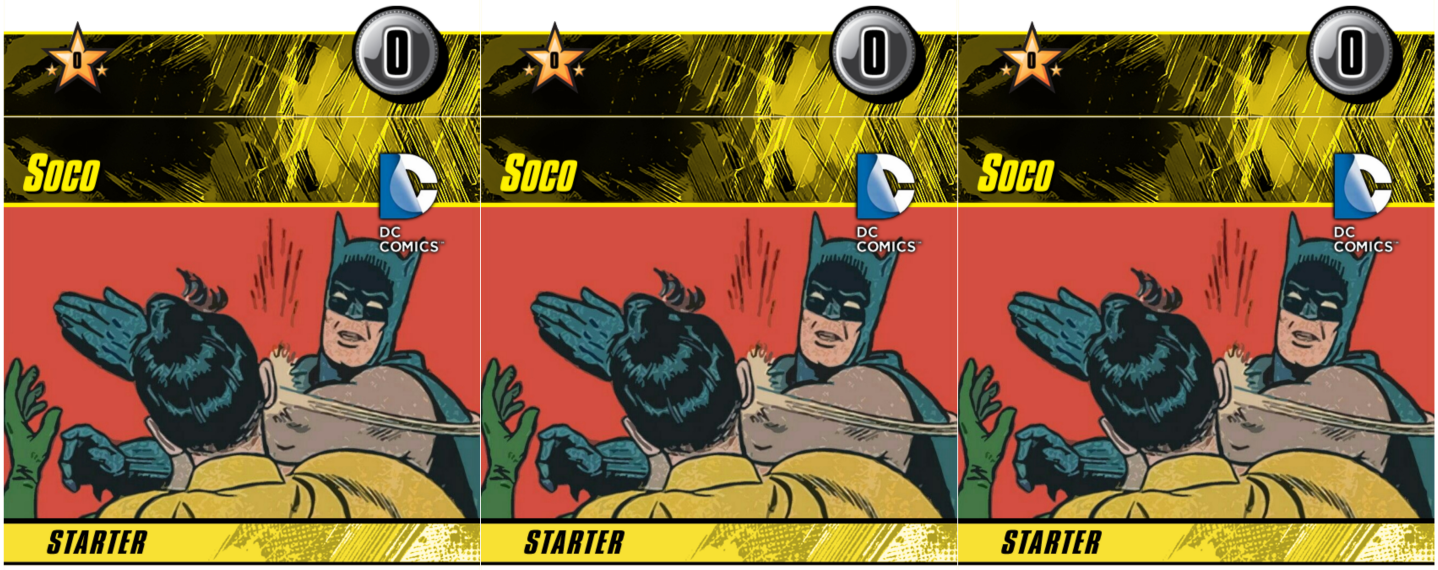
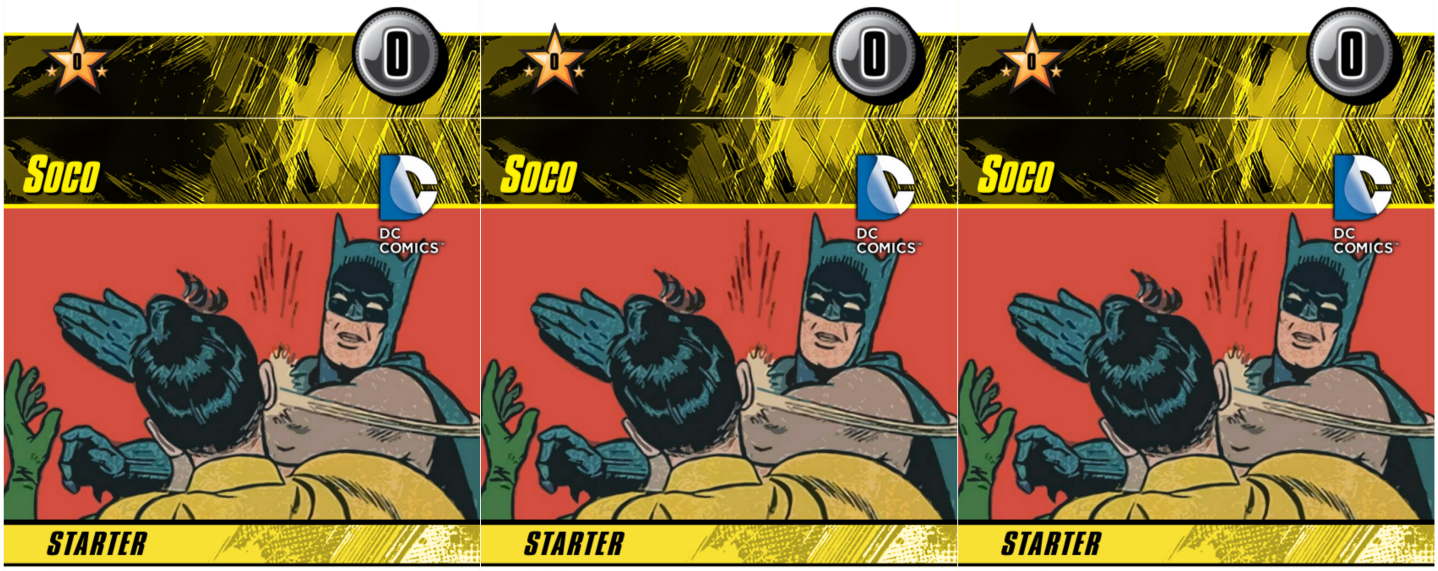
proxxied





+1 Poder



+1 Poder



Soco



STARTER

+1 Poder

0

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

0

Fraqueza



-1

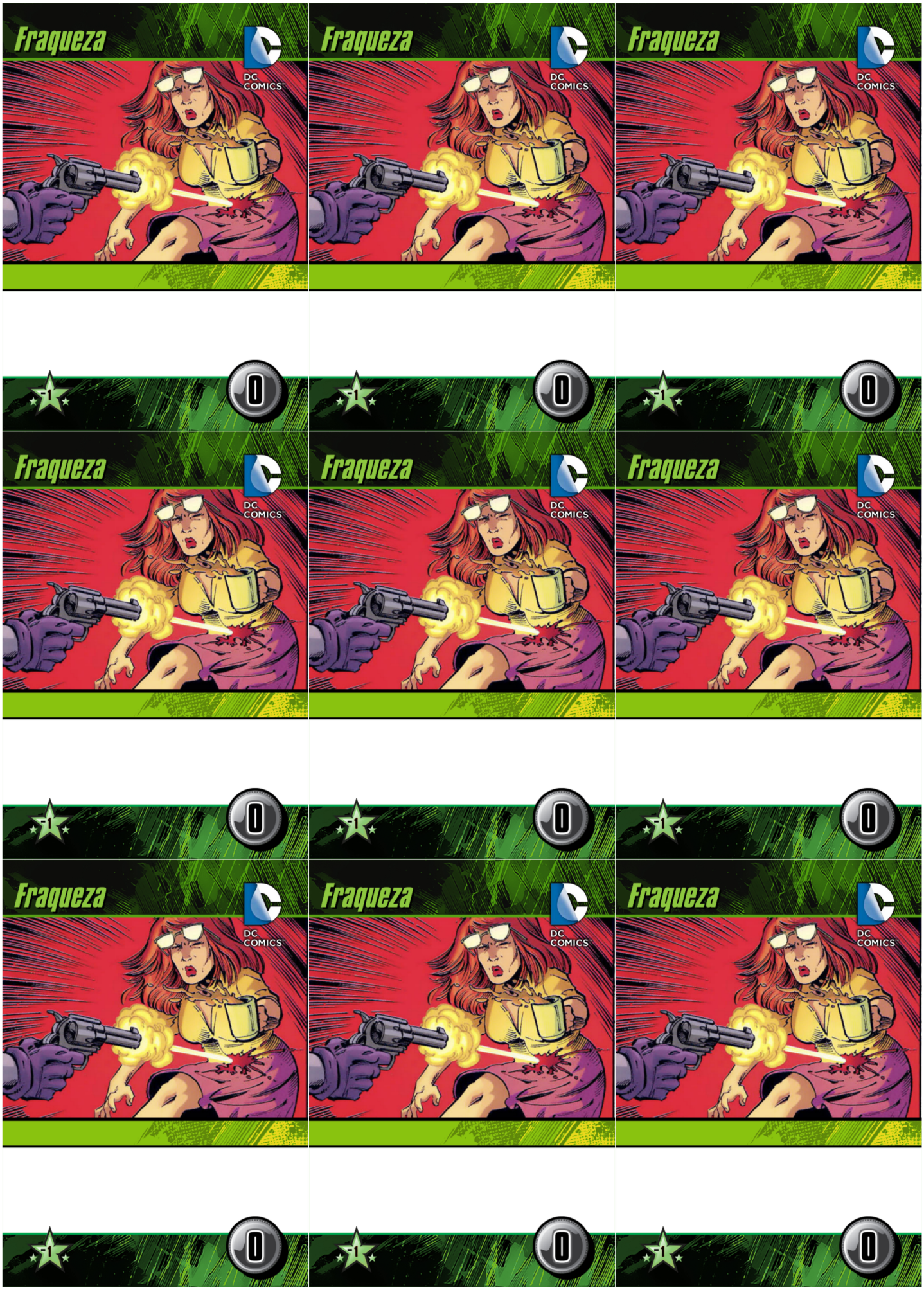
0

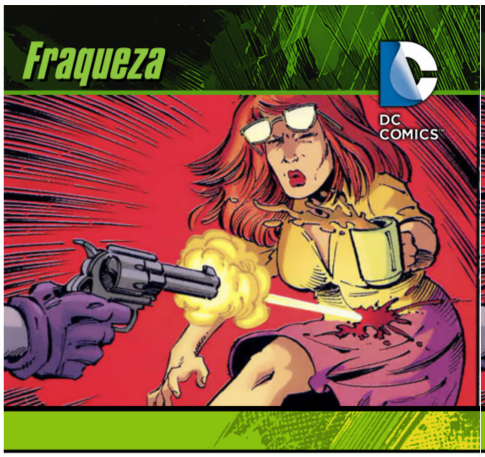
Fraqueza

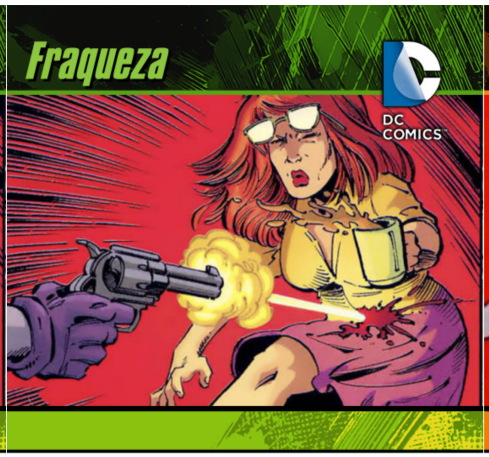


-1

0


Fraqueza
DC COMICS
-1
0







+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder

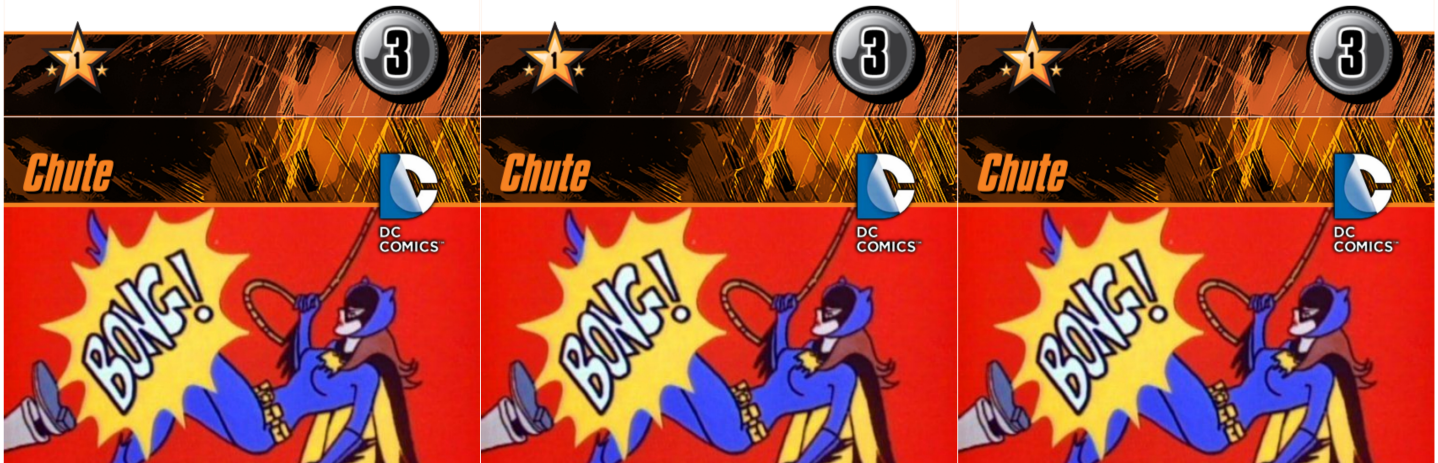




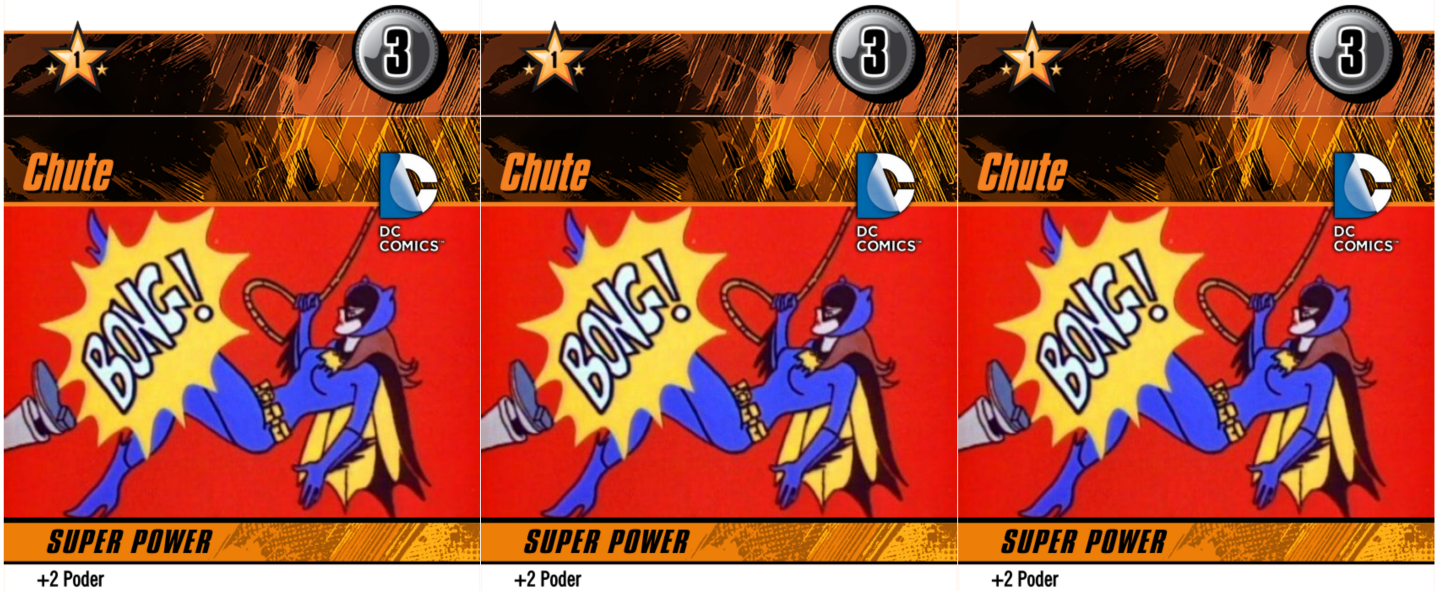




+2 Poder



+2 Poder



+2 Poder



Chute



SUPER POWER

+2 Poder

Chute



SUPER POWER

+2 Poder

Chute



SUPER POWER

+2 Poder

1 3

Vulnerabilidade



STARTER

1 3

Vulnerabilidade



STARTER

1 3

Vulnerabilidade



STARTER

0 0

Vulnerabilidade



STARTER

0 0

Vulnerabilidade



STARTER

0 0

Vulnerabilidade



STARTER

0 0

0 0

0 0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Vulnerabilidade



STARTER

0

Soco



STARTER

+1 Poder

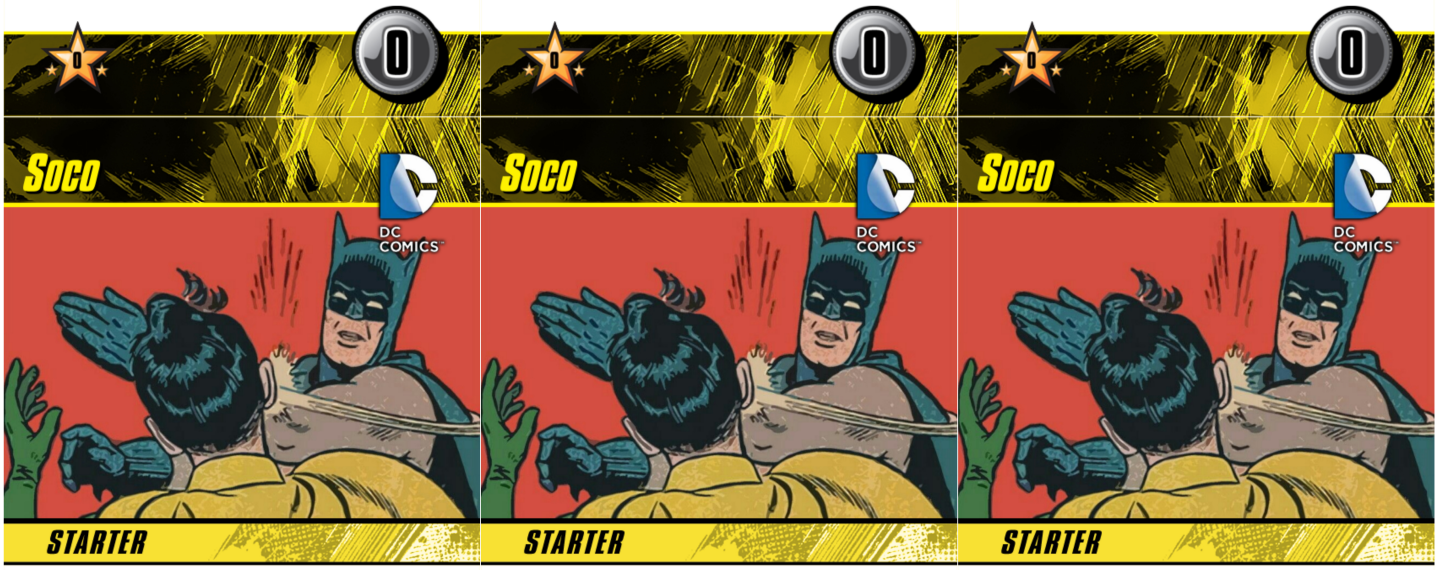
0

0

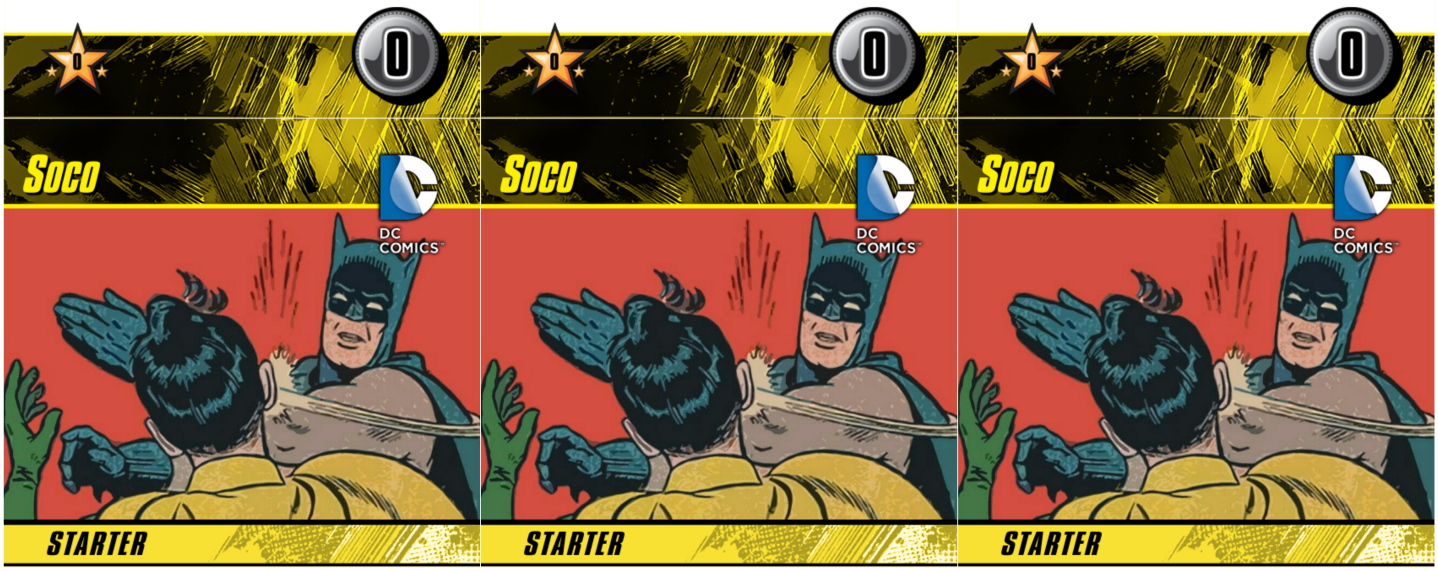
0



+1 Poder



+1 Poder

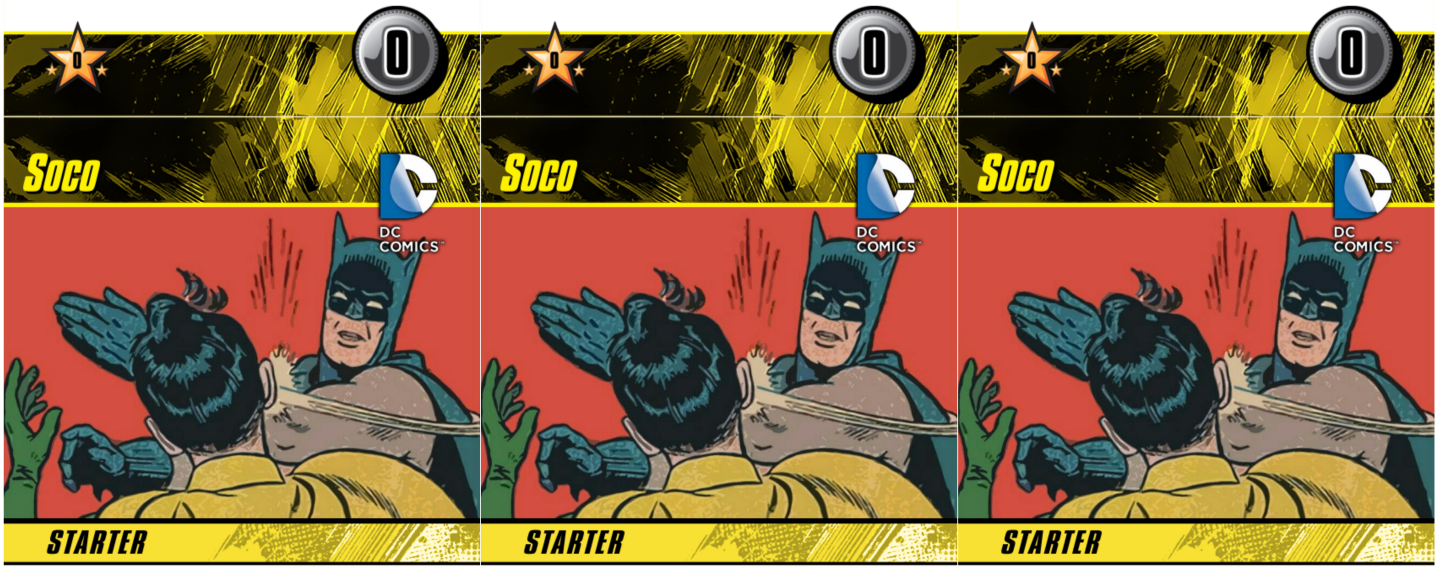


+1 Poder

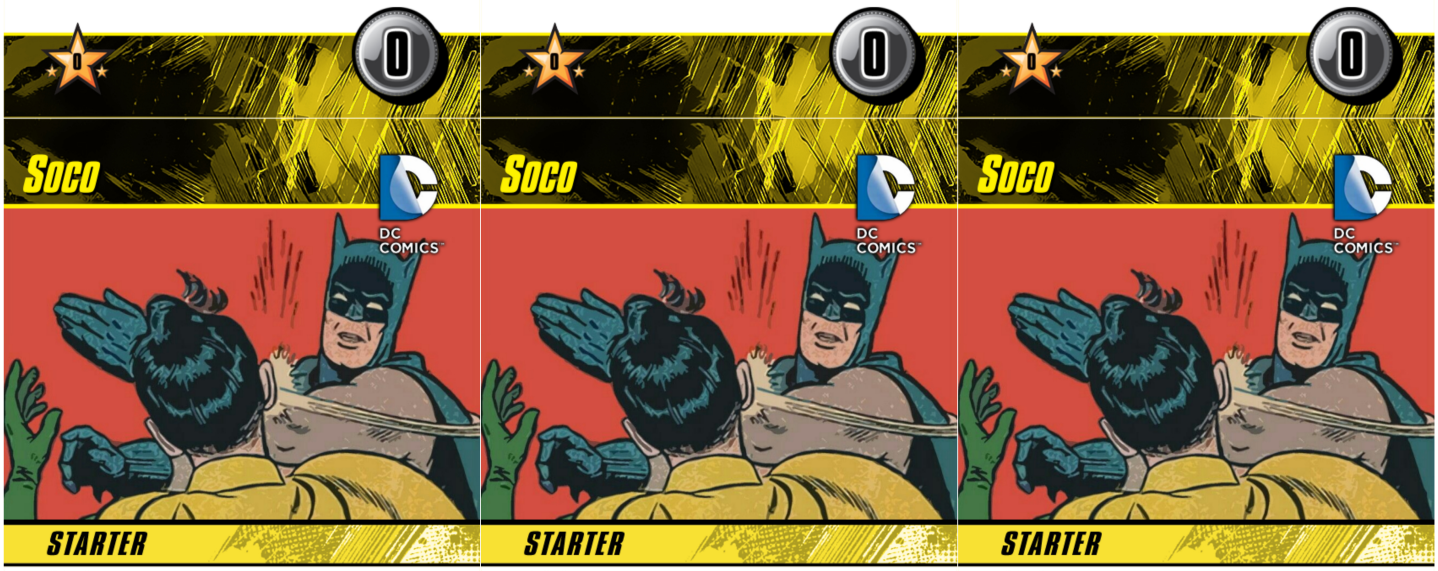




+1 Poder



+1 Poder

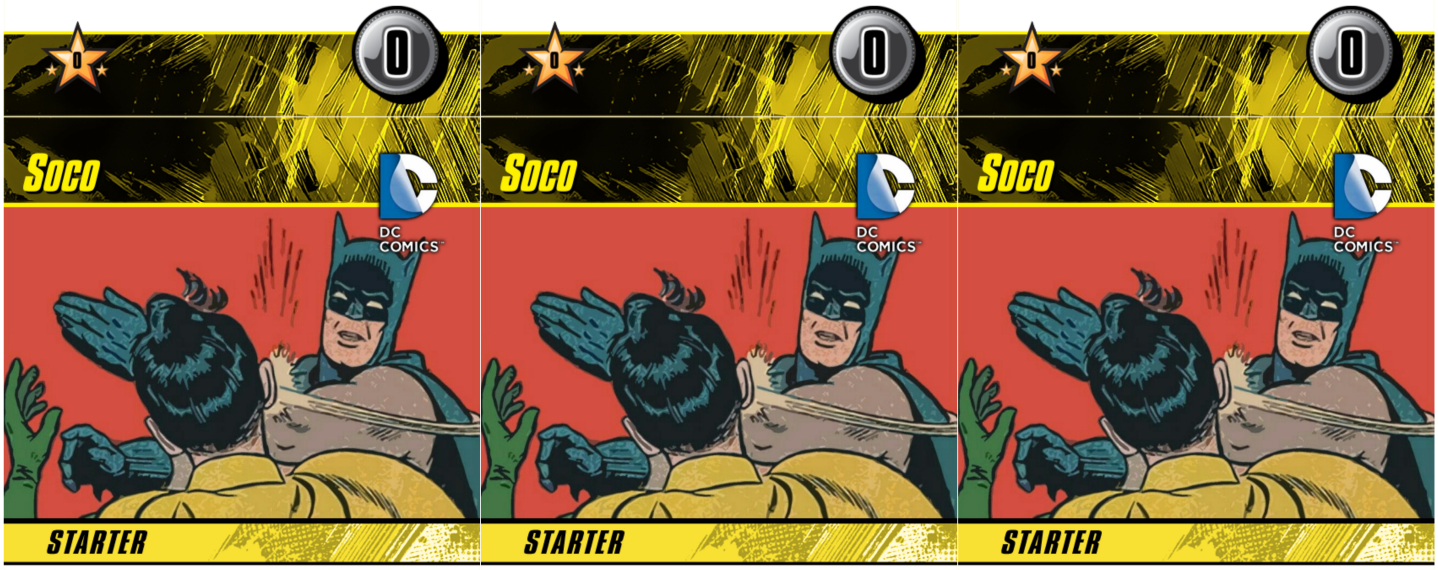


+1 Poder

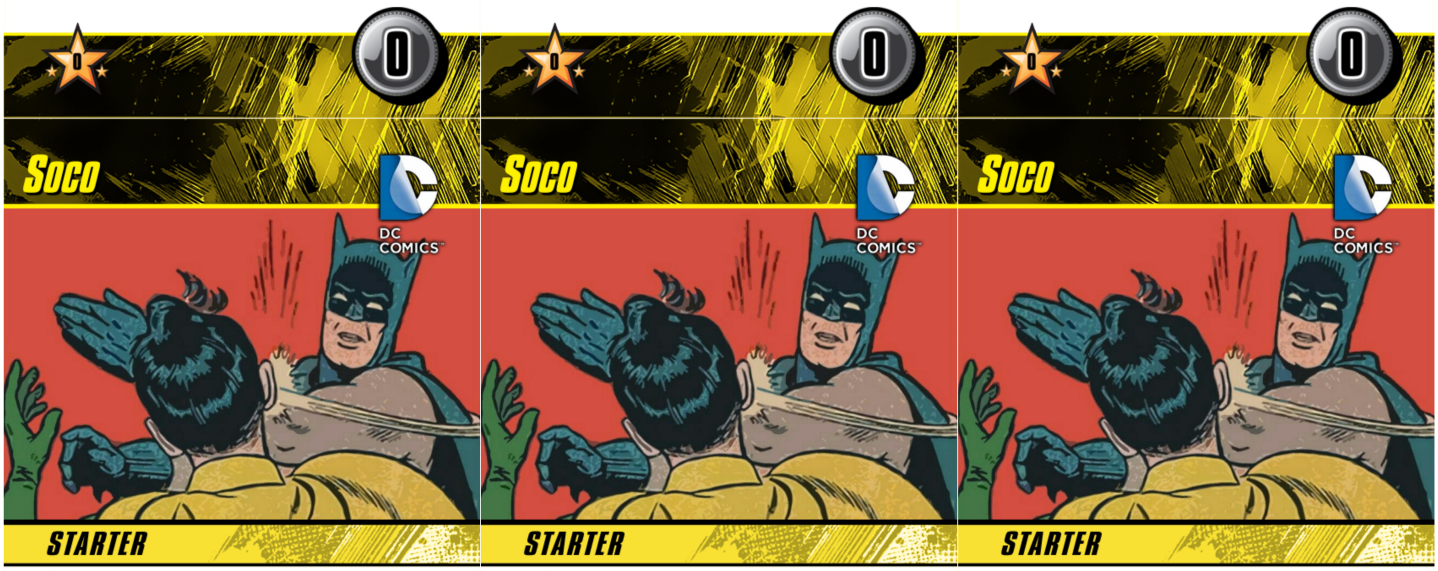




+1 Poder



+1 Poder

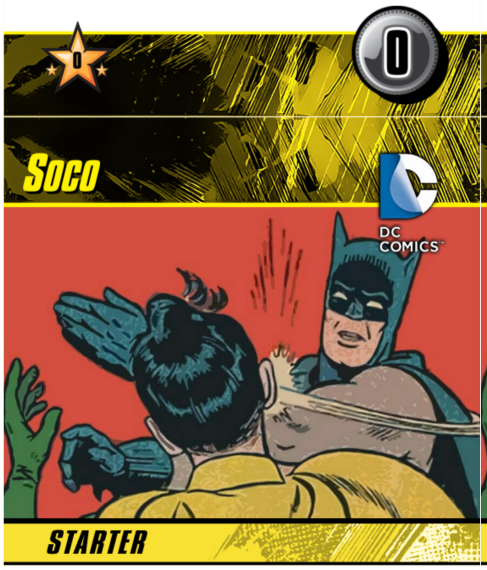


+1 Poder





+1 Poder



+1 Poder

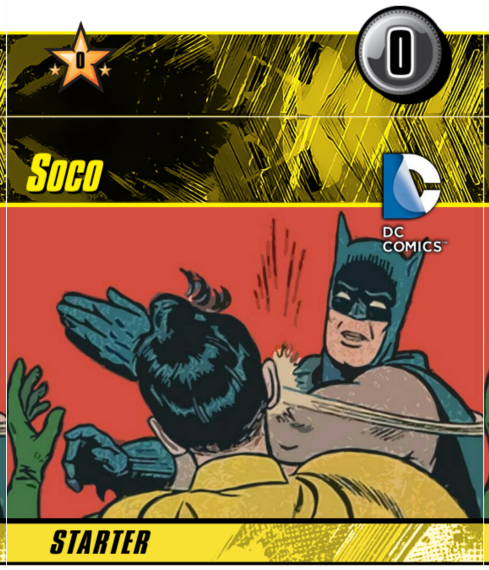


+2 Poder
Ataque: Cada oponente ganha uma **Fraqueza**. Se um ou mais oponentes não ganharem uma **Fraqueza** dessa forma, compre uma carta.





+1 Poder



+1 Poder

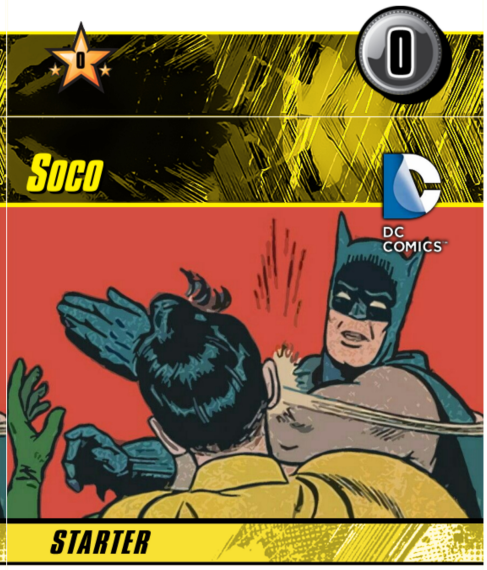


+2 Poder
Ataque: Cada oponente ganha uma **Fraqueza.** Se um ou mais oponentes não ganharem uma **Fraqueza** dessa forma, compre uma carta.

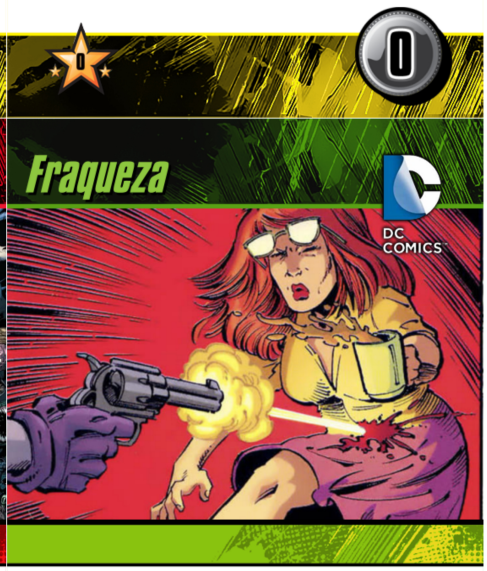




+1 Poder



+1 Poder





Chute



SUPER POWER

+2 Poder

Vulnerabilidade



STARTER

Soco



STARTER

+1 Poder

---

1 | 3

Estelar

SUPER HERO



Uma vez durante o seu turno, se não houverem **Super Poderes** na Linha de Frente, compre uma carta.

0 | 0

Tornado Vermelho

SUPER HERO



Uma vez durante o seu turno, se houverem quatro ou mais tipos de cartas diferentes na sua Pilha de Descarte, **+2 Poder**.

0 | 0

Asa Noturna

SUPER HERO



A primeira vez que você jogar um **Equipamento** no seu turno, **+1 Poder**.
A segunda vez que você jogar um **Equipamento** no seu turno, compre uma carta.

Batgirl

SUPER HERO



Uma vez durante o seu turno, você pode descartar uma carta de **Soco**. Se o fizer, compre uma carta.

Canário Negro

SUPER HERO



+1 Poder para cada **Vilão** com nomes diferentes que você jogar durante o seu turno.

Shazam!

SUPER HERO



Você pode pagar **4 Poder**. Se o fizer, ganhe a carta do topo do deck principal. Você pode colocá-la no topo do seu deck.

Gladiador Dourado

SUPER HERO



+1 Poder para cada carta com **Defesa** você jogar durante o seu turno.
Quando você evitar um **Ataque**, compre uma carta.

Gavião Negro

SUPER HERO



+1 Poder para cada **Herói** que você jogar durante o seu turno.

Trigon



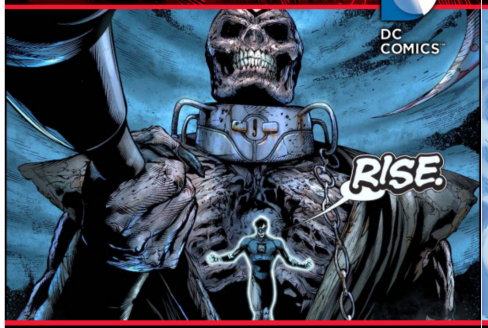
VILLAIN SUPER-VILLAIN

Olhe as duas cartas do topo do deck principal. Coloque uma em sua mão e outra no fundo do deck principal.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador destrói uma carta com custo **1** ou maior da mão.

6 | 12

Nekron



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Destrua até três cartas da sua mão e/ou Pilha de Descarte. Compre uma carta para cada carta destruída dessa forma.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela e conta o custo somado das cartas na sua mão. O*(s)* jogador*(es)* com o maior custo somado destrói uma carta aleatória da mão. Cada outro jogador escolhe uma carta da mão dele*(s)* e a descarta.

6 | 12

Senhor Frio



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Você pode ganhar todos os **Equipamentos** da Linha de Frente e colocar na sua mão. Se não o fizer, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Destrói todos os **Equipamentos** da linha de frente. Cada jogador coloca um **Equipamento** da sua mão ou da Pilha de Descarte na Linha de Frente.

5 | 9

Mongul



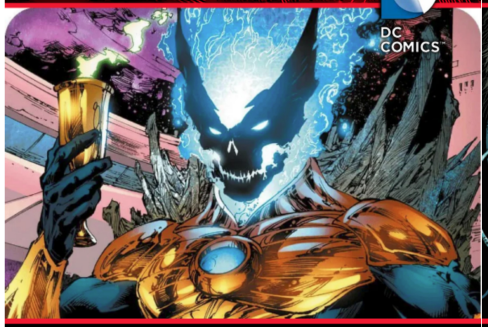
VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder e compre duas cartas. Depois destrua uma carta na sua mão.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador descarta um **Anel do Poder** ou duas cartas aleatórias da mão.

6 | 11

Helspont



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Escolha um tipo de carta. Coloque todas as cartas do tipo escolhido de custo **3** ou menos da sua Pilha de Descarte em sua mão. Se não o fizer, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador coloca um **Local** sob seu controle na Pilha de Descarte. Cada jogador que não controla um **Local** descarta duas cartas.

5 | 10

Hector Hammond



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Você pode colocar até **2** cartas da sua Pilha de Descarte na sua mão. Se não o fizer, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador ganha a carta do topo do deck principal. Se um jogador ganhar uma carta de custo **4** ou maior, ganha também duas **Fraquezas**.

6 | 11

H'el



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Revela cartas do topo do seu deck até que você tenha revelado cartas com custo total **7** ou mais. Compre todas as cartas reveladas dessa forma.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela três cartas do topo do deck, escolhe uma delas com custo **1** ou maior e a destrói. Descarte o resto.

5 | 9

Graves



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+4 Poder e você pode colocar uma carta da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador escolhe secretamente uma carta de sua mão. Destrua todas as cartas escolhidas dessa forma. O*(s)* jogador*(es)* que destruir a carta de maior custo compra duas cartas.

5 | 9

Adão Negro



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder para cada tipo de carta diferente que você jogar ou jogou neste turno.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador destrói um **Herói** da mão ou da Pilha de Descarte.

6 | 11

Arkillo



VILLAIN SUPER-VILLAIN

+2 Poder e coloque todos os **Equipamentos** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador revela e conta o custo somado das cartas na sua mão. O*(s)* jogador*(es)* com maior custo somado ganham três **Fraquezas**.

5 | 10

Amazo



VILLAIN SUPER-VILLAIN

Você pode escolher outro **Vilão** e/ou **Herói** que você jogou neste turno. Jogue-os de novo. Se não o fizer, **+3 Poder**.

Primeira Aparição - Ataque: Cada jogador passa uma carta da sua mão para esquerda e uma carta para direita. Coloque as cartas passadas para você na sua mão.

5 | 10

Vandal Savage



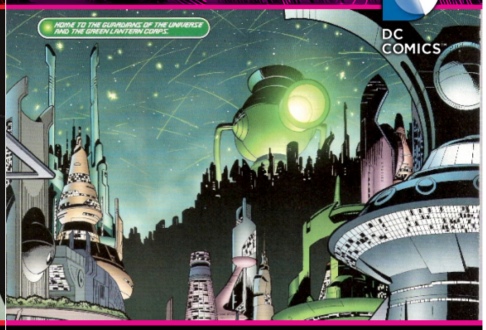
VILLAIN SUPER-VILLAIN

Jogue como se fosse um **Local.**

Em Progresso: +1 Poder.
(Essa carta começa no topo da pilha de vilões.)

4 | 8

Oa



LOCATION

Em Progresso: No começo do seu turno, se a carta do topo da pilha de **Super Vilões** custar **10** ou mais, compre uma carta.

1 | 5

Nova Genesis



LOCATION

Em Progresso: Uma vez por turno, você pode revelar a carta do topo do seu deck. Se for um **Herói**, compre-a. Se não, você pode descarta-la.

1 | 5

Metrópolis



LOCATION

Em Progresso: Uma vez por turno, você pode revelar a carta do topo do seu deck. Se for um **Super Poder**, compre-a. Se não, você pode descarta-la.

1 | 5

Gotham



LOCATION

Em Progresso: Uma vez por turno, você pode revelar a carta do topo do seu deck. Se for um **Equipamento**, compre-a. Se não, você pode descarta-la.

1 | 5

Apokolips



LOCATION

Em Progresso: Uma vez por turno, você pode revelar a carta do topo do seu deck. Se for um **Vilão**, compre-a. Se não, você pode descartá-la.

1 | 5

Bateria do Lanterna Branco



EQUIPMENT

Ganha todos os **Anéis do Poder** na Linha de Frente e coloque eles na sua mão.
Em seguida, ganhe qualquer carta da Linha de Frente e coloque no topo do seu deck.

2 | 7

Espada Tomadora de Almas



EQUIPMENT

+2 Poder
Você pode destruir uma carta da sua mão.

1 | 4

Espada Tomadora de Almas



EQUIPMENT

+2 Poder
Você pode destruir uma carta da sua mão.

1 | 4

Espada Tomadora de Almas



EQUIPMENT

+2 Poder
Você pode destruir uma carta da sua mão.

1 | 4

Skeets

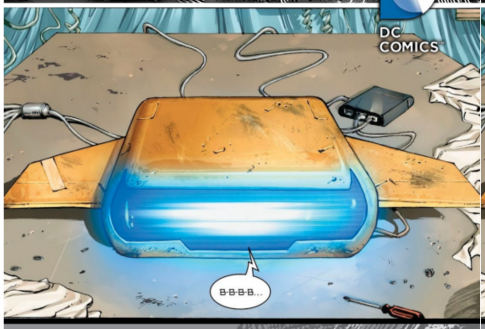


EQUIPMENT

Você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte na mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Skeets



EQUIPMENT

Você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte na mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Skeets



EQUIPMENT

Você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar essa carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte na mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Ciencela



EQUIPMENT

+2 Poder
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Vilão** no seu deck.

* | 6

Ciencela



EQUIPMENT

+2 Poder
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Vilão** no seu deck.

6

Anel da Lanterna Safira Estrela



EQUIPMENT

Revele as duas cartas do topo do seu deck. Se elas compartilham um tipo de carta, coloque-as de volta em qualquer ordem. Caso não, compre-as.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel da Tribo Indigo



EQUIPMENT

Escolha uma carta jogada nesse turno.
+X Poder, onde X é o poder gerado pela carta escolhida.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel do Lanterna Azul



EQUIPMENT

+1 Poder, com um adicional de **+1 Poder** para cada **Herói** na sua Pilha de Descarte ou que você jogar ou jogou neste turno.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel do Lanterna Verde



EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque**. Se o fizer, compre duas cartas.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel do Lanterna Amarelo



EQUIPMENT

+2 Poder
Ataque: Cada oponente descarta uma carta.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel do Lanterna Laranja



EQUIPMENT

Você pode ganhar um **Equipamento** com custo **5** ou menos da Linha de Frente e colocá-lo na sua mão.
Se não o fizer, **+2 Poder**.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Anel do Lanterna Vermelho



EQUIPMENT

Olhe as duas cartas do topo do seu deck e destrua uma delas. **+X Poder**, onde X é igual ao custo da carta destruída.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Anel de Poder** no seu deck.

5

Chapéu de Controle Mental



EQUIPMENT

Compre duas cartas.
Ataque: Cada oponente descarta uma carta aleatoriamente. Se você jogar ou jogou **Jervis Tetch** neste turno, você pode jogar cada **Herói** e **Vilão** da Linha de Frente. Retorne-os em seguida.

2 7

Anel de Voo da Legião



EQUIPMENT

Compre uma carta.

1 2

Anel de Voo da Legião



EQUIPMENT

Compre uma carta.

1 2

Anel de Voo da Legião

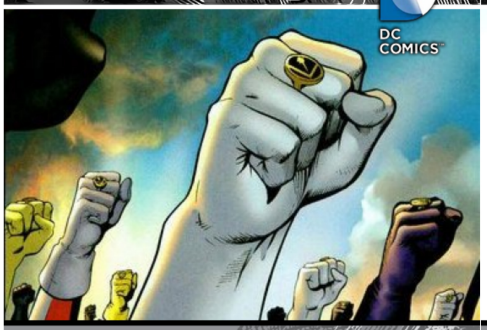


EQUIPMENT

Compre uma carta.

1 2

Anel de Voo da Legião

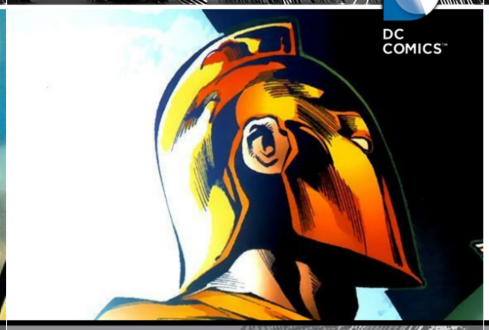


EQUIPMENT

Compre uma carta.

1 2

Elmo do Destino

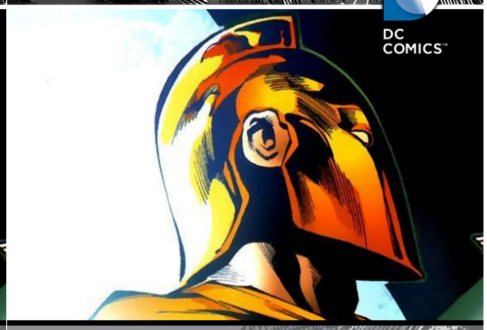


EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar esta carta e quaisquer outras cartas para desviar de um **Ataque**. Se o fizer, compre um número de cartas igual ao número de outras cartas descartadas desta forma.

1 3

Elmo do Destino



EQUIPMENT

+2 Poder
Defesa: Você pode descartar esta carta e quaisquer outras cartas para desviar de um **Ataque**. Se o fizer, compre um número de cartas igual ao número de outras cartas descartadas desta forma.

1 3

Batarang



EQUIPMENT

+2 Poder

1 2

Batarang



EQUIPMENT

+2 Poder

1 2

Batarang



EQUIPMENT

+2 Poder

1 2

Batarang



EQUIPMENT

+2 Poder

1 | 2

Redemoinho



SUPER POWER

+1 Poder
Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, você pode descartar sua mão e comprar quatro cartas.

1 | 2

Redemoinho



SUPER POWER

+1 Poder
Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, você pode descartar sua mão e comprar quatro cartas.

1 | 2

Redemoinho



SUPER POWER

+1 Poder
Se essa for a primeira carta que você joga nesse turno, você pode descartar sua mão e comprar quatro cartas.

1 | 2

Teleporte



SUPER POWER

Ganhe a carta do topo do deck principal e coloque-a na sua mão.

1 | 7

Raio Estrela



SUPER POWER

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

1 | 5

Raio Estrela



SUPER POWER

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

1 | 5

Raio Estrela



SUPER POWER

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

1 | 5

Shazam!!



SUPER POWER

+2 Poder
Jogue a carta do topo do deck principal, então retorne-a ao topo do deck principal.

1 | 7

Shazam!!



SUPER POWER

+2 Poder
Jogue a carta do topo do deck principal, então retorne-a ao topo do deck principal.

1 | 7

Poder do Verde



SUPER POWER

Coloque um **Local** da sua Pilha de Descarte em jogo.
Se você controla um **Local**, **+3 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 3

Poder do Verde



SUPER POWER

Coloque um **Local** da sua Pilha de Descarte em jogo.
Se você controla um **Local**, **+3 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 3

Campo de Força



SUPER POWER

Compre uma carta.

Em Progresso: Não descarte esta carta no fim do turno.
Defesa: Enquanto esta carta estiver em jogo, você pode descartá-la para evitar um **Ataque**.

1 | 3

Campo de Força



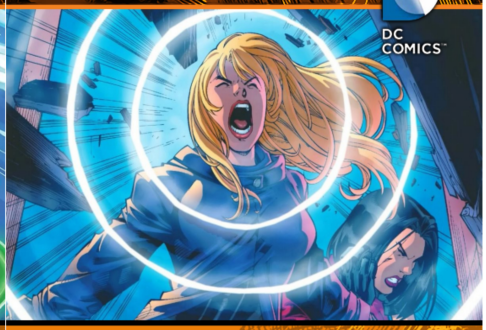
SUPER POWER

Compre uma carta.

Em Progresso: Não descarte esta carta no fim do turno.
Defesa: Enquanto esta carta estiver em jogo, você pode descartá-la para evitar um **Ataque**.

1 | 3

Grito da Canário

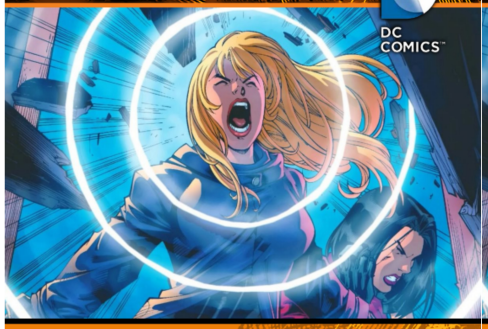


SUPER POWER

Você pode colocar um **Vilão** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Vilão** com custo **7** ou menos da sua Pilha de Descarte na sua mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Grito da Canário



SUPER POWER

Você pode colocar um **Vilão** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Vilão** com custo **7** ou menos da sua Pilha de Descarte na sua mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Grito da Canário



SUPER POWER

Você pode colocar um **Vilão** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck. Se não o fizer, compre uma carta.
Defesa: Você pode descartar esta carta para evitar um **Ataque.** Se o fizer, você pode colocar um **Vilão** com custo **7** ou menos da sua Pilha de Descarte na sua mão ou comprar uma carta.

1 | 4

Talon



VILLAIN

+2 Poder se você jogar ou jogou um **Starter** neste turno.

1 | 1

Talon



VILLAIN

+2 Poder se você jogar ou jogou um **Starter** neste turno.

1 | 1

Tropa dos Lanternas Vermelhos



VILLAIN

Você pode destruir uma carta da sua mão.
Se o fizer, **+3 Poder**.
Caso não, **+1 Poder**.

5 | 1

Tropa dos Lanternas Vermelhos



VILLAIN

Você pode destruir uma carta da sua mão.
Se o fizer, **+3 Poder**.
Caso não, **+1 Poder**.

5 | 1

Parasita



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente revela a mão e descarta uma carta com custo **3** ou maior. Cada oponente que o fizer pode colocar um **Soco** da Pilha de Descarte na mão.

4 | 1

Parasita

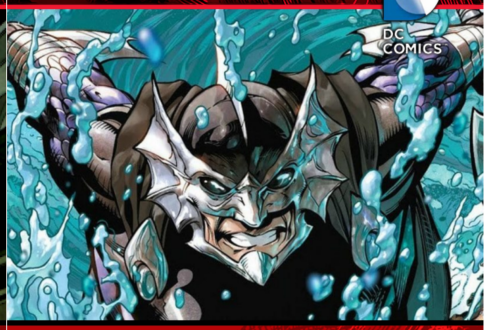


VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente revela a mão e descarta uma carta com custo **3** ou maior. Cada oponente que o fizer pode colocar um **Soco** da Pilha de Descarte na mão.

4 | 1

Mestre do Oceano

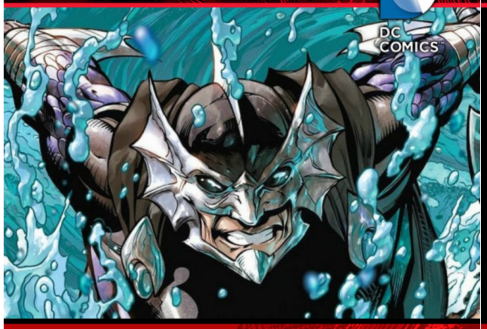


VILLAIN

+1 Poder
Se você jogar ou jogou outro **Vilão** neste turno, você pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

2 | 1

Mestre do Oceano



VILLAIN

+1 Poder
Se você jogar ou jogou outro **Vilão** neste turno, você pode destruir uma carta da sua mão ou Pilha de Descarte.

2 | 1

Mr. Zsasz



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente revela a carta do topo do deck. Se o custo for ímpar, aquele jogador ganha uma **Fraqueza**.

3 | 1

Mr. Zsasz



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente revela a carta do topo do deck. Se o custo for ímpar, aquele jogador ganha uma **Fraqueza**.

3 | 1

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Manhunter



VILLAIN

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

1 | 3

Larfleeze



VILLAIN

Você pode pegar da Linha de Frente cartas com custo somada de até **5**.
Se não o fizer, **+3 Poder**.
No final do jogo, esta carta vale **1** PV para cada sete cartas no seu deck.

* | 7

Crocodilo



VILLAIN

Se você jogar ou jogou outro **Vilão** neste turno, **+3 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 4

Crocodilo



VILLAIN

Se você jogar ou jogou outro **Vilão** neste turno, **+3 Poder**.
Caso não, **+2 Poder**.

1 | 4

Jervis Tetch



VILLAIN

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Destrua-a ou descarte-a.

1 | 3

Jervis Tetch



VILLAIN

+1 Poder
Olhe a carta do topo do seu deck. Destrua-a ou descarte-a.

1 | 3

Vovó Bondade



VILLAIN

Remova um **Herói** ou **Vilão** da Linha de Frente. Jogue-o, e então retorne-o no final do seu turno.

1 | 5

Vovó Bondade

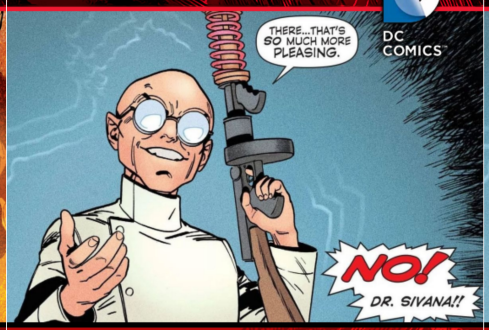


VILLAIN

Remova um **Herói** ou **Vilão** da Linha de Frente. Jogue-o, e então retorne-o no final do seu turno.

1 | 5

Dr. Sivana

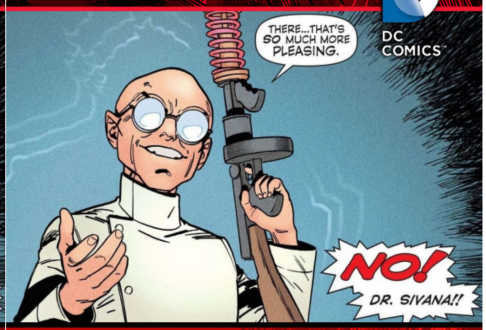


VILLAIN

+2 Poder
Você pode colocar um **Super Poder** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 4

Dr. Sivana



VILLAIN

+2 Poder
Você pode colocar um **Super Poder** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

1 | 4

O Demônio Etrigan



VILLAIN

+4 Poder
Você pode colocar um **Herói** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

2 | 7

Pistoleiro



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente revela a carta do topo do deck. Se tiver custo **1** ou maior, descarte-a.

1 | 2

Pistoleiro



VILLAIN

+1 Poder
Ataque: Cada oponente revela a carta do topo do deck. Se tiver custo **1** ou maior, descarte-a.

1 | 2

Irmão Sangue



VILLAIN

+4 Poder

2 | 6

Irmão Sangue



VILLAIN

+4 Poder

2 | 6

Tropa Dos Lanternas Negros



VILLAIN

+2 Poder
Ataque: Cada oponente ganha uma **Fraqueza**. Se um ou mais oponentes não ganharem uma **Fraqueza** dessa forma, compre uma carta.

2 | 6

Mortal Mais Poderoso



HERO

+5 Poder
Revele as duas cartas do topo do deck principal. Coloque qualquer número delas na Linha de Frente e o resto de volta no topo em qualquer ordem.

3 | 8

Garoto Maravilha



HERO

Coloque um **Equipamento** da sua Pilha de Descarte na sua mão.
Compre uma carta.

1 | 5

Homem-Águia



HERO

+2 Poder
Se você jogou ou jogar outro **Herói** neste turno, **+3 Poder**.

2 | 6

Princesa Guerreira



HERO

+3 Poder
Se você jogou ou jogar um ou mais **Raio Estrela** neste turno, ganhe uma carta da Linha de Frente e coloque na sua mão.

2 | 6

Superboy



HERO

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

1 | 5

Superboy



HERO

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

1 | 5

Sereia Negra



HERO

+2 Poder
Você pode destruir uma carta na Linha de Frente e então a repor.

1 | 4

Sereia Negra



HERO

+2 Poder
Você pode destruir uma carta na Linha de Frente e então a repor.

1 | 4

Santo Andarilho



HERO

Compre uma carta.
No fim do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Herói** diferente no seu deck.

5

Santo Andarilho



HERO

Compre uma carta.
No fim do jogo, esta carta vale **1** PV para cada **Herói** diferente no seu deck.

5

Ravena



HERO

+1 Poder e compre uma carta.

1 | 3

Ravena



HERO

+1 Poder e compre uma carta.

1 | 3

Ravena



HERO

+1 Poder e compre uma carta.

1 | 3

Homem-Borracha



HERO

Escolha um **Equipamento** na sua Pilha de Descarte ou que você jogou neste turno. Eu ganho o texto de jogo dessa carta até o final do turno.
(Isso inclui a caixa de texto, custo e tipo)

1 | 3

Homem-Borracha

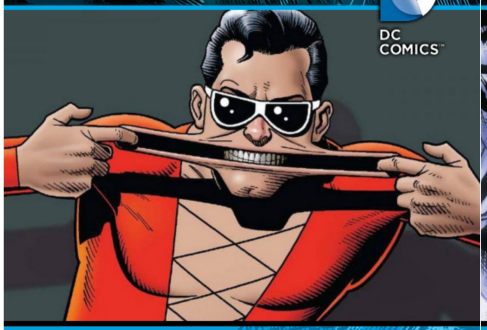


HERO

Escolha um **Equipamento** na sua Pilha de Descarte ou que você jogou neste turno. Eu ganho o texto de jogo dessa carta até o final do turno.
(Isso inclui a caixa de texto, custo e tipo)

1 | 3

Homem-Borracha



HERO

Escolha um **Equipamento** na sua Pilha de Descarte ou que você jogou neste turno. Eu ganho o texto de jogo dessa carta até o final do turno.
(Isso inclui a caixa de texto, custo e tipo)

1 | 3

Kyle Rayner



HERO

+3 Poder
Para cada **Anel do Poder** em sua Pilha de Descarte ou que você jogou ou jogar neste turno, **+2 Poder**.
Se você jogou ou jogar três ou mais **Aneis do Poder** diferentes neste turno, você vence o jogo.

2 | 7

Katana



HERO

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

1 | 2

Katana



HERO

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

1 | 2

Katana



HERO

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

1 | 2

Katana



HERO

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

1 | 2

Jason Blood



HERO

+3 Poder
Você pode colocar um **Vilão** da sua Pilha de Descarte no topo do seu deck.

2 | 7

Herói do Futuro



HERO

+2 Poder, com um adicional de **+2 Poder** para cada carta com **Defesa** que você jogou ou jogar neste turno.

1 | 4

Herói do Futuro



HERO

+2 Poder, com um adicional de **+2 Poder** para cada carta com **Defesa** que você jogou ou jogar neste turno.

1 | 4

Mulher-Gavião



HERO

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

1 | 2

Mulher-Gavião



HERO

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

1 | 2

Deadman



HERO

+2 Poder
Quando ganhar esta carta, você pode destruir até duas cartas na sua mão e/ou Pilha de Descarte.

1 | 4

Deadman



HERO

+2 Poder
Quando ganhar esta carta, você pode destruir até duas cartas na sua mão e/ou Pilha de Descarte.

1 | 4

Filha de Gotham



HERO

+1 Poder
Você pode colocar até dois **Socos** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 3

Filha de Gotham



HERO

+1 Poder
Você pode colocar até dois **Socos** da sua Pilha de Descarte na sua mão.

1 | 3

Redemoinho Escarlate



HERO

+2 Poder
Você pode colocar seu deck na Pilha de Descarte.

1 | 5