



MANUAL DE REGRAS

SUMÁRIO

OBJETIVO	4	FASE 2: ATAQUE!	20
COMPONENTES	4	FASE 3: DESISTÊNCIA	22
COMO JOGAR	6	FASE 4: RESOLUÇÃO	23
FASE 1: ESCOLHA DO PAPEL	7	FASE 5: EXPERIÊNCIA	30
DEMÔNIO	10	NOVA RODADA	30
VAMPIRO	12	FIM DE JOGO	31
LOBISOMEM	13	CONDIÇÕES DE VITÓRIA	31
ZUMBI	15	DESEMPATE	31
CAÇADOR	17		
SACERDOTE	19		

DARK CITY © 2015 GUSTAVO BARRETO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

© 2015 HIDRA GAMES E DEVIR LIVRARIA, PARA A PRESENTE EDIÇÃO.

GAME DESIGN Gustavo Barreto

ILUSTRAÇÕES Débora Caritá

DESIGN GRÁFICO Daniele Rios Boleeiro

REDAÇÃO MC Zanini @ Zombie Dodo Studio



Não se deixe enganar pela luz baça da lua cheia.

Esta noite, **Dark City** pertence às trevas.

Monstros rondam as ruas, sedentos de sangue, e farão qualquer coisa para preservar seus territórios de caça.

Os guardiões da humanidade são poucos, mas lutam por suas vidas com igual ferocidade.

Quem sobreviverá a mais um confronto nas ruas escuras de **Dark City**?

JOGADORES: 4 a 8

DURAÇÃO: 30 min

IDADE: 14 anos ou +

OBJETIVO

Sobreviver a cada noite de confrontos e alcançar os objetivos pessoais de um ou vários monstros/guardiões para ganhar experiência e cumprir uma das condições de vitória.

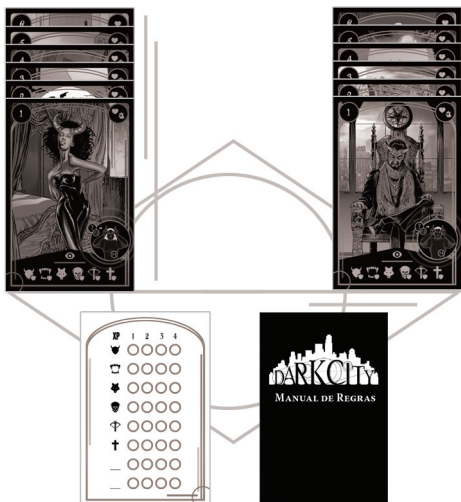
COMPONENTES

12 monstros ou guardiões, distribuídos em 6 papéis:

- 2 Demônios
- 2 Vampiros
- 2 Lobisomens
- 2 Zumbis
- 2 Caçadores
- 2 Sacerdotes

1 bloco de diários, para marcar a experiência (xp)

1 manual de regras



Neste manual, os termos jogador, criatura, monstro, guardião, Demônio, Vampiro, Lobisomem, Zumbi, Caçador e Sacerdote são usados como formas neutras em relação ao gênero, e não como formas exclusivamente masculinas. Todas as identidades de gênero são bem-vindas.

COMO JOGAR

Cada jogador deve receber uma folha do bloco de diários. Deixe à mão lápis ou canetas suficientes para marcar a experiência (xp) durante toda a partida. O jogador que for Mestre de RPG há mais tempo ou o dono do jogo será o Burgomestre de Dark City e, portanto, o mestre de cerimônias e condutor da partida do começo ao fim. É importante que o Burgomestre seja sempre a mesma pessoa, para que o jogo não se arraste demais e sem necessidade.

A partida se divide em várias rodadas. Cada rodada representa uma noite de confrontos entre monstros e guardiões pelas ruas da cidade e passa necessariamente por 5 fases, na exata sequência a seguir:

FASE 1: ESCOLHA DO PAPEL. Os jogadores decidem qual monstro ou guardião vão representar no próximo confronto.

FASE 2: ATAQUE! Os jogadores escolhem seus alvos e atacam.

FASE 3: DESISTÊNCIA. Os jogadores têm a oportunidade de desistir de um ataque.

FASE 4: RESOLUÇÃO. Os ataques são resolvidos de acordo com a sequência de iniciativa.

FASE 5: EXPERIÊNCIA. Os jogadores que cumpriram os objetivos de seus papéis ganham pontos de experiência.

FASE 1: ESCOLHA DO PAPEL

Os jogadores escolhem qual papel vão desempenhar no confronto que está prestes a acontecer.

O jogador da vez reúne as 12 cartas de monstros ou guardiões e embaralha o maço. Em seguida, descarta aleatoriamente 3 dessas cartas, que ficarão sobre a mesa, com as faces voltadas para baixo. O jogador da vez, em segredo, dá uma olhada nas 9 cartas restantes e escolhe um monstro ou guardião para ser seu, colocando a carta escolhida à sua frente, sobre a mesa, também com a face voltada para baixo. Daí, passa o maço com as cartas remanescentes para o jogador à sua esquerda.

Cada jogador escolherá seu papel da mesma maneira e passará o maço adiante, sempre no sentido dos ponteiros do relógio. O último jogador a escolher seu papel tem a opção de ficar com uma das cartas que recebeu ou, se não gostar de nenhuma delas, pegar aleatoriamente uma das 3 cartas viradas para baixo no centro da mesa.

Escolhidos os papéis, as cartas restantes são colocadas sobre a mesa, faces voltadas para baixo, sem que ninguém veja quais são.

Na primeira rodada da partida, o jogador da vez é o Burgomestre. Na segunda rodada, será o jogador à esquerda do Burgomestre. Na terceira, o jogador à esquerda do anterior, e assim por diante, sempre no sentido dos ponteiros do relógio.

PAPÉIS

Os monstros disponíveis nesta caixa são o Demônio, o Vampiro, o Lobisomem e o Zumbi. Os guardiões são o Caçador e o Sacerdote. A apresentação dos papéis segue mais ou menos o mesmo formato:

NOME DO PAPEL E SEU SÍMBOLO

INICIATIVA. Um número que representa a posição da criatura na sequência de resolução dos ataques da Fase 4. Quanto menor a Iniciativa, mais rápido a criatura agirá.

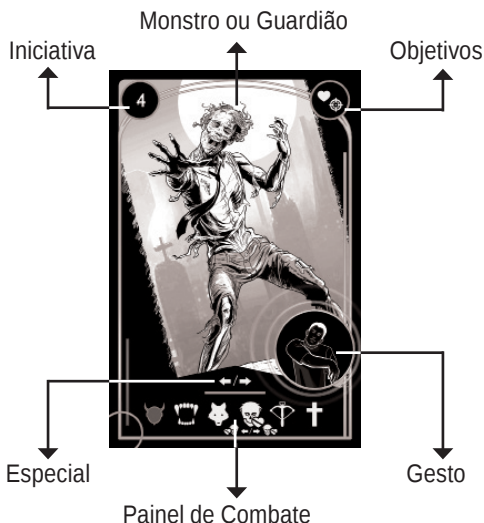
OBJETIVO. A meta que o jogador terá de cumprir para ganhar experiência (xp) no papel em questão.

GESTO. O gesto característico que identifica o papel escolhido pelo jogador e, em geral, também deixa claro quem está atacando quem na Fase 2.

PAINEL DE COMBATE. Informa quais outros papéis o monstro ou guardião é capaz de afetar com seus ataques e também suas vulnerabilidades e imunidades.

Como regra geral, os papéis permitem ao jogador desferir apenas um ataque, tomar como alvo qualquer outro jogador da mesa e, obtendo êxito, eliminar o jogador-alvo da rodada. Mas existem exceções e, portanto, a apresentação de alguns papéis oferece mais um campo:

ESPECIAL. Restrições ou condições particulares do ataque.





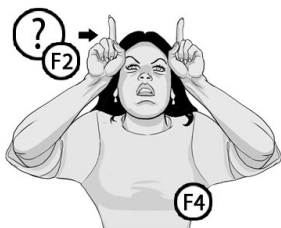
DEMÔNIO

INICIATIVA: 1



OBJETIVO: Sobreviver e fazer um monstro ou guardião desistir do ataque (ver *Fase 3: Desistência*, p. 22).

GESTO: Cerre os punhos, mas estique os dedos indicadores. Agora levante os punhos até encostá-los em sua testa, um de cada lado.



Acontece que o Demônio é um grande ilusionista e dificilmente está onde se imagina. Por isso, na Fase 2: Ataque! (p. 20), o jogador que interpreta o Demônio ataca um outro jogador fazendo o gesto característico

de qualquer outro monstro ou guardião. Se imitar o Vampiro, bastará fazer o gesto do chupa-sangue e apontar um jogador. Mas, atenção: se imitar o Caçador, o Demônio terá de escolher dois alvos. Se escolher o Zumbi, o Demônio terá de atacar o jogador imediatamente à sua esquerda ou direita. O Demônio só irá se revelar na Fase 4: Resolução (p. 23), quando for chamado pelo Burgomestre, e aí, sim, fará seu próprio gesto.

PAINEL DE COMBATE: Ao atacar, o Demônio pode afetar qualquer um dos outros papéis, inclusive outro Demônio, como indicam os símbolos claros em seu painel de combate. Os escudos  indicam que o Demônio não pode ser eliminado pelo Vampiro, Zumbi, Caçador e Sacerdote (que, por sinal, não ataca ninguém). Somente o ataque de um Lobisomem é capaz de eliminar o Demônio.



ESPECIAL: O olho indica que o ataque do Demônio é ilusório e, portanto, não é capaz de eliminar um outro monstro ou guardião, apesar de ainda afetar o alvo.



INICIATIVA: 2



OBJETIVO: Sobreviver e eliminar um monstro ou guardião

GESTO: Comece com a mão aberta. Recolha os dedos anelar e mínimo e segure-os com o polegar. Estique o braço, apontando a mão para o alvo, com a palma voltada para baixo. Agora dobre somente as pontas dos dedos indicador e médio para baixo.



PAINEL DE COMBATE: Os ataques do Vampiro podem eliminar outro Vampiro, o Lobisomem, o Zumbi e o Caçador, como demonstram os símbolos claros, mas não o Demônio e o Sacerdote, cujos símbolos são escuros. O Vampiro é um predador amaldiçoado e não lida bem com a verdadeira fé: o  indica que, se atacar o Sacerdote, o Vampiro será eliminado.



LOBISOMEM

INICIATIVA: 3



OBJETIVO: Sobreviver e eliminar um monstro ou guardião

GESTO: Comece com a mão aberta. Dobre ligeiramente as pontas de todos os seus dedos. Estique o braço, girando o pulso para cima, e aponte suas “garras” para o alvo.



PAINEL DE COMBATE: O Lobisomem tem sentidos aguçados, fareja o fedor infernal do verdadeiro Demônio e, por isso, é a única criatura da noite capaz de eliminá-lo (note o símbolo claro do Demônio). Além disso, seus ataques podem eliminar o Vampiro, o Zumbi e o Sacerdote (todos claros), mas não o Caçador (escuro), pois as setas desse guardião têm pontas feitas de prata, o metal que, tradicionalmente, é a ruína dos meio-lobos. E é por isso que o  indica que, se atacar o Caçador, o Lobisomem será eliminado.





INICIATIVA: 4

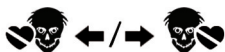


OBJETIVO: Sobreviver e eliminar um monstro ou guardião

GESTO: Escolha um alvo à sua esquerda ou direita. Cruze o antebraço direito ou esquerdo sobre o peito, dependendo de onde estiver seu alvo. Gire o pulso e aponte a mão para baixo. Agora incline a cabeça para o mesmo lado em que seu alvo estiver sentado.



PAINEL DE COMBATE: O ataque do Zumbi pode eliminar o Vampiro, o Lobisomem, o Caçador e o Sacerdote (símbolos claros), mas não o Demônio (escuro). Os Zumbis são canibais em mais de um sentido e, sendo assim, se dois jogadores sentados lado a lado escolherem o Zumbi como papel, os dois serão eliminados na Fase 4 se nenhum deles tiver desistido ou sido eliminado antes disso, independentemente de quem tenham atacado. Miolos maturados devem ser mesmo uma delícia...



ESPECIAL: O Zumbi é uma criatura furtiva e lenta, mas não menos perigosa. Na Fase 2, o jogador que interpreta o Zumbi faz seu gesto característico, apontando para o jogador imediatamente à sua esquerda ou direita. No entanto, chegando à Fase 4, o Zumbi poderá manter o alvo escolhido ou mudar para o jogador do outro lado. Por exemplo, se tiver escolhido o jogador à sua direita, o Zumbi poderá mudar para o jogador à sua esquerda na Fase 4, se preferir assim.



INICIATIVA: 5



OBJETIVO: Sobreviver e eliminar pelo menos um monstro, mas nunca o Sacerdote.

GESTO: Cerre os punhos, mas deixe os indicadores esticados. Estenda os braços e aponte dois alvos diferentes.



PAINEL DE COMBATE: Os ataques do Caçador podem eliminar o Vampiro, o Lobisomem, o Zumbi e o Sacerdote (símbolos claros), mas não o Demônio nem outro Caçador (símbolos escuros). Reparem nos escudos 🛡️. O Caçador só pode ser eliminado pelo Vampiro e pelo Zumbi, além de ser afetado normalmente pelo Demônio. Mas não custa lembrar que ele ou ela também é imune ao Sacerdote, que não ataca ninguém. Se eliminar o Sacerdote, o Caçador não vai ganhar experiência **XP**: afinal, acabou de causar a morte de um guardião, e a imprudência não pode ser recompensada. Com suas setas de prata, o Caçador eliminará o Lobisomem se for atacado por essa criatura, mesmo que não a tenha escolhido como alvo na Fase 2 (e, com isso, o Caçador terá cumprido um de seus objetivos!).



SACERDOTE

INICIATIVA: 6



OBJETIVO: Sobreviver.

GESTO: Encoste as palmas das mãos uma na outra e junte os dedos. Leve as mãos unidas ao peito, com os dedos apontados para cima.



PAINEL DE COMBATE: O Sacerdote acredita que só precisa da luz de sua fé para enfrentar as trevas. O Sacerdote não ataca, por isso todos os símbolos de seu painel de combate são escuros. O escudo  indica que o Sacerdote não pode ser eliminado pelo Vampiro.



FASE 2: ATAQUE!

Os jogadores escolhem seus alvos e atacam, fazendo o gesto característico do monstro ou guardião escolhido.

Todos os jogadores começam esta fase com as duas mãos sobre a mesa, palmas voltadas para baixo. O Burgomestre conta “1, 2, 3, já!”. No “já”, os jogadores fazem o gesto que identifica o papel que escolheram (ver *Papéis*, p. 8), apontando o(s) alvo(s) selecionado(s).

CASOS ESPECIAIS: O Sacerdote não aponta ninguém. Em vez de usar seu gesto característico, nesta fase o Demônio ataca usando o gesto de qualquer outro monstro ou guardião. O Caçador aponta dois alvos diferentes. O Zumbi só pode apontar para o jogador imediatamente à sua esquerda ou direita.

Variantes divertidas da contagem do Burgomestre podem deixar a partida mais animada.

Experimentem, em vez das mãos espalmadas sobre a mesa, começar a Fase 2: Ataque! com as mãos erguidas, mais ou menos à altura dos ombros. Acompanhando o Burgomestre, os jogadores batem as mãos na mesa a cada passo da contagem: 1, 2 e 3.

Outra possibilidade é, na hora do “já”, cada um fazer o gesto característico e berrar uma frase

ou grito de guerra para dar mais personalidade ao papel escolhido. Não faltam opções e os jogadores podem criar seus próprios brados. Aqui vão algumas sugestões:

Demônio: (Dããã... Vai, se entrega, Capeta!)

Vampiro: "Catchup!"

Lobisomem: "Carne fresca!"

Zumbi: "Nhammmmm!"

Caçador: "Perdeu, playboy!"

Sacerdote: "T'esconjuro!"

O Burgomestre fará a contagem sempre no mesmo ritmo em todas as rodadas da partida. Se por acaso o Burgomestre tentar enganar os outros jogadores – alterando o ritmo, pulando um número, aumentando a pausa entre o “3” e o “já”, ou coisa que o valha – e se beneficiar da hesitação dos demais, o grupo pode ficar à vontade para destituí-lo do cargo e eleger um novo Burgomestre.

É muito importante que os jogadores deixem bem claro quem estão atacando e, a menos que tenham escolhido o Caçador ou o Sacerdote, usem apenas *um* braço e *uma* mão para fazer o gesto. E, para não haver dúvida nem discussão, é aconselhável que Demônio (fingindo ser outra coisa), Vampiro, Lobisomem e Caçador estiquem o máximo possível

os braços e apontem, de preferência, para o torso do jogador-alvo. O Zumbi indica com um dos braços e a cabeça se seu alvo é o jogador à esquerda ou à direita.

FASE 3: DESISTÊNCIA

Os jogadores têm a oportunidade de desistir de um ataque para não permitir que outros jogadores ganhem experiência.

Agora que todos fizeram seus gestos, o Burgomestre dá aos jogadores alguns segundos para avaliar a situação e ver quem está atacando quem. Em seguida, começa esta fase perguntando “quem quer desistir do ataque?” e, mais uma vez, conta “1, 2, 3, já!”.

No “já”, os jogadores que acharem melhor desistir de atacar baixarão as mãos, colocando-as sobre a mesa. Para todos os efeitos, seus monstros ou guardiões terão fugido do confronto e não estarão mais presentes.

CASO ESPECIAL: O Caçador pode optar por desistir completamente, baixando as duas mãos, ou desistir de apenas um dos ataques e manter o outro, baixando somente uma das mãos. Se desistir somente de um ataque, o Caçador continuará no confronto.

Quem desiste completamente e foge da raia não ganha pontos de experiência na Fase 5 (p. 30), mas

deixa de ser um alvo válido e, portanto, pode impedir outros papéis de cumprir o objetivo de eliminar alguém. Em geral, desistir é uma boa ideia quando o jogador percebe que não terá a menor chance de se dar bem no fim da rodada. No entanto, é bom lembrar que um dos objetivos do Demônio é justamente fazer com que um monstro ou guardião desista do seu ataque.

FASE 4: RESOLUÇÃO

Nesta fase, os ataques são resolvidos de acordo com a sequência de iniciativa.

Chegou a hora de verificar quem conseguiu cumprir os objetivos de seus respectivos papéis. O Burgomestre chama os monstros e guardiões pelo nome, um a um, seguindo a ordem de iniciativa, do número mais baixo para o número mais alto.

A sequência de iniciativa organiza cronologicamente os confrontos. Se um Vampiro (iniciativa 2) tiver atacado e eliminado um Lobisomem (iniciativa 3), esse Lobisomem não estará mais vivo para eliminar o alvo escolhido por ele ou ela quando chegar sua vez. Se um Zumbi (iniciativa 4) eliminar um monstro que o Caçador (iniciativa 5) também tinha escolhido como alvo, o Caçador

perderá esse ataque quando for chamado, pois não terá mais um alvo válido.

Se dois monstros ou guardiões com o mesmo valor de iniciativa atacarem um mesmo alvo válido, considerem que a vítima foi eliminada simultaneamente por ambos.

Se dois monstros ou guardiões de iniciativa idêntica tomarem um ao outro como alvo, imaginem que os dois tenham sobrevivido tempo suficiente para desferir seus ataques e, portanto, pode ser que ambos sejam eliminados antes de o Burgomestre chamar o próximo papel na sequência de iniciativa.

1. DEMÔNIO

Ao ser chamado o Demônio, o jogador que o interpreta se revela, mudando o gesto que vinha fazendo para o gesto característico da criatura infernal.

Com exceção do Lobisomem, todos que tenham tomado o Demônio como alvo perdem esse (e somente esse) ataque.

O Demônio tem dois objetivos: sobreviver e fazer um monstro ou guardião desistir.

Ele ou ela terá alcançado o objetivo de fazer um monstro ou guardião *desistir* quando uma das condições a seguir for cumprida:

- o desistente é um jogador que foi tomado como alvo pelo Demônio fingindo-se de Vampiro, Lobisomem, Zumbi ou Caçador (e o desistente pode ser também um Demônio);
- o desistente é o Vampiro ou Caçador que tomou como alvo o Demônio que se fazia passar pelo Sacerdote;

Se o Caçador, ao atacar o Demônio disfarçado de Sacerdote, desistir apenas desse ataque, e não do outro ao qual tem direito, o Demônio ainda assim cumprirá seu objetivo de fazer alguém desistir. O Demônio, ao se passar por um Zumbi, só poderá ganhar experiência pela desistência de um jogador que escolheu o Zumbi como papel se, na Fase 2: Ataque!, tiver apontado o gesto do Zumbi para o jogador em questão.

Desde que uma das condições de desistência seja claramente cumprida, o jogador que interpreta o Demônio alcançará seu objetivo, e de nada adiantará o desistente insistir que fugiu do confronto por causa das ações de um outro jogador.

- o desistente é o Lobisomem que tomou como alvo o Demônio que se fazia passar pelo Caçador.

O Demônio terá cumprido o objetivo de *sobreviver* se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) pelo ataque de um Lobisomem.

2. VAMPIRO

O Vampiro tem dois objetivos: sobreviver e eliminar um monstro ou guardião.

Ele ou ela terá alcançado seu objetivo de *eliminar* alguém se tiver atacado um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um Vampiro, Lobisomem, Zumbi ou Caçador.

O Vampiro terá cumprido o objetivo de *sobreviver* se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) por ataques de monstros ou guardiões;
- não tiver atacado um Sacerdote.

3. LOBISOMEM

O LobisOMEM tem dois objetivos: sobreviver e eliminar um monstro ou guardião.

Ele ou ela terá alcançado seu objetivo de eliminar alguém se tiver atacado um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um Demônio;
- um Vampiro, LobisOMEM, Zumbi ou Sacerdote ainda vivo no momento do ataque.

O LobisOMEM terá cumprido o objetivo de *sobreviver* se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) por ataques de monstros ou guardiões;
- não tiver atacado um Caçador.

4. ZUMBI

Ao ser chamado o Zumbi, o jogador que o interpreta decide se manterá o alvo escolhido na Fase 2 ou se apontará outro alvo. Em outras palavras, o Zumbi define de uma vez por todas se sua vítima será o jogador sentado à sua esquerda ou o jogador sentado à sua direita.

O Zumbi tem dois objetivos: sobreviver e eliminar um monstro ou guardião.

Ele ou ela terá cumprido seu objetivo de *eliminar* alguém se tiver atacado um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um Vampiro, Lobisomem, Caçador ou Sacerdote ainda vivo no momento do ataque.

O Zumbi terá alcançado o objetivo de *sobreviver* se:

- não estiver sentado imediatamente à esquerda ou direita de outro Zumbi ainda vivo e não desistente quando o Burgomestre o chamar;
- e, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis, não tiver sido eliminado(a) por ataques de monstros ou guardiões.

5. CAÇADOR

O Caçador tem dois objetivos: sobreviver e eliminar pelo menos um monstro, mas nunca o Sacerdote.

Ele ou ela terá alcançado seu objetivo de *eliminar* um monstro se:

- com pelo menos um de seus ataques, tiver atingido a) um jogador não desistente; e b) um

Vampiro, Lobisomem ou Zumbi ainda vivo no momento do ataque;

- ou tiver sido atacado por um Lobisomem que ainda estava vivo ao chegar a vez do Caçador.

No entanto, mesmo que o Caçador sobreviva e elimine um monstro com um de seus ataques, o jogador que o interpreta não ganhará ponto de experiência (xp) nesse papel se também tiver eliminado o Sacerdote. O Caçador não ganhará xp adicional por eliminar dois monstros.

O Caçador terá cumprido seu objetivo de *sobreviver* se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) por ataques de monstros.

É bom lembrar que Caçadores que tenham tomado um ao outro como alvos não são eliminados e, portanto, sobrevivem.

6. SACERDOTE

O único objetivo do Sacerdote é *sobreviver*, e ele ou ela terá alcançado essa meta se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) por ataques desferidos por monstros ou guardiões.

FASE 5: EXPERIÊNCIA

Nesta fase, os pontos de experiência que levam à vitória são registrados nos diários dos jogadores.

Os jogadores que cumpriram à risca os objetivos dos papéis que escolheram ganham 1 ponto de experiência (xp) ao final do confronto e registram essa informação em seus diários. Para registrar a experiência acumulada, basta preencher a lápis ou caneta um dos círculos da linha correspondente ao papel para cada xp obtido.

Por exemplo, na primeira rodada, se o jogador tiver cumprido o objetivo do Zumbi, ele ou ela preencherá o primeiro círculo do Zumbi em seu diário. Na segunda rodada, se o mesmo jogador voltar a cumprir o objetivo do Zumbi, ele ou ela só precisará preencher o segundo círculo desse monstro. Caso tenha cumprido o objetivo do Sacerdote, o jogador terá de preencher o primeiro círculo da linha correspondente a esse guardião.

Os jogadores devem manter seus diários sobre a mesa e bem visíveis o tempo todo.

NOVA RODADA

Passa-se a vez para o jogador à esquerda daquele que começou a rodada recém-terminada e volta-se à Fase 1: Escolha dos Papéis (p. 7).

FIM DE JOGO

A partida terminará ao final da rodada em que um ou mais jogadores cumprirem pelo menos uma das condições de vitória.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ganhar pelo menos 1 XP em seis dos papéis disponíveis;
- acumular 8 XP no total, não importa em quais papéis;
- reunir 2 XP em cada um de três papéis diferentes;
- juntar 4 XP em um só papel.

DESEMPATE

Se dois jogadores alcançarem uma das condições de vitória ao final da mesma rodada, o vencedor será aquele que tiver acumulado o maior número de pontos de experiência. Persistindo o empate, o vencedor será aquele que tiver acumulado experiência no maior número de papéis diferentes. Se, ainda assim, persistir o empate, os vencedores terão de dividir os louros da vitória.

MONSTRO OU GUARDIÃO?


DEVIR LIVRARIA


HIDRA
GAMES