



Um conjunto de expansão de Erik Burigo



# 1589



REGRAS DA  
EXPANSÃO





# JOGO SOLO



Se você é um lobo solitário e deseja enfrentar o Prior, o Caçador, as Devotas e — caso possua a expansão *Faster than the Flame* — até mesmo o Burgomestre, guiando sozinho os Powerwolf... estas são as regras simples a seguir!

No início da partida, compre 5 cartas de Ação e 5 cartas de Estratagema

Em cada **Fase 4: Descanso Merecido**, compre 2 cartas de Estratagema adicionais.

Além disso, a **Fase 1: Plano de Salvação** muda da seguinte forma:

## ► ETAPA A: INSTINTO DO LOBO

- **Jogue 1 carta de Ação** da sua mão, opcionalmente combinada com uma carta de Estratagema.
- **Revele as 2 primeiras cartas do baralho de Ação.** Você pode associar a cada uma, uma carta de Estratagema da sua mão, se desejar.
- **Atribua as 3 cartas de Ação à Linha de Ação.**

**LEMBRE-SE:** Um Powerwolf só pode realizar **uma ação por turno**. Em caso de conflito, você decide qual ação atribuir. Descarte as cartas de Ação não atribuídas.

## ► ETAPA B: DEDUÇÃO HUMANA

Esta fase funciona exatamente como no modo multijogador, mas você pode jogar **2 cartas de Ação + Estratagema** da sua mão em vez de apenas 1.

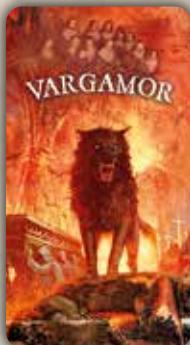
*In the night came the killers with the cross  
And the word of God was long forsaken\**

*Killers with the cross - Powerwolf -*



1589

## VARGAMOR



*Queen of the moors and the fields, crowned as the pact with the wolves had been sealed. Vargamor witch of the night, to your honour we're kneeling! Vargamor, Mother of wolves, save the pack from the harm of the light!\**

\*Vargamorr - Powerwolf

Esta expansão para o jogo “1589” contém 17 cartas de Missão.

Cada carta indica os **REQUISITOS**, **RECOMPENSAS** e **CONSEQUÊNCIAS** da Missão.

- De 1 a 3 ícones de Ação

Ou  
3 ações idênticas



Ou  
2 pares de ações diferentes



■ Carta de Exemplo A



■ Carta de Exemplo B

- A recompensa ao completar uma missão com sucesso:

- Uma combinação de Powerwolf (de 0 a 3)

3 Powerwolf  
Nenhum Powerwolf

- Consequências ativas até a missão ser completada.

### Setup:

- Embaralhe o baralho de cartas de Missão e mantenha-o acessível aos jogadores.
- Vire a carta do topo e coloque-a virada para cima, ao lado esquerdo da Linha de Ação no tabuleiro. Essa será a Missão Ativa.

### ► FASE 3: CONSEQUÊNCIAS

Ao final da **Fase 3: Consequências**, verifique se todos **OS REQUISITOS** da carta de Missão ativa foram cumpridos.

Exemplo: Se a missão ativa for a **Carta de Exemplo B**, devem estar na Linha de Ação **Falk Maria, Matthew e Charles**, e pelo menos um dos Powerwolf na Linha de Ação deve ter realizado a ação **“Influenciar as Devotas”**.

- Se todos os **REQUISITOS** forem atendidos, você recebe as **RECOMPENSAS** e descarta a carta de Missão. Decidam quem recebe as recompensas como uma **escolha comunitária**.

**Nota:** Se você também estiver usando a expansão “*Lupus Hereticus*” junto com esta, as cartas de Ação **Lupus Hereticus não contam nem como requisito de Powerwolf, nem como requisito de Ação.**

- Se os **REQUISITOS** não forem atendidos, a missão ainda não foi concluída e permanece ativa:
  - I. Sofra imediatamente as **CONSEQUÊNCIAS** indicadas na carta; porém...
  - II. Você pode atribuir qualquer número de cartas de Ação retiradas da Linha de Ação à carta de Missão (deslize-as sob a carta de Missão, deixando visíveis apenas o Powerwolf e a ação). Essas cartas ajudarão a cumprir os requisitos da missão que permanece ativa, além das cartas de Ação jogadas no próximo turno.

## ► FASE 4: DESCANSO MERECIDO

Durante a **Fase 4: Descanso Merecido**, se não houver carta de Missão ativa, coloque a carta do topo do baralho de Missões em jogo como nova missão ativa.

### RECOMPENSAS



Compre uma carta de Estratagema.



Apague uma Toca.



Remova um Fardo da área da fogueira.



Mova o Caçador uma casa para trás.



Retire qualquer Marcador de Descuido da bolsa e coloque-o no espaço VII sem revelá-la.



Mova todas as Devotas uma casa para trás.  
**Lembrete:** uma Devotas que chegar à casa “0” não voltará mais.



Dois jogadores à sua escolha ganham 1 Ponto de Sangue.



Dois jogadores à sua escolha compram uma carta de Estratagema.



Durante a **Fase 4: Descanso Merecido** (ponto 6), os jogadores podem comprar entre as cartas jogadas neste turno.

### CONSEQUÊNCIAS

(Não incluídas no jogo base)



Todos os jogadores descartam uma carta de Estratagema.

1589

## FASTER THAN THE FLAME



Esta expansão para o jogo 1589 contém **três módulos diferentes**, que podem ser usados juntos ou separadamente.

- **Incense & Iron - O Burgomestre**
- **The Wildest of the Pack**
- **Lúpus Hereticus**

### ► MÓDULO 1: INCENSE & IRON - O BURGOMESTRE

*Na sombria Blutfurt, uma cidade manchada pelo sangue das caçadas às bruxas, governa o Burgomestre Ulrich Bührig, conhecido como “der Schachspieler” — o Jogador de Xadrez. Sempre tecendo suas tramas, ora ajudando, ora opondo-se ao Prior, ele move peças invisíveis em um jogo de poder e Desconfiança. Cada favor que concede vem com um preço!*

Este módulo inclui **10 cartas de Burgomestre** (ilustradas horizontalmente), cada uma com efeitos diferentes mostrados no lado esquerdo ou direito da carta.

**Preparação:** Embaralhe o baralho do Burgomestre e mantenha-o ao alcance dos jogadores.

### FASE 2: PLANO EM AÇÃO

Ao final da **Fase 2: Plano em Ação**, para cada Powerwolf que permanecer **no Covil**, revele uma carta de Burgomestre.

A carta deve ser revelada, **resolvida e descartada** antes de prosseguir para a próxima, se necessário.

Um dos jogadores que não jogou cartas de Ação deve escolher entre as duas opções oferecidas pelo Burgomestre (às vezes obrigatórias):

- **Gastar Pontos de Sangue** para obter um benefício (opção da esquerda)
- **Ganhar Pontos de Sangue**, mas sofrer as consequências (opção da direita).

Gaste os Pontos de Sangue indicados aqui para obter este benefício.



Tributo a ser pago ao Burgomestre...

... para ganhar os Pontos de Sangue indicados aqui.

**Nota:** se o jogador não tiver ou não quiser gastar os Pontos de Sangue para a opção da esquerda, ele deve escolher a opção da direita.

**Atenção:** os Pontos de Sangue que devem ser gastos podem vir de todo o grupo.

## BENEFÍCIOS



Compre uma carta de Estratagema.



Apague uma Tucha.



Remova um Fardo da área da fogueira.



Remova um Fardo da rodada atual.



Compre um Marcador de Descuido e coloque-o diretamente (veja a caixa "Pego em Flagante!" nas regras base).

VII  
VI  
V  
IV  
III  
II  
I  
Descuido e em jogo Flagante!"



Durante a **Fase 3: Consequências**, ignore a consequência do Powerwolf "ausente".



Devolva um Marcador de Descuido de sua escolha, dentre os que estão em

jogo, para a bolsa.



Mova uma Devota de sua escolha duas casas para trás.



Compre um Marcador de Descuido e coloque-o diretamente em jogo (veja a caixa "Pego em Flagante!" nas regras base).



Mova o Caçador uma casa para trás.

## TRIBUTOS A SEREM PAGOS



Cada jogador deve descartar 1 carta de Strategem.



Acenda 2 tochas.



Adicione um Fardo da reserva diretamente à área da fogueira.



Compre um Marcador de Descuido e, se ele corresponder a um Powerwolf presente no Covil, **coloque esse marcador em jogo**.



Descarte uma carta da Área de Evidências.



Execute a consequência do Powerwolf "ausente" na Linha de Ação (ela será normalmente repetida durante a **Fase 3**).



Revele a carta do topo do baralho do Caçador e ative sua armadilha central. Os Powerwolf não podem usar os Pontos de Sangue obtidos com esta carta para evitar a armadilha, mas podem usar os já possuíam em reserva.



Compre um Marcador de Descuido e coloque-o diretamente em jogo (veja a caixa "Pego em Flagante!" nas regras base).



A Devota mais distante move-se duas casas em direção à praça.

## VARIANTE FÁCIL:

Os Pontos de Sangue ganhos pelas opções da direita são aumentados em 1.

## VARIANTE DIFÍCIL:

Os Pontos de Sangue ganhos pelas opções da direita são reduzidos em 1.

### ► MÓDULO 2: T WILDEST OF THE PACK



*Wolves are on the hunt tonight, wake the storm and bring to fall the liar, all the night victorious!\**

\*Wolves of War - Powerwolf



Este módulo é composto por 5 cartas, uma para cada Powerwolf, com o ícone da **nova Ação de Matilha**:

**Preparação:** Embaralhe as cartas adicionais de Ação de Matilha junto com o baralho de Cartas de Ação do jogo base.

### FASE 1: PLANO DE RESGATE

Ao final da **Fase 1: Plano de Resgate**, qualquer jogador que tenha jogado uma carta de Ação de Matilha pode escolher uma destas duas opções:

- **Devolver um Marcador de Descuido** que já tenha sido atribuído a outro Powerwolf de volta à Bolsa.
- **Adicionar uma carta de Estratagema da sua mão à carta de Ação de outro Powerwolf.** A carta de Estratagema deve estar relacionada à ação. Assim, **mais de uma carta de Estratagema pode ser emparelhada a uma carta de Ação**.

### FASE 2: PLANO EM AÇÃO

- Quando um Powerwolf realiza uma ação que possui duas ou mais cartas de Estratagema relacionadas, ele aplica todos os efeitos, na ordem escolhida pelo jogador que jogou a carta de Ação.
- O Powerwolf cuja carta de Ação de Matilha foi jogada não realiza nenhuma ação neste turno, e sua miniatura permanece no Covil.

## ► MÓDULO 3: LÚPUS HERETICUS



*We fought the daylight Any battle, any war  
The call for blood worth dying for\**

\*Where the wild wolves have gone - Powerwolf

Este módulo é composto por 5 cartas de Ação Lupsus Hereticus, que não representam um Powerwolf específico.

**Preparação:** Embaralhe as cartas de Ação Lupsus Hereticus junto com o baralho de Cartas de Ação do jogo base.

### ► FASE 1: PLANO DE RESGATE

- As cartas de Ação Lupsus Hereticus só podem ser jogadas durante a Subfase A da **Fase 1: Plano de Resgate**. Elas podem ser emparelhadas com qualquer carta de Estratagema.

**Importante:** Ao revelar as cartas de Ação, se duas ou mais cartas Lupsus Hereticus forem reveladas, todas devem ser descartadas imediatamente. As cartas de Estratagema associadas podem ser descartadas ou devolvidas à mão, a critério do jogador que as jogou.

- Uma carta Lupsus Hereticus pode ser atribuída à Linha de Ação em uma posição escolhida pelo jogador que a jogou, e contará como uma carta de Powerwolf naquela posição.

### ► FASE 2: PLANO EM AÇÃO

- Uma carta Lupsus Hereticus permite ao jogador realizar qualquer uma das 5 ações do jogo base, à sua escolha.
- Se a ação escolhida for “Influenciar as Devotas”, **mova uma Devota três casas para trás**.
- Use os ícones de Tocha Apagada e Remover Fardo nas cartas conforme indicado nas regras do jogo base.

### ► FASE 3: CONSEQUÊNCIAS

- Todas as cartas Lupsus Hereticus possuem uma consequência de Descuido. Compre um Marcador de Descuido da bolsa. Se o marcador sorteado corresponder ao Powerwolf na posição daquela carta, coloque-o em jogo.