

SCHLÜSSELWÖRTER

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.

Bedingung (Ressourcen) - Kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

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.

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.

Gestalt - Verleiht einer Identität eine einzigartige Gestalt.

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

Kurzzeitig - Muss am Ende der Runde aus dem Spiel abgelegt werden.

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 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 - Wenn ein Scherge mit *Wache* im Kampf mit einem Spieler ist, kann dieser 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.

Zusammenarbeit (Merkmal) - Nachdem ein Scherge mit *Zusammenarbeit* ins Spiel gekommen ist, wird überprüft, ob weitere Schergen mit diesem Merkmal im Spiel sind. Ist dies der Fall, aktiviert der Scherge, der gerade ins Spiel gekommen ist.

SPIELAUFBAU

1. Identitäten wählen. Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus.

2. Lebenspunkte einstellen. Stellt euren Lebenspunktezähler auf den Anfangswert an Lebenspunkten ein, der unten auf eurer Identitätskarte angegeben ist.

3. Startspieler wählen. Wählt gemeinsam einen Startspieler. Dieser legt den Startspielermarker vor sich aus.

4. Verpflichtungen beiseitelegen. Legt die Verpflichtungskarten der gespielten Identität beiseite.

5. Erzfeind-Sets beiseitelegen. Legt die Erzfeinde der gespielten Identitäten und die zugehörigen Begegnungssets beiseite.

6. Spielerdecks mischen. Mischt eure Spielerdecks.

7. Marker und Statuskarten bereitlegen. Bildet einen Vorrat an Schadensmarkern, Bedrohungsmarkern, Beschleunigungsmarkern und Universalmarkern in Reichweite von euch. Sortiert die Betäubt-, Verwirrt- und Zäh-Statuskarten zu getrennten Stapeln und legt sie in die Nähe dieses Vorrats.

8. Szenario wählen. Wählt ein Szenario und bringt das entsprechende Schurkendeck und Hauptplandeck in der Mitte der Spielzone ins Spiel.

9. Lebenspunkte des Schurken einstellen. Stellt die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert ein, der auf der Schurkenkarte angegeben ist.

10. Begegnungsdeck erstellen. Mischt die Begegnungssets, die auf Seite 1A der Hauptplankarte angegeben sind, mit den in Schritt 4 beiseitegelegten Verpflichtungskarten und erstellt daraus das Begegnungsdeck.

11. Spielaufbau-Karten ins Spiel bringen. Durchsucht jedes Deck und die Zone der beiseitegelegten Karten nach Karten mit dem Schlüsselwort *Spielaufbau* und bringt sie ins Spiel.

12. Szenario-Spielaufbau und „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten abhandeln.

- Handelt alle „Spielaufbau“-Anweisungen auf Seite 1A der Hauptplankarte ab.
- Dreht die Hauptplankarte auf die Seite 1B und handelt alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten auf dieser Seite ab.
- Handelt alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten auf dem Schurken ab.

13. Kampagnen-Spielaufbau. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, handelt die *Spielaufbau*-Kampagnenanweisungen ab, die beim passenden Szenario im Regelheft angegeben sind.

14. Karten ziehen. Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.

15. Mulligan nutzen. Jeder von euch kann beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen und dann bis zu seinem Anfangshandlimit nachziehen. (Mischt die abgelegten Karten zu diesem Zeitpunkt nicht wieder in ihre Decks zurück.)

16. Spielaufbau-Fähigkeiten der Charaktere abhandeln. Handelt alle „Spielaufbau“-Anweisungen auf den Identitätskarten im Spiel ab.

Nun kann die Partie beginnen.



KEYWORDS

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

Form - Grants an identity a unique form.

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 (Resources) - Cannot be played unless each resource of the specified type is spent while paying.

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.

Teamwork (Trait) - After a minion with teamwork enters play, if there are other minions with that *Trait*, the minion just entered play activates.

Temporary - Must be discarded from play at the end of the round.

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.

SETUP

1. Select Identities. Each player selects one identity, placing their alter-ego side face up.

2. Set Hit Points. Each player sets their hit point dial equal to the starting hit points of their character, found at the bottom of their identity card.

3. Select First Player. As a group, the players select a first player and place the first player token in front of that player.

4. Set Aside Obligations. For each identity being played, set aside their obligation card.

5. Set Aside Nemesis Sets. For each identity being played, set aside their nemesis and the encounter cards of that nemesis.

6. Shuffle Player Decks. Each player shuffles their player deck.

7. Collect Tokens and Status Cards. Collect a pool of damage tokens, threat tokens, acceleration tokens, and all-purpose counters within reach of each player. Place stacks of stunned, confused, and tough status cards near this pool.

8. Select Scenario. Select a scenario and put its villain deck and main scheme deck into play near the center of the play area.

9. Set the Villain's Hit Points. Set the villain's hit point dial to the value indicated by the villain card.

10. Create the Encounter Deck. Shuffle the encounter sets listed on side 1A of the main scheme card with the obligation cards set aside during setup step four to create the encounter deck.

11. Put Setup Cards Into Play. Search each deck and the set aside area for any cards with the setup keyword and put them into play.

12. Resolve Scenario Setup and When Revealed abilities.

- Resolve any "Setup" instructions on main scheme card 1A.
- Flip the main scheme card to side 1B and resolve any "When Revealed" abilities on that side.
- Resolve any "When Revealed" abilities on the villain.

13. Campaign Setup. If playing in campaign mode, resolve the Setup campaign instructions listed for the scenario in its associated rulebook.

14. Draw Cards. Each player draws cards from their deck until they have cards equal in number to their starting hand size, as listed near the bottom of their identity card.

15. Resolve Mulligans. Each player may discard any number of cards from hand, and then draw up to their starting hand size. (Do not shuffle these discarded cards back into their decks at this time.)

16. Resolve Character Setup Abilities. Resolve any "Setup" instructions listed on identity cards in play.

The game is now ready to begin.

