

Type	Section	Subsection	Title	Translated Title	#	Modifiers	German Translation
Event Cards	Phase I	Scouting Party	Aufklärer-Einheit	2	-		In einem kontrollierten oder leeren Gebiet, eine der Einheitskombinationen gratis erhalten
		Technological Advance	Technologischer Fortschritt	2	-		Eine Technologie für 1 Ressource günstiger sofort erwerben, eine Karte davon kann sofort in die Hand genommen werden
		Navigation Error	Navigationsfehler	2	-		Eine einziges Paar Z-Axis Navigation Routes wird getauscht, inklusive Transports
		Emergency Rerouting	Notfall-Umleitung	2	-		Bis zu 2 Transports dürfen von irgendwo nach irgendwo verschoben werden, oder 1 Transport irgendwo gratis
		Refinery Bombardment	Raffinerie-Bombardement	2	-		Irgend ein Gebiet, das Ressourcen gibt, wird eine Stufe kaputt (depleted)
		Base Construction	Basisbau	2	-		Irgend ein Gebäude oder Modul für 1 Ressource günstiger sofort erwerben
		Encrypted Data Chip	Verschlüsselter Datenchip	1	-		1 Mineral- oder Gas-Token sofort erhalten, ausserdem eine der genannten Technologien gratis erwerben
		Retreat	Rückzug	2	Place in play		Am Beginn einer Schlacht abwerfen => Keine Karten werden gezogen, die Schlacht passiert nicht, die eigenen Einheiten ziehen sich in ein kontrolliertes oder leeres Gebiet auf dem selben Planeten zurück
		Advanced Reconnaissance	Hochentwickelte Aufklärung	2	Place in play		Am Beginn einer Schlacht abwerfen => Der Gegner muss seine Kampfkarten zuerst und offen auslegen
		Flawless Defense Plan	Fehlerloser Abwehrplan	2	Place in play		Am Beginn einer Schlacht abwerfen => Alle eigenen Einheiten haben +2 Health
		Subtle Planning	Geschickte Planung	1	Place in play		Wenn Leadership Cards gewählt werden, musst Du erst wählen nachdem alle anderen gezeigt haben, welche Leadership Card sie nehmen
		Preemptive Action	Präventiv-Aktion	1	Place in play		Am Beginn der Planning Phase abwerfen => Einen <i>zusätzlichen</i> Order gleich legen
		Desperate Measures	Notfallmassnahmen	1	Place in play		Nach Ausführen eines Special Order abwerfen => Der Special Order geht nicht in den Special Order Pool (also kann diese Runde ein Special Order mehr ausgeführt werden, als die R&D-Module erlauben würden)
	Aggressive Strategy	Aggressive Strategie	2	Strategy, Place in play		Handkartenlimit um 1 erhöht, bei jedem Angriff wird 1 Karte mehr gezogen	
	Defensive Strategy	Defensive Strategie	2	Strategy, Place in play		Bei jeder Verteidigung werden 2 Karten mehr gezogen	
	Versatile Strategy	Flexible Strategie	2	Strategy, Place in play		In jeder zukünftigen Regrouping Phase können 2 Event Cards gespielt werden	
	Phase II	Reinforcements	Verstärkung	2	-		In einem kontrollierten oder leeren Gebiet, eine der Einheitskombinationen gratis erhalten
		Refinery Sabotage	Raffinerie-Sabotage	2	-		Irgendwelche 0-2 Gebiete, die Ressourcen geben, werden eine Stufe kaputt (depleted)
		Air Support	Luftunterstützung	2	-		In einem kontrollierten oder leeren Gebiet, eine der Einheitskombinationen gratis erhalten
		Saboteur	Saboteur	2	-		Eine Event Card, die bei einem Gegner in play ist, abwerfen lassen (nicht Unterbrechen)
		Rich Vein	Reiche Ader	2	-		2 Workers gratis im Worker Pool platzieren, und ein partially depleted Gebiet wird wieder ganz
		Stellar Maelstrom	Weltraumsturm	2	-		Alle Transports auf irgend einer Navigation Route werden zerstört
		Invasion Preparation	Invasionsvorbereitungen	2	-		2 Transports irgendwo (auf verschiedenen Routen) gratis, oder eine der Einheiten in einem kontrollierten Gebiet gratis
		Brilliant Engineering	Brillante Bauplanung	1	-		Ein Gebäude oder Modul sofort gratis erwerben
		Fortified Position	Gefestigte Stellung	1	-		Sofort einen Defend Order ausführen, er ist in der Planning Phase wieder verfügbar
		Xel'Naga Artifact	Artefakt der Xel'Naga	1	-		2 Mineral- und 1 Gas-Token sofort erhalten, ausserdem eine der genannten Technologien gratis erwerben
		Retreat	Rückzug	2	Place in play		Am Beginn einer Schlacht abwerfen => Keine Karten werden gezogen, die Schlacht passiert nicht, die eigenen Einheiten ziehen sich in ein kontrolliertes oder leeres Gebiet auf dem selben Planeten zurück
		Flawless Attack Plan	Fehlerlose Angriffsplan	2	Place in play		Am Beginn einer Schlacht abwerfen => Alle eigenen Einheiten haben +2 Attack
		Unexpected Action	Unerwartete Aktion	1	Place in play		Am Ende der Planning Phase abwerfen => Einen zusätzlichen Order gleich legen
		Progressive Strategy	Zukunftsgerichtete Strategie	2	Strategy, Place in play		Zu Beginn jeder Regrouping Phase, die oberste Karte des Event Deck ziehen
		Specialized Strategy	Spezialisierte Strategie	1	Strategy, Place in play		Zu Beginn jeder Regrouping Phase, bis zu 2 Karten aus Friedhof oder Deck in die Hand nehmen
	Heroic Strategy	Heroische Strategie	1	Strategy, Place in play		In jedem Skirmish: Entweder Held als Front Line Unit, oder eigene Health >= gegnerische Health + 3 => Collateral Damage	
	Adaptive Strategy	Anpassungsfähige Strategie	1	Strategy, Place in play		Beim Spielen von Combat Cards ab Deck kann die bessere von 2 Karten gewählt werden, die andere wird abgeworfen	
Industrial Strategy	Industrielle Strategie	1	Strategy, Place in play		Zu Beginn jeder Regrouping Phase, 1 Mineral und 1 Gas können (ein Mal) 1 Conquest Point kaufen		
Phase III	Stalling Tactic	Hinhaltepolitik	3	-		1 Conquest Point erhalten, die Karte wieder ins Event Deck mischen	
	Accelerated Progress	Beschleunigter Fortschritt	2	-		Oberste Karte des Event Decks sofort ziehen und ausspielen	
	Technological Breakthrough	Technologischer Durchbruch	2	-		Eine Technologie sofort gratis erwerben, beliebig viele Karten davon können sofort in die Hand genommen werden	
	Informant	Informant	2	-		Eine Event Card, die bei einem Gegner in play ist, in die eigene Play Area übernehmen (nicht unterbrechen)	
	Flagship	Flaggschiff	2	-		In einem kontrollierten oder leeren Gebiet, eine der Einheitskombinationen gratis erhalten	
	Surprise Assault	Überraschungsangriff	2	-		Bis zu 2 eigene Einheiten dürfen von einem Gebiet in ein beliebiges anderes, kontrolliertes oder leeres, Gebiet verschoben werden	
	Inspiring Leadership	Inspirierende Führung	1	-		Eine der unbenutzten Stage II Leadership cards sofort ausspielen	
	Materials Shortage	Material-Engpass	1	-		Irgendwelche 0-3 Gebiete, die Ressourcen geben, werden eine Stufe kaputt (depleted)	
	Double Time	Überstunden	2	Place in play		Vor Ausführen eines Order abwerfen => Alle Workers von Resource Cards in den Worker Pool verschieben	
	Unconventional Strategy	Unkonventionelle Strategie	1	Strategy, Place in play		Alle Special Orders können immer benutzt werden, unabhängig von R&D modules	
	The End Draws Near	Das Ende ist nah	3	Play immediately, Place in common play		1 Conquest Point erhalten, oder sofort eine weitere Event Card ausführen; bei 2 The End Draws Near im Common Play ist das Spiel am Ende des Play Event Cards Step zu Ende	

Type	Section	Subsection	Title	Translated Title	#	Modifiers	German Translation
Leadership Cards	Tassadar Protoss, Gelb	Phase I	Domination	Vorherrschaft	1	Special victory	Phase III: Sofortgewinn, wenn Tassadar mehr Gebiete kontrolliert als jeder einzelne Gegner
			Warp Gate	Warptor	1	Place in play	Warptor wird nach Einheiten-Aufstellen in freundlichem Gebiet platziert, am Ende jeder Regrouping Phase können beliebig viele Truppen aus diesem Gebiet in irgend ein freundliches oder leeres Gebiet auf irgend einem Planeten verschoben werden
			Orbital Platform	Orbital-Plattform	1	Place in play	Zusätzliche Permanent Resources: 2 Mineral
		Phase II	Gantrithor	Gantrithor	1	Hero	Carrier, wenn er Front Line Unit ist kriegt er +1 health, und wenn er zerstört wird kann er Dinge auf dem Planeten kaputtmachen
			Zeratul	Zeratul	1	Hero	Dark Templar, wenn er Front Line Unit ist kriegt er +1 health und +1 attack, und schon zu Beginn des Kampfes muss der Gegner eine seiner Bodeneinheiten zerstören
			Return to Aiur	Rückkehr nach Aiur	1	-	8 Transporte beliebig überall verteilen, danach können diese Transporte in der nächsten Runde nur freiwillig zerstört werden
	Phase III	Ultimate Sacrifice	Ultimates Opfer	1	-	Eine freundliche Einheit zerstören, damit alle Einheiten in einem anderen Gebiet auf dem selben Planeten kaputtmachen	
	Aldaris Protoss, Orange	Phase I	Predestined	Vorbestimmt	1	Special victory	Alle anderen Spieler müssen 20 statt 15 Conquest Points haben zum Gewinnen (Aldaris nur 15), bei Spielende durch „The End Draws Near“ gewinnt Aldaris
			Riches of Aiur	Reichtümer von Aiur	1	Place in play	Am Ende der Regrouping Phase können bis zu zwei partially depleted Gebiete wieder bereit gemacht werden, und eigene Gebiete können nicht durch Ereigniskarten depleted werden
			Conclave Fleet	Flotte der Konkave	1	Place in play	Wenn eine Einheit gebaut wird, kann sie auf dieser Karte platziert werden, später können sie während des Movement Step eines (eigenen oder gegnerischen) Mobilize Order in ein beliebiges Gebiet mit eigener Basis teleportiert werden
		Phase II	Fenix	Fenix	1	Hero	Dragon, kann Karten für High Templar und Dragoon benutzen, und wenn er Front Line Unit ist kriegt er +2 health
			Khala Devotee	Khala-Anbeter	1	Place in play	Zu Ende der Planning Phase kann Aldaris den untersten Order von einem Order Stack zuoberst platzieren
		Phase III	The Will of the Conclave	Wille der Konklave	1	-	In der nächsten Planning Phase kann Aldaris total 8 Orders platzieren, jeweils zwei statt eins
	Destiny		Schicksal	1	-	In dieser Regrouping Phase kann niemand durch Special Victory oder Normal Victory gewinnen	
	The Overmind Zerg, Grün	Phase I	The Swarm	Der Schwarm	1	Special victory	Phase III: Sofortgewinn, wenn das Überhimi Basen auf mindestens 3 verschiedenen Planeten hat
			The Overmind	Das Überhimi	1	Place in play	Überhimi wird nach Einheiten-Aufstellen in freundlichem Gebiet platziert, zu Beginn jeder Regrouping Phase 1 Gratis-Conquest Point
			Endless Hunger	Unendlicher Hunger	1	Place in play	Zusätzliche Permanent Resources: 1 Mineral, 1 Gas
		Phase II	Torrasque	Torrasque	1	-	Ultralisk, wird am Ende der Regrouping Phase wiederbelebt, in irgend einer Basis oder beim Überhimi
			Cerebrate Doggath	Hirni Doggath	1	-	Der Cerebrate wird in einem freundlichen Gebiet platziert, so lange es im Spiel ist kriegt der Überhimi-Spieler einen zusätzlichen order zu Beginn der Planning Phase
		Phase III	The Swarm Flies	Der Schwarm fliegt aus	1	-	Auf jeder einzelnen Navigationsroute kann bis zu 1 feindlicher Transport zerstört werden
	Teeming Spawn		Strotzende Fruchtbarkeit	1	-	Ein Gratis-Build Order auf irgend einem Planeten – Workers werden benutzt, aber nach Ausführung des Order wieder im Worker Pool parkiert	
	Queen of Blades Zerg, Violett	Phase I	A New Power Rising	Die neue Macht steigt auf	1	Special victory	Phase III: Sofortgewinn, wenn 3+ Gebiete unter der Kontrolle der Queen of Blades Conquest Points geben
			Forward Planning	Zukunftsgerichtete Planung	1	-	Zwei Basen statt eine, auf beiden gelegten Planeten wird eine platziert
			Glimpse the Future	Blick in die Zukunft	1	-	Queen of Blades wählt alle Z-Achsen-Verbindungen, und kriegt von ihrer Basis aus in alle Richtungen Transporte
		Phase II	Sarah Kerrigan	Sarah Kerrigan	1	Hero	Infested Terran, Psionic Storm and Cloaking gratis, benutzt überall Major Values und hat kein Sacrifice
			Hasten the End	Das Ende beschleunigen	1	-	4 Event Cards ziehen
		Phase III	Subtle Influence	Subtler Einfluss	1	-	Auf einem Planeten, auf dem kein Gegner mehr Einheiten hat als die Queen of Blades, darf kein Gegner in der nächsten Planning Phase mehr als 1 Order platzieren
	Deathblow		Todesstoss	1	-	In der nächsten Action Phase können alle eigenen Orders als Special Mobilize Orders ausgeführt werden, auch über R&D hinaus	
	Arcturus Mengsk Terran, Rot	Phase I	Terran Dominion	Terranisches Grossreich	1	Special victory	Phase III: Sofortgewinn, wenn auf 2 Planeten alle Gebiete von Arcturus Mengsk kontrolliert werden
			The Sons of Korhal	Söhne Korhals	1	Place in play	Star Order Token kann benutzt werden, kann als irgend ein Order (auch Special, mit den üblichen Einschränkungen) eingesetzt werden
			Emperor Arcturus I	Imperator Arcturus I	1	-	Arcturus wählt seine eigenen Planeten aus, und bestimmt wer Erstspieler ist
		Phase II	The Norad II	Norad II	1	Hero	Battlecruiser, kriegt im Kampf +1 Health, beim Ausspielen darf eine beliebige Kampfkarte aus dem Deck in die Hand genommen werden
Tactical Mastery			Taktische Meisterschaft	1	Place in play	2 Conquest Tokens dürfen platziert werden (in Gebieten, die nicht schon Conquest Points geben), und die entsprechenden Gebiete geben fortan zusätzliche Conquest Points	
Phase III		Scorched Earth Policy	Verbrannte Erde	1	Place in play	2 gratis Battlecruisers oder Siege Tanks in Friendly Area, fortan haben Battlecruisers Collateral Damage	
	Terran Civilization	Terranische Zivilisation	1	-	Alle Gebäude auf Level III, und in der nächsten Action Phase können alle eigenen Orders als Special Build Orders ausgeführt werden, auch über R&D hinaus		
Jim Raynor Terran, Blau	Phase I	Rynor's Raiders	Rynor's Räuber	1	Special victory	Phase III: Sofortgewinn, wenn 6+ Gebiete unter der Kontrolle von Jim Raynor Minerals oder Gas geben	
		Storage Facilities	Lagerungs-Anlagen	1	Place in play	Gleich 3 Resource Tokens nehmen, zu Beginn jeder Regrouping Phase pro Worker, der immer noch im Worker Pool ist, 1 Resource Token nehmen (maximal 3 pro Regrouping Phase)	
		Covert Operations	Operation „Heimlich“	1	Place in play	3 Ghosts gehen auf die Karte, alle Ghosts auf der Karte können bei einem Mobilize Order (wie wenn sie vom aktiven Planeten kommen würden) irgendwohin auf dem aktiven Planeten gehen, Ghosts können später auf die Karte gebaut werden	
	Phase II	Jim Raynor	Jim Raynor	1	Hero	Vulture, gibt +1 Attack für jeden Skirmish, wenn er am Beginn des Kampfes dabei ist, als Front Line Unit kriegt er +2 Health	
		Make Do With Little	Mit wenig auskommen	1	Place in play	Bei jedem Build Order kann 1 Gratis-Worker oder -Transport mitgebaut werden, R&D- und Supply-Module zählen als 2 pro 1	
	Phase III	Psi-Disruptor	Psi-Unterbrecher	1	-	Planet mit mindestens 1 freundlicher Einheit: Alle gegnerischen Einheiten müssen sich sofort auf angrenzende Planeten zurückziehen, falls möglich – sonst werden sie zerstört	
To the Bitter End		Bis zum bitteren Ende	1	-	Alle Gegner verlieren 2 Conquest Points		

Type	Section	Subsection	Title	Translated Title	#	Modifiers	German Translation	
Complex Combat Cards	Zerg		Cards 17, 18		2	Support	Wenn mindestens eine Einheit im aktuellen Skirmish als Support eingeteilt ist, +1 Attack	
	Terrans		Cards 17, 18		2	Support	+1 Health, und falls noch mindestens ein Worker im Worker Pool ist, verschiebe einen davon in den Unavailable Pool	
Technology Cards	Protoss	Zealots	Leg Enhancements	Bein-Verbesserungen	1	Place in play	Zu Beginn des Kampfes muss der Gegner eine Einheit zerstören, die Kosten der Einheit (Minerals + Gas) dürfen nicht höher sein als die Anzahl deiner Zealots	
		Dragoons	Singularity Charge	Raum-Zeit-Munition	2	Support	+1 Attack für Dragoons	
		(High) Templar	Hallucination	Halluzination	2	Support	Die gegnerische Normal Combat Card wird gecancelled, er muss eine neue spielen (ab Hand oder zufällig ab Deck, seine Wahl)	
			Psionic Storm	Psionischer Sturm	2	Support	+2 Attack, Detector, Ground/Flying Splash Damage	
		Reaver	Summon Archon and Dark Archon	Beschwörung von blabla Archon	1	Place in play	Blabla können gebaut werden, indem ihre Kosten bezahlt werden und 2 High Templar für Archon, oder 1 Dark Templar für Dark Archon, irgendwo auf dem aktiven Planeten geopfert werden	
		Arbiter	Increased Reaver Capacity	Vergrösserte Reaver-Kapazität	3	-	Bessere Kampfkarten für den Reaver, geben auch Collateral Damage, müssen nach Benutzung ins Tech-Deck zurück (nicht in den Friedhof)	
			Recall	Abruf	1	Place in play	Nach Mobilize Order Movement Step: Eine Einheit kann von irgendwo in irgend ein Gebiet auf dem aktiven Planeten mit einem Arbiter verschoben werden	
		Carrier	Cloaking Field	Tarnfeld	1	Place in play	Wenn ein Arbiter in einem Kampf Supporting Unit ist, kriegen alle nicht-Arbiters im gleichen Skirmish Cloaking	
			Stasis Field	Stasisfeld	2	Support	In diesem Skirmish haben alle 0 Attack	
		Dark Archon	Increased Carrier Capacity	Vergrösserte Carrier-Kapazität	3	-	Bessere Kampfkarten für den Carrier, müssen nach Benutzung ins Tech-Deck zurück (nicht in den Friedhof)	
			Maelstrom	Mahlstrom	1	Place in play	Kann ins Tech-Deck zurückgelegt werden, um einen Gegner davon abzuhalten, bei einem Mobilize Order in Gebiete mit Dark Archons zu ziehen	
		Corsair	Mind Control	Gedankenkontrolle	1	Support	Mind Control der gegnerischen Front Line Unit im Skirmish	
			Feedback	Rückkopplung	2	Support	Gegner muss eine Assist Unit im Skirmish zerstören, Reinforcement Card muss dann gegebenenfalls gecancelled werden	
		Generic	Disruptive Web	Störnetz	2	Support	Alle gegnerischen Bodeneinheiten verlieren Air Attack Capability, und Air Support Modules nutzen gleich auch nix	
	Shield Battery		Schildbatterie	2	Support	Bei Basis im Gebiet des Kampfes, +2 Health		
			Khaydarin Core	Khaydarin-Kern	1	Place in play	Handkartenlimit um 1 erhöht, eine Reinforcement Technology Card pro Action Phase kann recharged werden	
			Observers	Observers	1	Place in play	Zu Beginn des Kampfes kannst du 1 Gas zahlen, um allen Einheiten in einem Kampf Detector zu geben	
	Zerg	Zergling	Metabolic Boost	Stoffwechselerstärkung	1	Place in play	+2 Health für Front Line Zergling, falls er den Gegner zerstören kann (sufficient strength)	
			Burrow	Eingraben	2	-	Cloaking für Zerglings, Hydralisks und Defilers (dafür 0 Attack)	
			Lurker Aspect	Lurker-Aspekt	1	Place in play	Lurkers können gebaut werden, indem ihre Kosten bezahlt werden und 1 Hydralisk irgendwo auf dem aktiven Planeten geopfert wird	
		Ultralisk	Chitinous Plating	Chitin-Panzerung	2	-	Bessere Kampfkarten für den Ultralisk	
			Infest Command Center	Command Center befallen	1	Place in play	Wenn eine Queen einen Kampf mitgewinnt und da ein Command Center steht, kann es mit einem Infested Command Center ersetzt werden	
		Queen	Ensnare	Umgarnen	2	Support	+1 Health, gegnerische Support Values in diesem Skirmish sind 0	
			Parasite	Parasit	1	Place in play	Alle Queens kriegen Detector, und in Skirmishes mit Queens muss der Gegner seine Kampfkarten zerstören und sichtbar ablegen	
		Defiler	Spawn Broodling	Brütling einpflanzen	2	Support	Nachdem alle anderen im Destroy Units Step des Mobilize Order gestorben sind, stirbt noch einer mehr (der gelisteten Typen)	
			Dark Swarm	Dunkler Schwarm	2	Support	Alle Projektile schliessenden Einheiten verlieren Ground Attack Capability, also alle aussser gelistete Typen	
		Flyers	Consume	Fressen	1	Place in play	Zu Beginn des Kampfes kannst du, falls ein Defiler im Kampf ist, eine Einheit im Kampf oder einen Worker im Worker Pool zerstören und dafür 3 Combat Cards ziehen	
			Plague	Seuche	2	Support	Detector, Ground/Flying Splash Damage, wobei Splash Damage sogar dann getriggert wird wenn keine gegnerische Einheit stirbt	
		Generic	Guardian and Devourer Aspect	Guardian- und Devourer-Aspekt	1	Place in play	Guardians und Devourers können gebaut werden, indem ihre Kosten bezahlt werden und 1 Mutalisk irgendwo auf dem aktiven Planeten geopfert wird	
			Improved Flyer Attack	Verbesserte Flugangriffe	2	-	Bessere Kampfkarten für Guardians und Devourers, geben dem Guardian Collateral Damage und dem Devourer Flying Splash Damage	
				Gamete Meiosis	Keimzellen-Reifeteilung	1	Place in play	Handkartenlimit um 1 erhöht, eine Reinforcement Technology Card pro Action Phase kann recharged werden
				Sunken Colony	Versunkene Kolonie	2	Support	Bei Basis im Gebiet des Kampfes, +2 Attack gegen Ground Unit
				Improved Carapace	Verbesserter Panzer	2	Support	+1 Health
	Queen of Blades	Sarah Kerrigan	Pneumatized Carapace	Luftdruckgetriebener Panzer	1	Place in play	Beim Angriff können 3 Einheiten über das Limit hinaus mitmachen (statt 2)	
			Psionic Storm and Cloaking	Psionischer Sturm mit Tarnung	2	Support	+2 Attack, Detector, Ground/Flying Splash Damage, Sarah kriegt Cloaking – das volle Programm	
	Terrans	Marine, Firebat	Bunker	Bunker	2	Support	Bei Basis im Gebiet des Kampfes, +3 Health	
			Stim Packs	Stimulationspakete	2	-	Bessere Kampfkarten für Marines und Firebats (mehr Attack, weniger Health)	
		Scout	Cloaking Field	Tarnfeld	2	Support	Cloaking für Ghosts (die selben Karten für Wraiths)	
			Nuke	Atombombe	1	-	Am Ende des Destroy Units Step, wenn der Ghost nicht starb (kann auch durch Cloaking sein): Gegner muss zwei zusätzliche Einheiten zerstören, Karte geht ins Tech-Deck zurück	
		Vulture	Lockdown	Einschluss	2	Support	Mechanische Einheiten (gemäss gelisteten Typen) können nicht mehr angreifen	
Spider Mines			Spinnenminen	2	-	Bessere Kampfkarten für Vultures, mit Ground Splash Damage wenn keine Detectors die Minen sehen können		
Goliath		Charon Boosters	Charon-Booster	1	Place in play	Zu Beginn des Kampfes, falls du einen Goliath im Kampf hast und verteidigst, muss der Gegner eine Flugeinheit zerstören		
		Siege Mode	Belagerungsmodus	2	-	Bessere Kampfkarten für Siege Tanks, mit Ground Splash Damage und Collateral Damage		
Wraith		Cloaking Field	Tarnfeld	2	Support	Cloaking für Wraiths (die selben Karten für Ghosts)		
		Defense Matrix	Verteidigungs-Matrix	1	Place in play	+1 Health in jedem Skirmish, in dem eine Science Vessel unterstützt		
Science Vessel		EMP Shockwave	Elektromagnetischer Puls	2	Support	Gegnerische Reinforcement Card wird abgebrochen, +3 Attack gegen Archons, +1 Attack gegen alle anderen Protoss		
		Irradiate	Bestrahlung	2	Support	+1 Attack und Ground/Flying Splash Damage (Splash Damage zerstört nur die gelisteten Typen)		
Battlecruiser		Yamato Gun	Yamato-Kanone	2	-	Bessere Kampfkarten für Battlecruisers		
		Heal	Heilung	2	Support	+2 Health für Marines, Firebats oder Ghosts		
Medic		Optic Flare	Leuchtbombe	1	Support	Wenn der Gegner keine Supporting Unit im Skirmish hat, kriegt er Attack 0		
		Restoration	Wiederherstellung	1	Place in play	Wenn ein Medic im Kampf ist, kannst du zu Beginn des Kampfes eine Karte mehr ziehen		
Generic	Improved Reactors	Verbesserte Reaktoren	1	Place in play	Handkartenlimit um 1 erhöht, eine Reinforcement Technology Card pro Action Phase kann recharged werden			
	Scanner Sweep	Radar-Anlage	1	Place in play	Zu Beginn des Kampfes kannst du die Karte ins Tech Deck zurück befördern und dafür allen Einheiten im Kampf Detector geben			

Type	Section	Subsection	Title	Translated Title	#	Modifiers	German Translation	
Other Stuff	Abilities and Effects		Cloaking	Tarnung	-	-	Einheiten mit Cloaking, die im Kampf zerstört würden, müssen sich stattdessen in ein freundliches oder leeres Gebiet auf dem selben Planeten zurückziehen – Cloaking auf dem Faction Sheet gibt diese Kraft in jedem Skirmish	
			Detector	Aufspürer	-	-	Gegnerisches Cloaking funktioniert nicht (im selben Skirmish)	
			Cancel	Abbrechen	-	-	Die gecancelte Karte kommt nicht zum Zug – Cancel passiert vor anderen Karteneffekten, wenn beide Seiten canceln tut der Angreifer zuerst (und der Verteidiger dann wohl nicht mehr)	
			vs.	gegen	-	-	Der beschriebene Vorteil tritt nur im Kampf gegen die vs.-Einheiten (als Front Line Unit) in Kraft	
			Assist	Unterstützung	-	-	Assist-Einheiten dürfen (müssen) nur dann in Skirmishes verpackt werden, wenn eine Seite nur Assist-Einheiten hat (und auch dann wird nur eine so verpackt)	
			Splash Damage	Flächenschaden	-	-	Wenn die gegnerische Front Line Unit hier stirbt, wird die Karte zur Seite gelegt; am Ende des gesamten Kampfes (also nach allen Skirmishes) müssen entsprechend viele Einheiten wie Splash Damage liegt zusätzlich zerstört werden (so viele wie möglich)	
			Collateral Damage	Kollateralschaden	-	-	Wenn eine Front Line Unit mit dieser Fähigkeit nicht stirbt, kann sie entweder eine gegnerische Basis, oder eine gegnerische Installation, oder alle gegnerischen Workers in diesem Gebiet zerstören (auch wenn sie sich später zurückziehen muss)	
			Mind Control	Gedankenkontrolle	-	-	Kann gegnerische Front Line Unit stehlen (auch wenn der Dark Archon zerstört wird), fortan wird dafür jeweils die oberste Karte ab dem Deck des ursprünglichen Besitzers gezogen	
			Recharge	Nachladen	-	-	Der benannte Kartentyp kann, wenn er abgeworfen würde, stattdessen auf die Hand des Besitzers zurück genommen werden	
			Sacrifice	Kamikaze	-	-	Wenn die Einheit mit Sacrifice die gegnerische Einheit angreifen könnte, sprengt sie sich für den Angriff (egal ob sie den Gegner besiegt oder nicht) und wird automatisch zerstört	
		Modules		Supply Module	Versorgungs-Modul	-	-	Erhöht das Unit Build Limit um eins (Zerg sind speziell)
				R&D Module	Forschungsmodul	-	-	Erlaubt das Ausführen von Special Orders
				Air Support Module	Luftunterstützungs-Modul	-	-	a) Gibt allen eigenen Einheiten im Gebiet der Basis Detector, b) Gibt allen Skirmishes gegen fliegende gegnerische Front Line Units +1 attack, c) Gegner können nicht von anderen Planeten direkt auf der Basis landen (wohl aber über Umwege)
				Defensive Module	Verteidigungs-Modul	-	-	Nachdem alle Skirmishes vom Angreifer etabliert sind und Assist Units zugewiesen sind, kann der Verteidiger, wenn er dieses Modul hat, zwei seiner Einheiten tauschen
				Assist Module	Unterstützungs-Modul	-	-	Eine Assist Unit zählt fortan nicht mehr zum Unit Limit in Gebieten und bei Angriffen
				Offensive Module	Angriffs-Modul	-	-	Alle benutzten Transport können fortan geopfert werden, um c) beim Air Support Module zu umgehen