

**50** RAJADA DE PODER  
CONSTANTE  
Se obtiver pelo menos 1 , some  à sua rolagem.

**30** CARGA ELÉTRICA  
DESCARTE  
Todos os outros Vilões perdem 2 .

**30** REGENERAR  
CONSTANTE  
Se você perder , role 1 dado para cada  perdido. Cada  tirado no dado reduz a perda em 1 .

**40** MANIPULAÇÃO  
CONSTANTE  
Gaste 1  para ganhar 1 rolagem extra.

**40** SUPER FORÇA  
DESCARTE  
+2 .

**80** IMITADOR  
CONSTANTE  
Escolha uma carta constante que qualquer Vilão tiver em jogo e coloque uma ficha de Imitador. Essa carta vale como réplica da carta escolhida. Gaste 1  no início da sua rodada para mover a ficha e mudar a carta imitada.

**60** VIGOR SUPER-HUMANO  
DESCARTE  
+4 .

**30** CURA  
DESCARTE  
+2 .

**40** DEVORADOR DE MORTOS  
CONSTANTE  
Ganhe 3  sempre que os  de um Vilão chegar a 0.

**40** LONGEVIDADE  
CONSTANTE  
+2  quando comprar esta carta. Seu máximo de  é aumentado para 12  enquanto você tiver esta carta.

**50** VOO SUPERSÔNICO  
DESCARTE  
+2 , e assumo o controle de Nova lorque, caso já não o tenha.

**40** TELECINESE  
CONSTANTE  
Quando obtiver no dado 1 1 1 ou mais, ganhe 2  extras.

**30** FRASE DE EFEITO  
DESCARTE  
+1 .

**60** RESISTÊNCIA SOBRE-HUMANA  
DESCARTE  
+2 , +3 .

**30** METAMORFO  
CONSTANTE  
Ao final do seu turno, você pode descartar qualquer carta constante que tiver para receber o seu valor total em .

**50** SUPER VILÃO  
CONSTANTE  
Ganhe 1  quando obtiver pelo menos 1 .

**30** DESTRUIÇÃO TOTAL  
CONSTANTE  
Se obtiver 1 2 3   , ganhe 9 , além dos efeitos normais dos dados.

**50** INTELIGÊNCIA SOBRE-HUMANA  
CONSTANTE  
Você tem 1 rolagem extra a cada turno enquanto você tiver esta carta.



**7** **AUTO REPARO**  
CONSTANTE

Se você chegar a 0 , descarte todas suas cartas e perca todos os seus . ganhe 10  e continue jogando fora de Nova Iorque.

**3** **INSTABILIDADE MENTAL**  
CONSTANTE

Ao final de um turno, se você for o Vilão com menos  ganhe 1 .

**7** **AJUDA EXTRA**  
CONSTANTE

Você recebe um dado extra.

**3** **MANIPULAÇÃO DA MATÉRIA**  
CONSTANTE

Antes de resolver seus dados, você pode gastar 2  para mudar um de seus dados para qualquer resultado.

**7** **MESTRE EM COMBATE**  
CONSTANTE

Suas  atacam todos os outros Vilões.

**4** **ARMADURA DE ADAMANTIUM**  
CONSTANTE

Não perca  quando for perder exatamente 1 .



**3** **ORIGENS ASGARDIANAS**  
CONSTANTE

Você gasta 1  a menos para comprar cartas de poder enquanto possuir esta carta.

**7** **DRENAR PODERES**  
DESCARTE

Todos os outros Vilões perdem 5 .

**5** **SAGAZ E HABILIDOSO**  
CONSTANTE

Some  à sua rolagem enquanto estiver em Nova Iorque. Ao ceder Nova Iorque, o Vilão que assumir seu lugar perde 1 .

**3** **OPORTUNISTA**  
CONSTANTE

Sempre que uma carta de poder for revelada, você pode comprá-la imediatamente.




**6** **MAGIA NEGRA**  
CONSTANTE

Some  à sua rolagem enquanto possuir esta carta.

**4** **CARGA ELÉTRICA**  
CONSTANTE

Dê 1 ficha de carga elétrica para cada Vilão que você atacar com suas . No final do turno deles os Vilões perdem 1  para cada ficha de carga elétrica que tiverem. Uma ficha pode ser descartada com um dado  em vez de recuperar 1 .

**4** **JÓIA DO PODER**  
CONSTANTE

Ganhe 1  extra ao começar seu turno em Nova Iorque. Se você estiver em Nova Iorque e obtiver pelo menos uma , some 1  à sua rolagem.

**4** **CEGO POR PODER**  
DESCARTE

+4 , -3 .

**5** **BONZINHO?**  
CONSTANTE

No fim do seu turno, ganhe 1  se não tiver feito ninguém perder .

**3** **TUDO OU NADA**  
DESCARTE

+2 , -2 .



**7** **JOIA DO TEMPO**  
DESCARTE

Jogue um turno extra depois desse.

**2** **JOIA DA MENTE**  
CONSTANTE

Quando for comprar cartas de poder, você pode olhar a primeira carta do baralho e comprá-la ou colocá-la de volta no topo do baralho.



**20** **VILÃO POBRE**  
CONSTANTE  
No final do seu turno ganhe 1  se não tiver nenhum .

**30** **VILÃO RICO**  
CONSTANTE  
Você ganha 1  para cada 6  que tiver no fim do seu turno.

**50** **SOCO BEM DADO**  
DESCARTE  
+3 .

**60** **EXPLOÇÃO DE PODER**  
DESCARTE  
+2 , e todos os outros Vilões perdem 3 .

**50** **FUGIR PARA LUTAR DEPOIS**  
CONSTANTE  
Você não perde  se decidir ceder Nova Iorque.

**50** **JOIA DA REALIDADE**  
CONSTANTE  
Se você obtiver 1 1 1 ou mais em seu turno, você pode jogar um turno extra com um dado a menos.

**40** **PERDA DE CONTROLE**  
DESCARTE  
Todos os Vilões, incluindo você, perdem 3 .



**50** **JOIA DA ALMA**  
CONSTANTE  
Você pode comprar cartas de poder de outros Vilões. Pague a eles o custo em .

**30** **COMBATE CRIATIVO**  
CONSTANTE  
Quando perder 2  ou mais, ganhe 1 .

**30** **MULTIPLICADOR**  
CONSTANTE  
Quando ganhar 1  ou mais, ganhe 1  extra.

**40** **MUDANÇA DE FORMA**  
CONSTANTE  
Você sempre pode rerolar seus 3.

**60** **SOBREVIVÊNCIA EXTREMA**  
CONSTANTE  
Gaste 2  para não perder  neste turno.

**60** **ALTERAÇÃO DE TAMANHO**  
CONSTANTE  
Dê uma ficha de encolhido para cada Vilão que você atacar com suas . No início do turno deles, os Vilões rolam 1 dado a menos para cada ficha de encolhido que tiverem. A ficha pode ser descartada com um dado  em vez de curar 1 .

**30** **FORÇA AUMENTADA**  
CONSTANTE  
Quando obtiver 2 2 2 ou mais, some 2  à sua rolagem

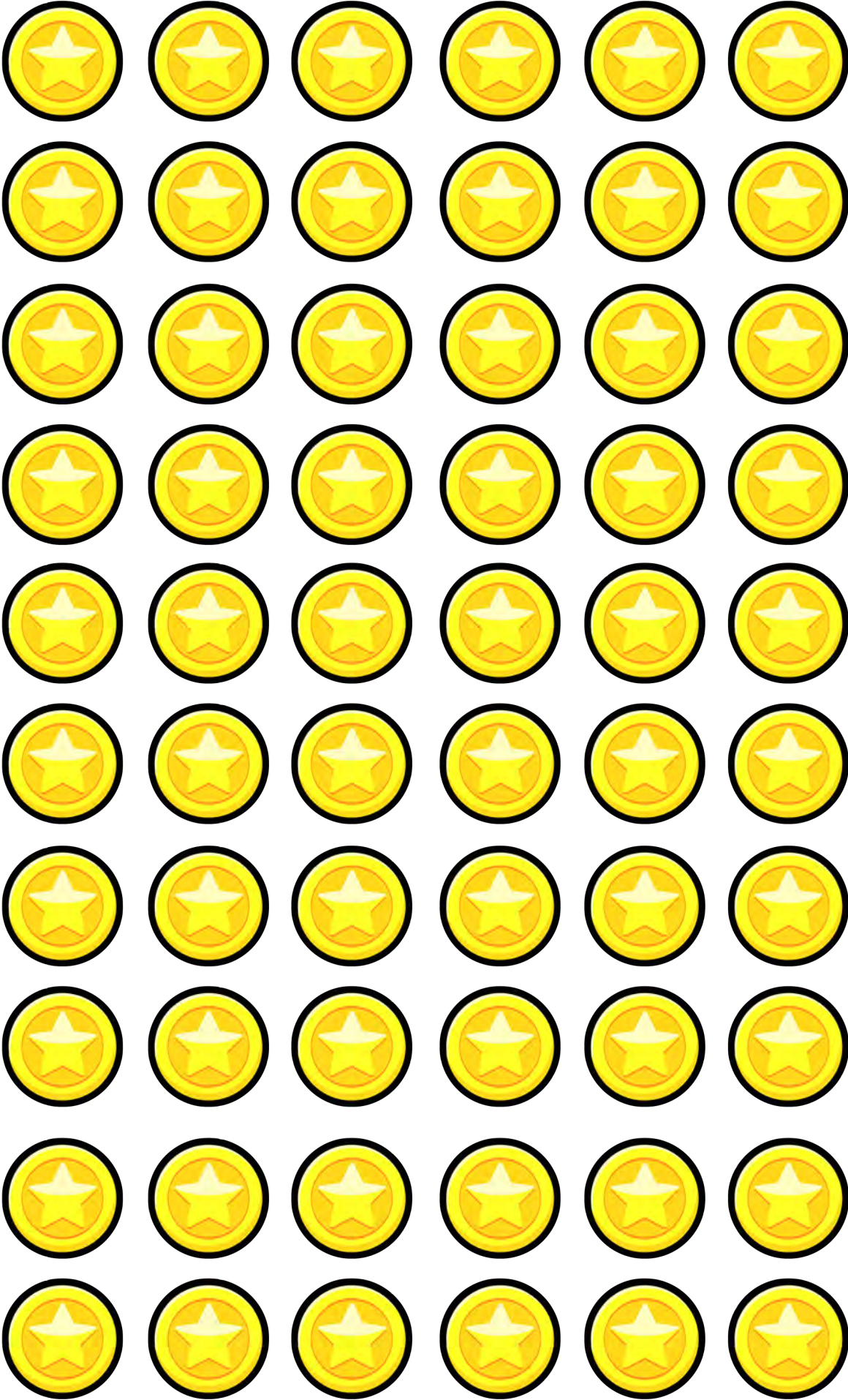
**40** **SUPER REGENERAÇÃO**  
CONSTANTE  
Quando ganhar 1  ou mais, ganhe 1  extra.

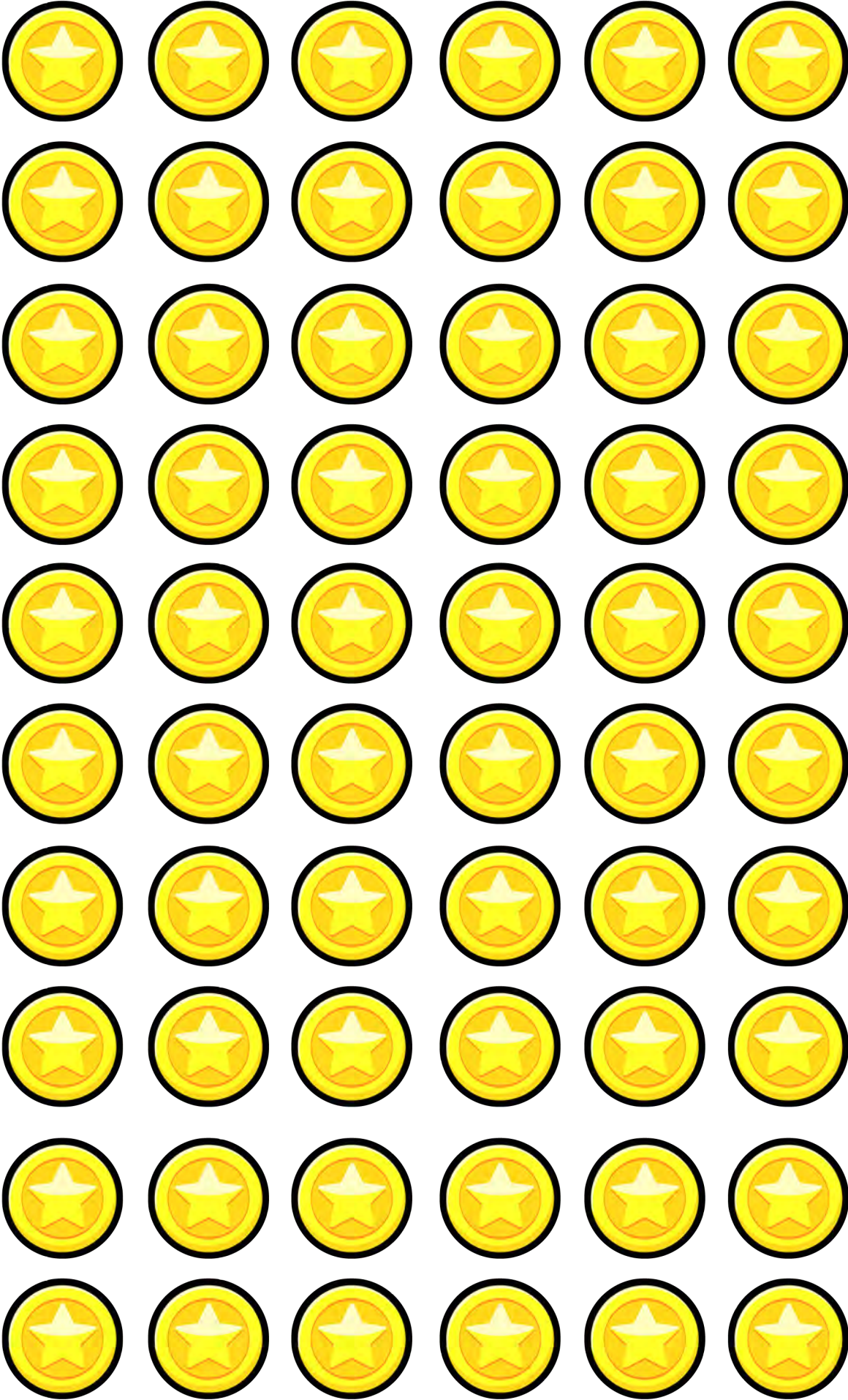
**30** **MANIPULADOR DA MÍDIA**  
CONSTANTE  
Ganhe 1  sempre que comprar uma carta de poder.

**40** **CONHECIMENTO MÍSTICO**  
CONSTANTE  
Ao fim da rolagem de cada um dos outros Vilões você pode rerolar um dado (deles) à sua escolha. Se sair , descarte esta carta.

**70** **AJUDA EXTRA**  
CONSTANTE  
Você recebe um dado extra.




































	1
	2
	3

	1
	2
	3




	1
	2
	3




	1
	2
	3




	1
	2
	3

	1
	2
	3

	1
	2
	3

	1
	2
	3

	1
	2
	3

	1
	2
	3