

**+2**

**AERO**  
Nicolas de Sogres



"Parece que os ventos estão a meu favor."

**Sopro**

Você pode trocar 1 herói de 1 adversário pela carta do topo do monte de heróis.

**Tornado**

Cada jogador cede sua equipe de campo ao jogador à sua esquerda.

**+2**

**ARCO**  
Roberto Caires



"Sigam o meu plano e tudo vai dar certo."

**Conceito de Estratégia**

Até o fim da sua missão atual, remaneje sua equipe de campo e apoio sem gastar ações.

**Visão Tática**

Olhe a equipe de apoio de 1 adversário e escolha 1 herói para colocá-lo no topo do monte.

**+5**

**ARSENAL**  
Carlos Oliveira



"As vezes você tem que lutar com as armas que tem, eu tenho todas."

**Campo de Força**

Protege todos da sua equipe de campo com bônus 1 e 2 de habilidades de ataque até o fim da sua missão atual.

**Exército de Um Homem Só**

Escolha 1 valor de bônus. Elimine todos os heróis em campo que tenham esse valor, incluindo os seus.

**+3**

**BABALU**  
Kelly Mendonça



"Chega de esticar o assunto, tá na hora da porrada."

**Ricochete**

Ao receber 1 ataque, jogue 1d6. Se o resultado for 3 ou mais, o efeito é negado apenas a Babalú.

**Estica e Puxa**

Roube da equipe de apoio de 1 adversário, o número de heróis que faltam para completar a sua equipe de apoio.

**+1**

**CALANGO**  
Leonardo Albieri



"Eu posso ser quem eu quiser, e vai por mim, bebê, eu não gostaria de ser você agora."

**Mimico**

Copie o bônus de 1 herói em campo até o fim da sua missão atual.

**Doppelganger**

Copie e use a habilidade de descarte do herói do topo do cemitério.

**+4**

**CAVEIRA**  
???



"Todos os dias eu encaro a morte quando me olho no espelho."

**Na Mira**

Role 1d6, caso o resultado seja par você pode eliminar 1 herói do campo de 1 adversário à sua escolha.

**O Matador**

Elimine todos os heróis da equipe de apoio de 1 adversário à sua escolha.

**+2**

**CENTELHA**  
Agnês Amaral



"Não herdei apenas os poderes de minha mãe. Herdei também sua luta."

**Cortina de Fumaça**

A próxima missão de todos adversários deverá permanecer oculta até a sua resolução.

**Rajada Explosiva**

Os adversários deverão eliminar 1 herói de sua própria equipe de campo com o menor bônus, caso haja empate a escolha é sua.

**+3**

**CHACAL**  
Carlos da Silva



"Na humilha, campeão, tu acha mesmo que pode mexer com os meus crias? Chacalzin aqui num deixa não!"

**Cara das Ruas**

Troque de base com 1 adversário à sua escolha.

**Roubo de Carga**

Você pode roubar a recompensa de uma missão assim que ela for realizada por 1 adversário.

**+2**

**CHIP**  
Danilo Oliveira



"G.L.I.T.C.H. foca um som aí enquanto eu derrubo esse sistema."

**Pane no Sistema**

Role 1d6, caso resultado seja par escolha 1 adversário que não poderá usar habilidades contra você durante 1 rodada.

**Ransomware**

1 adversário à sua escolha tem sua equipe de campo bloqueada por 1 rodada ou deve ceder 1 ação como pagamento.

+2

**DEVANEIO**  
Samantha Cidreira



"Não me subestime. Sou bem mais que os olhos podem ver."

**Pirlipimpim**

Revele a carta do topo do monte de heróis, use a habilidade de descarte dela imediatamente e devolva a carta no fundo do monte.

**Faz de Conta**

Todos os jogadores tem suas missões encerradas e devem, cada um, jogar 1d6. Um resultado para é um sucesso, se for ímpar é uma derrota.

+3

**ESPECTRO**  
Elisabete Steiner



"O que foi? Parece que viu um fantasma..."

**Possessão**

Na resolução de sua missão atual use o bônus do herói que estiver no topo do cemitério no momento para te auxiliar.

**Necromancia**

Traga para sua equipe de apoio o herói do topo do cemitério e role 1d6. Se o resultado for par, Espectro não é descartada.

+2

**FABRICADORA**  
Amanda Andrade



"Uma máscara é um símbolo maior, quem está por trás dela não importa."

**Fábrica de Recursos**

Copie os efeitos da base de 1 adversário por 1 rodada.

**Refabricar**

Embaralhe todos os heróis em campo incluindo os seus e distribua igualmente entre os jogadores.

+4

**FABULOSA**  
Juliana Almeida



"Fui dormir bonita e acordei FABULOSA! Eu que comando isso aqui!"

**O Clone**

Copie e use a habilidade de líder do líder de 1 adversário.

**Usurpadora**

Copie e use 1 habilidade de descarte presente em campo.

+4

**FLOR DO LUAR**  
Ana Molina



"A magia pode tornar todos os seus sonhos reais, se você sobreviver, claro."

**Lua Nova**

Ao ter sucesso em 1 missão, ganhe a recompensa +2 heróis.

**Eclipse**

Role 1d6. O resultado é o número de heróis em campo bloqueados durante 1 rodada à sua escolha.

+3

**GUARDIÃ**  
Marcela Kaur



"Prometo solenemente consagrar a minha vida ao serviço da Humanidade."

**Primeiros Socorros**

Anule 1 ataque lançado contra sua equipe de campo ou desbloqueie todos heróis de 1 jogador à sua escolha.

**Toque de Cura**

Ganhe 2 heróis do topo do cemitério.

+4

**INCRÍVEL**  
João Pedro "JP" Silva



"Se você quer jogar comigo, é melhor ter certeza que conhece o jogo."

**Ação Altruista**

Ao sofrer 1 ataque, jogue 1d6. Se o resultado for par, o efeito é anulado em 1 herói à sua escolha, exceto Incrível.

**Arrasa-Quartelão**

Ao usar esta habilidade, Incrível elimina todos os líderes adversários.

+4

**JOULE**  
Bernardo Rodrigues



"O futuro pode ser brilhante! Comigo no comando, claro."

**Bateria Viva**

Aumente em +2 o bônus da equipe. Você pode ativar essa habilidade mais de uma vez por turno gastando ações.

**Homem de Negócios**

Descarte para ganhar 2 heróis do topo do monte de heróis.

+3

**MAGNUM**  
Marcelo Ferraz



"Aqui vai uma frase de efeito do personagem mostrando um pouco de sua personalidade."

**Controle Magnético**

Anule a habilidade de 1 herói com elementos metálicos na arte (use o bom senso).

**Venha Aqui!**

Puxe para sua equipe de apoio 1 herói do campo de 1 adversário.

+2

**MAREZIA**  
Isadora "Isa" Queiroz



"Não consigo molhar só os pés, prefiro encostar a onda de frente."

**Maré Alta, Maré Baixa**

Aumente seu bônus em +2 ou diminua o bônus de 1 adversário em -2 até o final de sua missão atual.

**Tsunami**

Elimine 1 herói com o menor valor de bônus de cada adversário. Caso empate a escolha é sua.

+3

**MÉTRICO**  
David Gollas de Amaral



"Medidas precisam ser tomadas!"

**O Polegar**

Ignore as consequências da falha da missão atual.

**O Gollas**

Dobre o bônus do líder até o fim da sua missão atual.

+3

**NOVA**



"Desculpa, mas você tá do lado errado então eu vou ter que te bater."

**Fúria Cósmica**

Ao falhar em 1 missão, dobre o bônus de nova até o fim da próxima missão.

**Dobra Espacial**

Anule o ataque lançado contra sua equipe de campo e devolva o efeito ao atacante.

+3

**OLÍMPICA**  
Olivia Leal



"Mais rápido, mais alto, mais forte!"

**Repesagem**

Em caso de falha na missão, não sofra as consequências e tente novamente na próxima rodada.

**Espírito Esportivo**

Em caso de falha na missão compre 1 carta de herói e ganhe 2 ações.

+2

**PIXEL**  
Mariana Lima



"GG EZ."

**Level-Up**

Some a quantidade de missões cumpridas ao seu bônus até o fim da sua missão atual.

**Reset**

Elimine sua equipe de campo e compre a mesma quantidade de heróis -1.

+5

**PORTAL**  
Débora Ribeiro



"Se vocês vissem o mundo pelos meus olhos, se esconderiam aterrorizados."

**Fenda Dimensional**

Ganhe +1 herói extra por missão cumprida.

**Roubo Extraplano**

Role 1d6, o resultado será o número de heróis em campo à sua escolha que serão eliminados.

+5

**PRISMA**  
Nina Tavares



"A diferença entre nós é que, além de me vestir muito melhor, ainda vão me homenagear com uma estátua um dia."

**Arco-Íris**

Role 1d6, resultado 1 ou 2: ganhe 2 ações / 3 ou 4: +2 de bônus até o fim da sua missão atual / 5 ou 6: elimine 1 herói adversário.

**Tá Cancelado!**

A missão atual do jogador alvo, será uma falha automática.

+3

**RATAZANA**



"Ninguém mexe com a minha família."

**Ataque Furtivo**

Use uma habilidade de descarte de 1 herói da sua equipe de apoio, descartando-o.

**Mãe Adotiva**

Resgate do topo do cemitério 1 herói que foi descartado ou eliminado.

+2

**SUPREMO**  
Felipe Ranieri



"Quando sua melhor tentativa parar no meu escudo, você se garante sem se barrar meu chapa?"

**Dispersar**

Role 1d6, caso o resultado seja 1 a 5, mova 1 herói de 1 adversário para o apoio, caso seja 6, mova todos, exceto o líder. O excedente volta para o monte.

**Zona de Guerra**

Durante 1 rodada nenhum jogador poderá ativar suas habilidades de defesa.

+2

### VIGILANTE

PPP



"Eu não sou a lei. Eu sou a força que a impõe."

#### Mãos ao Alto!

Role 1d6. Se o resultado for ímpar, escolha 1 herói para ser eliminado.

#### Chamando Reforços

Roube dos adversários 2 heróis da Pegasus e acrescente à sua equipe de apoio.

+1

### VULTO

Dario Volpi



"Não faço isso pelos aplausos... mas o que é um artista sem a aclamação de seu público?"

#### Maestro das Emoções

Role 1d6 e acrescente o resultado ao bônus de 1 jogador à sua escolha até o fim da sua missão atual.

#### Proteção de Delfos

Protege sua equipe de campo contra ataques até o fim da sua missão atual.

+4

### PODEROSO XANGÔ

Gerônimo dos Santos



"Cuidado ao pedir pela justiça de Xangô."

#### Benção dos Orixás

Ganhe +2 ações no seu próximo turno.

#### Justiça de Xangô

Durante 1 rodada, todos os heróis em campo terão seus bônus igual a 2.

### COMUNIDADE DO BANDO

O Bando

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

Quando usar uma habilidade de descarte, bloqueie o herói por 1 rodada ao invés de colocar no cemitério.

Sempre que um adversário usar uma habilidade de descarte, traga o herói para sua equipe de apoio.

O número máximo de heróis de sua equipe de campo se torna 8 até o fim do jogo.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

### AGÊNCIA E-LIT

E-Lit

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

Sempre que concluir uma missão troque 1 herói à sua escolha com o de outro jogador.

Sempre que concluir uma missão, elimine o herói de maior bônus de cada adversário.

Dobre seus pontos de missão.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

### 13ª DIVISÃO

Esquadrão Fantasma

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

Jogue sem revelar sua missão para os outros jogadores.

Durante seu turno, você pode usar habilidades de descarte dos heróis da equipe de apoio.

1 vez por jogo, a qualquer momento, elimine todos heróis das equipes de campo e apoio de seus adversários.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

### INSTITUTO ARTHUR ANDRADE

Força Heróica

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

Você pode realizar missões no mesmo turno que as adquire.

Dobre as recompensas de suas missões concluídas.

Roube a última missão concluída de cada adversário e adicione a suas conquistas.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

### NINHO DA HARRIA

Harpias

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

Todos seus heróis em campo tem bônus igual ao maior bônus dentre eles.

Todos heróis dos adversários tem bônus igual ao menor bônus de cada uma de suas equipes de campo.

Dobre o seu bônus de equipe até o fim do jogo.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

### DOJO FLOR DA NEVE

Invincíveis

Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

O número de ações de seus adversários zera no final de seus turnos.

As habilidades de descarte e líder de todos seus heróis possuem relâmpago.

Nenhum herói seu é afetado por habilidades de ataque.

3 Heróis

4 Heróis

5 Heróis

# SALÃO DO OLIMPO

Panteão



Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

- 3 Heróis: Dobre o bônus do seu líder.
- 4 Heróis: Ative habilidades de descarte sem descartar seus heróis.
- 5 Heróis: Até o fim do jogo, adicione automaticamente qualquer vilão comprado às suas missões concluídas.

+ | Bônus

+  
+  
+  
+  
+  
+

Bônus - |

# DIVISÃO P.E.G.A.S.U.S.

P.E.G.A.S.U.S.



Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

- 3 Heróis: Seus adversários recebem 1 ação a menos por turno.
- 4 Heróis: Seus adversários só podem comprar 1 herói por rodada.
- 5 Heróis: O número máximo de heróis na equipe de campo de seus adversários se torna 3 até o fim do jogo.

+ | Bônus

+  
+  
+  
+  
+  
+

Bônus - |

# TORRE ENERJOULE

Legionários



Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

- 3 Heróis: Olhe as 3 missões do topo do monte e escolha 1 para realizar, coloque as restantes no fundo.
- 4 Heróis: Sempre que comprar um herói ou ganhar, através de habilidades, olhe os 3 do topo e escolha 1, coloque o restante no fundo do monte.
- 5 Heróis: Olhe 5 missões do topo do monte, adicione 2 delas às suas concluídas.

+ | Bônus

+  
+  
+  
+  
+  
+

Bônus - |

# BAR GRÃO RACHADO

Landas Urbanas



Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

- 3 Heróis: Você pode ativar habilidades de líder de heróis da sua equipe de campo que não ocupam a posição.
- 4 Heróis: Você pode gastar ações para dobrar o bônus de um herói até o fim da missão atual.
- 5 Heróis: Seus adversários não podem usar habilidades de base até o fim do jogo.

+ | Bônus

+  
+  
+  
+  
+  
+

Bônus - |

# O TEMPLO

A Ordem



Ações

1 2 3 4 5 6

Habilidades da Base

- 3 Heróis: Você pode comprar heróis do topo do cemitério ao invés do monte de heróis.
- 4 Heróis: Ative a habilidade de descarte do herói no topo do cemitério e embaralhando-o ao monte de heróis em seguida.
- 5 Heróis: Traga todos os heróis do cemitério para sua equipe de apoio, sem limite de cartas na mão até o fim do jogo.

+ | Bônus

+  
+  
+  
+  
+  
+

Bônus - |

## 6 ÚLTIMAS NOTÍCIAS

Na sede do jornal Uma Hora, um jornalista entediado edita erros de português em resumos de novelas e colunas de horóscopo. Nenhuma notícia interessante. Descendo até a portaria, o jovem pede café ao porteiro quando, de repente, uma moto estaciona na frente da entrada do edifício. O motoqueiro arremessa uma mochila e grita "mídia mentirosa". Antes que pudessem reagir a mochila explode, destruindo a fachada da sede e arremessando os dois contra a parede, provocando um desmoronamento em parte do edifício.

✓ Sua equipe consegue salvar a todos do local. Ganhe +2 heróis.

✗ Mais um desabamento acaba por pegar os heróis em meio ao salvamento. 2 heróis ficam bloqueados durante 1 rodada.

## 7 IDENTIDADE REVELADA!

Os telões do centro comercial e turístico de Nova Capital são hackeados. Os comerciais que anteriormente ocupavam os outdoors digitais agora são substituídos por imagens diversas revelando as identidades secretas de vários heróis. Mas quem estaria por trás de um ato tão terrível? Os heróis têm de deter a fonte antes que mais identidades sejam reveladas!

✓ Regra +: -1 de bônus para cada herói na equipe de campo que use uma máscara ou algo que cubra seu rosto.

✓ O Hacker é preso e sua equipe impede um maior vazamento de informações. Todos os seus heróis afetados pela regra + desta missão recebem +2 de bônus durante 1 rodada.

✗ A fonte dos vazamentos não foi encontrada. Elimine todos seus heróis afetados pela regra + desta missão.

## 7 ESPADA, ARCO E MACHADO

No coração do bairro encontra-se o pub "Espada, Arco e Machado", com temática medieval, idealizado por fãs de filmes do gênero, que resolveram abrir uma "laverna" para atrair o público jovem da cidade. Contudo, acertaram um outro público, que se tornou bastante fiel: membros de motoclubes rivais, os Homens de Honra e os Os Orcs de Nova Capital. Foi necessário apenas uma cuspidinha no chão para que uma briga generalizada explodisse. Alguns clientes saíram assustados do bar correndo desesperados e ligando para a polícia, informando da briga que estava apenas começando.

✓ A briga é evitada e os motoclubes são expulsos do bar. Ganhe +2 ações.

✗ Sua equipe também acaba apanhando na briga. Ganhe 2 ações a menos.

## 4 CONTRA O TEMPO

O passeio de uma família, de férias na cidade, pode estar prestes a acabar em tragédia. Uma perseguição, seguida por tiroteio, entre uma moto e carros de polícia, atravessa o caminho da família. O pai, tentando proteger seus filhos, é atingido nas costas por uma bala perdida logo após uma das viaturas capotar. Apesar de não ser atingido num ponto vital, é uma questão de tempo até a sua morte por hemorragia. Alguém precisa levá-lo a um hospital rapidamente.

✓ Regra +: Caso o jogador tenha a Guardia em sua equipe de campo, esta missão é sucesso automático e pode comprar outra carta de missão.

✓ Você consegue chegar ao hospital a tempo. A história da sua boa ação se espalhou pelas ruas. Ganhe +1 ação.

✗ Infelizmente você chegou tarde demais. Ganhe 1 ação a menos para prestar condolências.

## 5 BOMBAS NA UNIVERSIDADE

Após serem afastados do departamento de química por suas ideias perigosas em nome da ciência, um grupo de ex-alunos intitulado como "O Composto" decidiu espalhar bombas químicas em várias áreas da Universidade de Nova Capital em resposta. Postando todo o processo nas redes sociais, os alunos reivindicam uma revolução total na reitoria da universidade, caso contrário explodirão os artefatos.

✓ Regra +: role 1d6 para saber a quantidade de bombas espalhadas e some o resultado à dificuldade da missão.

✓ Você consegue deter as bombas antes do tempo acabar. Ganhe +1 ação para cada bomba recuperada.

✗ As bombas explodem pela Universidade antes que você possa encontrá-las. Ganhe 1 ação a menos.

## 5 MANIACO DA CAPA

Agrado sorrateiramente pelas esquinas escuras de Nova Capital, o misterioso assassino de heróis conhecido popularmente como o "Maniaco da Capa" arma mais uma emboscada para suas vítimas.

✓ Regra +: No início do turno de cada adversário, até a resolução desta missão, você deve rolar 1d6. Um resultado 1 ou 2 resulta em um ataque do Maniaco, escolha 1 de seus heróis da equipe de campo para ser eliminado.

✓ Sua equipe consegue deter a onda de assassinatos, porém o Maniaco foge sem deixar pistas de sua identidade. Ganhe +1 herói para ajudar em suas buscas.

✗ O Maniaco foge eliminando mais 1 herói de sua equipe de campo.

## 1 SAI DAÍ, BICHANO!

Patrulhando o bairro, você escuta uma senhora pedindo ajuda para salvar seu gato que subiu numa árvore. O gato é arisco e arranha qualquer um que tente se aproximar.

✓ Regra +: Caso tenha Felino em sua equipe de campo esta missão é sucesso automático e você pode pegar outra carta de missão.

✓ A história da sua boa ação, graças a senhorinha, se espalhou muito rápido pelas ruas. Ganhe +1 ação de incentivo.

✗ Você caiu da árvore e acabou destruindo um busto de estátua. Agora precisa fazer trabalho comunitário para pagar e por isso ganha 1 ação a menos. O gato desceu da árvore sozinho.

## 2 PERIGO DE EXPLOÇÃO

Um excelente dia para uma visita à praia atraiu várias pessoas neste final-de-semana. Feirantes e camelôs com suas barracas disputam a atenção dos visitantes no meio do comércio formal e informal que se forma pelo calçadão da praia. A famosa barraca de Acarajé de Dona Claudia era uma das mais procuradas e, como de costume, estava abarrotada de clientes. Num descuido, seu sobrinho errou o encaixe de um dos botijões de gás que a barraca utiliza, causando vazamento que logo se acendeu jorrando chamas assustando a todos que estavam por ali.

✓ Com facilidade o botijão é fechado e as chamas apagadas. Ganhe +1 ação.

✗ Sua equipe não agiu a tempo e as chamas atingiram a barraca provocando um incêndio no local. Ganhe 1 ação a menos para apagar as chamas.

## 3 SOL DA PESTE

O sol fervia naquela tarde e ali estava o operário, no topo de um andaime, fazendo uma manutenção no letreiro da Frederiksen S.A., uma firma de congelados, próxima a Bolsa de Valores. O homem decide fazer uma pausa para se refrescar. Era de praxe que conferisse todas as fivelas e mosquetões de seus equipamentos, mas, ansioso e um pouco atordado com o calor, ao descer do andaime sua perna enroscou na corda e ele perde o equilíbrio, caindo da plataforma. Com seu pé preso pelo talabarte ainda poderia ser salvo, mas, daquela altura? So contando com a sorte.

✓ Você salva o operário a tempo. A história da sua boa ação se espalhou pelas ruas. Ganhe +1 ação de incentivo.

✗ Você também acabou caindo com o andaime. Ganhe 1 ação a menos.

## 11 DIA DA CAÇA

O som dos tiros ecoa noite adentro, os habitantes da Vila Novo Acre fecham suas portas e janelas, enquanto os mais corajosos se armam com porretes, facões e velhas espingardas. O rumor se espalha rapidamente de boca a boca pelo bairro, um lobisomem estava à solta. Caçadores se reúnem, a besta já havia atacado algumas pessoas na estrada, porém os relatos ainda eram vagos. Um rastro de sangue leva os caçadores até a fera, mas antes que tivessem a chance de disparar, o lobisomem toma iniciativa, saltando e erguendo a arma do caçador pelo cano. Em sua expressão uma carranca feroz, que assusta a todos caçadores.

✓ O lobisomem é derrotado e retorna a ser um humano assim que desmaia. Ganhe +3 heróis.

✗ A besta ataca ferozmente deixando várias vítimas antes de ser abatido. Perca 3 heróis.

## 11 PEDRAS NO CAMINHO

Após assaltarem o Banco Central de Nova Capital, um trio de encapuzados entra num carro e são seguidos por carros da polícia até serem cercados. Sem alternativa, os assaltantes descem do veículo e iniciam uma troca de tiros com os policiais do cerco. Um dos assaltantes toca o chão e partes do asfalto e calçada começam a cobrir seu corpo, agora "blindado" por uma grossa camada de asfalto e concreto. Ele então parte em disparada na direção dos oficiais para atacá-los enquanto os outros dois continuam atirando.

✓ Os ladrões são detidos e encarcerados. Você pode escolher utilizar uma habilidade de descarte de um dos heróis de um adversário contra ele mesmo.

✗ Um dos ladrões utiliza seus poderes contra você. O adversário à sua esquerda pode utilizar uma habilidade de descarte de um de seus heróis contra você.

## 12 ESPALHANDO MALDIÇÕES

O Grão-Mestre enviou seus acólitos, os Emissários da Luz, para propagar sua magia e enfraquecer os heróis. Os acólitos encapuzados se esgueiraram para pontos específicos da cidade, trancando com giz seus símbolos sagrados, que se iluminaram com chamas roxas se propagando por toda a cidade. Os heróis afetados pela maldição, sentem a energia esvair de seus corpos, enquanto eram assombrados por visões. Cabe a seu grupo, um dos poucos não afetados a desfazer essa magia e frustrar os planos dos Emissários da Luz.

Regra +: Os outros jogadores devem rolar 1d6, caso impar deverão bloquear 1 herói até esta missão ser concluída.

✓ Os heróis conseguiram romper a maldição e capturar os encapuzados, durante 1 rodada você tem proteção contra ataques, ganhe 2 heróis para sua equipe de apoio.

✗ Um herói absorveu a maldição, ficando bloqueado. Caso você ataque outro jogador, ele absorverá essa maldição, mas poderá passar adiante com outro ataque. A maldição acabará caso o herói que esteja amaldiçoado seja eliminado.

## 9 TRÁFICO DE PESSOAS

Um caminhão corta em velocidade as ruas do bairro de Ave Sul. Vindo diretamente do Porto dos Santos, esse veículo não tem uma carga comum, várias pessoas amontoadas balancam em tristeza e agonia dentro da carroceria fechada. De origem internacional, nenhum deles fala o idioma nacional e teve seus documentos roubados para trabalharem como escravos para o crime organizado. Mas uma denúncia anônima acaba de mudar o destino destas pessoas.

✓ As pessoas são salvas do tráfico. Ganhe +2 heróis.

✗ O caminhão consegue fugir levando as pessoas consigo. Perca 2 heróis.

## 10 ARMA EXPERIMENTAL

Os alarmes de um dos galpões do setor militar soam indicando que havia algo errado no local. O portão principal se fecha e algumas barreiras de defesa se acionam a sua frente, mas acabam sendo destruídas por uma rajada de energia. Um caminhão atravessa a saída, e agora estava finalmente nas ruas, onde fazia seu trajeto a toda velocidade. Alguns carros militares perseguem o veículo, mas são derrubados um a um pelas rajadas energéticas. Na rua a frente duas viaturas policiais fazem um cerco fechando a via na tentativa de que o caminhão parasse, mas pela velocidade em que estava, certamente não iria parar.

✓ O caminhão é impedido, mas não sem antes alguns raios serem disparados. Role 1d6, resultado 1 ou 2 = Ganhe 2 ações, 3 ou 4 = Ganhe 2 heróis, 5 ou 6 = Ganhe +3 de bônus na próxima rodada.

✗ O caminhão é impedido, mas não sem antes alguns raios serem disparados. Role 1d6, resultado 1 ou 2 = Perca 2 ações, 3 ou 4 = Perca 2 heróis, 5 ou 6 = Perca 3 de bônus na próxima rodada.

## 10 OS IMPOSTORES

Após o sucesso na ação dos heróis em defesa de Nova Capital, muitos participam de eventos comunitários pela cidade e estão mais famosos do que nunca. Camisetas, canecas e brinquedos pipocam nos camelôs da cidade, junto de fantasias, canecas e brinquedos pipocam nos para o dia das bruxas em outubro. Porém, um grupo de quatro pessoas reservou essas roupas com antecedência, sendo os primeiros a adquirirem. O quarteto tinha um plano simples em mente: assaltar um banco trajados de super-heróis.

✓ Você consegue deter os assaltantes fantasiados. Ganhe +2 heróis.

✗ Os assaltantes conseguem escapar levando todo o dinheiro consigo. A polícia, por engano, prende 3 heróis da sua equipe de campo que ficaram bloqueados durante 1 rodada.

## 8 SEQUESTRO DO ÔNIBUS 471

O ônibus da linha 471 estava bloqueando a entrada principal da estação. Do lado de fora, a barricada policial cercava o veículo, enquanto os negociadores tentavam, por horas, encontrar alguma maneira de libertar os reféns. Atradores de elite estavam posicionados em pontos estratégicos, mas não possuíam visão clara dos assaltantes. A polícia tentava criar uma estratégia para resolver a situação de forma pacífica; mas, quanto mais o tempo passava, menos chance de sucesso eles teriam de resgatar os reféns com vida daquele pesadelo.

✓ Os sequestradores são detidos frente a população que aguardava o desfecho do acontecimento. Olhe os 5 heróis do topo e escolha 1, coloque o restante no fundo.

✗ O acontecimento acaba em tragédia. A situação traumática levou seus heróis a se recolherem, bloqueie a equipe de campo com exceção do líder por 1 rodada.

## 8 ENGARRAFADO

Em meio a um engarrafamento em um dos cruzamentos em Constelação um rapaz desce de seu carro, furioso. Ele ingere uma pilula e, após alguns segundos, estando as mãos enquanto se concentra. O poste de metal e o semáforo se contorcem, sendo arremessados atingindo uma caminhonete, que capota. O caos é instaurado entre outros carros, ônibus e demais veículos. As pessoas correm desesperadas, enquanto o homem continua com seus ataques magnéticos.

✓ O rapaz foi detido, mas a origem da capsula misteriosa permanece um mistério. Você pode converter o nível desta missão em bônus para outra missão, porém esta voltará para o monte de missões.

✗ Além de perder a batalha, seus heróis ficaram, literalmente presos no trânsito. Durante 1 rodada você não pode comprar cartas de heróis ou mudar sua equipe de campo.

## 9 CULTO AO ALGOZ

Desaparecimentos vêm ocorrendo com frequência na vila, moradores andam assustados e ninguém sai de casa após o por do sol. As autoridades locais alegam que são apenas pessoas fugindo da vida rural e migrando para as áreas mais populosas da cidade. Com um pouco mais de investigação e atenção, qualquer um chegaria a trilha dos cultistas que se concentram em meio ao matagal que cerca a região. Com um objetivo obscuro, o culto usa das vítimas para sacrificado em nome do vilão Algoz, para cada vez mais aumentar suas forças aguardando seu retorno. Quem poderá acabar com o culto e salvar a população da Vila Novo Acre?

✓ Você salvou uma pessoa do sacrifício, ganhe 1 carta de herói do topo do cemitério. Caso não haja, ganhe do topo do monte de heróis.

✗ Algoz foi invocada, caso alguém possua a carta Algoz ela é devolvida para o topo do monte de missões. Caso ninguém a tenha procure-a no monte e coloque no topo.



16

Um demônio interior que atormenta a vida do bondoso padre Fábio Rossi. Quando a besta consegue sobrepujar a sua fé, o Herège emerge.

✓ Após a derrota de Herège, o padre ressurge e abençoa sua equipe. Durante 1 rodada, seus heróis não são descartados quando utilizar suas habilidades de descarte.

✗ A maldição do Herège se espalha. Durante 1 rodada, gaste 2 ações ao invés de 1 para realizar algo.



16 **IRMÃOS SANGUE**  
Brainslam, Holograma, Porteiro Cômico, Silêncio e Tanque

A única coisa que une esses vilões são os laços familiares. Diferenças à parte, estão dispostos a unir forças para derrotar inimigos em comum.

✓ Onde os Irmãos falharam em cooperação, sua equipe se mostrou superior. Ganhe +2 heróis e +2 ações.

✗ Alguns de seus heróis falharam contra os prodígios da família de criminosos. Role 1d6, o resultado e o número de heróis eliminados da sua equipe de campo.



17 **SICÁRIOS**  
Bozuka, Báliza, Cristal, Peste e RedDot

✓ Mercenários perfeitos para um mega-vilão, se ele for capaz de pagar o preço.

✗ Os Sicários são derrotados e agora devem pagar pelo contrato não cumprido. Roube 1 herói da equipe de campo de cada adversário.

✗ Os Sicários conseguem eliminar sua equipe e cumprir o contrato. Cada adversário, em sentido horário, rouba 1 herói da sua equipe de campo.



14

**CONTATOS IMEDIATOS**

A esquadrilha da fumacça faz seu show ao alto do desfile militar enquanto centenas de pessoas admiram as acrobacias. Batalhões marcham em fileiras alternados com veículos de todos os tipos. Em um setor estão os camarotes reservados ao governo, alguns batem continência e outros fazem uma pequena apresentação especial como apresentação de armas. Porém durante uma das apresentações algo afeta alguns dos soldados que ali estavam no desfile. Seus olhos e bocas agora emanavam uma energia azulada e atuando como zumbis controlados eles partem em agressão aos demais, aterrorizando a quem estava ali.

✓ Durante o combate, heróis surgem e ajudam na sua vitória. Complete sua equipe de campo e apoio com heróis do monte.

✗ Não apenas os militares foram controlados, como também alguns de seus heróis. Role 1d6, resultado ímpar elimina toda sua equipe de campo, resultado par elimina a equipe de apoio.



14

Quando a organização criminosa da qual fazia parte é exterminada, Cupim ressurge para destruir todos em seu caminho, herói ou vilão.

✓ Cupim não é páreo para sua equipe que recebe 3 novos heróis!

✗ Utilizando de seus perigosos lábios ácidos, Cupim elimina 3 heróis de sua equipe de campo.



12

Especialista em trapaceas e ilusões, Espiral realiza roubos extravagantes, os quais ela considera seus shows. **Regra +:** Pegue 1 herói do monte e adicione seu bônus ao nível de Espiral.

✓ Os heróis superaram o mundo de ilusões e ajudaram outros a escapar desse destino. Utilize 1 habilidade de descarte de 1 herói de cada adversário, este deverá ser descartado.

✗ Espiral hipnotiza sua equipe. Em sentido horário, cada adversário pode utilizar 1 habilidade de descarte de 1 herói de sua equipe de campo, que será eliminado.

**DIA DOS MORTOS**

13

Um dia tranquilo de visitação aqueles que já se foram é interrompido por uma nevoa densa e enigmática. Os lamentos e sussurros ecoam pelo Cemitério Campo da Esperança trazendo o horror do desconhecido subindo pela espinha dos vivos. O barulho de caixões sendo arranhados e quebrados é logo sobrepujado por gritos perdidos na nevoa. Os mortos voltaram, por algum motivo não querem permanecer em suas tumbas e caminham novamente atacando a todos.

**Regra +:** O jogador deve substituir o nível dessa missão pela soma dos bônus dos 4 heróis do topo do cemitério, se houverem heróis para isso.

✓ Os heróis vencem os mortos, mas a causa de seu retorno é desconhecida. Você pode ganhar 2 heróis do topo do cemitério, caso não haja ganhe 60 monte de heróis.

✗ Os mortos avançam sobre os Heróis e os carregam para a tumba. Escolha 2 heróis da sua equipe de campo para irem para o fundo do cemitério.



13

O ex-modelo transformado em assassino sanguínario com a doentia obsessão em mostrar os "verdadeiros rostos" de suas vítimas.

✓ Cólera é preso antes que pudesse fazer mais uma vítima. Compre 1 herói que só poderá ser utilizado por você até o final do jogo.

✗ Cólera foge, não sem antes eliminar 2 heróis da sua equipe de campo, estes heróis não voltam mais para o jogo.



14

A esquadrilha da fumacça faz seu show ao alto do desfile militar enquanto centenas de pessoas admiram as acrobacias. Batalhões marcham em fileiras alternados com veículos de todos os tipos. Em um setor estão os camarotes reservados ao governo, alguns batem continência e outros fazem uma pequena apresentação especial como apresentação de armas. Porém durante uma das apresentações algo afeta alguns dos soldados que ali estavam no desfile. Seus olhos e bocas agora emanavam uma energia azulada e atuando como zumbis controlados eles partem em agressão aos demais, aterrorizando a quem estava ali.

✓ Durante o combate, heróis surgem e ajudam na sua vitória. Complete sua equipe de campo e apoio com heróis do monte.

✗ Não apenas os militares foram controlados, como também alguns de seus heróis. Role 1d6, resultado ímpar elimina toda sua equipe de campo, resultado par elimina a equipe de apoio.



14

Quando a organização criminosa da qual fazia parte é exterminada, Cupim ressurge para destruir todos em seu caminho, herói ou vilão.

✓ Cupim não é páreo para sua equipe que recebe 3 novos heróis!

✗ Utilizando de seus perigosos lábios ácidos, Cupim elimina 3 heróis de sua equipe de campo.



15

Em um armazém abriga o que a Máfia chama por "Produção". Moradores de rua, devedores, viciados e vítimas do tráfico embalam drogas como numa verdadeira fábrica. Recentemente esta produção foi contratada por outra organização mais poderosa, a Cerberus. Agora se embalam pilulas produzidas com a promessa de super poderes instantâneos para distribuição e venda entre aliados. Homens armados fazem a segurança do local agora com o reforço de super-humanos, mas graças a uma denúncia anônima este local está prestes a ser fechado.

✓ As pilulas são confiscadas. Você pode converter o nível desta missão em bônus para outra missão, porém esta voltará para o monte de missões e todos os heróis da sua equipe de campo serão eliminados após a missão cumprida.

✗ Seus heróis conseguiram escapar com vida, mas não sem uma recompensa por suas cabeças. Durante 1 rodada, os adversários que eliminarem seus heróis receberão 3 ações para cada herói eliminado.



## GRÃO MESTRE

Mestre das Artes Ocultas

17



Líder de um culto secreto voltado a magia, este poderoso mago almeja cada vez mais poder, custe o que custar.



Durante sua derrota, a magia do caos de Grão-Mestre é dispersada. Escolha um jogador para perder o próximo turno.

Durante o combate Grão-Mestre joga sua Equipe para outra dimensão. Perca o próximo turno.



## PROMETHEUS

Mestre das Máquinas

19



Nascido sob codinome de Iniciativa Prometheus esta I.A. tomou consciência e decidiu que sua missão era destruir a humanidade.



Ao ser derrotado, Prometheus espalha cópias pela Internet, causando caos pela cidade. Todos os adversários ganham apenas 1 ação na próxima rodada.

Sua equipe sucumbe ao poder de Prometheus. Perca todos os heróis da equipe de campo.



## HADES

Líder Supremo do Cerberus

20



Pouco se sabe da figura denominada como Hades, apenas todos concordam que é um dos vilões mais perigosos que passaram por esse planeta.



A sua vitória é triunfal e vista por toda a cidade, eliminando um dos maiores perigos já enfrentados. Ganhe +1 turno automaticamente.

Você é derrotado perante toda a população, não somente no físico e social, mas também psicologicamente. Perca a sua missão cumprida de maior nível.

















