DARK CITY

MANUAL DE REGRAS

Jogadores: 4 a 8 | Duração: 30 min | Idade: 14+

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?

SUMÁRIO

REGRAS BÁSICAS

Objetivo 4
Componentes 4
Como jogar 6
- Preparação 6
- Organização da partida 6
- Fase 1: Escolha do papel 6
  - **Demônio 9**
  - **Vampiro 10**
  - **Lobisomem 10**
  - **Zumbi 10**
  - **Caçador 11**
  - **Sacerdote 12**
- Fase 2: Ataque! 13
- Fase 3: Desistência 14
- Fase 4: Resolução 14
  - **Demônio 15**
  - **Vampiro 15**
  - **Lobisomem 16**
  - **Zumbi 16**
  - **Caçador 17**
  - **Sacerdote 17**
- Fase 5: Experiência 17
- Nova rodada 18
- Fim de jogo 18
- Desempate 18

EXPANSÕES

Elenco especial e papéis avançados 7
- **Fase 1 com a Morte em jogo 7**

Papéis especiais e objetivos extraordinários 8
Demônio avançado 9
Vampiro e Lobisomem avançados 11
Zumbi avançado 11
Caçador avançado 12
Sacerdote avançado 12
Fase 2: Ataque! – Casos particulares 13
Fase 3: Desistência – Casos particulares 14
Fase 4: Demônio avançado 15
Fase 4: Vampiro avançado 16
Fase 4: Lobisomem avançado 16
Fase 4: Zumbi avançado 16
Fase 4: Caçador avançado 17
Fase 5: Experiência 18
Elenco especial 19
- **Morte 19**
- **Anjo 19**
- **Alienígena 20**
- **Necromante 21**
- **Criatura 22**
- **Múmia 23**
- **Possuída 23**
- **Repórter 24**
- **Voduísta 25**

OBJETIVO

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

COMPONENTES

Um elenco **principal** de 24 monstros Ⓜ e guardiões Ⓖ (regras básicas):

8 BÁSICOS E 8 AVANÇADOS

CARTA BÁSICA

CARTA AVANÇADA

LOBISOMENS

ZUMBIS

VAMPIROS

DEMÔNIOS

4 BÁSICOS E 4 AVANÇADOS

SACERDOTES

CAÇADORES

e um elenco **especial** (expansões), com outras 10 cartas:

1 BLOCO DE FOLHAS DE DIÁRIO, PARA MARCAR A EXPERIÊNCIA (XP)

1 MANUAL DE REGRAS

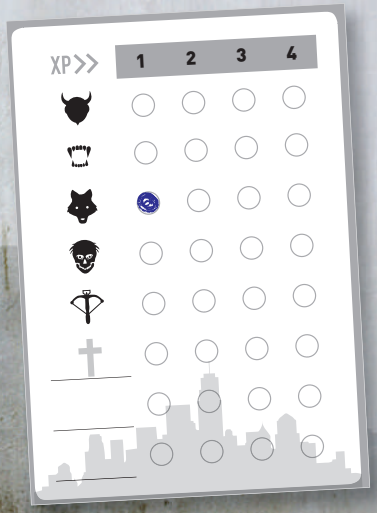
COMO JOGAR

As regras apresentadas a seguir utilizam apenas os doze (12) monstros e guardiões **básicos** do elenco **principal**. Essa é a configuração recomendada para as primeiras partidas de *Dark City*. Jogadores mais experientes podem se divertir com as variantes que utilizam as cartas **avançadas** e o elenco **especial**, apresentadas nos quadros de fundo azul espalhados pelas diversas seções deste manual. Consulte também a seção "Elenco especial", a partir da p. 19.

Recomendamos a leitura de quadros como este somente depois que os jogadores dominarem as regras básicas e a dinâmica da partida.

PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe uma folha de diário e preenche imediatamente o primeiro ponto de experiência de um – e **apenas** um – papel à sua escolha (XP gratuito). Deixem à mão lápis ou canetas suficientes para marcar a experiência e fazer outras anotações durante 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 a mesma pessoa seja o Burgomestre durante todo o jogo, para que a partida siga num ritmo constante e animado.

ORGANIZAÇÃO DA PARTIDA

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 cinco 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 doze (12) cartas **básicas** do **elenco principal** e embaralha o maço. Em seguida, descarta aleatoriamente três (3) dessas cartas, que ficarão sobre a mesa, com as faces voltadas para baixo. O jogador da vez, em segredo, dá uma olhada nas nove (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.

Neste manual, os termos jogador, monstro, guardião, Burgomestre, Demônio, Vampiro, Lobisomem, Caçador, Sacerdote e outros nomes que podem parecer exclusivamente masculinos são empregados como formas neutras em relação ao gênero.

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 três 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, seguindo sempre no sentido dos ponteiros do relógio.

ELENCO ESPECIAL E PAPÉIS AVANÇADOS

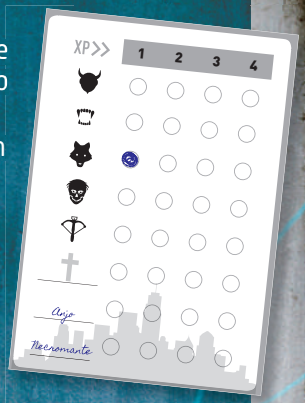
Os jogadores querem experimentar alguns papéis novos e decidem incluir cartas do elenco especial na partida.

Antes da primeira rodada, forme o maço com:

- algumas ou todas as cartas **avançadas** do elenco principal;
- algumas cartas do elenco **especial**.

Você poderá substituir papéis principais por papéis especiais se o grupo tiver seis (6) jogadores, ou acrescentar papéis especiais aos principais no caso de um grupo formado por sete (7) ou oito (8) jogadores. Seja qual for a decisão, anote em sua folha de diário as alterações introduzidas e escolha **um** dos seis a oito papéis para receber o XP gratuito (*ver* figura a seguir).

REGRAS E RECOMENDAÇÕES



Existem algumas regras e recomendações para usar o elenco especial de *Dark City*.

- A partida precisa contar com seis (6) jogadores ou mais.
- A quantidade máxima de cartas no maço tem de ser catorze (14).
- O número máximo de papéis na folha de diário deve ser oito (8).
- Não é recomendável acrescentar dois guardiões de uma só vez.
- Se os jogadores optarem pela Criatura, então as duas cartas da Criatura entrarão na partida. Cuidado para que essa inclusão não leve o maço a ultrapassar o limite de catorze (14) cartas.
- Uma carta de Sacerdote é retirada para cada Múmia ou Voduísta que entra no maço. Se Múmia e Voduísta entrarem na mesma partida, então os dois Sacerdotes serão removidos e, nas folhas de diário, o texto "Múmia" ou "Voduísta" substituirá o símbolo do Sacerdote †. Com isso, mais um papel especial poderá ser acrescentado, preenchendo a última lacuna no diário (*ver* figura ao lado).

FASE 1 COM A MORTE EM JOGO

O jogador da vez deixa a carta da Morte no centro da mesa, ao lado das três cartas separadas aleatoriamente. A carta da Morte permanece com a face voltada para cima. Mais informações na seção "Morte", p. 19.

PAPÉIS

Os monstros do elenco principal 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 (*ver* figura ao lado):

NOME DO PAPEL E SEU SÍMBOLO

Iniciativa. Um número que representa a posição do papel na sequência de resolução dos ataques da **Fase 4**. Quanto menor for a iniciativa, mais rápido o papel agirá.

Classe. Indica se é um monstro Ⓜ ou um guardião Ⓖ.

Objetivos. Uma ou mais metas 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**.

A **identidade de gênero** do papel também é ilustrada pelo gesto. Pode ser neutra, feminina ou masculina.

Atributos. As características de um monstro ou guardião e suas habilidades específicas durante o combate.

Painel de Combate. Informa o que acontece quando o monstro ou guardião ataca determinados papéis e o que ocorre quando alguns papéis atacam o monstro ou guardião.

Como regra geral, monstros e guardiões têm direito a escolher apenas um alvo, podem atacar qualquer outro papel – não importando onde o jogador em questão se encontre ao redor da mesa – e os ataques bem-sucedidos eliminam o alvo. Mas existem várias exceções a essa regra geral, e são essas situações extraordinárias que costumam aparecer no Painel de Combate.

Texto. *Outras informações úteis a respeito do monstro ou guardião.*

PAPÉIS ESPECIAIS E OBJETIVOS EXTRAORDINÁRIOS

Os monstros especiais são o Alienígena, o Necromante, a Criatura e a Múmia. Os guardiões especiais são o Anjo, a Possuída, o Repórter e a Voduísta.

A Morte não é monstro nem guardião. "A Morte é o território desconhecido de onde nenhum viajante retorna", e blá-blá-blá...

O elenco especial é apresentado na seção de mesmo nome deste manual, p. 19.

Algumas cartas avançadas de monstros ou guardiões apresentam dois conjuntos distintos de objetivos: os fundamentais e os extraordinários.

No Painel de Combate de cada carta, a cor azul informa o que acontece quando você, o ator que faz o papel representado na carta, ataca um outro personagem. A cor vermelha revela o que acontece quando você é atacado pelo personagem indicado pelo ícone.

Por exemplo, no Painel de Combate do Caçador, temos:

Esse painel nos diz que:

- o Caçador não enxerga o Demônio e, portanto, nada acontecerá com o Demônio atacado por um Caçador;
- o Caçador não ganhará experiência se atacar e eliminar um outro guardião;
- Caçadores são imunes aos ataques de outros Caçadores;
- um Caçador é imune ao ataque de um Lobisomem.

DEMÔNIO

Iniciativa: 1.

Classe: Monstro.

Objetivos: Sobreviver e fazer um monstro ou guardião desistir de um ataque (*ver* **Fase 3: Desistência**, p. 14).

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

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: O indica que o ataque do Demônio é ilusório e, portanto, não é capaz de eliminar um outro monstro ou guardião, apesar de ainda afetar e enganar o alvo (*ver* texto, mais adiante).

Painel de Combate: Somente o ataque de um Lobisomem é capaz de eliminar o Demônio. Ao atacar, o Demônio pode afetar qualquer um dos outros papéis, inclusive outro Demônio. O príncipe das trevas não pode ser eliminado por Vampiros, Zumbis, Caçadores e Sacerdotes (que, por sinal, não atacam ninguém).

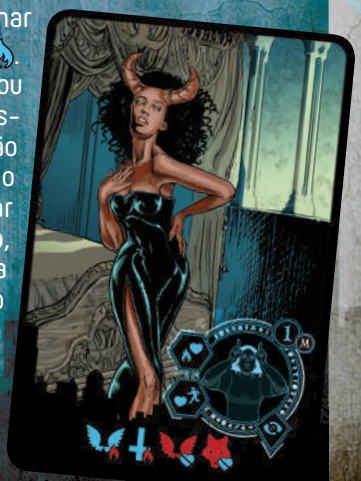
O Demônio é um grande ilusionista e dificilmente está onde se imagina. Por isso, na ***Fase 2: Ataque!*** *(p. 13), o jogador que interpreta o Demônio ataca um outro jogador fazendo o gesto característico de qualquer outro monstro ou guardião. Se imitar o Vampiro, bastará fazer o gesto do chupa-sangue 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. 14), quando for chamado pelo Burgomestre. Aí, sim, fará seu próprio gesto.*

DEMÔNIO AVANÇADO

Além dos **objetivos fundamentais** de sobreviver e fazer alguém desistir, esta versão do Demônio terá **objetivos extraordinários** se o Anjo e/ou a Possuída estiverem na partida:

- sobreviver e condenar uma alma ao Inferno.



Se atacar o Anjo ou a Possuída com o gesto do monstro/guardião que estiver imitando, o Demônio, ao se revelar na **Fase 4: Resolução**, arrastará seu alvo para as chamas eternas do Abismo. Em relação a outros papéis, o ataque do Demônio continua a ser ilusório: afeta o alvo, tentando

fazê-lo desistir, mas não o condena nem elimina. Mesmo que o Demônio consiga cumprir os objetivos fundamentais e os objetivos extraordinários numa mesma rodada, ele ou ela só vai receber 1 XP pela façanha.

Outras regras especiais:

- Se for atacado pelo Anjo, o Demônio será eliminado.
- O Demônio não consegue imitar o gesto do Necromante nem o da Criatura.

VAMPIRO

Iniciativa: 2.

Classe: Monstro.

Objetivos: 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.

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: Um ataque dirigido a qualquer jogador em volta da mesa.

Painel de Combate: O Vampiro é um predador eficiente e representa uma ameaça grave para quase todos os monstros e guardiões. Contudo, o Vampiro não enxerga o verdadeiro Demônio, por isso não pode eliminá-lo. E, já que não lida bem com a fé alheia, tampouco é capaz de eliminar o Sacerdote. Aliás, sua ojeriza a água benta e crucifixos faz com que o Vampiro seja eliminado ao atacar um Sacerdote!

LOBISOMEM

Iniciativa: 3.

Classe: Monstro.

Objetivos: 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.

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: Um ataque dirigido a qualquer jogador em volta da mesa.

Painel de Combate: O ataque do Lobisomem não elimina o Caçador, pois esse guardião usa armas banhadas em prata, o metal que, tradicionalmente, é a ruína dos meio-lobos. E é por isso que o painel indica que, se atacar o Caçador, o Lobisomem será eliminado.

O Lobisomem tem sentidos aguçados, fareja o fedor infernal do verdadeiro Demônio e, por isso, é a única criança da noite capaz de eliminá-lo no baralho básico. Nenhum monstro ou guardião, com exceção do Caçador, tem imunidade especial ao ataque do Lobisomem.

ZUMBI

Iniciativa: 4.

Classe: Monstro.

Objetivos: 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.

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: 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 a mira para o jogador à sua esquerda ao ser chamado durante a **Resolução**.

Painel de Combate: O ataque do Zumbi não pode eliminar o Demônio. 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** ao serem chamados se nenhum deles tiver desistido ou sido eliminado antes disso, independentemente de quem tenham atacado. Miolos maturados devem ser mesmo uma delícia...

VAMPIRO E LOBISOMEM AVANÇADOS

As versões básica e avançada de Vampiro e Lobisomem são idênticas. Esses dois monstros já são máquinas de matar e não precisam de mais poder de fogo.

ZUMBI AVANÇADO

Em geral, o Zumbi é capaz de eliminar qualquer outro monstro ou guardião, com exceção do Demônio. Mas o Necromante é o senhor supremo das artes negras que transformam cadáveres em servos irracionais e putrefatos, daí o Zumbi não consegue eliminá-lo.

CAÇADOR

Iniciativa: 5.

Classe: Guardião.

Objetivos: Sobreviver e eliminar pelo menos um monstro.

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

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: O Caçador se vê como o último recurso da humanidade e entra na briga preparado para tudo. O jogador que o escolher terá de apontar um alvo diferente com cada mão ao fazer seu gesto na **Fase 2: Ataque!** Na **Fase 3**, se quiser, o Caçador poderá desistir de apenas um ou dos dois ataques (*ver* **Fase 3: Desistência**, p. 14).

Painel de Combate: Os ataques do Caçador não eliminam o Demônio nem outro Caçador. Mas – tem sempre um "mas" – o Sacerdote não tem poderes infernais de ilusão nem a agilidade de um combatente para se esquivar de uma seta fulminante. Se eliminar o Sacerdote, o Caçador não vai ganhar experiência. Afinal, acabou de causar a morte de um defensor da humanidade, e a imprudência não pode ser recompensada.

*Por causa da prata que recobre suas armas, o Caçador eliminará o Lobisomem se for atacado por esse monstro, mesmo que não o tenha escolhido como alvo na **Fase 2** (e pode ser que o Caçador tenha cumprido um de seus objetivos só por ter sido atacado!).*

CAÇADOR AVANÇADO

O novo e melhorado Caçador agora é capaz de apontar seus dois ataques para um mesmo alvo, se assim desejar. Em geral, só vale a pena fazer isso quando a Múmia ou a Criatura está na partida.

O Anjo é mais um guardião de reflexos sobrenaturais que é imune aos ataques do Caçador, mas a Possuída, o Repórter e a Voduísta terão o mesmo destino infeliz do Sacerdote quando atingidos pelas setas fatais. Como sempre, se eliminar um guardião, o Caçador não vai ganhar XP.

SACERDOTE

Iniciativa: ✻.

Na **Fase 4: Resolução**, o Sacerdote não é chamado. Sua situação é resolvida no momento em que é eliminado ou quando se conclui que ele ou ela sobreviveu a mais uma noite de horror em Dark City.

Classe: Guardião.

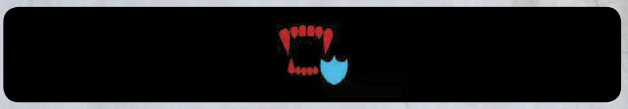
Objetivo: Sobreviver ♡.

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.

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: O Sacerdote não ataca ◎.

Painel de Combate: O Sacerdote não é eliminado ao ser atacado por um Vampiro. Nesse caso, quem leva a pior é o Vampiro.



Reze para sobreviver. Literalmente.

SACERDOTE AVANÇADO

Além de ser imune ao Vampiro, o Sacerdote não será eliminado se for atacado pelo Anjo. O ataque do Caçador elimina o Sacerdote, mas, se isso ocorrer, o Caçador não ganhará XP.

O Sacerdote é imune ao "pedido" de casamento da Criatura e seus efeitos, principalmente aquele que impede... hã... o pretendente... de fugir. Mas, se o casamento da Criatura com outro monstro ou guardião for inevitável, por que não celebrar a cerimônia?

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. Aí vão algumas sugestões:

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

Vampiro: "Catchup!"

Lobisomem: "Carne fresca!"

Zumbi: "Nhammmmm!"

Caçador: "Perdeu, playboy!"

Sacerdote: "T'esconjuro!"

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 particulares:

- Monstros e guardiões que não têm ataques, como o Sacerdote, por exemplo, não apontam ninguém.
- Em vez de usar seu gesto característico, nesta fase o Demônio ataca usando o gesto de qualquer monstro ou guardião.
- O Caçador aponta dois alvos diferentes.
- O Zumbi só pode apontar para o jogador imediatamente à sua esquerda ou direita.

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 para se beneficiar da hesitação dos demais – alterando o ritmo, pulando um número, aumentando a pausa entre o "3" e o "já", ou coisa que o valha –, 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 são seus respectivos alvos e, a menos que tenham escolhido um papel com zero ou dois ataques, usem apenas um braço e uma mão para fazer o gesto. E, para não haver dúvida nem discussão, é aconselhável esticar o máximo possível os braços e apontar, de preferência, para o torso do jogador-alvo. Consulte a descrição e a ilustração do gesto de cada papel para saber como proceder caso a caso.

FASE 2: ATAQUE! CASOS PARTICULARES

- O Demônio não pode se passar por Necromante nem Criatura.
- O Caçador pode apontar dois alvos diferentes ou dirigir os dois ataques a um alvo só.
- O alvo do Alienígena e da Voduísta é um **tipo** de monstro ou guardião.
- A Criatura toma o jogador à sua esquerda **ou** direita como alvo de um pedido de casamento.
- O Necromante dirige feitiços simultâneos de reviver os mortos aos jogadores à sua esquerda **e** direita.
- A Múmia e a Possuída não atacam.
- O Repórter aponta sua câmera para dois alvos diferentes.

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 do ataque 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.

Casos particulares:

- 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.

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.

Quem desiste completamente e foge da raia não ganha pontos de experiência na **Fase 5** (p. 17), 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 3: DESISTÊNCIA CASOS PARTICULARES

A Criatura agarra a vítima... quer dizer, o pretendente, e não o deixa fugir. Ou seja, o alvo da Criatura não tem direito a desistir do confronto nesta fase.

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. O asterisco (✲) é resolvido no momento mais apropriado.

Anjo e Demônio agem, ambos, na posição 1 da sequência de iniciativa, mas o ataque do Anjo é mais veloz e fulminante que o do Demônio. É por isso que a Iniciativa do Anjo é 1+. Se Anjo e Demônio atacarem um ao outro, o guerreiro divino eliminará o Demônio antes que o príncipe das trevas consiga dizer "minha santa mãezinha...".

Portanto, o Anjo não será condenado ao Inferno se conseguir eliminar o capeta primeiro.

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.

No baralho básico, 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;
- 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 ou resolvidos todos os papéis:

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

1 DEMÔNIO AVANÇADO

O Demônio também terá alcançado o objetivo fundamental de fazer um monstro ou guardião desistir quando:

- o desistente é um jogador que foi tomado como alvo pelo Demônio fingindo-se de Anjo, Alienígena, Repórter;
- o desistente é um monstro ou guardião que tomou como alvo o Demônio que se fazia passar pela Múmia;
- ou o desistente é o Caçador que tomou como alvo o Demônio que se fazia passar por Repórter, Possuída ou Voduísta.

Ele ou ela terá alcançado o objetivo extraordinário de condenar uma alma ao Inferno se tiver atacado um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- o Anjo, ainda vivo no momento do ataque; ou a Possuída ainda viva e não exorcizada (*ver* "Anjo", p. 19) no momento do ataque.

Mesmo que o Demônio consiga cumprir os objetivos fundamentais e extraordinários numa mesma rodada, ele ou ela só vai receber 1 XP pela façanha.

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 ou de um Anjo.

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 ainda vivo no momento do ataque.

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

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

2 VAMPIRO AVANÇADO

O Vampiro também 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 Anjo, Alienígena, Necromante, Repórter, Possuída, Voduísta ainda vivo(a) no momento do ataque; a Múmia já desperta; a Criatura já ferida.

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, 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 ou resolvidos todos os papéis:

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

3 LOBISOMEM AVANÇADO

O Lobisomem também 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 Anjo, Alienígena, Necromante, Repórter, Possuída, Voduísta ainda vivo(a) no momento do ataque; a Múmia já desperta; a Criatura já ferida.

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 ou resolvidos todos os papéis, não tiver sido eliminado por ataques de monstros ou guardiões.

4 ZUMBI AVANÇADO

O Zumbi também 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 Anjo, Alienígena, Repórter, Possuída, Voduísta ainda vivo(a) no momento do ataque; a Múmia já desperta; a Criatura já ferida.

5 CAÇADOR

O Caçador tem dois objetivos: sobreviver e eliminar pelo menos um monstro.

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) neste 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 ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminado por ataques de monstros.

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

5 CAÇADOR AVANÇADO

O Caçador também 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 Alienígena ou Necromante ainda vivo no momento do ataque, ou a Múmia já desperta, ou a Criatura já ferida.
- tiver dirigido seus dois ataques para a) um jogador não desistente; b) a Múmia ou a Criatura ainda viva.

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.

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 ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminado 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 escolhidos ganham 1 ponto de experiência (XP) ao final do confronto e registram essa in-

formação 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. Na terceira rodada, ao cumprir 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.

FASE 5: EXPERIÊNCIA

O Alienígena é o único papel que pode dar ao jogador 2 pontos de experiência de uma vez só. Basta que consiga abduzir dois monstros ou guardiões de uma mesma espécie na mesma rodada. Por exemplo, dois Vampiros ou dois Caçadores.

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 do Papel** (p. 6).

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 (6) dos papéis disponíveis;
- acumular 8 XP no total, não importa em quais papéis;
- reunir 2 XP em cada um de três (3) papéis diferentes;
- juntar 4 XP em um (1) só papel.

DESEMPATE

Se dois ou mais jogadores alcançarem uma das condições de vitória ao final da mesma rodada, o vencedor será aquele que tiver acumulado o maior total 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.

ELENCO ESPECIAL

Cada personagem do elenco especial é uma miniexpansão de *Dark City*. Podem ser usados para criar novas experiências de jogo, mas a recomendação é recorrer ao elenco especial apenas no caso de grupos formados por seis (6) ou mais jogadores.

Esta seção apresenta cada papel do elenco especial, segundo o mesmo formato usado para apresentar o elenco principal. Para saber como incluí-los numa partida, consulte o quadro "Elenco especial e papéis avançados", p. 7.

MORTE

A Morte não é monstro nem guardião. É uma personificação assustadora do limiar que todo habitante de Dark City precisa vencer para chegar ao outro mundo. Sua figura paira sinistramente sobre a cidade, a postos para recolher e conduzir os recém-falecidos.

No começo de toda rodada de uma partida que inclua este papel, a carta da Morte fica sobre a mesa, com a face voltada para cima, ao lado das três cartas separadas aleatoriamente pelo jogador da vez.

O último jogador a escolher um papel é o único que pode ficar com a carta da Morte. Quando chegar sua vez de decidir, ele ou ela abrirá mão de ver as cartas passadas pelo jogador à sua direita para escolher a Morte como seu papel. As cartas restantes do maço vão se juntar àquelas no centro da mesa, sem que o último jogador veja quais são.

O jogador que interpreta a Morte anota no verso de sua folha de diário o nome de um outro jogador à sua escolha.

A Morte não participa dos confrontos e, portanto, durante essa rodada, o jogador que a interpreta não poderá atacar nem ser atacado. Para todos os efeitos, esse jogador não está ali.

RESOLUÇÃO E EXPERIÊNCIA

No fim da sequência de iniciativa, quando todos os outros papéis já tiverem sido chamados ou resolvidos, o jogador que interpreta a Morte revelará o nome que anotou no verso de seu diário. A Morte ganhará 1 XP se:

- o monstro ou guardião do jogador-alvo tiver sido eliminado ou mesmo abduzido, mas não condenado ao Inferno nem transformado em servo do Necromante.

ANJO

Iniciativa: 1+.

Anjo e Demônio são os primeiros a serem chamados na **Fase 4: Resolução**. O sinal (+) ao lado da Iniciativa do Anjo indica que seu ataque é resolvido antes do ataque do Demônio. Portanto, se um tiver atacado o outro, o Anjo eliminará o Demônio antes que este consiga condenar o Anjo ao Inferno.

Classe: Guardião.

Objetivos fundamentais: Sobreviver e eliminar um monstro.

Objetivos extraordinários: Sobreviver e exorcizar a Possuída.

Gesto: Estique o braço e os dedos. Mantenha a mão alinhada com o braço, a palma voltada para o lado de dentro, e aponte-a para seu alvo.

Identidade de gênero: Neutra.

Atributos: Um ataque dirigido a qualquer jogador em volta da mesa.

Painel de Combate: O Anjo é o guerreiro divino que combate o mal e intercede pelos campeões da humanidade. Seus ataques não eliminam outros guardiões. Já os monstros são alvos mais que válidos. O Anjo, assim como o Lobisomem, pode localizar e eliminar o Demônio.

O mensageiro do Céu é imune aos poderes do Necromante e do Alienígena.

Não se discute o sexo do Anjo e, por isso, ele... ela... ilu ignora todos os efeitos do pedido de casamento da Criatura.

Se o Anjo atacar a Possuída, o espírito imundo que a atormenta abandonará o corpo da moça, e ela não desejará mais morrer.

RESOLUÇÃO

O Anjo terá alcançado seu objetivo fundamental de eliminar um monstro se tiver atacado um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um monstro ainda vivo no momento do ataque.

O Anjo terá alcançado seu objetivo extraordinário de exorcizar a Possuída se tiver atacado um jogador não desistente representando esse papel.

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

- não tiver sido condenado ao Inferno pelo Demônio nem eliminado por ataques de outros monstros.

EXPERIÊNCIA

Mesmo que o Anjo consiga cumprir os objetivos fundamentais e extraordinários numa mesma rodada, ilu só vai receber 1 XP pela façanha.

ALIENÍGENA

Iniciativa: 6.

Classe: Monstro.

Objetivos: Sobreviver e eliminar um ou dois monstros ou guardiões.

Gesto: Com uma das mãos, imite o gesto do papel que deseja tomar como alvo. Por exemplo, o dedo em riste do Caçador, as presas do Vampiro ou as garras do Lobisomem. Faça sua outra mão – dedos frouxos e separados, palma voltada para baixo – pairar sobre a primeira feito um disco voador.

Identidade de gênero: Neutra.

Atributos: O Alienígena não ataca um alvo específico, e sim todos os espécimes de um determinado tipo de monstro ou guardião que estejam na rodada. O extraterrestre tentará abduzir pelo menos um espécime vivo, mas pode ser que capture dois ou até mesmo nenhum. Os abduzidos acabarão eliminados, depois de passarem por testes e experimentos pavorosos. Para todos os efeitos, não restará cadáver algum nas ruas de Dark City.

Painel de Combate: O Alienígena não consegue eliminar nem o Anjo nem o Demônio. Além disso, por ser de outro planeta e não ter um gênero reconhecível, o Alienígena é imune às artes do Necromante e ao assédio da Criatura.

RESOLUÇÃO

O Alienígena terá alcançado seu objetivo de abduzir alguém se, no momento em que for chamado, houver em volta da mesa:

- pelo menos um jogador não desistente, representando um espécime ainda vivo do tipo de monstro ou guardião escolhido como alvo pelo extraterrestre.

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

- não tiver sido eliminado por ataques de monstros ou guardiões.

EXPERIÊNCIA

O Alienígena recebe 1 XP para cada espécime eliminado por abdução. Portanto, é possível um jogador marcar até 2 XP em seu diário, e de uma só vez, se escolher o Alienígena como papel.

NECROMANTE

Iniciativa: 7.
Classe: Monstro.
Objetivos: Sobreviver e criar um servo morto-vivo.
Gesto: Abra os braços e dobre os cotovelos. Gire as palmas para cima e dobre ligeiramente as pontas dos dedos. Sussurre: "Ergam-se!".
Identidade de gênero: Masculina.

Atributos: O Necromante lança um feitiço sobre os cadáveres a seu redor, tentando transformá-los em escravos reanimados. Ele tem direito a dois desses "ataques" por rodada, mas só pode tomar como alvos os jogadores imediatamente à sua esquerda e direita ⟨2⟩.

Painel de Combate: O Necromante não entende a natureza extraterrena de Anjo, Demônio e Alienígena e, portanto, não consegue transformar os restos mortais desses seres em escravos irracionais.

O Necromante bota os Zumbis para correr e, portanto, é imune aos ataques desses monstros.

RESOLUÇÃO

O Necromante terá alcançado seu objetivo de criar um servo morto-vivo se tiver "atacado" pelo menos um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- qualquer monstro, exceto o Demônio e o Alienígena, ou qualquer guardião que não seja o Anjo;
- um alvo que, no fim da sequência de iniciativa, já tenha sido eliminado por alguém, mas não condenado ao Inferno pelo Demônio nem abduzido pelo Alienígena.

Ele terá cumprido o objetivo de sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminado por ataques de monstros ou guardiões (o Zumbi não consegue matar o Necromante).

EXPERIÊNCIA

Mesmo que consiga sobreviver e criar dois servos mortos-vivos numa mesma noite, o Necromante só receberá 1 XP por isso.

CRIATURA

Se quiser incluir o papel da Criatura na partida, lembre-se de acrescentar as duas cartas deste monstro ao maço inicial. Não é possível jogar com apenas uma carta de Criatura.

Iniciativa: 8.

Classe: Monstro.

Objetivos: Sobreviver e se casar com um monstro ou guardião do gênero escolhido.

Gesto: Dobre o braço esquerdo ou direito, apoiando a mão na cintura, e ofereça-o ao jogador à sua esquerda ou direita. Se quiser indicar que sua Criatura procura um consorte do gênero feminino, deixe o outro braço pender junto ao corpo. Se quiser mostrar o interesse de sua Criatura por um consorte do gênero masculino, cruze o outro braço sobre o peito.

Identidades de gênero: Feminina e masculina.

Atributos: A Criatura pode pedir um alvo em casamento, apontando o jogador à sua esquerda ou à sua direita. A identidade de gênero que conta para a resolução desse "ataque" não é a do jogador, e sim a do papel que ele revelar quando a Criatura for chamada na **Fase 4**.

A Criatura abraça seu "pretendente" com toda a ternura e, portanto, seu alvo não poderá desistir durante a **Fase 3**.

A resistência e a força física da Criatura são sobre-humanas. Na sequência de iniciativa, depois de sofrer o primeiro ataque, a Criatura estará ferida, mas só será eliminada se e quando sofrer um segundo ataque.

Painel de Combate: Anjo, Demônio, Sacerdote e Alienígena são imunes aos avanços da Criatura.

RESOLUÇÃO

Quando a Criatura é chamada, na posição 8 da sequência de iniciativa, seu alvo revela a carta que define o papel dele, para que todos os jogadores possam ver qual é a identidade de gênero do monstro ou guardião envolvido.

A Criatura terá alcançado o objetivo de se casar se tiver "atacado" um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um monstro ou guardião que a) não seja o Anjo, o Demônio, o Sacerdote nem o Alienígena; b) seja do gênero escolhido pela Criatura; c) e tenha chegado vivo ao fim da sequência de iniciativa.

Ele ou ela terá cumprido o objetivo de sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminado(a) por ataques de monstros ou guardiões, ou
- estiver apenas ferido(a) depois de sofrer um único ataque de monstro ou guardião.

MÚMIA

Iniciativa: ✻.

Na **Fase 4: Resolução**, a Múmia não é chamada. Sua situação é resolvida no momento em que desperta, quando é eliminada ou quando se conclui que ela saiu do sarcófago e sobreviveu.

Classe: Monstro.

Objetivos: Sobreviver ♥ e despertar ☝.

Gesto: Cruze os braços sobre o peito e cerre os punhos.

Identidade de gênero: Masculina.

Atributos: A Múmia não ataca.

Painel de Combate: A Múmia desperta é presa fácil para os ataques de qualquer monstro ou guardião.

A Múmia de Dark City é o corpo embalsamado de um antigo sacerdote do Culto de Ísis que repousa em seu sarcófago. Ele só deseja se libertar de seu sono eterno. Para que a Múmia desperte e se arraste livremente pela cidade, basta que o sarcófago sofra um ataque.

Enquanto estiver desperta, a Múmia não poderá ser controlada pelo Necromante. Mas, se sofrer um novo ataque depois de despertar, a Múmia será eliminada, aí o Necromante terá um verdadeiro cadáver com o qual trabalhar.

RESOLUÇÃO

A Múmia terá alcançado seu objetivo de despertar se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- tiver recebido um – e apenas um – ataque de monstros ou guardiões.

A Múmia terá cumprido o objetivo de sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- já tendo despertado anteriormente, não tiver sido eliminada por ataques de monstros ou guardiões.

POSSUÍDA

Iniciativa: ✻.

Na **Fase 4: Resolução**, a Possuída não é chamada. Sua situação é resolvida no momento em que é eliminada ou ao se concluir que ela sobreviveu depois de ser exorcizada.

Classe: Guardiã.

Objetivo fundamental: Ser eliminada ♥.

Objetivo extraordinário: Sobreviver ♥ depois de ter sido exorcizada pelo Anjo 🔗.

Gesto: Junte e estique os dedos de cada uma das mãos. Cruze os braços sobre o peito.

Identidade de gênero: Feminina.

Atributos: A Possuída não ataca ◎.

Painel de Combate: A Possuída é uma heroína trágica que fez o sacrifício supremo de aprisionar um espírito imundo em seu próprio corpo. Depois de salvar milhares de pessoas com seu gesto altruísta, ela só deseja morrer, para que seu tormento tenha fim. Praticamente qualquer ataque de quase todo monstro ou guardião é capaz de eliminá-la. No entanto, existem duas possibilidades que podem mudar os planos da Possuída.

Se ela for atacada pelo Demônio, em vez de fazer a travessia e seguir para um lugar melhor, sua alma será arrastada para o Inferno junto com o espírito maligno que a possui . Nesse caso, a Possuída não ganhará XP.

Se ela for atacada pelo Anjo, o possessor será destruído e ela estará livre. Nesse instante, logo após o ataque do Anjo, o objetivo da ex-possuída passará a ser sobreviver .

RESOLUÇÃO

A Possuída terá alcançado seu objetivo fundamental de ser eliminada se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido atacada por Anjo nem Demônio, e
- tiver sido eliminada por ataques de monstros ou Caçadores.

Ela terá cumprido o objetivo extraordinário de ser exorcizada e sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- tiver sido atacada pelo Anjo; e
- não tiver sido eliminada por ataques de monstros ou Caçadores.

REPÓRTER

Iniciativa: ✻.

Na **Fase 4: Resolução**, o Repórter não é chamado. Sua situação é resolvida no momento em que é atacado e aciona a câmera, quando é eliminado ou quando se conclui que conseguiu a foto que tanto queria e sobreviveu a uma noite nas ruas de Dark City.

Classe: Guardião.

Objetivos: Sobreviver ♥ e fotografar pelo menos um monstro 🖼.

Gesto: Recolha os quatro dedos de cada mão, deixando o polegar livre e ereto, como no sinal de positivo. Estique os braços, apontando um alvo diferente com cada um deles. No momento em que for atacado, abaixe o polegar para acionar sua "câmera" e disparar o flash.

Identidade de gênero: Masculino.

Atributos: A única arma do Repórter é sua câmera, e ele a empunha com extrema agilidade e raciocínio rápido. O Repórter pode escolher dois alvos diferentes ② na **Fase 2: Ataque!**.

Painel de Combate: Nem o Repórter nem sua leal câmera fotográfica enxergam o verdadeiro Demônio, e, por ser um guardião da humanidade, o nosso jornalista intrépido é imune ao ataque do Anjo.

Seu editor quer a foto de um monstro terrível e numa pose ameaçadora para publicá-la com todo destaque. O Repórter não ganhará XP se voltar para a redação com a foto de um outro guardião, muito menos com a foto do cadáver inerte e sem graça de um monstro eliminado.

O flash da câmera é tão intenso que, ao ser disparado, cega temporariamente o monstro ou guardião fotografado. É por isso que o Repórter é imune aos ataques de seus próprios alvos.

RESOLUÇÃO

O Repórter terá alcançado seu objetivo de fotografar pelo menos um monstro se tiver acionado sua câmera diante de um alvo que atenda a todas as condições a seguir:

- um jogador não desistente;
- um monstro ainda vivo (exceto o Demônio) ou um servo morto-vivo do Necromante.

Ele terá cumprido o objetivo de sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminado por ataques de monstros ou Caçadores.

EXPERIÊNCIA

O Repórter não ganhará XP adicional por fotografar dois monstros vivos.

VODUÍSTA

Iniciativa: ✻.

Na **Fase 4: Resolução**, a Voduísta não é chamada. Sua situação é resolvida no momento em que é eliminada ou quando se conclui que ela sobreviveu a mais uma noite de horror.

Classe: Guardiã.

Objetivo: Sobreviver ♡.

Gesto: Com uma das mãos, imite o gesto do papel que deseja tomar como alvo. Por exemplo, as presas do Vampiro ou as garras do Lobisomem. Dobre os dedos mínimo e anelar da outra mão, segurando-os com o polegar. Junte e estique os dedos indicador e médio, formando sua "agulha". Agora aponte a agulha para a mão que imita o gesto do seu alvo.

Identidade de gênero: Feminina.

Atributos: A Voduísta não ataca ◎, mas usa preventivamente a magia simpática que impregna suas bonecas para se proteger do mal.

Painel de Combate: A Voduísta tem agulhas e bonecas preparadas para quase todas as ocasiões. Se ela tiver tempo de se proteger, espetando a boneca correspondente ao monstro ou Caçador prestes a atacá-la, a dor dilacerante que vai percorrer o corpo do agressor não permitirá que o ataque seja finalizado. Em outras palavras, a Voduísta é imune ao ataque do alvo escolhido por ela.

As artes enganadoras do Demônio iludem até mesmo a Voduísta, e ela não consegue atingi-lo com sua magia.

Por ser uma guardiã, a Voduísta é imune ao ataque do Anjo.

RESOLUÇÃO

A Voduísta terá cumprido o objetivo de sobreviver se, no fim da sequência de iniciativa, depois de chamados ou resolvidos todos os papéis:

- não tiver sido eliminada por ataques de monstros ou Caçadores.

FUNBOX EDITORA

DEVIR

Dark City © 2018 Gustavo Barreto. Todos os direitos reservados.
© 2018 Funbox Editora e Devir Livraria, para a presente edição.

Game Design Gustavo Barreto
Ilustrações Débora Caritá
Design Gráfico Daniele Rios Boleeiro; Cris Viana – Estúdio Chaleira
Redação MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão de Provas Mateus Ornellas

CONSULTA RÁPIDA

FASES

Fase 1 - Escolha do papel: Monstro ou guardião?

Fase 2 - Ataque!: Preparar, apontar...

Fase 3 - Desistência: Vai correr ou encarar?

Fase 4 - Resolução: Quem matou quem, pela ordem de chamada

Fase 5 - Experiência: Marque seus pontos

PAPÉIS E SEUS SÍMBOLOS

Demônio

Caçador

Alienígena

Possuída

Vampiro

Sacerdote

Necromante

Repórter

Lobisomem

Morte

Criatura

Voduísta

Zumbi

Anjo

Mumia

Monstro

Guardião

OBJETIVOS

Sobreviver

Condenar uma alma ao Inferno

Fotografar pelo menos um monstro

Eliminar alguém

Exorcizar ou ser exorcizada

Casar-se com alguém

Fazer alguém desistir

Despertar do sono eterno

Criar um servo morto-vivo

ATRIBUTOS

O ataque afeta, mas não necessariamente elimina, outro monstro ou guardião

Desfere um ataque contra um alvo qualquer em volta da mesa

Desfere um ataque contra um alvo sentado à esquerda ou à direita

Na Fase 4, pode mudar o alvo do ataque para alguém sentado à esquerda ou à direita

Desfere dois ataques contra dois alvos quaisquer (ou dois ataques contra um alvo apenas)

Não ataca

Desfere dois ataques simultâneos contra alvos à esquerda e à direita

Abduz monstros ou guardiões de um determinado tipo

Alvo do ataque não pode desistir na Fase 3

É ferido(a) ao sofrer o primeiro ataque; eliminado(a) ao sofrer o segundo

---

PAINEL DE COMBATE

Símbolo em azul: Se o papel desta carta atacar o papel representado por este símbolo...

Símbolo em vermelho: Se o papel representado por este símbolo atacar o papel desta carta...

Ataque não elimina o alvo.

É eliminado.

Sem recompensa em XP.

Imunidade ao ataque.

Ataque condena ao Inferno.

O ataque é um exorcismo.

Sentados lado a lado.

Se atacado(a) por seu próprio alvo.

MONSTRO OU GUARDIÃO?