

No ano de nosso Senhor de 1589, o norte da Renânia foi varrido por uma onda de perseguições selvagens e julgamentos sumários por heresia e feitiçaria.

O Tribunal do Condado, liderado pelo controverso Prior **Erastinuz Wetzel**, iniciou vários procedimentos, acusando - principalmente - jovens mulheres de bruxaria, magia negra e licantropia.

Durante um desses julgamentos, a jovem **Magdalena Roth**, sob pressão das matronas devotas de Blutfurt (As Devotas), foi acusada de ser uma lobisomem e condenada a ser queimada na fogueira.

Sua execução estava marcada para a noite do segundo dia de novembro... mas os **Powerwolf** - filhos das Lendas da Noite e do Exército Selvagem da Armênia, defensores da Verdade Real - estão determinados a parar essa injustiça e quebrar o ciclo sangrento desencadeado pelo fanatismo do Priorado e seu servo mais temido: o implacável caçador de bruxas **Sebastian Rabenklaue**, conhecido como o Devorador de Hereges!

1589

Um jogo de **Paolo Vallerga** e **Erik Burigo** Arte da capa de **Péter Sallai**
Ilustrações de **Zsofia Dankova** / **Paolo Vallerga**
Miniaturas esculpidas por **Gaston Santibañez**
Artes por: **Paolo Vallerga**
Tradução para o Português Brasileiro: **Conrado Kamakura**

Nota do Editor: Os nomes dos personagens e da aldeia de Blutfurt onde o jogo se passa são puramente fictícios e não se referem a pessoas reais (com exceção dos próprios Powerwolf).

Você comprou um produto de qualidade. Se um componente estiver em falta ou tiver algum pedido, contate o nosso serviço de apoio ao cliente: shop@scribabs.it



1 Tabuleiro do Jogo
retratando a aldeia de Blutfurt vista de cima

Elementos do jogo



FALK MARIA CHARLES ATTILA MATTHEW ROEL

5 Miniaturas de Powerwolf

1 Miniatura de Caçador





5 Miniaturas representando as Devotas



2 Marcadores de Floresta
para o Turno IV e Turno VI



19 Fichas de Fardos de Madeira
referidos simplesmente como Fardos



3 Fichas de Armadilha Esquivada



1 Ficha de Líder da Matilha



17 Fichas de Tochas (Acesas/Apagadas)
denominadas simplesmente de Tochas



38 Cartas de Estratagema

7 Fichas de Ponto de Sangue





10 Fichas de Descuido
5 com partes de trás brancas e 5 com partes de trás pretas. Cada conjunto de fichas apresenta um Powerwolf diferente na frente.

45 Cartas de Ação
9 para cada Powerwolf



10 Cartas de Caçador



1 Bolsa de pano
para segurar as fichas de Descuido



7 Cartas de Preparação

+ Este livro de regras

Publicado por **Scribabs** di Paolo Vallerga - SCR0025
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy
Shop: Via Bernardo de Rubeis 22, 33100 - Udine - Italy
+39 339.74.61.610 - vallerga@scribabs.it - www.scribabs.it

© 2025 Scribabs®. Todos os direitos reservados.
Scribabs® e Heavy Metal Board Game Collection™ são marcas registradas da Scribabs.
Marcas registradas e imagens da ALI Powerwolf reimpressas com permissão. Todas as outras marcas e ilustrações são de propriedade de seus respectivos proprietários. É proibida qualquer reimpressão ou publicação de qualquer conteúdo deste jogo sem a permissão por escrito do editor.

OBJETIVO DO JOGO

1589 é um jogo cooperativo! Os jogadores devem orientar as ações dos Powerwolf para salvar a donzela condenada injustamente antes da hora das Vésperas **(em 8 turnos de jogo)**. Eles devem **reunir evidências** do fanatismo do Prior, agir das sombras para sabotar a execução - **apagando tochas** ou **roubando fardos de madeira** - **atrair o Caçador** para longe da pira, atraindo-o para a floresta, e **influenciar as Devotas** a voltarem para suas casas,convencendo-as da inocência da garota.

Mas cuidado: tanto as Devotas quanto o Caçador estão profundamente desconfiados. Qualquer passo em falso pode revelar os Powerwolf como cúmplices da acusada... e ganhar um lugar na fogueira!



2.

11.

ÁREA DE EVIDÊNCIAS

Você jogará cartas de Pista e cartas de Suspeita aqui para descreditar o Prior.



6.



PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa.
2. Embaralhe os baralhos de **Ação** e **Estratagema**. Coloque-os na mesa ao alcance de todos os jogadores.
3. Embaralhe o baralho do **Caçador** e coloque-o ao lado do tabuleiro. Em seguida, pegue a carta superior e coloque-a virada para baixo no primeiro espaço da **Linha de Ação**.
4. Coloque as miniaturas dos **Powerwolf no Covil**.
5. Coloque as **5 fichas de Descuido** com a parte detrás **branca** na bolsa e mantenha-a ao alcance.
6. Embaralhe as **5 fichas de Descuido** com as partes **pretas** viradas para baixo e coloque 1 em cada um dos espaços III, IV, V, VI e VII na Faixa de Turno.
7. Coloque os marcadores de **Turno IV** e **Turno VI** voltados para baixo para cobrir os espaços designados na Floresta.
8. Embaralhe o baralho de **Preparação** e compre 1 carta. Isso determina as condições iniciais do jogo e indica especificamente:
   - O número de **Fardos** para colocar em cada espaço da Faixa de Turno.
   - As posições iniciais das **Devotas** em cada uma das 5 ruas.
   - A posição inicial do **Caçador** em seu caminho.
   - O número de **Tochas** para colocar em jogo perto do tabuleiro no lado aceso e no lado apagado.



1.



8.



7.

3.

4.

9. Devolva todas as cartas de Preparação e Tochas não utilizadas para a caixa: elas não serão necessárias para o resto do jogo.
10. Crie uma **reserva com os Pontos de Sangue** e os **Fardos** restantes perto do tabuleiro junto com as **fichas de Armadilha Esquivada**.
11. Deixe algum espaço ao lado do tabuleiro e designe-o como **Área de Evidências**.
12. **Cada jogador compra um número de cartas de Ação e Estratagema, dependendo do número de jogadores:**
    - Para **2** ou **3 jogadores:** 4 Cartas de Ação e **3 Cartas de Estratagema.**
    - Para **4** ou **5 jogadores:** 3 Cartas de Ação e **2 Cartas de Estratagema.**
13. A última pessoa que uivou na lua cheia pega a ficha de Líder da Matilha.



ALGUMAS NOTAS ANTES DE COMEÇAR

Para uma melhor compreensão das regras, aqui estão alguns termos comumente usados:

- **Acender/Apagar Tochas:** Vire o número indicado de Tochas para o lado "Aceso" ou "Apagado", conforme as instruções.
- **Avançar uma Devota:** Quando uma Devota avança 1 passo, ela se move 1 espaço para mais perto da Praça da Pira, a menos que ela já esteja no espaço "0" ou bloqueada por uma miniatura de um Powerwolf.
- **Recuar a Devota:** Quando uma Devota recua 1 passo, ela se move na direção oposta, em direção ao espaço de maior número em sua rua. Se a Devota em retirada tiver **uma miniatura de um Powerwolf** diretamente na frente dela, **o Powerwolf a "segue"**, permanecendo 1 espaço à frente. Uma Devota no **espaço "0"** (a Praça da Pira) não pode recuar pelo resto da partida.
- **Avançar/Recuar o Caçador:** Quando o Caçador avança 1 passo, ele move 1 passo a frente ao longo do caminho em direção à Praça da Pira; quando ele recua, ele se move na direção oposta, até o limite de espaço 14.
- **A escolha comunal** significa que todos os jogadores falam, discutem e decidem juntos.
- **O primeiro Powerwolf a realizar esta ação...** No caso de mais de um Powerwolf executar a mesma ação, é considerado aquele **mais à esquerda na Linha de Ação.**

Os jogadores não controlam um Powerwolf específico, mas podem tentar realizar ações usando as cartas de Powerwolf que têm na mão, desde que sigam a Regra de Ouro abaixo:

REGRA DE OURO do Lobo: Os jogadores **não podem discutir abertamente as cartas em suas mãos.** Você não pode revelar as suas escolhas ou indicar quais as cartas que pretende jogar. No entanto, uma vez que todas as cartas tenham sido reveladas, você está livre para coordenar sua estratégia.

O TABULEIRO

O tabuleiro de jogo representa a aldeia de Blutfurt vista de cima e mostra **5 ruas com espaços numerados que serão atravessados pelo caminho das Devotas e do Caçador, também com espaços numerados.** O tabuleiro de jogo também contém **6 áreas relacionadas às ações que um Powerwolf pode realizar. Estas áreas podem ter 1 ou 2 espaços especiais (consulte a seção "Resolvendo Ações" abaixo para obter detalhes sobre estes espaços).**

A **Praça da Pira**, onde um Powerwolf pode executar a ação **Roubar Fardos**. A Praça também é cercada pela Faixa de Turno, que é dividida em 8 espaços com números romanos (um para cada turno de jogo), e em seu centro está **a Pira.**

B A **Fonte**, relacionada à ação **Apagar Tochas.**

C A **Taverna**, relacionada à ação de **Influenciar as Devotas.**

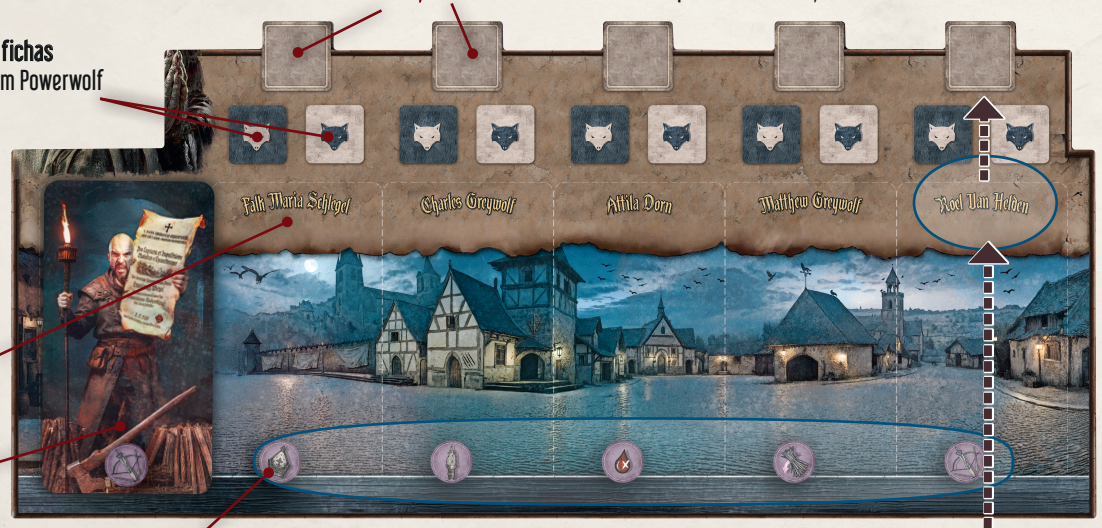
D O **Priorado**, relacionado à **Recolha de Evidências contra a Ação do Prior.**

E A **Floresta**, relacionada à ação de **Atrair o Caçador.**

F A **Linha de Ação**, onde as cartas podem ser jogadas durante o jogo e que também contém o **Covil**, onde cada Powerwolf retorna após realizar ações e onde eles eventualmente colocarão fichas de Descuido.



LINHA DE AÇÃO



VITÓRIA E DERROTA

Os Powerwolf **VENCEM INSTANTANEAMENTE** quando reunirem **3 Evidências para descreditar o Prior**.

Alternativamente, **no final do turno VIII**, se:

- **todas as Tochas são apagadas**

  ou
- há menos de 8 Fardos na Praça **da Pira.**

Os Powerwolf **PERDEM INSTANTANEAMENTE** quando ocorre qualquer um dos seguintes:

- **o Caçador alcança a Praça da Pira,** ou seja, o espaço "0" em seu caminho
- **todas as Devotas estão na Praça da Pira,** ou seja, espaço "0" em suas ruas
- **todas as Tochas** estão **acesas**
- **cada Powerwolf** cometeu **2 Descuidos**

Alternativamente, eles perdem **no final do turno VIII** se houver **8 ou mais Fardos na Praça da Pira** e pelo menos **1 Tocha** estiver acesa.

FLUXO DO JOGO

Agora que vislumbrou a cidade de Blutfurt de longe, é hora de entrar - junto com sua matilha - pelas ruas perigosas para realizar o resgate da jovem Magdalena!

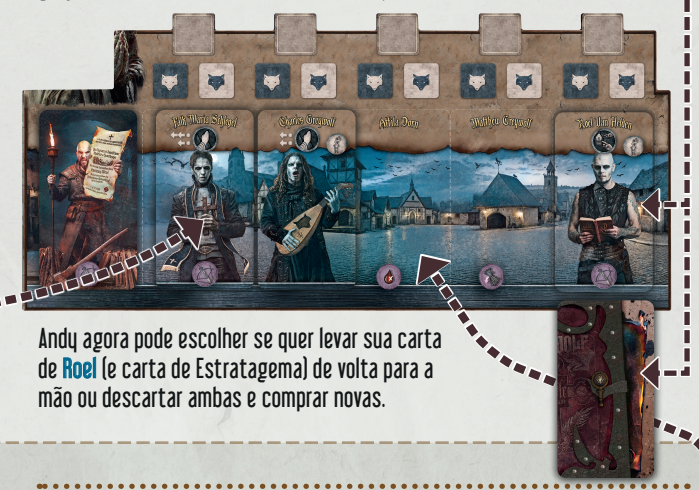
O jogo é dividido em 8 turnos, que por sua vez são divididos nas seguintes fases, a serem concluídas em ordem:

<<<< FASE 1: PLANO DE RESGATE
<<<< FASE 2: PLANO EM AÇÃO
<<<< FASE 3: CONSEQUÊNCIAS
<<<< FASE 4: DESCANSO MERECIDO

Exemplo de Instinto do Lobo: As cartas de Ação foram reveladas. Erik escolheu jogar uma carta de **Roel** com a ação Reunir Evidências Contra o Prior, juntamente com uma carta de Estratagema. Ruby jogou uma carta de **Falk Maria** com a ação de Influenciar as Devotas. Cristina também jogou uma carta de **Charles** com a ação Influenciar as Devotas, e Andy jogou uma carta de **Roel** com a ação Atrair o Caçador (e uma carta de Estratagema).



Enquanto as cartas de **Falk Maria e Charles podem ser colocadas diretamente na Linha de Ação** (em suas respectivas posições), a matilha deve decidir coletivamente - com base na situação atual do jogo - se **Roel** deve Reunir Evidências Contra o Prior ou Atrair o Caçador. A matilha concorda que é melhor investigar o Prior, então neste turno **Roel** executará a ação escolhida pelo grupo (sua carta é colocada na Linha de Ação de acordo).



Andy agora pode escolher se quer levar sua carta de **Roel** (e carta de Estratagema) de volta para a mão ou descartar ambas e comprar novas.

FASE 1: PLANO DE RESGATE

Um bom plano de resgate só pode ser realizado se cada Powerwolf for capaz de agir nesse turno. Portanto, nesta fase, seu objetivo é garantir que todos os 5 estejam presentes na **Linha de Ação** com Cartas de Ação (e possivelmente Estratagemas).

Esta fase é dividida em 2 etapas:

▶ **ETAPA A: INSTINTO DO LOBO**

▶ **ETAPA B: DEDUÇÃO HUMANA**

▶ ETAPA A: INSTINTO DO LOBO SIMULTÂNEO

1. Cada jogador seleciona **1 Carta de Ação** da sua mão e coloca-a **virada para baixo** à sua frente. **Opcionalmente**, também é possível adicionar **1 carta de Estratagema virada para baixo**, mas apenas se puder ser emparelhada com a carta de Ação escolhida (veja o exemplo abaixo).

Regra Especial para Jogos com 2 Jogadores: Depois que os jogadores escolherem as cartas, compre e revele a carta superior do baralho de Ação. O Líder da Matilha agora pode jogar uma carta de Estratagema virada para baixo junto com a Ação comprada (se possuir uma) de sua mão. Esta carta é resolvida como se fosse jogada a partir da mão de um jogador.

2. **Revele as cartas de Ação jogadas**, mas não as cartas de Estratagema.

IMPORTANTE: Cada Powerwolf pode realizar apenas uma única ação a cada turno. Se 2 ou mais jogadores escolherem uma carta de Ação representando o mesmo Powerwolf, todos os jogadores devem fazer uma **escolha comunal** para determinar qual dessas cartas será colocada na Linha de Ação (junto com qualquer Estratagema). Isso pode significar que alguns jogadores não colocam uma carta nesta etapa. As cartas de Ação (e Estratagema) não escolhidas são devolvidas à mão do jogador que as jogou, ou descartadas e substituídas na mão pela primeira carta do baralho correspondente, **a critério desse jogador**.

3. As Cartas de Ação são colocadas na Linha de Ação à direita da carta de Caçador em uma ordem fixa: **Falk Maria, Charles, Attila, Matthew, Roel**. As cartas de Estratagema emparelhadas **são colocadas em uma linha abaixo, mas fora do tabuleiro.**

Agora, para realizar o plano de resgate deste turno (ou seja, certifique-se de que todos os 5 Powerwolf estejam presentes na Linha de Ação), passe para a Etapa B.

Caso especial para 5 jogadores: Se neste ponto **a Linha de Ação estiver completa** (com todos os Powerwolf representados com cartas de Ação), prossiga diretamente para a **Fase 2: Plano em Ação.**

▶ ETAPA B: DEDUÇÃO HUMANA UMA DE CADA VEZ

Começando com **o primeiro jogador que não colocou uma carta** na fase anterior e indo no sentido horário do Líder da Matilha (se todos os jogadores colocaram cartas, comece com o Líder da Matilha), cada jogador escolhe 1 das seguintes opções:

- **passar**

ou

- **jogar 1 carta de Ação** mostrando um Powerwolf ainda não jogado (virado para cima **diretamente na Linha de Ação**) e, se eles tiverem uma, também **1 carta de Estratagema** que pode ser emparelhada com a ação (também virada para cima).

Assim que todos os jogadores tiverem jogado esta etapa ou **quando a Linha de Ação estiver completa,** prossiga para a **Fase 2: Plano em Ação.**

Exemplo: Na **Etapa A**, a matilha decidiu usar a carta de Ação jogada por Erik, enquanto Andy decidiu pegar de volta as cartas não utilizadas.

Portanto, é a vez de Andy iniciar a **Etapa B**. Como os outros Powerwolf já estão com suas ações definidas na Etapa A, agora apenas as cartas de Ação de **Matthew** ou **Attila** podem ser jogadas.

Andy tem uma carta de **Attila** na mão com a ação Roubar Fardos, que ele pode, felizmente, emparelhar com uma carta de Estratagema.

Ele a coloca no espaço de Attila na Linha de Ação.

Indo no sentido horário, é a vez de Cristina, mas ela não tem cartas de Matthew (o único espaço ainda disponível), o mesmo para Erik e Ruby, então todos passam. **Matthew** não participará deste turno e, infelizmente, isso terá os efeitos descritos na **Fase 3: Consequências.**



Exemplo

A ação é representada por um ícone.

Este é o ícone da ação **Influenciar as Devotas**.



Carta de Ação

Neste caso, Charles executa a ação **Influenciar as Devotas** e **2 Devotas recuarão** 1 passo cada.



Carta de Estratagema

O ícone na parte superior desta carta mostra que ela só pode ser emparelhada com uma carta que tenha a ação **Influenciar as Devotas**. Assim, pode ser jogado com a carta de Ação de **Charles**, fazendo com que **1 Devota recue** 2 passos.

NOTA:
Qualquer carta de Estratagema pode ser emparelhada com a ação **Reunir Evidências Contra o Prior**, como explicado na página 5.

FASE 2: PLANO EM AÇÃO

1. Revele todas as cartas de Estratagema abaixo da Linha de Ação que ainda estão viradas para baixo.
2. Começando com o primeiro Powerwolf na extremidade esquerda da Linha de Ação, **identifique** qualquer outro Powerwolf executando **a mesma ação: eles agirão juntos!**

NOTA: MOVA AS MINIATURAS CORRESPONDENTES PARA OS ESPAÇOS ESPECIAIS **NA MESMA ORDEM** INDICADA PELAS CARTAS DE AÇÃO INDIVIDUAIS.

3. **Resolva a ação** conforme descrito na seção "Resolvendo as Ações", abaixo.
4. Assim que a ação for resolvida, **repita as etapas 2 e 3 para cada Powerwolf que ainda precisa agir.**

NOTA. Os heróis **Powerwolf** são diferentes uns dos outros e nem todos têm as mesmas habilidades; isso se reflete em um número maior de cartas de Ação para uma ação específica.

Falk Maria – o Lobo Xamã – emprega sua adivinhação para revelar os segredos sujos do Prior. **Charles** – o Lobo Espectral – é especializado em extinguir a luz das tochas. **Attila** – o Lobo de Ferro – tem o carisma e o poder da voz para persuadir as Devotas. **Matthew** – O Lobo da Névoa – pode criar mais oportunidades para se mover rapidamente e roubar fardos de madeira. E **Roel** – o Lobo Esmagador – está sempre ansioso para enfrentar o Caçador.

Exemplo. Estas cartas estão na Linha de Ação:
Falk Maria (Atrair o Caçador), **Charles** (Roubar Fardos), **Attila** (Roubar Fardos), **Matthew** (Influenciar as Devotas) e **Roel** (Atrair o Caçador).

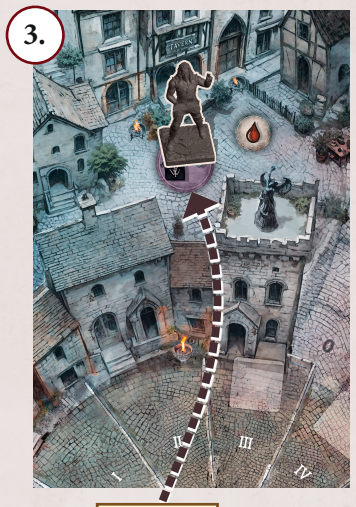


As ações são resolvidas da seguinte forma:

1. Primeiro, resolva a ação de **Falk Maria** (Atrair o Caçador), que é a mesma de **Roel**, para que eles realizem a ação juntos. Mova Falk Maria para qualquer espaço na Floresta e, em seguida, mova Roel também. Revele a carta de Caçador e resolva a ação de Atrair o Caçador, conforme descrito na seção "Resolvendo as Ações".
2. Seguindo a ordem das cartas, agora é a vez de Charles. Sua ação é Roubar Fardos, o mesmo que Attila, então eles também agirão juntos. Mova **Charles** para o espaço de Vigia na Praça da Pira, seguido por Attila (para qualquer parte da Praça da Pira). Em seguida, resolva a ação Roubar Fardos.
3. Finalmente, é a vez de Matthew. A ação dele é Influenciar as Devotas. Mova Matthew para a Taverna e, em seguida, resolva a ação.







RESOLVENDO AS AÇÕES

REUNIR EVIDÊNCIAS CONTRA O PRIOR

Com esta ação, um Powerwolf **pode ir ao Priorado** para descreditar o Prior aos olhos das Devotas.

Se ninguém reunir Evidências, **não há consequências**, pois o espaço do Priorado não tem efeito negativo.

- Coloque a miniatura do **primeiro Powerwolf** realizando esta ação **no espaço do Priorado**. O jogador que jogou a carta de Ação correspondente para esse Powerwolf **pode olhar imediatamente para as 4 primeiras cartas do baralho de Estratagema**, escolher 1 para adicionar à sua mão e colocar as outras na parte inferior do baralho em ordem aleatória.
- Coloque **o segundo Powerwolf** realizando esta ação no **espaço Ponto de Sangue.** O jogador que jogou essa carta ganha **1 Ponto de Sangue** da reserva.
- Coloque qualquer Powerwolf adicional **em qualquer espaço ao redor do Priorado**, sem ganhar nenhum bônus.

EFEITO DA AÇÃO

Cada Powerwolf que executa esta ação que jogou uma carta **de Estratagema** emparelhada na **Fase 1** pode adicioná-la à Área de Evidência na **Fase 2**.

I. Se for uma **carta de Pista** (com a cera de vedação), ela pode ser adicionada à Área de Evidência, **virada para cima**.

II. **Caso contrário,** deve ser adicionado **virado para baixo,** tornando-se uma **Suspeita.**

Duas Suspeitas se tornam uma Pista, mas só podem ser combinadas **com uma carta de Pista virada para cima** (com uma letra na cera de vedação) para se tornar uma Peça de Evidência. Você não pode combinar 2 Suspeitas com outro par de Suspeitas.

Duas Pistas com a mesma letra se **tornam uma Evidência.**

Você pode reorganizar a Área de Evidência a qualquer momento (por exemplo, movendo duas Suspeitas associadas a uma Pista assim que encontrar a segunda Pista com a mesma letra).

Se você conseguir juntar **3 Peças de Evidência**, os Powerwolf vencem imediatamente o jogo (veja o resumo das cartas de Estratagema na pág. 8).



ATRAIA O CAÇADOR

Com esta ação, um Powerwolf invoca a matilha para **atrair o Caçador mais fundo na Floresta**, longe da Praça da Pira. No entanto, essa ação envolve riscos que a matilha deve gerenciar, incluindo a possibilidade de o Caçador reconhecer o Powerwolf liderando a matilha.

> **Nota**: É importante **que pelo menos 1 Powerwolf execute esta ação a cada turno,** caso contrário, a carta Caçador permanece virada para baixo, causando mais consequências perigosas (ver **Fase 3: Consequências**).

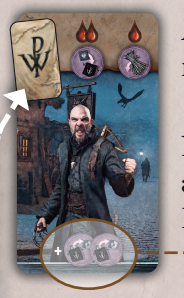
- Mova as miniaturas de cada Powerwolf que executa esta ação para a Floresta.

EFEITO DA AÇÃO

O Caçador recua 1 passo para cada Powerwolf que executa esta ação. Então, há um **confronto** entre o Caçador e a matilha.

O CONFRONTO

- **Vire a carta de Caçador** na Linha de Ação **para cima.**



A frente desta carta de Caçador mostra **3 Armadilhas** para o Powerwolf no topo. Cada Armadilha indica **o custo em Pontos de Sangue** (entre 1 e 4) que deve ser gasto para evitá-la.

Na parte inferior é indicado o número de **marcadores de Descuidos adicionais** que o Caçador pode sacar da bolsa para desmascarar o Powerwolf **se alguma das Armadilhas não for evitada**.

Os Pontos de Sangue disponíveis para o Powerwolf evitar Armadilhas **vêm de quaisquer cartas de Estratagema do Lobo Selvagem** jogadas durante esse turno por quem executou a ação **atrair o Caçador**. Além disso, os jogadores **podem utilizar livremente Pontos de Sangue de sua reserva pessoal** (mesmo que não tenham jogado uma carta para um Powerwolf que realizou esta ação).

-  Para cada Armadilha onde um número de Pontos de Sangue igual ou maior o seu custo é gasto, a Armadilha é evitada e o Caçador recua 1 passo adicional. Cubra o ícone dessa Armadilha com uma ficha de **Armadilha Esquivada.**
- Para cada **Armadilha que NÃO foi evitada** (seja porque nenhum Ponto de Sangue foi gasto ou não o suficiente), **seu efeito imediato é acionado da seguinte forma:**

O Caçador
avança 1 passo.

Todas as Devotas
avançam 1 passo cada.

Acenda o número de Tochas indicado.

Pegue 1 carta da Área de Evidências (Pista ou Suspeita) e embaralhe-a de volta ao baralho de Estratagema.
Se não houver nenhuma, nada acontece.

Pegue 1 Fardo do suprimento e coloque-o diretamente na Praça da Pira. Se não houver mais nenhuma, nada acontece.

Pegue 1 ficha de Descuido da Faixa de Turnos e coloque-a na bolsa.

A ficha deve ser retirada do espaço de turno numerado mais alto, sem olhar para ela.

Se não houver mais fichas, nada acontece.

Se todas as Armadilhas foram evitadas, a ação termina aqui. Caso contrário, Sebastian Rabenklaue, o Caçador, acredita ter descoberto a identidade do Powerwolf que lidera a matilha e **um Descuido imediato é acionado da seguinte forma:**

Um número de fichas de Descuido igual ao número de Armadilhas não esquivadas mais o número de ícones na parte inferior da carta de Caçador deve ser retirado da bolsa.

1. **Retire as fichas de Descuido da bolsa**, uma de cada vez (até o total).
2. Se durante este processo você comprar uma ficha que corresponda a um Powerwolf que está **na Floresta** (ou seja, aqueles que realizaram a ação Atrair o Caçador), **coloque essa ficha em jogo** (conforme descrito em **"Pego no Ato!"**) e pare de comprar. Coloque as outras fichas compradas de volta na bolsa e descarte a carta de Caçador na pilha de descarte do Caçador.



PEGO NO ATO!

Quando uma ficha de Descuido é **colocada em jogo** (devido a uma ação de Atrair o Caçador ou ao resultado de não executar a ação de Influenciar as Devotas), a ficha é colocada voltada para cima no espaço designado, perto da Linha de Ação, correspondendo ao **Powerwolf** representado nela.
Se esse espaço agora tiver **uma única ficha, nada acontecerá ainda**.

Quando ambas as fichas de Descuido para o mesmo Powerwolf **estão em jogo, esse Powerwolf não pode realizar nenhuma ação pelo resto do jogo**. Suas cartas de Ação ocuparão seu espaço, mas serão viradas para baixo e servirão apenas para evitar as Consequências negativas relacionadas à Linha de Ação (ver **Fase 3: Consequências**).

Um Powerwolf pode "cometer Descuidos" de 3 maneiras:

1. Se ninguém executar a ação de **Influenciar as Devotas** e, portanto, o espaço em frente à Taverna permanece vazio. **Nesse caso, o Powerwolf sorteado é identificado: Coloque a ficha na Linha de Ação.**
2. Durante um confronto com o Caçador. Nesse caso, siga o procedimento descrito para a ação de **Atrair o Caçador.**
3. Se um Powerwolf quiser roubar Fardos do espaço do próximo turno, conforme descrito para a ação de **Roubar Fardos**.

APAGAR TOCHAS

Com essa ação, **ao ir para a Fonte**, um Powerwolf pode extinguir as Tochas que a população está acendendo em preparação para a execução.

> **Nota:** É importante **que pelo menos 1 Powerwolf execute esta ação a cada turno**, pois a Fonte desencadeia um efeito negativo que é aplicado durante a **Fase 3: Consequências.**

-  Coloque a miniatura do **primeiro Powerwolf** realizando esta ação **na Fonte** para bloquear seu efeito negativo (descrito na página 8).
-  Coloque **o segundo Powerwolf** executando esta ação **no espaço adjacente do Ponto de Sangue**. O jogador que jogou a carta que move este Powerwolf **ganha 1 Ponto de Sangue** do suprimento.
- Cada Powerwolf adicional é colocado **em qualquer lugar do tabuleiro ao redor da Fonte** e não ganha nenhum bônus.

EFEITO DA AÇÃO

Cada Powerwolf que executa esta ação **apaga 1 Tocha.**

Conte todos os ícones de Tocha Apagada  presentes em todas as cartas de Ação na Linha de Ação e apague todas as Tochas adicionais.



Com esta combinação de cartas na Linha de Ação, depois de mover para a Fonte, **Roel apaga 2 Tochas: 1 para sua ação de Apagar Tochas e 1 para o ícone de Tocha Apagada presente na carta de Ação de Attila.**

ROUBAR FARDOS

Com esta ação, na **Praça da Pira**, um Powerwolf pode remover os fardos de palha que a multidão está acumulando (colocados na Faixa de Turno) antes de serem adicionados à Pira.

Nota: Para que **esta ação** seja bem-sucedida, ela **deve ser realizada por pelo menos 2 Powerwolf** no mesmo turno; caso contrário, podem ocorrer Consequências perigosas (ver **Fase 3: Consequências**).

- Coloque a miniatura do **primeiro Powerwolf** realizando esta ação no **espaço Praça da Pira . Este Powerwolf está agindo como o "Vigia",** mas não pode roubar Fardos sozinho.
- Coloque qualquer Powerwolf adicional na área geral da Praça da Pira.

EFEITO DA AÇÃO

Se houver **mais de 1 Powerwolf** na Praça, a ação **será bem-sucedida**.

Cada Powerwolf que executa esta ação (excluindo o Vigia) **remove 1 Fardo** do espaço do turno atual.

Conte os ícones de Remover Fardos em todas as cartas de Ação na Linha de Ação **e remova os fardos adicionais**.



Com essa combinação de cartas na Linha de Ação, depois de se mover para o espaço do Vigia, **Falk Maria** se torna o Vigia, enquanto **Roel** se move para qualquer parte da Praça.

Neste ponto, **2 Fardos podem ser removidos:** 1 porque **Roel** está na Praça, o outro por causa do ícone de Remover Fardo na carta de ação de **Attila**.



SITUAÇÃO ESPECIAL: Se você tiver permissão para remover **mais Fardos do que há no espaço do turno atual**, os jogadores **podem fazer uma escolha comunal para optar por remover o excesso de Fardos** do **espaço do próximo turno** - mas, se o fizer, isso aciona um **Descuido imediato** da seguinte forma:

Cada Fardo removido do espaço para o próximo turno requer que 1 ficha de Descuido seja sorteada

1. **Retire as fichas de Descuido da bolsa**, uma de cada vez (até o total).
2. Se durante este processo você comprar uma ficha **correspondente a um Powerwolf que está na Praça da Pira** (ou seja, aqueles que executam a ação de Roubar Fardos), **coloque essa ficha em jogo** (conforme descrito na caixa 'Pego no Ato!') e pare de comprar. Devolva as outras fichas sorteadas para a bolsa.

INFLUENCIAR AS DEVOTAS

Com esta ação, um Powerwolf pode se juntar à assembleia das Devotas (**reunidas em frente à Taverna**) para persuadi-las a não cometer tal atrocidade, convencendo-as a recuar.

Nota: É importante **que pelo menos 1 Powerwolf execute esta ação a cada turno,** pois a Taverna desencadeia um efeito negativo que é aplicado durante a **Fase 3: Consequências.**

- Coloque a miniatura do **primeiro Powerwolf** realizando esta ação **na Taverna** para bloquear seu efeito negativo (ver pág. 8).
- Qualquer Powerwolf adicional que realize esta ação pode ser colocado à escolha do jogador dessa carta:
  - **I.** No espaço **Ponto de Sangue** adjacente à Taverna, **para ganhar 1 Ponto de Sangue** da reserva (apenas 1 Powerwolf por turno pode ir aqui).
  - **II.** No espaço **vazio em frente a uma das Devotas** em uma rua de sua escolha, para bloquear temporariamente seu avanço.

EFEITO DA AÇÃO

Cada Powerwolf que executa esta ação **faz 1 ou mais Devotas recuar 1 ou mais espaços, conforme indicado na carta de Ação jogada.**

Esta carta faz **1 Devota** recuar 3 passos.



Esta carta faz **2 Devotas** recuar: uma apenas 1 passo e outra 2 passos.



Nota: As Devotas que alcançarem o espaço "0" não podem mais ser convencidas a voltar! Elas chegaram à Praça da Pira, cegas pelas mentiras do Prior, e estão prontas para testemunhar a execução atroz!

PONTOS DE SANGUE

Pontos de sangue representam a força da matilha e são usados durante confrontos com o Caçador. Pontos de Sangue podem ser ganhos jogando **certas cartas de Estratagema ou de Ação**, ou quando **uma miniatura do Powerwolf** é colocada **nos espaços especiais de Pontos de Sangue** no tabuleiro (na Fonte, Taverna e Priorado).

Os Pontos de Sangue são obtidos apenas quando a ação correspondente desse Powerwolf específico é realizada (Etapa 3 da **Fase 2: Plano em Ação**). **Cada ícone representa 1 Ponto de Sangue.**

Cartas de estratagema do tipo **Lobo Selvagem** (ver pág. 8) **fornecem Pontos de Sangue temporários.** Como eles estão ligados à Ação de **Atrair o Caçador**, **eles só podem ser gastos durante o confronto desse turno.**

Outras **cartas de Estratagema** e **Ação,** bem como **espaços de Ponto de Sangue**, **fornecem Pontos de Sangue que podem ser armazenados** em sua reserva pessoal durante o jogo e gastos, a seu critério, durante um confronto para ajudar um Powerwolf (conforme descrito na ação de **Atrair o Caçador**).

Quando Pontos de Sangue são gastos, eles são devolvidos à reserva compartilhada.

Aviso: Os Pontos de Sangue são limitados. Se a reserva estiver vazia, não será possível obter mais Pontos de Sangue. A força da matilha não cresce infinitamente!



Carta de Estratagema – Lobo Selvagem só pode ser jogada se emparelhada com a Ação de Atrair o Caçador.

Os **2 pontos de sangue** só podem ser gastos no turno em que esta carta for jogada.



Cartas (Ação ou Estratagema) não vinculadas à ação de Atrair o Caçador podem permitir que o jogador pegue 1 Ponto de Sangue **da reserva geral e o armazene em sua própria reserva.**

Este Ponto de Sangue pode ser usado a qualquer momento quando um Powerwolf estiver confrontando o Caçador e precisar de ajuda para escapar das Armadilhas.

FASE 3: CONSEQUÊNCIAS

Uma vez que todas as ações do Powerwolf tenham sido realizadas, você precisa verificar **quais consequências elas causaram!**

Como você pode imaginar, o Caçador e o Prior não ficarão parados esperando que a donzela seja salva!

As consequências das ações do Powerwolf são resolvidas em **2 etapas, todas as quais devem ser concluídas:**

- **ESPAÇOS ESPECIAIS**
- **LINHA DE AÇÃO**

▸ ESPAÇOS ESPECIAIS

Se **apenas 1 Powerwolf** ocupar a **Praça da Pira** (no espaço do Vigia, o que significa que **apenas 1 Powerwolf executou a ação de Roubar Fardos** naquele turno), **a Devota mais próxima da Praça da Pira** que for capaz de se mover **avança 1 passo** (ou seja, uma que ainda não esteja na Praça nem bloqueada por um Powerwolf)**.**

Se o espaço adjacente à Taverna estiver vazio (o que significa que nenhum Powerwolf executou a ação de Influenciar as Devotas naquele turno), tire uma ficha de Descuido da bolsa e coloque-a em jogo imediatamente **(veja a caixa "Pego no Ato!").**

Se o espaço adjacente à Fonte estiver vazio (o que significa que nenhum Powerwolf executou a ação de Apagar Tochas nesse turno), **acenda 2 Tochas.**

▸ LINHA DE AÇÃO

Conte **todos os ícones de consequência visíveis na Linha de Ação** (consulte a pág. 3). Estes incluem aqueles impressos no tabuleiro se um Powerwolf não agiu naquele turno (nenhum jogador jogou uma carta de Ação para aquele Powerwolf), bem como aqueles na frente de algumas cartas de Ação e no verso da carta de Caçador (se ninguém realizou a ação de Atrair o Caçador naquele turno).

Se as fichas de Turno IV e/ou Turno VI tiverem sido viradas, conte também esses ícones.

Agora, **para cada ícone**, aplique as consequências:

O Caçador avança 1 passo.

Todas as Devotas avançam 1 passo cada.

Pegue **1 Fardo do suprimento e adicione-o diretamente à Praça da Pira.** Se não houver mais disponíveis, nada acontece.

Retorne **1 ficha de Ponto de Sangue** de qualquer jogador para a caixa (ou do suprimento, se nenhum jogador tiver). Esta ficha não estará mais disponível para o resto do jogo. Se não houverem mais Pontos de Sangue em jogo, nada acontece.

Acenda 1 Tocha.

FASE 4: DESCANSO MERECIDO

1. **Mova todos os Fardos** ainda no espaço do turno atual **na** Trilha de Turno para a Pira.
   - I. Se for o **turno VIII,** o jogo acabou. **Verifique as condições de vitória e derrota.** Caso contrário, continue.
   - II. Se o **Turno IV ou o Turno VI estiver prestes a começar**, vire o **marcador correspondente**. Isso **mostrará um** **ícone** que estará sempre ativo durante a **Fase 3: Consequências** para o resto do jogo.
2. **Pegue a ficha de Descuido do espaço do turno atual** na Faixa de Turnos (se houver) e adicione-a **à bolsa** sem olhar para ela.
3. Mova **todas as** miniaturas **de Powerwolf para o covil.**
4. **Descarte as cartas de Ação e Estratagema na Linha de Ação** em suas respectivas pilhas de descarte.
5. **Se o espaço para a carta de Caçador** na Linha de Ação **estiver vazio** (porque você o confrontou)**, pegue a carta superior do baralho de Caçador** e coloque-a virada para baixo em seu espaço na Linha de Ação, caso contrário, a mesma carta de Caçador é válida para o próximo turno.
6. **Compre cartas de Ação** até voltar **ao tamanho total da sua mão** (4 cartas para 2 ou 3 jogadores, 3 cartas para 4 ou 5 jogadores).
7. Cada jogador **com 0 cartas de Estratagema compra 2; todos os outros compram 1**. Não há limite para o número de cartas de Estratagema que você pode ter na sua mão.
8. A **ficha de Líder da Matilha passa para a pessoa à esquerda** (gire no sentido horário).
9. Inicie um novo turno com a **Fase 1: Plano de Resgate.**

CARTAS DE ESTRATAGEMA



Existem **10 cartas de estratagema** que podem ser emparelhadas com a ação de Reunir Evidências Contra o Prior. São 5 pares de cartas idênticas, chamadas de Pistas, cada uma marcada com uma letra (A-A, B-B, C-C, D-D, E-E). Quando combinadas como pares correspondentes, elas formam uma Evidência **que pode descreditar o Prior.** Se os Powerwolf montarem **3 Peças de Evidência**, eles vencem imediatamente o jogo.

Mas lembre-se: **qualquer** carta de Estratagema pode ser emparelhada com esta ação e colocada virada para baixo na Área de Evidências; ela contará como uma Suspeita.



Existem 6 cartas de estratagema que podem ser combinadas com a ação de Roubar Fardos.

3 deles permitem remover 1 Fardo adicional diretamente da Praça da Pira (desde que a ação tenha sido bem-sucedida)
e concede 1 Ponto de Sangue ao **jogador que jogou a carta.**

Os outros 3 são especialmente importantes: eles permitem que um Powerwolf execute a ação de Roubar Fardos sozinho! Isso significa que o Powerwolf pode atuar tanto como Vigia quanto como aquele que rouba o Fardo.

A ação será bem-sucedida mesmo se eles estiverem sozinhos: eles removem 1 Fardo do espaço do turno atual, evitam consequências negativas e podem usar qualquer ícone Roubar Fardo presente na Linha de Ação.

Se 2 ou mais Powerwolf usarem esta carta, cada um deles atuará como seu próprio Vigia e roubará 1 Fardo.



Existem **5 cartas de estratagema** que podem ser emparelhadas com a ação de **Apagar Tochas.**

Cada ícone nestas cartas permite-lhe:

Apagar	Ganhar	Comprar
1 tocha adicional	**1 Ponto de Sangue**	**1 carta de Estratagema**



Existem **5 cartas de estratagema** que podem ser emparelhadas com a ação de Influenciar as Devotas.

Isso permite forçar **2 Devotas a recuar** 1 passo cada,
1 Devota 2 passos ou 1 Devota 3 passos, como mostrado.

Nota: As Devotas recuando devido as cartas de Estratagema devem ser diferentes daquelas que recuam devido às cartas de Ação associadas.



Existem **12 cartas de estratagema** de Lobo Selvagem que podem ser combinadas com a ação de **Atrair o Caçador.**

Elas fornecem de **1 a 3 pontos de sangue** para gastar durante o confronto naquele turno.

Alguns permitem que você **compre 1 carta de Estratagema.**