

JUSTICE LEAGUE HERO DICE



SUPERMAN



BATMAN



FLASH



GREEN LANTERN

ALLE SCHURKENFÄHIGKEITEN

DER HELDEN-SETS: SUPERMAN, BATMAN, FLASH UND GREEN LANTERN



KRYPTONIT: Zählt als zusätzliches Kryptonit, das neutralisiert werden muss, damit Treffer erzielt werden können.



KEIN HITZEBLICK: Hitzeblick kann Kryptonit nicht neutralisieren. (Es kann jedoch noch für andere Effekte genutzt werden.)



WUNDE: Zählt als -1 Treffer für Batman.



TWO-FACED: Liegt mindestens 1 Schadensmarker auf diesem Schurken (egal ob aus der aktuellen oder einer vorherigen Runde), wird nach dem Platzieren der Schadensmarker ein grauer Batman-Würfel geworfen. Ist das Ergebnis eine Wunde, wird 1 Schadensmarker jedes Helden, von dem Schadensmarker auf dem Schurken liegen, von diesem entfernt. Ist das Ergebnis ein Bat-Symbol oder ein Batmobil, wird stattdessen 1 Schadensmarker jedes Helden, von dem Schadensmarker auf dem Schurken liegen, hinzugefügt.



REVERSE-FLASH: Zählt als -1 Treffer für Flash, der bei der Abrechnung von den erzielten Treffern abgezogen werden muss. Dies gilt, sobald Flash bei dem Schurken mit REVERSE-FLASH Treffer erzielt.



PARALLAX: Zählt als -1 Treffer für Green Lantern. Dies gilt sobald Green Lantern bei dem Schurken mit Parallax Treffer erzielt.



TEAMANGRIFF: Dieser Schurke muss von zwei oder mehr Helden auf einmal anvisiert werden.



SOLOANGRIFF: Dieser Schurke kann nur von einem Helden auf einmal anvisiert/angegriffen werden.



SCHILD: Zählt als Minustreffer in Höhe der angegebenen Zahl für jeden Helden (z. B. 1er-Schild = -1 Treffer pro Held). Dies gilt sobald ein Held bei dem Schurken mit Schild Treffer erzielt.



2X BESIEGEN: Wird dieser Schurke zum ersten Mal besiegt, kommt er nicht auf den Ablagestapel. Er wird stattdessen um 180° gedreht. Die Schadensmarker bleiben auf der Karte, sie zählen aber nicht mehr als Schaden – gelten jedoch für Teammarker. Der Schurke muss in einer späteren Runde ein zweites Mal besiegt werden. In der Stadt gilt bei der Wertung nur der normale Bedrohungswert des Schurken.



NUR 3 WÜRFEL: Wer diesen Schurken anvisiert, darf maximal 3 Mal würfeln.



-1 WÜRFEL: Wer diesen Schurken anvisiert, muss vor dem Würfeln einer seiner Würfel zur Seite legen, der für diesen Angriff nicht zählt.



VERSTÄRKUNG: Beim Aufdecken dieser Karte wird sofort eine weitere Schurkenkarte darauf platziert, sodass nur der obere Teil der Verstärkungskarte zu sehen ist. So können mehrere Verstärkungen übereinander gelegt werden. Solch eine Kombination zählt als ein Schurke mit zusammengezählter Bedrohung.



KEINE KARTEN: Wer diesen Schurken anvisiert, kann keine Heldenkarten benutzen. Heldenfähigkeiten dürfen wie üblich benutzt werden. (Helden die einen anderen Schurken anvisieren, können weiterhin Karten nutzen, die sich auf den Schurken mit KEINE KARTEN auswirken.)

Heidelberger
Spieleverlag

