eine Jungfrau kann unabhängig davon gerettet werden, ob ihr Zustand „Unschuldig“ oder „Vorbereitet“ ist.

**Wichtig:** Eine Jungfrau zu retten beschleunigt zwar das Wiederauferstehungsritual, macht aber den Cobra King nach seiner Wiedergeburt schwächer (siehe Wiederauferstehung des Cobra King).

## WIEDERAUFERSTEHUNG DES COBRA KING

Das Wiederauferstehungsritual ist dann vollendet und der Cobra King kommt ins Spiel, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Alle Jungfrauen sind entweder gerettet oder in Sukkuben verwandelt.
- Der Cobra King hat das letzte Feld auf dem Pfad in der Ritualkammer erreicht.

Sobald dies eingetreten ist, werden folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt:

- Die Strigoi werden aus dem Spiel entfernt. Strigoi und Cobra King können nie gleichzeitig im Spiel sein. Dank der Aufopferung der Strigoi ist der neue Feind nun der Cobra King und seine Sukkuben.
- Die Strigoi-Karten werden durch die Cobra King- und Sukkubus-Karten ersetzt.
- Die Ritualkammer wird so auf die andere Seite gedreht, dass einer ihrer Korridore mit dem benachbarten Raum verbunden ist. Falls die Strigoi während des Spiels mindestens eine Leiter zerstört hatten, wird nun ein Leiterplättchen ans Ende eines anderen Korridors gesetzt.





- Die Cobra King-Miniatur wird auf das Mittelfeld des Raums gestellt. Ab sofort kann auch der Powerwolf diesen Raum betreten.
- Alle zu diesem Zeitpunkt noch nicht geretteten Jungfrauen werden durch ihre Sukkubus-Miniatur (I - II - III) ersetzt. Jeder Sukkubus wird aus der Gefängniszelle auf das Mittelfeld des Turms gestellt.

**Achtung:** Es kann passieren, dass eine noch nicht verwandelte Jungfrau gerade von einem Powerwolf in Sicherheit gebracht wird, wenn das Ritual vollendet wird. In dem Fall verwandelt sie sich unglücklicherweise in einen Sukkubus und wird auf das Mittelfeld des Raums gestellt, in dem der Powerwolf gerade ist.

- Die passende Cobra King-Karte wird gewählt und neben die Sukkubus-Karte gelegt. Diese Karten ersetzen die Karten des Strigoi-Meisters und -Lehrlings.



Es gibt vier Cobra King-Karten, aber nur eine wird benutzt je nach Anzahl der in diesem Spiel in Sukkuben verwandelten Jungfrauen (Beispiel: Die hier abgebildete Karte zeigt, dass zwei Sukkuben im Spiel sind). Sie funktionieren wie Strigoi-Karten, mit einer Anzahl Lebenspunkte, Schaden, den sie zufügen, falls sie einen Kampf gewinnen und ihrer Stärke.



Jeder Sukkubus hat nur 1 Lebenspunkt. Wenn ein Sukkubus besiegt wird, wird die Miniatur vom Spielplan entfernt. Der Powerwolf-Spieler, der ihn besiegt hat, erhält die angezeigte Belohnung.

#### ► Bewegung des Cobra King und der Sukkuben

Ab dem Augenblick, in dem das Wiederauferstehungsritual vollendet ist, bewegen sich der Cobra King und die Sukkuben jedes Mal, wenn sich ein Powerwolf bewegt.



Der Cobra King und die Sukkuben bewegen sich genau so wie die Strigoi, aber immer gleichzeitig. Der Cobra King hat Vorrang und bewegt sich zuerst, dann direkt anschließend die Sukkuben in numerischer Reihenfolge I - II - III ihrer Miniaturen.

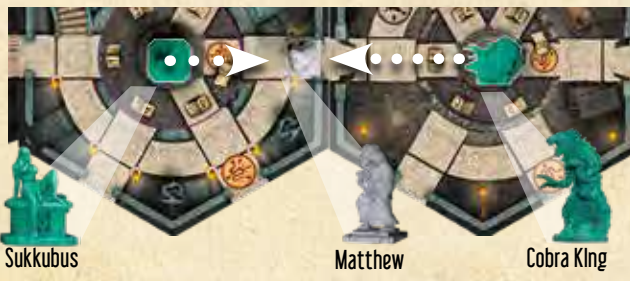
**Wichtig:** Es gelten immer die Bewegungsregeln des Meister- und Lehrlings-Strigoi, auch in besonderen Fällen. Falls also z. B. einer von ihnen sich nicht bewegen kann, greift er auch nicht an; falls seine Bewegung ihn zu einer Leiter führt, zerstört er sie usw.; auch in anderen Fällen gelten die üblichen Regeln.

#### Besondere Fälle mehrerer gleichzeitiger Angriffe

Mit dieser Erweiterung ist es möglich, dass sich die Feinde des Powerwolfs gleichzeitig bewegen - die Strigoi dank ihrer neuen Strigoi-Aktionskarten oder der Cobra King und seine Sukkuben. Das bedeutet auch, dass mehrere Feinde denselben Powerwolf-Spieler aus unterschiedlichen Richtungen angreifen können.

Falls dies geschieht, werden die Kämpfe in Reihenfolge der Priorität ausgeführt: Der Meister greift zuerst an, dann sein Lehrling bzw. zuerst der Cobra King und dann seine Sukkuben. **Achtung:** Falls ein Powerwolf bei einem dieser mehrfachen gleichzeitigen Angriffe besiegt wird (und die Truppe einen Blutpunkt verliert), enden diese gleichzeitigen Angriffe sofort!

**Beispiel: Matthew wird gleichzeitig vom Cobra King und einem Sukkubus angegriffen. Der Cobra King greift zuerst an, dann der Sukkubus (obwohl er weiter entfernt ist), und verursacht zwei Verletzungen und eine Gift-Verletzung. Matthew hat keinen Schutz und ist besiegt. Die Truppe verliert sofort 1 Blutpunkt. Der Sukkubus greift nicht mehr an. Falls Matthew den ersten Angriff überlebt hätte, hätte er sich dem zweiten Angriff durch den Sukkubus stellen müssen!**



## SIEG DER STRIGOI

Grundsätzlich gilt ein Sieg des Feindes als Sieg der Strigoi, auch wenn tatsächlich der Cobra King gewonnen hat. Falls in beiden Fällen zu irgendeinem Zeitpunkt auf der Infernokarte so viele Blutpunkte liegen, wie in der Tabelle unten angegeben (abhängig von der Spieleranzahl), ist das Unternehmen hoffnungslos gescheitert und die Strigoi triumphieren - es spielt keine Rolle, ob ein Angriff der Strigoi, des Cobra King oder eines Sukkubus ausschlaggebend war.

#### BLUTPUNKTE AUF DER INFERNOKARTE

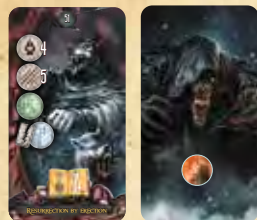
Speleranzahl:	2	3	4	5
Nötige Blutpunkte:	3	3	4	5

## SIEG DES POWERWOLF

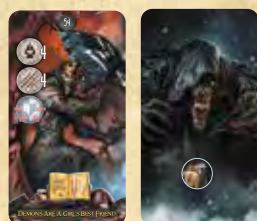
Der Powerwolf hat seine epische Quest erfolgreich erledigt und die Menschheit auf immer von der Tyrannei der Strigoi und des Cobra King befreit! (Oder mindestens bis zum nächsten Spiel ...)

## NEUE LEGENDÄRE AKTIONSKARTEN

In Resurrection (by Expansion) gibt es 3 neue Arten von Legendären Aktionskarten:



**Resurrection by Erection** (3 Stück) erhält ein Powerwolf-Spieler, der erfolgreich eine Jungfrau gerettet hat.



**Demons Are a Girl's Best Friend** (3 Stück) erhält ein Powerwolf-Spieler, wenn als Folge seiner Aktion eine Jungfrau in einen Sukkubus verwandelt wird, wie auch immer.

**Hinweis:** Die Regel des Grundspiels, dass kein Spieler mehrere Exemplare der gleichen Aktionskarte auf seiner Hand haben darf, gilt weiterhin. Falls also ein Spieler eine dieser Karten ein zweites Mal erhalten würde, wählt er einen anderen Spieler, dem er die Karte gibt.



**Kiss of the Cobra King** erhält der erste Powerwolf-Spieler, der vom Cobra King verletzt wird.

## NEUE BELOHNUNGSKARTEN

In dieser Erweiterung gibt es einige neue Belohnungskarten und -marker, die jeweils zu denen des Grundspiels hinzugefügt werden. Von folgenden Ausnahmen abgesehen, gelten dafür die Regeln des Grundspiels.

#### KARTEN VON VERTRAUTEN

Eine Vertrautenkarte wird offen vor dem Spieler ausgelegt, der sie gefunden hat und ist immer aktiv, d. h., sie wird am Ende der Spielrunde nicht auf den Abwurfstapel gelegt. Das Symbol am oberen Rand zeigt die Fähigkeit des Vertrauten. Die Effekte sind gleich den im Grundspiel beschriebenen Powerwolf-Fähigkeiten. Genau wie diese kann auch die Fähigkeit eines Vertrauten nur ein Mal je Runde benutzt werden.



Das Symbol am unteren Rand gibt an, wie der Powerwolf den Vertrauten verlieren kann: Falls der Spieler eine Verletzung erleidet (eine normale Verletzung oder durch Gift), die er auf keine Weise verhindern kann, dient der Vertraute wie ein Schild, das 1 Verletzungsmarker absorbiert (falls es ein doppelter ist, werden beide Verletzungen ignoriert) und die Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.



Die defensive Vertrautenkarte funktioniert etwas anders. Ein Mal je Spielrunde kann sie als Schutz benutzt werden, aber nur gegen normale Verletzungen, und falls der Spieler eine weitere normale Verletzung nicht mehr vermeiden kann, nimmt er den Verletzungsmarker wie üblich, ohne den Vertrauten zu verlieren. Falls er aber eine Gift-Verletzung nicht vermeiden kann, verliert er den Vertrauten. Dieser opfert sich selbst und absorbiert die Gift-Verletzung, dann wird die Karte dauerhaft aus dem Spiel entfernt.





# NEUE SYMBOLE

**Resurrection** (by Expansion) bringt einige neue Karten und Symbole ins Spiel, von denen manche mit dem Cobra King und den Sukkuben in Verbindung stehen, während andere die Funktionen einiger Aktionen erweitern. Die neuen Symbole werden hier erklärt:



Neue **Strigio-Aktionsmarker** (zusätzlich zu denen des Grundspiels). Zwei dieser Marker bewegen beide Strigoi gleichzeitig, dabei hat der Meister Vorrang bei Bewegung und Angriff. Im Falle eines mehrfachen gleichzeitigen Angriffs gelten die weiter oben beschriebenen Regeln. Der dritte neue Strigio-Aktionsmarker hat das Symbol „Ein Schritt für den Cobra King“, das unten erklärt wird.



**Ein Schritt für den Cobra King** bedeutet, dass der Cobra King in der Ritualkammer (Zeremonienseite) 1 Schritt vorgeht. Dieses Symbol ist auch auf einigen neuen Verletzungsmarkern, die zu denen des Grundspiels hinzukommen. Falls sie gezogen werden, bevor der Cobra King ins Spiel kommt, geht er 1 Schritt in der Ritualkammer vor und der Spieler nimmt den Verletzungsmarker wie üblich, er zählt als **1 Verletzung**. Falls sie gezogen werden, wenn der Cobra King bereits im Spiel ist, wirft der Spieler diesen Verletzungsmarker ab und erhält **1 Gift-Verletzung**.



**Gift-Verletzung:** Fähigkeiten des Grundspiels wie **Schutz** oder **Heilung** haben keine Wirkung bei Gift-Verletzungen. Eine Gift-Verletzung hat **keine weiteren Nebenwirkungen**, sie zählt einfach nur als **1 Verletzung** (nicht vergessen: wenn ein Powerwolf seine dritte Verletzung erhält, verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt.)



Falls das Symbol für Gift-Verletzung auf einem **Monstermarker auftaucht**, heißt das einfach nur, dass der Powerwolf im Falle einer Niederlage einen **Gift-Verletzungsmarker nimmt** anstatt eines normalen Verletzungsmarkers.



**Gift-Verletzung heilen und Schutz vor Gift:** Diese funktionieren wie die entsprechenden Fähigkeiten des Grundspiels, aber gelten nur für Gift-Verletzungen.



**Weihung:** Wenn ein Powerwolf einen Mönch trifft, **kann** er die Effekte der Begegnung ignorieren und den Mönch als Begleiter nehmen. Der Spieler legt den Mönchmarker nahe zu seiner Figur und im Falle eines Angriffs **kann** er den Mönch als Schild nutzen. Der Mönch **absorbiert 1 Verletzungsmarker und wird aus dem Spiel entfernt** (falls es ein Doppel-Verletzungsmarker ist, absorbiert er beide Verletzungen). *Der Heilige Mann wird den Monstern zum Fraß vorgeworfen, damit der Powerwolf sein Fell retten kann!*



**Positionswechsel:** Die Benutzung dieses Markers erlaubt einem Powerwolf, seine Position mit der eines anderen Powerwolfs seiner Wahl zu tauschen. **Dies kann auch im Kampf gebraucht werden**, wenn z. B. ein bereits verletzter Powerwolf angegriffen wird. Ein Positionswechsel, um keinen Blutpunkt zu verlieren, kann den Ausgang eines Kampfes ändern!



Im Grundspiel können Belohnungsmarker nicht für Fernangriffe benutzt werden, aber dieser neue Belohnungsmarker kann es! Das **Zerstörungssymbol** bedeutet, dass der Marker nach seiner Benutzung aus dem Spiel entfernt wird.



**Ruf der Wildnis:** Dieses Symbol erlaubt dem Spieler, einen anderen Powerwolf „**herbeizurufen**“ und ihn auf ein beliebiges Feld seines aktuellen Raums zu bewegen (aber **nicht auf ein Begegnungsfeld** oder auf ein von einer anderen Miniatur besetztes Feld). Dann kann er einen Angriff ausführen **mit der Stärke seiner Karte zusätzlich zu der von dem „herbeizurufen“ Powerwolf gespielten**. Bei diesem gemeinsamen Angriff kann niemand zusätzliche Belohnungskarten benutzen oder Marker oder Boni durch Vertraute.



**Das Belohnungssymbol** ist auf manchen besonderen Feldern der neuen Räume zu sehen. Wenn ein Powerwolf auf solch einem Feld landet, **zieht er sofort 1 Belohnungskarte**. Sofort anschließend muss er auf **dieses Feld einen der neuen Eroberungsmarker legen**.



Dieses Belohnungsfeld kann erst wieder erneut benutzt werden, wenn ein Spieler den Eroberungsmarker mit der Fähigkeit **The Gates of Hell** entfernt hat.

**Die Jungfrauen:** Wie schon erwähnt, haben die zu rettenden Jungfrauen (oder nicht mehr ...) drei verschiedene Zustände: **Unschuldig**, **Vorbereitet** und **Sukkubus**, jeweils durch bestimmtes Symbol angezeigt.



Unschuldig



Vorbereitet



Sukkubus



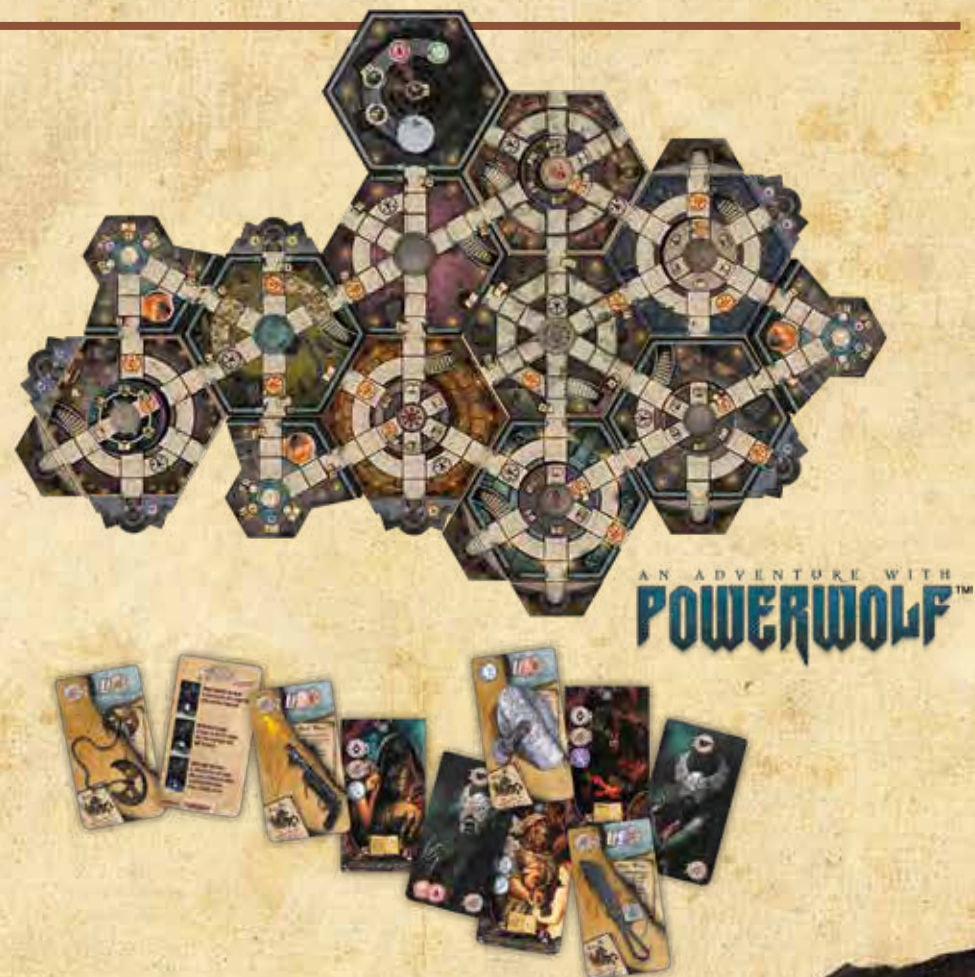
# ERWEITERTE VARIANTEN

Mit der Erweiterung **Resurrection** angereichert, verschafft **Armata Strigoi** ein dynamisches und anspruchsvolles Spielerlebnis, ähnlich wie die Musik von **Powerwolf**, die das Spiel inspiriert hat! Die Modularität des Spiels sorgt für hohen Wiederspielreiz mit immer wieder neuen Formen und Wegen und die Grausamkeit der Gegner, die sich auch mit wechselndem Spielverlauf ändert, ist ein weiteres Merkmal, das uns den Mond anheulen lässt wie nur echte Werwölfe es können. Wer aber mit den Angriffen und Kämpfen noch immer nicht ganz zufriedengestellt ist, der kann sich weiteren Herausforderungen mit den folgenden Varianten stellen oder nach der Erweiterung „**Killers With the Cross**“ Ausschau halten, die die wildesten Strigoi und tödlichsten Waffen mit sich bringt!

**A) DIE ENDLOSE FESTUNG:** Um die Festung noch größer zu machen, werden **ALLE RÄUME BENUTZT** und die Form der Festung kann nach Belieben geändert werden. Dadurch erhöht sich die Spielzeit etwas und die Strigoi sind etwas weniger aggressiv, aber andererseits wird der Spieleintritt des Cobra King und seiner Sukkuben beschleunigt. Wenn die Räume weit verstreut sind, muss darauf geachtet werden, dass die Geheimgänge so gelegt werden, dass sie Kontakt zu den isolierter liegenden Räumen haben, damit die Feinde sie immer noch leicht aufsuchen können. Auch können die Strigoi noch fieser gemacht werden, wenn die 10 Spezialkarten von „**Killers With the Cross**“ hinzugenommen werden, wodurch die Strigoi so richtig blutrünstig werden! Dieses Mini-Promo-Deck war ursprünglich in der limitierten Auflage mit den handbemalten Miniaturen enthalten, ist aber über die Scribabs Webseite noch erhältlich.

**B) EINE LEGENDÄRE WELT:** Um die Auswahl der Handkarten noch spannender zu machen, können direkt von Spielbeginn an alle Legendären Aktionskarten benutzt werden. Und wer ein richtiger Powerwolf sein will, sollte auch die Karten aus dem „**Killers With the Cross**“ Deck hinzunehmen.

Weitere Informationen und Strategietipps gibt es auf [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it). Dort findet man weitere detaillierte Erklärungen und andere coole Dinge! Shop: [www.scribabs.it/shop](http://www.scribabs.it/shop)







The Strigoi are nearing extinction. The Master and his Apprentice, locked up in the fortress of Tismana, are besieged by the Powerwolf and play their last card, hoping to complete an ancient sacrificial rite that leads to the rebirth of the Deus Diabolus Tempter: the Cobra King! To complete the rite, the Maidens imprisoned in the fortress towers must be turned into Succubi. But the Cobra King's will and ferocity is uncontrollable even for the Strigoi, to the point that it may manifest itself ahead of time! Will the Powerwolf succeed in getting the Maidens to safety and prevent the rise of the Cobra King?

## AIM OF THE GAME

**Resurrection (by Expansion)** maintains the rules of the base game with some additions and variants to allow the Powerwolf to face a new threat: the Strigoi's attempt to bring the Cobra King and its Succubi into our world.


To win, the Powerwolf must try to defeat the Strigoi (as in the base game) **before the resurrection**, otherwise the Strigoi's vital energy flows into the Cobra King which, more powerful than ever, takes possession of the fortress and unleashes its fury. The Powerwolf also have the ungrateful task of saving as many Maidens as possible and preventing their transformation into Succubi subservient to the Cobra King, or face all of them together in a fight to the death.

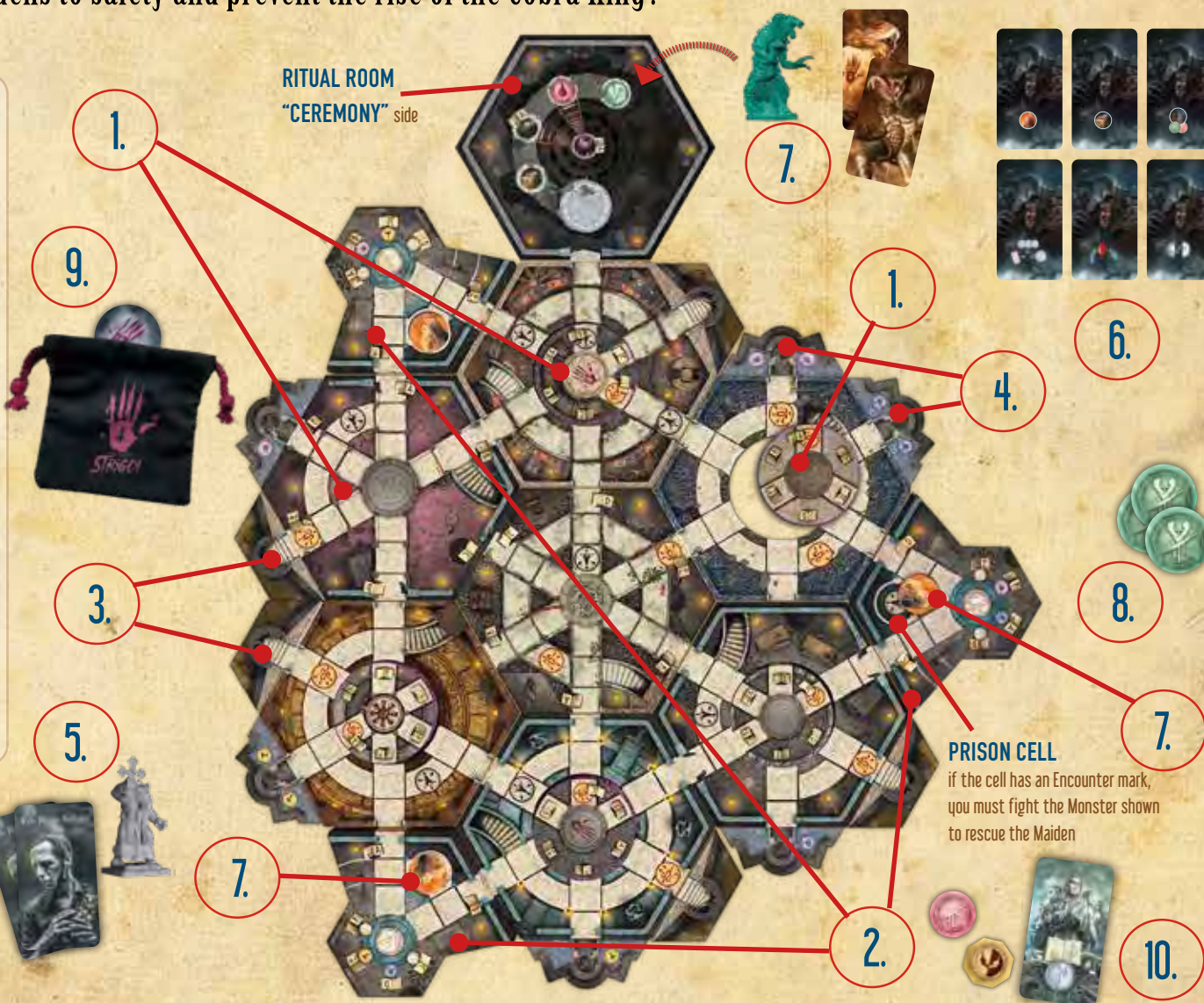
This is far from an easy adventure, suitable only for the real Powerwolf!




**Note:** The presence of the ritual does not alter the victory or defeat conditions from the base game. At the moment there are enough Blood Points on the Inferno card for a Powerwolf defeat (based on the number of players), the Strigoi (or Cobra King and his Succubi) will have won.


## GAME SETUP



The "Resurrection" expansion has three new rooms **without Platforms**: The Ritual Room, to be added to the rooms from the base game, and two other rooms that **can replace** two rooms from the classic configuration. Unused rooms remain outside the game, but if you want to include them, see the **Extended Variants** at the end of the rulebook. For your first few games, however, we recommend you maintain the overall shape of the fortress as indicated in the picture (the general form, not the location of the specific rooms and Platforms, which can be freely chosen).

1. Set the **Ritual Room** aside, it will be placed last. Arrange **7 rooms** of your choice side-by-side (as in the base game) and place **Platforms** in those rooms that need them. Platforms marked with the Strigoi's mark  must be positioned in non-adjacent rooms.
2. Place the **3 Towers** in **non-consecutive corners**, and finally place **the Ritual room** on one of the outermost sides of the fortress **adjacent to only one room**. **The Ritual Room must be placed with the Ceremony side up**.
3. Place **all the Ladder tiles** along the outer perimeter, where you prefer, as long as each connects to a corridor. These will be the starting places for the Powerwolf.



4. Then, randomly place the **6 Strigoi Secret Passage** tiles around the outer perimeter (they do not have to be connected to corridors), making sure that the same symbols (Goblet , Spider  and Skull ) do not point to the same room.
5. Each player chooses a **Powerwolf (Attila, Falk Maria, Charles, Matthew, or Roel)**, and takes the **6 Action cards** related to the character and a miniature. They place their miniature on the Ladder tile of their choice.
6. Remove the **Legendary Action Cards "Vampires Don't Die" and "All You Can Bleed"** from the base game and add the **new Legendary Action Cards ("Resurrection by Erection," "Demons Are a Girl's Best Friend," and "Kiss of the Cobra King")** with the others next to the board.
7. The **Cobra King miniature** has to be placed in the Ritual Room as in the picture. The **Cobra King and Succubus**

**cards** will come into play when the ritual is completed, so leave them aside for the moment along with the Succubi miniatures. Instead, place the three **Maiden tokens** with the **Innocent side**  up on the prison cells between the corridors of each Tower (see pic).

8. Shuffle and stack the **new Poison Wound counters** face down  and place them beside the game board.
9. Place **all the Strigoi Action tokens** (base game plus expansion) in the black cotton bag with the Strigoi's mark. 
10. Add all new cards and tokens to their decks and stacks and arrange everything according to the base game instructions.

**Note:** As in the base game, the Strigoi miniatures are placed on their starting spaces **only at the beginning of the second game round**.



## GAME ROUND

The game round, PHASES 1 and 2, and all related Powerwolf and Strigoi fighting and movement rules remain the same as the base game, as well as how cards and tokens are used.

PHASE 3. POSSIBLE ADDITIONAL STRIGOI TURN is completely replaced by this new Phase 3 as indicated below.

### PHASE 3. POSSIBLE ADDITIONAL STRIGOI TURN

If neither of the Strigoi were able to attack any Powerwolf during the round, the Master Strigoi, furious at the intruders in his fortress, speeds up the Resurrection Ritual.

Move the Cobra King miniature (placed in the Ritual Room at the beginning of the game) one step forward and apply its effects.

When the Cobra King reaches the last space, the Resurrection Ritual is complete. See the Resurrection Ritual and Ritual Room paragraphs.

## SECRET PASSAGES AND TOWERS

As mentioned, all the rules for movement from the base game are valid even with this expansion. However, there are additional forms of movement (and effects) related to the Secret Passages of the Strigoi and the Towers.

The new Secret Passage tiles are marked with complementary symbols: a spider / two spiders; a goblet / two goblets; a skull / two skulls.

They can only be used by the Master, the Apprentice, the Cobra King, and his Succubi; never ever by the Powerwolf.

When their movement is in the direction of one of these passages, the Strigoi (or the Cobra King or a Succubus) teleports from the center of their room to the center of the room (or Platform) indicated by the matching Secret Passage.



**Example:** Matthew played "Son of the Wolf." At the end of his turn, his antagonist (in this example, a Succubus) will teleport from the center of the Tower following direction "D" to the center of the room adjacent to the Secret Passage with the same symbol (🕷️).

The three Towers, meanwhile, are marked with three symbols: the Snake 🐍, the Banner 🚩, and the Cross 🛐.

If the Strigoi (or the Cobra King or a Succubus) are in the central space of one of the Towers, they can teleport to the center of:

- one of the other Towers
- one of the rooms linked by the Secret Passages
- one of the adjacent rooms down the corridors

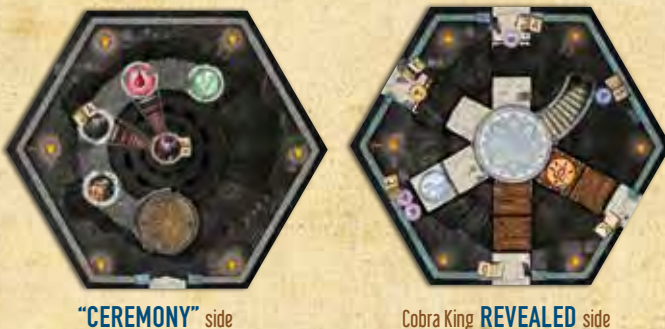
## THE RESURRECTION RITUAL

To complete the Resurrection Ritual and give life to the Cobra King, the Strigoi must prepare the Maidens and turn them into Succubi. When all three Maidens have been turned into Succubi (or saved, see **Rescue a Maiden**), the ritual is complete. The Maidens are held captive in the Towers, and if either Strigoi reaches the center of a Tower they carry on the Resurrection Ritual and the Maiden in the prison of that Tower changes status.

If the token is on the Innocent side 🧒, it must be flipped to the Prepared side 🧛; if it is on the Prepared side, it turns into a Succubus and can no longer be saved. In the latter case, replace the token with the miniature (I-II-III). It will remain there, helpless and inactive until the complete resurrection of the Cobra King (see **Resurrection of the Cobra King**).

## THE RITUAL ROOM

The new Ritual Room is a two-sided room. Until the Cobra King has revealed itself to the world, keep the room on the Ceremony side, as per the initial arrangement. This side is not passable in any way by the Powerwolf.



At the beginning of the game, place the Cobra King miniature in the space with the snake icon 🐍. When a game situation causes the Cobra King to "take a step" (such as **Phase 3 Possible Additional Strigoi Turn** or an event listed below), move the miniature forward one space along the path leading to Rebirth and apply its effects:

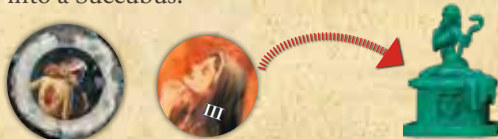
- **Step 1:** Add 1 Blood Point to the Inferno card; taken from the reserve.



- **Step 2** The Master Strigoi moves in direction "A" and inflicts 1 Wound to every Powerwolf in that room. If for any reason it can't move, it doesn't attack.



- **Step 3:** A Maiden in a prison (in numerical order I, II, or III), whatever her status is, immediately turns into a Succubus.



**Attention:** It may happen that the last Maiden in play is one that a Powerwolf is bringing to safety (then not in a prison cell). In that case, unfortunately, the Maiden turns into a Succubus and triggers the Resurrection of the Cobra King (see the next page).

- **Step 4:** Rebirth (see **Resurrection of the Cobra King**).



**Note:** The space linked to the main path by stairs (between the loss of the Blood Point and the Master's movement) represents an additional step for the Cobra King. It is the Players' choice to use it or not to lengthen or shorten the Resurrection Ritual. **This choice must be made at the beginning of the game.** If the players want to use it, it works like this: **Additional Step: The Apprentice moves in direction "A" and inflicts 1 Wound to all Powerwolf in that room.** If for any reason it can't move, it doesn't attack.

## THE OTHER NEW ROOMS

The new rooms that don't have Platforms work just like other fortress rooms, but they cannot rotate. Also, if they collapse, any Powerwolf there cannot Leap to safety. If there are Powerwolf in one of these room at the time of the collapse, the Pack immediately loses 1 Blood Point (follow the basic rules).



When it collapses, flip the room tile over. It is no longer accessible to the Powerwolf, but the Strigoi, Succubi, and Cobra King can continue to use it as usual, with full visibility in all directions for their attacks. But, in the same way, they will be visible to ranged attacks from the Powerwolf (as per the base game rules).

## RESCUE A MAIDEN

If there is at least 1 Blood Point on the Altar card, the Powerwolf can attempt to weaken the Resurrection Ritual by bringing Maidens to safety before they are transformed into Succubi. First, a Powerwolf must go to the Tower space where a Maiden is held prisoner. Some prison cells are also Encounter spaces, and the Powerwolf must fight the Monster that appears there. If they win (or if the cell is not an Encounter space), they take the Maiden token. Then, they must attempt to reach a Ladder tile, and only if they reach one will they actually save the Maiden from her sad fate (and the player can take the related new Legendary Action card).

If a Powerwolf who is bringing a Maiden to safety suffers one or more Wounds from any attack, they immediately lose the Maiden, who returns to her prison cell in the "Prepared" status.

**Attention:** A player may attempt to save a Maiden whether she is in the Innocent status 🧒 or in the Prepared status 🧛.

**Note:** Saving a Maiden actually speeds up the Resurrection Ritual, but makes the Cobra King weaker when it is reborn (see **Resurrection of the Cobra King**).



# RESURRECTION OF THE COBRA KING

The Resurrection Ritual is completed and the Cobra King comes into play when one of the following occurs:

- all Maidens have either been saved or become Succubi
- the Cobra King has reached the last space in the path of the Ritual Room

At this point, carry out the following steps in order:

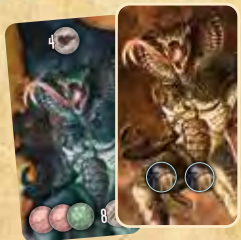
- Remove the Strigoi from the game.** There will never simultaneously be both Strigoi and the Cobra King on the game board. Thanks to the Strigoi's sacrifice, the new enemy will be the Cobra King with his Succubi.
- Replace the Strigoi cards with the Cobra King and Succubus cards.**
- Flip the Ritual Room** by placing one of its corridors connected to the adjacent room. If the Strigoi destroyed at least one Ladder tile during the game, place that Ladder tile at the end of another corridor.



- Place the Cobra King miniature in the center of the room.** From now on, the room will also be accessible by the Powerwolf.
- If any are still in play,** replace all Maiden tokens with their Succubus miniatures (I-II-III). Then move all Succubi from their prison cells to the central spaces of their Towers.

**Attention:** It may happen that the ritual gets completed while a Powerwolf is bringing a Maiden to safety. In that case, unfortunately, the Maiden turns into a Succubus and is placed in the center of the room or Platform where the Powerwolf is located.

- Select the correct Cobra King card** and put it beside the Succubus card. These replace the Master and Apprentice cards.



There are four Cobra King cards, but only one is used, based on the number of Maidens turned into Succubi during the current game (example: the card here indicates that there are two Succubi in the game). They work just like Strigoi cards, showing a number of Existence points, a number of Wounds they inflict if victorious, and its Strength.



Each Succubus has only one Existence point. When a Succubus is defeated, remove the miniature from the board. The Powerwolf that defeated it receives the indicated reward.

## ► Movement of the Cobra King and Succubi

From the moment the Resurrection Ritual is complete, every time a Powerwolf moves, both the Cobra King and the Succubi will move.



The Cobra King and the Succubi move exactly like the Strigoi, but they always move at the same time. The Cobra King has priority and moves first, then the Succubi move in the numerical order I - II - III shown on their miniatures.

**Note:** Always use the Master and Apprentice Strigoi movement rules and special cases when moving the Cobra King and Succubi. So, if for any reason one of them can't move, it means that they don't attack, if their movement leads them to a Ladder tile they destroy it, and so on for all other cases.

## Special Cases of Multiple Attacks

With this expansion, it is possible that the Powerwolf's enemies will move simultaneously—the Strigoi thanks to the new Strigoi Action tokens or the Cobra King together with the Succubi. This means that there is the possibility that multiple enemies will attack the same Powerwolf from different directions.

If this happens, the fights are resolved in priority order: the Master attacks first then the Apprentice; or first the Cobra King and then the Succubi (I-II-II).

**Attention:** If a Powerwolf is defeated during one of these multiple attacks (and the Pack loses a Blood Point), the simultaneous attack ends!

**Example:** Matthew is attacked simultaneously by the Cobra King and a Succubus. The Cobra King attacks first, than the Succubus (although it is more distant) and inflicts two Wounds and a Poison Wound. Matthew has no Protection and is defeated. The Pack loses a Blood Point. The Succubus no longer attacks. If Matthew survived the first attack, he would suffer the second one from the Succubus!



## STRIGOI VICTORY

By convention, it is considered a Strigoi victory even if it is the Cobra King who wins. In either case, if the number of Blood Points indicated on the table below are on the Inferno card (according to the number of players in the game)—whether due to Strigoi, Cobra King, or Succubus attacks—the assault is hopelessly lost and the Strigoi triumph!

### BLOOD POINTS ON THE INFERNO CARD

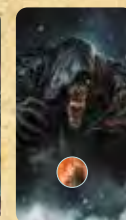
Number of players:	2	3	4	5
Blood Points required:	3	3	4	5

## POWERWOLF VICTORY

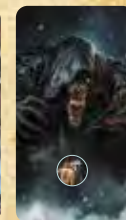
Once all foes are defeated, the Powerwolf succeed at their epic quest and free humanity from the tyranny of the Strigoi and the Cobra King forever! (or at least until the next game...)

# NEW LEGENDARY ACTION CARDS

In Resurrection (by Expansion) there are 3 new kinds of Legendary Action cards:

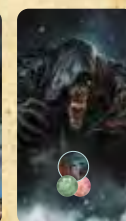


**Resurrection by Erection** (3 copies) is taken by any Powerwolf who successfully rescues a Maiden.



**Demonic Are a Girl's Best Friend** (3 copies) is taken by any Powerwolf when, for any reason, their action causes the transformation of a Maiden into a Succubus.

**Note:** The base game rule which states that you can't have multiple copies of the same Action card in your hand remains valid. So, if a Powerwolf gets one of these two cards again, they choose another Powerwolf to assign it to.



**Kiss of the Cobra King** is taken by the first Powerwolf who is injured by the Cobra King.

# NEW REWARD CARDS

In this expansion, there are some new Reward cards and tokens, which are added to the respective decks and stacks from the base game. Except for the following exceptions, they use the same rules as the base game:

## FAMILIAR CARDS

A Familiar card must be placed face up in front of the player who found it and is always active, so it is not put in the discard pile at the end of the game round! The icon at the top indicates the Familiar's Skill and the effects are the same as the Powerwolf Abilities as described in the base game rulesbook. Like those, the Familiar Skill can be used only once in each game round.



The icon at the bottom indicates how the Powerwolf can lose the Familiar: if a player suffers any Wound (normal or Poison) that they can't prevent in any way, the Familiar acts as a shield, absorbing 1 Wound counter (if it is the Double Wound, it absorbs both), and the card is discarded permanently from the game.



The defensive Familiar card works slightly differently. Once each game round it can be used as Protection (but only against normal Wounds), if the player can't parry an additional normal Wound, they take the Wound counter as normal without losing the Familiar. They only lose it if they can't avoid a Poison Wound. In this case, the Familiar sacrifices itself, absorbing the Poison Wound, and the card is discarded permanently from the game.




## NEW ICONS

**Resurrection** (by Expansion) introduces a number of new card and token icons, some related to the Cobra King and Succubi, others that add functionalities to in-game actions. Here are the details:



New **Strigoi Action tokens** (to be added to the base game tokens). Two of these will move both Strigoi, with the Master having priority for movement and attack.

In the event of a multiple attack, follow the rules described previously. The third Strigoi Action token has the “A step for the Cobra King” icon  explained below.



**A step for the Cobra King** indicates that the Cobra King steps forward in the Ritual Room (Ceremony side). This icon is also present as an effect on some new Wound counters added to those from the base game.

If drawn before the Cobra King enters the game, it moves a step forward in the Ritual Room, and the Wound remains in the player's possession, and is worth **1 Wound point**. If drawn when the Cobra King is already in play, it counts as a **Poison Wound**.



**Poison Wound:** Base game Abilities like **Protection** or **Heal** have no effect against Poison Wounds. The Poison Wound **has no side effects**, it is simply worth **1 Wound point** (remember that the third Wound collected by a Powerwolf immediately causes the Pack to lose 1 Blood Point).



If the Poison Wound icon is shown on a **Monster token**, it simply indicates that the Powerwolf, if injured, will **take a Poison Wound counter** instead of a normal Wound.



**Heal Poison Wound and Poison Protection:** These act like the equivalent base game Abilities, but apply only to Poison Wounds.



**Sanctification:** When a Powerwolf meets a Monk, they **can** ignore the effects of the encounter and take the Monk as a follower. The player places the Monk token close to them and in case they suffer an attack they **can** use the Monk as a shield. The monk **absorbs 1 Wound counter and is removed from the game** (if it is the Double Wound, it absorbs both). *In fact, the holy man is fed to the monsters so that the Powerwolf saves their fur!*



**Exchange:** The use of this token allows a Powerwolf to exchange their position with any other Powerwolf of their choice. **It can also be used in combat** if, for example, an already injured Powerwolf is going to be attacked. Swapping positions for the purpose of not losing a Blood Point could change the course of battle!



In the base game, Reward tokens couldn't be used for **ranged attacks**, but this new Reward token can be! **The Destruction icon** indicates that the token is removed from the game after use.



**Call of the Wild:** This icon allows the player to “call” another Powerwolf and move them to any empty space in the same room (**not an Encounter space** or occupied by other miniatures). They may then carry out an attack using **the combat value of their card in addition to the one played by the “called” Powerwolf**. In this type of attack, no one can use additional Reward cards nor tokens or bonuses given by Familiars.



**The Reward icon** is visible on some special spaces in the new rooms. If a Powerwolf lands on one of these spaces, they **draw a Reward card for free**. Immediately after, **the space must be covered with one of the new Conquest tokens**.

The Reward space is available again only if a player uses the **Gates of Hell Ability**.

**The Maidens:** As already seen, when referring to the Maidens to be saved, they can be found in three different “states”: **Innocent, Prepared, and Succubus**, identified by different iconography.



Innocent

Prepared

Succubus

## EXTENDED VARIANTS

**Armata Strigoi**, enriched by the **Resurrection** expansion, gives you a dynamic and challenging gaming experience, like the **Powerwolf** music that inspired the game! The modularity of the game makes it replayable in many ways and forms, and the cruelty of opponents, which varies as the game changes, is another feature that makes us howl at the moon as only real werewolves know how to do! But not yet satiated by battles and assaults, we challenge you to use these additional rules or to look for the “**Killer With the Cross**” expansion for the fiercest Strigoi and deadliest weapons to counter them with!

**A) THE ENDLESS FORTRESS:** To expand the fortress, use **all the rooms** and change the shape to your liking. This will slightly increase the game length and may make the Strigoi a little less aggressive, but at the same time speed up the entry of the Cobra King and its Succubi! If you space the rooms out a lot, be sure to place the Secret Passages in contact with the more isolated ones, so that your enemies can still visit them easily! You can also make the Strigoi meaner by integrating the 10 special cards from the “**Killers With the Cross**” deck where the Strigoi are truly bloodthirsty! This mini promo deck originally included with the limited edition hand-painted miniatures set is still available on the Scribabs website.

**B) A LEGENDARY WORLD:** To make your hand more compelling, you can use **all of the Legendary Action** cards from the beginning of the game. And, if you want to be a real Powerwolf, also include those contained in the “**Killers With the Cross**” deck.

For more information and strategy tips, visit [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it).

You'll find more detailed explanations and other cool stuff!

Shop: [www.scribabs.it/shop](http://www.scribabs.it/shop)



AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**

RAISE YOUR BONE UP TO THE SKY  
AND YOU NEVER  
GONNA DIE!



(Resurrection by Erektion - Powerwolf)





**G**li Strigoi sono prossimi all'estinzione. Il Maestro e la sua Apprendista rinchiusi nella fortezza di Tismana e assediati dai Powerwolf, giocano la loro ultima carta, completare un antico rito sacrificale che porti alla rinascita del Deus Diabolus tentatore: il Cobra King! Per completare il rito devono tramutare in Succubi le Vergini attualmente prigioniere nelle torri della fortezza. Ma la volontà e la ferocia del Cobra King sono incontrollabili anche per gli Strigoi, al punto che questo potrà manifestarsi anzitempo! Riusciranno i Powerwolf a portare le Vergini in salvo e contrastare l'ascesa del Cobra King?

## SCOPO DEL GIOCO

**Resurrection (by Expansion)** mantiene le regole del gioco base con alcune aggiunte e varianti per permettere ai **Powerwolf** di fare fronte a una nuova minaccia: il tentativo degli Strigoi di portare nel nostro mondo il **Cobra King** e le sue **Succubi**.

Per vincere i **Powerwolf** devono tentare di eliminare gli Strigoi (come nel gioco base) **prima della resurrezione**, altrimenti la loro energia vitale confluisce nel Cobra King che, più potente che mai, prende possesso della fortezza e scatena la sua furia.


Ai Powerwolf l'ingrato compito di salvare più Vergini possibile prevenendo la loro trasformazione in Succubi alleate del Cobra King, oppure affrontarli tutti insieme in un combattimento all'ultimo sangue.

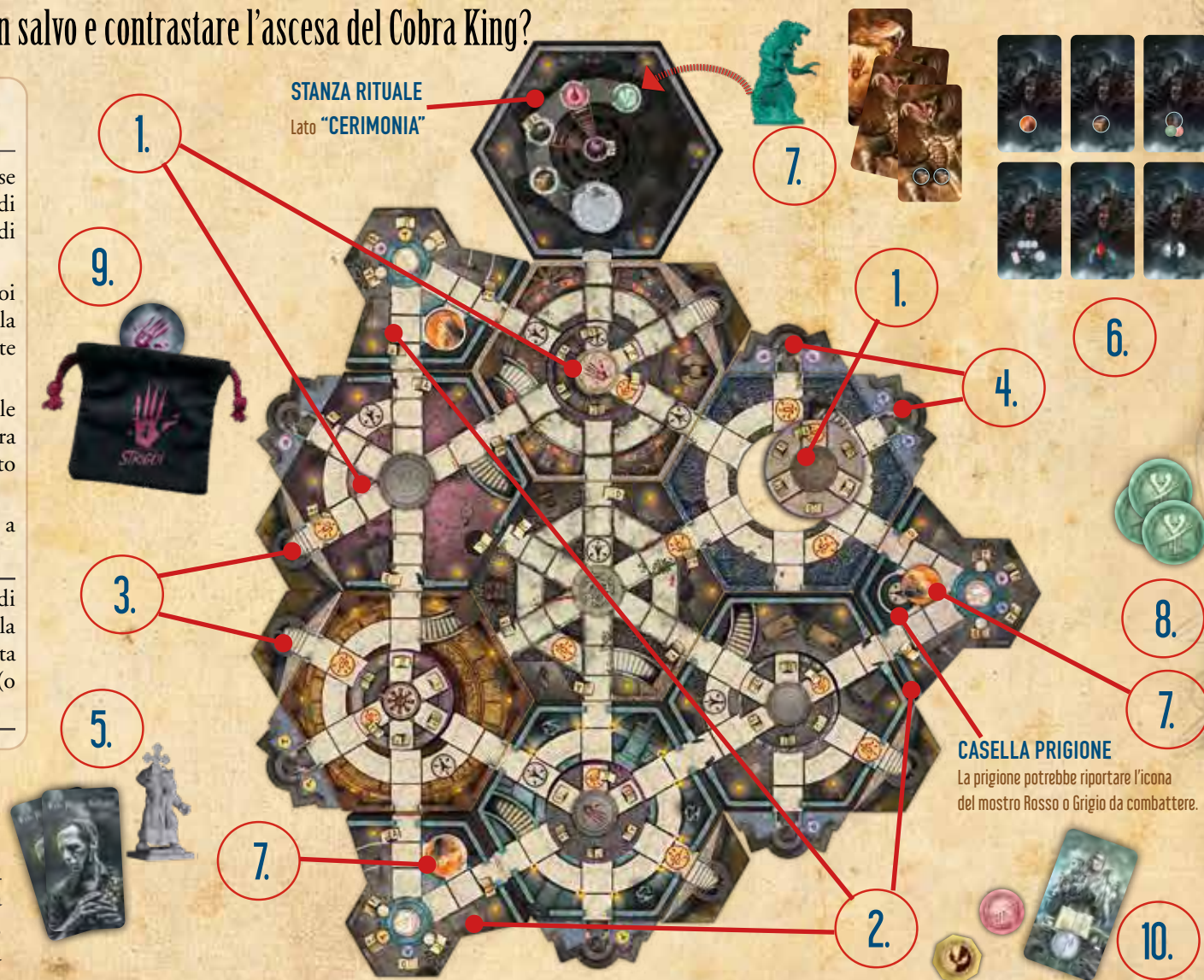
Quest'ultima è un'impresa tutt'altro che facile, adatta solo a veri Powerwolf!

**Nota Bene:** La presenza del rituale non altera le regole di vittoria o sconfitta del gioco base. Nel momento in cui sulla **carta Inferno** vi siano i punti sangue necessari alla sconfitta dei Powerwolf (in base al numero dei giocatori), gli Strigoi (o il Cobra King e le sue Succubi) avranno vinto.

## ALLESTIMENTO

L'espansione "Resurrection" contiene tre nuove stanze senza Piattaforma: la **Stanza Rituale**, da aggiungere al gioco base, e altre due stanze che possono invece sostituirne due della configurazione classica. Le stanze non utilizzate restano fuori dal gioco, ma se volete includerle consultate le **Varianti Estese** a fine regolamento. Per le prime partite, tuttavia, suggeriamo di mantenere la forma globale della fortezza come indicato nell'illustrazione (la forma generale, non la posizione delle stanze e delle Piattaforme, quella è libera).




1. Lasciare da parte la **Stanza Rituale**, verrà posizionata in seguito. Affiancare **7 stanze** a vostra scelta (come nel gioco base **Armata Strigoi**) e posizionare eventuali **Piattaforme** nelle stanze che lo necessitano. Le Piattaforme contrassegnate dal marchio degli Strigoi  vanno posizionate in stanze non adiacenti.
2. Posizionare le **3 Torri** in angoli **non consecutivi** e, per ultima, la **Stanza Rituale** su uno dei lati più esterni alla fortezza purché sia adiacente ad una sola stanza. La **Stanza Rituale** va posizionata dal lato Cerimonia.
3. Posizionare **tutte** le **Tessera Scale** lungo il perimetro esterno, dove preferito, purché confinante con un corridoio. Queste saranno i punti di partenza dei Powerwolf.





STANZA RITUALE  
Lato "CERIMONIA"

CASELLA PRIGIONE

La prigione potrebbe riportare l'icona del mostro Rosso o Grigio da combattere.

4. A questo punto posizionare, in maniera del tutto casuale le **6 tessere Passaggio segreto degli Strigoi** lungo il perimetro esterno (anche se non coincidente con un corridoio) verificando soltanto che le simbologie uguali (Coppa , Ragno  e Teschio ) non si affaccino alla medesima stanza.
5. Ciascun giocatore sceglie un **Powerwolf** (**Attila, Falk Maria, Charles, Matthew** oppure **Roel**), prende le **6 carte Azione** relative al personaggio e una miniatura. Pone la miniatura su una tessera Scale a sua scelta.
6. Togliere dal gioco le carte azione Leggendaria "Vampires don't die" e "All you can bleed" presenti nel gioco base e aggiungere le **nuove carte Azione Leggendaria** ("Resurrection by Erection", "Demons Are a Girl's Best Friend", "Kiss of the Cobra King") a fianco delle altre.
7. La **miniatura del Cobra King** va posizionata nella rispettiva stanza come in figura. Le **carte Cobra King** e Succube entreranno in gioco al completamento del rituale, quindi

al momento lasciarle da parte così come le **miniature delle Succubi**. Posizionare, invece, un **gettone Vergine** dal lato **Innocente**  su ciascuna casella prigione tra i corridoi delle Torri (vedi figura).

8. Mischiare ed impilare a faccia coperta **i nuovi gettoni Veleno** e posizzionarli a lato del piano di gioco.
9. Inserire **tutti** i **gettoni Azione Strigoi** (gioco base più espansione) nel sacchetto con il marchio degli Strigoi .
10. Aggiungere tutte le nuove carte e i nuovi gettoni ai rispettivi mazzi e disporre tutto (incluse le carte Strigoi, Inferno e Altare) secondo le istruzioni del gioco base.

**Nota bene:** Come nel gioco base le miniature degli Strigoi vanno posizionate sulle relative caselle **solo all'inizio del secondo Assalto**.



## ASSALTO!

Lo svolgimento dell'Assalto, le FASI 1 e 2 e tutte le relative regole di combattimento e movimento dei Powerwolf e degli Strigoi restano identiche al gioco base, così come le modalità di utilizzo delle carte e dei gettoni.

La FASE 3. EVENTUALE TURNO ADDIZIONALE DEGLI STRIGOI viene completamente sostituita da questa nuova Fase 3. indicata di seguito.

### FASE 3. EVENTUALE TURNO ADDIZIONALE DEGLI STRIGOI

Se alla fine del turno di gioco di tutti i giocatori nessuno Strigoi ha effettuato attacchi, il Maestro si infuria e velocizza il Rituale di Resurrection. Muovere quindi di un passo in avanti la miniatura del Cobra King posizionata all'inizio del gioco nella Stanza Rituale e applicare i relativi effetti. Quando il Cobra King raggiunge l'ultima casella il Rituale di Resurrection è completo. Vedi Rituale di resurrection e Stanza Rituale più avanti.

## PASSAGGI SEGRETI E TORRI

Come detto, tutte le regole di movimento del gioco base sono valide anche con questa espansione. Ci sono però dei movimenti aggiuntivi (o degli effetti) legati ai Passaggi Segreti degli Strigoi e alle Torri.

Le nuove caselle Passaggio segreto degli Strigoi sono contrassegnate da simboli complementari: un ragno / due ragni; una coppa / due coppe; un teschio / due teschi.

Sono utilizzabili soltanto dal Maestro, dall'Apprendista, dal Cobra King e dalle sue Succubi; mai e poi mai dai Powerwolf. Quando il movimento è in direzione di uno di questi passaggi, lo Strigoi (o il Cobra King o la Succube) si teletrasporta dal centro della stanza in cui si trova al centro della stanza (o Piattaforma) indicata dal passaggio segreto complementare rispetto a quello in cui è "entrato".



**Esempio:** Matthew ha giocato "Son of the wolf", alla fine del suo turno il suo antagonista (nell'esempio una Succube) si teletrasporterà dal centro della Torre nella direzione "D", quindi al centro della stanza adiacente al passaggio segreto col medesimo simbolo (coppa).

Le tre Torri, invece, sono contrassegnate da tre simboli: Il Serpente, lo Stendardo e la Croce.

Qualora gli Strigoi (o il Cobra King o le Succubi) si trovassero nella casella centrale di una delle Torri, potranno teletrasportarsi al centro di:

- una delle altre Torri
- una delle stanze su cui si affacciano i Passaggi Segreti
- una delle stanze adiacenti lungo i corridoi

## IL RITUALE DI RESURRECTION

Per completare il Rituale di Resurrection e dare vita al Cobra King gli Strigoi devono preparare le Vergini e trasformarle in Succubi. Quando tutte e tre le Vergini sono state trasformate in Succubi (o salvate, vedi "Salvare una Vergine") il rituale è completo. Le Vergini sono tenute prigioniere nelle Torri e quando gli Strigoi raggiungono il centro di una Torre portano avanti il Rituale di Resurrection e l'eventuale Vergine presente nella prigione della Torre cambia status.

Se è dal lato Innocente va girata dal lato Preparata; se è dal lato Preparata si trasforma in Succube e non può più essere salvata. In quest'ultimo caso sostituire il gettone con la miniatura (rispettando la corrispondenza I, II, III). Resterà lì inerme e inattiva sinché non avverrà la completa resurrezione del Cobra King (vedi Resurrezione del Cobra King).

## LA STANZA RITUALE

La nuova Stanza Rituale è una stanza a due facce. Finché il Cobra King non si è rivelato al mondo, tenere la stanza dal lato Cerimonia, come da disposizione iniziale. Questo lato non è percorribile in alcun modo dai Powerwolf.



Lato "CERIMONIA"



Lato Cobra King RIVELATO

All'inizio del gioco, posizionare la miniatura del Cobra King nella casella con l'icona del serpente. Quando per una situazione di gioco (Fase 3. Eventuale turno addizionale degli Strigoi o altri eventi indicati di seguito) il Cobra King "fa un passo" vuol dire che la miniatura si muove in avanti lungo il percorso che lo porta alla rinascita applicando gli effetti indicati:

- **Passo 1:** Aggiungere un punto Sangue sulla carta Inferno; va preso dalla riserva.



- **Passo 2:** Il Maestro muove verso "A" e dà 1 punto ferita a tutti i Powerwolf presenti in quella stanza. Se per qualsiasi motivo non può muovere, non attacca.



- **Passo 3:** Una Vergine in una prigione (in ordine numerico I, II o III), in qualunque status si trovi, viene immediatamente trasformata in Succube.



**Attenzione:** Potrebbe capitare che l'ultima Vergine in gioco sia quella che un Powerwolf sta portando in salvo (e quindi non si trovi in Prigione). In quel caso, purtroppo, la Vergine si trasforma in Succube e dà il via alla Resurrezione del Cobra King (vedi paragrafo Resurrezione del Cobra King).

- **Passo 4:** Resurrezione del Cobra King (vedi paragrafo Resurrezione del Cobra King)



**Nota Bene:** la casella collegata con le scale al percorso principale (tra la perdita del punto Sangue e il Movimento del Maestro) rappresenta un Passo addizionale per il Cobra King. È una scelta dei giocatori utilizzarlo o meno per allungare o accorciare il Rituale di Resurrection. Questa scelta va fatta ad inizio partita. Nel caso i giocatori volessero usarlo funziona così: **Passo Addizionale:** L'Apprendista muove verso "A" e dà 1 punto ferita a tutti i Powerwolf presenti in quella stanza. Se per qualsiasi motivo non può muovere, non attacca.

## LE ALTRE NUOVE STANZE

Le nuove stanze senza Piattaforma funzionano esattamente come le altre stanze della fortezza, ma non possono ruotare. Inoltre se dovessero crollare, non ci sarà "balzo" che salvi i Powerwolf. Se in quella stanza ci sono dei Powerwolf al momento del crollo, il branco perde immediatamente un punto Sangue (seguire le regole base).



Capovolgere la stanza che non sarà più accessibile ai Powerwolf, mentre gli Strigoi o le Succubi e il Cobra King continueranno ad usarla come di consueto con visibilità completa in tutte le direzioni per i loro attacchi, ma allo stesso modo saranno eventualmente a tiro di un attacco a distanza dei Powerwolf.

## SALVARE UNA VERGINE

Se c'è almeno un punto sangue sull'Altare i Powerwolf possono tentare di indebolire il Rituale di Resurrection portando in salvo le Vergini prima che siano trasformate in Succubi. Per fare questo i Powerwolf devono andare sulla casella della Torre dove le Vergini sono prigioniere e affrontare l'eventuale combattimento secondo le normali regole. Se il Powerwolf vince, prende il gettone Vergine e lo pone vicino alle proprie carte (fuori dal tabellone). Dal turno successivo dovrà tentare di raggiungere una tessera Scale e solo quando l'avrà raggiunta, avrà realmente salvato la Vergine dal suo tristo destino (e potrà prendere la nuova carta Azione Leggendaria relativa).

Qualora un Powerwolf che sta portando in salvo una Vergine subisca una o più ferite per un qualsiasi attacco, perde immediatamente la Vergine che torna nella sua casella d'origine nello status "Preparata".

**Attenzione:** Il giocatore può tentare di salvare una Vergine, sia che si trovi nello status Innocente sia che si trovi nello status Preparata.

**Nota bene:** Salvare una Vergine accelera di fatto il Rituale di Resurrection, ma rende il Cobra King che nascerà più debole (vedi Resurrezione del Cobra King).



# RESURREZIONE DEL COBRA KING

Il Rituale di Resurrection si completa e il Cobra King entra in gioco quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- tutte le Vergini sono state o salvate o sono divenute Succubi;
- il Cobra King ha raggiunto l'ultima casella del percorso della Stanza Rituale.

A questo punto eseguire nell'ordine le seguenti operazioni:

- Rimuovere gli Strigoi dal gioco.** Non ci saranno mai in contemporanea sul piano di gioco Strigoi e Cobra King, da questo momento, infatti, grazie al sacrificio degli Strigoi il nuovo nemico sarà il Cobra King con le sue Succubi.
- Sostituire le carte Strigoi con le Carte Cobra King e Succube.**
- Capovolgere la Stanza Rituale** posizionando uno dei corridoi di accesso in collegamento con la stanza adiacente. Qualora gli Strigoi avessero distrutto almeno una Tesser Scale durante la partita, posizionare quella Tesser scale in corrispondenza dell'altro corridoio.



- Posizionare la miniatura del Cobra King** al centro della stanza appena ribaltata. Da questo momento la stanza sarà percorribile anche dai Powerwolf.
- Sostituire i token delle Vergini** non ancora trasformate con le miniature (sia Innocenti, sia Preparate e sempre rispettando la corrispondenza I-II-III) e muovere tutte le miniature Succubi dalla casella Prigione alla casella centrale della relativa Torre.

**Attenzione:** Potrebbe capitare che il rituale si completi mentre un Powerwolf sta portando in salvo una Vergine. In quel caso, purtroppo, la Vergine si trasforma in Succube e va posizionata al centro della stanza o Piattaforma in cui si trova il Powerwolf che la stava salvando.

- Selezionare la Carta del Cobra King corretta** per la partita in corso, e metterla a fianco della carta Succube. Queste sostituiscono le carte Maestro e Apprendista.

Le carte Cobra King sono quattro, ma se ne usa soltanto una **in base al numero di Vergini trasformate in Succubi** durante la partita in corso (la carta a fianco indica che ci sono due Succubi in gioco). Funzionano esattamente come le carte Strigoi, posseggono un **numero di punti esistenza**, una quantità di **ferite che infliggono** se vittoriosi e un **valore di combattimento**.

Le Succubi hanno un solo punto esistenza. Una volta sconfitta una Succube rimuovere la miniatura dal tabellone. Il Powerwolf che l'ha sconfitta riceve la ricompensa indicata.

## ► Movimento del Cobra King e delle Succubi

Dal momento in cui il Rituale di Resurrection è completo ogni volta che un Powerwolf si muove, **muoveranno sia il Cobra King sia le Succubi**.



Il Cobra King e le Succubi muovono esattamente come gli Strigoi, ma muovono sempre tutti insieme. Il Cobra King ha la priorità e muove per primo, poi muovono le Succubi secondo l'ordine numerico I - II - III riportato sulla miniatura.

**Nota bene:** si seguono tutte le regole e i casi particolari di movimento degli Strigoi Maestro e Apprendista, quindi se per qualsiasi motivo uno di loro non può muovere, vuol dire che non attacca, se il loro movimento li porta verso una Tesser Scale la distruggono e così via per tutti gli altri casi.

## Casi particolari di attacco multiplo

In questa espansione si possono verificare movimenti simultanei dei nemici dei Powerwolf; degli Strigoi grazie ai nuovi gettoni Azione Strigoi e del Cobra King insieme alle Succubi per loro proprio movimento. **Questo comporta l'eventualità che più nemici attacchino lo stesso Powerwolf da posizioni diverse.**

In questo caso si risolvono i combattimenti secondo la priorità: prima attacca il Maestro e poi l'Apprendista oppure prima il Cobra King e poi le Succubi (I-II-II).

**Attenzione:** Se durante uno di questi attacchi multipli un Powerwolf viene sconfitto e cioè il **branco perde un punto sangue**, l'attacco simultaneo si esaurisce!

**Esempio: Matthew viene attaccato in simultanea dal Cobra King e da una Succube. Il Cobra King attacca prima della Succube (anche se è più lontano) e gli infligge due ferite e un veleno, Matthew non ha più scudi e viene sconfitto. Il branco perde un punto sangue. A questo punto la Succube non attacca più. Nel caso in cui Matthew sopravviva al primo attacco, invece, subirà il secondo da parte della Succube!**



## VITTORIA DEGLI STRIGOI

Per convenzione si considera una vittoria degli Strigoi anche se vince il Cobra King. In ogni caso, se a causa degli attacchi degli Strigoi, del Cobra King e delle Succubi, sulla carta Inferno ci sono tanti **Punti Sangue** quanti indicati dalla tabella del gioco base (in base al numero di giocatori) la partita è irrimediabilmente persa e **gli Strigoi hanno trionfato!**

### PUNTI SANGUE SULLA CARTA INFERNO

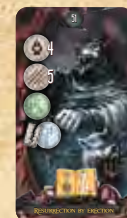
Numero di giocatori:	2	3	4	5
Punti Sangue necessari:	3	3	4	5

## VITTORIA DEI POWERWOLF

Quando tutti gli avversari sono stati sconfitti i **Powerwolf** concludono la loro epica missione liberando l'umanità dalla tirannia degli Strigoi e del Cobra King per sempre (o almeno fino alla prossima partita...)!

# NUOVE CARTE AZIONE LEGGENDARIA

In Resurrection (by Expansion) ci sono **3 nuovi tipi di carte Azione Leggendaria:**

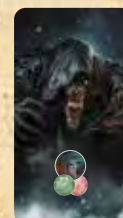


**Resurrection by Erection** (in 3 copie): la ottiene un Powerwolf quando salva una Vergine.



**Demons Are a Girl's Best Friend** (in 3 copie): la ottiene un Powerwolf quando la sua mossa causa per qualsiasi motivo la trasformazione di una Vergine in Succube.

**Nota bene:** La regola base per cui non si possono avere più copie della stessa carta Azione in mano rimane valida, quindi se un Powerwolf dovesse ottenere nuovamente una di queste due carte, sceglie un altro Powerwolf a cui assegnarla.



**Kiss of the Cobra King** la ottiene il primo giocatore che riceve un **gettone Ferita dal Cobra King**.

# NUOVE CARTE RICOMPENSA

In questa espansione sono presenti alcune nuove carte e gettoni Ricompensa, vanno aggiunti ai rispettivi set del gioco base e ne seguono le regole di utilizzo, salvo eccezioni descritte di seguito.

## CARTE FAMIGLIO

La **Carta Famiglio** pescata va giocata a faccia in su davanti al giocatore che l'ha trovata ed è **sempre attiva, non va quindi messa nella pila degli scarti a fine Assalto! L'icona in alto rappresenta l'Abilità del Famiglio** ed è valida secondo le medesime regole delle Abilità speciali dei Powerwolf descritte nel gioco base ed esattamente come queste **si possono usare una volta sola per Assalto!**



L'icona in basso rappresenta il modo in cui il **Powerwolf perde il famiglio**: se un giocatore subisce una qualsiasi ferita (normale o velenosa) **che non può proteggere** in nessun modo, il **famiglio fa da scudo, assorbe 1 gettone ferita** (se fosse la ferita doppia assorbe entrambe) e **la carta viene scartata definitivamente dal gioco.**



La carta del famiglio protettore funziona in maniera leggermente diversa. Una volta per Assalto vale come scudo (esclusivamente contro le Ferite normali), se il giocatore non può parare un'ulteriore ferita normale, **prende il gettone ferita regolarmente senza perdere il famiglio.** Perderà quest'ultimo solo se non potrà parare una ferita velenosa, in questo caso il famiglio si sacrifica, assorbe la ferita e la carta viene scartata definitivamente dal gioco.



## NUOVE ICONE

**Resurrection** (by Expansion) introduce una serie di nuove icone presenti su carte e gettoni, alcune legate al Cobra King e alle Succubi, altre che aggiungono funzionalità ad azioni di gioco già note. Eccole nel dettaglio:



Nuovi gettoni **Azione Strigoi** da aggiungere a quelli del gioco base. Due di questi faranno muovere entrambi gli Strigoi, con il Maestro che ha l'iniziativa di movimento e di attacco. In caso di **attacco multiplo** seguire le regole descritte in precedenza. Il terzo gettone **Azione Strigoi** riporta l'icona "un passo del Cobra King" spiegata di seguito.



**Un passo del Cobra King:** indica che il Cobra King fa un passo in avanti nella Stanza Rituale.

Questa icona è anche presente come effetto sulle nuove ferite da aggiungere a quelle del gioco base. Se pescata prima dell'entrata in gioco del Cobra King, vale un passo in avanti nella Stanza Rituale, resta in possesso del giocatore e **vale 1 punto Ferita**. Se pescata quando il Cobra King è già in gioco vale semplicemente una **Ferita Velenosa**.



**Ferita Velenosa:** le Abilità **Protezione** o **Cura** del gioco base **non hanno effetto contro le ferite Velenose**. La ferita Velenosa non ha effetti secondari, **vale semplicemente 1 punto ferita** (Ricorda che il terzo punto ferita collezionato da un Powerwolf fa perdere immediatamente al Branco 1 punto sangue).



Se l'Icona **Ferita Velenosa** è presente sui mostri, indica semplicemente che il Powerwolf, eventualmente ferito, **prenderà un gettone Ferita Velenosa** anziché una Ferita normale.



**Cura Ferita Velenosa** e **Protezione da Ferita velenosa:** agiscono come le equivalenti **Abilità** del gioco base, ma valgono esclusivamente per le Ferite Velenose.



**Sanctificazione:** quando un Powerwolf incontra un Monaco **può** ignorare gli effetti dell'incontro e prendere il Monaco come seguace. Pone il gettone Monaco vicino a sé e nel caso in cui subisca un attacco **può** usare il Monaco come scudo. Il Monaco **assorbe 1 gettone ferita** (se si tratta della ferita doppia assorbe entrambe). *Di fatto il sant'uomo viene dato in pasto ai mostri acciocché il Powerwolf salvi la pelliccia!*



**Scambio:** l'uso di questo gettone permette di scambiare la posizione del proprio Powerwolf con quella di un altro Powerwolf a propria scelta. **Può essere usata anche in combattimento** nel caso in cui si voglia evitare che un Powerwolf già ferito subisca un attacco. Scambiare la posizione con lo scopo di non perdere un punto sangue potrebbe cambiare le sorti della battaglia! Nel gioco base i gettoni ricompensa non possono essere usati per l'**attacco a distanza**, questo nuovo gettone Ricompensa sì! L'icona **Distruzione** indica che il token viene eliminato dal gioco dopo l'uso.



**Il Richiamo:** questa icona permette al giocatore di "chiamare" un altro Powerwolf e portarlo in una qualunque casella libera della medesima stanza (**non una Casella Incontro** o occupata da altre pedine). Potrà così effettuare un attacco usando il **valore di combattimento della propria carta sommato a quello della carta del Powerwolf "chiamato"**. In questo tipo di attacco nessuno può usare gettoni o carte Ricompensa né bonus dati dai famigli.



L'Icona **Ricompensa** è presente su alcune caselle speciali delle nuove stanze. Se un Powerwolf va su una di queste caselle **pescata gratuitamente una carta Ricompensa**. Immediatamente dopo deve coprirla con uno dei nuovi **Segnalini Conquista**.

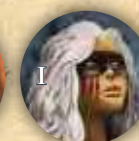


La casella torna disponibile per prendere una nuova ricompensa solo se qualcuno dei giocatori usa l'abilità **Attivazione dei Portali**.

**Le Vergini:** quando si fa riferimento alle Vergini da salvare, queste si possono trovare in tre differenti "stati": **Innocente**, **Preparata** e **Succube**, identificate da un'iconografia differente.



Innocente



Preparata



Succube



## VARIANTI ESTESE

**Armata Strigoi**, arricchita dell'espansione **Resurrection** vi regala un'esperienza di gioco dinamica e incalzante, così come la musica dei **Powerwolf** a cui si è ispirato il gioco! La modularità del gioco lo rende rigiocabile in molti modi e forme e la crudeltà degli avversari, che varia al variare delle situazioni di gioco, è un'altra caratteristica che ci fa ululare alla luna come solo dei veri licanthropi sanno fare! Ma non ancora sazi di battaglie e assalti vi sfidiamo ad usare queste regole aggiuntive o a cercare nell'espansione "**Killer with the cross**" degli Strigoi più feroci e delle armi più micidiali con cui contrastarli!

**A) LA FORTEZZA INFINITA:** Per ampliare la fortezza usate **tutte le stanze** e variatene la forma a vostro piacimento. Questo aumenterà leggermente i tempi di gioco e potrebbe rendere un po' meno aggressivi gli Strigoi, ma al contempo accelerare l'entrata in gioco del Cobra King e delle sue Succubi! Se distanziate molto le stanze, assicuratevi di piazzare i Passaggi Segreti degli Strigoi a contatto con quelle più isolate, in modo che i vostri nemici possano comunque visitarle agilmente! Si può inoltre rendere gli Strigoi più cattivi integrando le **10 carte speciali** contenute nel mazzo "**Killers with the Cross**" in cui gli Strigoi sono davvero assetati di sangue! Questo mazzo originariamente allegato al set di miniature dipinte della prima edizione è ancora disponibile sul sito Scribabs.

**B) UN MONDO LEGGENDARIO:** per rendere la vostra mano più avvincente si possono usare, dall'inizio del gioco **tutte le Carte Azione Leggendaria**, e se volete proprio essere dei veri **Powerwolf** includere anche quelle contenute nel mazzo "**Killers with the Cross**".

Per ulteriori informazioni e suggerimenti strategici consultate la pagina [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it) troverete spiegazioni più dettagliate e suggerimenti di gioco.

Shop: [www.scribabs.it/shop](http://www.scribabs.it/shop)

RAISE YOUR BONE UP TO THE SKY  
AND YOU NEVER  
GONNA DIE!

(Resurrection by Erektion - Powerwolf)



AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**







Les Strigoï sont proches de l'extinction. Le Maître et son apprenti, enfermés dans la forteresse de Tismana, sont assiégés par les Powerwolf et jouent leur dernière carte, espérant accomplir un ancien rite sacrificiel et faire renaître le Deus Diabolus Tentateur: le Cobra King! Afin d'accomplir ce rite, les Vierges emprisonnées dans la forteresse doivent être changées en Succubes. Cependant, la volonté et la férocité du Cobra King est incontrôlable même pour les Strigoï, et ce dernier peut apparaître à tout moment. Les Powerwolf arriveront-ils à mettre les Vierges en sécurité et empêcher le réveil du Cobra King?

## BUT DU JEU:

**Resurrection (by Expansion)** conserve les règles du jeu de base avec quelques ajouts et variantes afin que les Powerwolf puissent faire face à une nouvelle menace: le retour du Cobra King et ses Succubes dans notre monde.

Pour gagner, les Powerwolf doivent battre les Strigoï (comme dans le jeu de base) **avant la résurrection**; dans le cas contraire, l'énergie vitale des Strigoï se mêlera à celle du Cobra King qui, plus puissant que jamais, prendra possession de la forteresse et déchaînera sa colère.

Les Powerwolf ont également la tâche ingrate de sauver autant de Vierges que possible et empêcher leur transformation en Succubes soumises au Cobra King ou bien devront les affronter ensemble dans un combat à mort.

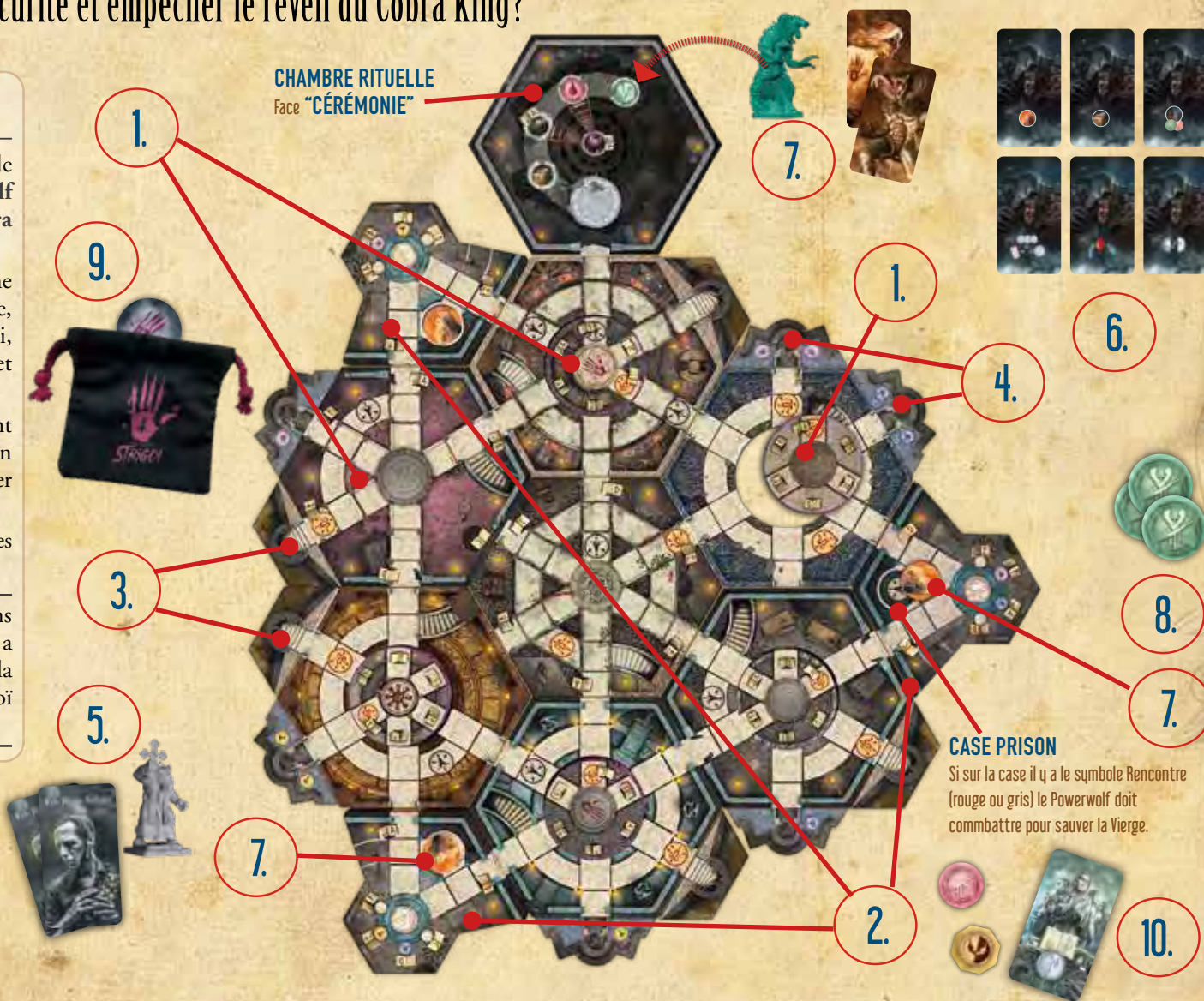
Il s'agit là d'une aventure à hauts risques dans laquelle seuls les vrais Powerwolf pourront s'engager!

**Note:** La présence du rituel n'a aucun effet sur les conditions de victoire ou d'échec décrites dans le jeu de base. S'il y a suffisamment de Points de Sang sur la Carte Enfer pour la défaite des Powerwolf (basé sur le nombre de joueurs), le Strigoï (ou le Cobra King et ses Succubes) gagnera.

## MISE EN PLACE

L'extension "Resurrection" possède trois nouvelles chambres sans Plate-formes: la **Chambre Rituelle**, à ajouter à celles du jeu de base ainsi que deux nouvelles chambres **pouvant** se substituer à deux de la configuration d'origine. Les chambres inutilisées restent hors jeu: pour pouvoir les ajouter, voir les **Variante possibles** à la fin du livre de règles. Pour vos premières parties, il est recommandé de conserver la forme initiale de la forteresse comme indiqué sur l'image (la forme générale uniquement et non pas la localisation de chambres spécifiques ou de Plate-formes, qui peuvent être choisies à loisir).

- Mettre de côté la **Chambre Rituelle**, qui sera placée en dernier. Disposez 7 chambres de votre choix côte-à-côte (comme dans le jeu de base) puis placez les Plates-formes dans les chambres qui en requièrent. Les Plates-formes possédant la marque des Strigoï doivent être placés dans des chambres non-adjacentes.
- Placez les 3 **Tours** dans des coins non consécutifs puis placez enfin la **Chambre Rituelle** sur l'un des côtés les plus extérieurs de la forteresse et **ne jouxtant qu'une seule chambre. La Chambre Rituelle doit être placée face Cérémonie visible.**
- Placez toutes les **tuiles Échelles** tout le long du périmètre extérieur où vous le souhaitez du moment que chacune débouche sur un couloir. Elles marqueront le point de départ des Powerwolf.



- Puis, placez aléatoirement les tuiles 6 **Passages Secrets Strigoï** le long du périmètre extérieur (il n'est pas obligatoire qu'ils débouchent sur des couloirs) en veillant à ce que les mêmes symboles (Coupe, Araignée et Crâne) ne pointent pas vers la même chambre.
- Chaque joueur choisi un Powerwolf (**Attila, Falk Maria, Charles, Matthew, ou Roel**), et pioche les 6 **cartes Action** correspondantes à son personnage ainsi que sa figurine. Les joueurs placent ensuite leurs figurines sur une tuile Échelle de leur choix.
- Retirez les cartes Actions Légendaires «**Vampires Dont' Die**» et «**All You Can Bleed**» du jeu de base et ajoutez les nouvelles cartes Actions Légendaires («**Resurrection by Erection**», «**Demons are a Girl's Best Friend**» et «**Kiss of the Cobra King**») aux autres cartes près du plateau de jeu.
- La figurine du **Cobra King** doit être placée dans la Chambre Rituelle comme indiqué sur l'image. **Les cartes du Cobra King et des Succubes** entreront en jeu une fois le rituel

accompli, vous pouvez les laisser de côté dans un premier temps ainsi que les figurines des Succubes. A la place, disposez les **jetons Vierges face Innocente visible** sur les cases Prison situées entre les couloirs de chaque tour (voir image correspondante).

- Mélangez puis empiler les nouveaux **jetons Blessure Empoisonnée** face cachée à côté du plateau de jeu.
- Placez tous les **jetons Action Strigoï** (jeu de base + extension) dans le sachet en coton avec la marque des Strigoï.
- Ajoutez toutes les nouvelles cartes et jetons à leurs piles et disposez le tout selon les instructions du jeu de base.

**Note:** comme pour le jeu de base, les figurines des Strigoï sont placées sur leurs cases de départ **uniquement au début de la deuxième manche.**



# MANCHES

Le déroulement d'une manche, les PHASES 1 et 2 et toutes les règles des combats et mouvements des Powerwolf et des Strigoï sont identiques à celles du jeu de base tout comme l'utilisation des cartes et des jetons.

**PHASE 3. ÉVENTUEL TOUR STRIGOÏ SUPPLÉMENTAIRE** a été remplacé intégralement par cette nouvelle phase 3 tel qu'indiqué ci-dessous.

## PHASE 3. ÉVENTUEL TOUR STRIGOÏ SUPPLÉMENTAIRE

Si aucun Strigoï n'a été en capacité d'effectuer une attaque après que tous les joueurs aient joué leur tour, alors le Maître Strigoï accélère le processus du Rituel de Résurrection, furieux de la présence d'intrus dans sa forteresse.

Déplacez la figurine du Cobra King (situé sur la Chambre Rituelle en début de partie) d'une case et appliquez ses effets. Une fois le Cobra King ayant atteint la dernière case, le rituel de Résurrection est accompli. Voir paragraphes «Rituel de Résurrection» et «Chambre Rituelle».

## PASSAGES SECRETS ET TOURS

Comme précisé auparavant, les règles de mouvements du jeu de base restent valides y compris dans cette extension. Cependant, il existe des mouvements (et effets) additionnels correspondant aux Passages Secrets Strigoï ainsi qu'aux Tours.

Les nouvelles tuiles Passages Secrets sont marquées de symboles complémentaires: une araignée/ deux araignées; une coupe/ deux coupes; un crâne/ deux crânes.

Elles ne peuvent être utilisées que par le Maître, l'Apprenti, le Cobra King et ses Succubes; jamais par un Powerwolf.

Lorsque leur mouvement se fait en direction de l'un de ces passages, le Strigoï (ou le Cobra King ou une Succube) se téléportent du centre de leur chambre jusqu'au centre de la chambre ou Plate-forme indiquée par le Passage Secret correspondant.



**Exemple: Matthew joue «Son of the Wolf». A la fin de son tour, son antagoniste (ici une Succube) se téléportera du centre de la Tour en suivant la direction «D» jusqu'au centre de la chambre adjacente jusqu'au Passage Secret contenant le même symbole (🕷️).**

Les trois Tours sont elles marquées de trois symboles: le Serpent 🐍, la Bannière 🚩, et la Croix 🏳️.

Si un Strigoï (ou le Cobra King ou une Succube) se trouvent dans la case centrale de l'une des Tours, ils peuvent se téléporter jusqu'au centre de :

- l'une des autres Tours
- l'une des chambres communiquant par les Passages Secrets
- l'une des chambres adjacentes en passant par les couloirs

# LE RITUEL DE RÉSURRECTION

Pour accomplir le Rituel de Résurrection et redonner vie au Cobra King, les Strigoï doivent préparer les Vierges et les transformer en Succubes. Une fois les trois Vierges transformées (ou sauvées, voir le paragraphe Sauver une Vierge), le rituel est accompli.

Les Vierges sont retenues prisonnières dans les Tours et si les Strigoï atteignent le centre de l'une d'entre elles, le Rituel de Résurrection continue et la Vierge emprisonnée dans la Tour en question se transforme.

Si le jeton se trouve sur la face Innocente 🤔, il doit être retourné sur la face Préparée 🤖; s'il est déjà sur la face Préparée il devient alors Succubes et la Vierge ne peut plus être sauvée. Dans ce dernier cas, remplacez le jeton avec la figurine (I-II-III); il restera inactif jusqu'à la résurrection complète du Cobra King (voir paragraphe Résurrection du Cobra King).

## CHAMBRE RITUELLE

La nouvelle Chambre Rituelle est une chambre à double face. Jusqu'à ce que le Cobra King révèle sa présence, laissez la chambre face Cérémonie visible comme initialement prévu. Cette face ne permet en aucun cas aux Powerwolf de la franchir.



Face "CÉRÉMONIE"



Face Cobra King RÉVÈLE

En début de partie, placez la figurine du Cobra King sur la case marquée de l'icône Serpent 🐍. Lorsque le jeu oblige le Cobra King à «avancer d'une case» (comme en Phase 3 Éventuel Tour Strigoï Supplémentaire ou bien un autre événement listé ci-dessous), déplacez la figurine vers une case le long du trajet menant à la case Renaissance 🤖 et appliquez ses effets:

- **Étape 1:** Ajoutez 1 Point de Sang à la Carte Enfer prise de la réserve.



- **Étape 2** Le Maître Strigoï se déplace en direction «A» et inflige 1 Blessure à tous les Powerwolf présents dans cette chambre. Si, pour une quelconque raison il ne peut se déplacer, il n'y a pas d'attaque.

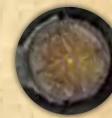


- **Étape 3:** Une Vierge dans une case Prison (dans l'ordre numérique I, II ou III) se transforme en Succube quelque soit son statut.



**Attention:** Il peut arriver que la dernière Vierge en jeu soit celle qu'un Powerwolf est en train de mettre en sécurité (et donc n'est pas en Prison). Malheureusement, dans ce cas, la Vierge se transforme en Succube et déclenche la Résurrection du Cobra King (voir Résurrection du Cobra King).

- **Étape 4:** Renaissance (voir Résurrection du Cobra King)



**Note:** L'espace relié au chemin principal par les escaliers (entre la perte du Point de Sang et le Mouvement du Maître) représente un pas additionnel pour le Cobra King. Le choix revient aux joueurs de l'utiliser ou non afin de rallonger ou d'écourter le Rituel de Résurrection. Ce choix doit être fait en début de partie. Si les joueurs choisissent de l'utiliser, voici le déroulement: **Pas additionnel: L'Apprenti** se déplace en direction «A» et inflige 1 Blessure à tous les Powerwolf qui se trouvent dans cette chambre. Si pour une quelconque raison il ne peut se déplacer, il n'y a pas d'attaque.

## LES AUTRES NOUVELLES CHAMBRES

Les nouvelles chambres ne possèdent pas de Plate-formes et fonctionnent comme les autres chambres de la forteresse mais ne peuvent pas pivoter. De plus, si elles s'effondrent, les Powerwolf présents dans la chambre ne peuvent pas utiliser la Capacité de Saut. Si un Powerwolf est présent dans l'une des chambres au moment de l'effondrement, la Meute perd instantanément 1 Point de Sang (suivre les règles de base).



En cas d'effondrement, retourner la tuile de la chambre. Elle n'est plus accessible aux Powerwolf mais le Strigoï, les Succubes et le Cobra King peuvent

continuer à l'utiliser normalement avec une visibilité totale dans toutes les directions pour leurs attaques. Ils seront cependant visibles aux attaques à distance des Powerwolf (voir les règles du jeu de base).

## SAUVER UNE VIERGE

S'il y a au moins un Point de Sang sur la Carte Autel, le Powerwolf peut essayer d'affaiblir le Rituel de Résurrection en mettant les Vierges en sécurité avant qu'elles ne se transforment en Succubes. Premièrement, le Powerwolf doit se rendre sur la case de la Tour où la Vierge est retenue prisonnière. Certaines cellules de prison sont également des cases Rencontre et le Powerwolf doit alors combattre le Monstre qui s'y trouve. S'il gagne, ou si la cellule n'est pas une case Rencontre, le Powerwolf récupère le jeton Vierge. Puis il doit essayer d'atteindre une tuile Échelle et seulement à cet instant pourra-t-il sauver la Vierge de sa triste destinée (et piocher la nouvelle carte Action Légendaire correspondante).

Si le Powerwolf, au cours de sa mission sauvetage souffre d'une ou plusieurs Blessures d'une quelconque attaque, il perd la Vierge qui retourne immédiatement dans sa cellule avec le statut Préparée.

**Attention:** Un joueur ne peut sauver une Vierge que lorsqu'elle possède le statut Innocente 🤔 ou Préparée 🤖.

**Note:** Sauver une Vierge accélère le Rituel de Résurrection mais affaiblit en même temps le Cobra King au moment de sa renaissance (voir paragraphe Résurrection du Cobra King).



# RÉSURRECTION DU COBRA KING

Le Rituel de Résurrection est accompli et le Cobra King entre en jeu lorsque les événements suivants surviennent:

- Toutes les Vierges ont été sauvées ou bien changées en Succubes;
- Le Cobra King a atteint la dernière case menant à la Chambre Rituelle.

A ce moment du jeu, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre:

- Retirez les Strigoï du jeu. Il ne peut jamais y avoir un Strigoï et le Cobra King sur le même plateau. Grâce au sacrifice du Strigoï, le nouvel ennemi sera à présent le Cobra King et ses Succubes.
- Remplacez les cartes Strigoï par les cartes du Cobra King et des Succubes.
- Retournez la Chambre Rituelle en plaçant l'un de ses couloirs face à la chambre adjacente. Si les Strigoï ont détruit au moins une tuile Échelle pendant la partie, placez cette tuile au bout d'un autre couloir.



- Placez la miniature du Cobra King au centre de la chambre. A partir de ce moment, la chambre sera accessible aux Powerwolf.
- S'il reste des jetons Vierges en jeu, remplacez les par les figurines des Succubes (I, II et III). Puis déplacez les Succubes de leurs prisons jusqu'aux cases centrales de leur Tour.

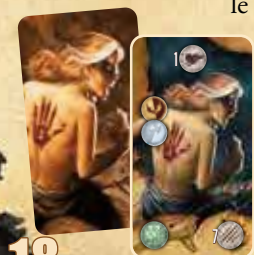
**Attention:** Il arrive que le rituel s'accomplisse alors qu'un Powerwolf est en train de mettre une Vierge en sécurité. Dans ce cas, la Vierge se transforme malheureusement en Succube et se retrouve au centre de la chambre ou de la Plate-forme où se trouve le Powerwolf.

- Sélectionnez la carte Cobra King appropriée et placez-la à côté de la carte Succube. Ces cartes remplacent celles du Maître et de son Apprenti.



Il y a 4 cartes Cobra King mais une seule est utilisée, basée sur le nombre de Vierges transformées en Succubes durant la partie en cours (exemple: la carte indique ici qu'il y a deux Succubes dans le jeu). Elles fonctionnent comme les cartes Strigoï et précisent le nombre de Points d'Existence, le nombre de Blessures qu'elles infligent si elles remportent le combat ainsi que leur valeur d'attaque.

Chaque Succube possède un seul Point d'Existence. Si une Succube perd le combat, retirez sa figurine du plateau. Le Powerwolf victorieux remporte la récompense indiquée sur la carte.



## ► Mouvements du Cobra King et des Succubes

Une fois le Rituel de Résurrection accompli, à chaque déplacement d'un Powerwolf, le Cobra King et la Succube se déplaceront également.

Le Cobra King et les Succubes se déplacent exactement comme le Strigoï mais bougent toujours simultanément. Le Cobra King bouge toujours le premier puis les Succubes se déplacent à leur tour dans l'ordre numérique I, II et III comme indiqué sur leurs figurines.

**Note:** Utilisez toujours les règles de mouvement du maître et de l'apprenti Strigoï et les cas particuliers lorsque vous déplacez le Cobra King et les Succubes. Si pour une quelconque raison l'un d'eux ne peut se déplacer, cela signifie qu'il n'attaque pas, si leur déplacement les mènent à une tuile Échelle ils la détruisent et ainsi de suite.

## Cas spéciaux des Attaques Multiples

Dans cette extension, les ennemis des Powerwolf peuvent se déplacer **simultanément** - le Strigoï grâce aux nouveaux jetons Action Strigoï ou le Cobra King avec ses Succubes. Il peut donc y avoir plusieurs ennemis attaquant le même Powerwolf dans des directions différentes.

Si le cas se présente, les combats se résolvent alors dans l'ordre de priorité: le Maître attaque en premier puis son Apprenti; ou bien, le Cobra King en premier puis ses Succubes (I-II-III). **Attention:** Si un Powerwolf est battu durant ces attaques multiples (et que la Meute perd un Point de Sang), les attaques simultanées cessent.

**Exemple:** Matthew est attaqué simultanément par le Cobra King et une Succube. Le Cobra King attaque le premier, puis la Succube (bien que plus éloignée) et inflige deux Blessures ainsi qu'une Blessure Empoisonnée. Matthew n'a aucune protection et est battu. La Meute perd alors un Point de Sang. Les Succubes n'attaquent plus. Si Matthew survit à la première attaque, il subira une deuxième attaque de la Succube.



## VICTOIRE DES STRIGOÏ

Par convention, on considère qu'il s'agit d'une victoire des Strigoï même si le Cobra King remporte la partie. Dans tous les cas, si le nombre de Points de Sang indiqués dans la table ci-dessous se trouvent sur la carte Enfer (selon le nombre de joueurs dans le jeu) - infligés soit par le Strigoï, le Cobra King ou les attaques des Succubes- l'attaque échoue et les Strigoï remportent la victoire.

### POINTS DE SANG SUR LA CARTE ENFER

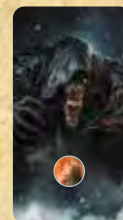
Nombre de joueurs:	2	3	4	5
Points de Sang requis:	3	3	4	5

## VICTOIRE DES POWERWOLF

Une fois tous leurs ennemis vaincus, les Powerwolf auront libéré l'humanité de la tyrannie des Strigoï et du Cobra King pour toujours (du moins jusqu'à la prochaine partie).

# NOUVELLES CARTES ACTION LÉGENDAIRE

Dans l'extension Resurrection (by Expansion) il y a 3 nouveaux types de cartes d'Action Légendaire:



**Resurrection by Erection** (3 unités) est obtenue par un Powerwolf qui réussit à sauver une Vierge..



**Demons Are a Girl's Best Friend** (3 unités) est obtenue par un Powerwolf dont l'action, pour une raison ou une autre, déclenche la transformation d'une Vierge en Succube.

**Note:** La règle du jeu de base selon laquelle les joueurs ne peuvent avoir plusieurs copie de la même carte Action dans leur main reste toujours en vigueur. Si l'un des Powerwolf pioche une nouvelle fois la même carte Action, il la donne à un autre joueur.



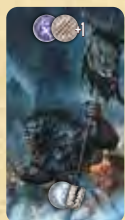
**Kiss of the Cobra King** est obtenue par le premier Powerwolf blessé par le Cobra King.

# NOUVELLES CARTES RECOMPENSES

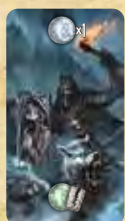
Dans cette extension, il y a de nouvelles cartes et jetons Récompense qui sont à ajouter au paquet de cartes du jeu de base. Hormis les exceptions suivantes, les règles de base s'appliquent.

## CARTES ESPRIT FAMILIER

La carte Esprit Familier doit être placée face visible devant le joueur qui la pioche et reste toujours active, donc à ne pas remettre dans la défausse à la fin de la manche! L'icône dans la partie supérieure indique les Compétences du Familier et les effets sont similaires aux compétences du Powerwolf comme indiqué dans le livret de règles de base. Les Compétences du Familier ne peuvent être utilisées qu'une fois par manche.



L'icône dans la partie inférieure indique comment le Powerwolf peut perdre son Familier: si un joueur souffre d'une Blessure (normale ou Empoisonnée) qu'il ne peut éviter, le Familier fait office de bouclier et absorbe un jeton Blessure (s'il s'agit d'une Double Blessure, il absorbera deux blessures) et la carte est alors défaussée du jeu.



La carte de Familier défensif fonctionne différemment, une fois pour chaque manche elle peut être utilisée comme Protection (uniquement contre des Blessures normales). Si le joueur ne peut parer une seconde Blessure normale, il prend le jeton Blessure mais sans perdre le Familier. Ils ne le perdent que s'ils ne peuvent éviter une Blessure Empoisonnée. Dans ce cas, le Familier se sacrifie en absorbant la Blessure Empoisonnée et sa carte est défaussée du jeu.



## NOUVELLES ICÔNES

**Resurrection** (by Expansion) propose de nouvelles cartes et jetons certains correspondant au Cobra King et aux Succubes, d'autres qui permettent de nouvelles fonctionnalités aux actions de jeu. En voici les détails:



Nouveaux jetons **Action Strigoï** (à ajouter aux jetons du jeu de base). Deux d'entre eux peuvent faire déplacer les deux Strigoï, le Maître aura la priorité de mouvement et d'attaque. Dans le cadre d'une attaque multiple, suivez les règles décrites précédemment. Le troisième jeton d'Action Strigoï possède l'icône "Un pas pour le Cobra King" décrite ci-dessous.



**Un pas pour le Cobra King** indique que le Cobra King s'avance d'un pas dans la Chambre Rituelle (côté Cérémonie). Cette icône fait aussi office d'effet sur les nouveaux jetons Blessures ajoutés à ceux du jeu de base. S'ils sont piochés avant l'arrivée du Cobra King dans la partie, ce dernier avance d'une case supplémentaire dans la Chambre Rituelle et le jeton reste pour le joueur et compte pour une Blessure. S'ils sont piochés une fois le Cobra King en jeu, ils comptent simplement comme **une Blessure empoisonnée**.



**Blessure Empoisonnée**: les Capacités de **Protection** et de **Soin** du jeu de base n'ont aucun effet sur les Blessures Empoisonnées. La Blessure Empoisonnée n'a aucun effet secondaire et **compte pour une Blessure** (souvenez vous que la troisième Blessure subie par un Powerwolf fera immédiatement perdre un Point de Sang à la Meute).



Si l'icône de Blessure Empoisonnée se trouve **sur un jeton Monstre**, cela indique que, si le Powerwolf est battu, il prendra **un jeton de Blessure Empoisonnée** au lieu d'une Blessure normale.



**Soin d'une Blessure Empoisonnée et Protection Poison**: ces jetons ont le même effet que ceux du jeu de base mais s'appliquent uniquement aux Blessures Empoisonnées.



**Sanctification**: Lorsqu'un Powerwolf rencontre un Moine, il **peut** ignorer l'effet de la rencontre et le prendre comme allié. Le joueur place le jeton Moine près de lui et dans le cas d'une attaque, **peut** l'utiliser comme bouclier. **Le Moine absorbe 1 jeton Blessure** et est retiré du jeu (s'il s'agit d'une Double Blessure, il encaisse les deux). *En réalité, l'homme de Dieu est donné en pâture aux monstres afin que les Powerwolf puissent sauver leur fourrure !*



**Echange**: L'utilisation de ce jeton permet au Powerwolf d'échanger sa position avec un autre Powerwolf de son choix. **Il peut être également utilisé au combat** si par exemple, un Powerwolf blessé est sur le point de se faire attaquer. Échanger sa place afin de ne pas perdre de Point de Sang peut changer le cours de la bataille!



Contrairement aux jetons Récompense du jeu de base, qui ne peuvent être utilisés pour les attaques à distance, ce nouveau jeton Récompense est **utilisable**. **L'icône Destruction** indique que ce jeton doit être retiré du jeu après utilisation.



**L'appel de la vie sauvage**: Cette icône permet au joueur "d'appeler" un autre Powerwolf et de le déplacer sur une case libre de la chambre (hormis une case Rencontre ou bien occupée par d'autres figurines). Il peut organiser une attaque dans la foulée en utilisant **la valeur de combat de sa carte ajoutée à celle du Powerwolf "appelé"**. Dans ce type d'attaque, personne ne peut utiliser de cartes ou jetons Récompense ni de bonus offerts par les Familiers.



**L'icône Récompense** est visible sur certaines cases/ à certains endroits des nouvelles chambres. Si un Powerwolf arrive sur l'une de ces cases, **le joueur pioche une carte Récompense**. La case doit alors être immédiatement recouverte d'un de **nouveau jeton Conquête**.

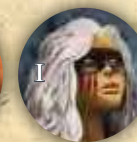


La case Récompense sera de nouveau disponible lorsque le joueur utilisera la capacité "Les Portes de L'Enfer".

**Les Vierges**: Comme expliqué précédemment, elles peuvent avoir différents "statuts": **Innocente**, **Préparée**, et **Succube**, chacun identifié par une iconographie différente.



Innocente



Préparée



Succube



## VARIANTES POSSIBLES

**Armata Strigoï**, enrichi de son extension **Resurrection** (by expansion), offre une expérience de jeu dynamique et intense, tout comme la musique de **Powerwolf** qui a inspiré ce jeu! Le jeu est modulable et permet de multiples scénarios à chaque nouvelle partie. La cruauté des ennemis, qui varient au gré des changements de scénarios, est une caractéristique supplémentaire prête à faire hurler à la lune comme seuls les vrais loups garous savent le faire! Pas encore rassasiés par ces batailles et assauts, nous vous mettons au défi d'utiliser ces nouvelles règles ou de vous procurer l'extension "**Killer With the Cross**" pour des Strigoï encore plus féroces et des armes encore plus mortelles!

**A) LA FORTERESSE INFINIE**: pour étendre la forteresse, utilisez toutes les chambres et modulez sa forme comme bon vous semble. Ceci rallongera légèrement le temps de jeu, rendra le Strigoï un peu plus agressif et accélérera l'arrivée du Cobra King et de ses Succubes! Si vous espacez beaucoup les chambres, assurez vous de disposer les Passages Secrets près des chambres les plus isolées afin que vos ennemis puissent y pénétrer facilement. Vous pouvez également rendre le Strigoï plus violent en intégrant les 10 cartes spéciales du jeu "**Killers With the Cross**" dans lequel les Strigoï sont réellement assoiffés de sang! Ce mini jeu inclut à l'origine dans l'édition limitée avec des figurines peintes à la main, est toujours disponible sur le site de Scribabs

**B) UN MONDE LÉGENDAIRE**: Pour rendre votre main plus attrayante, vous pouvez y ajouter toutes les cartes d'Action Légendaire depuis le début du jeu. Et, si vous voulez être un vrai Powerwolf, vous pouvez y inclure également celles contenues dans le jeu "**Killers With the Cross**".

Pour plus d'informations et conseils de stratégie, rendez vous sur [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it).

Vous y trouverez toutes les explications nécessaires et même plus!

**Boutique en ligne**: [www.scribabs.it/shop](http://www.scribabs.it/shop)

RAISE YOUR BONE UP TO THE SKY  
AND YOU NEVER  
GONNA DIE!

(Resurrection by Ereption - Powerwolf)



AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**







Los Strigoi están cercanos a la extinción. El Maestro y su Aprendiz encerrados en la fortaleza de Tismana y asediados por los Powerwolf juegan sus última carta, completar un antiguo rito sacrificial que los lleva al renacimiento del deus diabolus tentador: El Cobra King! Para completar el rito deben transformar en Súcubos a las Vírgenes actualmente prisioneras en las torres de la fortaleza. Pero la voluntad y la ferocidad del Cobra King son incontrolables también para los Strigoi al punto que este podrá manifestarse prematuramente! ¿Podrán los Powerwolf llevar a las Vírgenes a salvo y contrarrestar el ascenso del Cobra King?

## OBJETIVO DEL JUEGO

**Resurrection (by Expansion)** mantiene las reglas del juego base con algunas adiciones y variaciones para permitir a los **Powerwolf** de hacer frente a una nueva amenaza: el intento de los Strigoi de traer a nuestro mundo el **Cobra King** y sus **Súcubos**.

Para ganar los **Powerwolf** deben intentar eliminar a los Strigoi (como en el juego base) **antes de la resurrección**, de otra forma su energía vital fluye en el Cobra King que, más poderoso que nunca, toma posesión de la fortaleza y desata su furia.


A los Powerwolf la ingrata tarea de salvar tantas Vírgenes como sea posible previniendo sus transformaciones en Súcubos aliadas del Cobra King, o afrontarlos todos juntos en un combate mortal.

Esta última es un tarea que está lejos de ser fácil, adecuada ¡sólo a los verdaderos Powerwolf!




**Nota:** La presencia del ritual no altera las reglas de victoria o derrota del juego base. En el momento en el cual sobre la **carta Infierno** existan los puntos sangre necesarios para la derrota de los Powerwolf (en base al número de los jugadores), los Strigoi (o el Cobra King y sus Súcubos) habrán ganado.


## ALLESTIMIENTO



La expansión "**Resurrection**" contiene 3 nuevas habitaciones sin Plataforma: la **Habitación Ritual** que se agrega al juego base y otras dos habitaciones **que pueden sustituir** dos de la configuración clásica. Las Habitaciones no utilizadas quedan fuera del juego, pero si desean incluirlas consulten las **variantes extendidas** al final del reglamento. Sin embargo, para los primeros juegos, sugerimos mantener la forma global de la fortaleza como se indica en la ilustración (la forma general, no la posición de las habitaciones y de las Plataformas, que es libre).

1. Dejar la **Habitación Ritual** a un lado, se colocará más tarde. Colocar **7 habitaciones** a su elección (como en el juego base **Armata Strigoi**) y posicionar posibles Plataformas en las habitaciones que lo necesitan. Las Plataformas marcadas por la marca de los Strigoi  van posicionadas en Habitaciones no adyacentes.
2. Posicionar las **3 Torres** en ángulos no consecutivos y **para última** la **Habitación Ritual** en uno de los lados más externos a la fortaleza siempre que sea adyacente a una sola habitación. La Habitación Ritual va posicionada del lado Ceremonia.
3. Posicionar **todas** las **Tarjetas Escaleras** a lo largo del perímetro externo, donde se prefiera, siempre que sea contiguo con un pasillo. Estas serán los puntos de partida de los Powerwolf.



4. A este punto posicionar, en manera casual las **6 tarjetas Pasaje secreto** de los Strigoi a lo largo del perímetro externo (aunque no coincidan con un pasillo) verificando solamente que las simbologías iguales (Copa , Araña  y Cráneo ) no se asomen a la misma habitación.
5. Cada jugador elige un **Powerwolf (Attila, Falk Maria, Charles, Matthew o Roel)** toma las **6 cartas Acción** relacionadas al personaje y una miniatura. Poner la miniatura sobre una tarjeta Escaleras de su elección.
6. Eliminar del juego las cartas Acción Legendaria "**Vampires Don't Die**" y "**All You Can Bleed**" presentes en el juego base y agregar las nuevas cartas Acción Legendaria ("**Resurrection by Erection**", "**Demons Are a Girl's Best Friend**", "**Kiss of the Cobra King**") a un lado de las otras.
7. La miniatura del **Cobra King** va colocada en la respectiva habitación como en la figura. **Las cartas Cobra King y Súcubos** entrarán en juego al finalizar el ritual, así que por el momento dejarlas a un lado así como las miniaturas de los

Súcubos. Al contrario colocar **una ficha virgen del lado Inocente**  en cada celda-prisión entre los pasillos de las Torres (ver figura).

8. Mezclar y apilar boca abajo  las **nuevas fichas Veneno** y colocarlas al lado del tablero de juego.
9. Insertar **todas las fichas Acción Strigoi** (juego base más expansión) en el bolso marcado con el logo de los Strigoi .
10. Agregar todas las cartas nuevas y las fichas nuevas a sus respectivas barajas y organizar todo de acuerdo a las instrucciones del juego base.

**Nota:** Como en el juego base las miniaturas de los Strigoi van posicionadas sobre las relativas casillas sólo al **inicio del segundo Ataque**.



## ¡ATAQUES!

El desarrollo de los ¡Ataques!, las FASES 1 y 2 y todas las reglas relativas de combate y movimiento de los Powerwolf y de los Strigoi quedan iguales al juego base, así como las modalidades de uso de las cartas y de las fichas.

La FASE 3. POSIBLE TURNO ADICIONAL DE LOS STRIGOI viene completamente sustituida de esta nueva Fase 3. Indicada a continuación.

## FASE 3. POSIBLE TURNO ADICIONAL DE LOS STRIGOI

Si al final de la ronda de juego de todos los jugadores ningún Strigoi ha realizado ataques, el Maestro se enfada y acelera el Ritual de Resurrección.

Entonces mover un paso adelante la miniatura del Cobra King colocada al inicio del juego en la habitación Ritual y aplicar los efectos relativos. Cuando el Cobra King alcanza la última casilla el Ritual de Resurrección está completo. Ver “Habitación Ritual” y “Ritual de Resurrección” más adelante.

## PASAJES SECRETOS Y TORRES

Como se mencionó, todas las reglas de movimiento del juego base también son válidas con esta expansión. Sin embargo hay movimientos adicionales (o efectos) relacionados a los Pasajes secretos de los Strigoi y a las Torres.

Las nuevas casillas Pasaje secreto de los Strigoi están marcadas con símbolos complementarios: una araña/ dos arañas; una copa/ dos copas; un cráneo/ dos cráneos.

Solo son utilizables por el Maestro, el Aprendiz, el Cobra King y por sus Súcubos; nunca por los Powerwolf. Cuando el movimiento está en dirección de uno de estos pasajes, el Strigoi (o el Cobra King o el Súcubo) se teletransporta del centro de la habitación en donde se encuentra al centro de la habitación (o plataforma) indicado por el pasaje secreto complementario respecto a aquel en la que “entró”



**Ejemplo:** Matthew ha jugado “Son Of The Wolf”, al final de su turno su antagonista (en el ejemplo un Súcubo) se teletransportará del centro de la Torre en la dirección “D”, por lo tanto al centro de la habitación adyacente al pasaje secreto con el mismo símbolo (🕸).

Por otro lado las tres Torres, están marcadas por tres símbolos: la Serpiente (🐍), el Estandarte (🚩) y la Cruz (✝).

Si estuvieran en la casilla central de una de las Torres, los Strigoi (o el Cobra King o los Súcubos) podrán teletransportarse directamente al centro de:

- una de las otras Torres
- las Habitaciones en las que se asoman los Pasajes Secreto
- las Habitaciones adyacente mediante los pasillos

## EL RITUAL DE RESURRECCIÓN

Para completar el Ritual de Resurrección y dar vida al Cobra King, los Strigoi deben preparar a las Vírgenes y transformarlas en Súcubos. Cuando las tres Vírgenes han sido transformadas en Súcubos (o salvadas, ver “Salvar una virgen”) el ritual está completo. Las Vírgenes se mantienen prisioneras en las Torres y cuando los Strigoi alcanzan el centro de una Torre llevan a cabo el Ritual de Resurrección y la posible virgen presente en la prisión de la Torre cambia status.

Si estaba del lado Inocente (👤) debe girarse del lado Preparada (👤); si estaba en el lado Preparada, se convierte en Súcubo y ya no podrá ser salvada. En este último caso, reemplazar la ficha con la miniatura (respetando la correspondencia I-II-III). Permanecerá allí indefenso e inactivo hasta que ocurra la resurrección completa del Cobra King (ver “Resurrección del Cobra King”).

## LA HABITACIÓN RITUAL

La nueva Habitación Ritual es una habitación de dos lados. Hasta que el Cobra King no se haya revelado al mundo, tener la habitación del lado Ceremonia, según la disposición inicial. Este lado no es transitable de ninguna manera por los Powerwolf.



Al inicio del juego, colocar la miniatura del Cobra King en la casilla con el ícono de la Serpiente (🐍). Cuando por alguna situación de juego (Fase 3. Posible turno adicional de los Strigoi o otros eventos mostrados a continuación) el Cobra King “da un paso” quiere decir que la miniatura se mueve hacia adelante a lo largo del camino que lo lleva al renacimiento (👤) aplicando los efectos indicados:

- **Paso 1:** Agregar un Punto Sangre en la carta Infierno, debe ser tomado de la reserva.



- **Paso 2:** El Maestro se mueve hacia “A” y da 1 Punto Herida a todos los Powerwolf presentes en esa habitación. Si por algún motivo no puede moverse, no ataca.



- **Paso 3:** Una virgen en una prisión (en orden numérico I, II o III), en cualquier status que se encuentre, viene inmediatamente transformada en Súcubo.



**Atención:** Podría ocurrir que la última virgen en juego sea aquella que un Powerwolf está llevando a salvo (y, por lo tanto, no está en prisión). En ese caso, desafortunadamente, la virgen se transforma en Súcubo y comienza la resurrección del Cobra King (ver párrafo Resurrección del Cobra King).

- **Paso 4:** Resurrección del Cobra King (ver “Resurrección del Cobra King”)



**Nota:** La casilla conectada con las escaleras al camino principal (entre la pérdida del Punto Sangre y el Movimiento del Maestro) representa un Paso adicional para el Cobra King. Es una elección de los jugadores utilizarlo o no para alargar o acortar el Ritual de Resurrección. Esta elección debe hacerse al inicio de la partida. En el caso en que los jugadores desearan usarlo funciona así: **Paso adicional:** El Aprendiz mueve hacia “A” y da 1 Punto Herida a todos los Powerwolf presentes en esa habitación. Si por cualquier motivo no puede moverse, no ataca.

## LAS OTRAS NUEVAS HABITACIONES

Las nuevas habitaciones sin plataforma funcionan exactamente como las otras habitaciones de la fortaleza, pero no pueden girar. Además si debieran colapsar, no habrá “salto” que salve a los Powerwolf. Si en esa habitación hay Powerwolf en el momento del colapso, la manada pierde inmediatamente un Punto Sangre (seguir las reglas base).



Voltear al revés la habitación que ya no será accesible a los Powerwolf, mientras los Strigoi, los Súcubos o el Cobra King continuarán a usarla como siempre con visibilidad completa en todas las direcciones para sus ataques pero de la misma manera estarán eventualmente dentro del alcance de un ataque a distancia por parte de los Powerwolf.

## SALVAR UNA VIRGEN

Si hay al menos un Punto Sangre en el altar los Powerwolf pueden intentar debilitar el Ritual de Resurrección llevando a salvo a las Vírgenes antes de que sean transformadas en Súcubos. Para realizar esto el Powerwolf debe ir a la casilla de la Torre donde una Virgen está prisionera. Algunas casillas Prisión son también casillas Encuentro y el Powerwolf debe afrontar el Monstruo que allí se encuentra. Si el Powerwolf gana (o si la casilla Prisión no es una casilla Encuentro), toma la ficha Virgen. De la siguiente ronda deberá intentar alcanzar una tarjeta Escaleras y sólo cuando la habrá alcanzado, habrá realmente salvado la virgen de su triste destino (y podrá recibir la nueva carta Acción Legendaria relativa).

En el caso que un Powerwolf que esta salvando una virgen sufra una o más heridas por cualquier ataque, pierde inmediatamente la virgen que regresa en su casilla de origen en el status “Preparada”. **Atención:** El jugador puede intentar salvar una virgen, sea que se encuentre en el status “Inocente” (👤) o en el status Preparada (👤).

**Nota:** Salvar una virgen en realidad acelera el Ritual de Resurrección, pero hace más débil al Cobra King que nacerá (ver “Resurrección del Cobra King”).



# RESURRECCIÓN DEL COBRA KING

El Ritual de Resurrección se completa y el Cobra King entra en juego cuando se verifica una de las siguientes condiciones:

- todas las Vírgenes han sido salvadas o convertidas en Súcubos;
- El Cobra King ha alcanzado la última casilla del camino de la Habitación Ritual.

A este punto seguir en orden las siguientes operaciones:

- Eliminar los Strigoi del juego.** Nunca habrá simultáneamente en el tablero de juego Strigoi y Cobra King, desde este momento, de hecho, gracias al sacrificio de los Strigoi el nuevo enemigo será el Cobra King con sus Súcubos.
- Sustituir las cartas Strigoi con las Cartas Cobra King y Súcubos.**
- Voltear la Habitación Ritual al revés** colocando uno de los pasillos de acceso en conexión con la habitación adyacente. En caso que los Strigoi hubieran destruido al menos una Tarjeta Escaleras durante la jugada, colocar esa Tarjeta Escaleras en el otro pasillo.



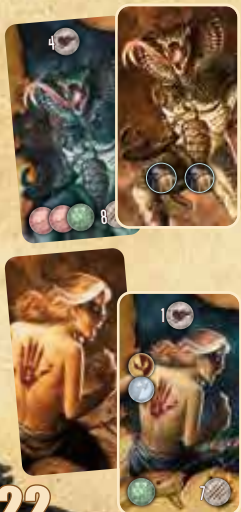
- Posicionar la miniatura del Cobra King** al centro de la habitación apenas girada. De este momento la habitación será transitable también por los Powerwolf.
- Reemplazar las fichas de las vírgenes en juego con las miniaturas (respetando la correspondencia I-II-III)** mover todos los Súcubos de las casilla Prisión a la casilla central de la relativa Torre.

**Atención:** Podría ocurrir que el ritual se completa mientras un Powerwolf está salvando una virgen. En ese caso, desafortunadamente, la virgen se transforma en Súcubo y va posicionada al centro de la habitación en la que se encuentra el Powerwolf que la estaba salvando.

- Seleccionar la carta del Cobra King correcta** para la partida en curso, y meterla al lado de la carta Súcubo. Estas sustituyen las cartas Maestro y Aprendiz.

Las cartas Cobra King son cuatro, pero se usa solo una en base al número de Vírgenes transformadas en Súcubos durante la partida en curso (la carta al lado indica que hay dos Súcubos en juego). Funcionan exactamente como las cartas Strigoi, poseen un número de puntos existencia, una cantidad de heridas que infligen si ganan y un valor de combate.

El Súcubo tiene sólo un punto de existencia. Una vez derrotada un Súcubo eliminar la miniatura del tablero. El Powerwolf que la ha derrotado recibe la recompensa indicada.



## Movimiento del Cobra King y de los Súcubos

Del momento en que el ritual Resurrección está completo cada vez que un Powerwolf se mueve, moverán tanto el Cobra King como los Súcubos.



El Cobra King y los Súcubos se mueven exactamente como los Strigoi, pero se mueven siempre todos juntos. El Cobra King tiene la prioridad y se mueve primero, después los Súcubos según el orden numérico I -II - III reportado en la miniatura.

**Nota:** Se siguen todas las reglas y los casos particulares de movimiento de los Strigoi Maestro y Aprendiz, por lo tanto si por cualquier motivo uno de ellos no se puede mover, quiere decir que no ataca, si su movimiento los lleva hacia una tarjeta escaleras la destruyen y así sucesivamente para todos los otros casos.

## Casos particulares de ataque múltiple

En esta expansión se pueden verificar movimientos simultáneos de los enemigos de los Powerwolf; de los Strigoi gracias a las nuevas fichas Acción Strigoi y del Cobra King junto a los Súcubos para sus propios movimientos. Esto involucra la posibilidad de que uno o más enemigos ataquen al mismo Powerwolf desde posiciones diferentes.

En este caso se resuelven los combates según la prioridad: primero ataca el Maestro y después el aprendiz o primero el Cobra King y luego a los Súcubos (I-II-II).

**Atención:** Si durante uno de estos ataques múltiples un Powerwolf viene derrotado, es decir, la manada pierde un Punto Sangre, ¡el ataque simultáneo se termina!

**Ejemplo:** Matthew viene atacado simultáneamente del Cobra King y de un Súcubo. El Cobra King ataca antes que el Súcubo (aunque esté más lejano) y le proporciona dos heridas y un veneno, Matthew no tiene más escudos y es derrotado. La manada pierde un Punto Sangre. A este punto el Súcubo no ataca más. Sin embargo, en el caso que Matthew sobreviva al primer ataque, ¡sufrirá el segundo de parte del Súcubo!



## VICTORIA DE LOS STRIGOI

Por convención se considera una victoria de los Strigoi incluso si el Cobra King gana. De todos modos, si a causa de los ataques de los Strigoi, del Cobra King y de los Súcubos, en la carta Infierno hay tantos Puntos Sangre como se indica en el tablero del juego base (en base al número de jugadores) la partida está irremediablemente perdida y ¡los Strigoi han triunfado!

### PUNTOS SANGRE EN LA CARTA INFIERNO

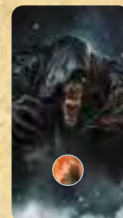
Número de jugadores:	2	3	4	5
Puntos Sangre necesarios:	3	3	4	5

## VICTORIA DE LOS POWERWOLF

Una vez que todos los enemigos fueron derrotados, los Powerwolf han ganado! y liberan a la humanidad de la tiranía de los Strigoi y el Cobra King para siempre. (o al menos hasta el próximo juego ...)

# NUEVAS CARTAS ACCIÓN LEGENDARIA

En Resurrection (by Expansion) hay 3 nuevos tipos de cartas Acción Legendaria:

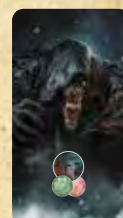


**Resurrection by Erection** (en 3 copias): la obtiene un Powerwolf cuando salva una virgen.



**Demons Are a Girl's Best Friend** (en 3 copias): la obtiene un Powerwolf cuando su movimiento causa por cualquier motivo la transformación de una virgen en Súcubo.

**Nota:** La regla base por la cual no se puede tener más copias de la misma carta Acción en mano queda válida, por lo tanto si un Powerwolf debería obtener nuevamente una de estas dos cartas, elige otro Powerwolf al cual asignarla.



**Kiss of the Cobra King** la obtiene el primer jugador que recibe una ficha Herida del Cobra King.

# NUEVAS CARTAS RECOMPENSA

En esta expansión están presentes algunas cartas nuevas y fichas Recompensa, van agregadas a los respectivos set del juego base y siguen las reglas de utilizo, salvo excepciones descritas a continuación.

## CARTAS ESPÍRITU FAMILIAR

La Carta Espíritu Familiar robada debe jugarse boca arriba frente al jugador que la encontró y siempre está activa, por lo tanto, no debe colocarse en la pila de las cartas descartadas al final de los ¡Ataques! El ícono en alto representa la habilidad del Espíritu Familiar y es válida según las mismas reglas de las habilidades especiales de los Powerwolf descritas en el juego base y exactamente como estas se pueden usar una sola vez por ¡Ataques!



El ícono de abajo representa el modo en el que el Powerwolf pierde el Espíritu Familiar: si un jugador sufre cualquier herida (normal o Venenosa) que no puede proteger de ninguna manera, el Espíritu Familiar actúa como escudo, absorbe 1 ficha herida (si fuera la herida doble absorbe ambas) y la carta es descartada definitivamente del juego.



La carta del Espíritu Familiar protector funciona en una manera ligeramente diferente. Una vez por Ataques, actúa como un escudo (exclusivamente contra las Heridas normales), si el jugador no puede bloquear una herida normal adicional, toma la ficha de herida regularmente sin perder al espíritu familiar. Perderá a este último sólo si no podrá parar una Herida Venenosa, en este caso el espíritu familiar se sacrifica, absorbe la herida y la carta es descartada definitivamente del juego.



# NUEVOS ÍCONOS

**Resurrection** (by Expansion) introduce una serie de nuevos íconos presentes en cartas y fichas, algunas relacionadas al Cobra King y a sus Súcubos, otras que agregan funcionalidad a acciones de juego preexistentes. Aquí están en detalle:



Nuevas fichas **Acción Strigoi** para agregar a las del juego base. Dos de estas moverán tanto los Strigoi, con el Maestro que tiene la iniciativa de movimiento y de ataque. En caso de **ataque múltiple** seguir las reglas descritas anteriormente. La tercera ficha Acción Strigo muestra el ícono "un paso del Cobra King" explicada a continuación.



**Un paso del Cobra King.** Indica que el cobra king da un paso adelante en la habitación ritual. Este ícono también está presente como efecto en las nuevas heridas de agregar a las del juego base. Si se pesca antes de la entrada en juego del Cobra King, vale un paso adelante en la habitación ritual, queda en posesión del jugador y vale **1 punto Herida**. Si se pesca cuando el Cobra King ya está en juego vale simplemente **1 punto herida**.



**Herida Venenosa.** La habilidad **protección** o **cura** del juego base **no tienen efecto contra las Heridas Venenosas**. La Herida Venenosa no tiene efectos secundarios, vale simplemente **1 Punto Herida** (recuerda que el tercer Punto Herida coleccionado de un Powerwolf hace perder inmediatamente a la Manada 1 Punto Sangre).



Si el ícono **Herida Venenosa** esta presente en **los monstruos**, indica simplemente que el Powerwolf, posiblemente derrotado, **tomará una ficha Herida Venenosa** en vez de una Herida normal.



**Cura Herida Venenosa** y **Protección de Herida Venenosa:** actúan como las equivalentes **Habilidad** del juego base pero valen exclusivamente para las Heridas Venenosas.



**Santificación:** Cuando un Powerwolf se encuentra un monje **puede** ignorar los efectos del encuentro y tomar al Monje como seguidor. Coloque la ficha Monje cercana a usted y en el caso en que sufra un ataque **puede** usar el Monje como escudo. El monje **absorbe 1 ficha Herida (si se trata de la Herida Doble absorbe ambas)**. *¡De hecho el hombre santo se da como alimento a los monstruos para que el Powerwolf se salve el pelaje!*



**Intercambio:** El uso de esta ficha permite intercambiar la posición del propio Powerwolf con la de otro Powerwolf a elección. También se puede usar en combate en caso en el que, por ejemplo, un Powerwolf ya herido sufra un ataque. Podrá así intercambiar su posición con otro Powerwolf con el fin de no perder el Punto Sangre.



En el juego base las fichas recompensa no pueden ser usadas para el **Ataque a Distancia** ¡esta nueva ficha Recompensa sí! El ícono **Destrucción** indica que el token es eliminado del juego después del uso.



**¡El llamado!** Este ícono permite al jugador "llamar" otro Powerwolf y llevarlo en una casilla cualquiera libre de la misma habitación (no una casilla Encuentro u ocupada de otros peones). Podrá así efectuar un ataque utilizando el **valor de combate de la propia carta agregada al de la carta del Powerwolf "Llamado"**. En este tipo de ataque nadie puede usar fichas o cartas recompensa ni bonus otorgados por los Espíritus Familiares.



El ícono **Recompensa** está presente en algunas casillas especiales de las nuevas Habitaciones. Si un Powerwolf va en una de estas casillas pesca gratuitamente una carta Recompensa. Inmediatamente después debe cubrirla con uno de los nuevos **Marcadores Conquista**.

La casilla vuelve a estar disponible para tomar una nueva recompensa sólo si alguno de los jugadores usa la habilidad **Activación de los Portales**.

**Las Vírgenes:** Al referirse a las Vírgenes que se salvarán, estas se pueden encontrar en tres diferentes "estados": **Inocente**, **Preparada** y **Súcubo**, identificadas de una iconografía diferente.



Inocente



Preparada



Súcubo



## VARIANTES EXTENDIDAS

**Armata Strigoi**, enriquecida de la expansión **Resurrection** les regala una experiencia de juego dinámica y apremiante, ¡así como la música de los **Powerwolf** a la cual se inspiró el juego! La modularidad del juego lo vuelve rejugable en muchas maneras y formas y la crueldad de los adversarios, que varía con las situaciones cambiantes del juego, ¡es otra de las características que nos hará aullar a la luna como sólo los verdaderos licántropos saben hacer! Pero no satisfechos de batallas y ataques ¡los desafiamos a usar estas reglas adicionales o a buscar en la expansión "**Killer with the Cross**" de los Strigoi más feroces y de las armas más mortales con las cuales contrarrestarlas!

**A) LA FORTALEZA INFINITA:** Para ampliar la fortaleza utilicen **todas las habitaciones** y varíen la forma a su gusto. Esto aumentará ligeramente los tiempos de juego y podría volver un poco menos agresivos los Strigoi, ¡pero al mismo tiempo acelerar la entrada en juego del Cobra King y de sus Súcubos! Si distancia mucho las habitaciones asegúrese de colocar los pasajes secretos de los Strigoi en contacto con las más aisladas, ¡a modo que sus enemigos puedan en todo caso visitarlas ágilmente! ¡También se puede volver a los Strigoi mas agresivos integrando las 10 cartas especiales contenidas en la baraja "**Killers with the Cross**" en la cual los Strigoi están realmente sedientos de sangre! Esta baraja adjunta originariamente al set de miniaturas coloreadas de la primera edición está todavía disponible en el sitio Scribabs.

**B) UN MUNDO LEGENDARIO:** Para hacer su mano más ganadora se pueden utilizar, del inicio del juego **todas las cartas Acción Legendaria**, y si desean ser de los verdaderos Powerwolf incluir también aquellas contenidas en la baraja "**Killers with the Cross**".

Para mayor información y sugerencias estratégicas consulte la página [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it) encontrará explicaciones más detalladas y sugerencias estratégicas.

Shop: [www.scribabs.it/shop](http://www.scribabs.it/shop)

RAISE YOUR BONE UP TO THE SKY  
AND YOU NEVER  
GONNA DIE!

(Resurrection by Ereption - Powerwolf)



AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**







# RESURRECTION

An Expansion for Armata Strigoi  
by Tinuz, Paolo Valleria & Marco Valtriani

Published by Scribabs di Paolo Valleria - SCR0016  
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy  
+39 (0)11 58.42.892 | [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it) | [valleria@scribabs.it](mailto:valleria@scribabs.it)

© Boardgame Copyright 2020 by Scribabs © All rights reserved  
[valleria@scribabs.it](mailto:valleria@scribabs.it) - [www.scribabs.it](http://www.scribabs.it)  
Co-development and Project Management by Top Notch

© and ™ 2020 - All marks, copyrights,  
and illustrations are the property  
of their respective owners, used with permission.  
Powerwolf, the Powerwolf logo,  
the Powerwolf characters and their respective images are  
trademarks of Powerwolf.

## CREDITS

Original Illustrations by Zsafia Dankova and Alan D'Amico

Boardgame artwork by Paolo Valleria

Miniatures sculpted by Alan D'Amico - OrcoNero



English Translation by  
Fortunato "Tinuz" Cappelleri and William Niebling

Traduction Française par Coraline Hamon

Deutsche Übersetzung Ferdinand Köther

Traducción Española por Susanna Amaro y Mattia Garimanno

Regolamento italiano a cura di  
Fortunato "Tinuz" Cappelleri e Paolo Valleria

Distribution: Pegasus Spiele, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Germany

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

AN ADVENTURE WITH  
**POWERWOLF™**



Pegasus Spiele