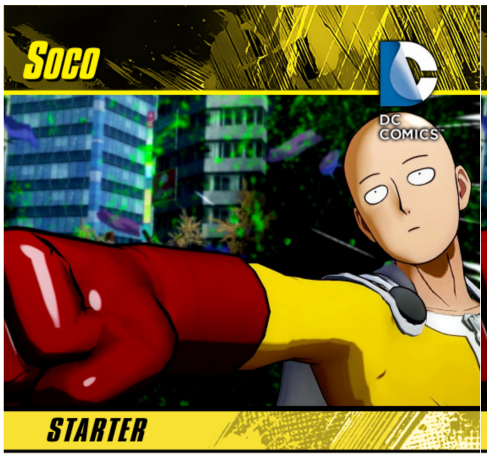
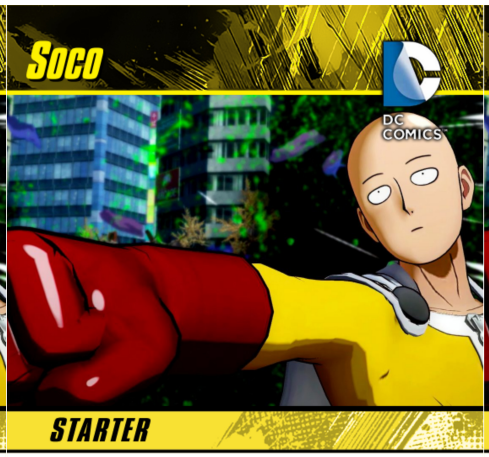
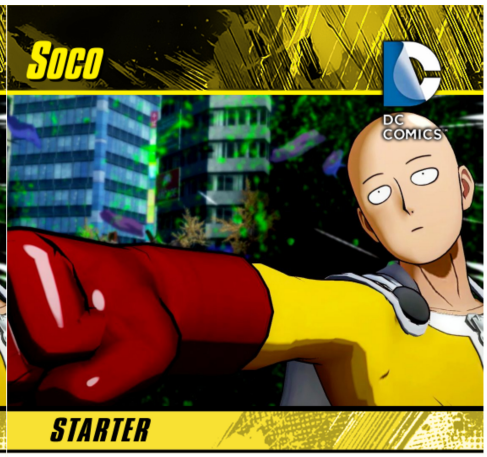
proxxied



+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder





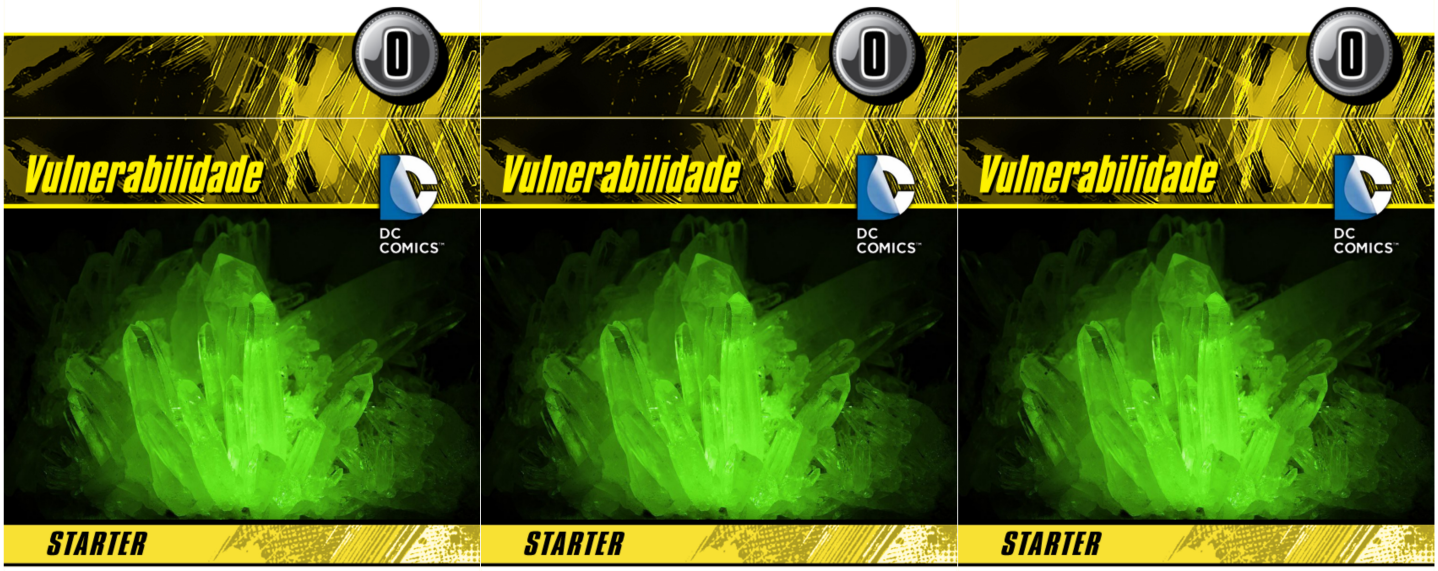









Vulnerabilidade
DC COMICS
STARTER

0
Vulnerabilidade
DC COMICS
STARTER

0
Vulnerabilidade
DC COMICS
STARTER

0











+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder



+1 Poder

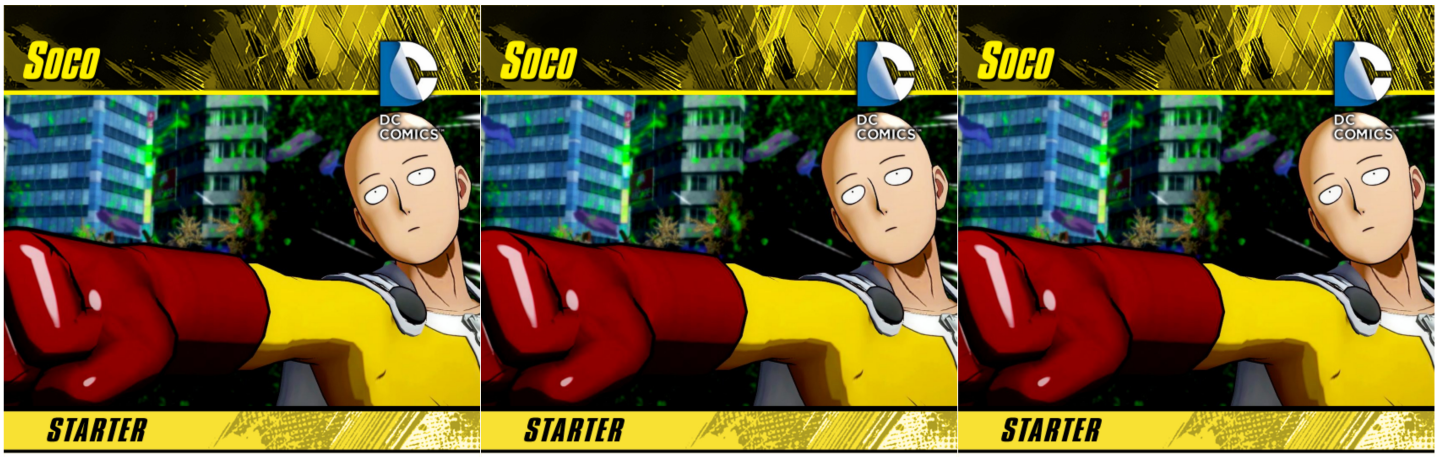


+1 Poder





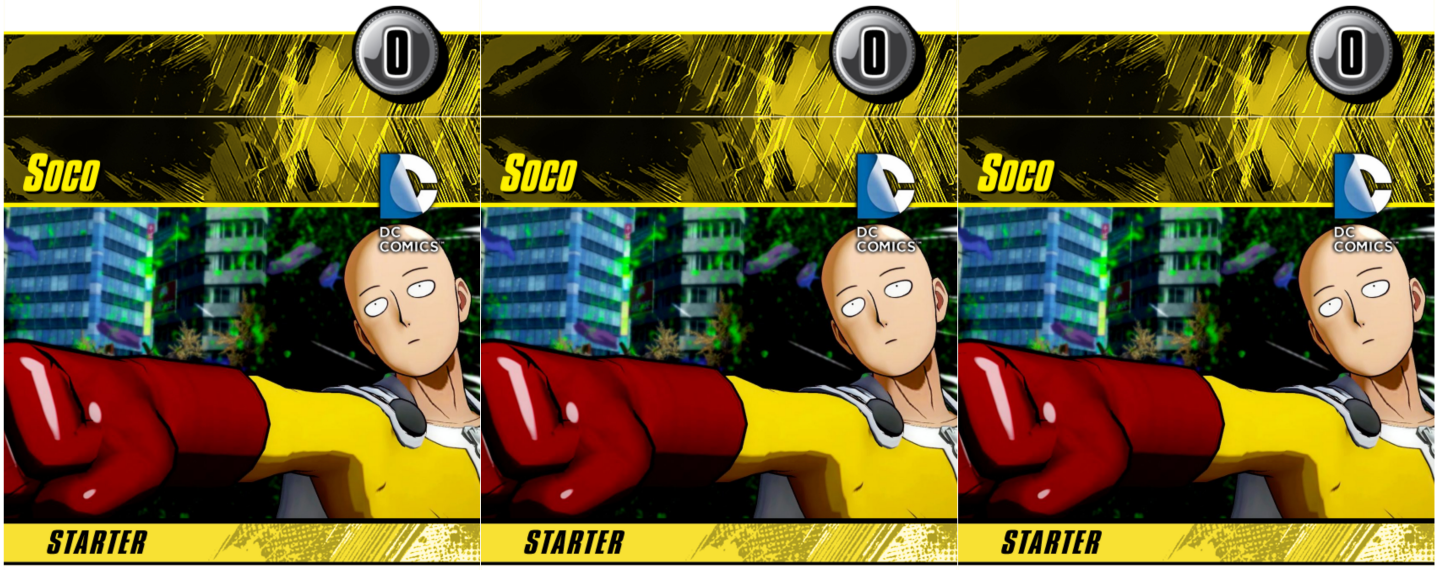




+1 Poder

+1 Poder

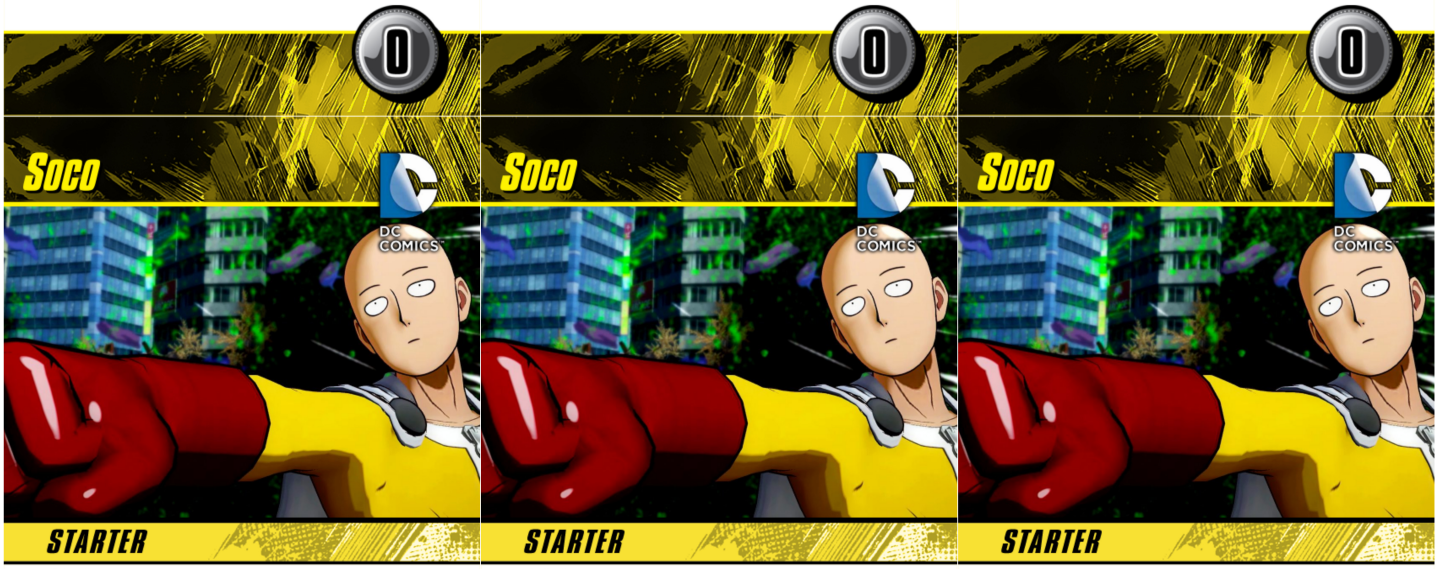
+1 Poder



+1 Poder

+1 Poder

+1 Poder

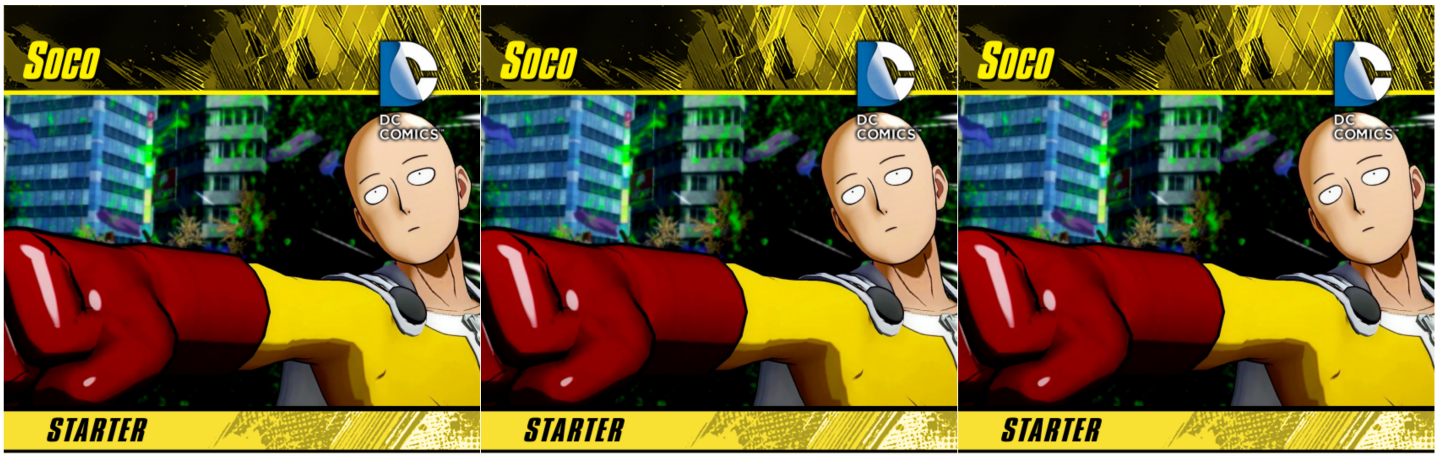


+1 Poder

+1 Poder

+1 Poder

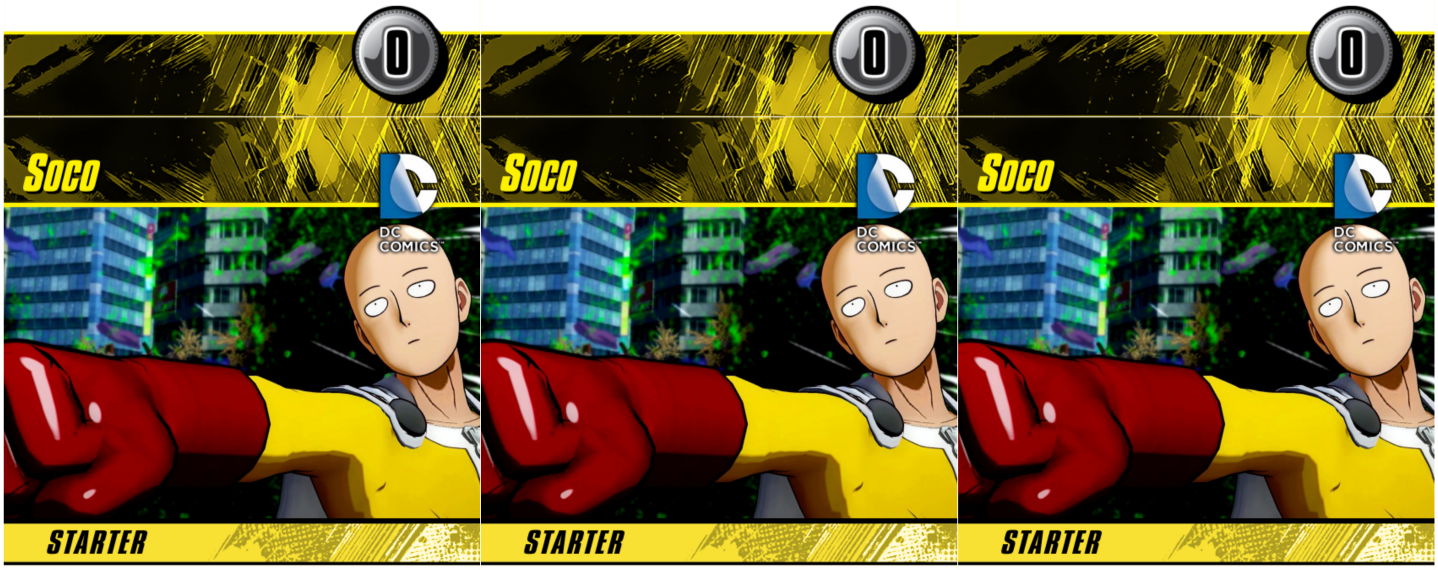




+1 Poder

+1 Poder

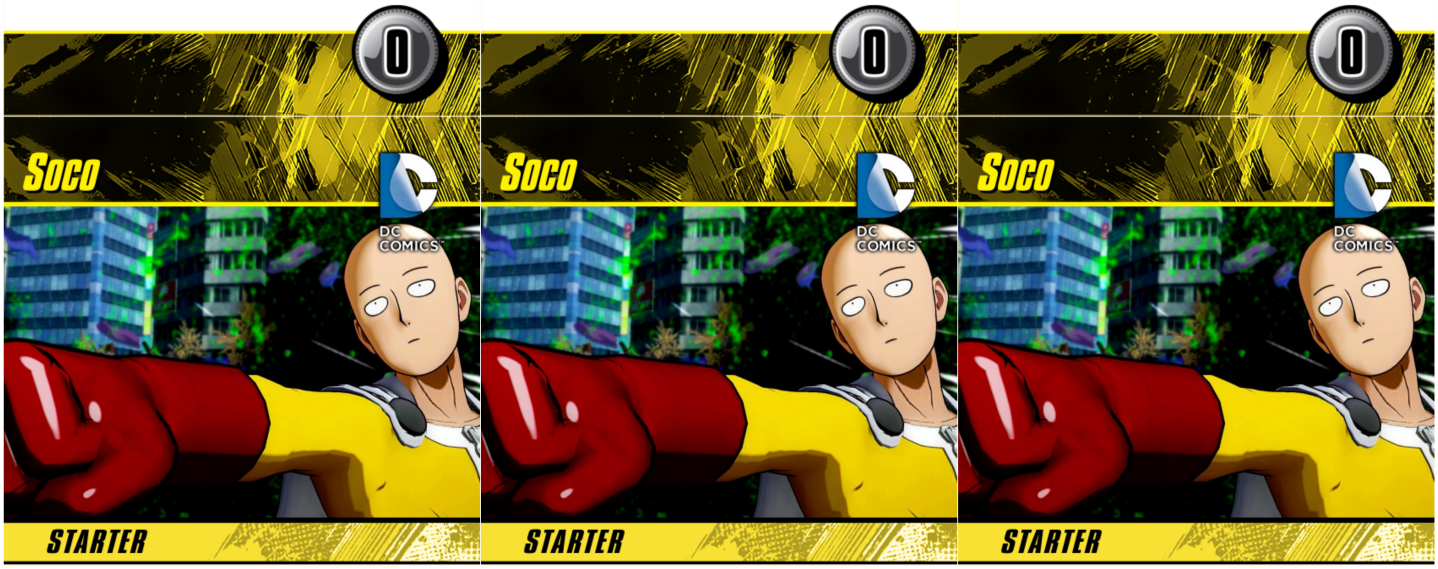
+1 Poder



+1 Poder

+1 Poder

+1 Poder

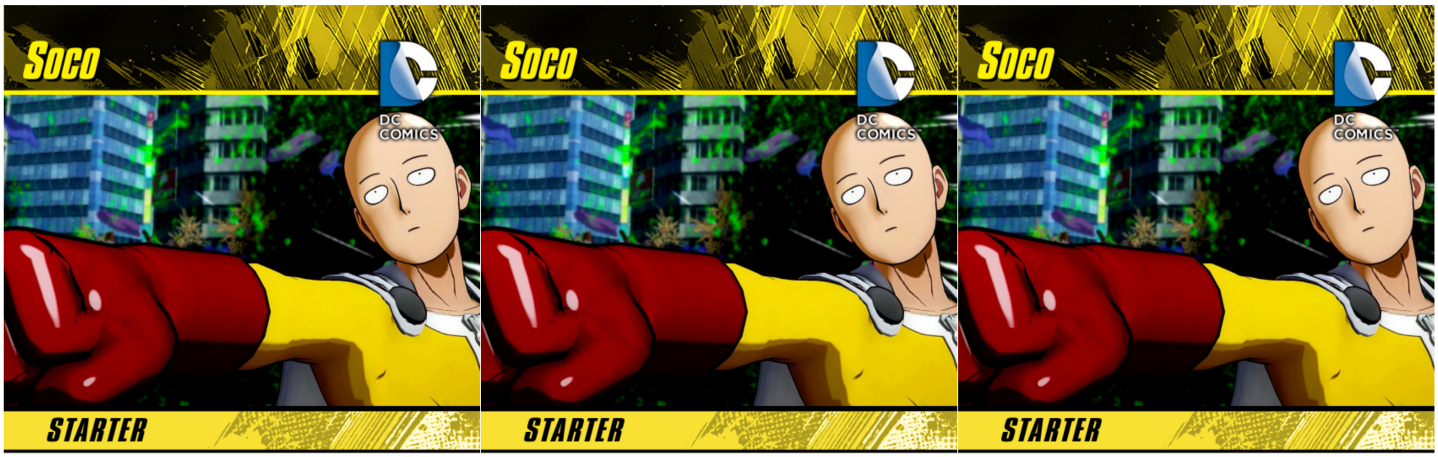


+1 Poder

+1 Poder

+1 Poder

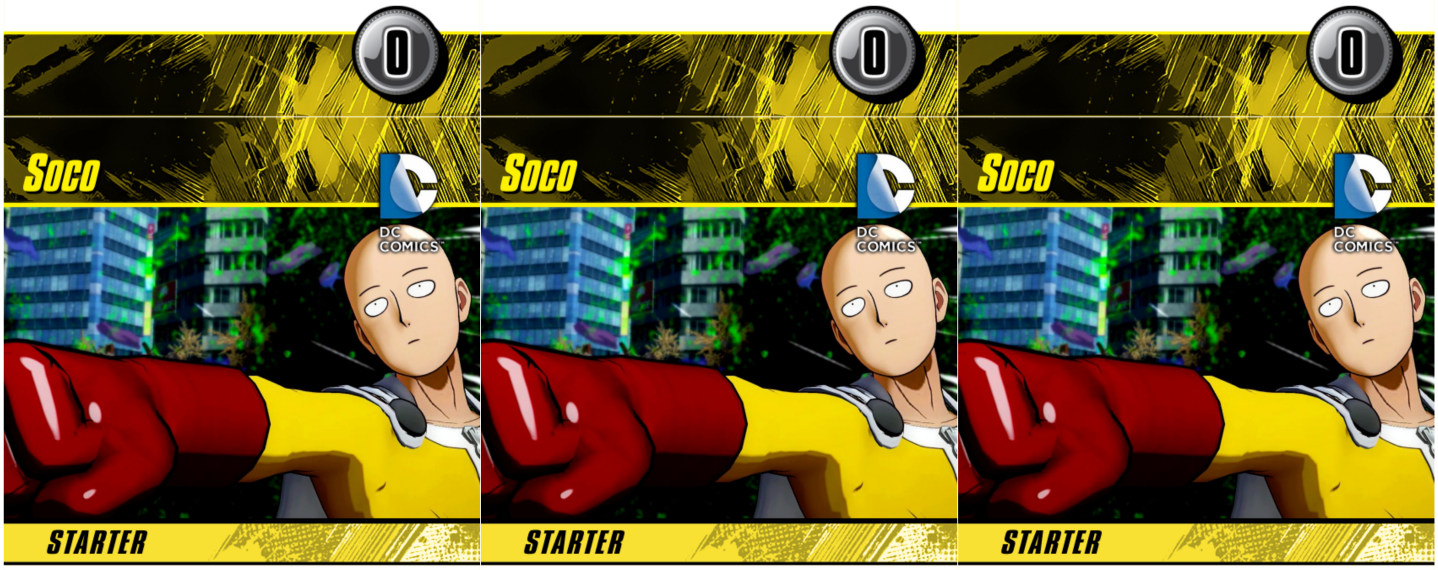




+1 Poder

+1 Poder

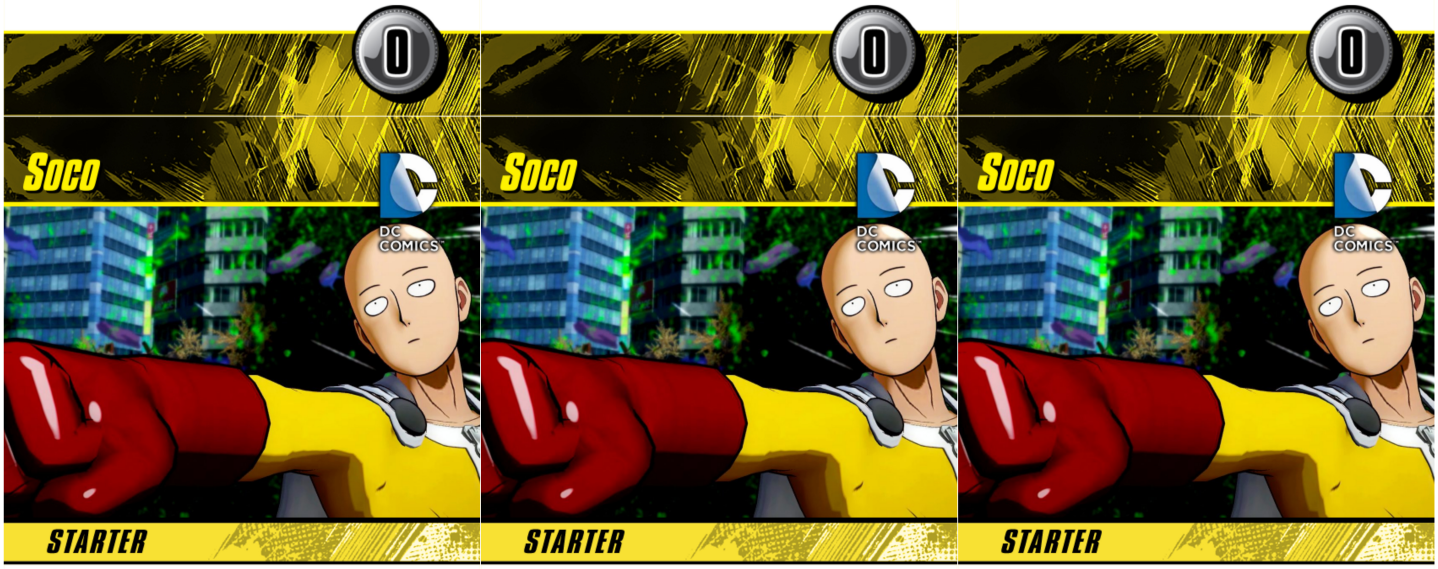
+1 Poder



+1 Poder

+1 Poder

+1 Poder

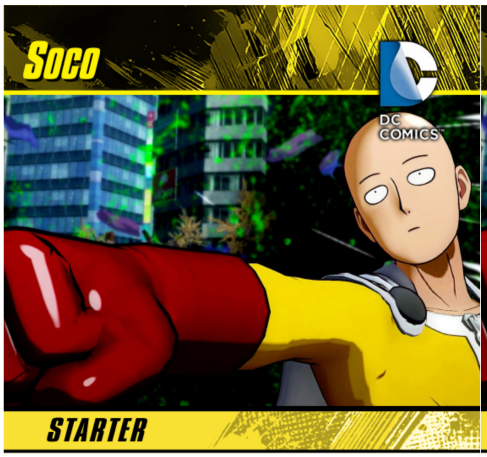


+1 Poder

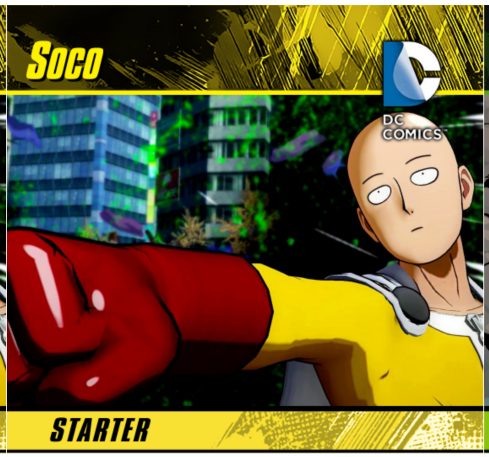
+1 Poder

+1 Poder





+1 Poder



+1 Poder











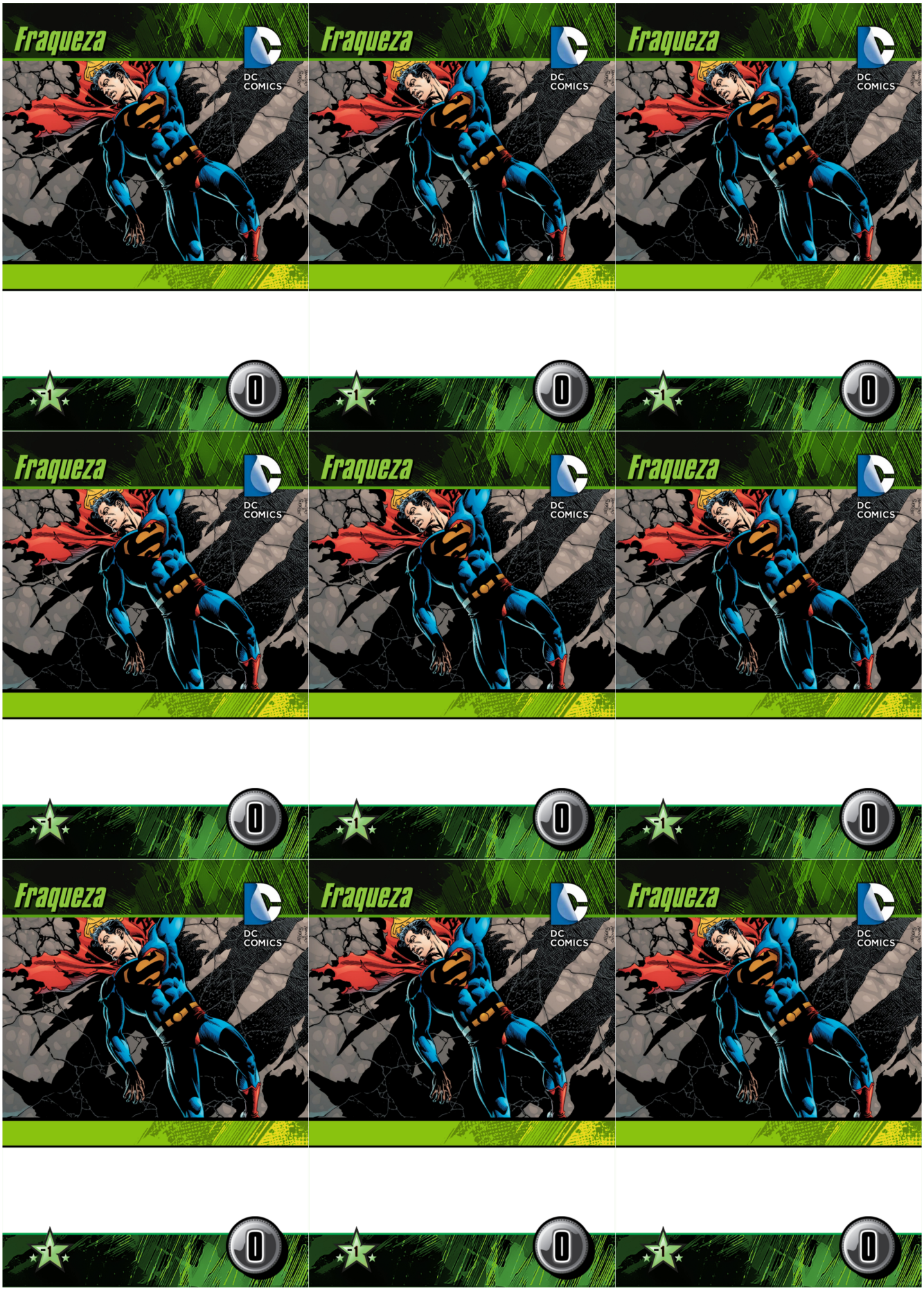











Fraqueza
DC COMICS
-1
0







+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder









+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder









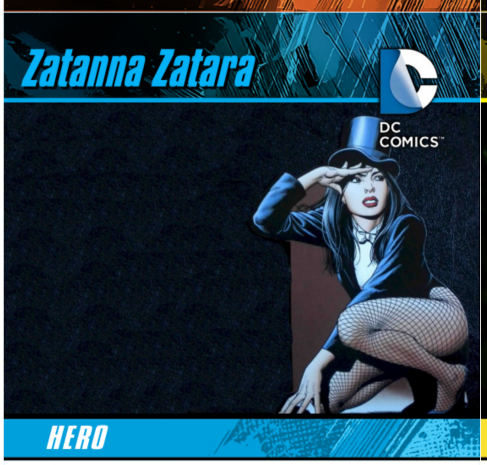
+2 Poder





+2 Poder





+1 Poder
Você pode colocar duas cartas da sua Pilha de Descarte no fundo do seu deck.





+2 Poder





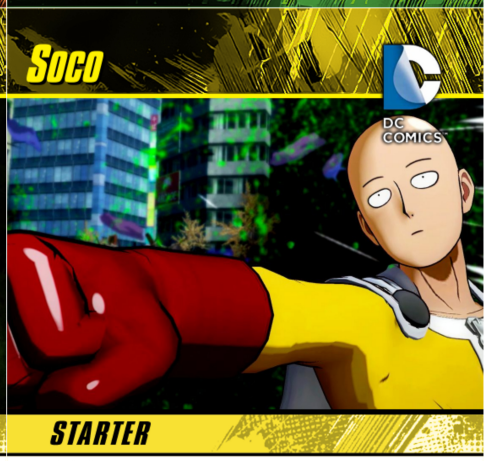












+1 Poder





+2 Poder
Você pode colocar uma carta ganha esse turno no topo do seu deck.



Tridente do Aquaman

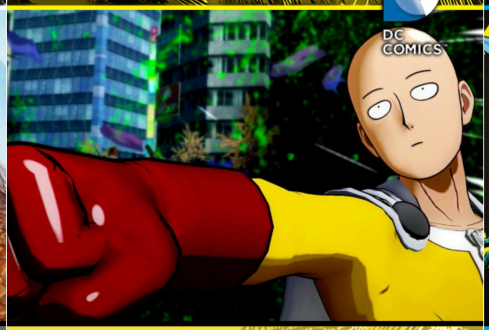


EQUIPMENT

+2 Poder
Você pode colocar uma carta ganha esse turno no topo do seu deck.

1 | 3

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Robin



HERO

+1 Poder
Coloque um **Equipamento** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 3

Robin



HERO

+1 Poder
Coloque um **Equipamento** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 3

Mulher-Gato



HERO

+2 Poder

1 | 2

Mulher-Gato

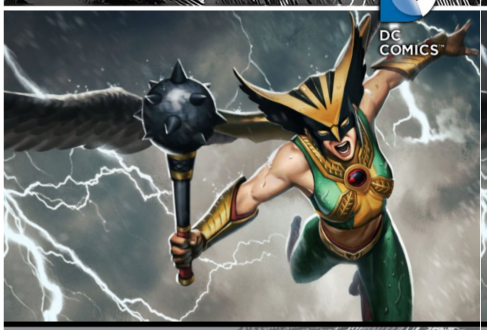


HERO

+2 Poder

1 | 2

Metal Enésimo



EQUIPMENT

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Você pode destruí-la.

1 | 3

Metal Enésimo



EQUIPMENT

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Você pode destruí-la.

1 | 3

Metal Enésimo



EQUIPMENT

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Você pode destruí-la.

1 | 3

Laço da Verdade



EQUIPMENT

+1 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, compre uma carta.

1 2

Laço da Verdade



EQUIPMENT

+1 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, compre uma carta.

1 2

Kid Flash



HERO

Compre uma carta.

1 2

Kid Flash



HERO

Compre uma carta.

1 2

Kid Flash



HERO

Compre uma carta.

1 2

Herói High-Tech



HERO

Se você jogou ou jogar um **Super Poder** ou **Equipamento** esse turno, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 2

Herói High-Tech



HERO

Se você jogou ou jogar um **Super Poder** ou **Equipamento** esse turno, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 3

Fraqueza



-1 0

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

* 4

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

4

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

4

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

4

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

4

Chute



SUPER POWER

+2 Poder

1

3

Caçador de Marte

SUPER HERO



Se você jogar dois ou mais **Vilões** no seu turno, **+3 Poder**.
Se você jogar dois ou mais **Heróis** no seu turno, **+3 Poder**.

Torre de Vigilância



LOCATION

Em Progresso: Quando você jogar seu primeiro **Herói** em cada um de seus turnos, compre uma carta.

1

5

Duas-Caras



VILLAIN

+1 Poder
Escolha par ou ímpar. Revele a carta do topo do seu deck. Se o custo coincidir com a escolha, compre-a. Se não, descarte-a.
(0 é par.)

1

2

Duas-Caras



VILLAIN

+1 Poder
Escolha par ou ímpar. Revele a carta do topo do seu deck. Se o custo coincidir com a escolha, compre-a. Se não, descarte-a.
(0 é par.)

1

2

Charada



VILLAIN

Você pode pagar **3 Poder**. Se o fizer, ganhe a carta do topo do deck principal. Use essa habilidade qualquer número de vezes nesse turno.
Caso não. **+1 Poder**.

1 | 3

Charada



VILLAIN

Você pode pagar **3 Poder**. Se o fizer, ganhe a carta do topo do deck principal. Use essa habilidade qualquer número de vezes nesse turno.
Caso não. **+1 Poder**.

1 | 3

O Pinguim



VILLAIN

Compre duas cartas, depois descarte duas cartas.

1 | 3

O Pinguim



VILLAIN

Compre duas cartas, depois descarte duas cartas.

1 | 3

Esquadrão Suicida



VILLAIN

+2 Poder
Se você já jogou duas outras cartas **Esquadrão Suicida** este turno, cada oponente descarta sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV para cada **Esquadrão Suicida** no seu deck.

2 | 4

Starro



VILLAIN

Ataque: Cada oponente descarta a carta do topo do deck. Jogue todas as cartas **não-Local** descartadas dessa forma.

2 | 7

Solomon Grundy



VILLAIN

+3 Poder
Quando você ganhar esse Vilão, você pode colocá-lo no topo do seu deck.

2 | 6

Solomon Grundy



VILLAIN

+3 Poder
Quando você ganhar esse Vilão, você pode colocá-lo no topo do seu deck.

2 | 6

Espantalho



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente ganha uma **Fraqueza**.

1 | 5

Espantalho



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente ganha uma **Fraqueza**.

1 | 5

Hera Venenosa



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente descarta a carta do topo de seu deck. Se o custo for **1** ou maior, aquele jogador ganha uma **Fraqueza**.

1 | 3

Hera Venenosa



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente descarta a carta do topo de seu deck. Se o custo for **1** ou maior, aquele jogador ganha uma **Fraqueza**.

1 | 3

Lobo



VILLAIN

+3 Poder
Você pode destruir até duas cartas na sua mão e/ou Pilha de Descarte.

2 | 7

Harley Quinn



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente coloca um **Soco** ou **Vulnerabilidade** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

Harley Quinn



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente coloca um **Soco** ou **Vulnerabilidade** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

Gorilla Grodd



VILLAIN

+3 Poder

2 | 5

Gorilla Grodd



VILLAIN

+3 Poder

2 | 5

Apocalypse



VILLAIN

+4 Poder

2 | 6

Apocalypse



VILLAIN

+4 Poder

2 | 6

Cara-de-Barro



VILLAIN

Escolha uma carta que você jogou esse turno. Jogue-a denovo.

1 | 4

Cara-de-Barro



VILLAIN

Escolha uma carta que você jogou esse turno. Jogue-a denovo.

1 | 4

Cheetah



VILLAIN

Ganhe qualquer carta de custo **4** ou menos da Linha de Frente.

1 | 2

Cheetah



VILLAIN

Ganhe qualquer carta de custo **4** ou menos da Linha de Frente.

1 | 2

Bizarro



VILLAIN

+3 Poder
No fim do jogo, essa carta vale **2** PVs pra cada **Fraqueza** no seu deck.

* | 7

Bane



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente descarta uma carta.

1 | 4

Bane



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente descarta uma carta.

1 | 4

Coringa



VILLAIN **SUPER-VILLAIN**

+2 Poder e cada oponente escolhe: ele descarta uma carta; ou você compra uma carta.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador coloca uma carta da sua mão na Pilha de Descarte do jogador à sua esquerda. Se você receber uma carta de custo **1** ou maior, coloque uma **Fraqueza** no topo do seu deck.

5 | 10

O Anti-Monitor



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder
Destrua qualquer número de cartas na Linha de Frente, então as reponha.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela sua mão, escolhe uma carta de custo **1** ou maior e a coloca na Linha de Frente.

6 | 12

Sinestro



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Revele a carta do topo do deck. Se for um **Herói**, **+3 Poder** e destrua-o. Caso contrário, compre-a.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela sua mão e descarta uma carta para cada **Herói** revelado dessa forma.

5 | 10

Ra's Al Ghul



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+3 Poder
No fim do seu turno, coloque esta carta no fundo do deck do seu dono antes de comprar uma nova mão.

*(Essa carta começa o jogo no topo da Pilha de **Super Vilões**.)*

4 | 8

Parallax



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Dobre seu **Poder** esse turno.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela sua mão e descarta todas as cartas com custo **2** ou menos.

6 | 12

Lex Luthor



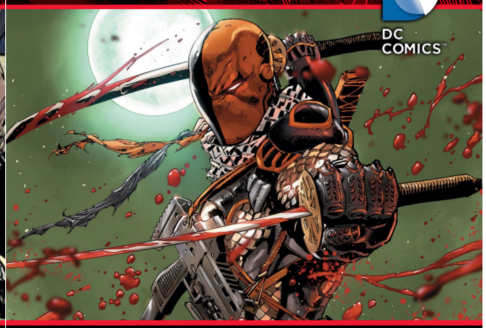
VILLAIN SUPER-VILLAIN

Compre três cartas.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador pega uma **Fraqueza** pra cada **Vilão** na Linha de Frente.

5 | 10

Exterminador



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Você pode ganhar um **Herói** ou **Vilão** da Linha de Frente. Se não o fizer, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela a própria mão e destrói um **Herói**, **Super Poder** ou **Equipamento** na sua mão ou Pilha de Descarte.

5 | 9

Darkseid



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Você pode destruir duas cartas na sua mão. Se o fizer, **+5 Poder**. Caso não, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador descarta duas cartas a não ser que ele revele um **Vilão** da própria mão.

6 | 11

Capitão Frio



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder, com um adicional de **+1 Poder** para cada oponente com um **Herói** na Pilha de Descarte.

Primeira Aparição - Ataque: Cada **Super Herói** perde seus efeitos até que este Vilão seja derrotado.

5 | 9

Brainiac



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Cada oponente revela uma carta aleatória da própria mão. Jogue cada carta revelada **não-Local**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador coloca duas cartas da mão na mesa de cabeça pra baixo. Embaralhe-as e devolva duas para cada jogador aleatoriamente.

6 | 11

Arraia Negra



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+3 Poder e compre uma carta.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador descarta a carta do topo do próprio deck. Para cada carta descartada com custo **1** ou mais, o dono escolhe: Destrua-a; ou descarte a própria mão.

4 | 8

Atrocitus



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder
Destrua até duas cartas na sua Pilha de Descarte.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador coloca uma carta aleatória da sua mão em baixo de seu **Super Herói**. Quando esse Vilão é derrotado, coloque aquelas cartas no topo dos decks de seus donos.

5 | 10

Visão de Raio-X



SUPER POWER

Cada oponente revela a carta do topo do deck. Você pode jogar uma das cartas **não-Local** reveladas dessa forma nesse turno. Retorne-a para o topo do deck do seu dono em seguida.

1 | 3

Visão de Raio-X



SUPER POWER

Cada oponente revela a carta do topo do deck. Você pode jogar uma das cartas **não-Local** reveladas dessa forma nesse turno. Retorne-a para o topo do deck do seu dono em seguida.

1 | 3

Visão de Raio-X



SUPER POWER

Cada oponente revela a carta do topo do deck. Você pode jogar uma das cartas **não-Local** reveladas dessa forma nesse turno. Retorne-a para o topo do deck do seu dono em seguida.

1 | 3

Super Força



SUPER POWER

+5 Poder

2 | 7

Super Força



SUPER POWER

+5 Poder

2 | 7

Super Força



SUPER POWER

+5 Poder

2 | 7

Super Velocidade



SUPER POWER

Compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 3

Super Velocidade



SUPER POWER

Compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 3

Super Velocidade



SUPER POWER

Compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 3

Super Velocidade



SUPER POWER

Compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 3

Visão de Calor



SUPER POWER

+3 Poder
Voce pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

2 | 6

Visão de Calor



SUPER POWER

+3 Poder
Voce pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

2 | 6

Visão de Calor



SUPER POWER

+3 Poder
Voce pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

2 | 6

À Prova de Balas



SUPER POWER

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre uma carta e você pode destruir uma carta na sua Pilha de Descarte.

1 | 4

À Prova de Balas



SUPER POWER

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre uma carta e você pode destruir uma carta na sua Pilha de Descarte.

1 | 4

À Prova de Balas



SUPER POWER

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre uma carta e você pode destruir uma carta na sua Pilha de Descarte.

1 | 4

Mulher Maravilha

SUPER HERO



Para cada **Vilão** que você ganhar durante seu turno, compre uma carta extra ao repor sua mão.

Flash

SUPER HERO



Você joga primeiro.
A primeira vez que uma carta dizer para você comprar uma ou mais cartas em cada um de seus turnos, compre uma carta adicional.

Superman

SUPER HERO



+1 Poder pra cada **Super Poder** com nome diferente que você jogar durante o seu turno.

Lanterna Verde

SUPER HERO



Se você jogar **3** ou mais cartas de custo **1** ou maior com nomes diferentes durante seu turno, **+3 Poder**.

Ciborgue

SUPER HERO



Se você jogar um ou mais **Super Poderes** no seu turno, **+1 Poder**.
Se você jogar um ou mais **Equipamentos** no seu turno, compre uma carta.

Batman

SUPER HERO



+1 Poder pra cada **Equipamento** que você jogar durante o seu turno.

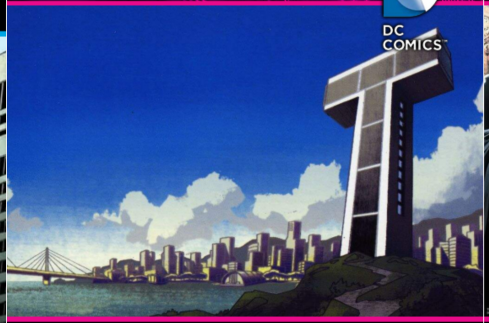
Aquaman

SUPER HERO



Você pode colocar quaisquer cartas de custo **5** ou menos que você ganhar durante seu turno no topo do seu deck.

Torre dos Titãs



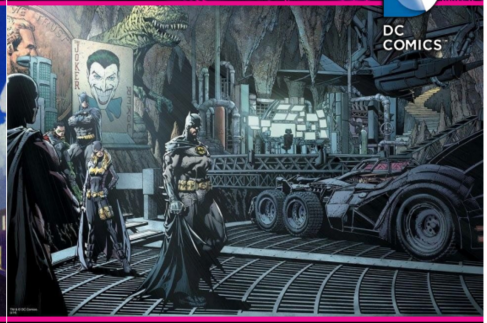
LOCATION

Em Progresso: Quando você jogar sua primeira carta de custo **2** ou **3** em cada um de seus turnos, compre uma carta.

1

5

Bat-Caverna



LOCATION

Em Progresso: Quando você jogar seu primeiro **Equipamento** em cada um de seus turnos, compre uma carta.

1

5

Fortaleza da Solidão



LOCATION

Em Progresso: Quando você jogar seu primeiro **Super Poder** em cada um de seus turnos, compre uma carta.

1 | 5

Asilo Arkham



LOCATION

Em Progresso: Quando você jogar seu primeiro **Vilão** em cada um de seus turnos, compre uma carta.

1 | 5

Zatanna Zatara



HERO

+1 Poder
Você pode colocar duas cartas da sua Pilha de Descarte no fundo do seu deck.

1 | 4

Homem de Aço



HERO

+3 Poder
Coloque todos os **Super Poderes** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

3 | 8

Homem Mais Rápido Vivo



HERO

Compre duas cartas.

1 | 5

Cavaleiro Esmeralda



HERO

Remova um **Equipamento**, **Herói** ou **Super Poder** da Linha de Frente.
Jogue-o e retorne-o para a Linha de Frente no fim do turno.

1 | 5

Cavaleiro das Trevas



HERO

+2 Poder
Ganhe todos os **Equipamentos** na Linha de Frente. Então, se você jogar ou jogou **Mulher-Gato** nesse turno, coloque uma carta que você ganhou ou comprou nesse turno na sua mão.

1 | 5

Monstro do Pântano



HERO

Se você controla um **Local**, **+5 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 4

Monstro do Pântano



HERO

Se você controla um **Local**, **+5 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 4

Supergirl



HERO

Você pode colocar uma carta de **Chute** da Pilha de Chutes na sua mão.

1 | 4

Supergirl



HERO

Você pode colocar uma carta de **Chute** da Pilha de Chutes na sua mão.

1 | 4

Robin

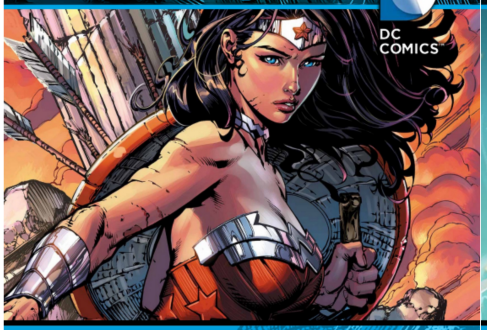


HERO

+1 Poder
Coloque um **Equipamento** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 3

Diana de Themyscira



HERO

Ganhe todos os **Vilões** com custo **7** ou menos na Linha de Frente.

2 | 7

Mera



HERO

Se a sua Pilha de Descarte estiver vazia, **+4 Poder**.
Caso contrário, **+2 Poder**.

1 | 3

Mera



HERO

Se a sua Pilha de Descarte estiver vazia, **+4 Poder**.
Caso contrário, **+2 Poder**.

1 | 3

Rei de Atlântida



HERO

Você pode destruir uma carta na sua Pilha de Descarte.
Se o fizer, **+3 Poder.**
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 | 5

Kid Flash



HERO

Compre uma carta.

1 | 2

J'onn J'onzz



HERO

Jogue a carta do topo da Pilha de Super Vilões, então retorne-a ao topo da pilha.
*(**Primeira Aparição - Ataque** não acontece.)*

2 | 6

Herói High-Tech



HERO

Se você jogou ou jogar um **Super Poder** ou **Equipamento** esse turno, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 | 3

Arqueiro Verde



HERO

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Heróis** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Arqueiro Verde



HERO

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Heróis** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Arqueiro Verde



HERO

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Heróis** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Mulher-Gato



HERO

+2 Poder

1 | 2

Besouro Azul

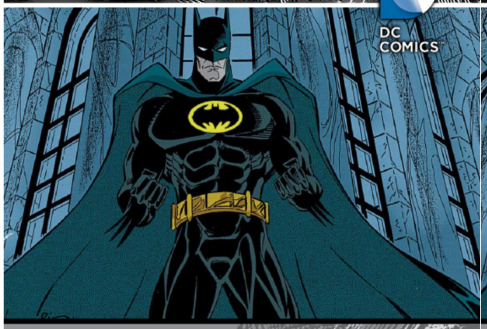


HERO

+3 Poder
Defesa: Você pode revelar essa carta da sua mão para evitar um **Ataque**.

2 | 6

Cinto de Utilidades

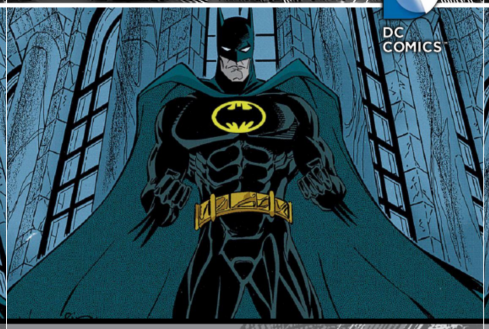


EQUIPMENT

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Equipamentos** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Cinto de Utilidades

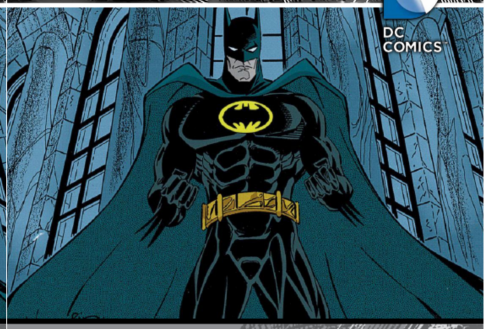


EQUIPMENT

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Equipamentos** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Cinto de Utilidades



EQUIPMENT

+2 Poder
No fim do jogo, se você tiver quatro ou mais outros **Equipamentos** no seu deck, essa carta vale **5** PVs.

5

Capa e Capuz



EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 4

Capa e Capuz



EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 4

Capa e Capuz

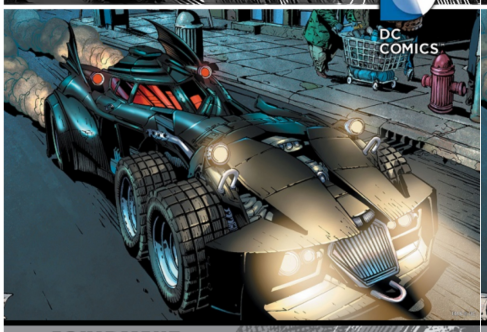


EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.

1 | 4

O Bat-Móvel

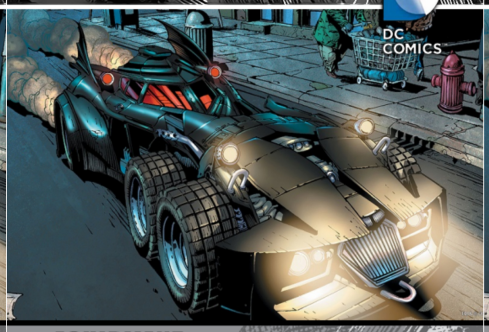


EQUIPMENT

Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, descarte sua mão e compre cinco cartas.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 | 2

O Bat-Móvel

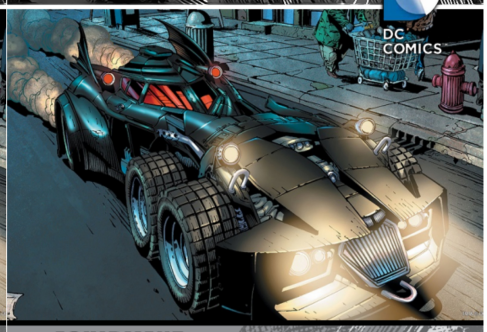


EQUIPMENT

Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, descarte sua mão e compre cinco cartas.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 | 2

O Bat-Móvel



EQUIPMENT

Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, descarte sua mão e compre cinco cartas.
Caso contrário, **+1 Poder**.

1 | 2

O Bat-Sinal



EQUIPMENT

+1 Poder
Coloque um **Herói** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 5

O Bat-Sinal



EQUIPMENT

+1 Poder
Coloque um **Herói** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 5

O Bat-Sinal



EQUIPMENT

+1 Poder
Coloque um **Herói** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 5

Anel do Poder



EQUIPMENT

Revele a carta do topo do seu deck.
Se o custo for **1** ou maior, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+2 Poder**.

1 | 3

Anel do Poder



EQUIPMENT

Revele a carta do topo do seu deck.
Se o custo for **1** ou maior, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+2 Poder**.

1 | 3

Anel do Poder



EQUIPMENT

Revele a carta do topo do seu deck.
Se o custo for **1** ou maior, **+3 Poder**.
Caso contrário, **+2 Poder**.

1 | 3

Metal Enésimo



EQUIPMENT

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Você pode destruí-la.

1 | 3

Laço da Verdade



EQUIPMENT

+1 Poder
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, compre uma carta.

1 | 2

Arco do Arqueiro Verde



EQUIPMENT

+2 Poder
Super Vilões custam **2** a menos para derrotar esse turno.

1 | 4

Arco do Arqueiro Verde



EQUIPMENT

+2 Poder
Super Vilões custam **2** a menos para derrotar esse turno.

1 | 4

Arco do Arqueiro Verde



EQUIPMENT

+2 Poder
Super Vilões custam **2** a menos para derrotar esse turno.

1 | 4

Tridente do Aquaman



EQUIPMENT

+2 Poder
Você pode colocar uma carta ganha esse turno no topo do seu deck.

1 | 3