

Alliance - When a player declares their intention to play an *Alliance* card, any player may help pay the costs for that card.

Guard - While a minion with *Guard* is engaged with a player, that player cannot attack the villain.

Hinder X - When a card with the *Hinder X* keyword is revealed, place X threat on that card.

Incite - When a card with the *Incite X* keyword is revealed, place X threat on the main scheme.

Overkill - Excess damage from attacks with *Overkill* are dealt to the identity or villain.

Patrol - While a minion with *Patrol* is engaged with a player, that player cannot thwart the main scheme.

Peril - While a player is resolving a card with *Peril*, other players cannot help that player.

Permanent - A card with the *Permanent* keyword cannot leave play.

Piercing - Attacks with *Piercing* discard Tough status cards from the target before damage is dealt.

Quickstrike - After this enemy engages a player, it immediately attacks that player if they are in hero form.

Ranged - An attack with the *Ranged* keyword ignores the retaliate keyword.

Requirement - While paying for this card, spend the listed resources.

Restricted - A player cannot control more than two *Restricted* cards at a given time.

Retaliate X - After a character with *Retaliate X* is attacked, deal X damage to the attacker.

Setup - A card with the *Setup* keyword begins the game in play.

Stalwart - A character that has the *Stalwart* keyword cannot be stunned or confused.

Steady - *Steady* characters require two status cards of the same type to be stunned or confused.

Surge - After an encounter card with this keyword is revealed, the player resolving the card reveals an additional encounter card. Complete the process of resolving the original card before revealing the additional card.

Team-Up - Cards with *Team-Up* cannot be played unless both characters listed by the keyword are in play.

Toughness - When this character enters play, place a Tough status card on it.

Uses (X "type") - When a card with *Uses* enters play, place X counters on that card. After the last counter is removed from a card with *Uses* (and the effect resolves), discard that card.

Victory X - When a card with *Victory X* is defeated, add it to the victory display.

Villainous - When a minion with *Villainous* activates, give it a boost card.

Allianz - Jeder Spieler kann dabei helfen, die Kosten einer *Allianz*-Karte zu bezahlen.

Anstacheln X - Sobald eine Karte mit *Anstacheln X* aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Anwendungen (X "Art") - Wenn eine Karte mit *Anwendungen* ins Spiel kommt, platziere X Marker auf der Karte. Nachdem der letzte Marker von einer Karte mit *Anwendungen* ausgegeben (und der Effekt abgehandelt) worden ist, wirf die Karte ab.

Dauerhaft - Karten mit dem Schlüsselwort *Dauerhaft* können das Spiel nicht verlassen.

Durchdringend - Angriffe mit *Durchdringend* legen Zäh-Statuskarten vom Ziel ab, bevor Schaden zugefügt wird.

Eingeschränkt - Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei Karten mit *Eingeschränkt* im Spiel kontrollieren.

Erforderlich? - Bezahle die aufgelisteten Ressourcen, wenn Du für diese Karte bezahlst.

Erstschlag - Nachdem dieser Gegner einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, greift er den Spieler sofort an, falls der Spieler sich in seiner Heldengestalt befindet.

Fernkampf - Angriffe mit dem Schlüsselwort *Fernkampf* ignorieren das Schlüsselwort *Vergeltung*.

Gestählt - Charaktere mit dem Schlüsselwort *Gestählt* können nicht betäubt oder verwirrt werden.

Hindernis X - Sobald eine Karte mit *Hindernis X* aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Nachrüsten - Nachdem eine Karte mit *Nachrüsten* aufgedeckt wurde, decke eine zusätzliche Begegnungskarte auf.

Overkill - Überschüssiger Schaden durch Angriffe mit *Overkill* wird der Identität bzw. dem Schurken zugefügt.

Patrouille - Solange ein Scherge mit *Patrouille* mit einem Spieler im Kampf ist, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Schurkisch - Sobald ein Scherge mit *Schurkisch* aktiviert wird, wird ihm eine Boost-Karte gegeben.

Sieg X - Sobald eine Karte mit *Sieg X* besiegt wird, wird sie dem Siegpunktstapel hinzugefügt.

Spielaufbau - Karten mit dem Schlüsselwort *Spielaufbau* sind zu Beginn der Partie im Spiel.

Standhaft - Charaktere mit *Standhaft* benötigen zwei gleiche Statuskarten, um als Betäubt oder Verwirrt zu gelten.

Teamwork - Karten mit *Teamwork* können nicht gespielt werden, bis beide aufgelistete Charaktere im Spiel sind.

Vergeltung X - Nachdem ein Charakter mit *Vergeltung X* angegriffen worden ist, füge dem angreifenden Charakter X Schaden zu.

Wache - Solange ein Scherge mit *Wache* im Kampf mit einem Spieler ist, kann dieser Spieler den Schurken nicht angreifen.

Wagnis - Solange ein Spieler eine Karte mit *Wagnis* abhandelt, können ihm andere Spieler nicht helfen.

Zähigkeit - Sobald ein Charakter mit *Zähigkeit* ins Spiel kommt, wird eine Zäh-Statuskarte auf ihn gelegt.