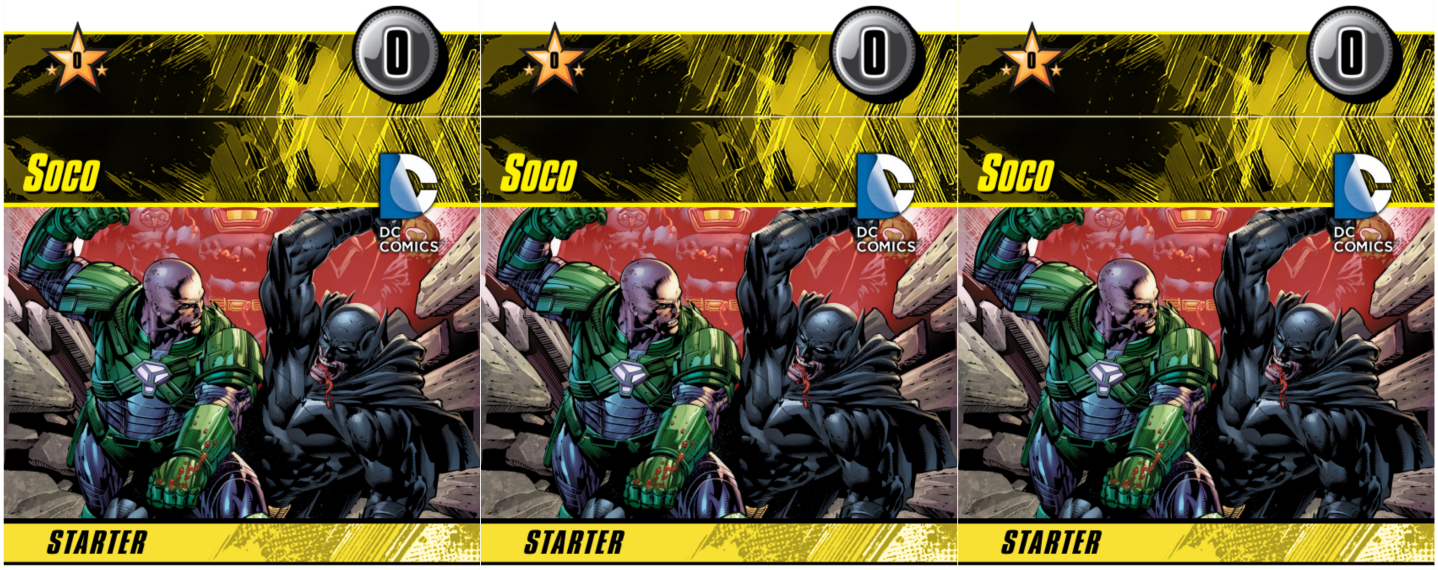
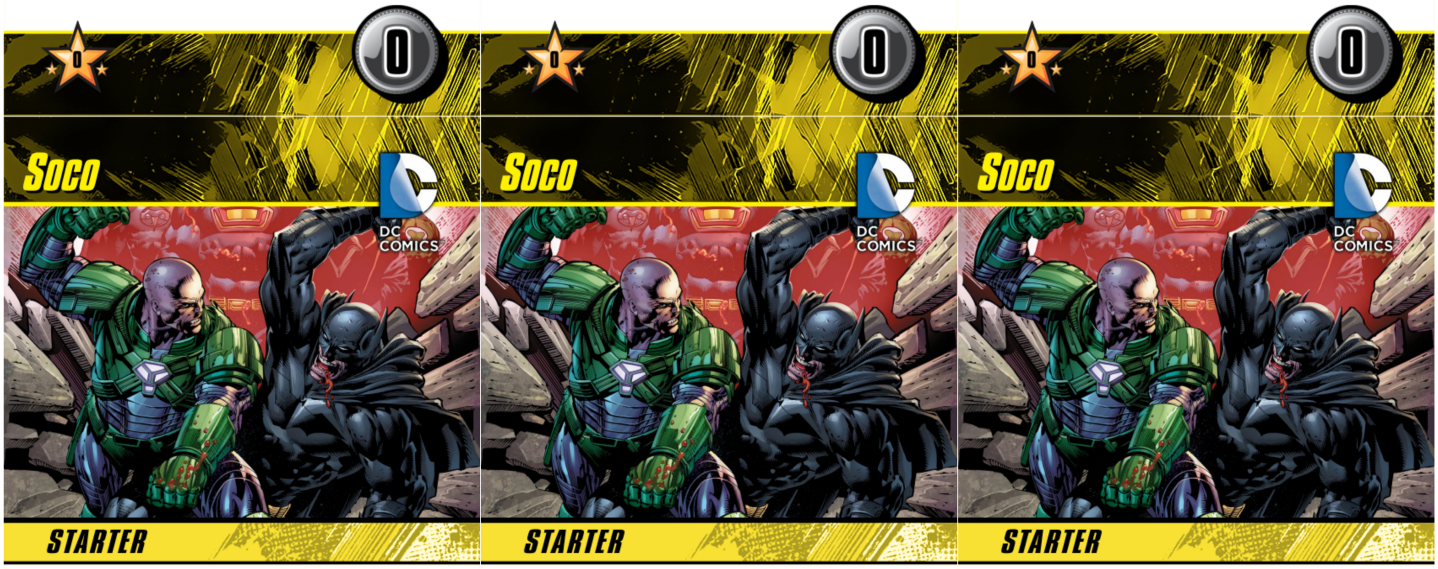
proxxied



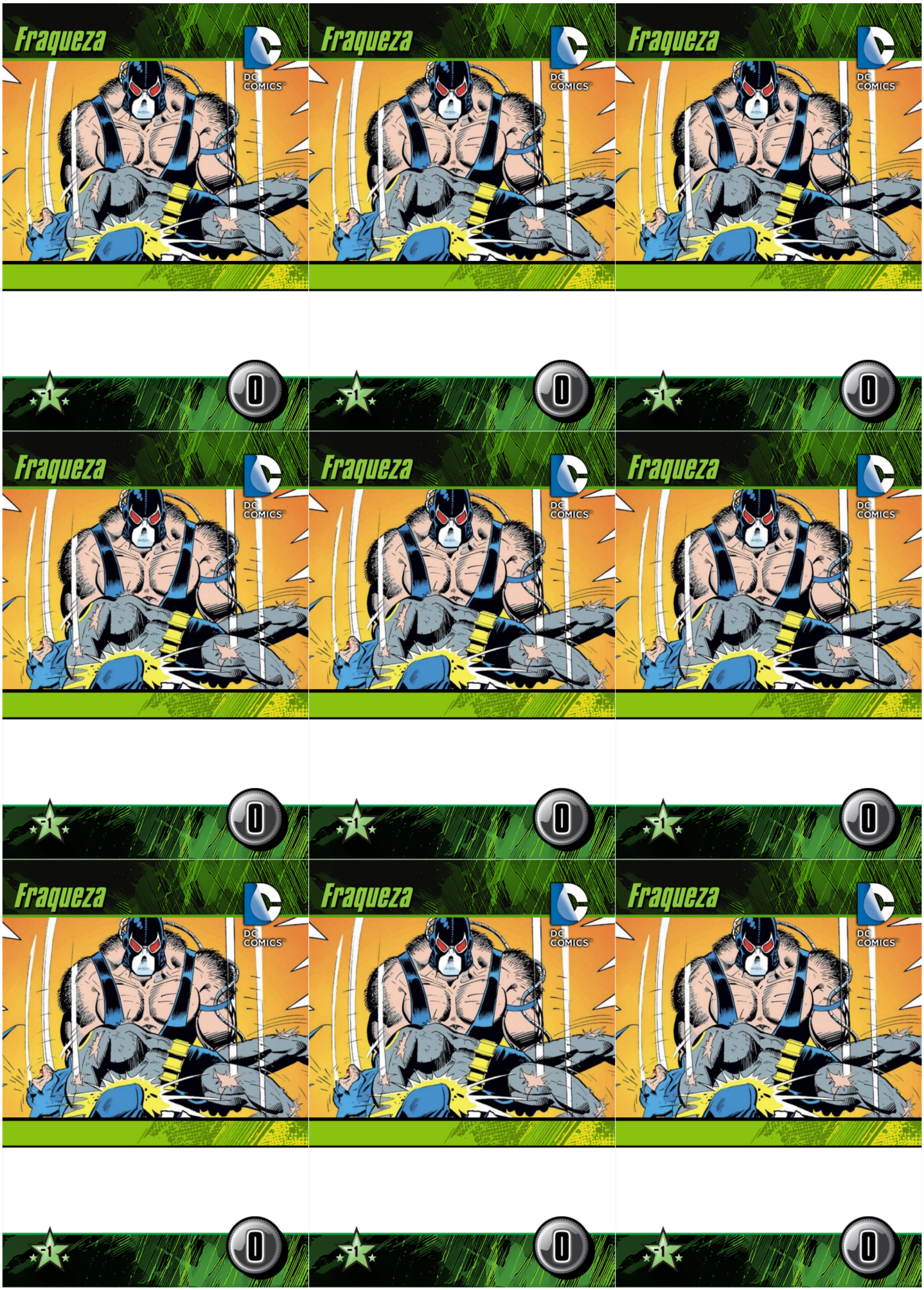



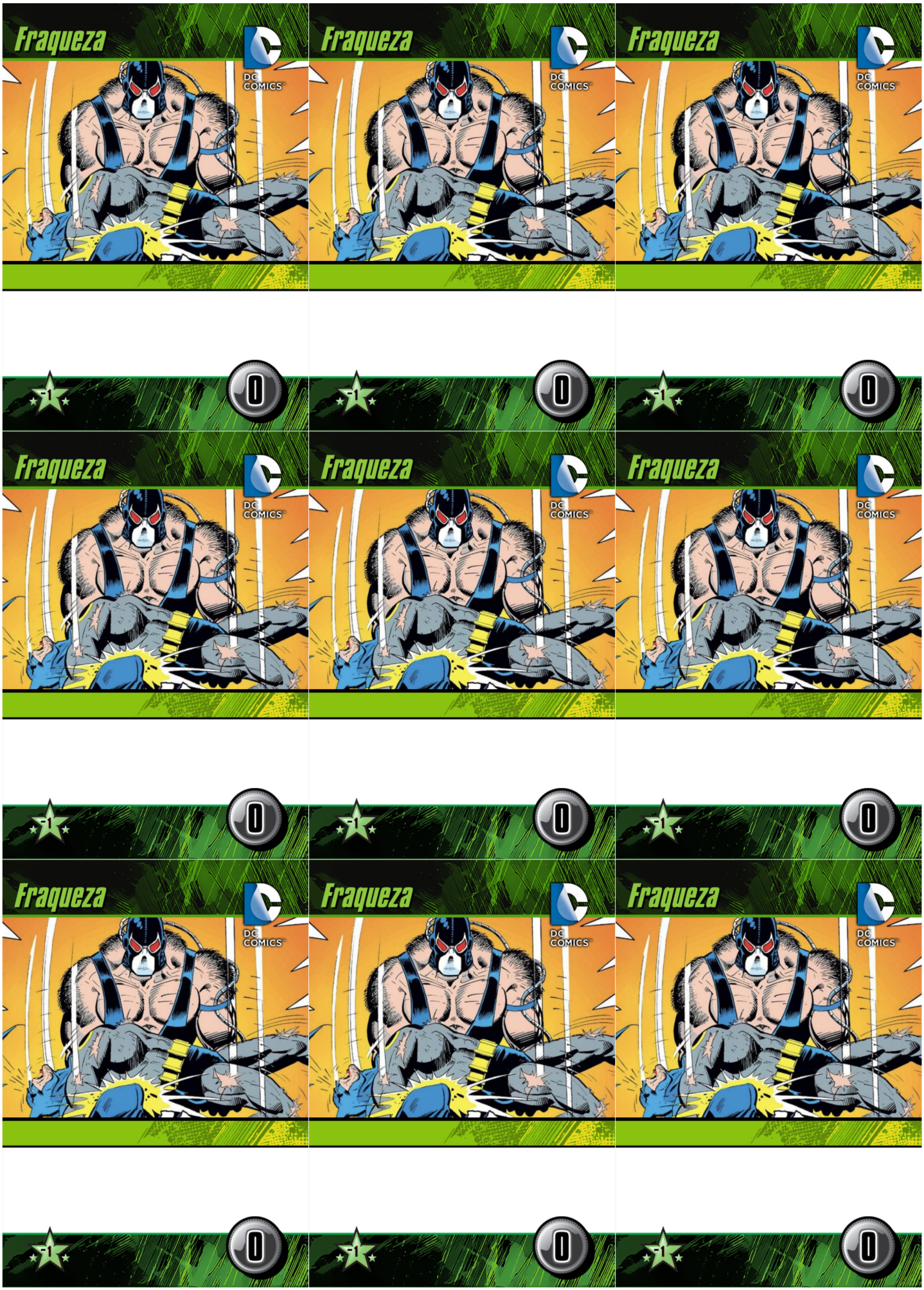

+1 Poder

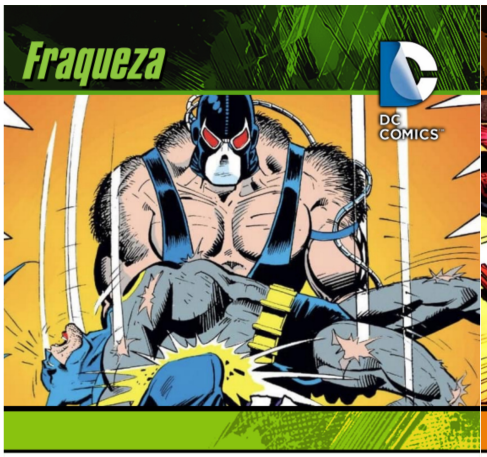



+1 Poder




Fraqueza
DC COMICS
-1
0

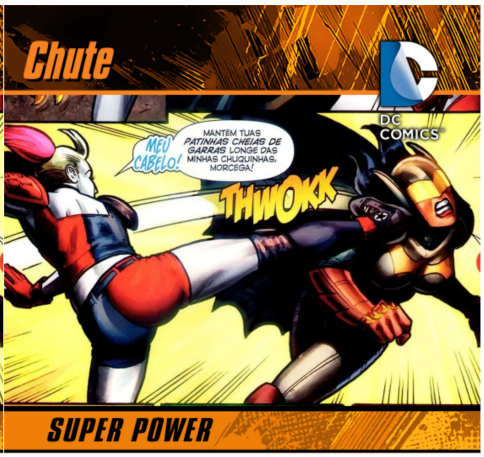

Fraqueza
DC COMICS
-1
0







+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder





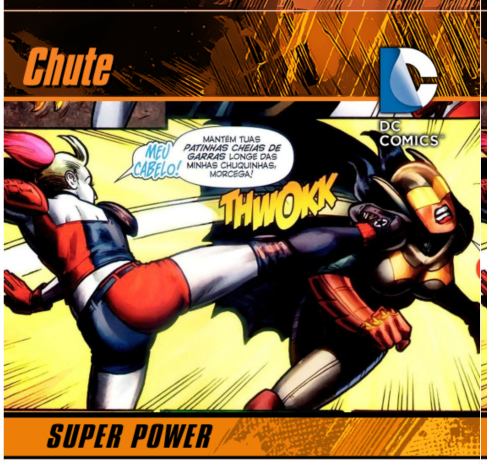






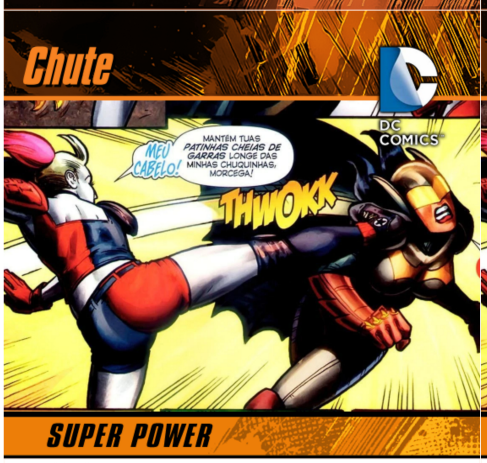

+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder



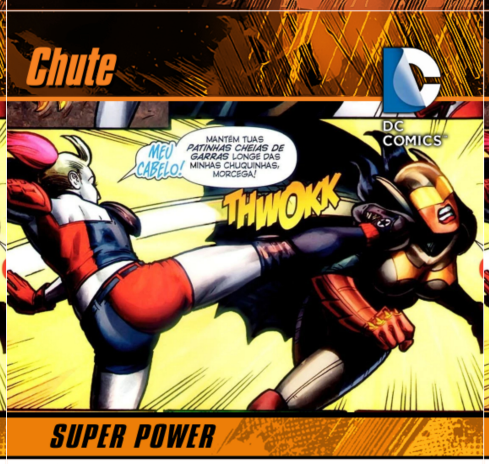






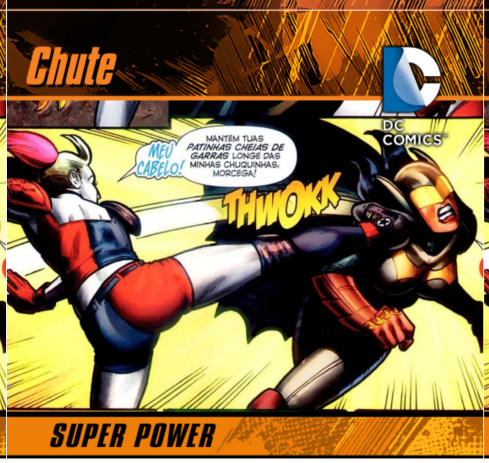

+2 Poder




+2 Poder



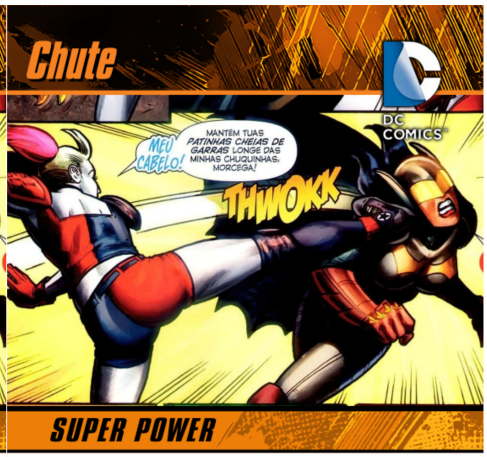




+2 Poder



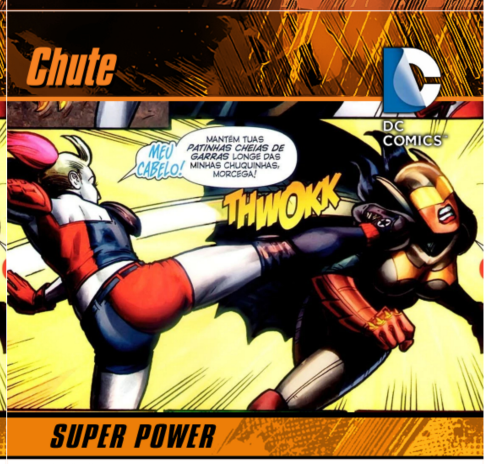






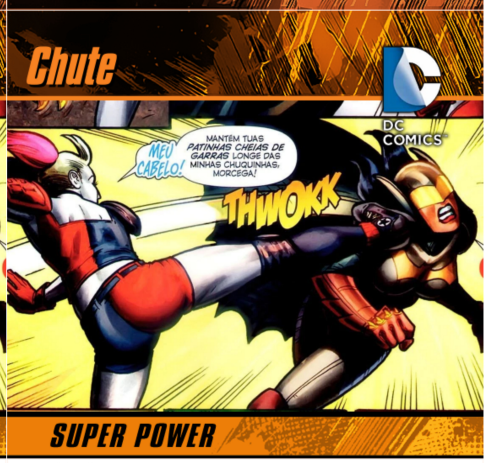

+2 Poder




+2 Poder




+2 Poder






+2 Poder



















+2 Poder

























































+1 Poder




+1 Poder









Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

0

0

Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

0

0

Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

Soco



STARTER

+1 Poder

0

0

0




+1 Poder




+1 Poder




+2 Poder



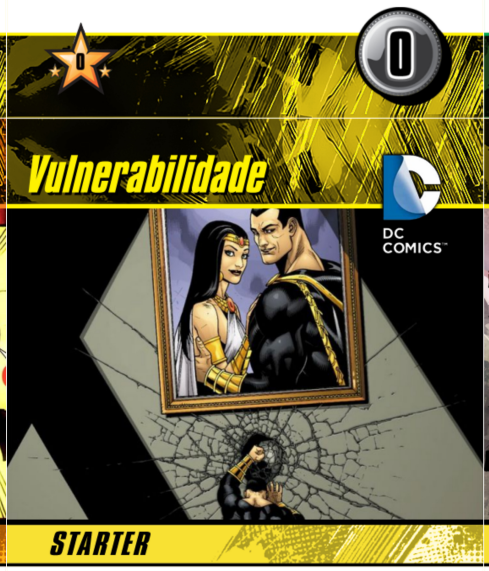




+1 Poder




+1 Poder










+1 Poder







+1 Poder



## Bane

SUPER-VILLAIN



Se a primeira carta que você jogar no seu turno tiver custo **1** ou maior, você pode destruí-la. Se fizer isso, **+2 Poder**.

## Adão Negro

SUPER-VILLAIN



A primeira vez que você jogar um **Super Poder** em cada um de seus turnos, você pode destruí-lo. Se o fizer, compre uma carta e ganhe **1** PV.

## Arraia Negra

SUPER-VILLAIN



Você pode colocar quaisquer cartas que você ganhar da Linha de Frente no fundo do seu deck.

## Sinestro

SUPER-VILLAIN



Quando um **Ataque** seu acertar um ou mais oponentes, ganhe **1** PV.
Na primeira vez que você ganhar PV em cada um de seus turnos, compre uma carta.

## Harley Quinn

SUPER-VILLAIN



Durante o turno de cada jogador, a primeira vez que você passar ou descartar uma carta, compre uma carta.

## Exterminador

SUPER-VILLAIN



**+1 Poder** para cada carta que você destruir no seu turno.

## Lex Luthor

SUPER-VILLAIN



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

## Bizarro

SUPER-VILLAIN



Quando você destruir uma carta, ganhe uma **Fraqueza**.
Durante seu turno, você pode colocar duas **Fraquezas** da sua Pilha de Descarte no topo da Pilha de Fraquezas. Se o fizer, compre uma carta.

## Mulher Maravilha



HERO — SUPER HERO

Você pode jogar até três **Vilões** com custo **6** ou menos da Pilha de Destruídas e em seguida colocá-los no fundo do deck principal. Se não o fizer, **+3 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador destrói um **Vilão** da mão ou Pilha de Descarte. Se não puder, ganhe uma **Fraqueza**.

6

11

## Monstro do Pântano



HERO SUPER HERO

**+2 Poder** para **Local** em jogo.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador coloca um **Local** sob seu controle que controle na Pilha de Descarte. Se não puder, ganhe uma **Fraqueza**.

5 | 9

## Superman



HERO SUPER HERO

Você pode jogar até três **Super Poderes** da Pilha de Destruídas e em seguida colocá-los no fundo do deck principal. Se não o fizer, **+4 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador destrói um **Super Poder** da mão ou Pilha de Descarte. Se não puder, ganhe duas **Fraquezas**.

6 | 13

## Shazam!



HERO SUPER HERO

Ganhe as **2** cartas do topo do deck principal, jogue-as e depois destrua uma delas.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador coloca uma carta com custo **5** ou maior da sua mão ou da Pilha de Descarte no fundo do deck principal. Se não conseguir, ganhe uma **Fraqueza**.

6 | 12

## Caçador de Marte



HERO SUPER HERO

**+2 Poder** para cada **Herói** e **Vilão** que você jogar ou jogou neste turno.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador descarta um **Herói** e um **Vilão**. Cada jogador que não descartar pelo menos uma carta dessa forma ganha uma **Fraqueza**.

6 | 12

## Lanterna Verde



HERO SUPER HERO

Você pode jogar até três **Heróis** com custo **6** ou menos da Pilha de Destruídas e em seguida colocá-los no fundo do deck principal. Se não o fizer, **+3 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador destrói um **Herói** da mão ou Pilha de Descarte. Se não puder, ganhe uma **Fraqueza**.

6 | 11

## Arqueiro Verde



HERO SUPER HERO

Jogue como se fosse um **Local**.
**Em Progresso: Socos** que você jogar recebem um adicional **+1 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador descarta dois **Socos**. Para cada **Soco** que você não descartar, ganhe uma **Fraqueza**.

5 | 9

## Ciborgue



HERO SUPER HERO

**+2 Poder** para cada **Super Poder** e **Equipamento** que você jogar ou jogou neste turno.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador descarta um **Super Poder** e um **Equipamento**. Caso pelo menos uma carta não seja descartada dessa forma, ganhe uma **Fraqueza**.

5 | 10

## Constantine




HERO SUPER HERO

Revela as três cartas do topo do seu deck. Compre uma, destrua outra e coloque a última no topo do seu deck. Ganhe PVs igual aos PVs da carta destruída.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador perde **3** PVs. Caso não sejam perdidos **3** PVs dessa forma, ganhe uma **Fraqueza**.

5 | 10

## Batman



HERO SUPER HERO

Você pode jogar até três **Equipamentos** com custo **6** ou menos da Pilha de Destruídas e em seguida colocá-los no fundo do deck principal. Se não o fizer, **+3 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador destrói um **Equipamento** da mão ou Pilha de Descarte. Se não puder, ganhe uma **Fraqueza**.

6 | 11

## Aquaman



HERO SUPER HERO

Você pode colocar até três cartas da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, **+3 Poder**.

**Primeira Aparição - Ataque:** Cada jogador coloca quatro cartas com custo 0 de suas Pilhas de Descarte no topo do deck. Se nenhuma carta for colocada, ganhe uma **Fraqueza**.

6 11

## O Flash

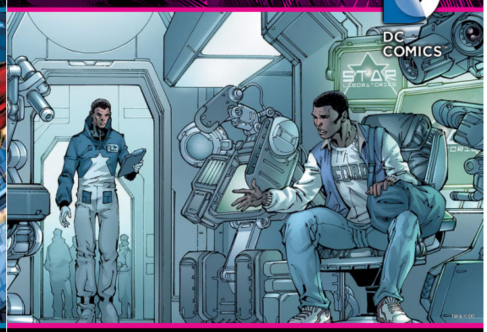


HERO SUPER HERO

Compre três cartas, depois descarte uma carta.
*(Esta carta começa no topo da pilha de **Super-Heróis**).*

4 8

## Laboratórios S.T.A.R.



LOCATION

**Em Progresso: +1 Poder** para cada **Equipamento** que você jogar neste turno.

1 5

## Happy Harbor



LOCATION

**Em Progresso: +1 Poder** para cada **Herói** que você jogar neste turno.

1 5

## Terra-3



LOCATION

**Em Progresso:** Uma vez por turno, revele a carta do topo do seu deck. Se for um **Soco**, destrua-a e ganhe **1** PV.

1 6

## Central City

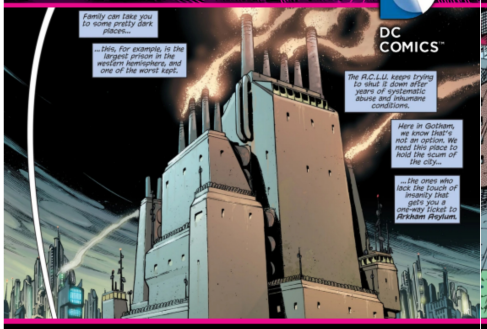


LOCATION

**Em Progresso: +1 Poder** para cada **Super Poder não-Chute** que você jogar neste turno.

1 4

## Prisão de Blackgate

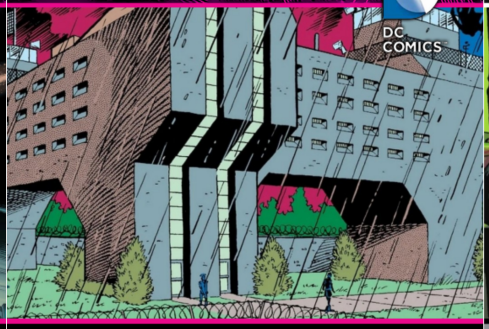



LOCATION

**Em Progresso:** Uma vez por turno, revele a carta do topo do seu deck. Se for uma **Vulnerabilidade** ou **Fraqueza**, destrua-a e ganhe **1** PV.

1 4

## Belle Reve



LOCATION

**Em Progresso: +1 Poder** para cada **Vilão** que você jogar neste turno.

1 5

## Injetor de Veneno



EQUIPMENT

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, **+2 Poder**.

0 1

## Injetor de Veneno



**EQUIPMENT**

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, **+2 Poder**.

0 | 1

## Martelão



**EQUIPMENT**

Você pode destruir uma carta de **não-Equipamento** da sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Martelão

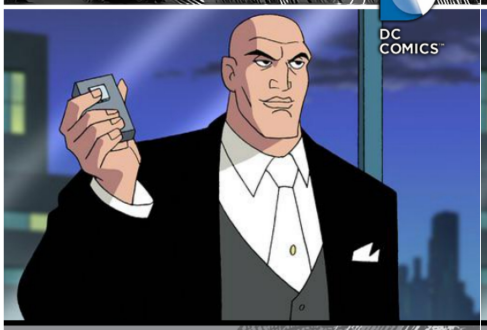


**EQUIPMENT**

Você pode destruir uma carta de **não-Equipamento** da sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Comunicador da Sociedade Secreta

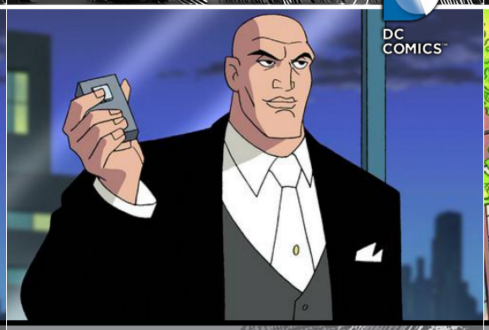


**EQUIPMENT**

Você pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Herói**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Comunicador da Sociedade Secreta



**EQUIPMENT**

Você pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Herói**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Traje de Guerra

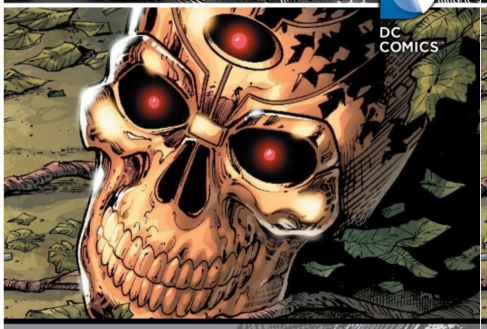


**EQUIPMENT**

**+3 Poder**
**Defesa:** Você pode revelar esta carta da sua mão para evitar um **Ataque**. Se o fizer, você pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

3 | 8

## Caixa de Pandora

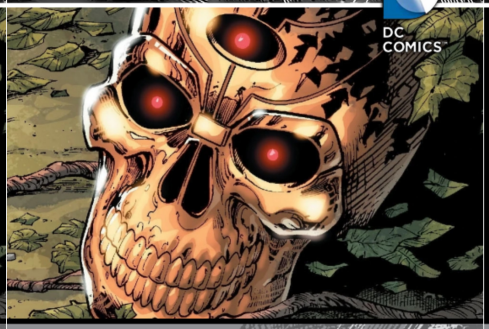


**EQUIPMENT**

Revele a carta do topo do deck principal. Adicione uma quantidade de cartas do deck principal a Linha de Frente igual ao custo da carta revelada.

1 | 2

## Caixa de Pandora



**EQUIPMENT**

Revele a carta do topo do deck principal. Adicione uma quantidade de cartas do deck principal a Linha de Frente igual ao custo da carta revelada.

1 | 2

## Soro do Homem Morcego




**EQUIPMENT**

**+X Poder** onde **X** é igual aos seus PVs.
Se você tiver **5** ou mais de PV, destrua esta carta no fim do seu turno.

1 | 3

## Soro do Homem Morcego




EQUIPMENT

**+X Poder** onde **X** é igual aos seus PVs.
Se você tiver **5** ou mais de PV, destrua esta carta no fim do seu turno.

1 | 3

## Soro do Homem Morcego




EQUIPMENT

**+X Poder** onde **X** é igual aos seus PVs.
Se você tiver **5** ou mais de PV, destrua esta carta no fim do seu turno.

1 | 3

## Marreta




EQUIPMENT

Revele o topo do seu deck. Compre-a ou passe-a para a Pilha de Descarte de qualquer jogador.

1 | 4

## Marreta




EQUIPMENT

Revele o topo do seu deck. Compre-a ou passe-a para a Pilha de Descarte de qualquer jogador.

1 | 4

## Marreta




EQUIPMENT

Revele o topo do seu deck. Compre-a ou passe-a para a Pilha de Descarte de qualquer jogador.

1 | 4

## Matriz Nuclear




EQUIPMENT

Jogue a carta do topo do seu deck. Se ela custar **5** ou menos, você pode destruí-la e, se o fizer, deixe-a em sua frente pelo resto do jogo e ela ganha "**Em Progresso:** Você pode jogar esta carta uma vez em cada um de seus turnos. *(Essa carta não pontua.)*"

2 | 7

## Matriz Nuclear




EQUIPMENT

Jogue a carta do topo do seu deck. Se ela custar **5** ou menos, você pode destruí-la e, se o fizer, deixe-a em sua frente pelo resto do jogo e ela ganha "**Em Progresso:** Você pode jogar esta carta uma vez em cada um de seus turnos. *(Essa carta não pontua.)*"

2 | 7

## Cajado Cósmico




EQUIPMENT

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se fizer isso, ganhe a carta do fundo do deck principal.

1 | 5

## Cajado Cósmico




EQUIPMENT

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se fizer isso, ganhe a carta do fundo do deck principal.

1 | 5

## Cajado Cósmico



EQUIPMENT

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se fizer isso, ganhe a carta do fundo do deck principal.

1 | 5

## Arma de Gelo



EQUIPMENT

**+1 Poder**
Você pode congelar uma carta da Linha de Frente. Se o fizer, descongele-a no início do próximo turno.

1 | 2

## Arma de Gelo



EQUIPMENT

**+1 Poder**
Você pode congelar uma carta da Linha de Frente. Se o fizer, descongele-a no início do próximo turno.

1 | 2

## Arma de Gelo



EQUIPMENT

**+1 Poder**
Você pode congelar uma carta da Linha de Frente. Se o fizer, descongele-a no início do próximo turno.

1 | 2

## Espada Longa



EQUIPMENT

**+2 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** Destrua uma carta de custo **1**, **2** ou **3** na Pilha de Descarte daquele oponente.

2 | 6

## Espada Longa



EQUIPMENT

**+2 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** Destrua uma carta de custo **1**, **2** ou **3** na Pilha de Descarte daquele oponente.

2 | 6

## Palavra de Poder



SUPER POWER

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, os **Super Heróis** custam **4** a menos para serem derrotados esse turno.

0 | 1

## Palavra de Poder



SUPER POWER

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, os **Super Heróis** custam **4** a menos para serem derrotados esse turno.

0 | 1

## Ultra Força



SUPER POWER

**+3 Poder** e compre duas cartas.

3 | 9

## Transmutação



**SUPER POWER**

Destrua uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte para ganhar **1** PV. Você pode ganhar uma carta da Linha de Frente de custo igual ou menor que o da carta destruída dessa forma.

1 | 5

## Transmutação



**SUPER POWER**

Destrua uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte para ganhar **1** PV. Você pode ganhar uma carta da Linha de Frente de custo igual ou menor que o da carta destruída dessa forma.

1 | 5

## Transmutação



**SUPER POWER**

Destrua uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte para ganhar **1** PV. Você pode ganhar uma carta da Linha de Frente de custo igual ou menor que o da carta destruída dessa forma.

1 | 5

## Super Intelecto



**SUPER POWER**

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Equipamento**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Super Intelecto



**SUPER POWER**

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Equipamento**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Dreno de Poder



**SUPER POWER**

**+2 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** O oponente revela sua mão. Escolha uma carta para ser descartada.

1 | 4

## Dreno de Poder



**SUPER POWER**

**+2 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** O oponente revela sua mão. Escolha uma carta para ser descartada.

1 | 4

## Invulnerabilidade




**SUPER POWER**

**+1 Poder**
**Defesa:** Quando você for atacado, você pode revelar essa carta de sua mão. Se o fizer, você pode descartá-la ou destruir uma **Vulnerabilidade** na sua mão ou Pilha de Descarte para evitar o **Ataque**.

1 | 3

## Invulnerabilidade




**SUPER POWER**

**+1 Poder**
**Defesa:** Quando você for atacado, você pode revelar essa carta de sua mão. Se o fizer, você pode descartá-la ou destruir uma **Vulnerabilidade** na sua mão ou Pilha de Descarte para evitar o **Ataque**.

1 | 3

## Invulnerabilidade




**SUPER POWER**

**+1 Poder**
**Defesa:** Quando você for atacado, você pode revelar essa carta de sua mão. Se o fizer, você pode descartá-la ou destruir uma **Vulnerabilidade** na sua mão ou Pilha de Descarte para evitar o **Ataque**.

1 | 3

## Insanidade



**SUPER POWER**

Se essa é a primeira carta que você joga esse turno, cada jogador passa uma carta de sua mão para o jogador de sua esquerda.
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, você pode colocar uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte na mão do atacante.

1 | 2

## Insanidade



**SUPER POWER**

Se essa é a primeira carta que você joga esse turno, cada jogador passa uma carta de sua mão para o jogador de sua esquerda.
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, você pode colocar uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte na mão do atacante.

1 | 2

## Insanidade



**SUPER POWER**

Se essa é a primeira carta que você joga esse turno, cada jogador passa uma carta de sua mão para o jogador de sua esquerda.
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, você pode colocar uma carta de sua mão ou Pilha de Descarte na mão do atacante.

1 | 2

## Crescimento Desenfreado



**SUPER POWER**

**+2 Poder**

1 | 2

## Crescimento Desenfreado



**SUPER POWER**

**+2 Poder**

1 | 2

## Crescimento Desenfreado



**SUPER POWER**

**+2 Poder**

1 | 2

## Atirador Especialista



**SUPER POWER**

Você pode destruir um **não-Super Poder** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Atirador Especialista



**SUPER POWER**

Você pode destruir um **não-Super Poder** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Construtos do Medo



**SUPER POWER**

**+3 Poder**
**Ataque:** Cada oponente descarta duas cartas.

2 | 7

## Construtos do Medo



**SUPER POWER**

**+3 Poder**
**Ataque:** Cada oponente descarta duas cartas.

2 | 7

## Poder Bizarro



**SUPER POWER**

**+4 Poder** e ganhe uma **Fraqueza**.
**Ataque:** Cada oponente ganha uma **Fraqueza**.

-1 | 6

## Poder Bizarro



**SUPER POWER**

**+4 Poder** e ganhe uma **Fraqueza**.
**Ataque:** Cada oponente ganha uma **Fraqueza**.

-1 | 6

## Ultraman



**VILLAIN**

Você pode destruir uma carta da Linha de Frente.
**+1 Poder** para cada **Super Poder** diferente na Pilha de Destruídas.

3 | 8

## Super-Woman



**VILLAIN**

Você pode destruir um **Vilão** na Linha de Frente.
**+1 Poder** para cada **Vilão** diferente na Pilha de Destruídas.

3 | 7

## Gangue Royal Flush



**VILLAIN**

Compre duas cartas, em seguida descarte duas cartas. Ganhe **1** PV para cada outra cópia de **Gangue Royal Flush** que você jogar ou jogou esse turno.

0 | 5

## Gangue Royal Flush



**VILLAIN**

Compre duas cartas, em seguida descarte duas cartas. Ganhe **1** PV para cada outra cópia de **Gangue Royal Flush** que você jogar ou jogou esse turno.

0 | 5

## Gangue Royal Flush



**VILLAIN**

Compre duas cartas, em seguida descarte duas cartas. Ganhe **1** PV para cada outra cópia de **Gangue Royal Flush** que você jogar ou jogou esse turno.

0 | 5

## Gangue Royal Flush



VILLAIN

Compre duas cartas, em seguida descarte duas cartas. Ganhe **1** PV para cada outra cópia de **Gangue Royal Flush** que você jogar ou jogou esse turno.

0 | 5

## Gangue Royal Flush



VILLAIN

Compre duas cartas, em seguida descarte duas cartas. Ganhe **1** PV para cada outra cópia de **Gangue Royal Flush** que você jogar ou jogou esse turno.

0 | 5

## Anel Energético



VILLAIN

Você pode destruir um **Herói** na Linha de Frente. **+1 Poder** para cada **Herói** diferente na Pilha de Destruídas.

2 | 6

## Homem-Coruja



VILLAIN

Você pode destruir um **Equipamento** na Linha de Frente. **+1 Poder** para cada **Equipamento** diferente na Pilha de Destruídas.

2 | 6

## Morcego Humano



VILLAIN

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, roube **1** PV do atacante.

1 | 3

## Morcego Humano



VILLAIN

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, roube **1** PV do atacante.

1 | 3

## Johnny Quick



VILLAIN

Compre uma carta.

1 | 2

## Johnny Quick



VILLAIN

Compre uma carta.

1 | 2

## Rede

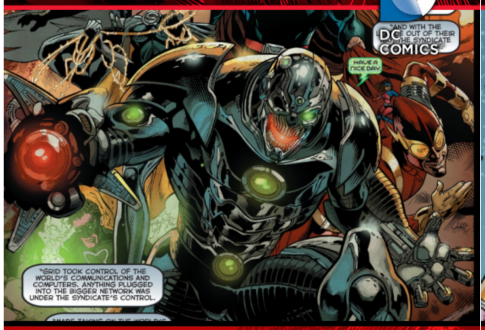



VILLAIN

**+1 Poder**
Você pode colocar um **Vilão** ou **Equipamento** de custo **5** ou menos de sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

## Rede




**VILLAIN**

**+1 Poder**
Você pode colocar um **Vilão** ou **Equipamento** de custo **5** ou menos de sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

## Giganta



**VILLAIN**

Se não houverem cartas de custo **3** ou menos em sua Pilha de Descarte, **+4 Poder**.
Caso hajam, **+2 Poder**.

1 | 4

## Giganta



**VILLAIN**

Se não houverem cartas de custo **3** ou menos em sua Pilha de Descarte, **+4 Poder**.
Caso hajam, **+2 Poder**.

1 | 4

## Imperador Blackgate



**VILLAIN**

Quando essa cara for destruída em qualquer zona, ganhe **2** PVs.

0 | 1

## Imperador Blackgate



**VILLAIN**

Quando essa cara for destruída em qualquer zona, ganhe **2** PVs.

0 | 1

## Despero



**VILLAIN**

Compre duas cartas e escolha um oponente.
**Ataque:** Aquele oponente descarta uma carta de custo **1** ou maior.

2 | 6

## Morte Nuclear



**VILLAIN**

Você pode destruir uma carta na sua mão.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV a menos para cada carta no seu deck além de **20**. *(Mínimo de 0)*

10+ | 4

## Blight



**VILLAIN**

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Super Poder**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Blight



**VILLAIN**

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Super Poder**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

## Atômica



VILLAIN

Você pode destruir um **não-Vilão** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Atômica



VILLAIN

Você pode destruir um **não-Vilão** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Vibro



HERO

**+1 Poder**
Você pode colocar um **Herói** ou **Super Poder** de custo **5** ou menos da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

## Vibro



HERO

**+1 Poder**
Você pode colocar um **Herói** ou **Super Poder** de custo **5** ou menos da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 2

## Steve Trevor



HERO

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, compre duas cartas e descarte uma.

0 | 1

## Steve Trevor



HERO

Quando essa carta for destruída em qualquer zona, compre duas cartas e descarte uma.

0 | 1

## Aço



HERO

Você pode destruir um **não-Herói** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Aço



HERO

Você pode destruir um **não-Herói** na sua mão ou Pilha de Descarte. Se seu custo for **1** ou maior, ganhe **1** PV.

1 | 3

## Sideral



HERO

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre uma carta e coloque uma carta de custo **1** ou maior da Pilha de Destruídas no fundo do deck principal.

1 | 4

## Sideral



HERO

**+2 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre uma carta e coloque uma carta de custo **1** ou maior da Pilha de Destruídas no fundo do deck principal.

1 | 4

## Poderosa



HERO

**+3 Poder**

2 | 5

## Poderosa



HERO

**+3 Poder**

2 | 5

## Poderosa



HERO

**+3 Poder**

2 | 5

## Vingador Fantasma



HERO

Você pode destruir uma carta na sua mão e/ou Pilha de Descarte.
No fim do jogo, essa carta vale **1** PV a menos para cada carta de custo 0 no seu deck. *(Mínimo de 0)*

10* | 5

## Pandora



HERO

Adicione a carta do topo do deck principal à Linha de Frente.
**+1 Poder** para cada custo diferente entre as cartas da Linha de Frente.

2 | 7

## Nuclear



HERO

Revele a carta do topo do seu deck e coloque-a em cima de seu personagem. Essa carta tem o texto de jogo de cada carta em cima de seu personagem durante esse turno.
*(No fim do jogo, destrua essas cartas.)*

2 | 6

## Moça Elemento




HERO

**+2 Poder**
Essa carta conta como **Super Poder**, **Equipamento** e **Vilão** em todas as zonas de jogo.

1 | 4

## Moça Elemento




HERO

**+2 Poder**
Essa carta conta como **Super Poder**, **Equipamento** e **Vilão** em todas as zonas de jogo.

1 | 4

## Doutora Luz



HERO

Compre uma carta e escolha um oponente.
**Ataque:** Aquele oponente coloca um **Local** que ele controla na Pilha de Descarte.

1 | 3

## Doutora Luz



HERO

Compre uma carta e escolha um oponente.
**Ataque:** Aquele oponente coloca um **Local** que ele controla na Pilha de Descarte.

1 | 3

## Comissário Gordon



HERO

**+1 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, ganhe **1** PV.

1 | 2

## Comissário Gordon



HERO

**+1 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, ganhe **1** PV.

1 | 2

## Comissário Gordon



HERO

**+1 Poder**
**Defesa:** Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, ganhe **1** PV.

1 | 2

## Mulher Gato

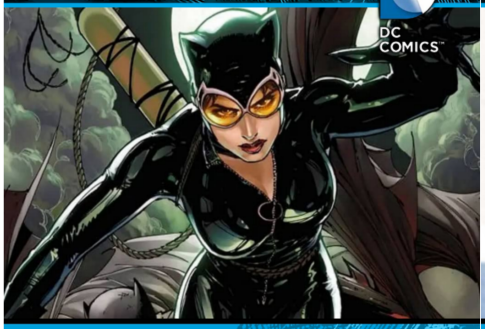


HERO

**+1 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** Roube **1** PV daquele oponente.

1 | 3

## Mulher Gato



HERO

**+1 Poder** e escolha um oponente.
**Ataque:** Roube **1** PV daquele oponente.

1 | 3

## Amanda Waller



HERO

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Vilão**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4

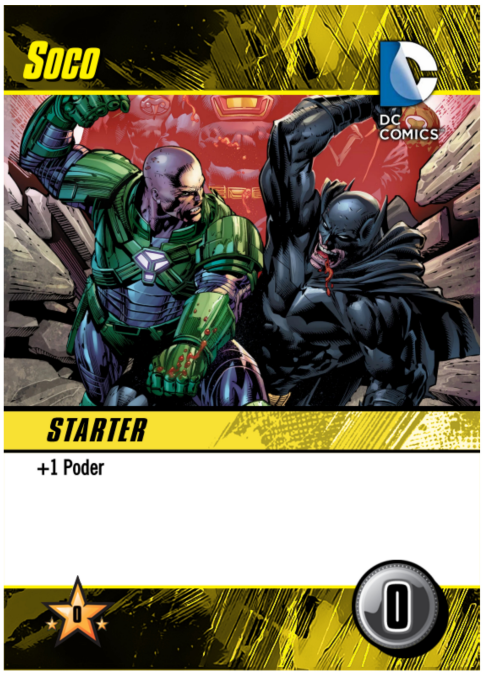
## Amanda Waller



HERO

Você pode destruir uma carta na sua mão ou Pilha de Descarte. Se for um **Vilão**, **+X Poder** onde **X** é seu custo. Se nenhuma carta for destruída desta forma, **+2 Poder**.

1 | 4




**STARTER**

+1 Poder

0

0