

ScriBabs
20th YEAR

A GAME BY MARCO VALTRIANI & PAOLO VALLERGA
ORIGINAL ILLUSTRATIONS BY ZSOFIA DANKOVA



ARMATA STRIGOI



s. 2



p. 9



p. 16



p. 23



p. 30

AN ADVENTURE WITH
POWERWOLF™





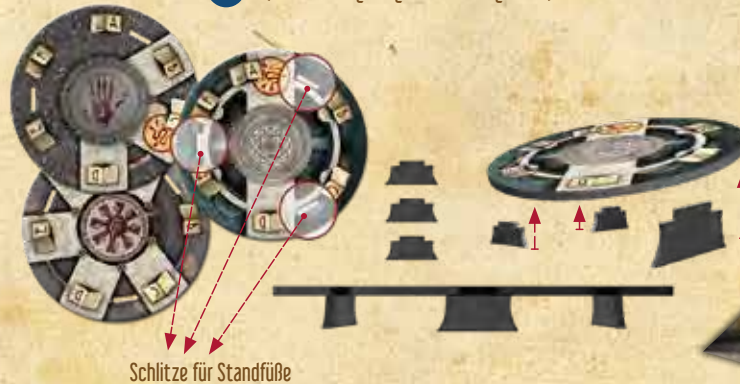
Der ewige Kampf zwischen Vampiren und Werwölfen neigt sich dem Ende zu. Der letzte Meistervampir und sein Lehrling, beide Strigoi (rumänischer Name für Vampire) aus der Walachei, hausen in der alten Festung von Tismana: ein starkes Bollwerk voller untoter Kreaturen. Trotzdem bereitet sich die Powerwolf-Truppe - Söhne der Legenden der Nacht und der Armenischen Heilsarmee - auf eine letzte wilde Schlacht vor, in dem Wissen, dass es keine Alternativen zum Sieg gibt!

7 SECHSECKIGE PLÄTTCHEN
stellen die Räume der Festung dar
(ab jetzt nur "Räume" genannt)



SPIELMATERIAL

6 RUNDE PLATTFORMEN
(werden wie gezeigt zusammengebaut)



Schlitze für Standfüße

5 POWERWOLF™ MINIATUREN

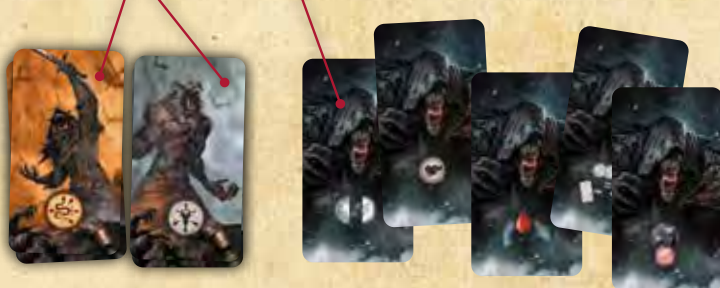


Jeder Spieler kann die **POWERWOLF** Miniatur wählen, die am besten zu seinem Charakter passt.

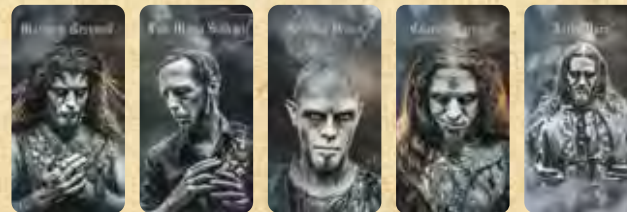
2 STRIGOI-MINIATUREN
(Meister und Lehrling)



17 ERWEITERTE AKTIONSKARTEN
(12 Heldenaktionen und 5 Legendäre Aktionen)



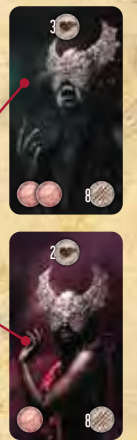
30 AKTIONSKARTEN
(6 je Powerwolf - Siehe Seite 29)



5 TRAPEZFÖRMIGE LEITERPLÄTTCHEN



2 STRIGOI-KARTEN
(Meister und Lehrling)



27 BELOHNUNGSKARTEN



1 ALTARKARTE



1 INFERNOKARTE



6 KAMPFMARKER



15 VERLETZUNGSMARKER



14 BLUTPUNKTCOUNTER



10 BELOHNUNGSMARKER



7 STRIGOI-AKTIONSMARKER



1 STRIGOI-ANGRIFFSMARKER



21 ROTE BEGEGNUNGSMARKER
(Monster und Mönche)



20 GRAUE BEGEGNUNGSMARKER
(stärkere Monster)



+ DIESES REGELHEFT



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team



EINE SPIELRUNDE

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt, jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen:

1. **Spielerreihenfolge**
2. **Spielzüge der Spieler**
3. **Möglicher zusätzlicher Spielzug der Strigoi**

PHASE 1. SPIELERREIHENFOLGE

Alle Spieler wählen heimlich und gleichzeitig 1 Aktionskarte aus ihrer Hand, die sie in dieser Runde spielen wollen, und legen sie verdeckt vor sich aus. Nachdem alle ihre Karte gewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. **In Phase 2 führen die Spieler ihre Spielzüge in aufsteigender Reihenfolge der Initiative ihrer gespielten Karte aus, mit der niedrigsten Nummer beginnend.**

Wichtig: Ihr dürft erst mit den Mitspielern über eure Karten und eure Vorhaben reden, nachdem ihr eure Karten aufgedeckt habt!



PHASE 2. SPIELZÜGE DER SPIELER

In aufsteigender Reihenfolge der Initiative ihrer gespielten Karte führen die Spieler die Aktionen ihrer Karte aus, und zwar in dieser Abfolge:

- a. **Powerwolf bewegen**
- b. **Feinde bekämpfen**
- c. **Bewegungen und Angriffe der Strigoi**

Goldene Regel: Ein Spieler kann die auf seiner Aktionskarte gezeigten Fähigkeiten jederzeit während seines Spielzugs nutzen, bevor die Strigoi sich bewegen und angreifen. Ausnahmen davon sind unter "POWERWOLF FÄHIGKEITEN" in dieser Anleitung angegeben.

► Phase 2a. POWERWOLF BEWEGEN

Der Spieler darf seinen Powerwolf um bis zu so viele Felder bewegen, wie auf seiner gespielten Karte angegeben ist. Falls er dabei ein mit einem Begegnungssymbol markiertes Feld betritt (rot oder grau), **muss er stoppen** (die Bewegung beenden) **und kämpfen**, außer er kann dies durch die Fähigkeit Tarnung vermeiden (siehe Powerwolf-Fähigkeiten auf Seite 7).

Besondere Fälle bei der Bewegung des Powerwolfs:

- 2 Miniaturen (Figuren) können nicht auf demselben Feld bleiben.
- Falls ein Powerwolf über ein Feld mit einem anderen Powerwolf geht oder darauf stoppen würde, "überspringt" er es auf das nächste Feld, ohne das übersprungene Feld für die Bewegung mitzuzählen.

- Ein Powerwolf kann nur dann über ein Feld mit einem Strigoi gehen, falls er eine Karte mit der Fähigkeit Tarnung gespielt hat oder solch eine Karte aus seiner Hand abwirft. Andernfalls muss er kämpfen (falls genügend Blutpunkte auf dem Altar sind - siehe Seite 5).
- Einige Felder des Spielplans sind Treppen, die mit den unterirdischen Tunneln der Festung verbunden sind (einschließlich der Leiterplättchen). Ein Powerwolf kann von einem Treppenfeld direkt auf ein anderes gelangen, wobei beide Felder für die Bewegung zählen - je 1 Bewegungspunkt für die Eingangstreppe und für die Ausgangstreppe. Anschließend kann er seine Bewegung fortsetzen, falls möglich.



► Phase 2b. FEINDE BEKÄMPFEN

Wenn sich ein Powerwolf auf ein mit einem Begegnungssymbol markiertes Feld bewegt (rot oder grau), **muss er stoppen und kämpfen:** Er deckt den obersten Begegnungsmarker des entsprechenden Stapels auf - hier findet er die Monster und Mönche.

Wichtig: Die Monster auf den roten Begegnungsfeldern sind etwas schwächer als die auf den grauen. Zu Beginn des Abenteuers kann es angebracht sein, sich zunächst in etwas einfacher zu lösende Situationen zu begeben und dafür Belohnungsmarker zu erhalten, um sich das Leben etwas einfacher zu machen.



Falls auf dem Begegnungsmarker ein Monster zu sehen ist, muss der Powerwolf dagegen kämpfen, indem er seine eigene Stärke mit der des Monsters vergleicht, die auf dem Marker angegeben ist. Die Stärke des Powerwolfs ist gleich dem auf seiner gespielten Aktionskarte angegebenen Wert plus mögliche Boni durch Belohnungskarten und/oder -marker, die er dafür ausspielt. Der Spieler kann so viele Belohnungen spielen, wie er möchte (und kann), dafür gibt es kein Limit (siehe Seite 6). Anschließend wird die Stärke beider Seiten verglichen.

- Falls die Stärke des Powerwolfs **mindestens** gleich der Stärke des Monsters ist, **hat der Powerwolf den Kampf gewonnen** und erhält die auf dem Begegnungsmarker angezeigte Belohnung:



Falls ein Fledermaussymbol zu sehen ist, zieht der Spieler 1 Belohnungsmarker.



Falls ein Axtsymbol zu sehen ist, zieht der Spieler 1 Belohnungskarte.



Falls ein Blutsymbol zu sehen ist, nimmt der Spieler auch 1 Blutpunktcouter und legt ihn auf den Altar - die Gruppe hat 1 Blutpunkt gewonnen! **Die Anzahl Blutpunkte, die der Powerwolf braucht, um die Strigoi anzugreifen, ist in der Tabelle auf Seite 7 angegeben.**

Falls keine Belohnung abgebildet ist, war das Monster nur eine elende Kreatur. Eventuell kann der Spieler eine Heldenaktionskarte nehmen (siehe Seite 7).

- Falls die Stärke des Powerwolfs geringer als die Stärke des Monsters ist, wird der Powerwolf wahrscheinlich verletzt. **Der Powerwolf kann die Verletzung vermeiden, falls:**
 - er eine Schutzfähigkeit auf seiner gespielten Karte hat; oder
 - der Spieler eine Karte (Aktion oder Gegenstand) aus seiner Hand oder einen Belohnungsmarker mit der Schutzfähigkeit abwirft.

Falls der Spieler nichts von **beidem** tun kann (oder will), wird der Powerwolf verletzt. Er muss 1 Verletzungsmarker ziehen, aufdecken und vor sich ablegen (Monster verursacht immer 1 Verletzung). Solange dieser Marker dort liegt, leidet der Powerwolf unter dem angezeigten Effekt!

Wichtig: Verletzungsmarker können die Bewegung oder die Stärke beeinträchtigen und auch die Nutzung mancher Fähigkeiten. Dieser Schaden bleibt bestehen, bis der Powerwolf geheilt wird (siehe Powerwolf-Fähigkeiten auf Seite 7).

Falls auf dem Begegnungsmarker ein Mönch zu sehen ist, kann der Spieler:

- entscheiden, dass der Heilige Mann eine der wenigen Kreaturen ist, die durch die Strigoi noch nicht in ein Monster verwandelt wurden. Er kann ihn freisetzen (den Begegnungsmarker abwerfen) und als Belohnung alle Karten von seinem Abwurfstapel wieder auf die Hand nehmen; oder
- beschließen, den Mönch anzugreifen, der dadurch zu einem grauen Monster wird. In diesem Falle wirft er diesen Begegnungsmarker ab und zieht den obersten grauen Begegnungsmarker vom Stapel, um wie üblich dagegen zu kämpfen.



Nachdem die Begegnung abgeschlossen ist, wird der Begegnungsmarker abgeworfen und der Spieler nimmt 1 der 6 Kampfmarker und legt ihn auf sein aktuelles Feld (auf dem die Begegnung stattgefunden hat). Auf diesem Feld kann keine Begegnung mehr stattfinden, bis es reaktiviert wurde. Der Powerwolf muss seine Opfer woanders suchen.

Wichtig: Die Kampfmarker sind limitiert. Falls alle auf dem Spielplan sind, nimmt der Spieler, der gerade seine Begegnung beendet hat, einen Kampfmarker vom Spielplan, der **nicht in demselben Raum** wie sein Powerwolf ist und **nicht auf einem Feld, auf dem ein anderer Powerwolf steht**. Dadurch wird das Begegnungsfeld reaktiviert. Die Spieler können darüber diskutieren, welches Feld reaktiviert werden soll.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass es kein Feld gibt, das diese Bedingungen erfüllt, nimmt der Spieler einen Marker seiner Wahl.

In seinem Spielzug kann jeder Spieler nur 1 Begegnung haben (rot oder grau). Eine Begegnung beendet diesen Teil des Spielzugs, es geht weiter mit Phase 2c. **Bewegungen und Angriffe der Strigoi.**

Hinweis: Wenn ein Begegnungsmarkerstapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Stapel benutzt.

► Phase 2c. BEWEGUNGEN UND ANGRIFFE DER STRIGOI



Nach der Bewegung und/oder Abwicklung einer Begegnung, muss der Spieler den obersten Strigoi-Aktionsmarker des Stapels aufdecken, auf dem entweder der Meister oder der Lehrling zu sehen ist. Der abgebildete Strigoi „teleportiert“ sofort von seiner aktuellen Plattform auf eine benachbarte Plattform in die Richtung, die durch das Buch am unteren Rand der gespielten Karte des Spielers angegeben ist, wie auf der Plattform des Strigoi zu sehen ist (siehe Beispiel).

Wichtig: Der Strigoi muss teleportiert werden, auch wenn der Durchgang blockiert ist. Er muss nicht wie der Powerwolf laufen.

Nach seiner Bewegung kann der Strigoi einen Powerwolf angreifen - siehe „Ein Strigoi greift einen Powerwolf an“.

BEISPIEL: Roel spielt "When the Moon Shines Red." Er bewegt sich 5 Felder weit und beendet seine Bewegung auf einem Begegnungsfeld. Nachdem er gegen das Monster gekämpft hat, muss er einen Strigoi bewegen. Er deckt einen Meisterstrigoi-Marker auf und muss die Meister-Miniatur von ihrer aktuellen Plattform auf die Mitte der Plattform in die Richtung bewegen, die am unteren Rand seiner Karte angezeigt wird. Das ist der Buchstabe "E". Er sucht das Buch "E" auf der Plattform des Trigoi und bewegt ihn auf die nächste Plattform in dieser Richtung.

Von seinem neuen Standpunkt aus kann der Meisterstrigoi Matthew in gerader Linie erblicken. Da der Weg nicht blockiert ist, greift er Matthew an. Er kann Roel nicht sehen, weil der Weg in dieser Richtung blockiert ist.



Besondere Fälle bei der Bewegung der Strigoi:

- Falls die gespielte Karte einen Buchstaben zeigt, der nicht in Richtung eines benachbarten Raums oder in die Richtung eines Raums mit eingestürzter Plattform zeigt (siehe Seite 6), "springt" der Strigoi und teleportiert in die entgegengesetzte Richtung. Falls es in der Richtung auch keinen geeigneten Raum gibt, bleibt der Strigoi in seinem Raum.
- Leitern:** Falls die Karte eine Richtung anzeigt, in der kein Raum aber eine Leiter ist, **zerstört der Strigoi die Leiter** (das Plättchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt).

Falls die Leiter **von einem Powerwolf besetzt** ist, **verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt** (siehe „VERLUST VON BLUTPUNKTEN“ auf dieser Seite 6). Der Spieler versetzt seine Miniatur auf eine andere Leiter oder eine Treppe seiner Wahl.

Falls zwischen dem Strigoi und der Leiter ein Powerwolf ist, greift der Strigoi diesen an, anstatt die Leiter zu zerstören.

Wichtig: Sobald die Strigoi alle Leitern zerstört haben, **verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt**.

- Falls die gespielte Karte einen Buchstaben zeigt, durch den der Strigoi auf eine von dem anderen Strigoi besetzte Plattform teleportieren würde, wird keiner der beiden Strigoi bewegt.
- Falls die gespielte Karte den Buchstaben "X" zeigt, bleibt der Strigoi in seinem Raum.

Goldene Regel: Wenn die Strigoi sich nicht bewegen, greifen sie in diesem Spielzug auch nicht an.

Nach der Bewegung und möglichem Angriff der Strigoi lässt der Spieler alle Karten, die er in diesem Spielzug gespielt hat, bis zum Ende der Runde vor sich liegen. Dann führt der nächste Spieler (in aufsteigender Initiative) seinen Spielzug aus. Falls der aktuelle

Spieler der letzte in dieser Runde war, wird geprüft, ob ein Strigoi-Angriffsmarker auf der Strigoi-Meisterkarte liegt. Ist dies der Fall, wird der Marker entfernt und die nächste Runde beginnt. Liegt dort kein Marker, wird das Spiel mit **Phase 3. Möglicher Zusätzlicher Strigoi-Spielzug** fortgesetzt.

PHASE 3. MÖGLICHER ZUSÄTZLICHER STRIGOI-SPIELZUG

Falls in der abgelaufenen Runde keiner der beiden Strigoi einen Powerwolf angreifen konnte (s. u.), führt der Meister-Strigoi einen zusätzlichen Spielzug aus, voller Zorn über die Eindringlinge in seiner Festung.

Zuerst teleportiert der Meister-Strigoi in den Raum, der durch die Karte des ersten Spielers der letzten Runde angezeigt wird. Aber anstatt einen Powerwolf in „Sichtlinie“ anzugreifen, **verflucht er den gesamten Raum, wodurch jeder Powerwolf in dem Raum automatisch 1 Verletzung erleidet**.

Falls bereits ein Strigoi besiegt wurde, übernimmt der Oberste Meister-Strigoi diese zusätzliche Aufgabe.

Jeder betroffene Powerwolf kann diese Verletzung wie üblich durch Nutzung einer Schutzfähigkeit vermeiden, aber nicht auf den Fluch mit einem Gegenangriff reagieren (siehe unten).


GEGEN STRIGOI KÄMPFEN

Ein Kampf zwischen einem Strigoi und einem Powerwolf kann auf zwei Arten erfolgen:

- Ein Strigoi greift einen Powerwolf an
- Ein Powerwolf greift einen Strigoi an

► A. EIN STRIGOI GREIFT EINEN POWERWOLF AN

Wie oben erklärt, teleportiert ein Strigoi zum Ende jedes Spielzugs in einen anderen Raum, je nach Aktionskarte, die der Spieler gespielt hat.

Falls der Strigoi anschließend einen Powerwolf in direkter Sichtlinie hat, greift er ihn an, auch in einem anderen Raum. Wenn ein Strigoi angreift, trifft er immer und verursacht so viele Verletzungen, wie auf der Strigoi-Karte angegeben ist plus Modifikatoren durch den aufgedeckten Strigoi-Aktionsmarker. Der Powerwolf kann diese Verletzungen vermeiden, indem er Karten aus seiner Hand spielt oder Belohnungsmarker mit Schutzfähigkeit  benutzt. Er kann auch seine gespielte Aktionskarte dafür benutzen, falls dieses Fähigkeitssymbol nicht bereits in diesem Spielzug benutzt wurde.

Für jede nicht vermiedene Verletzung muss der Powerwolf einen Verletzungsmarker ziehen.

Wichtig: Der Strigoi greift nur einen Powerwolf an. Falls mehrere in Sichtlinie sind, greift er den nächsten an. Bei gleicher Entfernung greift er den Powerwolf mit der höheren Reihenfolgenummer an. Nach dem Angriff wird der Strigoi-Angriffsmarker auf die Karte des Meister-Strigoi gelegt als Erinnerung, dass die Strigoi in dieser Runde bereits angegriffen haben und die **Phase 3** in dieser Spielrunde **nicht** stattfindet. Zum Ende der Runde wird der Marker von der Karte entfernt.

Sonderfall: Falls ein Powerwolf auf dem Mittelfeld einer Plattform ist, auf die sich ein Strigoi bewegt, kann der Powerwolf sich nicht schützen **UND die Truppe verliert zusätzlich 1 Blutpunkt** (siehe „VERLUST VON BLUTPUNKTEN“ auf dieser Seite 6). Dann versetzt der Spieler seine Miniatur auf eine Leiter oder eine Treppe seiner Wahl. **Jeder Powerwolf sollte tunlichst vermeiden, seine Bewegung auf dem Mittelfeld eines Raums zu beenden!**

GEGENANGRIFF!

Falls nach dem Angriff des Strigoi genügend Blutpunkte auf dem Altar sind, kann der angegriffene Powerwolf einen Gegenangriff mit Nah- oder Fernkampf ausführen ((siehe unten „EIN POWERWOLF GREIFT EINEN STRIGOI AN“).

VERLUST VON BLUTPUNKTEN

Jeder Powerwolf hat nur begrenzte Widerstandskraft; wenn ein Powerwolf mit 2 Verletzungen seine dritte erhält, **verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt**.

Bei jedem Verlust eines Blutpunkts der Truppe **muss 1 Blutpunktcouter vom Altar auf die Infernokarte verlegt werden**. Dadurch können die Strigoi wieder „unverwundbar“ und der Powerwolf gezwungen werden, wieder neue Monster zu jagen oder es kann im schlimmsten Falle die Niederlage bedeuten (siehe unten „Sieg der Strigoi“). **Falls keine Blutpunktcouter mehr auf dem Altar sind, wird dafür einer vom Vorrat neben dem Spielplan genommen.**

Wichtig: Nachdem ein Powerwolf seine dritte Verletzung (inklusive „DOPPELTE VERLETZUNG“, siehe BESONDERE SYMBOLE“) erhalten und die Truppe dadurch den Blutpunkt verloren hat, regeneriert sich der Powerwolf zu voller Stärke und wirft seine Verletzungsmarker ab.



Beispiel: Falk Maria hat bereits 1 Verletzungsmarker. Dies ist die "Doppelte Verletzung", zählt also wie 2 Verletzungen. Falls Falk Maria einen weiteren Verletzungsmarker erhält, ist er besiegt (da jeder Verletzungsmarker mindestens 1 Verletzungen zeigt). Er wird von einem Strigoi angegriffen, der 2 Verletzungen bewirkt. Damit ist Falk Maria besiegt und die Truppe muss sofort 1 Blutpunkt abgeben. Falk Maria legt alle seine Verletzungsmarker ab und kehrt mit voller Stärke zurück.

► B. EIN POWERWOLF GREIFT EINEN STRIGOI AN

Falls genügend Blutpunkte (s. u.) auf dem Altar sind, kann ein Powerwolf in **Phase 2b** einen Strigoi mit Nah- oder Fernkampf angreifen statt eines Monsters.

Allerdings können bei jeder Spieleranzahl nie mehr als 5 Blutpunkte auf der Altarkarte liegen.

BLUTPUNKTE AUF DEM ALTAR

Spieleranzahl:	2	3	4	5
Nötige Blutpunkte:	2	3	3	4

► Nahkampf

Wenn ein Powerwolf nach seiner Bewegung auf einem Feld direkt neben einem Strigoi ist, kann er einen Nahkampf gegen ihn führen. Er nutzt dafür seine Grundstärke (durch seine gespielte Aktionskarte) und kann ohne Limit so viele Belohnungsmarker und -karten spielen, wie er möchte (und kann), um mindestens die Stärke des Strigoi zu erreichen (die auf dessen Karte angegeben ist). **In diesem Fall hat der Powerwolf den Kampf gewonnen und legt einen Verletzungsmarker verdeckt auf die Strigoi-Karte.**

► Fernangriff

Falls ein Powerwolf nach seiner Bewegung in direkter Sichtlinie durch einen Korridor in beliebiger Richtung einen Strigoi sieht (auch in einem anderen Raum), kann er ihn mit einem Fernangriff angreifen. Er nutzt dafür seine Grundstärke (durch seine gespielte Aktionskarte) und kann so viele Belohnungskarten aus seiner Hand spielen, wie er möchte (und kann), aber **nur im Modus „Wilde Stärke“** (siehe „Gebrauch der Belohnungskarten“ auf Seite 7).

Bei einem Fernangriff kann ein Powerwolf KEINE Belohnungsmarker benutzen.

Falls die Stärke des Powerwolfs mindestens gleich der des Strigoi ist (auf dessen Karte angegeben), hat er den Kampf gewonnen und legt einen Verletzungsmarker verdeckt auf die Strigoi-Karte.

Wichtig: Symbole auf den Verletzungsmarkern spielen für die Strigoi keine Rolle. Der Marker zeigt nur an, dass der Strigoi 1 Lebenspunkt verloren hat.

Nachdem der Kampf beendet ist, wird der Spielzug mit der Bewegung des Strigoi wie üblich fortgesetzt.

Wichtig: In seinem Spielzug kann ein Spieler nur gegen ein Monster oder Strigoi kämpfen.

► VERNICHTUNG EINES STRIGOI UND AUFSTIEG DES OBERSTEN MEISTER-STRIGOI

Sobald die Anzahl der Verletzungsmarker eines Strigoi mindestens gleich der Anzahl seiner Lebenspunkte ist, ist er vernichtet. Aber die Dinge wenden sich zum Schlechteren ...

Die Karte des anderen Strigoi wird umgedreht und er wird damit zum **Obersten Meister-Strigoi**, mit neuen Werten für Lebenspunkte, Schaden, und Stärke, **aber behält alle bisher erhaltenen Verletzungsmarker**. Ab jetzt bewegt sich der Oberste Meister-Strigoi in jedem Spielzug (auf der gespielten Aktionskarte des Powerwolfs basierend), ohne dass ein Strigoi-Marker aufgedeckt wird (da er nur noch der einzige im Spiel ist). Allerdings beginnt die Festung zu zerfallen, sobald die Lebenskraft eines Strigoi erloschen ist, denn sie ist untrennbar mit ihm verbunden.

► DIE FESTUNG ZERFÄLLT

Nachdem der Oberste Meister-Strigoi ins Spiel gekommen ist, **stürzt jedes Mal** eine Plattform ein, wenn ein Powerwolf ihm eine Verletzung zufügt. **In dem einzigen Raum ohne Plattform** (in der Mitte - siehe Seite 3) wird das Buch gesucht, das dem Buchstaben der gespielten Aktionskarte des Powerwolfs entspricht. Die Plattform des Raums in dieser Richtung stürzt ein und wird aus dem Spiel entfernt. Falls diese Plattform bereits eingestürzt ist, passiert nichts weiter.

Ein Powerwolf auf der einstürzenden Plattform kann dem Unglück entgehen, wenn

1. auf der Karte, die er in **Phase 1: Spielerreihenfolge** gespielt hat, ein Sprungsymbol ist, **oder**
2. falls er eine Belohnungs- oder Aktionskarte aus seiner Hand oder einen Belohnungsmarker mit dem Sprungsymbol abwirft.

Auf diese Weise kann der Powerwolf gerade noch rechtzeitig auf ein anderes Feld des Raums springen.

Andernfalls **verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt** und der Spieler muss seine Miniatur auf eine Leiter oder eine Treppe seiner Wahl versetzen.

Hinweis: Jedes Fähigkeitssymbol kann nur 1 Mal je Runde benutzt werden. Falls der Spieler z. B. die Sprungfähigkeit seiner Aktionskarte in dieser Runde bereits benutzt hat, kann er nur erneut springen, wenn er eine weitere Karte oder einen Belohnungsmarker spielt.

Wichtig: Falls der **Oberste Meister-Strigoi** auf einer einstürzenden Plattform ist, wird er in die Mitte des Raums ohne Plattform gestellt.

Beispiel: Roel spielt "Prayer in the Dark" und bewegt sich auf das Feld neben dem Obersten Meister-Strigoi, um ihn im Nahkampf anzugreifen. Um dessen Stärke von 9 zu erreichen, benutzt er ein Schwert +2 (im normalen Modus, sodass er es später erneut benutzen kann), und zerbricht seinen Hammer auf dem Kopf des Strigoi für +5 (mit Wilder Stärke, wodurch der Hammer zerstört wird und nie mehr benutzt werden kann). Seine gesamte Stärke beträgt nun 9, was ausreicht, um dem Strigoi 1 Verletzung zuzufügen.

Dann schaut er in dem Raum ohne Plattform nach dem Buchstaben seiner gespielten Karte ("A"), um die Richtung zu ermitteln, in der eine Plattform einstürzt. Unglücklicherweise steht Matthew auf dieser Plattform und er hat keine Karte, um zu springen! Die Truppe verliert sofort 1 Blutpunkt. Dann muss Matthews Spieler seine Miniatur auf eine Teppe oder ein Leiterplättchen seiner Wahl versetzen.



SIEG DER STRIGOI

Falls 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!

BLUTPUNKTE AUF DER INFERNOKARTE

Spieleranzahl:	2	3	4	5
Nötige Blutpunkte:	3	3	4	5

SIEG DES POWERWOLF

Falls der Oberste Meister-Strigoi vernichtet wurde, hat die Powerwolf-Truppe ihre epische Aufgabe erfolgreich abgeschlossen! **Der Powerwolf hat gewonnen!**

GEBRAUCH DER BELOHNUNGSMARKER



Die Spieler erhalten **Belohnungsmarker**, indem sie schwache **Monster** besiegen. Diese Marker können während des eigenen Spielzugs benutzt werden, um zusätzliche Vorteile und Fähigkeiten zu erhalten. Ein Spieler kann jederzeit während seines Spielzugs so viele **Belohnungsmarker** spielen, wie er möchte (und kann), aber anschließend wird jeder benutzte Marker abgeworfen. Wenn der Stapel der Belohnungsmarker aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen gemischt und als neuer Stapel benutzt.

GEBRAUCH DER BELOHNUNGSKARTEN



Belohnungskarten können jederzeit während des eigenen Spielzugs benutzt werden, um zusätzliche Vorteile und Fähigkeiten zu erhalten. Während eines Kampfs kann ein Powerwolf so viele Belohnungskarten spielen, wie er möchte (und kann), indem er sie neben seine für diese Runde gespielte Aktionskarte vor sich auslegt.

Belohnungskarten können in 2 verschiedenen Modi benutzt werden:

Normaler Modus oder **Modus Wilde Stärke**

Wenn ein Spieler eine Waffe oder einen Gegenstand im normalen Modus benutzt, gilt der Vorteil bzw. die Fähigkeit links am oberen Rand der Karte. Zum Ende der Runde kommt die Karte auf den Abwurfstapel des Spielers.

Falls der Spieler die Wirkung der Karte aber verstärken möchte und bereit ist, sie zu opfern, kann er sie im **Modus Wilde Stärke** benutzen. Dann gilt der Wert bzw. die Fähigkeit neben dem „Zerstörungssymbol“. Die Waffe oder der Gegenstand wird auf den Kopf des Strigoi geschmettert, wodurch sie irreparabel beschädigt wird oder verloren geht. Die Waffe oder der Gegenstand ist zerstört und die Karte wird aus dem Spiel entfernt (zurück in die Spielschachtel gelegt).





Achtung - einige Belohnungskarten können nur im Modus Wilde Stärke benutzt werden. Diese Karten haben nur einen Satz Symbole.

Wichtig: Die Gegenstände in der Festung sind limitiert und falls der Stapel der Belohnungskarten leer ist, gibt es keinen Nachschub! Die Spieler müssen ihre Ressourcen sorgsam verwalten; eine Waffe zu zerstören kann nötig sein, aber sollte gut überlegt werden!

Auch wichtig: 2 Powerwolf auf benachbarten Feldern können Belohnungskarten untereinander austauschen, aber nie Aktionskarten oder Belohnungsmarker.

GEBRAUCH DER AKTIONSKARTEN

Jeder Spieler beginnt mit 6 Handkarten, von denen er in **Phase 1: Spielerreihenfolge 1** wählt. In jedem Spielzug kann der Spieler nur die Fähigkeiten nutzen, die auf seiner für den Spielzug gespielten Karte angegeben sind. Bei Angriffen durch Monster oder Strigoi kann der Spieler allerdings Verletzungen vermeiden, indem er 1 oder mehrere Karten mit Schutzfähigkeit  aus seiner Hand abwirft. Jede abgeworfene Karte vermeidet 1 Verletzung. Die Karte wird neben die anderen in diesem Spielzug gespielten Karten gelegt und diese werden alle am Ende der Runde auf den Abwurfstapel gelegt.

Zum Ende der **Phase 3: Möglicher zusätzlicher Spielzug der Strigoi** legt jeder Spieler alle seine in dieser Runde gespielten Karten auf seinen Abwurfstapel. Jeder Spieler kann seinen Abwurfstapel nur auf die Hand zurücknehmen, nachdem er die letzte Aktionskarte gespielt hat oder wenn er die Wiederbeschaffungsfähigkeit  nutzen kann.

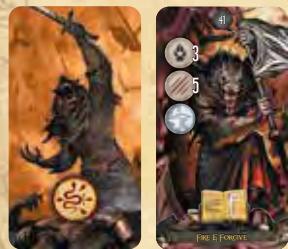
Wichtig: Jeder Powerwolf hat einen eigenen Ablagestapel. Dieser enthält nie Karten, die während der aktuellen Runde gespielt wurden.

DIE ERWEITERTEN AKTIONSKARTEN

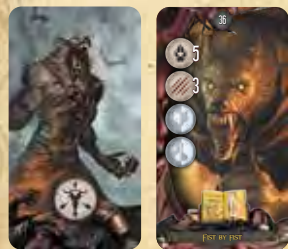
Die Spieler können die zu Spielbeginn beiseite gelegten erweiterten Aktionskarten am Ende ihres Zuges auf die Hand nehmen, wenn während des Spiels bestimmte Ereignisse eintreten.

Es gibt 2 Arten von erweiterten Aktionskarten: **Heldenaktionen** und **Legendäre Aktionen**.

Wichtig: Ein Spieler darf nie 2 identische Karten haben!

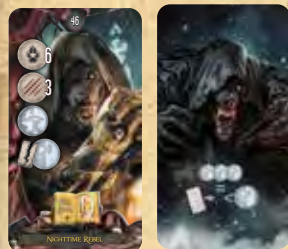


Fire & Forgive: Ein Powerwolf erhält diese **Heldenaktionskarte**, wenn er erstmals ein **rotes Monster** besiegt.




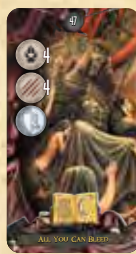
Fist by Fist: Ein Powerwolf erhält diese **Heldenaktionskarte**, wenn er erstmals ein **graues Monster** besiegt.

Legendäre Aktionskarten können die Spieler nur durch bestimmte Aktionen oder in bestimmten Situationen erhalten:



Nighttime Rebel erhält der Spieler, der zu dem Zeitpunkt die wenigsten Belohnungskarten hat, wenn ein anderer Spieler seine dritte Belohnungskarte erhält. Im Falle eines Gleichstands erhält von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige die Karte, der in dieser Runde die niedrigere Initiative hat.

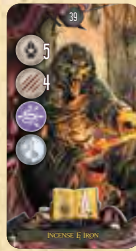
Diese Karte kann zur Wiederbeschaffung  benutzt werden oder der Spieler kann sofort eine Belohnungskarte ziehen, muss in dem Fall aber **Nighttime Rebel** sofort aus dem Spiel entfernen.



All You Can Bleed erhält der erste Spieler, der eine Verletzung durch einen Strigoi erleidet.



Vampires Don't Die erhält der Spieler, der den ersten Strigoi vernichtet.



Incense & Iron erhält der erste besiegte Powerwolf (der seine dritte Verletzung erhält, wodurch 1 Blutpunkt auf die Infernokarte gelegt wird).



The Evil Made Me Do It erhält der erste Spieler, dessen gespielte Aktionskarte den Angriff eines Strigoi ermöglichte und wenn dadurch einem Kameraden die dritte Verletzung zugefügt wurde (was den Verlust eines Blutpunkts bedeutet).

STRIGOI-KARTEN



Meister und Lehrling



Oberste Meister-Strigoi

Strigoi-Karten sind der **Meister** und der **Lehrling** (farbige Seite) und auf der Rückseite (schwarz/weiß) der **Oberste Meister-Strigoi**. Die Karten nennen die Anzahl der Verletzungen (plus möglicher Boni der **Strigoi-Aktionsmarker**), die der Strigoi erhalten muss, um vernichtet zu werden.

POWERWOLF FÄHIGKEITEN

Jedes Symbol auf einer Aktionskarte, Belohnungskarte oder einem Belohnungsmarker ist eine Fähigkeit, die der Powerwolf nutzen kann, indem er die Karte bzw. den Marker spielt. **WICHTIG:** Abhängig davon, wo die Fähigkeit abgebildet ist, kann der Effekt zu verschiedenen Zeitpunkten ausgelöst werden. So wirkt die Heilung auf der ausgewählten Aktionskarte stets vor einem Kampf. Will sich der Powerwolf während eines Kampfes heilen, muss er dazu einen Belohnungsmarker oder eine Belohnungskarte ausspielen.



SCHUTZ: Der Powerwolf vermeidet 1 negativen Effekt (Verletzung oder Schock). Jede von einem Monster oder Strigoi zugefügte Verletzung muss einzeln blockiert werden.

Achtung: Schutz kann nicht benutzt werden, um eine Verletzung durch eine Aktionskarte oder einen Belohnungsmarker zu vermeiden die bzw. den der Spieler selbst gespielt hat (diese Waffen oder Aktionen sind so gefährlich, dass der Powerwolf immer dadurch verletzt wird, wenn er sie spielt).



HEILUNG: Der Powerwolf kann sich und alle Kameraden in demselben Raum heilen. Jeder verletzte Powerwolf in dem Raum wirft 1 Verletzungsmarker je gespielten Heilungssymbol ab. Ein Powerwolf kümmert sich um die ganze Truppe!



MECHANIK: Der Powerwolf kann eine Plattform in beliebiger Weise rotieren, auch falls ein Powerwolf oder Strigoi darauf steht.



WIEDERAUFNAHME: Der Powerwolf kann 1 Belohnungskarte von seinem Abwurfstapel wieder auf die Hand nehmen und auch sofort benutzen, falls er das möchte.

Hinweis: Diese Fähigkeit kann auch während des Kampfes genutzt werden.



TARNUNG: Der Powerwolf kann sich auf ein Begegnungsfeld bewegen, den entsprechenden Begegnungsmarker aufdecken und dann entscheiden, ob er kämpfen will oder nicht. Falls das Monster zu stark ist, kann er es offen und für alle sichtbar liegen lassen. Dies ist der nächste Gegner bei einer entsprechenden Begegnung, egal von welchem Powerwolf herbeigeführt. Falls es ein Mönch ist, nimmt der Spieler, falls er die Tarnung nutzt, statt der normalen Begegnung automatisch alle Karten seines Abwurfstapels auf die Hand und kann dann entscheiden, nach üblichen Regeln zu kämpfen, wobei der Mönch zu einem grauen Monster wird.

Ein Powerwolf kann sich durch das Feld eines Strigoi bewegen, wenn er seine Tarnung nutzt (durch seine Aktionskarte oder indem er eine Karte oder einen Belohnungsmarker mit Tarnsymbol abwirft).



TRUPPE: Der Powerwolf kann sich direkt auf ein beliebiges leeres Feld in demselben Raum bewegen, in dem ein anderer Powerwolf ist (aber nicht auf ein Begegnungsfeld).



SPRUNG: Der Powerwolf kann auf ein beliebiges Feld in demselben Raum springen (also auch auf ein Feld der Plattform) einschließlich einer Treppe, aber nicht einer Leiter. Außerdem kann ein Powerwolf, der auf einer einstürzenden Plattform

ist, eine Aktions- oder Belohnungskarte aus seiner Hand oder einen Belohnungsmarker mit dem Sprungsymbol spielen, um auf ein leeres Feld desselben Raums zu springen und so den Verlust eines Blutpunkts zu vermeiden.

Hinweis: Die Fähigkeiten Sprung oder Truppe können nicht benutzt werden, um einen Kampf mit Monstern oder Strigoi zu vermeiden.

BESONDERE SYMBOLE

Folgende Symbole auf den Karten und Markern haben diese Bedeutung:



VERLETZUNG: Der Powerwolf erleidet eine Verletzung. Wird der Marker umgedreht, kommt ein weiterer negativer Aspekt hinzu. Es gibt einmalige Sofort-Effekte und anhaltende Effekte. Erst wenn der Verletzungsmarker durch Heilung abgelegt wird, verschwindet dieser Effekt wieder. Hinweis: Manche

Belohnungs- und Aktionsmarker zeigen auch das Verletzungssymbol: Kämpft der Powerwolf in dieser Runde, erhält er zusätzlich zu den Verletzungen in einem Kampf einmalig eine weitere Verletzung. Kämpft er in dieser Runde nicht, erhält er auch keine Verletzung durch diese Karte.



DOPPELTE VERLETZUNG: Anhaltender Effekt. Dies zählt als 2 Verletzungen, kann aber durch 1 Heilung abgelegt werden.

Hinweis: Wenn ein Powerwolf seine dritte Verletzung erhält, verliert die Truppe sofort 1 Blutpunkt.



SCHOCK: Sofort-Effekt. Der Powerwolf muss 1 Handkarte (Aktionskarte oder Belohnungskarte) wählen und abwerfen, indem er sie neben seine gespielte(n) Karte(n) legt. Zum Ende des Spielzugs werden alle diese Karten auf den Abwurfstapel des Spielers gelegt.



NACHTEILE: Anhaltender Effekt. Bei diesen Markern erleidet der Powerwolf zusätzliche Nachteile, bspw. eine Reduzierung der Bewegung oder Stärke.



WIEDERBESCHAFFUNG: Der Powerwolf nimmt alle Karten seines Abwurfstapels zurück auf die Hand.



DIE TORE DER HÖLLE: Mit dieser Fähigkeit werden alle Kampfmarker vom Spielplan entfernt. Dadurch werden alle Begegnungsfelder reaktiviert. Falls ein Powerwolf auf einem reaktivierten Feld steht, kann er nicht dort bleiben und kämpfen. Um zu kämpfen, muss er sich zuerst auf ein anderes Begegnungsfeld bewegen.



LEBENSUNKTE: Dieses Symbol zeigt die Anzahl der Lebenspunkte des Strigoi, gleichbedeutend mit der Anzahl Verletzungen, die er erhalten muss, um vernichtet zu werden.



ZERSTÖRUNG: Dieses Symbol bedeutet, dass die Karte nach ihrer Benutzung aus dem Spiel entfernt wird.

BESONDERE SPIELPLANKONFIGURATIONEN

Es ist möglich, die Räume anders anzuordnen, aber dabei müssen bestimmte Regeln beachtet werden. Alle nötigen Informationen dazu sind auf der Webseite www.scribabs.it zu finden!

SPIELRUNDENÜBERSICHT

1 Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.



2 Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Karte auf. Die Spieler führen ihre Spielzüge in aufsteigender Reihenfolge der Initiative ihrer gespielten Karte aus, mit der niedrigsten Nummer beginnend.



3 Der aktive Spieler bewegt seinen Powerwolf und sucht Monster, die er töten kann.



4 Nach dem Kampf deckt der Spieler einen Strigoi-Aktionsmarker auf und bewegt den abgebildeten Strigoi in die Richtung, die durch den Buchstaben am unteren Rand der gespielten Aktionskarte vorgegeben ist. Der Strigoi bewegt sich direkt (er "teleportiert") in die Mitte der nächsten Plattform in dieser Richtung.



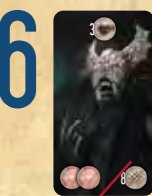
Der Kampfmarker wird auf das Begegnungsfeld gelegt.

5 Wenn der Strigoi einen Powerwolf in Sichtlinie hat, greift er ihn an. Der Kampf wird abgewickelt und dann wird der Strigoi-Angriffsmarker auf die Karte des Meister-Strigoi gelegt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.



Falls der Strigoi keinen Powerwolf in Sichtlinie hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

6 Falls der Spieler der letzte in dieser Runde war und in der ganzen Runde kein Strigoi einen Powerwolf angegriffen hat, findet jetzt Phase 3: Möglicher zusätzlicher Spielzug der Strigoi statt.



Kein Strigoi-Angriffsmarker auf der Karte? Es geht weiter mit Phase 3. MÖGLICHER ZUSÄTZLICHER SPIELZUG DER STRIGOI



Strigoi-Angriffsmarker auf der Karte? Dann wird der Marker entfernt und es geht weiter mit Schritt 7.



7 Wenn ein Spieler keine Aktionskarten/erweiterten Aktionskarten mehr auf der Hand hat, nimmt er alle Karten seines Abwurfstapels wieder auf die Hand und ist bereit für die nächste Runde.

8 Alle in der Runde gespielten Karten werden abgeworfen - möglicherweise bildet der Spieler damit einen Abwurfstapel (grundsätzlich kann ein Spieler nie Karten in der gleichen Runde wieder aufnehmen, in der er sie gespielt hat).

DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT ...



The eternal struggle between vampires and werewolves is coming to an end. The last Vampire Master and his Apprentice, Strigoi from Wallachia, are dwelling in the ancient fortress of Tismana: a stronghold haunted by evil undead creatures. Nevertheless, the Powerwolf—sons of the Legends of the Night and the Armenia Savage Army—the defenders of the “Real Truth,” prepare for a last frantic assault knowing there are no alternatives to victory!

GAME MATERIALS

7 **HEXAGONAL TILES**
representing the fortress halls (from now on called “rooms”)



6 **CIRCULAR PLATFORMS**
(to be assembled as indicated).



Assembly slots

5 **POWERWOLF™** MINIATURES



The miniatures depict the **POWERWOLF**. You are free to choose your preferred figure to represent your character!

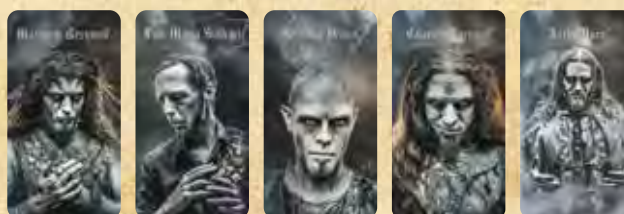
2 **STRIGOI MINIATURES**
Master and Apprentice



17 **ADVANCED ACTION CARDS**
(12 Heroic actions and 5 Legendary Actions)



30 **ACTION CARDS**
(6 for each Powerwolf)



The Action cards for the five **POWERWOLF** are not identical. Four of the six cards are the same, but two are different. So, **ATTILA** is the Mentor with more Pack Abilities, **FALK MARIA** is the Preacher with more Healing Abilities, **MATTHEW** is the Hunter with more movement Abilities, **CHARLES** is the Berserker with more fighting Abilities, and **ROEL** is the Blacksmith with more Protection Abilities.

5 **LADDER TILES**
(trapezoidal)



2 **STRIGOI CARDS**
(Master and Apprentice)



27 **REWARD CARDS**



1 **ALTAR CARD**



1 **INFERNO CARD**



6 **FIGHT** tokens



15 **WOUND** counters



14 **BLOOD POINT** counters



10 **REWARD** tokens



7 **STRIGOI ACTION** tokens



1 **STRIGOI ATTACK** marker



21 **RED ENCOUNTER** tokens
(Monsters and Monks)



20 **GREY ENCOUNTER** tokens
(Stronger Monsters)



+ THIS RULEBOOK



AIM OF THE GAME

Armata Strigoi is a game in which the **Powerwolf** win or lose as a team, but each player makes their own decisions about their actions and movements. Each player represents one of the **Powerwolf** heroes which assault the Strigoi's fortress as a single pack. In order to win they have to defeat both Vampires. However, the two foes are initially invulnerable and their vitality is intrinsically linked to their dwelling fortress, thus, upon the demise of the first vampire the whole structure will start to crumble and collapse on itself, making the victory a race against time!


The Powerwolf act collectively, but a pack of werewolves during a furious assault is not known to be a highly organized band that can devise and set up high-profile strategies and tactics. **Hence,**

the players are forbidden from sharing details about their cards, though they can talk to each other, propose joint actions, or heal a comrade.

Victory is achieved by defeating both Strigoi. To make them vulnerable, the Powerwolf must first collect Blood Points by decimating the fellow Creatures of the Night who haunt the fortress. During their quest, they can also collect weapons and magical artifacts.

If one Strigoi perishes, the other immediately turns into a **Supreme Master Vampire**, making them even more lethal. At the same time, the fortress starts to crumble and collapse room by room. If both Strigoi are defeated, the Powerwolf pack wins the game. **It is not an easy task, but let the hunt begin!**

SETUP

1. Arrange the 7 rooms and place the 6 Platforms any way you wish. For your first games, it's advisable that the Platforms marked with the Strigoi's mark  are not adjacent.

Important: The Strigoi do not react until all of the Powerwolf have entered the fortress, so do not place the Strigoi miniatures on their starting spaces (with the Strigoi's mark) until the beginning of the second game round. Place each Strigoi on a different space, randomly.

2. Each player places a Ladder tile on the outside edge wherever they like, but not in contact with the Strigoi's starting rooms. These Ladders are the Powerwolf's starting positions.

3. Each player chooses a Powerwolf to play (**Attila, Falk Maria, Charles, Matthew, or Roel**), and takes their Powerwolf miniature and the six corresponding action cards in hand. Then, each player places their miniature on the Ladder tile they placed in step 2.

4. Create two separate stacks of **Heroic Advanced Action cards** ("Fire and Forgive" and "Fist by Fist"). Place them and the five **Legendary Advanced Action cards** near the board with the "requirement" side visible.

5. Place the **Altar card**, the **Inferno card**, and the **Blood Point** counters in a location accessible to all players. Place the two **Strigoi cards**, with the colored side up, and the **Strigoi Attack** marker nearby.

6. Shuffle the **Reward cards** and the **Reward tokens** and place them face down near the game board.

7. Mix the two types of **Encounters** and the **Strigoi Action** tokens separately, creating three face-down stacks.

8. Place the **Wound counters**, and the **Fight tokens** near the board, accessible to all players.

GAME ROUND

The game is played in rounds, with each round split into three phases:

1. Initiative
2. Player Turns
3. Possible Additional Strigoi Turn



PHASE 1. INITIATIVE

Each player secretly and simultaneously chooses one Action card from their hand to play this round, placing it face down in front of them. Once all are ready, turn the cards face up. **In Phase 2, the players will take turns in the order of the Initiative values on their cards, starting with the lowest value.**

Important: You may not talk to each other or share your plans until the cards are revealed!






PHASE 2. PLAYER TURNS

In Initiative order, each player takes the actions allowed by the card they played, in this order:

- Move Powerwolf
- Fight Enemies
- Strigoi Moves and Attacks

GOLDEN RULE: A player may use the Abilities shown on the Action Card they played at any time during their turn that they wish, but **not** during a fight EXCEPT for the specific situations described under “Powerwolf Abilities” on page 14.



► Phase 2a. MOVE POWERWOLF

The player **may** move their Powerwolf a number of spaces up to the value shown on the card they played. If they move onto an Encounter mark (red  or grey ) **they must stop** (exhausting their movement for this turn) **and fight** unless it can be avoided thanks to the Stealth Ability  (see “Powerwolf Abilities” on page 14).



Special Powerwolf Movement Cases:


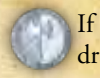
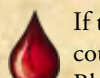
- Two miniatures cannot stay in the same space.
- If a Powerwolf crosses or ends up on a space occupied by another Powerwolf, they “jump” to the next space without counting it for movement.
- A Powerwolf can pass through a space with a Strigoi, but only if they played a card with the Stealth Ability, or if they discard one from their hand. Otherwise, they must fight (if there are sufficient Blood Points on the Altar—see page 12).
- There are some spaces on the board that depict stairs connected to the underground tunnels of the fortress (including the Ladder tiles). A Powerwolf may move directly from one stairs space to another, counting both spaces for movement: one step onto the entry stairs, a second step onto the arrival stairs; then possibly continuing their movement.

► Phase 2b. FIGHT ENEMIES



When a Powerwolf moves onto an Encounter mark (red  or grey ) **they must stop and fight:** Flip the top Encounter token from the matching pile—here you will find Monsters and Monks.

Important: The Monsters that can be faced in the red encounter spaces are slightly weaker than those that can be met on grey encounter spaces. At the beginning of your adventure, it may be wise to deal with situations that are easier to solve and upgrade your capabilities with Reward tokens...


 **If the Encounter token shows a Monster**, the Powerwolf must fight it by comparing their Strength to the Monster's Strength, shown on the token . The Strength of the Powerwolf is equal to the value shown on the Action card they played for the round, plus any bonuses provided by Reward cards and/or Reward tokens they choose to play. The player may play any number of Rewards as they deem appropriate, without limits (see page 14). Then, compare the Strengths:

- If the Powerwolf's Strength is equal to or greater than the Monster's, **the Powerwolf wins the fight**, and receives the reward shown on the Encounter token:
-  If there is a bat icon on the Encounter token, the player draws 1 Reward token.
 -  If there is an axe icon on the Encounter token, the player draws 1 Reward card!
 -  If there is a blood icon, the player also takes a Blood Point counter and places it on the Altar: the group has gained a Blood Point! **The number of Blood Points the Powerwolf need to attack the Strigoi is shown in the table on page 12.**



If there is no reward, the Monster was just a miserable creature hardly worth the effort. Either way, if you have not already, remember to take your Heroic Action card (see p. 13).

- If the Powerwolf's Strength is less than the Monster's, the Powerwolf is likely to be injured. **The player can avoid the Wound if:**
 - There is a Protection Ability  on their played card; or
 - The player discards a card (Action or Reward) from their hand or uses a Reward token with the Protection Ability .

If the Powerwolf does not use the Protection Ability, they will be injured by the Monster. They **must draw 1 Wound counter** (Monsters always inflict only 1 Wound), flip it over, and place it in front of them. As long as they have the token, they suffer the effects shown!

Note: Wound counters may apply penalties to Movement or Strength, and may prevent the use of some Abilities. This damage is active until the Powerwolf is healed  (see “Powerwolf Abilities” on page 14).

If the Encounter token shows a Monk the player can either:


- Decide that the holy man is one of the few creatures not yet turned into a Monster by the Strigoi. They can then set him free (discarding the Monk token) and recover  all the cards from their discard pile as reward; or
- Decide to attack the Monk, who transforms into a grey Monster . In this case, discard the Monk and draw the first grey Monster from the pile and fight it as normal.

After resolving the encounter, discard the Encounter token. Then, the player must pick one of the 6 Fight tokens and places it on the Encounter space where they are located. No one can have an Encounter in this space again until it is reactivated: The Powerwolf has to go look for new prey elsewhere.

Important: The Fight tokens are limited: If all of them are on the board, the player who just finished an Encounter takes one from the board that is **not in the same room** as their Powerwolf and is **not in a space occupied by another Powerwolf**. This will reactivate an Encounter space. The players may discuss which space they should reactivate. **Note:** In the extremely rare possibility that no tokens fulfill both requirements, use any token of your choice.

A player can play only one encounter (red or grey) **per turn**. An encounter ends this part of the player's turn. Proceed to **Phase 2c**. **Note:** If an Encounter token stack runs out, reshuffle the discards and create a new stack.

► Phase 2c. STRIGOI MOVES AND ATTACKS

 After moving and/or resolving any encounter, the player must flip the top Strigoi Action token in the stack. It will show the Master or the Apprentice. The Strigoi shown immediately “teleports” from the platform they are on to an adjacent platform, moving in the direction indicated by the letter at the bottom of the player's card. Find the same letter on the Strigoi's platform: it shows which direction the Strigoi moves (see the example).

Important: The Strigoi must be teleported even if the corridor is interrupted: they do not need to walk as the Powerwolf do.

After moving, the Strigoi may attack a Powerwolf—see “A Strigoi Attacks a Powerwolf.”

EXAMPLE: Roel plays “When the Moon Shines Red.” He moves 5 spaces, ending his move on an Encounter mark. After fighting a Monster, he must move the Strigoi. He flips a Master Strigoi token, so he has to move the Master's miniature from the Platform it is on to the center of the Platform indicated by the book at the bottom of Roel's card, which shows the letter “E.” Finding the book on the Strigoi's Platform with the letter “E,” he teleports to the next Platform. From his new location, the Master Strigoi can see Matthew in a straight line. Since there are no obstacles, he attacks Matthew. Note that the Strigoi cannot see Roel because the corridor in that direction is interrupted.



Special Strigoi Movement Cases:

- If the card played shows a letter that does not point to an adjacent room or that points to a room with a collapsed Platform (see page 13), the Strigoi “bounces” and teleports in the opposite direction. If there is no room in that direction either, the Strigoi remains in their room.
- **Ladders:** If the card indicates a direction where there is no room but there is a Ladder tile, **the Strigoi destroys the Ladder tile** (return it to the game box).

If the Ladder tile is occupied by a Powerwolf, the Pack immediately loses 1 Blood Point (see “Loss of Blood Points”). Move the Powerwolf miniature to another staircase or Ladder tile of the player’s choice.

If there is a Powerwolf between the Strigoi and the Ladder tile, the Strigoi attacks the Powerwolf instead of destroying the Ladder.

Important: If the Strigoi destroy all of the Ladder tiles, **the Pack immediately loses 1 Blood Point.**

- If the card played shows a letter that would teleport the Strigoi to a Platform occupied by the other Strigoi, neither one moves.
- If the card played shows the letter “X,” the Strigoi remains in their room.

GOLDEN RULE: If the Strigoi does not move, they also do not attack this turn.

After the Strigoi move and possible attack, the player keeps all cards they played this turn in front of them until the end of the round. Then, the next player (in Initiative order) takes their turn. If this player was the last to go this round, the players **check if there is a Strigoi Attack marker on the Master Strigoi’s card.** If there is, they remove the marker and the next round starts. If there is no marker, they move on to **Phase 3: Possible additional Strigoi turn.**

PHASE 3. POSSIBLE ADDITIONAL STRIGOI TURN

If neither of the Strigoi were able to attack any Powerwolf during the round (see below), the Master Strigoi, furious at the intruders in his fortress, takes an additional turn.

First, the Master Strigoi teleports to the room indicated by the card played by the first player that round. But, instead of attacking “on sight” in a straight line, **he casts a Curse on the entire room, automatically hitting and causing 1 Wound to every Powerwolf there.**

If a Strigoi has been defeated, it’s up to the Supreme Strigoi to perform this additional action.

The Powerwolf affected can avoid these Wounds as normal by using the Protection Ability, but they cannot respond to the Curse with a Counterattack (see Counterattack).


FIGHTING WITH STRIGOI

There are two ways combat can occur between a Strigoi and a Powerwolf:

- a. A Strigoi attacks a Powerwolf
- b. A Powerwolf attacks a Strigoi

► a. A STRIGOI ATTACKS A POWERWOLF

As described above, at the end of **each player’s turn**, a Strigoi teleports to another room, based on the card that player used for the round.

If the Strigoi can see a Powerwolf after moving, following any of the corridors in a straight line (even into another room), they attack. The attack always hits, inflicting the number of Wounds shown on the Strigoi card plus any modifiers on the Strigoi Action token revealed (unlike Monsters, Strigoi may inflict more than one Wound when attacking). The Powerwolf can prevent these Wounds by using the Protection Ability  as normal. Each card or token played (including their Action card for the round if not already used) blocks one wound.

The Powerwolf must draw one Wound counter for each Wound they do not prevent.

Important: The Strigoi attacks only one Powerwolf. If there is more than one in sight, they attack the nearest one. If the distance is tied, they will attack the Powerwolf with the higher Initiative value. After the Strigoi attacks, place the Strigoi Attack marker on the Master Strigoi’s card as a reminder that the Strigoi have attacked at least once that round so there will not be an additional Strigoi turn in **Phase 3.** At the end of the round, remove the Strigoi Attack marker from the Master Strigoi’s card.

Special Case: If a Powerwolf is on the center space of a Platform and a Strigoi moves to the same space, the Powerwolf cannot protect himself **AND the Pack immediately loses 1 Blood Point** (see “Loss of Blood Points”), the Powerwolf miniature is moved to a ladder (if not available, to a staircase) of the player’s choice. **It is absolutely not advisable for a Powerwolf to stop in the center of a room!**

COUNTERATTACK!

After the Strigoi’s attack, if there are enough Blood Points on the Altar, the attacked Powerwolf can Counterattack with a Melee Fight or Ranged Attack (see “A Powerwolf Attacks a Strigoi,” below).

LOSS OF BLOOD POINTS

Each Powerwolf has limited resistance. If a Powerwolf with 2 Wounds gets a third, **the Pack immediately loses 1 Blood Point.**

When the Pack loses a Blood Point, **a Blood Point counter on the Altar must be moved to the Inferno card.** This could make the Strigoi “invulnerable” again, forcing the Powerwolf to hunt for other Monsters again or, at worst, mean the defeat of the Powerwolf (see “Strigoi Victory,” below). **If there are no Blood Points on the altar, use one from the supply beside the game board.**

Important: The Powerwolf who gets the third wound (including the Double Wound, see “Special Icons”) and so gives a Blood Point to the Strigoi, simultaneously discards all their Wound tokens even if due to that attack they would have had more injuries. Basically, the Powerwolf is back to full shape.



Example: Falk Maria already has 1 Wound token, which is the Double Wound that is worth 2 wounds. If he receives just 1 more Wound token (which at a minimum gives 1 wound), he will be defeated. He is attacked by the Master, who inflicts 2 more wounds. The Pack immediately loses 1 Blood Point, but Falk Maria discards ALL of his Wound tokens (without applying any negative effects), returning to full health!

► b. A POWERWOLF ATTACKS A STRIGOI

A Powerwolf can attack a Strigoi instead of a Monster during **Phase 2b. Fight Enemies**, but only if there are enough Blood Points on the Altar, which depends on the number of players. **However, for any number of players, there can never be more than 5 Blood Points on the Altar card.**

BLOOD POINTS ON THE ALTAR

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

If there are enough Blood Point counters on the Altar card, a **Powerwolf can attack (or Counterattack)** the Strigoi. They can do this with a **melee fight** or with a **ranged attack.**

► Melee Fight

If a Powerwolf is in a space adjacent to a Strigoi after moving, they may start a melee fight. Using their basic Strength (on the Action card played), they may play as many Reward cards and/or Reward tokens as they deem appropriate, without limits, to reach a Strength equal to or greater than the Strigoi’s Strength (written on the Strigoi card). **In this case, the Powerwolf wins the fight** and places a Wound token face down on the Strigoi card.

► Ranged Attack

If a Powerwolf can see a Strigoi in a straight line **following any of the corridors** after moving (even if it is in another room), they may decide to make a ranged attack. Using their basic Strength (on the Action card played) they may play as many Reward cards from their hand as they deem appropriate, but **only in “Wild Strength” mode** (see “Using Reward Cards” on page 14).


During a Ranged attack, a Powerwolf CANNOT use Reward tokens.

If the Powerwolf has a total Strength equal to or greater than the Strigoi’s Strength (on the Strigoi card), they win the fight and place a Wound token face down on the Strigoi card.

Important: Icons on the Wound tokens have no effect on Strigoi: the Wound token only shows that the Strigoi has lost an Existence Point.

Once the fight is resolved, the turn continues with the Strigoi moving as usual.

► DEFEAT OF A STRIGOI AND RISE OF THE SUPREME STRIGOI



If the Wounds suffered by a Strigoi are equal to or greater than their Existence value , the Strigoi perishes. And things change for the worse...

Flip the other Strigoi card over: they become the **Supreme Strigoi** and gain new values for Existence, Damage, and Strength, **but keep all Wounds suffered previously.** From now on, the Supreme Strigoi moves every turn (based on the player’s Action card) without revealing any Strigoi Action token (being the only one in play). Moreover, when the vital essence of a Strigoi expires, the fortress intrinsically connected to it begins to crumble.

► THE FORTRESS CRUMBLES

Once the Supreme Strigoi enters play, **each time** a Powerwolf wounds him, a Platform **collapses.** Find the book matching the letter on the player’s card for the round in the **only room without a Platform** (see p.3). The Platform in the room in the indicated direction is removed from the game. If that Platform was already destroyed, nothing happens.

Any Powerwolf on the collapsing Platform can escape from the rubble if:

1. They have a Leap icon  on the card they played during **Phase 1: Initiative**; or
2. If they discard a card from their hand (Action or Reward) or a Reward token that has the Leap Ability on it .

In this way, the Powerwolf can jump, just in time, to any other space in the room.

Otherwise, **the Pack immediately loses a Blood Point** and the player must move their Powerwolf to any staircase or Ladder tile of their choice.

Note: Each individual Ability icon shown on cards or reward tokens can only be used once each turn. For example, if a player has already used the Leap on their card, they can jump again to save themselves from a collapsing room only by discarding another card or using another token.

Important: If the **Supreme Strigoi** is on a collapsing Platform, move him to the center of the room **without a Platform**.

Example: Roel plays "Prayer in the Dark" and moves next to the Supreme Strigoi to attack him in melee. To reach the Supreme Strigoi's Strength of 9, he uses a Sword worth +2 (he uses it normally, so he can reuse it later) and breaks his Hammer on the Strigoi's head for +5 (using Wild Strength, which destroys it so he won't be able to use it again). His total Strength is now 9, which equals the Strigoi's Strength. Roel inflicts 1 Wound.

Now, looking at the room without a Platform and following the direction indicated by the letter on his card ("A"), he determines which Platform is destroyed. Unfortunately, Matthew is on the Platform that was destroyed and he does not have a Leap card available! The Pack immediately loses a Blood Point. Then Matthew's player must move him to a staircase or Ladder tile of her choice.



STRIGOI VICTORY

If, at any time, there are as many Blood Points on the Inferno card as indicated on the table below (according to the number of players in the game), the assault is hopelessly lost and the Strigoi triumph!


BLOOD POINTS ON THE INFERNO


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

POWERWOLF VICTORY

Once the Supreme Strigoi is defeated, the Powerwolf complete their epic mission! **The Pack wins!**

USING ACTION CARDS

Each player starts with 6 cards in their hand to choose from during **Phase 1. Initiative**. Each turn, they use only the Abilities shown on the card they played for that round. However, in the case of attacks by Monsters or Strigoi, it may be possible to avoid Wounds by discarding one or more cards with the Protection Ability . Each discarded card protects against a single Wound. The card is placed next to the others played in that turn and are added to their discard pile at the end of the turn.

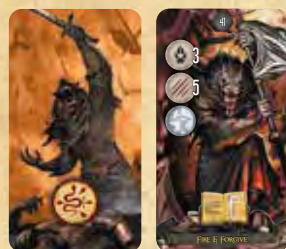
At the end of **Phase 3. Possible Additional Strigoi Turn**, each player puts all the cards they played this round in their own discard pile. The player's entire discard pile can be returned to their hand only after they play the last Action card in their hand, or when some situation gives them the Recover Ability .

Important: The "Discard Pile" is personal and never includes cards played during the current turn.

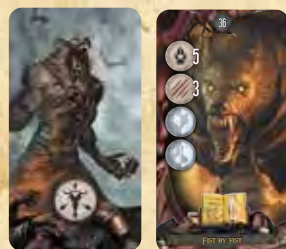
THE ADVANCED ACTION CARDS

The Advanced Action cards placed to the side of the game board at the start of the game are added to the players' hands at the end of their turn when specific events occur during the game. There are two kinds of Advanced Action cards: **Heroic Actions** and **Legendary Actions**.

Important: A player can never gain two identical Advanced Action cards!



Fire & Forgive: A Powerwolf earns this Heroic Action card the first time they defeat a red Monster.




Fist by Fist: A Powerwolf earns this Heroic Action card the first time they defeat a grey Monster.

Legendary Action cards can only be obtained by performing specific actions or being in particular situations:



Nighttime Rebel is assigned to the Player that has the fewest Reward cards as soon as another player gets their third Reward card. In case of a tie, the card will go to the player with the lowest Initiative value that round.

This card can be used for the Retrieval Ability  or it can be used to draw a Reward card directly, but in this case Nighttime Rebel is immediately removed from the game.



The Evil Made Me Do It is given to the first player whose Action card played for a round allows a Strigoi to attack and cause the third Wound to one of their comrades (and the loss of a Blood Point).



Vampires Don't Die is taken by the player who defeats the first Strigoi.



Incense & Iron is taken by the first defeated Powerwolf (who gains their third Wound, adding a Blood Point to the Inferno card).



All You Can Bleed is taken by the first player who receives a Wound from a Strigoi.

STRIGOI CARDS



Master and Apprentice



Supreme Strigoi

The Strigoi cards represent the **Master** and the **Apprentice** (on the colored side) and the **Supreme Strigoi** on the back (black and white). The cards indicate the number of Wounds a Powerwolf must avoid (plus any bonus on the Strigoi Action token) to prevent injury.

USING REWARD TOKENS



Reward tokens are acquired by defeating feeble **Monsters** and can be used at any time during the turn to gain additional bonuses and Abilities. A player can use as many **Reward** tokens as they want, whenever they want to, but after using them they immediately go to the Reward token discard pile. If the Reward token pile runs out, shuffle the discards and create a new one.

USING REWARD CARDS



Reward cards can be used at any time during the turn to get additional bonuses and Abilities, also during a fight (and then a counter-attack). During a fight, the Player can use all the Reward cards from their hand they want to, placing them in front of them next to the card they played for the round.

Reward cards can be used in two ways:

Use Normally or Use with Wild Strength

If a player uses a weapon or object normally, apply the bonus or Ability shown at the top left of the card and place it next to the Action card played this turn. At the end of **Phase 3. Possible additional Strigoi turn** discard it following the normal rules.

If the player needs to improve the effects and is ready to sacrifice the object, **they can use their Wild Strength** and apply the value or Abilities next to the “destruction” icon. The weapon or object is assumed to have been smashed over the head of the enemy, irretrievably damaged, or lost. The object is permanently destroyed and must be removed from the game (return it to the box).



Note that some Reward cards can only be used with Wild Strength. These cards have only one set of icons.

Important: The objects in the fortress are limited, and if the Reward card deck runs out, there is nothing more to be found. The players must manage their resources carefully. If you have to destroy a weapon, think about it twice!

Note: Powerwolf on adjacent spaces can exchange Reward cards, but not Action cards or Reward tokens.

POWERWOLF ABILITIES

Each Ability icon on an Action card, Reward card, or Reward token is an Ability that the Powerwolf may use when and how the card or token that shows the icon allows. **IMPORTANT:** This means that some Abilities can be used at different times, depending on the card or token used. For example, the Heal Ability on an Action card **cannot** be used **during** a fight, whereas one present on a Reward card can be used immediately when that card is played.



PROTECTION: The Powerwolf avoids a single negative effect (a Wound or a Shock). Each Wound inflicted by Monsters or Strigoi must be blocked individually.

Note: this Ability, as described in the fight phase, **can always be used wherever it is shown.**

Important: the Protection icon protects against an opponent's attack but has no effect if the Action card or weapon used by the Powerwolf has the “Wound” icon. A Powerwolf can't protect himself from his own wrath!



HEAL: The Powerwolf can heal themselves and all their comrades in the same room. **Every injured Powerwolf in the room discards 1 Wound** counter for each Heal icon. *The Powerwolf take care of the Pack!*



RETRIEVAL: The Powerwolf can take 1 Reward card from their discard pile and, if necessary, use it immediately. Note: this Ability can be used during a fight.



MECHANICS: The Powerwolf may rotate a Platform any way they like, even if there are Powerwolf or Strigoi on it.



STEALTH: The Powerwolf can move onto an Encounter space and flip over the matching Encounter token, then decide whether or not to fight. If the Monster is too strong, they can leave it face-up **on top of the respective encounter pile** and visible to all. That will be the next Monster fought by **any player** who moves to an Encounter space of that type.

If the encounter token is a Monk, instead of the normal encounter, the player using Stealth automatically recovers all the cards from their discard pile and can then decide if they want to fight the Monk by turning it into a grey Monster, following the normal rules.

A Powerwolf may move through a Strigoi if they are using Stealth (from their Action card or by discarding a card or Reward token with the Stealth icon).



PACK: The Powerwolf can move directly to any empty space in the same room as another Powerwolf (not on an Encounter space).



LEAP: The Powerwolf may jump **to any space in the same room** (or platform at the center of that room) but not to an Encounter space nor an adjacent ladder tile (because it's not part of the room). Also, if a Powerwolf is on a collapsing Platform, they may play a card (Reward or Action) from their hand or a Reward token with Leap and move their Powerwolf to an empty space in the same room, avoiding the immediate loss of Blood Points.

Note: It is not possible to use Leap or Pack to avoid a fight with Monsters or Strigoi.

SPECIAL ICONS

These symbols appear on the cards and tokens and have the following effects:



The Powerwolf draws **1 Wound token**. This token normally counts as **1 wound**. Flipping it to the other side reveals an additional negative effect from the wound. Some have an instant effect that applies only once, while others have a continuous effect until the token is discarded by the Heal Ability. Note that some Reward or Action cards have a wound icon also: This means that **if the Powerwolf fights that turn**, their action or weapon is **so lethal** that it causes a wound to the Powerwolf himself **in addition** to the damage it causes the enemy. If the Powerwolf **does not fight during that turn**, they do not draw a wound token. **Remember:** If a Powerwolf gains a third wound, the Pack **immediately** loses a Blood Point (see “Loss of Blood Points”).



THE DOUBLE WOUND: Continuous Effect—This token counts as **2 wounds**, but it can be healed using a single Heal action.



PENALTIES: Continuous Effect—These Wound tokens count as 1 wound **and** reduce one or more of the Powerwolf's abilities, such as movement or strength, until they are healed with a single Heal action per token.



SHOCK: Instant Effect—The Powerwolf must choose and discard 1 card from their hand (Action or Reward), placing it beside their played cards. The player will discard all these cards at the end of the turn.



RECOVERY: The Powerwolf returns all the cards from their discard pile to their hand.



THE GATES OF HELL: When this Ability is used, all Fight tokens are removed from the game board. In this way, all of the Encounter spaces are reactivated. If a Powerwolf is on a reactivated Encounter space, they can't stay and fight. To fight, they must first move to another Encounter space.



EXISTENCE VALUE: This icon indicates the number of Existence Points a Strigoi has: how many Wounds they must suffer before they are defeated.



DESTRUCTION: This icon indicates that the card will be removed from the game after use.

SPECIAL MAP CONFIGURATIONS

It is possible to arrange the rooms in different configurations, but some specific rules must be kept in mind. You will find everything on the website www.scribabs.it on the game page!

ROUND SUMMARY

1 All players choose a card from their hand and place it face down in front of them.



2 Players flip their cards at the same time. The players will take turns starting with the lowest Initiative value.



3 The active player (the one with the lowest Initiative) can move using steps and/or Leap, searching for Monsters to defeat.



4 After fighting, the player flips over a Strigoi Action token and moves the Strigoi shown in the direction indicated by the letter at the bottom of their Action card for the round. The Strigoi moves directly ("teleports") to the center of the next Platform in that direction.



5 If the Strigoi sees a Powerwolf, they attack. Resolve the fight and put the Strigoi Attack marker on the Master Strigoi's card before moving on to the next player.



If the Strigoi does not see anyone, the next player takes their turn.



6



If the player is the last of the round, and there is no Strigoi Attack marker on the Master Strigoi's card, go to Phase 3. Possible Additional Strigoi Turn.



If the player is the last of the round, and the Strigoi Attack marker is on the Master Strigoi's card, remove the marker and go to the next step.

7



If a player has no more Action or Advanced Action cards in their hand, they recover all the cards in their discard pile, ready for the next round.

8

All cards played during the round are discarded — possibly forming a new discard pile (basically, a player can never recover any cards during the same round that they played them).

Once all phases are done: **START A NEW ROUND...**



L

a lotta eterna tra vampiri e lincantropi sta volgendo al termine. L'ultimo maestro e il suo apprendista, Strigoi provenienti dalla Valacchia, si sono rifugiati nell'antica fortezza di Tismana, una roccaforte infestata da creature non morte sotto il loro totale dominio. Tuttavia i Powerwolf, figli delle leggende della notte, esercito selvaggio dell'Armenia e difensori del "Vero Credo", sono pronti per un ultimo feroce assalto e sanno non esserci alternative alla vittoria!

Componenti del gioco

7 TESSERE ESAGONALI
raffiguranti le sale della Fortezza
(da qui in poi chiamate Stanze)



6 PIATTAFORME CIRCOLARI
(da assemblare come indicato).



5 MINIATURE **POWERWOLF™**



Le miniature raffigurano i **POWERWOLF**. Siete liberi di scegliere quella che preferite per impersonare il vostro personaggio!

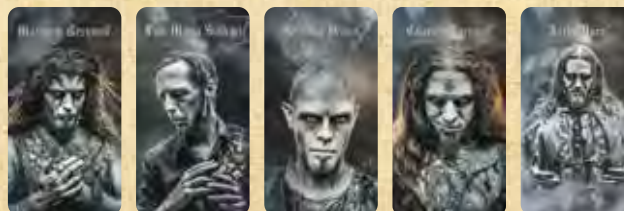
2 MINIATURE STRIGOI
(Maestro e Apprendista)



17 CARTE AZIONE AVANZATA
(12 Azione Eroica e 5 Azione Leggendaria)



30 CARTE AZIONE
(6 per ciascun Powerwolf)



Le carte Azione dei **POWERWOLF** non sono tutte uguali. Due su sei sono differenti, così **ATTILA** è il Capobranco e avrà più Abilità Branco, **FALK MARIA** è il Predicatore con Abilità di guarigione, **MATTHEW** è il Cacciatore, più abile nel movimento, **CHARLES** è il Berserker furioso che combatte ferocemente e **ROEL** è il Fabbro che ha più Abilità di protezione.

5 TESSERE SCALE
(trapezoidali)



2 CARTE STRIGOI
(Maestro e Apprendista)



27 CARTE RICOMPENSA



6 Segnalini COMBATTIMENTO



15 Gettoni FERITA



14 Segnalini PUNTI SANGUE



10 Gettoni RICOMPENSA



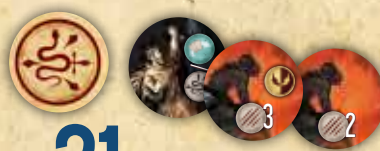
7 Gettoni AZIONE STRIGOI



1 Segnalino ATTACCO STRIGOI



21 Gettoni INCONTRO ROSSI
(Mostri e Monaci)



20 Gettoni INCONTRO GRIGI
(Mostri più potenti)



+ QUESTO
REGOLAMENTO



SCOPO DEL GIOCO

Armata Strigoi è un gioco in cui i **Powerwolf** vincono o perdono insieme, ma ogni giocatore prende decisioni e compie azioni e movimenti individuali. Ogni giocatore rappresenta uno dei **Powerwolf** che assaltano in branco la roccaforte ove si sono rifugiati gli ultimi due demoni-vampiri, noti come **Strigoi**. Per vincere devono sconfiggerli entrambi, tuttavia gli Strigoi sono inizialmente invulnerabili e la loro vitalità è intrinsecamente connessa alla fortezza ove dimorano. Alla sconfitta del primo dei due l'intera struttura inizia a sbriciolarsi e crollare su se stessa, rendendo la vittoria sempre più ardua!

Nel gioco vi possono essere azioni collettive, ma un branco di licantropi durante un assalto frenetico non è propriamente un'organizzata pattuglia che possa concertare azioni strategiche di alto profilo

tattico quindi ai giocatori è vietato rivelare i dettagli delle carte che stanno per giocare. In ogni caso possono parlarsi per supportare le azioni collettive o soccorrere e curarsi vicendevolmente. La vittoria si ottiene sconfiggendo entrambi gli Strigoi. Per renderli vulnerabili, però, i **Powerwolf** devono prima collezionare Punti Sangue decimando le Creature della Notte che infestano la fortezza. Durante la loro missione possono anche trovare armi e potenti artefatti. Se uno Strigoi viene sconfitto, l'altro diventa immediatamente **Maestro Supremo**, ancora più letale e potente, al contempo la fortezza inizia a crollare stanza per stanza. Nel momento in cui entrambi gli Strigoi sono sconfitti, i **Powerwolf** in branco vincono la partita. **Non è tuttavia un'impresa così facile, che la caccia abbia inizio!**

ALLESTIMENTO

1. Affiancare le 7 Stanze e posizionare le 6 Piattaforme a vostra discrezione. Per le prime partite 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). È inoltre consigliabile che le Piattaforme contrassegnate dal marchio degli Strigoi non siano adiacenti. Per varianti avanzate vedere la nota al fondo di pag. 8.

Nota bene: le miniature degli Strigoi vanno posizionate sulle relative caselle solo all'inizio del secondo Assalto. Gli Strigoi, infatti, inizierebbero ad attaccare solamente quando tutti i Powerwolf in gioco saranno effettivamente entrati nella fortezza.

2. Ogni giocatore piazza una tessera Scale lungo il perimetro esterno, dove preferito, purché confinante con un corridoio. Queste sono i punti di partenza dei Powerwolf.
3. Ciascun giocatore sceglie un Powerwolf (Attila, Falk Maria, Charles, Matthew oppure Roel), prende le 6 carte Azione relative al personaggio e una miniatura (vedi pag. 2). Pone la miniatura sulla tessera Scale appena piazzata.
4. Impilare separatamente i due mazzetti di sei carte Azione Eroica "Fire & Forgive" e "Fist by Fist". Disporre le cinque carte Azione Leggendaria sul tavolo dal lato spiegazione.
5. Piazzare la carta Altare e la carta Inferno in una posizione raggiungibile da tutti i giocatori e porre vicino ad esse i Punti Sangue. Allo stesso modo sistemare le carte Strigoi dal lato colorato e il segnalino Attacco Strigoi vicino al Maestro.
6. Mischiare ed impilare a faccia coperta le carte e i gettoni Ricompensa e posizzionarli a lato del piano di gioco.
7. Disporre in tre pile coperte i due tipi di gettoni Incontro (rossi e grigi) e i gettoni Azione Strigoi; Mischiarli e posizzionarli a lato.
8. Disporre a lato del tavolo, a portata dei giocatori i gettoni Ferite e i segnalini Combattimento.



ASSALTO!

Il gioco è diviso in Assalti e ogni Assalto è composto da tre fasi:

1. Iniziativa
2. Turno giocatore
3. Eventuale turno aggiuntivo degli Strigoi

FASE 1. INIZIATIVA

I giocatori scelgono dalla propria mano, **segretamente e simultaneamente** una carta da giocare nel proprio turno e la pongono coperta davanti a sé (**non possono quindi parlare e condividere la propria scelta fino a che la carta non sia rivelata**). Quando tutti hanno scelto, le voltano insieme, **l'ordine di gioco di quell'Assalto sarà dato dal valore di iniziativa più basso**.



FASE 2. TURNO GIOCATORE

In ordine di iniziativa ogni giocatore esegue le operazioni consentite dalla carta che ha giocato, in questo ordine:

- a. Movimento del Powerwolf
- b. Combattimento
- c. Movimento degli Strigoi (ed eventuale combattimento).

REGOLA D'ORO: il giocatore può utilizzare le Abilità indicate dalla carta Azione giocata quando vuole nel suo turno ma non durante un combattimento, salvo eccezioni specificate in "Abilità dei Powerwolf" P.21).

► Fase 2a. MOVIMENTO DEL POWERWOLF

Il giocatore muove la propria pedina Powerwolf fino al valore indicato sulla carta giocata. Se nel tragitto passa sopra una casella **Incontro** (rossa o grigia) **deve fermarsi** (esaurendo il proprio movimento per quel turno) e **combattere** a meno che possa evitare lo scontro attraverso l'Abilità **Furtività** (vedi **Abilità dei Powerwolf** a pag. 21).

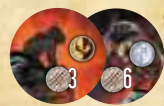
Casi particolari

- Due miniature non possono stare nella stessa casella.
- Se un **Powerwolf** termina o attraversa una casella occupata da un altro **Powerwolf** la salta senza contare il movimento (*i lupi amano saltarsi sulla schiena*).
- Un **Powerwolf** può passare attraverso una casella in cui si trova uno **Strigoi** solo scartando dalla mano o avendo giocato in quel turno una carta con l'Abilità **Furtività**, altrimenti deve combatterlo (posto che sull'Altare ci siano i **Punti Sangue** sufficienti, vedi "Combattimento con gli Strigoi" a pag. 15).
- Sulla mappa vi sono alcune caselle raffiguranti delle **Scale** (tra cui quelle poste ad inizio gioco come punto di partenza dei Powerwolf), collegate ai cunicoli sotterranei del castello. Il giocatore conta queste caselle regolarmente come movimento: un passo sulla casella di ingresso, il secondo su quella di arrivo e poi prosegue eventualmente il proprio movimento.

► Fase 2b. COMBATTIMENTO

Quando un Powerwolf passa sopra una casella **Incontro** (rossa o grigia) **deve fermarsi** (esaurendo il proprio movimento per quel turno) e **combattere**: gira un gettone incontro dalla pila corrispondente, qui può trovare **Mostri** o **Monaci**.

Nota bene: I Mostri che si possono affrontare nelle caselle **Incontro rosse** sono mediamente più deboli e alla portata, di quelli che si incontrano sulle caselle **Incontro grigie**. All'inizio dell'avventura, quindi, sarà più conveniente ai Powerwolf, affrontare situazioni più facili da risolvere per potersi potenziare a dovere.



Se il gettone **Incontro** raffigura un **Mostro** per sconfiggerlo il giocatore deve ottenere un valore di combattimento uguale o superiore a quello del Mostro, indicato sul gettone. Il valore di combattimento del **Powerwolf** è dato dal valore indicato sulla **carta Azione** giocata più eventuali bonus forniti da carte o gettoni **Ricompensa**. Il giocatore può giocare quante carte o gettoni **Ricompensa** ritiene opportuno, senza limiti (vedi "Uso di carte e gettoni" a pag. 17). Quando ha terminato la giocata confronta i valori di combattimento:

- Se il valore di combattimento del Powerwolf è **uguale o superiore** a quello del Mostro, il **Powerwolf ha vinto** lo scontro e prende in considerazione la sua ricompensa: Se è presente un'icona con il simbolo del pipistrello il giocatore pesca un **gettone Ricompensa**.
- Se è presente un'icona con il simbolo dell'ascia bipenne, il giocatore pesca una **carta Ricompensa**.
- Se è presente un'icona **Punti Sangue** il giocatore prende un segnalino Punto Sangue e lo pone sull'Altare: il gruppo ha guadagnato un Punto Sangue! Il numero di **Punti Sangue** necessari per poter attaccare gli **Strigoi** è riportato nella tabella apposta a pag. 16.

Se non ci sono ricompense, il Mostro era solo una creatura miserabile. In ogni caso **ricorda (se non la possiedi già) di prendere una carta Azione Eroica** (vedi pag.21).

- Se il valore di combattimento del Powerwolf è **inferiore** a quello del Mostro il Powerwolf rischia di essere ferito. **Evita la ferita solo se:**
 1. sulla carta giocata compare l'icona **Protezione** .
 2. se scarta dalla propria mano una **carta (Azione oppure Ricompensa)** oppure un **gettone Ricompensa**, che possiede l'icona **Protezione** .

Se nessuna di queste due condizioni si verifica il **Powerwolf** è **stato ferito** e prende sempre **1 gettone Ferita**, lo gira davanti a sé e applica i relativi malus.

Nota bene: Il **gettone Ferita** può indicare penalità a Movimento o Attacco, e può anche impedire l'attivazione di Abilità presenti sulle carte. Queste inibizioni saranno attive finché il Powerwolf non usa l'**Abilità Cura** . Vedi dettaglio Abilità a pag. 17.

Se il gettone **Incontro** raffigura un **Monaco** il giocatore può:

1. Decidere che il sant'uomo è una delle poche creature non ancora trasformate in mostro dagli Strigoi. Può quindi scartare il Monaco e recuperare in mano tutte le carte della propria pila degli scarti . Il turno del giocatore termina.
2. Decidere di attaccare il Monaco che effettivamente si trasformerà in un **Mostro Grigio** . In questo caso pesca il primo mostro grigio dalla relativa pila e lo combatte regolarmente. Il turno del giocatore termina.

Al termine di un **Incontro** (con Mostri o Monaci che sia) il giocatore scarta il gettone nella pila degli scarti e **non potrà effettuare un altro Incontro** (rosso o grigio) **in quello stesso turno**. Prende uno dei **6 segnalini Combattimento** e lo posa sulla casella **Incontro** in cui si trova. In questa casella non si potrà combattere finché non verrà nuovamente "riattivata".

Nota bene: i segnalini **Combattimento** sono solo 6, quando sono stati posti tutti sul piano di gioco il giocatore che ha appena finito un **Incontro** ne prende uno di quelli già sul piano di gioco "riattivando" una casella **Incontro** da un'altra parte della mappa. Può concertare con gli altri Powerwolf quale casella **Incontro** riattivare, ma non può riattivare una casella occupata da un altro Powerwolf o nella stessa Stanza. Nel remoto caso in cui queste condizioni non possano essere soddisfatte ne prende uno a scelta.

Quando una pila di **gettoni Incontro** si esaurisce, mischiare gli scarti e ricrearne una nuova.

► Fase 2c. MOVIMENTO ED EVENTUALE COMBATTIMENTO CON GLI STIGOI



Al termine della **Fase 2b. Combattimento** il giocatore gira un gettone dalla pila **Azione Strigoi** (questo gettone mostra o il **Maestro** o l'**Apprendista**), quindi "teletrasporta" la miniatura corrispondente, **dal centro della Piattaforma** in cui si trova **al centro di quella indicata dalla lettera** raffigurata in basso sulla carta che ha giocato e riprodotta sulla piattaforma di partenza dello Strigoi (vedi esempio seguente).

Nota bene: Lo Strigoi si teletrasporta anche se il corridoio non continua, non ha bisogno di camminare come fanno i Powerwolf.

A seguito di questo movimento se lo Strigoi "vede" un **Powerwolf**, potrebbe attaccarlo (vedi "Lo Strigoi Attacca il Powerwolf").

Esempio: Roel ha giocato la carta "When the moon shine red". Poteva muovere 5 e durante il suo movimento si è fermato su una casella Incontro. dopo aver risolto il combattimento deve muovere lo Strigoi. Gira un gettone Azione Strigoi e vede che raffigura il maestro. A questo punto teletrasporta il maestro dal centro della Piattaforma in cui si trova al centro di quella indicata dalla lettera sulla carta giocata (direzione della lettera "E"). Da quella posizione il Maestro "Vede" la miniatura di Matthew perché il corridoio continua, quindi attaccherà secondo la modalità "Strigoi attacca Powerwolf" (vedi paragrafo corrispondente). Lo Strigoi non vede la miniatura di Roel perché il corridoio non continua.



Casi particolari di movimento degli Strigoi

- La carta Azione giocata dal giocatore mostra una lettera che non indica alcuna stanza adiacente: in questo caso lo Strigoi "rimbalza" e si teletrasporta nella direzione opposta. Se anche questa non indicasse alcuna stanza, lo Strigoi resta fermo.
- La carta Azione giocata dal giocatore indica una direzione in cui non c'è una stanza, ma una tessera Scale aggiunta ad inizio partita come punto di partenza: lo Strigoi distrugge la tessera Scale che viene eliminata dal tabellone.

Se la tessera Scale era occupata da un Powerwolf il branco perde direttamente un Punto Sangue (vedi "Perdita dei Punti Sangue"). La pedina viene spostata su di un'altra casella Scale a scelta del giocatore e la tessera Scale viene eliminata dal tabellone.

Se tra lo Strigoi e la tessera Scale che sta distruggendo si trova un Powerwolf, lo Strigoi attacca il Powerwolf anziché distruggere la scala (vedi "Combattimento con lo Strigoi").

Nota bene: Se gli Strigoi distruggono tutte le tessere Scale guadagnano immediatamente un Punto Sangue!

- La carta Azione giocata dal giocatore mostra una lettera che teletrasporta lo Strigoi su una Casella occupata dall'altro Strigoi. Lo Strigoi sta fermo.
- La carta Azione giocata ha la lettera "X". Lo Strigoi sta fermo.

REGOLA D'ORO: Se lo Strigoi non si muove per i motivi citati sopra non effettua la ricognizione e NON attacca.

Al termine del movimento dello Strigoi (ed eventuale attacco) il turno passa al giocatore successivo secondo l'ordine di Iniziativa. Se tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno e sulla carta del Maestro non è presente il segnalino Attacco Strigoi (vedi Combattimento

con gli Strigoi) si passa alla Fase 3: Eventuale turno aggiuntivo degli Strigoi, altrimenti l'Assalto è terminato e si passa a quello successivo. **Nota:** Ogni giocatore tiene le carte giocate davanti a sé fino al termine dell'Assalto, poi provvederà a metterle nella propria pila degli scarti.

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 ed effettua un'azione aggiuntiva. Si teletrasporta, come di consueto, dal centro della Piattaforma in cui si trova al centro di quella indicata dalla carta giocata dal giocatore con l'iniziativa più bassa di quell'Assalto, ma questa volta non attacca in linea retta lungo i corridoi come di consueto (vedi "Lo Strigoi Attacca il Powerwolf"), bensì lancia una maledizione sulla stanza che colpisce tutti i Powerwolf presenti nella stanza infliggendo 1 gettone Ferita ciascuno. Se uno Strigoi è stato già sconfitto, sarà lo Strigoi Supremo ad eseguire quest'azione aggiuntiva. A questa maledizione il Powerwolf non può rispondere con un Contrattacco (vedi Contrattacco).

COMBATTIMENTO CON GLI STRIGOI

Ci sono due modalità di combattimento con gli Strigoi:

- Lo Strigoi attacca il Powerwolf
- Il Powerwolf attacca lo Strigoi

► a. LO STRIGOI ATTACCA IL POWERWOLF

Come visto precedentemente al termine del turno di ogni giocatore uno Strigoi si muove teletrasportandosi dal centro della Piattaforma in cui si trova al centro di quella indicata dalla carta Azione giocata dal giocatore di turno.

Se da questa casella centrale, seguendo uno qualunque dei corridoi in linea retta, lo Strigoi "vede" un Powerwolf, lo attacca (anche se si trova in un'altra stanza). Quando uno Strigoi attacca, vince. Il giocatore riceve il numero di gettoni Ferita indicati dalla carta dello Strigoi che lo ha attaccato (con eventuali modificatori del gettone Azione Strigoi). Il giocatore evita le ferite solo se scarta dalla propria mano un numero equivalente alle ferite di carte (Azione oppure Ricompensa) oppure gettoni Ricompensa con l'icona Protezione. Nel conteggio vale, ovviamente anche la carta giocata nel turno (a meno che l'Abilità non sia stata già usata in quello stesso turno).

Per ogni danno che non riesce ad evitare, il Powerwolf riceve un segnalino Ferita.

Nota bene: Lo Strigoi Attacca un solo Powerwolf. In caso ve ne sia più d'uno "in vista", attacca il più vicino; in caso di ulteriore uguaglianza attaccherà il Powerwolf col valore iniziativa più alto. Al termine del combattimento prendere il segnalino Attacco Strigoi e posizionarlo sulla carta del Maestro Strigoi, a segnalare che durante quell'Assalto gli Strigoi hanno già attaccato almeno una volta e non effettueranno la Fase 3. Eventuale turno aggiuntivo degli Strigoi. Al termine dell'Assalto rimuovere il segnalino Attacco Strigoi dalla carta del Maestro Strigoi.

Caso particolare: Se un Powerwolf si trova in una casella centrale di una Piattaforma e lo Strigoi con il suo movimento raggiunge la stessa casella, il branco perde un Punto Sangue (vedi "Perdita dei Punti Sangue"). La pedina Powerwolf viene spostata su una tessera Scale (o se non ce ne sono più su una casella Scale) a scelta del giocatore. Per un Powerwolf è assolutamente sconsigliato fermarsi su una casella centrale!

CONTRATTACCO!

Al termine dell'Attacco di uno Strigoi, se ci sono sufficienti Punti Sangue sull'Altare, un Powerwolf può Contrattaccare corpo a corpo o a distanza (vedi paragrafo: "Il Powerwolf attacca lo Strigoi").

PERDITA DI PUNTI SANGUE

Ogni Powerwolf ha una limitata resistenza agli attacchi. Se un Powerwolf con due Punti Ferita ne ottiene un terzo, il Branco perde un Punto Sangue. Quando il Branco perde un Punto Sangue vuol dire che un Punto Sangue presente sull'Altare dev'essere spostato sulla carta Inferno, se non ci sono Punti Sangue sull'Altare, prendere il Punto Sangue dagli elementi del gioco. Questo potrebbe far sì che gli Strigoi tornino inattaccabili, rendendo necessaria la sconfitta di ulteriori Mostri, o nella peggiore delle ipotesi può significare la sconfitta dei Powerwolf (vedi Vittoria degli Strigoi).

Nota bene: I gettoni ferita valgono 1 punto ferita (eccetto la Ferita doppia, vedi "Icone particolari"). Il Powerwolf che riceve il terzo punto Ferita (e quindi consegna un Punto Sangue agli Strigoi) contemporaneamente scarta tutti i gettoni Ferita anche se in seguito all'attacco subito ne avrebbe dovuti ricevere altri. In sostanza torna in piena forma.



Esempio: Falk Maria ha già un Gettone ferita, che ahimè è la ferita doppia che vale 2 Punti ferita. Gli basta prendere 1 solo altro gettone ferita (che come minimo dà 1 punto ferita) per essere sconfitto. Viene attaccato dal Maestro che gliene infligge altri due. Il Branco perde immediatamente un Punto Sangue, ma Falk Maria scarta tutti e quattro i gettoni Ferita (senza applicarne gli effetti) tornando in piena salute!

► b. IL POWERWOLF ATTACCA LO STRIGOI

Nella Fase 2b. Combattimento un Powerwolf può decidere di attaccare uno Strigoi anziché i Mostri. Per poter attaccare uno Strigoi devono esserci sufficienti Punti Sangue sulla carta Altare, dipendenti dal numero di giocatori.

Per qualsiasi numero di giocatori, comunque, non possono mai esserci più di 5 Punti Sangue sull'Altare.

PUNTI SANGUE SULL'ALTARE

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

Se ci sono sufficienti Punti Sangue sull'Altare i Powerwolf nel proprio turno anziché andare a caccia di Mostri possono attaccare direttamente gli Strigoi (o contrattaccare). Possono farlo con un corpo a corpo oppure con un attacco a distanza.

► Attacco corpo a corpo

Al termine del movimento il giocatore deve portare il suo Powerwolf in una casella adiacente allo Strigoi. Il suo valore di combattimento è quello della carta Azione che ha giocato, in più può giocare dalla propria mano, quante carte e/o gettoni Ricompensa vuole, per poter eguagliare o superare il valore di combattimento dello Strigoi (dato dal semplice valore scritto sulla carta Strigoi). Se ci riesce gli infligge 1 punto Ferita e pone un segnalino Ferita sulla carta dello Strigoi che ha subito l'attacco.

► Attacco a distanza

Se alla fine del proprio movimento, seguendo uno qualunque dei corridoi in linea retta, un Powerwolf "vede" uno Strigoi, può decidere di compiere un attacco a distanza (anche se si trova in un'altra stanza). Il suo valore di combattimento è quello della carta

Azione che ha giocato, in più può giocare dalla propria mano, quante **carte Ricompensa** vuole, ma solo se le usa con **Foga Selvaggia** (vedi paragrafo "Uso delle carte Ricompensa"). Nell'attacco a distanza un Powerwolf **non può utilizzare i gettoni Ricompensa**. Se riesce ad eguagliare o superare il valore di combattimento dello Strigoi (dato dal semplice valore scritto sulla carta Strigoi), gli infligge **1 punto Ferita** e pone un **segnalino Ferita** sulla carta dello Strigoi che ha subito l'attacco.

Nota bene: le icone presenti sul **gettone Ferita** non hanno effetto sullo Strigoi, il segnalino serve solo ad indicare che lo Strigoi ha perduto un punto esistenza.

Risolto il combattimento il turno procede regolarmente dalla fase **2c. Movimento degli Strigoi**.

► SCONFITTA DI UNO STRIGOI

Se le ferite subite dallo Strigoi sono uguali o superiori ai suoi **punti Esistenza** lo Strigoi viene sconfitto. E le cose cambiano, in peggio. Girate la tessera dello Strigoi sopravvissuto dal lato opposto, costui diventa **Strigoi Supremo** e ha nuovi punti Esistenza, Ferite e Combattimento, ma **mantiene eventuali ferite subite in precedenza**. Inoltre, quando uno Strigoi viene sconfitto, la fortezza, intrinsecamente connessa ad esso, inizia a crollare (vedi paragrafo "La fortezza crolla").

Da questo momento essendoci **soltanto lo Strigoi Supremo** in gioco non serve più girare la tessera Azione Strigoi.

► LA FORTEZZA COLLASSA

Quando in gioco è rimasto solo **lo Strigoi Supremo**, ogni volta che un **Powerwolf lo ferisce, una Piattaforma viene eliminata dal gioco**. Prendendo come riferimento l'unica stanza della fortezza senza piattaforma (vedi pag.3), la Piattaforma indicata dalla carta giocata dal giocatore che ha ferito lo Strigoi, crolla (vedi esempio). Eliminate dal gioco tale Piattaforma. Se la piattaforma è già stata eliminata in precedenza non accade nulla.

Ogni Powerwolf che si trovi sulla Piattaforma al momento del crollo, dovrà tentare di salvarsi altrimenti **il branco perderà un Punto Sangu**. Il Powerwolf potrà salvarsi **solo se**:

1. Sulla carta da lui giocata in quel turno compare l'icona **Balzo**.
2. Se scarta dalla propria mano una **carta (Azione oppure Ricompensa)** oppure un **gettone Ricompensa** che possieda l'icona **Balzo** (vedi Abilità dei Powerwolf a pagina 17). Altrimenti dovrà posizionare la sua pedina su una casella **Scale** a sua scelta e il Branco **perderà un Punto Sangu**.

Nota: Ogni singola icona Abilità raffigurata sulle carte o sui gettoni Ricompensa può essere utilizzata **una sola volta per Assalto**. Se un giocatore ad esempio ha già usato il Balzo presente sulla sua carta, per salvarsi dal crollo potrà balzare nuovamente solo scartando un'altra carta oppure usando un altro gettone.

Nota bene: Se lo Strigoi Supremo si trova sulla Piattaforma che crolla, spostarlo al centro dell'unica stanza senza Piattaforma (vedi pag. 3).

Esempio: Roel ha attaccato lo Strigoi supremo giocando la carta "Prayer in the dark". Per battere il valore 9 dello Strigoi usa "con Destrezza" la spada ottenendo +2 (così potrà riutilizzarla in seguito) e invece usa "con Foga Selvaggia" il martello, ottenendo +5 (il martello, fracassato sulla testa dello Strigoi, viene messo nella scatola e non tornerà più in gioco). Il totale è 9, quindi eguaglia lo Strigoi e gli infligge una ferita (mettere un gettone Ferita sulla carta Strigoi).

A questo punto, relativamente alla stanza senza Piattaforma (vedi pag. 3), la Piattaforma indicata dalla lettera della carta giocata da Roel, crolla (in questo caso "A"). Sfortunatamente Matthew si trovava su quella Piattaforma e non possiede alcun "Balzo". La sua pedina si sposta su una tessera Scale a sua scelta, la Piattaforma viene rimossa e un Punto Sangu passa dalla carta Altare (o viene aggiunto) alla carta Inferno.



VITTORIA DEGLI STRIGOI

Se a causa degli attacchi degli Strigoi sulla carta Inferno ci sono tanti **Punti Sangu** quanti indicati dalla tabella seguente (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 Sangu necessari:	3	3	4	5

VITTORIA DEI POWERWOLF

Quando entrambi gli Strigoi sono stati sconfitti i **Powerwolf hanno vinto!**

USO DELLE CARTE RICOMPENSA



Le carte Ricompensa possono essere utilizzate in qualsiasi momento del proprio turno, anche durante un combattimento (e quindi un contrattacco) per ottenere bonus e azioni aggiuntive. Il giocatore può usare tutte le carte Ricompensa che vuole, scartandole dalla propria mano e ponendole

davanti a sé a fianco di quella giocata nel turno.

Le carte Ricompensa hanno due modalità di essere usate:

con **Destrezza** oppure con **Foga Selvaggia**

Se il giocatore usa la carta Ricompensa con **Destrezza**, applica l'effetto posto in alto a sinistra e la pone davanti a sé a fianco alla carta Azione giocata nel turno. Al termine della **Fase3: Eventuale Turno aggiuntivo degli Strigoi** segue le regole normali degli scarti.

Se il giocatore necessita di un'esagerata potenza usa la carta Ricompensa con **Foga Selvaggia**; in questo caso applica l'effetto o gli effetti posti dopo l'icona **Distruzione**. Si considera quindi che l'arma o l'oggetto sia stato fracassato in testa al nemico o nel caso del combattimento a distanza si sia perso o irrimediabilmente danneggiato. La carta **Ricompensa** va riposta immediatamente nella scatola non tornando più in gioco.

Alcune carte **Ricompensa** riportano solo le icone per l'utilizzo con **Foga Selvaggia**, vanno sempre eliminate dal gioco dopo l'uso.



Nota bene: Le carte Ricompensa sono limitate, se finiscono non c'è più nulla da prendere e i giocatori devono gestire le proprie risorse con attenzione.

Avvertenza: Due Powerwolf su caselle adiacenti possono scambiarsi Carte Ricompensa ma non Gettoni Ricompensa né carte Azione.

USO DEI GETTONI RICOMPENSA



I gettoni **Ricompensa** si acquisiscono sconfiggendo Mostri più deboli e possono essere utilizzati in qualsiasi momento del proprio turno per ottenere bonus o Abilità. Il giocatore può usare **tutti i gettoni Ricompensa che vuole**, quando vuole, ma dopo il loro utilizzo vanno riposti immediatamente tra gli scarti della pila dei gettoni Ricompensa. Se la pila dei gettoni Ricompensa si esaurisce, mischiare nuovamente gli scarti e crearne una nuova.

CARTE STRIGOI



Lato
Maestro e
Apprendista



Lato
Strigoio
Supremo

Le Carte Strigoio raffigurano il **Maestro** e l'**Apprendista** (lato a colori), mentre sul retro in bianco e nero raffigurano lo **Strigoio Supremo**. Sulla carta sono riportati i punti ferita che infliggono ogni volta che attaccano, cui va aggiunto eventualmente il bonus del gettone Azione Strigoio.

USO DELLE CARTE AZIONE

Ogni giocatore inizia con **6 carte Azione** in mano, nel proprio turno pone davanti a sé la carta che ha scelto nella **Fase 1. Iniziativa**. Le Abilità che può utilizzare, quindi, **sono solo quelle indicate sulla carta giocata**. Tuttavia in caso di attacchi di Mostri o Strigoio può evitare di subire Ferite scartando dalla propria mano una o più carte con indicata l'**Abilità Protezione** (ogni carta scartata protegge da una sola ferita). La carta o le carte giocate vengono piazzate a fianco della carta Azione giocata nel turno.

Al termine della **Fase 3: Eventuale Turno addizionale degli Strigoio** ciascun giocatore ripone tutte le carte giocate nella propria pila degli scarti. L'intera pila degli scarti può tornare in mano al giocatore stesso solo quando questi gioca l'ultima carta Azione della propria mano oppure in casi particolari di gioco imbattendosi nell'icona **Ripristina**.

Nota bene: La Pila degli Scarti è personale, inoltre non include mai le carte giocate nel turno in corso.

LE CARTE AZIONI AVANZATE

Le carte **Azione Avanzata** posizionate a lato del piano di gioco ad inizio partita entrano in possesso di un giocatore **alla fine del turno** che lo ha visto protagonista di specifiche azioni di gioco.

Ci sono due tipi di carta Azione Avanzata: **Le carte Azione Eroica** e **Le carte Azione Leggendaria**.

Nessun giocatore può mai avere due copie della stessa carta Azione Avanzata.

Le carte **Azione Eroica** vengono guadagnate dai Powerwolf sconfiggendo nemici grigi o rossi.



Un Powerwolf guadagna la carta **Azione Eroica "Fire And Forgive"** la prima volta che sconfigge un Mostro Rosso.



Un Powerwolf guadagna la carta **Azione Eroica "Fist By fist"** la prima volta che sconfigge un Mostro Grigio.

Le carte **Azione Leggendaria** possono essere ottenute soltanto compiendo azioni specifiche o trovandosi in situazioni particolari:



The Evil Made Me Do It la ottiene il primo giocatore che giocando una carta Azione, fa sì che uno Strigoio (Maestro o Apprendista) provochi la terza ferita a un proprio compagno (e quindi la perdita di un Punto Sangue).



Vampires Don't Die la ottiene il primo giocatore che dà il colpo di grazia ad uno Strigoio (lo sconfigge).



Incense & Iron la ottiene il primo Powerwolf che viene sconfitto, che colleziona cioè il terzo **gettone Ferita** e determina la perdita di un **Punto Sangue** da parte del Branco.



All You Can Bleed la ottiene il primo giocatore che riceve un **gettone Ferita** da uno Strigoio.



Nighttime Rebel la ottiene il giocatore con meno **carte Ricompensa** non appena un altro giocatore ottiene la terza **carta Ricompensa**. In caso di parità, la carta andrà al giocatore col valore iniziativa più basso in quell'Assalto. La carta può essere utilizzata normalmente con

l'**Abilità Riparazione**, oppure in alternativa per pescare una carta **Ricompensa**, ma in questo caso viene tolta definitivamente dal gioco.

ABILITÀ DEI POWERWOLF

Ogni icona Abilità presente su una carta Azione, Ricompensa, o su un gettone Ricompensa è un'abilità che il Powerwolf può utilizzare **nei tempi e nei modi dati dalle carte o dai gettoni su cui compare**. Attenzione, questo implica che alcune Abilità possano essere utilizzate in momenti diversi, dipendenti dalla carta o dal gettone usato. Per esempio la Cura sulla carta Azione non può essere usata in combattimento, mentre se è presente su una carta Ricompensa può essere usata immediatamente.



PROTEZIONE: il Powerwolf evita di prendere un singolo **gettone Ferita**. Ogni ferita inflitta dai Mostri o dagli Strigoio deve essere bloccata singolarmente. **N.B. Questa abilità, come descritto nella fase di combattimento, può essere usata sempre, anche in combattimento, ovunque sia riprodotta.**

Nota: Il simbolo protezione protegge da un attacco di un avversario ma non ha alcun effetto se la carta Azione o l'arma utilizzata dal Powerwolf presenta l'icona "Ferita". *Un powerwolf non può proteggersi dalla propria ira funesta!*



CURA: il Powerwolf può curare una singola ferita. Attenzione: **Ogni Powerwolf presente nella stanza** di chi utilizza l'azione Cura viene curato e scarta **1 gettone Ferita** per ogni simbolo cura. *I Powerwolf si curano in branco.*



MECCANICA: Il Powerwolf può ruotare una Piattaforma a suo piacimento (allineando i corridoi), anche se su di essa sono presenti Powerwolf o Strigoio.



BRANCO: Il Powerwolf può immediatamente raggiungere **una Stanza ove si trovi un altro Powerwolf** e mettere la sua pedina su una casella libera a sua scelta (non una Casella **Incontro** o occupata da altre pedine).



FURTIVITÀ: un Powerwolf può muovere su una casella **Incontro** (rossa o grigia), girare il gettone **Incontro** relativo, quindi **decidere se combattere o meno**. Se il mostro risultasse troppo forte può lasciare il gettone scoperto e visibile per tutti in cima alla pila degli incontri relativa. Quello sarà il mostro da combattere per il prossimo giocatore che andrà su una qualsiasi casella **Incontro** dello stesso tipo.

Se la tessera girata fosse un Monaco, il giocatore, diversamente dal normale, recupera in mano **automaticamente** le carte dalla pila degli scarti e poi **decidere se combattere o meno** il Monaco trasformato in Mostro grigio secondo le regole normali. **Nota:** il Powerwolf può passare sulla casella dove sosta lo Strigoio se ha giocato la carta con questa Abilità, oppure se scarta dalla propria mano una carta o gioca un gettone con questa Abilità.



RIPARAZIONE: il Powerwolf può riprendere in qualsiasi momento del proprio turno **una carta Ricompensa** dalla propria pila degli scarti ed eventualmente, utilizzarlo immediatamente. **N.B. Questa abilità può essere usata in combattimento.**



BALZO: Il Powerwolf può saltare in qualunque casella **della medesima stanza (o piattaforma al centro di quella stanza), ma non su una casella Incontro o su una tessera Scale adiacente (perché non è parte della stanza)**. Inoltre, durante la fase di collasso della Fortezza, se un Powerwolf si trova su una piattaforma che crolla può giocare una carta dalla propria mano o un gettone con l'Abilità Balzo e spostare il suo Powerwolf su una qualunque casella della stanza in cui si trova la piattaforma che sta crollando, evitando così la perdita immediata di un **Punto Sangue**.

ICONE PARTICOLARI



DISTRUGGI: Questa icona indica che la carta giocata con l'effetto a cui è abbinata, sarà eliminata dal gioco dopo l'uso.



FERITA: Il Powerwolf pesca 1 gettone Ferita. Questo gettone vale 1 punto ferita. Girandolo si scopre qual è l'effetto della ferita. Alcuni hanno **effetto istantaneo** e si applicano una volta sola, altri hanno **effetto continuo** e valgono **sinché il gettone non viene scartato con l'Abilità "Cura"**. Su alcune **carte Ricompensa** o **carte Azione** è presente l'icona ferita. Questo sta a significare che **in caso di combattimento** l'arma o l'azione del Powerwolf è così letale che oltre al danno al nemico provoca una ferita al Powerwolf stesso. Se durante l'intero Assalto il Powerwolf non combatte, non deve pescare alcun gettone ferita. Quando un Powerwolf colleziona il terzo punto ferita il branco perde immediatamente un Punto Sangue (vedi "Perdita di un punto sangue").



DOPPIA FERITA: Effetto continuo. Questo gettone ferita vale 2 punti ferita, ma si può curare con una singola azione "Cura".



PENALIZZAZIONI: Effetto continuo. Questi gettoni ferita valgono 1 punto ferita, e inibiscono una o più abilità del Powerwolf, compresi movimento e combattimento fino a che non vengono curati con una singola azione "Cura".



SHOCK: Effetto istantaneo. Il Powerwolf scarta dalla propria mano una qualsiasi carta (Azione o Ricompensa) a sua scelta e la mette tra le carte giocate in quel turno, senza alcun beneficio. Tale carta finirà insieme alle altre giocate nella pila degli scarti a fine Assalto.



RECUPERO: recupera in mano tutte le carte presenti nella pila degli scarti.



ATTIVAZIONE DEI PORTALI: Quando viene giocata tutti i **segnalini Combattimento** vengono rimossi dal piano di gioco. In questo modo si riattivano tutte le caselle **Incontro**. In caso un Powerwolf si trovi su una casella **Incontro** appena riattivata per combattere dovrà comunque spostarsi su una diversa.



PUNTI ESISTENZA: Questa icona indica il numero di **punti Esistenza** degli Strigoi, ossia quante volte devo essere feriti per essere sconfitti.

CONFIGURAZIONI SPECIALI DELLA MAPPA:

È possibile disporre le stanze in configurazioni e forme diverse, bisognerà tener presente alcune regole apposite. Troverete tutto sul sito www.scribabs.it nella pagina relativa al gioco!

UN ASSALTO... IN BREVE

1 Tutti i giocatori scelgono una carta dalla propria mano e la pongono coperta dinanzi a sé.



2 I giocatori girano contemporaneamente la carta giocata. L'ordine del turno è dato dal valore più basso di Iniziativa.



Valore di iniziativa più basso

3 Il giocatore di turno muove il proprio Powerwolf alla ricerca di caselle incontro dove combattere i Mostri.



Movimento

Balzo

Al termine del combattimento il giocatore gira un Gettone Azione Strigoi. Muove lo Strigoi indicato da tale tessera teletrasportandolo dalla casella centrale della Piattaforma in cui si trova a quella centrale della Piattaforma indicata dalla carta giocata in quel turno.



Al termine dell'incontro piazzare il Segnalino combattimento sulla casella incontro appena visitata

5 Se lo Strigoi dalla casella di arrivo "vede" un Powerwolf lungo i corridoi in linea retta lo attacca e si risolve il combattimento prima di passare al giocatore successivo.



Se lo Strigoi non "vede" nessuno il turno passa al giocatore successivo.

Non visibile

Visibile

6



Se alla fine del turno di tutti i giocatori il segnalino Attacco Strigoi non è presente sulla carta del Maestro Procedere con la Fase 3. Eventuale turno addizionale degli Strigoi.



Se invece alla fine del turno di tutti i giocatori il segnalino Attacco Strigoi si trova sulla carta del Maestro, rimuoverlo e passare al punto successivo.

7



Se un giocatore non ha più carte Azione o Azione Avanzata in mano, recupera nella propria mano tutte le carte presenti nella pila degli scarti per il prossimo turno.

8

Le carte giocate in quell'Assalto vengono scartate nella pila degli scarti. Se ha appena recuperato la pila degli scarti in mano, queste ne creeranno una nuova (In sostanza un giocatore non recupera mai in mano le carte giocate nel turno appena finito).

INIZIA UN NUOVO ASSALTO...



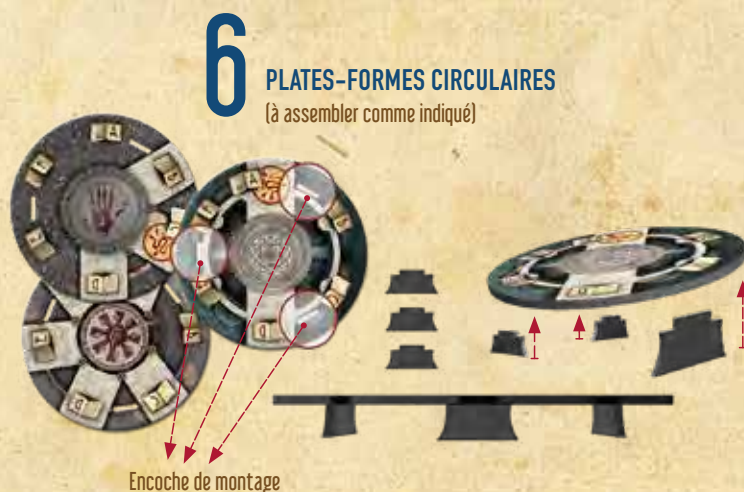
L

a lutte éternelle entre vampires et loups-garous touche à sa fin. Le dernier Maître et son Apprenti, Strigoï de Valachie, demeurent dans l'ancienne forteresse de Tismana, un bastion hanté par des créatures maléfiques. Les Powerwolf, fils des Légendes de la Nuit et soldats de l'armée sauvage d'Arménie, défenseurs de l'Ultime Vérité, se préparent pour une dernière attaque, la victoire ne souffre aucune alternative !



7 TUILES HEXAGONALES
représentant les couloirs de la
forteresse (ou Chambres)

Matériel de jeu



6 PLATES-FORMES CIRCULAIRES
(à assembler comme indiqué)

Encoche de montage



5 FIGURINES DE **POWERWOLF™**

Les figurines représentent les **POWERWOLF** : choisissez la figurine qu'il vous plaira pour matérialiser votre personnage!

2 FIGURINES DE STRIGOÏ
(Maître et Apprenti)

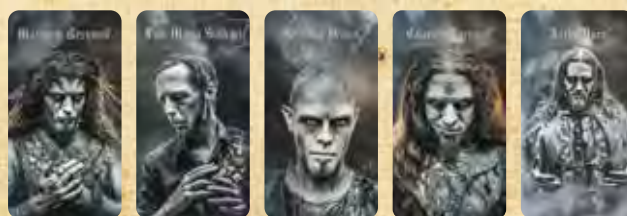


5 TUILES ÉCHELLES
(trapèzes)

17 CARTES ACTION AVANCÉE
(12 héroïques et 5 légendaires)



30 CARTES ACTION
(6 pour chaque Powerwolf)



Les 6 cartes Action des **POWERWOLF** ne sont pas toutes identiques. Quatre sont similaires et deux différentes. **ATTILA** est le Mentor avec le plus de compétences au sein de la Meute, **FALK MARIA** l'Apôtre a plus de compétences de Soins, **MATTHEW** le Chasseur a plus de compétences de Mouvements, **CHARLES** le Guerrier farouche a plus de compétences de Combat et **ROEL** le Forgeron, a plus de compétences de Protection.

2 CARTES STRIGOÏ
(Maître et Apprenti)



27 CARTES RÉCOMPENSES



1 CARTE AUTEL



1 CARTE ENFER

6 Marqueur de COMBAT

15 Jetons BLESSURE

14 POINTS DE SANG

10 Jetons de RÉCOMPENSE

7 jetons ACTION STRIGOÏ

1 Marqueur D'ATTAQUE STRIGOÏ

21 Jetons RENCONTRE ROUGES
(Monstres et Moines)

20 Jetons RENCONTRE GRIS
(pour les monstres les plus forts)

+ LA PRÉSENTE
RÈGLE



BUT DU JEU

Armata Strigoï est un jeu collaboratif où les puissants **Powerwolf** tentent de remporter ensemble une victoire décisive sur leurs ennemis vampires de toujours : les Strigoï. Bien qu'attaquant en meute, chaque joueur incarne un Powerwolf et chacun reste maître de ses décisions, de ses actions et de ses mouvements à l'assaut de la citadelle des vampires. Afin de l'emporter, il leur faut éliminer les deux Strigoï, initialement indestructibles, la vitalité des Strigoï étant intimement liée à leur repère, lorsque l'un des vampires mord la poussière, la forteresse commence à s'effondrer, et la lutte pour la victoire devient une véritable course contre la montre !

Les joueurs peuvent élaborer des actions collectives mais il est rare qu'une meute agisse de manière organisée lors d'un violent assaut. De ce fait, **il leur est rigoureusement interdit de décrire ou de nommer**

les cartes qu'ils vont jouer, de même que leurs effets ou leurs actions. Les joueurs peuvent cependant échanger entre eux, mettre en place des actions communes et se soigner les uns les autres.

Le but du jeu est de vaincre les deux Strigoï. Afin de les rendre vulnérables, les Powerwolf vont d'abord collecter des Points de Sang en combattant les serviteurs et autres créatures de la nuit qui rôdent dans la citadelle. Durant leurs aventures, ils récupéreront des armes, ainsi que des artefacts magiques. Lorsque l'un des Strigoï succombe aux assauts des Powerwolf, le survivant se change alors en **Strigoï Suprême**, ce qui le rend plus dangereux. Au même moment, la citadelle commencera à s'effondrer chambre par chambre, jusqu'à ce qu'il soit vaincu. Si les deux Strigoï meurent, alors la Meute des Powerwolf remporte la partie. **Attention, ce n'est pas une tâche aisée : que la chasse commence !**

MISE EN PLACE

1. Disposer les 7 chambres de la forteresse et posez les 6 Plateformes à votre convenance. Placez au centre de la table la Chambre sans plate-forme; de plus pour une première partie, vous éviterez de placer côte à côte les salles comportant la marque des "Strigoï".

Important: les figurines des Strigoï seront placées sur les cases portant leur signe au début de la seconde manche. Ils commenceront à attaquer uniquement lorsque les Powerwolf seront tous entrés dans la forteresse.

2. Chaque joueur place une **tuile échelle** contre un bord extérieur de la Citadelle qui n'est pas en contact avec une des positions de départ des Strigoï.
3. Chacun choisit alors son personnage (**Attila, Falk Maria, Charles, Matthew, ou Roel**), puis prend le paquet de cartes **Action** correspondant à ce Powerwolf en mains et pose sa figurine sur l'échelle précédemment placée afin de monter à l'assaut de la Forteresse Strigoï.
4. Faire deux piles des cartes **Action Avancée** "Fire and Forgive" et "Fist by Fist" (**Héroïques**), placer aussi les 5 cartes **Actions Légendaires** à côté du plateau, face "Condition" visible afin que chacun puisse voir les conditions requises avant de piocher.
5. Placer les cartes **Autel** et **Enfer** face visible accessibles à tous les joueurs ainsi que les **Points de Sang** à côté. Placer également les deux cartes **Strigoï** côte à côte, face colorée visible ainsi que le **marqueur d'Attaque Strigoï** à proximité.
6. Mélanger et poser face cachée la pile de **Cartes Récompenses**, de même pour les **jetons de Récompense** placés à côté du plateau.
7. Mélanger séparément les **jetons Rencontres** (les piles Rouges ainsi que les Grises) et les **jetons Action Strigoï** à placer face cachée eux aussi.
8. Enfin laisser accessible à tous les joueurs les **jetons Blessures** et les six **marqueurs de Combat**.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en une succession de manches chacune divisée en trois phases :

1. **Initiative**
2. **Tour des joueurs**
3. **Éventuel Tour Strigoï supplémentaire**



PHASE 1. INITIATIVE

Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main qu'il place face cachée devant lui. Une fois les joueurs prêts, chacun retourne sa carte face visible. **Les joueurs vont jouer la "Phase 2 : Tour des joueurs" dans l'ordre des valeurs d'Initiative** (en haut de la carte qu'ils ont joué) **en commençant par la plus petite valeur choisi.**

Important : vous ne pouvez pas vous parler ni échanger d'information tant que les cartes ne sont pas révélées



PHASE 2. TOUR DES JOUEURS

Chaque joueur effectue les actions indiquées sur sa carte dans cet ordre :

- Mouvement du Powerwolf
- Attaque des Ennemis
- Mouvement du Strigoï et attaque potentielle

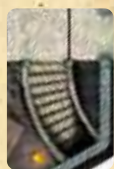
RÈGLE D'OR : Un joueur peut utiliser les capacités de la carte d'action qu'il a choisi quand il le souhaite, à l'importe quel moment de son tour sauf pendant un combat. Les seules exceptions à cette règle sont décrites au chapitre "Capacité des Powerwolf", page 28).

► Phase 2a. MOUVEMENT DU POWERWOLF

Le joueur peut déplacer sa figurine du nombre de cases indiqué sur la carte qu'il a joué. Lorsqu'un joueur atteint une case dotée d'un symbole Rencontre (rouge ou gris) **il doit s'arrêter (achevant ainsi son mouvement pour le tour) et combattre** à moins qu'il n'utilise la capacité Furtivité (voir «Capacité des Powerwolf», page 28).

Cas particuliers de mouvements des Powerwolf

- Deux figurines ne peuvent pas occuper la même case;
- Si un Powerwolf croise ou termine son mouvement sur la case d'un autre Powerwolf, il saute cette case sans la compter dans ses mouvements;
- Un Powerwolf ne peut pas traverser une case occupée par un Strigoï sans défausser de sa main une carte avec la capacité Furtivité (ou bien si la carte jouée au début de ce tour affiche cette capacité), sinon il devra le combattre (à condition qu'il y ai suffisamment de Points de Sang sur l'Autel, voir page 26).
- Les cases représentant des escaliers mènent aux bas-fonds de la forteresse où se trouve un réseau de tunnels interconnectés. On compte un point de mouvement pour arriver sur un escalier et un point pour ressortir par un autre, puis éventuellement continuer son mouvement.



► Phase 2b. ATTAQUE

Lorsqu'un Powerwolf arrive sur un symbole de Rencontre (rouge ou gris) **il doit stopper son déplacement pour combattre : retournez alors un jeton Rencontre** de la pile correspondante et révélez ainsi un Monstre ou un Moine.

Important : les Monstres que l'on trouve dans la pile de jetons rouges sont légèrement plus faibles que ceux de la pile grise. Au début de l'aventure, il semble plus judicieux d'affronter des situations plus simples à résoudre puis d'augmenter ses chances de victoire en récoltant des Récompenses.



Si le jeton Rencontre est un Monstre, le joueur doit disposer d'une Valeur de Combat égale ou supérieure à celle du Monstre indiquée sur son jeton. La Valeur de Combat du Powerwolf est indiquée sur la carte qu'il a joué en ajoutant des bonus présents sur les **jetons et cartes Récompenses** qu'il a accumulés et souhaite jouer. Le joueur peut ajouter autant de cartes ou de jetons qu'il le souhaite (voir «Utiliser les jetons et les cartes Récompenses», page 27). Ceci fait, on compare la Valeur de Combat du Powerwolf à celle de sa rencontre :

- si la valeur est **égale ou supérieure**, il peut récupérer son butin, ce qu'il remporte est indiqué sur le **jeton Rencontre** :
 - S'il s'agit d'un symbole de chauve-souris, il gagne un **jeton de Récompense**.
 - S'il s'agit d'un symbole de hache à double tranchant, il gagne une **carte Récompenses**.
 - S'il s'agit d'une goutte de sang, le groupe remporte un **Point de Sang** que l'on place sur l'Autel. Les Points de Sang servent à affronter les Strigoï comme indiqué dans le tableau page 26.

Si il n'y a aucune récompense, alors le monstre n'en valait donc pas la peine. En tous les cas, et si ce n'est pas déjà fait, n'oubliez pas de prendre une carte **Action Héroïque** (voir p. 22).

- Si au contraire, la Valeur de Combat du Powerwolf est inférieure à celle de son assaillant, il risque de subir des dommages. **Le joueur peut éviter la blessure si :**
 - il a une **Capacité de Protection** sur la carte Action qu'il a joué pendant ce tour (Voir **Capacité** en détails, p. 28).
 - Il joue n'importe quelle carte (Action ou Récompenses) ou jeton de Récompense avec la **Capacité de Protection** .

Dans le cas contraire le Powerwolf **reçoit 1 jeton Blessure** qu'il retourne devant lui et en applique les effets négatifs.

Important : Les jetons Blessure peuvent indiquer des pénalités de mouvement ou d'attaque, ils peuvent aussi empêcher certaines capacités de la carte jouée. Ces dommages sont actifs tant que le Powerwolf ne s'est pas soigné (voir **Capacité** en détails, p.28).

Si le jeton Rencontre est un Moine, le joueur peut alors choisir :

- De décider que l'homme de foi n'est qu'une pauvre créature qui n'a pas encore été transformée en Monstre par les Strigoï. Il peut le laisser partir librement (en défaussant le Moine) et reprendre dans sa main (Recouvrement) en récompense de son geste, toutes les cartes de sa pile de défausse;
- ou
- D'attaquer le Moine qui va se changer en un Monstre gris : dans ce cas, le joueur pioche le premier Monstre gris de la pile et mène le combat comme vu précédemment.

Une fois la rencontre avec un Monstre ou un Moine résolue, le joueur défausse son jeton Rencontre. Le joueur ne pourra jouer qu'une seule Rencontre (Rouge ou Grise) par tour. **Il prend l'un des 6 marqueurs de Combat** et le place sur la case Rencontre qu'il

occupe. Avant que l'espace ne soit libéré, il ne pourra y avoir de nouveau combat sur cette même case. Le Powerwolf doit marauder ailleurs afin de trouver de nouvelles proies.

Important : Les marqueurs de Combats sont volontairement limités à 6: lorsqu'un septième marqueur est nécessaire le joueur qui vient de combattre choisit l'un des six marqueurs déjà sur le plateau et libère un signe de Rencontre afin d'en couvrir le sien. Il peut consulter les autres joueurs afin de décider quelle case doit être réactivée. Cependant, **il ne peut en aucun cas libérer un espace dans la même Chambre que son Powerwolf ou bien un espace occupé par un autre Powerwolf.** **Remarque :** si, dans un cas extrêmement rare, aucun jeton ne remplit les conditions requises, utilisez n'importe quel jeton de votre choix.

Remarque : Si une pile de jetons Rencontre est épuisée, mélangez-les de nouveau et créez-en une nouvelle.

► Phase 2c. MOUVEMENT DU STRIGOÏ ET ATTAQUE POTENTIELLE



Après d'être déplacé et / ou résolu les Rencontres, le joueur retourne un jeton de la pile **Action Strigoï** (ce jeton va identifier soit le Maître, soit son Apprenti), puis déplace la figurine correspondante de la plate-forme où se trouve vers le centre de la plate-forme adjacente dans la direction indiquée par la carte jouée (voir la lettre située en bas) et comme spécifié sur la Plate-forme ou le Strigoï se trouve (voir l'exemple suivant).

Important : un Strigoï doit être téléporté même si le couloir ne continue pas sur le plateau. Il n'a pas besoin de marcher comme un Powerwolf.

Suite à son mouvement s'il a un Powerwolf **en ligne de mire**, le **Strigoï attaque** (voir : «Le Strigoï attaque un Powerwolf» dans les paragraphes suivants).

EXEMPLE : Roel joue la carte "When the moon shine red", il peut se déplacer de 5 cases, mais lors de ce mouvement il s'arrête sur une Rencontre. Après avoir résolu le combat, il déplace le Strigoï. Il retourne le jeton et obtient le "Maître". A cet instant, le "Maître" Strigoï se téléporte depuis la Plate-forme qu'il occupait vers le centre de la Plate-forme voisine indiquée par le livre situé sur la carte jouée par Roel, indiquant la lettre "E". Depuis sa nouvelle position, le Strigoï peut apercevoir dans sa ligne de mire en suivant les couloirs, la figurine d'un Powerwolf, ici celle de Matthew car il n'y a aucun obstacle: il va donc attaquer comme indiqué dans la règle "Le Strigoï attaque un Powerwolf". Le Strigoï ne voit pas la figurine de Roel car le couloir est bloqué.



Cas particulier du mouvement des Strigoï :

- si la carte montre une direction qui ne pointe vers aucune plate-forme adjacente ou vers une Chambre avec une plate-forme effondrée (voir page 21), alors le Strigoï rebondit et se téléporte dans la direction opposée. S'il n'y a toujours aucune plate-forme, dans ce cas le Strigoï reste en place.
- **Échelle** : Si la carte indique la direction d'une échelle que les joueurs ont positionné en début de jeu pour entrer dans la citadelle, alors le Strigoï détruit cette échelle qui est replacée dans la boîte et ne servira plus de la partie.

Si cette échelle est occupée par un Powerwolf, la meute perd immédiatement un Point de Sang (voir le paragraphe «Perte de Point de Sang»). Déplacer la figurine du Powerwolf sur un autre escalier (ou échelle) au choix.

Si un Powerwolf s'interpose entre l'Échelle et le Strigoï, ce dernier attaque alors le Powerwolf et l'échelle reste intacte.

Important : si les Strigoï détruisent toutes les échelles, la meute perd immédiatement un Point de Sang (voir le paragraphe «Perte de Point de Sang»).

- Si la carte indique une lettre devant téléporter le Strigoï sur une case occupée par un autre Strigoï, aucun des deux ne bougent.
- Si la carte jouée montre la lettre «X», alors le Strigoï reste en place.

RÈGLE D'OR : Si le Strigoï ne bouge pas, il n'a pas le droit d'attaquer durant ce tour.

Après le **Mouvement du Strigoï et attaque potentielle**, le joueur conserve devant lui toutes les cartes qu'il a jouées durant ce tour et ce jusqu'à la fin de celui-ci. Le joueur suivant (dans l'ordre d'Initiative) prend son tour. Si ce joueur a été le dernier à jouer ce tour, il vérifie qu'il y a le **marqueur d'Attaque Strigoï** sur la carte du Maître Strigoï. Si c'est le cas il peut retirer le marqueur et le tour suivant commence. S'il n'y a pas de marqueur, les joueurs passent à la **Phase 3. Événuel Tour Strigoï supplémentaire**.

PHASE 3. ÉVÉNUEL 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 (ou le Strigoï Suprême) percevant la présence d'intrus dans sa forteresse devient furieux et entame un tour supplémentaire pour les chasser. Il se téléporte sur la case désignée par la carte jouée de plus petite valeur d'initiative, puis en lieu de l'attaque **en ligne de mire, il lance une malédiction** sur l'ensemble de la Chambre **infligeant une blessure automatique à chacun des Powerwolf présents**. Si l'un des Strigoï a déjà été vaincu c'est le Strigoï Suprême qui effectuera cette action.

Les Powerwolf peuvent éviter les blessures en utilisant leur capacité de Protection comme lors d'un combat classique contre les Monstres, par contre ils ne peuvent pas faire Contre-Attaque (voir : "Contre-Attaque").


COMBATTRE UN STRIGOÏ

Il existe deux manières d'initier un combat avec un Strigoï :

- a. Le Strigoï attaque un Powerwolf
- b. Le Powerwolf attaque un Strigoï

► a. LE STRIGOÏ ATTAQUE UN POWERWOLF

Comme décrit précédemment à la fin du tour de chaque joueur, un Strigoï se téléporte dans une autre Plate-forme en fonction de la carte utilisée par ce joueur pour le tour.

Une fois qu'il s'est téléporté, le **Strigoï attaque** le premier Powerwolf qu'il a en ligne de mire depuis le centre de sa Plate-forme, cette attaque cause autant de dégâts que la force du Strigoï ajoutés à d'éventuels modificateurs de blessure présents sur le jeton **Action Strigoï**. Afin d'éviter des blessures, le Powerwolf peut dépenser une ou plusieurs cartes (Action ou Récompense) ou encore des **jetons de Récompense** présentant l'icône Protection . Il compte également sur l'éventuel symbole présent sur sa carte jouée en début de tour à moins que la capacité de cette carte n'ait déjà été utilisée.

Pour chaque dégât qu'il ne parvient pas à absorber, le Powerwolf reçoit un jeton Blessure.

Important : Le Strigoï n'attaque qu'un seul Powerwolf. Dans le cas où plusieurs Powerwolf seraient présents, le Strigoï attaque le Powerwolf le plus proche. En cas d'égale distance, il choisit celui qui a le score d'Initiative le plus élevé. A la fin du combat, le joueur actif prend le **marqueur d'Attaque Strigoï** et le pose sur la carte Maître Strigoï, afin de se souvenir que les Strigoï ont déjà attaqué au moins une fois au cours de cette manche auquel cas il n'y aura pas de **Phase 3. Événuel Tour Strigoï supplémentaire**. À la fin de la manche, on retire le **marqueur d'Attaque Strigoï** de la carte Maître Strigoï.

Cas Particuliers : si un Powerwolf est présent sur la case centrale d'une Plate-forme alors qu'un Strigoï atteint cette position en se téléportant, le Powerwolf ne peut pas se défendre et la meute perd immédiatement un Point de Sang (voir le paragraphe «Perte de Point de Sang»), la figurine du Powerwolf est déplacée au choix du joueur vers une échelle libre ou un escalier si aucune n'est disponible. Un Powerwolf à donc tout intérêt à ne pas s'attarder au centre d'une plateforme !

CONTRE-ATTAQUE!

Après une attaque de Strigoï, s'il y a assez de Points de Sang sur l'Autel, le **Powerwolf ayant subi l'attaque peut mener une contre-attaque en mêlée (corps à corps) ou à distance** (voir paragraphe «Le Powerwolf attaque un Strigoï»).

PERTE DE POINTS DE SANG

Chaque Powerwolf a une résistance limitée. Lorsqu'un Powerwolf ayant déjà deux blessures, en reçoit une troisième, la meute perd un Point de Sang. Lorsque la meute perd un Point de Sang, on le retire de l'Autel pour le placer sur la carte Enfer, ce qui peut rendre les Strigoï de nouveau invulnérables et forcer le Powerwolf à chasser d'autres Monstres ou bien signer la défaite des Powerwolf (voir «Victoire des Strigoï»). **S'il n'y a pas assez de Points de Sang sur l'Autel utiliser celui dans le matériel à disposition.**

Important : Lorsqu'un Powerwolf reçoit sa troisième blessure (y compris une double blessure, voir "Icônes Spéciales"), la meute perd un Point de Sang. Tous les jetons de Blessure du Powerwolf sont immédiatement défaussés et le personnage regagne à nouveau toute sa vitalité même si cette attaque qu'il vient de subir aurait du lui causer plus de dégâts qu'il ne pouvait en supporter.



Exemple : Falk Maria a déjà un jeton de Blessure présentant une Double Blessure et compte donc comme deux blessures. S'il reçoit encore un jeton de Blessure qu'il soit simple ou double, il succombera. Malheureusement il est attaqué par le Maître Strigoï qui lui inflige deux blessures supplémentaires. La meute perd un unique Point de Sang et Falk Maria défausse immédiatement tous ses jetons de Blessures sans en appliquer les éventuels effets négatifs, il revient en pleine forme et prêt à en découdre !

► b. LE POWERWOLF ATTAQUE UN STRIGOÏ

Un Powerwolf peut attaquer un Strigoï durant la **phase 2b. Attaque des Ennemis** seulement si les Points de Sang cumulés sur l'Autel sont suffisants, ce qui dépend en partie du nombre de joueurs présents. **Cela dit, quelque soit le nombre de joueur de la partie il ne pourra jamais y avoir plus de 5 Points de Sang sur l'Autel.**

TABLE DES POINTS DE SANG SUR L'AUTEL

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

Lorsqu'il y a suffisamment de Points de Sang sur l'Autel, un **Powerwolf peut attaquer (ou contre-attaquer)** un Strigoï en mêlée (corps à corps) ou à distance.

► Attaque en mêlée

A la fin de son tour, le Powerwolf doit se trouver sur une case adjacente au Strigoï pour pouvoir mener un assaut au Corps à corps. Le joueur attaquant peut jouer autant de cartes ou de jeton de Récompense qu'il le souhaite afin d'augmenter sa valeur d'attaque (présente sur la carte jouée en début de tour) et d'atteindre à minima celle du Strigoï (indiquée sur la carte du vampire). S'il y parvient, le **Powerwolf remporte l'assaut** et place un jeton Blessure face cachée sur la carte Strigoï.

► Attaque à distance

Si le Powerwolf voit un Strigoï en ligne droite, même si ce dernier est sur une Plate-forme dans une autre Chambre, il peut effectuer une attaque à distance. Le joueur attaquant peut jouer autant de cartes Récompenses qu'il souhaite mais **uniquement avec «Force Sauvage»** (voir paragraphe «Utiliser les cartes Récompenses»). Comme dans une mêlée, il tente d'augmenter sa valeur d'attaque (présente sur la carte jouée en début de tour) pour atteindre à minima celle du Strigoï (indiquée sur la carte du Strigoï).


Contrairement à une mêlée on ne peut en aucun cas utiliser les jetons de Récompense.

Si le Powerwolf remporte l'assaut, il place un jeton Blessure face cachée sur la carte Strigoï.

Important : les icônes sur les jetons Blessures n'ont aucun effet sur les Strigoï. Le jeton Blessure est utilisé pour comptabiliser la perte d'un Point d'Existence de ces derniers.

Une fois le combat résolu, le tour de jeu reprend et un Strigoï se déplace.

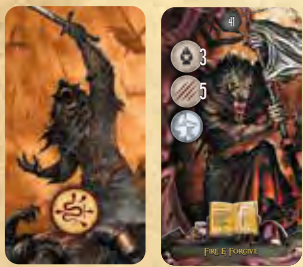
► DÉFAITE D'UN STRIGOÏ ET MONTÉE DU STRIGOÏ SUPRÊME

Si le nombre de blessures subies par le Strigoï est égal ou bien même supérieur à sa valeur d'Existence  le Strigoï disparaît... et les choses vont alors empirer.

On retourne la carte Strigoï restante qui devient le **Strigoï Suprême** et dispose de nouvelles caractéristiques en terme de dégâts et de combat, il conserve cependant toutes les blessures reçues précédemment. A partir de cet instant, le Strigoï Suprême se déplace suivant les règles habituelles sans pour autant utiliser le jeton **Action Strigoï**, étant donné qu'il est le seul restant. De plus, l'essence vitale des Strigoï étant liée à la structure de la forteresse, celle-ci commencera alors à s'effondrer.

► L'EFFONDREMENT DE LA CITADELLE

Une fois le Strigoï Suprême en jeu, chaque fois qu'un Powerwolf parvient à lui infliger des dégâts, une **Plate-forme s'effondre**, Ce sera celle indiquée par la lettre située sur la carte jouée par le Powerwolf, en prenant comme point de départ la salle sans plate-forme (voir p.3). Si la Plate-forme centrale de la salle ciblée est déjà détruite, rien d'autre ne se produit.

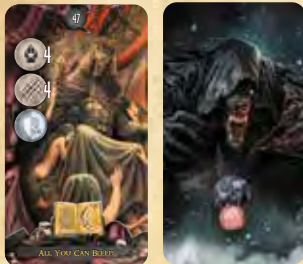


Fire & Forgive : le Powerwolf remporte cette **carte Héroïque** la première fois qu'il bat un **Monstre rouge**.



Fist by Fist : le Powerwolf remporte cette **carte Héroïque** la première fois qu'il bat un **Monstre gris**.

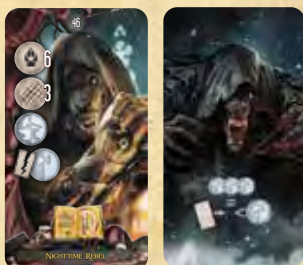
Les **cartes Légendaires**, quant à elles sont uniques et s'obtiennent en effectuant des actions spécifiques durant la partie.




All You Can Bleed est prise par le premier joueur qui recevra une blessure d'un Strigoï.

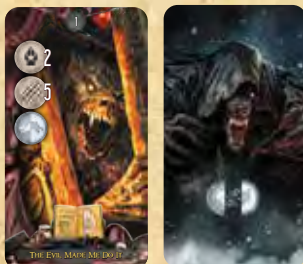


Vampires Don't Die est prise par le joueur qui vainc le premier Strigoï.



Nighttime Rebel : lorsque un joueur reçoit la troisième carte Récompenses, cette carte est attribuée au joueur qui en possède le moins. En cas d'égalité c'est le joueur avec la plus faible initiative ce tour-ci qui l'emporte.

Cette carte peut être utilisée pour sa capacité de récupération  mais permet aussi de piocher directement une carte Récompenses dans la pile : dans ce cas, la carte « Nighttime Rebel » est immédiatement retirée du jeu.



The Evil Made Me Do It est obtenue par le premier à effectuer une action permettant à un Strigoï d'attaquer et infliger la Troisième blessure à l'un de ses camarades (impliquant la perte d'un Point de Sang sur l'Autel).



Incense & Iron est prise par le premier joueur qui reçoit sa troisième blessure (ajoutant ainsi un Point de Sang sur l'Enfer).

CAPACITÉ DES POWERWOLF

Chaque Icône présent sur une carte Action, Récompenses, ou sur un Jeton de Récompense est une Capacité que le Powerwolf peut utiliser en jouant cette carte ou ce jeton.

Important : Cela signifie que certaines Capacités peuvent être utilisées lors de différentes phases du tour de jeu, en fonction de la carte ou du jeton joué. Par exemple, la Capacité de Soins sur une Carte d'Action ne peut pas être utilisée pendant un combat, alors que la cette même capacité présente sur une Carte Récompense peut être utilisée au moment où la carte est jouée.



PROTECTION : le Powerwolf peut éviter un (et un seul) effet indésirable (une blessure ou un choc). Chaque blessure infligée par un Monstre ou un Strigoï doit être parrée individuellement, c'est à dire en utilisant une action de protection par blessure que l'on veut éviter. **Note** : cette capacité, peut être utilisée même dans un Combat comme indiqué dans la Phase 2b. Attaque (voir p. 25).

Important : Cette capacité protège contre les attaques adverses, mais n'a aucun effet si la Carte d'Action ou que l'Arme utilisée par le Powerwolf présente un icône de Blessure. Un Powerwolf ne peut pas se protéger de sa propre rage !



SOIN : Le Powerwolf peut se soigner, ainsi que ses camarades s'ils sont situés dans la même Chambre. Défausser un jeton blessure pour chaque action Soins. *Le Powerwolf prend soin de la meute !*



RÉCUPÉRATION : le Powerwolf prend une carte Récompenses depuis sa pile de défausse et si besoin, il peut l'utiliser immédiatement. **Note** : cette Capacité peut être utilisée pendant un combat.



FURTIVITÉ : Le Powerwolf peut se déplacer sur une case marquée d'une rencontre, retourner le jeton approprié puis décider de l'affronter ou non. Si le monstre est trop puissant, il peut le laisser face visible au sommet de la pile de rencontre où il a été pioché. Ce jeton sera donc le prochain Monstre que les joueurs auront à affronter lorsqu'il se rendront sur une case de rencontre de ce type. S'il s'agit d'un Moine, le joueur utilisant la capacité de Furtivité commence par récupérer toutes ses cartes de sa défausse puis décide s'il souhaite affronter le Moine qui se transformera alors en un Monstre Gris.

Un Powerwolf peut aussi se déplacer à travers un Strigoï en utilisant la capacité de Furtivité (qu'elle soit sur sa carte Action ou une autre carte ou jeton de Récompense présentant cette capacité qu'il défausse)



MÉCANISMES : Le Powerwolf peut effectuer la rotation de son choix sur une Plate-forme même si elle est occupée par un Strigoï ou d'autres Powerwolf.



MEUTE : Le Powerwolf peut se déplacer directement sur une case de son choix dans une chambre où se trouve un autre Powerwolf, mais pas sur une case Rencontre.



SAUT : Dans une même Chambre, le Powerwolf à la capacité de sauter sur n'importe quelle case même au centre de la plate-forme (y compris les escaliers), mais pas sur une case de rencontre, ni sur une échelle adjacente à la Chambre.

C'est aussi une capacité très utile pour éviter de tomber lorsque la plateforme sur laquelle est présent le Powerwolf vient à s'effondrer : on déplace alors le Powerwolf sur une case libre de la Chambre évitant ainsi la perte d'un Point de Sang.

Note : ni le Saut, ni la Meute ne permettent d'éviter un combat avec un Monstre ou un Strigoï.

ICÔNES SPECIALES

Ces symboles, présents sur les Cartes ou les Jetons ont les effets suivants :



BLESSURE : Le Powerwolf pioche 1 jeton Blessure. Ce jeton vaut 1 point de vie. En le tournant, vous découvrez quel est l'effet de cette Blessure. Certains ont un **effet immédiat** à appliquer qu'une seule fois, des autres ont un **effet permanent** (jusqu'à ce que le jeton soit jeté avec la Capacité "Soins". L'icône de blessure peut aussi être présente sur une carte Récompenses ou Action, ce qui signifie que l'action ou l'utilisation de l'arme **est tellement violente** qu'elle cause aussi une blessure au Powerwolf en sus des dommages infligés à l'ennemi. Si en jouant une de ces cartes, pendant la manche, le Powerwolf ne fait pas un combat, il ne doit pas piocher le jeton blessure.

Lorsqu'un Powerwolf ayant déjà deux blessures, en reçoit une troisième, **la meute perd immédiatement un Point de Sang** (voir le paragraphe «Perte de Point de Sang»).



LA DOUBLE BLESSURE : Effet permanent. Ce jeton Blessure vaut pour deux mais avec la possibilité de se soigner avec une seule Capacité de Soins.



PÉNALITÉS : Effet permanent. Ce Jeton de Blessure compte pour une blessure, de plus il réduit une ou plusieurs Capacité du Powerwolf, telle que son mouvement ou sa force et cela tant que le Jeton n'est pas retiré, à l'aide d'une seule action de Soins (par Jeton).



CHOC : **effet immédiat** le Powerwolf doit choisir une de ses cartes et la défausser de sa main (Action ou Récompenses), il la place à côté des cartes qu'il a joué sans pouvoir en utiliser les avantages : cette carte rejoindra la pile de défausse à la fin de la manche comme toutes les cartes jouées ce tour.



RECOUVREMENT : le Powerwolf récupère dans sa main toutes les cartes de sa pile de défausse.



LES PORTES DE L'ENFER : Lorsque l'on utilise cette capacité, tous les marqueurs de Combat sont retirés du plateau. Si un Powerwolf est sur un des symboles de Rencontre réactivé, il ne peut pas combattre immédiatement, il doit d'abord sortir de cette case pour effectuer une Rencontre sur un autre emplacement.



POINTS D'EXISTENCE : cet icône indique le nombre de points d'Existence d'un Strigoï, c'est à dire le nombre de blessures qu'il faut lui infliger pour le vaincre.



DESTRUCTION : cet icône précise que la carte sera retirée du jeu après utilisation.

AUTRES CONFIGURATIONS DE JEU POSSIBLES

Pour varier vos assauts sur la forteresse, vous pouvez mettre en place différentes configurations de départ. Vous trouverez tout ce qu'il faut pour cela sur le site web www.scribabs.it sur la page dédiée au jeu !

Résumé d'une Manche en 8 étapes

1 Tous les joueurs choisissent une carte et la placent face cachée devant eux.



2 Les joueurs révèlent leur carte simultanément, celui ayant la plus petite initiative débute son tour de jeu en tant que joueur actif puis chacun joue à tour de rôle dans l'ordre croissant des Initiatives.



Plus petite valeur d'Initiative.

3 Le joueur actif déplace son Powerwolf en quête d'un combat..



Après une rencontre, recouvrir la case avec un marqueur de Combat

4 Après le combat, le joueur retourne un jeton Action Strigoï et déplace ce Strigoï dans la direction indiquée par la lettre en bas de la carte jouée durant cette manche. Le Strigoï se déplace en se "téléportant" au centre de la Plate-forme adjacente (en fonction de la lettre du livre).



5 Si le Strigoï voit un Powerwolf, il l'attaque. Résoudre le combat puis placer le marqueur d'Attaque Strigoï sur la carte du Maître Strigoï avant de passer aux tours des joueurs suivants



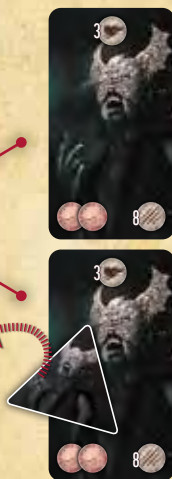
Hors de vue



Si le Strigoï ne voit personne, c'est au joueur suivant d'effectuer son tour.

6

Si le Powerwolf est le dernier du tour



S'il n'y a pas de marqueur d'Attaque Strigoï sur la carte du Maître Strigoï, on passe à la phase 3. Éventuel Tour Strigoï supplémentaire.

Si, au contraire, le marqueur d'Attaque Strigoï se trouve sur la carte du Maître Strigoï, le retirer avant de passer à l'étape 7.

7



Si un joueur n'a plus de carte Action (standard ou Avancée) dans sa main il récupère l'intégralité de sa défausse et se tient prêt pour le tour suivant.

8

Toutes les cartes jouées pendant ce tour vont maintenant constituer la nouvelle défausse (le joueur ne pourra donc pas récupérer les cartes qu'il a jouées durant la manche en cours).

Une fois ces 8 étapes accomplies, **ON RECOMMENCE UNE NOUVELLE MANCHE** jusqu'à la victoire d'un des deux camps!



La eterna lucha entre vampiros y hombres lobo está llegando a su fin. El último maestro y su aprendiz, Strigoi procedentes de Wallachia, se han refugiado en la antigua fortaleza de Tismana, un bastión infestado por muertos vivientes y totalmente dominados por él. Sin embargo los Powerwolf, hijos de las leyendas de la noche, ejército salvaje de Armenia y defensores del "Verdadero Credo", están preparados para un último y feroz asalto y saben que ¡No hay otra alternativa que no sea la victoria!

Material de juego

7 TARJETAS HEXAGONALES que representan las salas de la Fortaleza (de aquí en adelante, se les llamará habitaciones)



6 PLATAFORMAS CIRCULARES (que se colocarán como se indica)



Fisura para el montaje

5 MINIATURAS POWERWOLF™

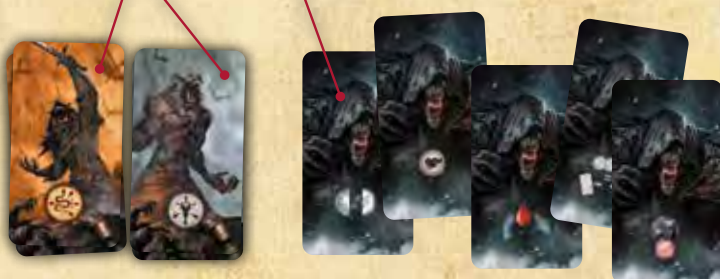


Las miniaturas representan a los POWERWOLF. ¡Eres libre de elegir la que prefieras para da vida a tu personaje!

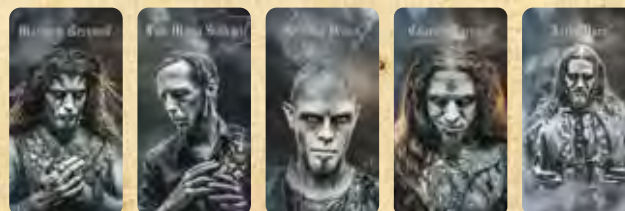
2 MINIATURAS STRIGOI (Maestro y Aprendiz)



17 CARTAS ACCIÓN POTENCIADAS (12 Acción Heroica y 5 Acción Legendaria)



30 CARTAS ACCIÓN (6 para cada Powerwolf)



Las Cartas Acción de los cinco POWERWOLF no son todas iguales. Dos de las seis cartas son diferentes, así que **ATTILA** es el jefe de la Manada con más habilidades Manada, **FALK MARIA** es el predicador con más habilidades de curación, **MATTHEW** es el Cazador con más habilidades de movimiento, **CHARLES** es el "Berserker" furioso con mayores habilidades de lucha y **ROEL** es el Herrero con mayores habilidades de protección.

5 TARJETAS ESCALERA (trapezoidales)



2 CARTAS STRIGOI (Maestro y Aprendiz)



27 CARTAS RECOMPENSA



1 CARTA ALTAR

1 CARTA INFIERNO

6 Marcador COMBATE

15 Fichas HERIDA

14 Fichas PUNTOS SANGRE

10 Fichas RECOMPENSA

7 Fichas ACCIÓN STRIGOI



1 Marcador ATAQUE STRIGOI



21 Fichas ENCUENTRO ROJAS (monstruos y monjes)



20 Fichas ENCUENTRO GRIS (monstruos más poderosos)



+ EL PRESENTE REGLAMENTO




OBJETIVO DEL JUEGO


Armata Strigoi es un juego en el que los **Powerwolf** ganan o pierden unidos, pero cada jugador toma decisiones y lleva a cabo acciones y movimientos individualmente. Cada jugador representa a uno de los **Powerwolf** que asaltan en manada el bastión donde se han refugiado los dos últimos demonios vampiros, conocidos como **Strigoi**. Para ganar, tienen que derrotarlos a ambos, sin embargo, aunque los Strigoi al principio son invulnerables, su vitalidad está intrínsecamente conectada a la fortaleza en la que se encuentran. En cuanto se derrota a uno de los dos, la estructura empieza a desmoronarse y a derrumbarse sobre sí misma, haciendo que la victoria ¡Sea cada vez más difícil!

En el juego puede haber acciones conjuntas, pero una manada de hombres lobo durante un asalto frenético no sabe comportarse realmente como una patrulla capaz de organizarse en acciones

estratégicas de alto perfil táctico, por lo tanto, **los jugadores tienen prohibido revelar los detalles de las cartas que cada uno va a jugar**. Sin embargo, pueden hablar entre ellos para apoyar acciones de grupo o para ayudarse y ocuparse los unos de los otros.

La victoria se logra derrotando a los dos Strigoi. Sin embargo para debilitarlos, lo primero que deben de hacer los Powerwolf es acumular Puntos Sangre  diezmando a las criaturas de la noche que infestan la fortaleza. Asimismo, durante su misión pueden encontrar armas y poderosos artefactos. Si se derrota a un Strigoi, el otro se convierte inmediatamente en el Maestro Supremo, aún más letal y poderoso que el anterior. Al mismo tiempo la fortaleza comienza a derrumbarse habitación por habitación. Cuando se logra derrotar a ambos Strigoi, la manada de los Powerwolf gana el juego. **Sin embargo, no es tarea fácil ¡Que empiece la caza!**

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Colocar como queráis las 7 habitaciones y posicionar encima las 6 plataformas a vuestra discreción. Para las primeras partidas sugerimos mantener la disposición de la Fortaleza tal y como se muestra en la ilustración (solo la forma en sí, no la posición de las habitaciones y de las plataformas, pues éstas son libres). También es aconsejable que las plataformas marcadas con el logo de los Strigoi  no sean adyacentes. Para variantes avanzadas consultar las instrucciones en la página 27.

Nota: las miniaturas de los Strigoi se posicionan en las casillas correspondientes **solo al inicio del segundo Ataque** del juego, nunca antes. Los **Strigoi** de hecho, comenzaran a atacar solo cuando todos los Powerwolf en juego habrán efectivamente entrado en la fortaleza.

2. Cada jugador coloca una **Tarjeta Escalera** a lo largo del perímetro exterior, donde se prefiera siempre y cuando se encuentre al lado de un pasillo. Éstos son los puntos de salida de los Powerwolf.
3. Cada jugador elige un Powerwolf (**Attila, Falk Maria, Charles, Matthew o Roel**); coje las seis "Cartas Acción" relativas al personaje y la miniatura que le corresponde posicionándola sobre la Tarjeta Escalera recién colocada.
4. Hacer dos pilas con cada una de las barajas de seis cartas Acción Heroica "Fire & Forgive" y "Fist by Fist". Disponer las cinco cartas Acción Legendarias en la mesa por el lado de la explicación.
5. Situar la **carta Altar** y la **carta Infierno** en una posición accesible a todos los jugadores y colocar los **Puntos Sangre** cerca. Asimismo, colocar las **Cartas Strigoi** por el lado coloreado y el marcador **Ataque Strigoi** junto al Maestro.
6. Barajar y apilar las **cartas** y las **fichas Recompensa** boca abajo y colocarlas al lado del tablero.
7. Mezclar todas las **fichas de los Monstruos** y colocarlas a un lado en tres pilas cubiertas (roja, gris y Strigoi).
8. Disponer al lado de la mesa, cerca de los jugadores, las **fichas Heridas** y los **marcadores Combate**.



TARJETA ESCALERA
No forma parte de una "habitación"

ESCALERAS
Casillas libres que forman parte de la "habitación"

HABITACIÓN SIN PLATAFORMA



ATAQUES!

El juego se divide en Ataques y cada Ataque consta de tres fases:

1. Inicio
2. Turno jugador
3. Posible turno adicional de los Strigoi.

FASE 1. INICIO

Todos los jugadores eligen de su propia mano y **en secreto** la carta que jugarán durante su turno y la ponen boca abajo frente a ellos mismos. (Por lo que no pueden ni hablar ni dejar ver la carta que han elegido hasta que no llegue el momento de descubrirla). Cuando todos han elegido y colocado su carta, se les da la vuelta; **el orden para jugar durante este ataque se decidirá en base al valor de inicio más bajo dado por la carta.**



FASE 2. TURNO DEL JUGADOR

Manteniendo este orden de inicio, cada jugador realiza las operaciones permitidas por la carta que ha decidido jugar, según el siguiente esquema:

- Movimiento Powerwolf**
- Combate**
- Movimiento de los Strigoi (y posible combate)**

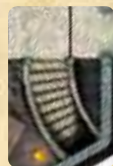
REGLA DE ORO: el jugador puede aplicar cuando quiera las habilidades indicadas en la carta Acción que está usando durante su turno pero no mientras esté combatiendo, salvo las excepciones especificadas en “Habilidades de los Powerwolf” (página 35).

► Fase 2a. MOVIMIENTO POWERWOLF

El jugador mueve su miniatura Powerwolf hasta el valor mostrado en la carta jugada. Si durante el recorrido pasa por encima de una casilla Encuentro (roja o gris), **debe detenerse** (dando por terminado su movimiento) y **luchar** a menos que pueda evitar el combate a través de la Habilidad de Furtividad (consulte **Habilidades de Powerwolf** en la página 35).

Casos especiales:

- Dos miniaturas no pueden estar en la misma casilla.
- Si un Powerwolf termina o atraviesa una casilla ocupada por otro Powerwolf, puede saltarla sin contar el movimiento (a los lobos les encanta saltar por encima del lomo).
- Un Powerwolf puede pasar a través de una casilla en la que se encuentra un Strigoi solo descartando o habiendo jugado durante su turno una carta con la Acción Furtividad, de lo contrario, debe luchar contra él (a condición de que en el Altar haya suficientes **Puntos Sangre**).
- En el mapa hay algunas casillas (incluidas las que se han utilizado al inicio del juego como punto de salida de los Powerwolf) que representan las **Escaleras** conectadas a los túneles subterráneos de la Fortaleza. El jugador cuenta estas casillas normalmente como un movimiento: un paso en la casilla de entrada, el segundo en la casilla de salida y luego si es necesario continúa su movimiento.



► Fase 2b. COMBATE

Cuando un Powerwolf pasa por encima de una casilla Encuentro (roja o gris), **debe detenerse** (dando por terminado su movimiento durante aquel turno) y **luchar**: **gira** una ficha Encuentro del montón correspondiente; aquí puede encontrar Monstruos o Monjes.

Nota: los Monstruos que pueden aparecer en las casillas Encuentro rojas suelen ser más débiles y estar más al alcance respecto a los que aparecen en las casillas Encuentro grises. Por lo tanto, al inicio de la aventura, tendrá más sentido para un Powerwolf enfrentarse a situaciones que son más fáciles de resolver y poder así potenciar sus habilidades.



Si la ficha Encuentro representa un Monstruo, para derrotarlo, el jugador debe obtener un valor de combate **igual o mayor** al indicado en la ficha del Monstruo.

El valor de combate del Powerwolf se calcula sumando el valor indicado en la **carta Acción** jugada más cualquier bonus proporcionado por cartas o fichas Recompensa. El jugador puede jugar tantas cartas o fichas Recompensa como considere apropiado, sin límites (consulte uso de cartas y fichas en la página 34). Cuando termina su jugada compara los valores del combate:

- Si el valor del combate del Powerwolf es **igual o mayor** que el del Monstruo, **el Powerwolf gana** la batalla y obtiene su recompensa:



Si en la ficha Encuentro hay un icono con el símbolo del murciélago, el jugador pesca una **ficha Recompensa**.



Si hay un icono con el símbolo del hacha doble el jugador pesca una **carta Recompensa**.



Si hay un icono **Puntos Sangre**, el jugador pesca un marcador Punto Sangre y lo coloca sobre el Altar: ¡El grupo ha ganado un Punto Sangre! **El número de Puntos Sangre necesarios para atacar a los Strigoi se muestra en la tabla de la página 33.**

Si el monstruo no da derecho a ninguna recompensa, significa que aquel monstruo era una simple criatura miserable. En cualquier caso y si no tenéis todavía ninguna en mano, recordar que hay que coger una carta Acción heroica (consulte uso de cartas y fichas en la página 34).

- Si el valor del combate del Powerwolf es **más bajo** que el del Monstruo, el Powerwolf puede herirse. **Puede evitar las heridas solo si:**

- En la carta jugada hay un símbolo Protección .
- Si descarta una carta (Acción o Recompensa) o una **ficha Recompensa**, en la que hay un símbolo Protección .

Si no se da ninguna de estas dos condiciones, el Powerwolf viene herido y tiene que coger 1 “Punto herida”, y aplicar los malos relacionados representados.

Nota: la ficha Herida puede indicar sanciones al Movimiento o al Ataque o puede impedir la activación de habilidades presentes en las cartas. Estas limitaciones se mantendrán activas hasta que el Powerwolf no se cure (ver detalle habilidades en la página 35).

Si la ficha Encuentro representa a un Monje, el jugador puede:

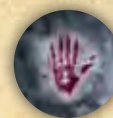
- Decidir que el hombre Santo es una de las pocas criaturas que aún no han sido transformadas en monstruo por los Strigoi. Por lo tanto puede decidir deshacerse del Monje y recuperar todas las cartas descartadas hasta ahora . El turno del jugador termina.
- Decidir atacar al Monje que, con toda seguridad, se convertirá en un Monstruo Gris . En este caso, pesca el primer Monstruo Gris de la pila y lucha contra él normalmente. El turno del jugador termina.

Al final de un combate (ya sea con Monstruos o Monjes), el jugador descarta la ficha utilizada, y no podrá realizar ningún otro Encuentro durante el mismo turno. Coje uno de los **6 marcadores Combate** y lo pone en la casilla Encuentro que ha dado pie al combate. En esta casilla no se podrá volver a luchar hasta que no se libere otra vez y el Powerwolf tendrá que ir a buscar nuevas presas en otro lugar.

Nota: los marcadores Combate son limitados (solo hay 6), cuando se encuentran todos en el tablero de juego, el jugador que acaba de terminar un combate, escoge cualquier marcador de los que se encuentran en el tablero y lo pone en la casilla Encuentro donde se acaba de producir el combate “reactivando” así una casilla Encuentro en otra parte del mapa (no puede sacar un marcador que esté en la misma Habitación o que esté ocupada por otro Powerwolf). Puede decidir con los otros Powerwolf la casilla Encuentro que desea reactivar. En la remota posibilidad de que los marcadores se encuentren “bloqueados” por las razones de arriba, se escogerá el que se prefiera.

Nota: Si se acaba la pila de las fichas Encuentro, se mezclan las fichas descartadas y se vuelven a utilizar.

► Fase 2c. MOVIMIENTO Y POSIBLE COMBATE CON LOS STRIGOI



Al final de la **Fase 2b. Combate con Monstruos Y Monjes**, el jugador da la vuelta a una carta de la baraja **Acción Strigoi** (ésta representa o al Strigoi Maestro o al Strigoi Aprendiz) y “teletransporta” la miniatura correspondiente desde el centro de la Plataforma donde se encuentra, hasta el centro de la indicada por la letra que se muestra en la parte baja de la carta que ha cogido.

Nota: El Strigoi se puede teletransportar aunque el pasillo se interrumpa puesto que no necesita caminar, a diferencia de los Powerwolf.

Tras este movimiento, el Strigoi podría atacar directamente a un Powerwolf (ver “El Strigoi ataca al Powerwolf” en el párrafo “Combate con el Strigoi”).

Ejemplo: Roel se ha jugado la carta “When the moon shine red”. Podía mover 5 y durante su movimiento ha ido a parar a una casilla Encuentro. Acabado el combate debe mover al Strigoi; da la vuelta a la carta Acción Strigoi y ve que ésta representa al Maestro. Entonces, teletransporta al Maestro desde el centro de la Plataforma en la que se encuentra hasta el centro de la indicada por la carta jugada (dirección de la letra “E”). Desde esa posición, el Maestro “puede ver” la miniatura de Matthew porque no hay obstáculos por medio, así que atacará según la modalidad “Strigoi ataca a Powerwolf” (ver el párrafo correspondiente). El Strigoi no ve la miniatura de Roel porque el pasillo está interrumpido.



Casos especiales de movimiento de los Strigoi

- La carta jugada por el jugador indica una letra que no lleva a ninguna habitación adyacente: En este caso, el Strigoi “rebota” y se teletransporta al centro de la plataforma de la habitación que se encuentra en la dirección opuesta. Si tampoco en la otra dirección hubiera alguna habitación, el Strigoi permanece inmóvil.
- La carta jugada por el jugador indica una dirección en la que **no hay una habitación, sino una tarjeta Escalera** de las colocadas al inicio del juego como punto de salida: **el Strigoi destruye la tarjeta Escalera** que viene eliminada sacándola del tablero.

Si la tarjeta Escalera está ocupada por un Powerwolf, **la manada pierde directamente un Punto Sangre** (ver Pérdida de Puntos Sangre). La miniatura se traslada a otra casilla Escalera elegida por él mismo y la tarjeta Escalera se elimina del tablero.

Si entre el Strigoi y la tarjeta Escalera que se está destruyendo hay un Powerwolf, el Strigoi ataca al Powerwolf (ver “Combate con el Strigoi”) olvidándose de la escalera.

Nota: Si los Strigoi destruyen todas las tarjeta Escalera ¡Ganan inmediatamente un Punto Sangre!

- La carta jugada por el jugador muestra una letra que teletransporta al Strigoi a una casilla ya ocupada por el otro Strigoi. El Strigoi se queda parado.
- La carta jugada muestra la letra “X”, el Strigoi se queda parado.

REGLA DE ORO: Si el Strigoi no se mueve por las razones mencionadas anteriormente, no teniendo la oportunidad de examinar la situación, **NO puede atacar.**

Cuando acaba el movimiento del Strigoi (y eventualmente el ataque) el turno pasa al sucesivo jugador en base al orden del valor de inicio. Si todos los jugadores han jugado ya su turno y sobre la carta del Maestro no hay **ningun marcador Ataque Strigoi** (ver “Combate con el Strigoi”) se pasa a la **Fase 3: Posible turno adicional de los Strigoi**, al contrario, se da por terminado aquel ataque y se pasará a una nueva ronda de Ataque.

Nota: Cada jugador mantiene sus cartas delante de sí hasta el final del ataque, luego las descartará.

FASE 3. POSIBLE TURNO ADICIONAL DE LOS STRIGOI

Si al final de la ronda de todos los jugadores **ningún Strigoi ha realizado ataques**, el Maestro “se enfada” y realiza una acción adicional. Se teletransporta como siempre, desde el centro de la plataforma en la que se encuentra hasta el centro de la plataforma indicada por la carta que jugó el primer jugador de ese Ataque (valor de inicio más bajo), pero esta vez **no ataca directamente** en línea recta por los pasillos que ve claramente ante sí, sino que **lanza una maldición sobre la habitación entera alcanzando a todos los Powerwolf que se encuentran en ella infligiendo 1 punto herida por cabeza**. Si un Strigoi ya ha sido derrotado, será el Strigoi Supremo quien realice esta acción adicional. **El Powerwolf no puede responder a esta maldición con la acción “Contraataque”** (ver Contraataque).


COMBATE CON EL STRIGOI

Los Strigoi pueden combatir de dos maneras :

- El Strigoi ataca al Powerwolf
- El Powerwolf ataca a los Strigoi

► a. EL STRIGOI ATACA AL POWERWOLF

Como hemos visto antes, al final del turno de cada jugador, el Strigoi se mueve teletransportándose desde el centro de la plataforma en la que se encuentra, hasta el centro de la plataforma indicada por la letra en la carta que cada jugador utiliza durante su turno.

Si desde esta casilla central, **siguiendo cualquiera de los pasillos que se encuentran en línea recta**, el Strigoi “ve” a un Powerwolf, lo **ataca directamente** (aunque se encuentre en otra habitación). **Cuando un Strigoi ataca, siempre hace daño.** Inflige las heridas indicadas por su carta Strigoi (con las posibles variaciones indicadas en la carta “Acción Strigoi”). El jugador evita las heridas solo si descarta una o más **cartas (Acción o Recompensa)** o una o más **fichas Recompensa** con el símbolo Protección . Obviamente, en la suma total también se considera la carta que se ha jugado durante su turno (a menos que la Habilidad ya haya sido usada en ese mismo turno).

Por cada herida que no pueda evitar, el Powerwolf recibe una ficha Herida.

Nota: el Strigoi puede atacar a un solo Powerwolf. En caso de que haya más de uno “a la vista”, ataca al más cercano; en caso de ulterior igualdad, atacará al Powerwolf con el mayor valor de inicio. Al final del combate, se coge el **marcador Ataque Strigoi** y se coloca **encima de la carta del Maestro** Strigoi, para indicar que durante ese Ataque los Strigoi ya han atacado al menos una vez y no será necesario pasar a la **Fase 3. Turno adicional de Strigoi**. Al final de la ronda de ataque, se vuelve a sacar el marcador Ataque Strigoi de encima de la carta del Maestro Strigoi.

Caso especial: si un Powerwolf está en la casilla central de una plataforma y el Strigoi, con su movimiento, llega a la misma casilla, **la manada pierde un Punto Sangre** (ver Pérdida de Puntos Sangre). La miniatura Powerwolf se mueve hacia una tarjeta Escalera (o si no hay ninguna libre, sobre cualquier casilla Escalera) elegida por él mismo ¡**No se recomienda absolutamente a un Powerwolf detenerse en una casilla central!**

¡CONTRAATAQUE!

Al final del Ataque del Strigoi, si hay suficientes Puntos Sangre en el Altar, **un Powerwolf puede contraatacar con un Ataque cuerpo a cuerpo o con un Ataque a distancia** (ver párrafo: “El Powerwolf ataca al Strigoi”).

PÉRDIDA DE PUNTOS SANGRE

Cada Powerwolf tiene un determinado nivel de resistencia a los ataques. Si un Powerwolf con dos heridas recibe una tercera, **la manada pierde un Punto Sangre**. Cuando la manada pierde un Punto Sangre, significa que **un Punto Sangre de los que se encuentran en el Altar debe colocarse sobre la carta Infierno, si no hay Puntos Sangre en el Altar, se coge un Punto Sangre de los que se encuentran a un lado del juego**. Esto podría implicar que los Strigoi vuelvan a ser “invulnerables”, lo que hará necesario derrotar a más Monstruos, o en el peor de los casos podría significar la derrota de los Powerwolf (ver **Victoria de los Strigoi**).

Nota: Las fichas Herida valen un 1 punto Herida (excepto la Herida doble, ver “símbolos particulares”). El Powerwolf que recibe la tercera herida (y que por lo tanto entrega un Punto Sangre al Strigoi), se deshace sucesivamente de todas las fichas Heridas que tiene en su mano, incluidas las que pueda recibir tras un nuevo ataque. Prácticamente vuelve a estar completamente sano.



Por ejemplo: Falk Maria tiene una ficha Herida, que desafortunadamente es una Herida doble y vale 2 Puntos Heridas. Será suficiente que coja otra ficha Herida (que como mínimo le dará 1 “Punto Herida”) para que le derroten.

Recibe un ataque de parte del Maestro que le proporciona otras dos heridas. La manada pierde inmediatamente un Punto Sangre y FALK Maria descarta sucesivamente todas las Fichas Herida que tiene (sin aplicar los efectos) ¡por lo que se recupera totalmente!

► b. EL POWERWOLF ATACA AL STRIGOI

Para poder atacar a un Strigoi, los Powerwolf deben tener un número suficiente de Puntos Sangre encima de la carta Altar, esta cifra depende del número de jugadores. En cualquier caso, **nunca podrá haber más de 5 Puntos Sangre en el Altar.**

TABLA DE PUNTOS SANGRE EN EL ALTAR

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

Si hay suficientes Puntos Sangre en el Altar, los Powerwolf durante su turno pueden decidir atacar directamente a los Strigoi (o contraatacar). Pueden hacerlo a través de un **Ataque cuerpo a cuerpo** o con un **Ataque a distancia**.

► Ataque cuerpo a cuerpo

Al final del movimiento, el jugador debe llevar su Powerwolf a **una casilla adyacente al Strigoi**. Su valor de combate equivale no solo al de la **carta Acción** que ha escogido al principio, sino que además puede jugar el número de **cartas y/o fichas Recompensa** que desee, para igualar o superar el valor de combate del Strigoi (indicado en la carta). Si tiene éxito, inflige un punto Herida y coloca una ficha Herida en la carta del Strigoi que ha sido atacado.


► Ataque a distancia

Si al final de su movimiento, **siguiendo cualquiera de los pasillos que se encuentran en línea recta**, un Powerwolf “ve” a un Strigoi, puede decidir realizar un ataque a distancia (aunque esté en otra habitación). Su valor de combate es el de la carta Acción que ha escogido al principio del ataque, además puede jugar cuantas **cartas Recompensa** tenga en mano, pero solo con la opción “**utilizar salvajemente**” (consulte el párrafo sobre cómo usar cartas Recompensa). En el ataque a distancia, un Powerwolf **no puede usar las fichas Recompensa**. Si logra igualar o superar el valor de combate del Strigoi (indicado en la carta), inflige un punto Herida y coloca una ficha Herida en la carta del Strigoi que ha sido atacado.

Nota: los símbolos indicados en la Ficha Herida no producen ningún efecto al Strigoi, el marcador solo sirve para indicar que el Strigoi ha perdido un punto existencia.

Una vez que se termina un combate, el turno procede normalmente y el Strigoi se mueve como de costumbre.

► DERROTA DE UN STRIGOI

Si las heridas sufridas por un Strigoi son iguales o mayores que sus puntos Existencia  el Strigoi muere. Y las cosas cambian yendo a peor. Dar la vuelta a la carta del Strigoi superviviente, éste se convierte en Strigoi Supremo y adquiere nuevos Valores de Existencia, Daño y Combate, **pero mantiene las heridas recibidas anteriormente**. Además, cuando la esencia vital de un Strigoi se agota, la fortaleza, estando estrechamente conectada a ella, empieza a derrumbarse (ver párrafo “La Fortaleza se derrumba”).

A partir de este momento, el Strigoi Supremo se mueve de acuerdo con la carta Acción que juegan los jugadores. Dado que solo hay un Strigoi en juego, ya no es necesario darle la vuelta a la carta Acción Strigoi.


► LA FORTALEZA SE DERRUMBA


Cuando permanece en juego solo el **Strigoi Supremo**, cada vez que un Powerwolf lo hiere, se **elimina una Plataforma del juego**. Tomando como referencia la única habitación de la fortaleza sin plataforma (ver la pag. 3), la Plataforma indicada por la carta que ha jugado el jugador que ha herido al Strigoi se derrumba. Eliminar esta plataforma del juego. Si la plataforma ya ha sido eliminada anteriormente, no pasa nada.

Ejemplo: Roel ha atacado al supremo Strigoi jugando la carta "Prayer in the Dak". Para superar el valor 9 del Strigoi "usa" la espada +2 (así puede volver a utilizarla más tarde) y luego rompe el martillo en la cabeza del Strigoi, obteniendo +5 (el martillo, usado salvajemente, no podrá volver a utilizarse en el juego, se guarda en la caja). La puntuación total es 9, por lo que igualando el valor del Strigoi, le inflige una herida. Ahora, tomando como punto de referencia la habitación central, la plataforma indicada por la letra de la carta jugada por Roel (en este caso A) se derrumba. Desafortunadamente, Matthew se encontraba en esa plataforma y no tiene ningún Salto. Su miniatura se mueve a la tarjeta Escalera que prefiera, se quita la Plataforma del tablero y un Punto Sangre pasa de la carta Altar (o se añade) a la carta Infierno.



Cada Powerwolf que se encuentre en la plataforma en el momento del derrumbe, tendrá que intentar salvarse, de lo contrario **la manada perderá un Punto Sangre**. El Powerwolf solo se puede salvar si:

1. El símbolo Salto  aparece en la carta que ha jugado durante su turno.

2. Si descarta de su mano una **carta (Acción o Recompensa)** o una **ficha Recompensa** que tiene el símbolo de Salto . De esta manera podrá saltar a una casilla adyacente al centro y salvar su vida. De lo contrario, tendrá que colocar su miniatura en una casilla Escalera de su elección y la **Manada perderá un Punto Sangre**.

Nota: Atención: En cada ataque se puede utilizar el símbolo habilidad representado en las cartas o en las Fichas recompensa solo una vez. Si por ejemplo un jugador ha utilizado ya el Salto que se encuentra en una carta, para salvarse del derrumbamiento con otro Salto, tendrá que utilizar otra carta u otra ficha con esa misma habilidad.

Si el Strigoi Supremo se encuentra en la plataforma que se está derrumbando, hay que moverlo al centro de la única habitación sin plataforma.

VICTORIA DE LOS POWERWOLF

Cuando se han derrotado a ambos Strigoi, ¡Los Powerwolf ganan!

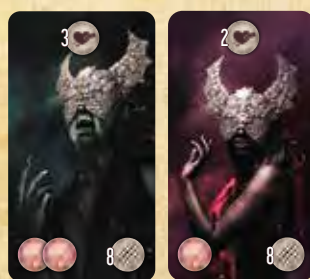
VICTORIA DE LOS STRIGOI

Si debido a los ataques de los Strigoi, en la carta Infierno hay tantos **Puntos Sangre** como se indica en la tabla en relación con el número de jugadores, la partida está perdida irremediablemente y ¡Los Strigoi han triunfado!

TABLA PUNTOS SANGRE EN LA CARTA INFIERNO

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

CARTE STRIGOI



Las cartas Strigoi representan al **Maestro** y al **Aprendiz** (lado con más color), mientras que en la parte posterior, en blanco y negro, se representa al Strigoi Supremo. En estas cartas se indican las heridas que infligen cada vez que atacan, a las que se suman si se da el caso, las del bonus de la ficha **Acción Strigoi**.

USO DE LAS CARTAS RECOMPENSA



Las cartas Recompensa se pueden usar en cualquier momento del propio turno para obtener bonus y acciones adicionales, durante un ataque (y por tanto un contraataque).

Las cartas Recompensa se pueden jugar de dos maneras:

Usar con destreza o **Utilizar salvajemente**

Si un jugador usa la carta **con destreza**, aplica el efecto que se encuentra en la esquina superior izquierda. Al finalizar la acción, la descarta dejándola delante suyo junto a la carta Acción que ha jugado en aquel turno. Al final de la Fase 3: Posible turno adicional de los Strigoi, se siguen las reglas de las cartas descartadas.

Si el jugador necesita una potencia exagerada, **usa** la carta Recompensa **Utilizar salvajemente**, en este caso se aplica el efecto o los efectos colocados tras el símbolo "destrucción". Por lo tanto, se considera que el arma u objeto ha sido destruido sobre la cabeza del enemigo o en el caso de un combate a distancia se ha perdido o se ha dañado irremediablemente. La carta Recompensa debe volver a colocarse en la caja y ya no se vuelve a utilizar.



Algunas cartas Recompensa muestran el símbolo para que se usen salvajemente, siempre se deben retirar del juego después de haberlas utilizado.

Atención: El número de las cartas Recompensa es limitado; una vez se acaben, no se podrán coger más con lo que los jugadores deberán administrar sus recursos con cuidado.


Advertencia: Dos Powerwolf que se encuentran en casillas adyacentes pueden intercambiarse Cartas Recompensa pero no Fichas Recompensa o cartas Acción.


USO DE LAS FICHAS RECOMPENSA



Las fichas Recompensa se obtienen derrotando a los Monstruos y se pueden usar en cualquier momento durante el propio turno para obtener bonus y habilidades adicionales. El jugador puede usar todas las fichas Recompensa que quiera y cuando quiera, pero después de usarlas, deben ser puestas inmediatamente en la pila de las fichas Recompensa descartadas. Si se acaba la pila de fichas Recompensa, se vuelven a barajar y se crea una nueva pila.

USAR LAS CARTAS ACCIÓN

Cada jugador empieza con 6 cartas en mano y durante su turno, coloca frente a él la carta que ha escogido en la **Fase 1. Inicio**. Las habilidades especiales que puede usar, por lo tanto, **solo son las indicadas en la carta que ha decidido jugar**. Sin embargo, en caso de ataques de Monstruos o Strigoi, puede evitar sufrir Heridas descartando una o más cartas de las que tiene en su mano que contengan la "Habilidad Protección"  (por cada carta descartada se protege de una sola herida). La carta o cartas jugadas para defenderse se descartan junto a la carta escogida para aquel turno.

Al final de la **Fase 3: eventual turno adicional de los Strigoi**, cada jugador pone las cartas que se ha jugado en la pila de las cartas descartadas. El jugador podrá volver a cogerlas solo cuando éste se juegue su última carta Acción o en el caso particular del juego en el que se encuentre el símbolo Recuperar .

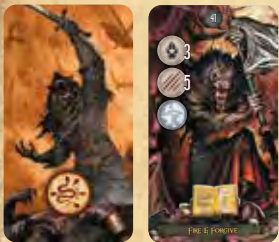
Nota: la pila de las cartas descartadas es personal y no incluye las que se están jugando durante aquel turno.

CARTAS ACCIÓN POTENCIADAS

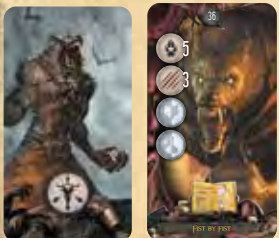
El jugador que al final del turno ha sido protagonista de específicas acciones de juego, puede coger las cartas de Acción Potenciadas que se han colocado al lado del tablero al principio de la partida.

Hay dos tipos de cartas Acción Potenciadas: **cartas Acción Heroica** y **cartas Acción Legendarias**.

Las cartas **Acción Heroica** las pueden ganar los Powerwolf al derrotar a los enemigos grises o rojos.



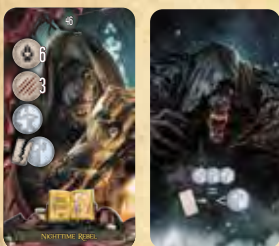
Un Powerwolf gana la carta **Acción Heroica "Fire and Forgive"** la primera vez que derrota a un Monstruo Rojo. Cada jugador puede tener solo una carta "Fire and Forgive" por partida.



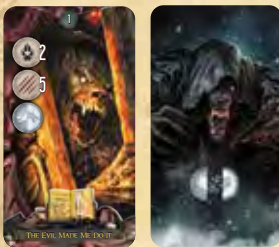
Un Powerwolf gana la carta **Acción Heroica "Fist by Fist"** la primera vez que derrota a un Monstruo Gris.

Cada jugador puede tener solo una carta "Fist by Fist" por partida.

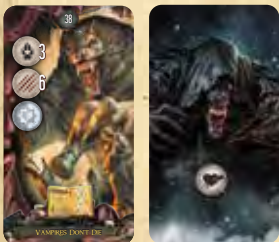
Las cartas **Acción Legendarias** solo se pueden obtener realizando acciones específicas o en situaciones particulares:



Nighttime Rebel la coge el jugador con menos cartas Recompensa en el momento que otro jugador obtiene la tercera carta Recompensa. En caso de empate, la carta irá al jugador con el valor de inicio más bajo durante aquel ataque. La carta se puede usar normalmente con la habilidad "Reparación", o para cojer una carta Recompensa, pero en este caso luego se retira de inmediato del juego.



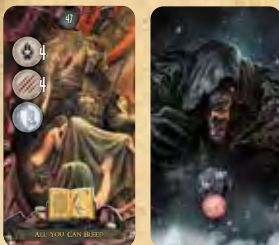
The Evil Made Me Do It la coge el primer jugador que, al jugar una carta Acción, provoca que un Strigoi (Maestro o Aprendiz) cause la tercera herida a un compañero (y, por lo tanto, la pérdida de un Punto Sangre).



Vampires Don't Die la coge el primer jugador que da el golpe de gracia a un Strigoi (lo derrota).



Incense & Iron la coge el primer Powerwolf que es derrotado y que recibe la tercera herida causando la pérdida de un **Punto Sangre** para la Manada.



All You Can Bleed la coge el primer jugador que viene herido por un Strigoi.

Ningún jugador puede tener dos copias de la misma carta Acción.

HABILIDADES DE LOS POWERWOLF

Cada símbolo Habilidad presente en una carta Acción, Recompensa, o en una ficha Recompensa, es una habilidad que el Powerwolf puede utilizar según se indique en las cartas o en las fichas en las que aparece.

Atención: esto implica que algunas habilidades se pueden utilizar en momentos diferentes en base a la carta o a la ficha usada. Por ejemplo, la "médica" presente en la carta Acción no se puede utilizar durante un combate pero sí puede utilizarse inmediatamente si se encuentra en una carta Recompensa.



DEFENSA: el Powerwolf evita que se le entregue una ficha herida. Cualquier herida infligida por Monstruos o Strigoi viene bloqueada. N.B. Esta habilidad, como hemos explicado en la fase del combate, se puede utilizar siempre, también durante un combate.

Nota: El símbolo defensa, protege del ataque de un adversario a menos que la carta Acción o el arma utilizada por el Powerwolf presenten el símbolo "herida". ¡Un Powerwolf no puede protegerse de la propia ira funesta!



MÉDICA: el Powerwolf puede curar una herida. **Atención:** Se cura a cualquier Powerwolf presente en la habitación de aquel que usa la acción Médica y se descarta un punto Herida por cada símbolo de cura. *Los Powerwolf se curan en manada.*



FURTIVIDAD: un Powerwolf puede moverse a una casilla Encuentro (roja o gris), girar la ficha Encuentro relacionada con el color y luego **decidir si luchar o no**. Si el Monstruo es demasiado fuerte, puede dejar la ficha boca arriba encima de su respectivo montón para que todos puedan verlo. Ese será el monstruo que combatirá con el siguiente jugador que vaya a parar a cualquier casilla Encuentro del mismo tipo.

Si la carta girada fuera un Monje, el jugador, a diferencia de lo que suele pasar, recupera **automáticamente** las cartas de la pila de las descartadas y luego **decide si luchar o no** contra el Monje, convertido ya en un Monstruo gris, siguiendo las normas habituales del juego. **Nota:** el Powerwolf puede pasar por encima de la casilla donde se encuentra el Strigoi si se ha jugado la carta con esta habilidad, si se descarta de una carta o juega una ficha con esta habilidad.



SALTO: El Powerwolf puede saltar a cualquier casilla al interno de la misma habitación (o plataforma al centro de aquella habitación) excepto sobre una casilla Encuentro o sobre una tarjeta Escaleras adyacente (puesto que no forma parte de la habitación).

Además, durante la fase del derrumbamiento de la Fortaleza, si un Powerwolf se encuentra sobre la plataforma que se está derrumbando, puede jugarse una carta o una ficha que contenga la habilidad Salto y mover su Powerwolf a otra casilla en la misma habitación en la que se encuentra la plataforma que se está derrumbando, evitando la pérdida inmediata de un Punto Sangre.

Nota: En ningún caso el símbolo Salto sirve para evitar un combate con Monstruos o Strigoi.



REPARACIÓN: el Powerwolf puede volver a coger una carta Recompensa de su pila de cartas descartadas en cualquier momento durante su turno y si lo considera, utilizarla inmediatamente. N.B. Esta habilidad se puede utilizar durante el combate.



MECÁNICA: El Powerwolf puede hacer girar la Plataforma que prefiera, aunque en ella se encuentren un Powerwolf o un Strigoi.



MANADA: El Powerwolf puede llegar inmediatamente a una habitación donde se encuentra otro Powerwolf y poner su miniatura en la casilla libre que prefiera (pero no en una casilla Encuentro u ocupada por otras miniaturas).

SÍMBOLOS PARTICULARES



HERIDA: El Powerwolf pesca una ficha Herida. Esta ficha vale 1 punto Herida. Si se le da la vuelta se descubre cual es el efecto de esa herida. Algunas tienen un **efecto inmediato** y se usan solo una vez, otras tienen un **efecto que dura** hasta que la ficha no se descarta gracias a la habilidad "Médica". El símbolo herida se encuentra en algunas cartas Recompensa o cartas Acción. Esto significa que en caso de combate, el arma o la acción del Powerwolf es tan letal que provoca no solo un daño al enemigo sino también provoca una herida al mismo Powerwolf que la está utilizando. Si durante el ataque el Powerwolf decide no combatir, no tiene que pescar ninguna ficha Herida. Cuando un Powerwolf recibe el tercer punto Herida, **la manada pierde inmediatamente un Punto Sangre** (ver Pérdida de Puntos Sangre).



DOBLE HERIDA: Efecto que dura. Esta ficha Herida vale 2 Puntos Herida y puede curarse con una simple acción "Médica".



SANCIÓN: Efecto que dura. Estas fichas Herida valen 1 Punto Herida y limitan una o más habilidades del Powerwolf, incluidos el movimiento y el ataque hasta que no se curan con la acción "Médica".



SHOCK: Efecto inmediato. El Powerwolf descarta de entre las suyas la carta que quiera (Acción o Recompensa) y la deja con las demás cartas jugadas durante aquel turno, sin poder aprovechar el beneficio presente en ella. Esta carta se quedará en el montón de las cartas descartadas con las otras jugadas al final del ataque.



RECUPERACIÓN: recupera todas las cartas de la pila de las cartas descartadas.



ACTIVACIÓN DE LOS PORTALES: cuando ésta se juega, todos los marcadores de Combate se eliminan del tablero. De esta forma se reactivan todas las casillas Encuentro. En el caso de que haya un Powerwolf en una casilla Encuentro que se acabe de reactivar, para poder combatir tendrá que trasladarse a otra diferente.



PUNTOS EXISTENCIA: este símbolo indica el número de puntos existencia de los Strigoi, es decir, cuantas veces se les tiene que herir para que sean derrotados.



DESTRUYE: este símbolo indica que la carta que se juega junto al efecto con el que se combina, se retirará del juego después de su uso.

CONFIGURACIONES ESPECIALES DEL MAPA

Es posible configurar las habitaciones de diferentes maneras y formas, teniendo en cuenta algunas reglas específicas. ¡Encontrarás toda la información en www.scribabs.it en la página del juego!

RESUMEN DEL ATAQUE

1 Cada jugador elige una carta de su mano y la pone boca abajo delante suyo.



2 Los jugadores giran todos a la vez la carta que han escogido. El orden durante aquel turno se rige por la regla del valor de inicio más bajo.



Valor de inicio más bajo

3 El jugador, durante su turno, mueve el propio Powerwolf en busca de las casillas Encuentro donde poder luchar contra los Monstruos!



Movimientos

Salto

Al terminar un combate, colocar el marcador del ataque en la casilla Encuentro en la que ha tenido lugar.

4 Cuando se acaba el combate, el jugador da la vuelta a la ficha Acción Strigoi. Mueve el Strigoi representado en la ficha teletransportándolo desde la casilla central de la plataforma en la que se encuentra hasta la casilla central de la plataforma indicada en la carta que se ha jugado durante aquel turno.



5 Si el Strigoi desde la nueva casilla "ve" a un Powerwolf en el pasillo que se encuentra en línea recta lo ataca y se procede con la lucha antes de pasar al siguiente jugador.



Si el Strigoi no ve a nadie, el turno pasa al jugador sucesivo.

No visible

Visible

6 Si cuando todos los jugadores han acabado su turno no hay ningún marcador Ataque Strigoi encima de la carta del Maestro, se pasa a la Fase 3. Posible turno adicional de los Strigoi.

Al contrario si cuando todos los jugadores han acabado su turno el marcador Ataque Strigoi se encuentra encima de la carta Maestro, sacarlo y pasar al punto 7.



7 Si un jugador se queda sin cartas Acción o Cartas Potenciadas, recupera todas las cartas descartadas anteriormente y las usará en el siguiente ataque.

8 Las cartas que se han jugado durante aquel Ataque se descartan formando una nueva pila. (Prácticamente un jugador no recupera nunca las cartas que se ha jugado antes de que acabe su turno).

EMPIEZA UN NUEVO ATAQUE...

POWERWOLF



Published by Scribabs di Paolo Vallergera - SCR0015
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy
+39 (0)11 58.42.892 | www.scribabs.it | vallergera@scribabs.it

© Boardgame Copyright 2019 by Scribabs © All rights reserved
vallergera@scribabs.it - www.scribabs.it

© 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 Zsotia Dankova
Strigoi Photo credits by Tim Tronckoe
Band photos by Matteo Vdida / VD Pictures

Boardgame artwork by Paolo Vallergera

Miniatures sculpted by Alan D'Amico - OrcoNero



Translations

English Translation by William Niebling

Traduction Française par Jean Marc Tribet
Supervision et relecture Coraline Hamon

Deutsche Übersetzung Ferdinand Köther

Traducción Española por Nuria Grases

Regolamento italiano a cura di Fortunato Cappelleri

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



/pegasusspiele



Pegasus Spiele