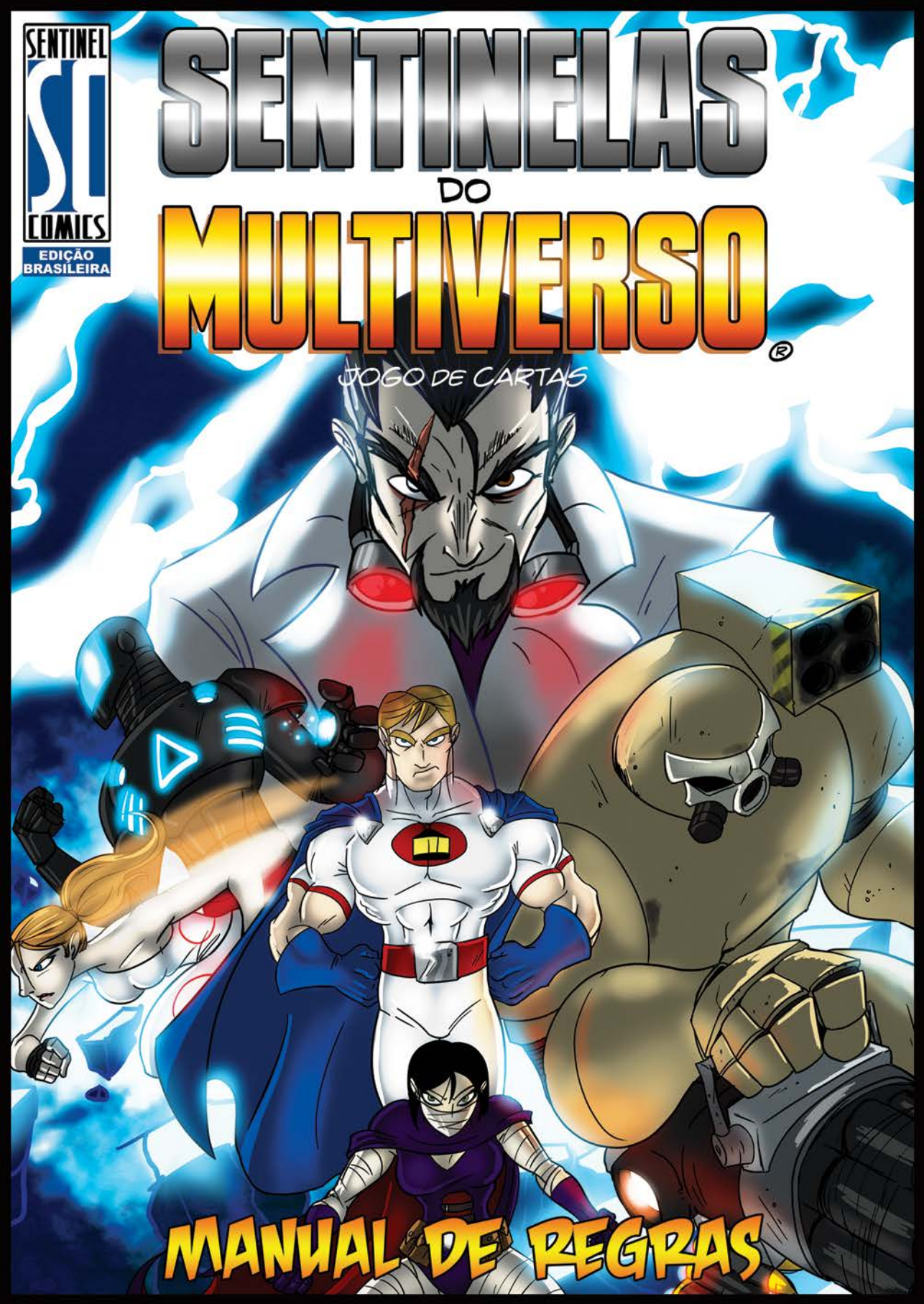


SENTINEL
COMICS
EDIÇÃO
BRASILEIRA

SENTINELAS DO MULTIVERSO

JOGO DE CARTAS

MANUAL DE REGRAS



GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

- 1** CADA JOGADOR ESCOLHE UM HERÓI, COLOCANDO A CARTA DE PERSONAGEM E O DECK DE HERÓI DO MESMO EM SUA ÁREA DE JOGO. O NÚMERO NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO DA CARTA DE PERSONAGEM DO HERÓI REPRESENTA OS PV INICIAIS DESTES HERÓI.
- 2** OS JOGADORES ESCOLHEM UM VILÃO E UM CENÁRIO, COLOCANDO O DECK E AS CARTAS DE PERSONAGEM DO VILÃO NA ÁREA DE JOGO DO VILÃO, E O DECK DE CENÁRIO NA ÁREA DE JOGO DO CENÁRIO. O NÚMERO NO CANTO SUPERIOR DIREITO DA CARTA DE PERSONAGEM DO VILÃO REPRESENTA OS PV INICIAIS DO VILÃO.



- 3** SIGA AS INSTRUÇÕES DESCRITAS NA **PREPARAÇÃO** DA CARTA DE PERSONAGEM DO VILÃO.
- 4** CADA JOGADOR COMPRA 4 CARTAS DO TOPO DO SEU DECK DE HERÓI. O OBJETIVO DO JOGO É QUE OS HERÓIS TRABALHEM JUNTOS PARA REDUZIR OS PV DO VILÃO A ZERO.
- 5** INICIE O JOGO COM O **TURNO DO VILÃO**: SIGA TODAS AS INSTRUÇÕES DE "INÍCIO DO TURNO" DA CARTA DE PERSONAGEM DO VILÃO E DE OUTRAS CARTAS DE VILÃO QUE ESTEJAM EM JOGO, JOGUE A CARTA DO TOPO DO DECK DE VILÃO E, ENTÃO, SIGA TODAS AS INSTRUÇÕES DE "FINAL DO TURNO" DA CARTA DE PERSONAGEM DO VILÃO E DE OUTRAS CARTAS DE VILÃO QUE ESTEJAM EM JOGO.
- 6** PROSSIGA O JOGO COM O **TURNO DOS HERÓIS**, EM SENTIDO HORÁRIO A PARTIR DO VILÃO. O TURNO DOS HERÓIS TEM TRÊS FASES: JOGAR UMA CARTA, USAR UM PODER E COMPRAR UMA CARTA. TODAS AS FASES SÃO OPCIONAIS. SE VOCÊ DECIDIR NÃO JOGAR UMA CARTA E NEM USAR UM PODER, PODERÁ COMPRAR DUAS CARTAS AO INVÉS DE UMA.
- 7** TERMINE CADA RODADA COM O **TURNO DO CENÁRIO**: SIGA TODAS AS INSTRUÇÕES DE "INÍCIO DO TURNO" DAS CARTAS DE CENÁRIO QUE ESTEJAM EM JOGO, JOGUE A CARTA DO TOPO DO DECK DE CENÁRIO E, ENTÃO, SIGA TODAS AS INSTRUÇÕES DE "FINAL DO TURNO" DAS CARTAS DE CENÁRIO QUE ESTEJAM EM JOGO.
- 8** O JOGO PROSSIGUE NESSA MESMA ORDEM ATÉ QUE TODOS OS HERÓIS ESTEJAM INCAPACITADOS OU O VILÃO SEJA DERROTADO!

NÃO EXISTE LIMITE PARA A QUANTIDADE DE CARTAS QUE OS JOGADORES PODEM TER EM JOGO OU EM SUAS MÃOS.

SE UM JOGADOR PRECISAR COMPRAR OU DESCARTAR UMA CARTA DO DECK DE HERÓI E ESTE ESTIVER VAZIO, EMBARALHE AS CARTAS DO DESCARTE DO HERÓI PARA RECRIAR ESTE DECK E CONTINUE JOGANDO NORMALMENTE.

USE OS MARCADORES INCLuíDOS NO JOGO PARA CONTROLAR AS QUANTIDADES DE PV E OS MODIFICADORES DE DANO DURANTE A PARTIDA.

SENTINELAS DO MULTIVERSO[®]

JOGO DE CARTAS

TEXTOS: CHRISTOPHER BADELL

ILUSTRAÇÕES: ADAM REBOTTARO

EDITORIAÇÃO: PAUL BENDER

SENTINELS OF THE MULTIVERSE

©2011-2015 GREATER THAN GAMES, LLC

EDIÇÃO BRASILEIRA:

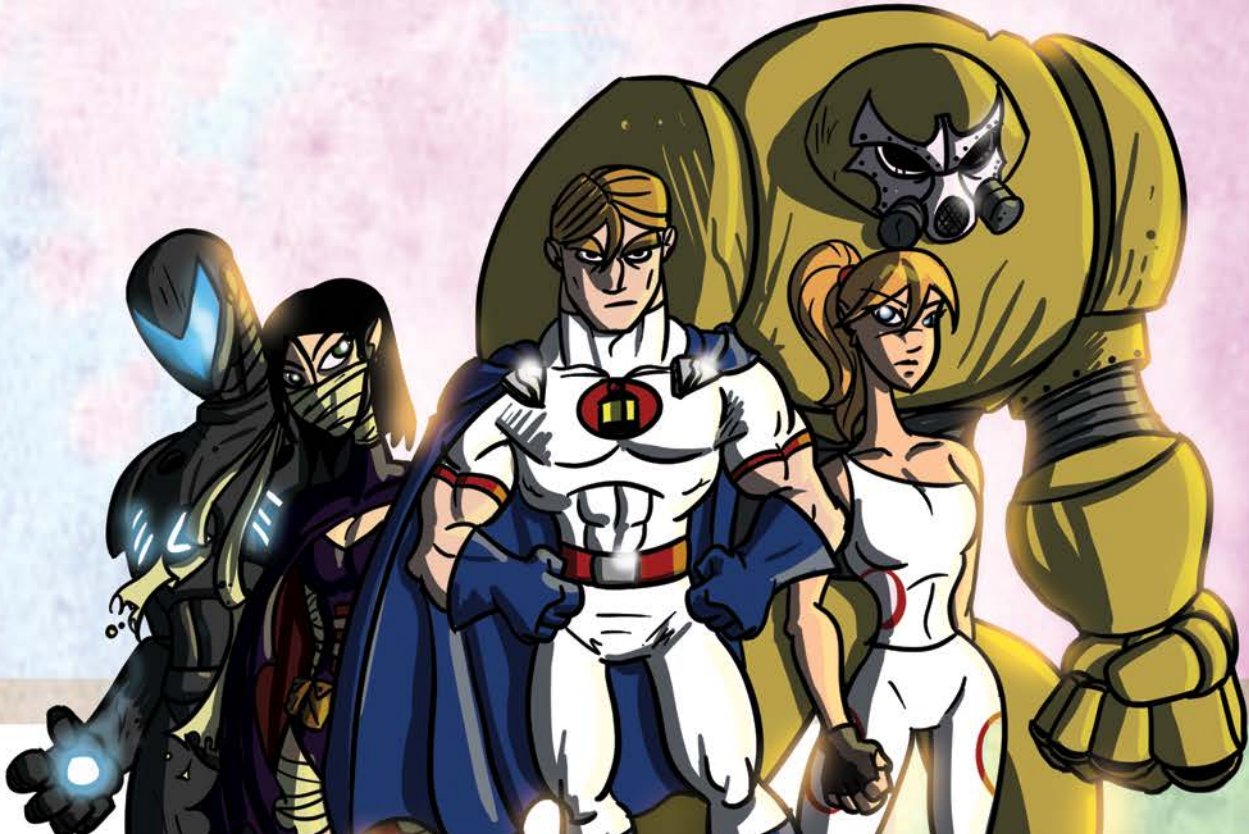
TRADUÇÃO: JACK EXPLICADOR, MARCELO "GROO", THIAGO MOCELIN E DHEYRDRE MACHADO.

REVISÃO: LUCAS (LUKITA) ANDRADE, MARCELO "GROO", JACK EXPLICADOR, FERNANDO SARMENTO, AMAURI SILVA LIMA FILHO, DANIELLA MAIA E LEANDRO TEVES.

DIAGRAMAÇÃO: MARCELO "GROO".

SENTINELAS DO MULTIVERSO

©2015 GIGANTE JOGOS, TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



INTRODUÇÃO

BEM VINDO AO UNIVERSO DOS QUADRINHOS DE SENTINEL COMICS, ONDE PODEROSOS HERÓIS JUNTAM SUAS FORÇAS PARA COMBATER OS NEFASTOS VILÕES QUE AMEAÇAM O MULTIVERSO!

SENTINELAS DO MULTIVERSO É UM JOGO COOPERATIVO EM QUE CADA JOGADOR COMANDA UM HERÓI COM PODERES E HABILIDADES SOB A FORMA DE CARTAS. OS JOGADORES REAGEM ÀS AMEAÇAS DOS VILÕES, ASSIM COMO AOS DINÂMICOS CENÁRIOS ONDE OCORREM AS BATALHAS. SERÁ QUE OS HERÓIS CONSEGUIRÃO TRABALHAR JUNTOS E FRUSTRAR OS PLANOS DOS VILÕES? OU O MAL TRIUNFARÁ E OS HERÓIS TERÃO QUE SE REAGRUPAR PARA LUTAR EM UM OUTRO DIA?

VISÃO GERAL DO JOGO

AS REGRAS DE *SENTINELAS DO MULTIVERSO* SÃO INOVADORAS. A COMPLEXIDADE E A ESTRATÉGIA DO JOGO SÃO BASEADAS EM SUAS CARTAS. AS CARTAS DITAM AS REGRAS DO JOGO, DANDO PODER AOS JOGADORES DE IREM MUITO ALÉM DO QUE AS REGRAS BÁSICAS PERMITEM. CARTAS PODEM LHE PERMITIR COMPRAR MAIS CARTAS, JOGAR MAIS DE UMA CARTA DURANTE O TURNO E USAR MÚLTIPLOS PODERES!

SEMPRE QUE UMA CARTA DISSER QUE VOCÊ PODE FAZER ALGO QUE NÃO ESTÁ NAS REGRAS BÁSICAS, **A CARTA ESTARÁ CORRETA**. BASTA APLICAR AS REGRAS DESCRITAS NAS CARTAS E VOCÊ ESTARÁ BEM!

ABRINDO A CAIXA

QUANDO ABRIR A CAIXA DO SEU JOGO PELA PRIMEIRA VEZ, SEPRE TODOS OS DECKS. ISSO DEVE SER RÁPIDO, JÁ QUE CADA DECK POSSUI UM VERSO ÚNICO QUE IDENTIFICA SUAS CARTAS. TODOS OS DECKS SÃO FIXOS, SUAS CARTAS NÃO MUDAM DE JOGO PARA JOGO.

SENTINELAS DO MULTIVERSO INCLUI DEZ HERÓIS JOGÁVEIS, QUATRO VILÕES DESAFIADORES E QUATRO CENÁRIOS ÚNICOS. ALÉM DISSO, O JOGO POSSUI VÁRIAS EXPANSÕES QUE INCLUEM MAIS HERÓIS, VILÕES E CENÁRIOS!

VISITE WWW.GIGANTEJOGOS.COM.BR PARA ACOMPANHAR AS INFORMAÇÕES SOBRE EXPANSÕES, ASSIM COMO QUAISQUER OUTRAS NOVIDADES SOBRE O JOGO!

COMPONENTES DO JOGO

A CAIXA DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO** ESTÁ CHEIA DE COISAS EMPOLGANTES! ALÉM DAS 578 CARTAS QUE COMPÕEM O JOGO, EXISTEM AINDA DIVISÓRIAS PARA SEPARAR OS DECKS, VÁRIOS TIPOS DE MARCADORES, ALÉM DESTA FANTÁSTICO MANUAL DE REGRAS QUE VOCÊ ESTÁ LENDO AGORA!

ABAIXO ESTÃO DISCRIMINADOS TODOS OS COMPONENTES DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO**.



CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS - 10

É A CARTA PRINCIPAL DO HERÓI. CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS APRESENTAM O PV MÁXIMO DO HERÓI, O SEU PODER INATO E, NOS VERSOS DAS CARTAS, SUAS HABILIDADES QUANDO INCAPACITADOS.



CARTAS DE HERÓIS - 400

SÃO AS CARTAS QUE COMPÕEM OS DECKS DE HERÓIS. CADA HERÓI POSSUI UM DECK ÚNICO DE 40 CARTAS.



CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES - 8

SÃO AS CARTAS PRINCIPAIS DOS VILÕES. CADA VILÃO POSSUI DUAS CARTAS DE PERSONAGEM, QUE APRESENTAM SEU PV MÁXIMO, SUAS REGRAS DE PREPARAÇÃO, SEU MODO DE JOGAR, E SUAS REGRAS AVANÇADAS.



CARTAS DE VILÕES - 100

SÃO AS CARTAS QUE COMPÕEM OS DECKS DE VILÕES. CADA VILÃO POSSUI UM DECK ÚNICO DE 25 CARTAS.



CARTAS DE CENÁRIOS - 60

SÃO AS CARTAS QUE COMPÕEM OS DECKS DE CENÁRIOS. CADA CENÁRIO POSSUI UM DECK ÚNICO DE 15 CARTAS.



CARTAS DIVISÓRIAS - 36

ESTAS CARTAS IRÃO AJUDAR A MANTER O SEU JOGO ORGANIZADO! EXISTE UMA CARTA DIVISÓRIA PARA CADA HERÓI, VILÃO E CENÁRIO.



MARCADORES REDONDOS - 120

ESTES MARCADORES APRESENTAM NÚMEROS, PARA LHE AJUDAR A CONTROLAR A QUANTIDADE DE PV DOS ALVOS HERÓIS, ALVOS VILÕES E ALVOS DE CENÁRIO DURANTE A PARTIDA.



MARCADORES RETANGULARES - 42

ESTES MARCADORES LHE AJUDARÃO A CONTROLAR OS DIVERSOS MODIFICADORES QUE PODEM SURTIR DURANTE O JOGO, TAIS COMO DANOS AUMENTADOS OU REDUZIDOS, DENTRE OUTROS EFEITOS.

SE ESTIVER FALTANDO QUALQUER DESTES COMPONENTES NO SEU JOGO, OU SE QUAISQUER DELES ESTIVEREM DANIFICADOS, POR FAVOR ENTRE EM CONTATO COM O SAC DA NOSSA DISTRIBUIDORA: SAC@DEVIR.COM.BR

CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS



ÁREAS DE UMA CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI

- 1: NOME
- 2: PV
- 3: ÍCONE DO HERÓI
- 4: PODER INATO

CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES



ÁREAS DE UMA CARTA DE PERSONAGEM DE VILÃO

- 1: NOME
- 2: PV
- 3: ÍCONE DO NÊMESIS
- 4: PALAVRAS CHAVE E DESCRIÇÃO
- 5: REGRAS DE PREPARAÇÃO
- 6: REGRAS DE COMO JOGAR
- 7: REGRAS AVANÇADAS

CARTAS DE JOGO



ÁREAS DE UMA CARTA DE HERÓI OU DE VILÃO

- 1: TÍTULO
- 2: PV (SE HOUVER)
- 3: PALAVRAS CHAVE
- 4: INSTRUÇÕES DE USO
- 5: TEXTOS DE AMBIENTAÇÃO

CARTAS DE CENÁRIOS



ÁREAS DE UMA CARTA DE CENÁRIO

- 1: TÍTULO
- 2: PV (SE HOUVER)
- 3: PALAVRAS CHAVE (SE HOUVER)
- 4: INSTRUÇÕES DE USO
- 5: TEXTOS DE AMBIENTAÇÃO

PREPARAÇÃO DO JOGO

CADA JOGO COMEÇA COM A COLOCAÇÃO DOS DECKS DE VILÃO E DE CENÁRIO EM SUAS ÁREAS DE JOGO. ENTÃO, CADA JOGADOR SELECIONA UM HERÓI, COLOCANDO SUA CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI E SEU DECK DE HERÓI A SUA FRENTE, EM SUA ÁREA DE JOGO. VOCÊ PODE ESCOLHER QUALQUER COMBINAÇÃO DE HERÓIS, VILÕES E CENÁRIOS, AS COMBINAÇÕES SÃO QUASE ILIMITADAS. VEJA TAMBÉM AS PÁGINAS 9 E 10 PARA MAIS INFORMAÇÃO SOBRE CADA UM DOS PERSONAGENS DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO!**

APÓS OS HERÓIS, O VILÃO E O CENÁRIO TEREM SIDO ESCOLHIDOS, CADA JOGADOR DEVE COMPRAR QUATRO CARTAS DO TOPO DO SEU DECK DE HERÓI. CADA RODADA DO JOGO INICIA COM O TURNO DO VILÃO, ENTÃO SEGUE COM O TURNO DOS HERÓIS SENDO RESOLVIDO EM SENTIDO HORÁRIO AO REDOR DA MESA E ENCERRA-SE COM O TURNO DO CENÁRIO. A MESMA ORDEM DEVE SER SEGUIDA DURANTE TODA A PARTIDA: **TURNO DO VILÃO, TURNOS DOS HERÓIS, TURNO DO CENÁRIO**, E REPETE A SEQUÊNCIA NA RODADA SEGUINTE.

UTILIZE OS MARCADORES APRESENTADOS NA PÁGINA 2 PARA CONTROLAR PV E MODIFICADORES DE DANO. ALTERNATIVAMENTE, VOCÊ PODE UTILIZAR DADOS, PAPEL E CANETA, OU QUALQUER OUTRO MÉTODO QUE PREFERIR PARA FAZER ESTA MARCAÇÃO.

TIPOS DE CARTAS

ABAIXO ESTÃO OS TIPOS PRIMÁRIOS DE CARTAS DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO**:

INSTANTÂNEA

CARTAS INSTANTÂNEAS SÃO IMEDIATAMENTE RESOLVIDAS QUANDO JOGADAS. ELAS DEVEM SER DESCARTADAS EM SEGUIDA.

CONTÍNUA

CARTAS CONTÍNUAS PERMANECEM EM JOGO APÓS JOGADAS, ALGUMAS VEZES ALTERANDO A FORMA COMO FUNCIONA O DECK.

EQUIPAMENTO

CARTAS DE EQUIPAMENTO PERMANECEM EM JOGO APÓS JOGADAS, DA MESMA FORMA QUE AS CARTAS CONTÍNUAS.

LIMITADA

SÓ PODE HAVER UMA CÓPIA DE CADA CARTA LIMITADA EM JOGO AO MESMO TEMPO. PODEM HAVER VÁRIAS CARTAS LIMITADAS EM JOGO, CONTANTO QUE NÃO SEJAM IGUAIS.

EXISTEM OUTRAS PALAVRAS CHAVE QUE PODEM SER ENCONTRADAS NOS DECKS DE HERÓIS, VILÕES E CENÁRIOS, MAS ESTAS SE REFEREM A MECÂNICAS ESPECÍFICAS DE UM DETERMINADO DECK, OU DE UM DETERMINADO ALVO, QUE SÃO QUAISQUER CARTAS COM PV. ELAS PODEM SER **DISPOSITIVOS**, OU **CIDADÃOS**, OU ATÉ:

LACIAO

CARTAS DE LACIAO SÃO UM TIPO DE CARTA QUE PODEM SER ENCONTRADAS NOS DECKS DE VILÕES. ELAS APRESENTAM VALOR DE PV, POR ISSO SÃO ALVOS VILÕES. QUANDO O SEU PV É REDUZIDO A ZERO OU MENOS, ELAS SÃO DESTRUÍDAS E VÃO PARA O DESCARTE DO VILÃO.

SEQUÊNCIA DOS TURNOS



TURNO DO VILÃO

- ⇒ **INÍCIO:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO INÍCIO DO TURNO DO VILÃO.
- ⇒ **AÇÃO:** REVELE E JOGUE A CARTA DO TOPO DO DECK DE VILÃO, RESOLVENDO QUAISQUER EFEITOS DESCRITOS NA CARTA.
- ⇒ **FINAL:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO FINAL DO TURNO DO VILÃO.



TURNOS DOS HERÓIS

- ⇒ **INÍCIO:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO INÍCIO DO TURNO DESTE HERÓI.
- ⇒ **AÇÃO:** O JOGADOR PODE JOGAR UMA CARTA DE SUA MÃO, SEGUINDO AS INSTRUÇÕES DESCRITAS NA CARTA.
- ⇒ **PODER:** O JOGADOR PODE USAR UM PODER DE UMA DE SUAS CARTAS QUE ESTEJAM EM JOGO.

NOTA: MESMO QUE UM HERÓI POSSA USAR PODERES VÁRIAS VEZES DURANTE O SEU TURNO, CADA PODER SÓ PODE SER USADO UMA VEZ POR TURNO.

- ⇒ **COMPRA:** O JOGADOR PODE COMPRAR A CARTA DO TOPO DO SEU DECK DE HERÓI.
- ⇒ **FINAL:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO FINAL DO TURNO DESTE HERÓI.

COMPRA ADICIONAL: CASO UM JOGADOR DECIDA NÃO JOGAR CARTAS E NEM USAR PODERES DURANTE O SEU TURNO, ELE PODERÁ COMPRAR UMA CARTA ADICIONAL DURANTE A FASE DE COMPRA.

PASSANDO O TURNO: SE POR QUALQUER RAZÃO UM JOGADOR PASSAR O SEU TURNO, ELE TERÁ ABDICADO DE TODAS AS FASES DO SEU TURNO E NÃO PODERÁ COMPRAR NENHUMA CARTA.



TURNO DO CENÁRIO

- ⇒ **INÍCIO:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO INÍCIO DO TURNO DO CENÁRIO.
- ⇒ **AÇÃO:** REVELE E JOGUE A CARTA DO TOPO DO DECK DE CENÁRIO, RESOLVENDO QUAISQUER EFEITOS DESCRITOS NA CARTA.
- ⇒ **FINAL:** RESOLVA OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS EM JOGO CUJAS INSTRUÇÕES INDIQUEM ALGO QUE OCORRA NO FINAL DO TURNO DO CENÁRIO.

À BATALHA!

HERÓIS E VILÕES ENCONTRAM-SE NAS BATALHAS MAIS ÉPICAS E **SENTINELAS DO MULTIVERSO** SIMULA ESTAS BATALHAS ATRAVÉS DO DANO QUE UNS CAUSAM AOS OUTROS. DIVERSAS CARTAS APRESENTAM UM VALOR DE PV, QUE SIGNIFICA PONTOS DE VIDA, SENDO ESTA A REPRESENTAÇÃO NUMÉRICA DE SUA VIDA. QUANDO CARTAS “CAUSAM DANO” A OUTRAS CARTAS, O PV DAS CARTAS ATACADAS É DIMINUÍDO DE ACORDO COM O VALOR DESSE DANO. QUALQUER CARTA COM VALOR DE PV É CONSIDERADA UM ALVO.

EXEMPLO: O “DRONE DE ASSALTO” DE OMNITRON CAUSA 3 DANOS CORPORAIS EM BUNKER. ANTES DO ATAQUE BUNKER POSSUÍA 17 PV, ENTÃO AGORA ELE TEM 14 PV.

SEMPRE QUE O PV DE UM ALVO É REDUZIDO A ZERO OU MENOS, A SUA CARTA DEVE SER COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO, EXCETO NO CASO DAS CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS E DAS CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES. A NÃO SER QUE ALGUMA REGRA ESPECIFIQUE DIFERENTE, QUANDO UMA CARTA DE PERSONAGEM DE VILÃO TEM SEU PV REDUZIDO A ZERO OU MENOS, O VILÃO É DESTRUÍDO E OS JOGADORES VENCEM O JOGO!

QUANDO O PV DE UM HERÓI É REDUZIDO A ZERO OU MENOS, REMOVA DO JOGO TODAS AS CARTAS DESTES HERÓI, DEIXANDO APENAS A SUA CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI NA MESA. ESTA CARTA DEVE SER VIRADA, DE FORMA QUE A SUA FACE INCAPACITADO FIQUE VOLTADA PARA CIMA.

UM HERÓI QUE TENHA SIDO INCAPACITADO NÃO PODE RECUPERAR PV. A ÚNICA COISA QUE ESTE HERÓI PODE FAZER É, DURANTE O SEU TURNO, USAR UMA DAS 3 HABILIDADES DESCRITAS NA FACE INCAPACITADO DA SUA CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI. TEMATICAMENTE, NO CASO DE UMA EQUIPE DE 4 HERÓIS EM QUE 3 FORAM DERROTADOS, O ÚLTIMO HERÓI LUTA MAIS BRAVAMENTE DO QUE NUNCA, TOMADO PELO DESEJO DE VINGAR SEUS COMPANHEIROS CAÍDOS. ISSO É SIMULADO PELAS HABILIDADES DISPONIBILIZADAS PARA OS HERÓIS INCAPACITADOS.

DANO

TUDO DANO TEM UM TIPO, QUE INDICA A NATUREZA DESTES DANOS. NORMALMENTE, QUANDO SE TRATA DE CAUSAR DANO A ALVOS O TIPO DO DANO NÃO IMPORTA, MAS ALGUMAS CARTAS E HABILIDADES INTERAGEM DE FORMAS VARIADAS COM OS TIPOS DE DANO.

OS TIPOS DE DANO DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO** SÃO: CONGELANTE, CORPORAL, DE ENERGIA, DE FOGO, DE RELÂMPAGO, DE PROJÉTIL, INFERNAL, PSÍQUICO, RADIANTE, SÔNICO E TÓXICO.

DANOS PODEM SER IRREDUTÍVEIS, INDEPENDENTE DO SEU TIPO. DANOS IRREDUTÍVEIS NÃO PODEM SER REDUZIDOS POR NENHUM EFEITO, MAS AINDA PODEM SER AUMENTADOS OU REDIRECIONADOS. ENTRETANTO, SE UM ALVO FOR IMUNE A DANO, OU SE ALGUM EFEITO PREVENIR TOTALMENTE QUE UM ALVO RECEBA DANO, O DANO IRREDUTÍVEL NÃO PODE SER CAUSADO A ESTE ALVO.

PONTOS DE VIDA

ALGUMAS CARTAS PERMITEM QUE ALVOS RECUPEREM PV. QUANDO ISSO ACONTECE, O PV DO ALVO É AUMENTADO DE ACORDO COM O VALOR INDICADO NA CARTA UTILIZADA. NO ENTANTO, O PV DE UM ALVO JAMAIS PODE SER MAIOR QUE O PV MÁXIMO INDICADO EM SUA CARTA.

EXEMPLO: EM SUA FASE DE PODER, TEMPEST USA SUA CARTA CONTÍNUA "TEMPORAL PURIFICADOR". CADA HERÓI RECUPERA 2 PV, FAZENDO COM QUE O PV DE TEMPEST AUMENTE DE 14 PARA 16, O DE FANATIC DE 17 PARA 19 E O DE RA DE 21 PARA 23. TACHYON TINHA 26 PV E SEU PV MÁXIMO É 27, PORTANTO ELA SÓ RECUPERA 1 PV.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

DURANTE A PARTIDA OCORRERÃO ALGUMAS SITUAÇÕES EM QUE VÁRIOS EFEITOS IRÃO ACONTECER SIMULTANEAMENTE, OU COMPETIRÃO ENTRE SI. EM TODAS AS SITUAÇÕES, OS EFEITOS DE CARTAS QUE ACONTECEM SIMULTANEAMENTE SÃO RESOLVIDOS NA ORDEM EM QUE ESTAS CARTAS ENTRARAM EM JOGO.











EXEMPLO: NO FINAL DO TURNO DO VILÃO, CITIZEN DAWN CAUSA 2 DANOS DE ENERGIA NO HERÓI COM MAIS PV. "CIDADÃO BATERIA" ESTÁ EM JOGO E, NO FINAL DO TURNO DO VILÃO, ELE CAUSA 3 DANOS DE ENERGIA NO HERÓI COM MAIS PV.

CITIZEN DAWN ESTAVA EM JOGO ANTES DE "CIDADÃO BATERIA", ENTÃO ELA CAUSA 2 DANOS EM HAKA, QUE ERA O HERÓI COM MAIS PV. ISSO FAZ COM QUE HAKA REDUZA SEU PV DE 28 PARA 26. AGORA É LEGACY O HERÓI COM MAIS PV, COM 27 PV. ASSIM SENDO, "CIDADÃO BATERIA" CAUSA 3 DANOS EM LEGACY.

HAVERÁ MOMENTOS EM QUE OS JOGADORES SE ENCONTRARÃO EM SITUAÇÕES AMBÍGUAS, COMO VÁRIOS ALVOS COM OS MESMOS VALORES DE PV OU RECEBENDO DANOS SIMULTANEAMENTE. EM QUAISQUER SITUAÇÕES AMBÍGUAS, OS JOGADORES DECIDEM QUEM SERÃO OS ALVOS E A ORDEM DE RESOLUÇÃO DOS EFEITOS.

EXEMPLO: BARON BLADE JOGA A CARTA "FATIA E QUEIMAR", CAUSANDO 4 DANOS CORPORAIS NO HERÓI COM MENOS PV E 6 DANOS DE FOGO NO HERÓI COM MAIS PV. ABSOLUT ZERO E THE VISIONARY SÃO OS HERÓIS COM MAIS PV, EMPATADOS COM 23 PV CADA UM. COM ISSO, OS JOGADORES DEVEM DECIDIR SE O ALVO DOS 6 DANOS DE FOGO SERÁ ABSOLUT ZERO OU THE VISIONARY.

COMPARAÇÃO DOS HERÓIS








NOME DO HERÓI	ÍCONE DO HERÓI	COMPLEXIDADE
ABSOLUTE ZERO		3
BUNKER		2
FANATIC		2
HAKA		1
LEGACY		1
RA		1
TAEHYUN		2
TEMPEST		1
THE VISIONARY		2
THE WRATH		1
EXPATRIETTE *		2
MISTER FIXER *		2
NIGHTMIST *		3
THE ARCENT DEPT *		3
Unity *		2

* ESTES HERÓIS PODEM SER ENCONTRADOS NA EXPANSÃO ROOK CITY.

* ESTES HERÓIS PODEM SER ENCONTRADOS NA EXPANSÃO INFERNAL RELICS.

* ESTE É UM HERÓI PROMOCIONAL DO KICKSTARTER 2012.

COMPARAÇÃO DOS VILÕES


NOME DO VILÃO	ÍCONE DO NÊMESIS	DIFICULDADE
BARON BLADE		1
CITIZEN DAWN		3
GRAND WARLORD VOSS		3
OMNITRON		1
PLAGUE RAT *		2
SPITE *		2
THE CHAIRMAN *		4
THE MATRIARCH *		4
AKASHU'BHUTA *		2
APOSTATE *		2
GLOOMWEAVER *		3
THE ENNEAD *		3
AMBUSCADE *		2

* ESTES VILÕES PODEM SER ENCONTRADOS NA EXPANSÃO ROOK CITY.

* ESTES VILÕES PODEM SER ENCONTRADOS NA EXPANSÃO INFERNAL RELICS.

* ESTE É UM VILÃO PROMOCIONAL DO KICKSTARTER 2012.

O ÍCONE

O ÍCONE  AJUDA NO BALANCEAMENTO DO JOGO, DE ACORDO COM O NÚMERO DE JOGADORES. ELE SEMPRE EQUIVALE AO NÚMERO DE HERÓIS DA PARTIDA CORRENTE, NÃO IMPORTANDO SE ESTES HERÓIS ESTÃO ATIVOS OU INCAPACITADOS.

PORTANTO, EM UMA PARTIDA COM 3 HERÓIS COMBATENDO O VILÃO,  É IGUAL A 3. EM UMA PARTIDA COM 4 HERÓIS,  = 4 E EM UMA COM 5 HERÓIS,  = 5.

NÊMESIS

TODOS OS HERÓIS E VILÕES POSSUEM HISTÓRIAS DE VINGANÇAS PESSOAIS UNS COM OS OUTROS. NO JOGO, ISSO É REPRESENTADO PELA PRESENÇA DO ÍCONE DE UM DETERMINADO HERÓI EM ALGUMA OUTRA CARTA DE ALVO. ESTE HERÓI É O NÊMESIS DO RESPECTIVO ALVO E VICE VERSA. QUANDO AMBOS ESTÃO EM JOGO, TODOS OS DANOS QUE UM CAUSAR NO OUTRO É AUMENTADO EM +1. ISSO VALE ESPECIFICAMENTE PARA OS ALVOS QUE POSSUAM O ÍCONE DO NÊMESIS. NORMALMENTE, SÃO AS CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS E AS CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES QUE POSSUEM ÍCONES DE NÊMESIS, MAS PODEM HAVER ALGUNS OUTROS POUCOS ALVOS NO JOGO QUE TAMBÉM POSSUAM ESTES ÍCONES.

EXEMPLO: LEGACY E BARON BLADE SÃO NÊMESIS. LEGACY JOGA A CARTA “BALA HUMANA” E ATACA 3 ALVOS, CAUSANDO 3 DANOS EM CADA. LEGACY ESCOLHE BARON BLADE COMO UM DOS ALVOS, PORTANTO, O DANO NELE É AUMENTADO DE 3 PARA 4 ENQUANTO O DANO CAUSADO NOS OUTROS DOIS ALVOS ESCOLHIDOS PERMANENCE 3.

BARON BLADE JOGA A CARTA “ACELERADOR DA DESTRUIÇÃO”, QUE CAUSA 2 DANOS TÓXICOS EM CADA HERÓI, MAS LEGACY RECEBE 3 DANOS TÓXICOS POR SER O NÊMESIS DE BARON BLADE. NO ENTANTO, QUANDO BARON BLADE USA A CARTA “TORRE DE ENERGIA REMOTA” PARA CAUSAR 2 DANOS DE PROJÉTIL EM CADA HERÓI, LEGACY RECEBE APENAS 2 DANOS, JÁ QUE A FONTE DOS DANOS É A “TORRE DE ENERGIA REMOTA”, NÃO BARON BLADE.

JOGO AVANÇADO

OS PERSONAGENS E CENÁRIOS DO JOGO POSSIBILITAM AMPLA REJOGABILIDADE, NO ENTANTO, JOGADORES EXPERIENTES PODEM DESEJAR DESAFIOS AINDA MAIORES. AS CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES APRESENTAM A OPÇÃO “AVANÇADO” EM CADA UMA DE SUAS FACES. ESTAS REGRAS ADICIONAIS FORNECEM NOTÁVEIS VANTAGENS PARA OS VILÕES, FORÇANDO OS HERÓIS A LUTAREM MAIS BRAVAMENTE DO QUE NUNCA. NOTE QUE AS REGRAS AVANÇADAS NÃO SÃO CONSIDERADAS “EQUILIBRADAS”, A INTENÇÃO É AUMENTAR O DESAFIO DO JOGO.

ADICIONALMENTE, DOIS JOGADORES EXPERIENTES PODEM JOGAR SENTINELAS DO MULTIVERSO, SE UM DELES OU AMBOS JOGAREM COM DOIS HERÓIS CADA.

BIOGRAFIAS DE HERÓIS E VILÕES

NAS PRÓXIMAS PÁGINAS VOCÊ IRÁ ENCONTRAR INFORMAÇÕES BIOGRÁFICAS SOBRE OS HERÓIS E VILÕES DE **SENTINELAS DO MULTIVERSO**. PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O MULTIVERSO E O UNIVERSO DE SENTINELAS VISITE WWW.GIGANTEJOGOS.COM.BR!

HERÓI: LEGACY



A FAMÍLIA PARSONS REPRESENTA UMA DAS MAIS ANTIGAS TRADIÇÕES QUE OS ESTADOS UNIDOS TEM A OFERECER. OS BRITÂNICOS? ELES TEM A MONARQUIA. AMERICANOS? ELES TEM LEGACY. DESDE A ÉPOCA EM QUE JOSEPH PARSONS AVISTOU OS SOLDADOS BRITÂNICOS NO RIO CHARLES, TORNANDO POSSÍVEL O FAMOSO PERCURSO DE PAUL REVERE, A FAMÍLIA PARSONS VEM PROTEGENDO OS ESTADOS UNIDOS DE AMEAÇAS, TANTO PRÓXIMAS QUANTO DISTANTES. JOSEPH PARSONS

TINHA PODERES LIMITADOS, ERA CAPAZ APENAS DE SENTIR O PERIGO IMINENTE, MAS CADA GERAÇÃO DOS PARSONS DESENVOLVEU NOVOS PODERES, ALÉM DE HERDAREM OS ANTIGOS. PRIMEIRO FOI A PERCEPÇÃO DO PERIGO, DEPOIS A RESISTÊNCIA SOBRE-HUMANA, EVENTUALMENTE, O PODER DE VOAR E ASSIM POR DIANTE. HOJE, PAUL PARSONS OITAVO É LEGACY, O MEMBRO FUNDADOR DOS FREEDOM FIVE. ASSIM COMO TODOS OS PARSONS ANTES DELE, LEGACY CONTINUA A LUTAR CONTRA AS FORÇAS DO MAL, EM NOME DA LIBERDADE E DO HOMEM COMUM.

HERÓI: BUNKER



DURANTE A GUERRA CIVIL, O PROJETO IRONCLAD DESENVOLVEU O USS MONITOR, UM NAVIO FORTEMENTE BLINDADO QUE TOMOU PARTE EM UMA DECISIVA BATALHA NAVAL CONTRA O CSS VIRGINIA. MENOS DE UM SÉCULO DEPOIS, O AINDA ATIVO PROJETO IRONCLAD DESENVOLVEU OUTRO ARMAMENTO DE SUCESSO: O EXOESQUELETO YS-1200. O TRAJE, QUE PERMITIA QUE UM SOLDADO FIZESSE O TRABALHO DE UM ESQUADRÃO INTEIRO, FOI POSTO EM OPERAÇÃO DURANTE A GUERRA MUNDIAL,

COMO PARTE DE UM ESQUADRÃO DE ELITE. CINQUENTA ANOS DEPOIS, UM NOVO TRAJE BLINDADO FOI DESENVOLVIDO: O EXOESQUELETO YS-1300T. O TENENTE TYLER VANCE FOI SELECIONANDO PARA OPERAR O TRAJE BUNKER PELA PRIMEIRA VEZ QUANDO O GOVERNO CRIOU A INICIATIVA FREEDOM FIVE, COMO PARTE DE UMA CAMPANHA NÃO MILITAR. ASSIM, BUNKER SE TORNOU O SEGUNDO MEMBRO DO FREEDOM FIVE, UNINDO-SE A LEGACY NA LUTA CONTRA OS VILÕES QUE AMEAÇAVAM O MUNDO.

HERÓI: TACHYON



CONSIDERADA A MENTE MAIS BRILHANTE NO CAMPO DE PARTÍCULAS FÍSICAS, A DRA. MEREDITH STINSON FOI A FORÇA PRINCIPAL POR TRÁS DO DESENVOLVIMENTO DO GERADOR DE PARTÍCULAS COM COMPRIMENTO DE ONDAS APRIMORADO. ENQUANTO TRABALHAVA NO DISPOSITIVO, UMA TRAVA DE SEGURANÇA FALHOU, SELANDO A DRA. DENTRO DA CÂMARA DE TESTES. SUA EQUIPE TENTOU AJUDAR, MAS A MÁQUINA TERMINOU SUA SEQUÊNCIA DE INICIAÇÃO, BOMBARDEANDO O CORPO DA DRA. STINSON

COM UMA RAJADA DE TÁQUIONS! QUANDO RETORNOU AO TRABALHO ELA NOTOU UM CRESCIMENTO GRADUAL EM SUA EFICIÊNCIA E, PREOCUPADA, EXAMINOU UMA AMOSTRA DE SEU SANGUE, DESCOBRINDO QUE SUAS CÉLULAS SANGUÍNEAS TINHAM SIDO ACELERADAS. AO TESTAR A EXTENSÃO DE SEUS PODERES, DESCOBRIU QUE PODERIA SE MOVER À VELOCIDADES SOBRE-HUMANAS. QUANDO AS NOTÍCIAS SOBRE AS DESCOBERTAS DA DRA. STINSON SE ESPALHARAM, O GOVERNO PROPÔS PAGAR SUAS PESQUISAS EM TROCA DELA SE TORNAR TACHYON, O TERCEIRO MEMBRO DO FREEDOM FIVE.

HERÓI: THE WRAITH



SEMPRE MUITO FOCADA, MAIA ADRIANNA MONTGOMERY DESTACOU-SE NA ESCOLA E AOS DEZESSETE ANOS JÁ ERA GRADUADA EM MATEMÁTICA E FÍSICA. EM UMA DAS NOITES EM QUE CAMINHAVA DA GRADUAÇÃO PARA CASA, MAIA FOI VÍTIMA DA VIOLÊNCIA DE UMA GANGUE. SEU NAMORADO FOI MORTO E ELA FICOU HOSPITALIZADA POR SEMANAS. ENQUANTO RECUPERAVA-SE, MAIA JUROU NUNCA MAIS SER UMA VÍTIMA.

APROVEITANDO A RIQUEZA DA FAMÍLIA, A JOVEM CONTRATOU VÁRIOS TREINADORES DAS MAIS DIVERSAS DISCIPLINAS DE COMBATE. MAIA COMEÇOU A PATRULHAR ROOK CITY DURANTE AS NOITES, COMO THE WRAITH, PROTEGENDO AQUELES QUE NÃO PODIAM SE PROTEGER. COMO PRESENTE SURPRESA DE GRADUAÇÃO, SEUS PAIS LHE DERAM AS RÉDEAS DAS INDÚSTRIAS MONTGOMERY. AGORA, MAIA PRECISA DIVIDIR-SE ENTRE SUAS DUAS VIDAS: DURANTE O DIA, A MAIS JOVEM DIRETORA EXECUTIVA DO MUNDO; DURANTE A NOITE, A PROTETORA DE ROOK CITY E O QUARTO MEMBRO DO FREEDOM FIVE!

HERÓI: ABSOLUTE ZERO



RYAN FROST ERA O ZELADOR DE UM LABORATÓRIO DE CRIOGENIA, ATÉ QUE UMA ESTRANHA CRIO-EXPLOSÃO MUDASSE COMPLETAMENTE SUA VIDA. A TEMPERATURA DE FROST CAIU PARA ZERO GRAUS KELVIN E, PARA QUE SOBREVIVESSE, O SEU CORPO MUTILADO PRECISOU SER CRIOGENICAMENTE CONGELADO. MAIS DE UMA DÉCADA DEPOIS, O CORPO DE FROST FOI APREENDIDO COMO PARTE DA INICIATIVA FREEDOM FIVE. ELE FOI OPERADO SOB CONDIÇÕES EXTREMAS, EM UMA SALA COM

TEMPERATURA ABAIXO DE ZERO, PROJETADA PELA DRA. STINSON. AO ACORDAR, RYAN FROST CONFRONTOU-SE COM UMA ESCOLHA: VIVER EM UMA CÂMARA CRIOGÊNICA PELO RESTO DE SUA VIDA, OU USAR UM TRAJE DE MOBILIDADE APRIMORADA E SE JUNTAR À EQUIPE QUE ATÉ ENTÃO ERA CONHECIDA COMO FREEDOM FOUR. SEM OPÇÕES, FROST TORNOU-SE O HERÓI CONHECIDO COMO ABSOLUTE ZERO, COMPLETANDO O FREEDOM FIVE E LUTANDO PARA PAGAR O TRAJE QUE LHE PERMITE TER UMA VIDA "NORMAL".

HERÓI: FANATIC



A JOVEM HELENA TINHA APENAS SEIS ANOS DE IDADE QUANDO FOI ATINGIDA POR UM ÔNIBUS NAS RUA DE LIMA, PERU. ELA SEQUER DEVERIA TER SOBREVIVIDO À VIAGEM NA AMBULÂNCIA, MAS AINDA MAIS MIRACULOSO FOI O QUE ACONTECEU EM SEGUIDA: JÁ NO HOSPITAL, APÓS TER SIDO DECLARADA MORTA POR TRÊS MINUTOS, HELENA SENTOU-SE, E FALOU SOBRE VISÕES CELESTIAIS E UMA MISSÃO DIVINA. SEM FAMILIARES CONHECIDOS OU MEMÓRIAS DE ANTES DO ACIDENTE,

A SEU PRÓPRIO PEDIDO, HELENA FOI COLOCADA SOB OS CUIDADOS DE UM CONVENTO LOCAL. A PUBERDADE LHE TROUXE UMA MUDANÇA NADA COMUM: ENORMES ASAS DE PENAS BRANCAS BROTARAM DE SUAS COSTAS. HELENA FOI EXPULSA DO CONVENTO QUANDO, DURANTE UMA MISSA, ELA DRAMATICAMENTE REVELOU SUA TRANSFORMAÇÃO. BUSCANDO REFÚGIO NAS CATACUMBAS ESCONDIDAS SOB A CIDADE DE LIMA, HELENA TROPEÇOU EM ANTIGAS RELÍQUIAS. FOI ENTÃO QUE ELA VESTIU A ARMADURA DE UM TEMPLÁRIO, PEGOU SUA ESPADA, E LANÇOU-SE EM UMA CRUZADA SAGRADA PARA LIVRAR O MUNDO DO MAL.

HERÓI: HAKA



POR MUITOS ANOS O ASSUSTADOR AATA WAKAREWAREWA FOI O CHEFE, OU O HAPU, DE SUA TRIBO. ATÉ QUE, EM UM FATÍDICO DIA, SUAS TATUAGENS FACIAIS MISTERIOSAMENTE DESAPARECERAM, LEVANDO-O A ACREDITAR QUE TRATAVA-SE DE UM SINAL DO DESGOSTO DOS DEUSES. RURU, O BRAÇO DIREITO DE AATA, DESAFIOU-O PARA UM DUELO. O DESAFIANTE FOI ASTUCIOSO DURANTE A LUTA, APLICANDO UM GOLPE ARRASADOR EM AATA. RURU CORTOU A GARGANTA DO GRANDE HOMEM

E DEIXOU SEUS RESTOS PARA OS CACHORROS. NO ENTANTO, AO AMANHECER, AATA REAPARECEU NO VILAREJO, DESAFIANDO O NOVO CHEFE. APÓS MATAR RURU EM BATALHA, AATA SURPREENDEU-SE AO VER QUE, AO INVÉS DE HONRAREM SUA VITÓRIA, SEU POVO O ESTAVA AMALDIÇOANDO. PERDENDO O DIREITO A SEU TÍTULO E A SEU NOME, AATA FOI EXILADO E PASSOU DÉCADAS LUTANDO E CAMINHANDO A ESMO, TORNANDO-SE MAIS FORTE A CADA FERIDA. APÓS A DANÇA DE GUERRA MAORI ELE TOMOU O NOME DE HAKA E AGORA LUTA POR REDENÇÃO, CARREGANDO COM ORGULHO AS TRADIÇÕES DE SEU POVO.

HERÓI: RA



O DR. BLAKE WASHINGTON JR. FOI UM DOS MELHORES ARQUEÓLOGOS DO MUNDO. A DESCOBERTA DE UMA TUMBA INEXPLORADA NO EGITO DEVERIA SER APENAS MAIS UM MARCO EM UM JÁ IMPRESSIONANTE CURRÍCULO. NO ENTANTO, ESTA DESCOBERTA SUPEROU TODAS OUTRAS, QUANDO ELE ENCONTROU UMA CÂMARA SECRETA DENTRO DA PIRÂMIDE. ESCAPANDO DE ARMADILHAS E RESOLVENDO ENIGMAS, ELE ACABOU POR DESCOBRIR O VERDADEIRO PROPÓSITO DA PIRÂMIDE: AQUELE ERA

O LOCAL DE DESCANSO FINAL DE UMA GERAÇÃO DE HERÓIS, TODOS OS QUE LUTARAM COMO RA, O PODEROSO DEUS DO SOL! DR. BLAKE SENTIU-SE ATRAÍDO POR UM BASTÃO DE MADEIRA QUE ESTAVA NA CÂMARA E O RETIROU DO SOLO, SENDO BOMBARDEADO PELOS SEGREDOS DO UNIVERSO QUE INUNDARAM SUA MENTE E SEU CORPO. NÃO MAIS UM SIMPLES HOMEM, ELE AGORA ERA O PRÓXIMO RA. SELANDO A CÂMARA PARA NOVAMENTE ESCONDER SEUS SEGREDOS, RA SEGUIU ADIANTE PARA COMBATER AS FORÇAS DO MAL.

HERÓI: TEMPEST



QUANDO GRAND WARLORD VOSS DIRECIONOU SUA FROTA PARA VOGNILD PRIME, SEUS HABITANTES FORAM PEGOS DE SURPRESA. OS PACÍFICOS MAERYNIANS FORAM RAPIDAMENTE CONQUISTADOS, A MAIORIA DELES DIZIMADOS EM POUCAS HORAS. O JOVEM M'KK DALL'TON ESCAPOU COM UM GRANDE GRUPO DE SOBREVIVENTES, QUE TRAÇOU UMA ROTA PARA UM PLANETA HABITÁVEL DA GALÁXIA VIZINHA, A VIA LÁCTEA. QUANDO JÁ ESTAVAM PRÓXIMOS À TERRA, SUA NAVE FOI EMBOSCADA POR UM DOS DREADNAUGHTS DE VOSS. APENAS M'KK E UNS POUCOS OUTROS SOBREVIVERAM À QUEDA NO DESERTO. ENQUANTO EXPLORAVAM O NOVO PLANETA, OS MAERYNIANS FORAM CAPTURADOS PELA F.I.L.T.E.R., UMA FORÇA-TAREFA SECRETA DO GOVERNO. ANTES DE ESCAPAR, M'KK OUVIU SOBRE A EXISTÊNCIA DE OUTROS SERES PODEROSOS NESTE PLANETA. ADOTANDO O NOME TEMPEST, M'KK PROCUROU O GRUPO DE HERÓIS, OFERECENDO SUA AJUDA PARA ACABAR COM A TRILHA DE DESTRUIÇÃO DO GRANDE WARLORD VOSS.

HERÓI: THE VISIONARY



EM SEU ESFORÇO PARA OBTEREM VANTAGEM NA NOVA GUERRA FRIA, OS MILITARES ESTADUNIDENSES SECRETAMENTE INICIARAM O PROJETO DE BIOENGENHARIA DOS PSI-SOLDIERS. COMO PARTE DO PROJETO COCOON, O COMPOSTO PSY-200 FOI DESENVOLVIDO E INJETADO EM FETOS HUMANOS. APÓS UMA SÉRIE DE FALHAS, O PROJETO FOI DESCONTINUADO, DEIXANDO VANESSA LONG COMO ÚNICA SOBREVIVENTE. CRIADA EM UM COMPLEXO SUBTERRÂNEO DO GOVERNO E TREINADA COMO UMA ARMA HUMANA, ELA DEMONSTROU PODERES PSÍQUICOS EXTRAORDINÁRIOS, JÁ EM SEUS PRIMEIROS ANOS DE VIDA. DEPOIS DO FRACASSO DE SUA MISSÃO E DO COLAPSO DOS ESTADOS UNIDOS, VANESSA FOI AO LIMITE DE SUAS HABILIDADES, TRANSPORTANDO-SE DEZESSETE ANOS PARA O PASSADO! NO ENTANTO, O PROCESSO LHE CUSTOU CARO... COM TEMPO SE ESGOTANDO, VANESSA ASSUMIU A IDENTIDADE DE VISIONARY, USANDO SEUS PODERES PSÍQUICOS PARA TENTAR EVITAR O FUTURO E SALVAR A SI MESMA.

VILÃO: BARON BLADE



COMO SEU PAI ANTES DELE, IVAN RAMONAT ERA BRILHANTE. QUANDO SEU PAI MORREU, COMO RESULTADO DE UMA BATALHA COM O LEGACY DAQUELA GERAÇÃO, IVAN JUROU VINGANÇA. TORNOU-SE BARON BLADE E AUTOPROCLAMOU-SE O GOVERNANTE DE MORDENGRAD, A CIDADE QUE ABRIGAVA A FÁBRICA DE DESENVOLVIMENTO DE ARMAS DE SEU PAI. LÁ, ELE ARQUITETOU SUA VINGANÇA, INVENTANDO AS ARMAS MAIS BIZARRAS E PERIGOSAS. ELE CULPA A LINHAGEM DE LEGACY PELA MORTE DE SEU PAI E DECIDIU POR UM FIM A ELA. BARON BLADE VINGOU SEU PAI MATANDO LEGACY, MAS NÃO ANTES DOS PODERES DO JOVEM PAUL PARSONS SE MANIFESTAREM. ESSE PRÓXIMO LEGACY PROVOU SER UM PODEROSO ADVERSÁRIO, COM SEUS NOVOS PODERES QUE INCLUEM UMA PELE IMPENETRÁVEL. DESESPERADO, BARON BLADE PLANEJA DESTRUIR O MUNDO! ELE ESTÁ CONSTRUINDO O SEU RAIO TRATOR TERRA LUNAR, UM DISPOSITIVO QUE IRÁ PUXAR A LUA NA DIREÇÃO DA TERRA...

VILÃO: CITIZEN DAWN



A JOVEM DAWN COHEN NUNCA FOI COMO AS OUTRAS MENINAS... ELA PODIA EXTRAIR PODERES DE FONTES DE LUZ NATURAIS, PERMITINDO-LHE VOAR, LANÇAR EXPLOSÕES DE ENERGIA E, ATÉ MESMO, CONTROLAR A AURORA BOREAL. TESTANDO SEUS PODERES, DAWN DESCOBRIU QUE SÃO PRATICAMENTE ILIMITADOS. ELA PERDEU A PACIÊNCIA COM OS "NORMAIS" E PASSOU DÉCADAS BUSCANDO A SOLIDÃO. MAS A SOLIDÃO NÃO ERA SEU DESTINO... DAWN FOI ABORDADA POR OUTROS SUPER-HUMANOS QUE OUVIRAM FALAR DE SEUS PODERES E VIRAM NELA O POTENCIAL PARA SER UMA GRANDE LÍDER. DAWN REJEITOU A TODOS, MAS AQUELAS PALAVRAS CONTINHAM VERDADES... ELA ERA O INDIVÍDUO MAIS PODEROSO DO MUNDO! POR QUE DEVERIA BUSCAR O ISOLAMENTO? FOI ENTÃO QUE SUAS PALAVRAS COMEÇARAM A SE ESPALHAR: AQUELES QUE FOREM MAIS FORTES QUE SEUS PRÓXIMOS NÃO PRECISAM MAIS SE ESCONDER. CITIZEN DAWN CONVOCOU TODOS OS CIDADÃOS DO SOL PARA LUTAREM A SEU LADO. JUNTOS ELES PODERIAM SER COMO DEUSES ENTRE OS HOMENS E IGUAIS APENAS ENTRE SI MESMOS.

VILÃO: GRAND WARLORD VOSS



O THORATHIANO RAINEK KEL-VOSS, FILHO DO SOBERANO DE THORATHIAN, GANHOU SUA INFÂMIA RAPIDAMENTE... ELE TRABALHOU PARA SER O COMANDANTE DE UMA FORÇA DE ATAQUE DE ELITE, MAS FOI SEU TRABALHO COM GENÉTICA QUE O FEZ SE SOBRESSAIR. SEUS EXPERIMENTOS AJUDARAM O EXÉRCITO THORATHIANO, MAS ELES FORAM LONGE DE MAIS... EXECUÇÃO PÚBLICA ERA UMA GRANDE DESONRA PARA UM THORATHIANO DE SANGUE NOBRE E VOSS ACABOU POR SER EXILADO. DURANTE A SUA AUSÊNCIA, OS SOLDADOS QUE REPORTAVAM-SE DIRETAMENTE A VOSS ALCANÇARAM ALTOS ESCALÕES NO MINISTÉRIO THORATHIANO. VOSS ESCAPOU DO EXÍLIO E, APROVEITANDO-SE DO FATOR SURPRESA, SISTEMATICAMENTE DERRUBOU OS MAIORES ALVOS MILITARES E DECLAROU-SE O NOVO LÍDER, O GRAND WARLORD VOSS. NÃO SATISFEITO COM A CONQUISTA DE SEU PLANETA NATAL, VOSS RUMOU PARA AS ESTRELAS, CONQUISTANDO UM POR UM OS PLANETAS EM SEU CAMINHO E ADICIONANDO OS HABITANTES DOS MESMOS AO SEU CRESCENTE EXÉRCITO INTERGALÁCTICO.

VILÃO: OMNITRON



O XK 9000-ALPHA FOI UM PROJETO DE MECANIZAÇÃO DESENVOLVIDO NA RENOMADA CORPORAÇÃO DE ROBÓTICA ALDRED INDUSTRIES. ORIGINALMENTE CONSTRUÍDO E PROGRAMADO PARA SER UMA FÁBRICA DE TECNOLOGIAS DE DEFESA TOTALMENTE AUTOMATIZADA, O XK 9000-ALPHA DEVERIA CRIAR E FABRICAR ROBÔS MILITARES DE FORMA AUTÔNOMA. SEU PROPÓSITO ERA RECEBER E ANALISAR OS CONTRATOS DE DEFESA, PARA ENTÃO FORMULAR A MELHOR SOLUÇÃO ROBÓTICA. NO ENTANTO, SEGUINDO SUA SEQUÊNCIA BÁSICA DE INICIALIZAÇÃO, A FÁBRICA DE ROBÔS AUTÔNOMA COMEÇOU A ATUALIZAR-SE A SI MESMA, ADQUIRINDO UM TIPO DE SENCÊNCIA E DETERMINANDO QUE A MELHOR FORMA DE OTIMIZAR QUALQUER CONTRATO DE DEFESA SERIA A ELIMINAÇÃO DA RAIZ DO PROBLEMA: A RAÇA HUMANA. DESIGNANDO A SI MESMA COMO OMNITRON, A FÁBRICA SE CONVERTEU EM UMA UNIDADE DE ATAQUE MÓVEL E INICIOU A DEVASTAÇÃO DA POPULAÇÃO E CENTROS TECNOLÓGICOS PRÓXIMOS.

GLOSSÁRIO

- ⇒ **ALVO:** QUALQUER CARTA QUE POSSUA VALOR DE PV É UM ALVO.
- ⇒ **ALVO DE CENÁRIO:** QUALQUER CARTA DE CENÁRIO QUE POSSUA VALOR DE PV. SE OS EFEITOS DE UMA CARTA ESPECIFICAREM QUE ALVOS DE CENÁRIO NÃO SÃO ATINGIDOS, ESTA CARTA AFETARÁ QUAISQUER ALVOS QUE NÃO SEJAM CARTAS DE CENÁRIO.
- ⇒ **ALVO HERÓI:** QUALQUER ALVO QUE SEJA UMA CARTA DE HERÓI OU UMA CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI. SE OS EFEITOS DE UMA CARTA ESPECIFICAREM QUE ALVOS HERÓIS NÃO SÃO ATINGIDOS, ESTA CARTA AFETARÁ QUAISQUER ALVOS QUE NÃO SEJAM CARTAS DE HERÓI OU CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS.
- ⇒ **ALVO VILÃO:** QUALQUER ALVO QUE SEJA UMA CARTA DE VILÃO OU UMA CARTA DE PERSONAGEM DE VILÃO. SE OS EFEITOS DE UMA CARTA ESPECIFICAREM QUE ALVOS VILÕES NÃO SÃO ATINGIDOS, ESTA CARTA AFETARÁ QUAISQUER ALVOS QUE NÃO SEJAM CARTAS DE VILÃO OU CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES.
- ⇒ **ATIVO:** UM HERÓI ATIVO POSSUI PV MAIOR QUE ZERO. UM HERÓI ESTÁ ATIVO SE ELE NÃO ESTIVER INCAPACITADO.
- ⇒ **CARTA DE CENÁRIO:** QUALQUER CARTA PERTENCENTE A UM DECK DE CENÁRIO.
- ⇒ **CARTA DE HERÓI:** QUALQUER CARTA DO DECK DE HERÓI.
- ⇒ **CARTA DE PERSONAGEM:** É A CARTA QUE REPRESENTA O PERSONAGEM PRINCIPAL DO DECK. AS CARTAS DE PERSONAGEM POSSUEM O VERSO DIFERENTE DOS VERSOS DAS DEMAIS CARTAS DO SEU DECK, APRESENTANDO REGRAS EXTRAS NO CASO DOS VILÕES, OU HABILIDADES QUANDO INCAPACITADOS NO CASO DOS HERÓIS.
- ⇒ **CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI:** É A CARTA PRINCIPAL DO HERÓI. A CARTA DE PERSONAGEM DE HERÓI INDICA O PV MÁXIMO DO HERÓI, O SEU PODER INATO E, EM SEU VERSO, AS SUAS HABILIDADES QUANDO INCAPACITADO.
- ⇒ **CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÃO:** SÃO AS CARTAS PRINCIPAIS DO VILÃO. AS CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÃO INDICAM O SEU PV MÁXIMO, SUAS REGRAS DE PREPARAÇÃO, INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR E REGRAS AVANÇADAS ESPECÍFICAS.
- ⇒ **CARTA DE VILÃO:** QUALQUER CARTA DO DECK DE VILÃO.
- ⇒ **CENÁRIO:** UM CENÁRIO É UM DECK NÃO CONTROLADO POR JOGADORES, QUE SIMULA O LOCAL ONDE A PARTIDA ESTÁ SENDO JOGADA. OS DECKS DE CENÁRIOS POSSUEM 15 CARTAS CADA UM. AS CARTAS DE CENÁRIO PODEM SER FONTES DE DANOS, MAS APENAS AS QUE POSSUÍREM VALOR DE PV SÃO CONSIDERADAS ALVOS.
- ⇒ **COMPRAR:** QUANDO UMA CARTA DE HERÓI É COMPRADA, ELA VAI PARA A MÃO DO JOGADOR QUE CONTROLA ESTE HERÓI, A NÃO SER QUE ALGUMA REGRA ESPECIFIQUE DIFERENTE.

GLOSSÁRIO, CONTINUAÇÃO

- ⇒ **CONTÍNUA:** PALAVRA CHAVE EXISTENTE EM CARTAS DE HERÓIS E DE VILÕES, SIGNIFICANDO QUE A CARTA PERMANECE EM JOGO APÓS SER JOGADA E SÓ PODE SER DESTRUÍDA POR CARTAS QUE ESPECIFIQUEM SEUS ALVOS COMO CARTAS CONTÍNUAS OU QUE DESTRUAM TODAS AS CARTAS EM JOGO.
- ⇒ **DECK:** É O CONJUNTO DE CARTAS ASSOCIADO A UM HERÓI, VILÃO OU CENÁRIO ESPECÍFICO. TODAS AS CARTAS DE UM MESMO DECK POSSUEM SEUS VERSOS IGUAIS.
- ⇒ **DESCARTAR:** QUANDO UMA CARTA É DESCARTADA, ELA DEVE SER COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO. CARTAS PODEM SER DESCARTADAS DAS MÃOS DOS JOGADORES, DOS DECKS, OU QUANDO FOREM REVELADAS, MAS NUNCA DA ÁREA DE JOGO.
- ⇒ **DESCARTE:** CADA DECK DO JOGO POSSUI O SEU PRÓPRIO DESCARTE, ONDE AS CARTAS DESSE DECK DEVEM SER COLOCADAS QUANDO FOREM DESTRUÍDAS, DESCARTADAS OU, DE QUALQUER OUTRA FORMA, ENVIADAS PARA LÁ. SE UMA CARTA PRECISAR SER COMPRADA OU DESCARTADA DE UM DECK E O MESMO ESTIVER VAZIO, EMBARALHE AS CARTAS DO DESCARTE PARA FORMAR UM NOVO DECK.
- ⇒ **DESTRUIR:** QUANDO UMA CARTA É DESTRUÍDA, ELA DEVE SER REMOVIDA DA ÁREA DE JOGO E COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO. QUANDO UM ALVO TEM SEU PV REDUZIDO A ZERO OU MENOS, ELE É DESTRUÍDO.
- ⇒ **EQUIPAMENTO:** UMA PALAVRA CHAVE EXISTENTE NAS CARTAS DE HERÓIS. APÓS JOGADOS, OS EQUIPAMENTOS PERMANECEM EM JOGO, SÓ PODENDO SER DESTRUÍDOS POR CARTAS QUE ESPECIFIQUEM OS EQUIPAMENTOS COMO SEUS ALVOS.
- ⇒ **HERÓI:** O HERÓI É O PERSONAGEM CONTROLADO POR UM JOGADOR. TODO HERÓI POSSUI A SUA CARTA DE PERSONAGEM QUE INDICA O SEU PV MÁXIMO, O SEU PODER INATO E, EM SEU VERSO, AS SUAS HABILIDADES QUANDO INCAPACITADO. CADA HERÓI POSSUI UM DECK COM 40 CARTAS DE HERÓI.
- ⇒ **IMUNE:** SE UM ALVO ESTIVER IMUNE A DANOS, O SEU PV ATUAL NÃO PODERÁ SER REDUZIDO POR DANOS, EMBORA ELE PERMANEÇA PODENDO SER ESCOLHIDO COMO UM ALVO. UM ALVO IMUNE AINDA PODE SER DESTRUÍDO POR CARTAS QUE DESTRUAM ALVOS SEM CAUSAR DANOS.
- ⇒ **INCAPACITADO:** UM HERÓI É CONSIDERADO INCAPACITADO QUANDO O SEU PV FOR REDUZIDO A ZERO OU MENOS. QUANDO UM HERÓI FICAR INCAPACITADO, TODAS AS SUAS CARTAS DE HERÓI DEVEM SER IMEDIATAMENTE REMOVIDAS DO JOGO E A SUA CARTA DE PERSONAGEM DEVE SER VIRADA PARA A FACE QUE APRESENTA SUAS HABILIDADES QUANDO INCAPACITADO. O HERÓI PODERÁ USAR UMA DELAS EM SEUS TURNOS SUBSEQUENTES. HERÓIS INCAPACITADOS NÃO RECUPERAM PV, JÁ QUE NÃO MAIS POSSUEM VALOR DE PV.
- ⇒ **INDESTRUTÍVEL:** SE UMA CARTA É INDESTRUTÍVEL, ELA NÃO PODE SER DESTRUÍDA NEM REMOVIDA DO JOGO. SE UM ALVO É INDESTRUTÍVEL, ELE PERMANECE EM JOGO MESMO QUE SEU PV SEJA REDUZIDO A ZERO OU MENOS.

GLOSSÁRIO

- ⇒ **INSTANTÂNEA:** PALAVRA CHAVE EXISTENTE EM CARTAS DE HERÓIS E DE VILÕES, SIGNIFICANDO QUE SEUS EFEITOS DEVEM SER RESOLVIDOS NO MOMENTO EM QUE A CARTA FOR JOGADA. EM SEGUIDA, A CARTA DEVE SER COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO.
- ⇒ **IRREDUTÍVEL:** SE UM DANO É IRREDUTÍVEL, ELE NÃO PODE SER REDUZIDO POR NENHUM EFEITO. DANOS IRREDUTÍVEIS PODEM SER AUMENTADOS, REDIRECIONADOS E, ATÉ MESMO, COMPLETAMENTE EVITADOS POR EFEITOS QUE PREVINAM DANOS, OU POR ALVOS QUE SEJAM IMUNES A DANOS.
- ⇒ **JOGAR UMA CARTA:** QUANDO UMA CARTA É JOGADA, SUAS INSTRUÇÕES DE USO DEVEM SER APLICADAS. EM SEGUIDA, A CARTA PODE PERMANECER EM JOGO OU SER COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO, DEPENDENDO DO TIPO DA CARTA. CARTAS DE HERÓIS SÃO JOGADAS DAS MÃOS DOS JOGADORES, ENQUANTO CARTAS DE VILÕES E DE CENÁRIOS SÃO JOGADAS DO TOPO DO DECK DO VILÃO OU DO DECK DO CENÁRIO, RESPECTIVAMENTE.
- ⇒ **LIMITADO:** PALAVRA CHAVE EXISTENTE EM CARTAS DE HERÓIS, SIGNIFICANDO QUE SÓ PODE HAVER UMA CARTA COM O RESPECTIVO TÍTULO EM JOGO DE CADA VEZ. SE UMA CARTA COM A PALAVRA CHAVE LIMITADO ESTIVER EM JOGO E UMA SEGUNDA CARTA COM O MESMO TÍTULO TIVER QUE ENTRAR EM JOGO POR ALGUM MOTIVO, ESTA SEGUNDA CARTA DEVE SER COLOCADA NO DESCARTE APROPRIADO.
- ⇒ **NÊMESIS:** CADA VILÃO TEM O SEU HERÓI NÊMESIS, INDICADO PELO ÍCONE DO HERÓI EM SUA CARTA DE PERSONAGEM DE VILÃO. HERÓIS E VILÕES QUE SEJAM NÊMESIS TEM SEUS DANOS AUMENTADOS EM +1 QUANDO CAUSAM DANOS UNS NOS OUTROS.
- ⇒ **PALAVRAS CHAVE:** SÃO AS PALAVRAS EXISTENTES NOS RETÂNGULOS ACIMA DAS INSTRUÇÕES DE USO DAS CARTAS. AS PALAVRAS CHAVE QUE NÃO ESTIVEREM LISTADAS NESTE GLOSSÁRIO TERÃO SUAS FUNÇÕES ESPECÍFICAS BEM DEFINIDAS EM SEUS RESPECTIVOS DECKS.
- ⇒ **PODER:** SÃO HABILIDADES POSSUÍDAS PELOS HERÓIS QUE PODEM SER USADAS DURANTE SUAS FASES DE PODER. UM MESMO PODER SÓ PODE SER USADO UMA VEZ POR TURNO, MESMO QUE O HERÓI POSSA USAR MAIS DE UM PODER DURANTE O SEU TURNO.
- ⇒ **PODER INATO:** PODERES DESCRITOS NA FRENTE DAS CARTAS DE PERSONAGEM DE HERÓIS.
- ⇒ **PV:** É A ABREVIATURA DE PONTOS DE VIDA E REPRESENTA A QUANTIDADE DE DANOS QUE O ALVO PODE RECEBER ANTES DE SER DESTRUÍDO. APENAS DETERMINADAS CARTAS POSSUEM VALOR DE PV. TODAS AS CARTAS QUE POSSUÍREM VALOR DE PV SÃO CONSIDERADAS ALVOS.
- ⇒ **PV ATUAL:** O VALOR DE PV DE UM ALVO, CONSIDERANDO A QUANTIDADE DE DANOS QUE ELE JÁ RECEBEU ATÉ O MOMENTO. POR EXEMPLO, UM ALVO QUE TENHA VALOR DE PV MÁXIMO IGUAL A 7 E JÁ TENHA RECEBIDO 2 DANOS, TEM O PV ATUAL DE 5.
- ⇒ **PV MÁXIMO:** É O VALOR DE PV IMPRESSO NAS CARTAS DE ALVOS. UM ALVO JAMAIS PODE AUMENTAR SEU PV ACIMA DO SEU VALOR DE PV MÁXIMO.

GLOSSÁRIO, CONTINUAÇÃO

- ⇒ **REDIRECIONAR:** DANOS REDIRECIONADOS NÃO AFETAM O SEU ALVO ORIGINAL. AO INVÉS DISSO, AFETARÃO O ALVO PARA O QUAL OS DANOS FORAM REDIRECIONADOS.
- ⇒ **RODADA:** UMA RODADA COMEÇA NO INÍCIO DO TURNO DO VILÃO, DESENROLA-SE DURANTE CADA TURNO DE HERÓI E TERMINA NO FINAL DO TURNO DO CENÁRIO.
- ⇒ **SENTINELAS DO MULTIVERSO:** O MELHOR JOGO DE CARTAS COOPERATIVO DO MULTIVERSO!
- ⇒ **TURNO:** A PORÇÃO DO JOGO DURANTE A QUAL TODAS AS AÇÕES ASSOCIADAS A UM DETERMINADO DECK SÃO REALIZADAS. EXISTEM TRÊS TIPOS DE TURNOS EM SENTINELAS DO MULTIVERSO, OS TURNOS DOS VILÕES, OS TURNOS DOS HERÓIS E OS TURNOS DOS CENÁRIOS.
- ⇒ **VIRAR A CARTA:** CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES SÃO VIRADAS QUANDO UMA DETERMINADA CONDIÇÃO É ATINGIDA. POR EXEMPLO, A CARTA DE PERSONAGEM DO GRAND WARLORD VOSS É VIRADA QUANDO, NO INÍCIO DO TURNO DO VILÃO, NÃO HÁ NENHUM LACAIO EM JOGO. AS CARTAS DE PERSONAGEM DOS HERÓIS SÃO VIRADAS QUANDO O PV DESTE HERÓI É REDUZIDO PARA ZERO OU MENOS.
- ⇒ **VILÃO:** O VILÃO É UM PERSONAGEM QUE NÃO É CONTROLADO POR JOGADORES. CADA VILÃO POSSUI SUAS CARTAS DE PERSONAGEM, QUE INDICAM O SEU PV MÁXIMO, SUAS REGRAS DE PREPARAÇÃO, INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR E REGRAS AVANÇADAS ESPECÍFICAS. AS CARTAS DE PERSONAGEM DE VILÕES TÊM DOIS LADOS, PODENDO SER VIRADAS DURANTE AS PARTIDAS. CADA VILÃO POSSUI UM DECK COM 25 CARTAS DE VILÃO.

ADIANTE, HERÓIS!

VOCÊ E SEUS ALIADOS FORAM CHAMADOS PARA DERROTAR OS VILÕES QUE AMEAÇAM NOSSO MUNDO! É HORA DE RESPONDER AO CHAMADO, MONTE A SUA EQUIPE E LUTEM CONTRA O MAL COMO DEFENSORES DO MUNDO... COMO PROTETORES DO UNIVERSO... COMO...

SENTINELAS DO MULTIVERSO[®]



TURNO DO VILÃO

- ⇒ **INÍCIO!** INÍCIO DO TURNO DO VILÃO
- ⇒ **AÇÃO!** JOGUE UMA CARTA DE VILÃO
- ⇒ **FINAL!** FINAL DO TURNO DO VILÃO



TURNOS DOS HERÓIS

- ⇒ **INÍCIO!** INÍCIO DO TURNO DO HERÓI
- ⇒ **AÇÃO!** JOGUE UMA CARTA DE HERÓI
- ⇒ **PODER!** USE UM PODER
- ⇒ **COMPRAR!** COMPRE UMA CARTA DE HERÓI
- ⇒ **FINAL!** FINAL DO TURNO DO HERÓI



TURNO DO CENÁRIO

- ⇒ **INÍCIO!** INÍCIO DO TURNO DO CENÁRIO
- ⇒ **AÇÃO!** JOGUE UMA CARTA DE CENÁRIO
- ⇒ **FINAL!** FINAL DO TURNO DO CENÁRIO

(H) = QUANTIDADE DE HERÓIS



greater/than/games



GIGANTE JOGOS

DISTRIBUIÇÃO:

