



Verstärkung

Von einem anderen Frontsektor erreicht dich Verstärkung. Du darfst diese Karte zu Beginn einer deiner Bewegungsphasen ausspielen. Sie erlaubt dir, eine beliebige deiner Einheiten oder Fahrzeuge, die während des Spiels ausgeschaltet wurden, als Verstärkung zurückzubringen. Die Verstärkung startet von deiner Tischkante aus, muss an ihrem Startpunkt jedoch min. 24 Zoll vom nächsten gegnerischen Modell entfernt sein. Der Gegner erhält für die erneute Ausschaltung der Verstärkung die üblichen Siegespunkte!



Verräter

Ein Verräter aus den feindlichen Reihen hat dir die Pläne deines Gegners verraten. Du darfst diese Karte zu Beginn des Spiels bei der Ermittlung wer den ersten Spielzug hat benutzen, um einen zusätzlichen W3 dabei zu werfen. Du kannst sie allerdings auch auf der Hand behalten, um damit eine der folgenden Strategiekarten deines Gegners abzuwehren: Bombardement, Verspätet, Verstärkung, Minenfall, Brillante Strategie, Gewaltmarsch, Hinterhalt, Überraschungsangriff, Flankenbewegung und Flankenvorstoss. Die Einheit gilt bei Flankenbewegung, Überraschungsangriff und Flankenvorstoss nun als Verspätet!



Verspätet

Während der Gegner seine Truppen positioniert kannst du diese Karte ausspielen. Eine einzelne Einheit oder ein Fahrzeug (mit einem Trupp an Bord) deiner Wahl wurde durch Infiltratoren, die hinter den Linien kämpfen aufgehalten. Die Einheit darf nicht mit dem Rest der Armee aufgestellt werden, sondern erreicht das Schlachtfeld erst in der Bewegungsphase ihres ersten Spielzugs. Sie muss das Spielfeld über die Tischkante der eigenen Aufstellungszone betreten.



Überschungsangriff

Dein General bekommt unverhofft Hilfe von einem Schiff aus dem Orbit, das ihm anbietet schnell einige Trupps zu einem Ort deiner Wahl zu teleportieren. Du darfst beim Positionieren der Armeen W3 Trupps in Reserve behalten. Ab dem zweiten Spielzug würfelst du normal für Reserven (nur 1W6 für alle!) und sobald sie zur Verfügung steht, dürfen sie alle normal auf das Spielfeld teleportiert werden (auch wenn es bei dieser Mission eigentlich nicht erlaubt wäre!).



Überlebt

Du darfst diese Karte ausspielen, sobald eines deiner Modelle (kein Fahrzeug) aus egal welchem Grund ausgeschaltet wird. Wie durch ein Wunder nimmt das Modell keinen Schaden, da es ihm gelingt sich im letzten Moment zu ducken, zur Seite zu rollen, aus einem explodierenden Fahrzeug zu entkommen oder sonstwie in Deckung zu springen!



Spion

Du hast erfolgreich einen Spion in die Armee deines Gegners eingeschleust, der dich nun mit Informationen über die Pläne deines Gegners aus erster Hand versorgt. Du kannst diese Karte zu Beginn des Spiels bei der Ermittlung wer den ersten Spielzug hat ausspielen, um einen zusätzlichen W6 zu werfen. Du darfst diese Karte aber auch auf der Hand behalten, um damit eine der folgenden Karten von deinem Gegner abzuwehren: Bombardement, Verstärkung, Minenfall, Brillante Strategie, Gewaltmarsch, Verspätet, Hinterhalt, Luftunterstützung, Überraschungsangriff, Flankenbewegung und Flankenvorstoß. Die Einheit gilt bei Flankenbewegung, Flankenvorstoß und Überraschungsangriff stattdessen als Verspätet!



Todesmut

Wenn du zu Beginn der Bewegungsphase versuchst eine in Panik versetzte Einheit wieder zu sammeln, kannst du statt des Sammeltests diese Karte ausspielen. Die Einheit erweist sich als hoch motiviert und sammelt sich automatisch wieder. Außerdem stürzen die Kämpfer sich sofort ins Kampfgeschehen zurück. Sie darf sich also normal schießen, bewegen. Dies kann auch für Trupps benutzt werden, die weniger als 50% ihrer Sollstärke haben und sich deshalb eigentlich nicht mehr sammeln dürften!!!



Scharfschütze

Du darfst diese Karte während deiner Schussphase ausspielen, nachdem du ein gegnerisches Fahrzeug getroffen hast aber bevor du für die Durchschlagskraft deiner Waffe würfelst. Der Schütze hat eine Schwachstelle in der Panzerung ausgemacht und deshalb gilt für diesen Schuss nur der halbierte Panzerungswert (aufrunden). Für Waffen, die eine Schablone benutzen, ist diese Karte nicht verwendbar!



Minenfall

Deine Scouts haben einen Teil des Spielfelds vermint, um den feindlichen Truppen den Zugang zu diesem Gelände zu erschweren. Du darfst diese Karte jederzeit ausspielen, um die Minen auszulösen. Nimm den Falle-Marker und plazier ihn irgendwo auf dem Spielfeld. Alle Modelle innerhalb von 3 Zoll lösen bei einer 5 oder 6 auf einem W6 einen Mine aus. Leg die Explosionsschablone über das betreffende Modell. Dieses Modell und alle anderen, die sich unter der Schablone befinden, erleiden einen Treffer der Stärke 4 mit DS 5. Modelle die sich nicht vollständig unter der Schablone befinden, werden bei einer 4+ auf einem W6 getroffen. Die Falle bleibt im Spiel und wird jedesmal ausgelöst, wenn sich ein Modell auf 3 Zoll an den Falle Marker nähert. Würfel auch in der Bewegungsphase von Modellen, die sich schon im Minenfeld befinden und sich in dieser bewegen oder nicht bewegen!!!



Kampfansprache

Spiel diese Karte zu Beginn des Spiels aus. Dein Kommandant inspiriert deine Truppen vor der Schlacht mit einer feurigen Rede. Alle Modelle deiner Armee haben für den Rest der Schlacht einen Bonus von +1 auf ihren Moralwert bis zu einem Maximum von 10!



Luftunterstützung

Du darfst diese Karte während deiner Schussphase ausspielen. Deine Truppen erhalten Feuerunterstützung von einem leichten Jäger, der mit 2 synchronisierten Maschinengewehren bewaffnet ist. Er stürzt aus den Wolken herunter und fliegt einen Tieffliegerangriff auf eine von dir ausgewählte Einheit des Gegners. Diese Einheit erleidet 2 W3 automatische Treffer der Stärke 7 mit DS 4 und einer Durchschlagskraft von 7+1W6.



Hinterhalt

Du darfst diese Karte während der Positionierung der Armeen auf eine deiner Einheiten ausspielen. Der Trupp hat sich im Schutz der Dunkelheit weiter nach vorne gearbeitet, um einen Hinterhalt aufzubauen. Die Einheit kann bis zu 24 Zoll von deiner Tischkante entfernt Stellung hinter Deckung beziehen oder normal aufgestellt werden und eine 6 Zoll Zusatzbewegung durchführen, bevor das Spiel beginnt.



Gewaltmarsch

Du hast deine Armee die ganze Nacht durch marschieren lassen, um das Schlachtfeld bereits vor deinem Feind zu erkunden und deine Truppen in günstige Positionen bringen zu können. Spiel diese Karte zu Beginn der Schlacht noch dem Aufstellen der Truppen aus. Sie gestattet dir für W4 Trupps eine Zusatzbewegung von 6 Zoll.



Flankenbewegung

Du darfst diese Karte während der Positionierung der Armeen auf eine deiner Einheiten ausspielen. Die Flankenbewegung erlaubt dir, eine Einheit oder ein Fahrzeug mit einem Trupp an Bord, als Reserve zurückzubehalten. Ab der zweiten Runde wird normal für Reserve gewürfelt. Sobald die Einheit zur Verfügung steht, darf sie das Spielfeld über eine der beiden neutralen (seitlichen) Spielfeldränder betreten.



Flankenvorstoß

Du darfst diese Karte beim positionieren der Armeen auf eines deiner Fahrzeuge(auch Transporter mit einem Trupp an Bord), Bike,, Trike- oder Landspeederschwadron ausspielen. Diese Einheit wird als Reserve zurückbehalten, um einen schnellen Vorstoß an der Flanke durchzuführen, um den Gegner in den Rücken zu fallen. Ab der zweiten Runde wird normal für Reserven gewürfelt und sobald das Fahrzeug oder die Schwadron verfügbar ist, darf sie das Spielfeld über eine der beiden neutralen Spielfeldseiten betreten.



Fehlfunktion

Du darfst diese Karte ausspielen, sobald dein gegner mit einem seiner Modelle eine schwere waffe abfeuert. Die Waffe hat eine katastrophale Fehlfunktion und explodiert. Der Träger erleidet dabei einen Treffer der Stärke 4 mit DS 5. Wenn es sich um eine Waffe auf einem Fahrzeug handelt, würfelst du einmal auf der Streifschusstabelle, um festzustellen, welche Auswirkung die Explosion der Waffe hat!



Elende Feiglinge

Du darfst diese Karte jederzeit gegen eine in Panik versetzte Einheit des Gegners ausspielen. Die in Panik versetzte Einheit zerfällt und verliert ihren Zusammenhalt, als einzelne Mitglieder des Trupps davonlaufen und sich in den tiefsten und dunkelsten Löchern verstecken, die sie finden können. Obwohl die einzelnen Modelle nicht ausgeschaltet wurden, kann sich die Einheit in dieser Schlacht nicht mehr sammeln und wird deshalb vom Spielfeld entfernt. Der Trupp wird als normaler Verlust zu den Siegespunkten gezählt!
Sie kann auch auf Marines ausgespielt werden, die gerade in Panik versetzt wurden und sich auf Grund von "den sie kennen keine Furcht" eigentlich nach ihrer Fluchtbewegung sammeln dürften!!!



Bombardement

Deine Truppen erhalten Feuerunterstützung durch ein Schiff im Orbit oder eine weit entfernte Artillerie-Batterie. Du darfst diese Karte in einer deiner Schussphasen ausspielen. Nimm die Geschützschablone und plazier sie irgendwo auf dem Spielfeld. Stell anschließend mit dem Abweichungswürfel und 2W6 den exakten Aufschlagspunkt des Unterstützungsfeuers fest (beim Hit-Symbol weicht es nicht ab!). Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erleidet einen Treffer der Stärke 8 mit DS 3 und einer Durchschlagskraft von 8+1W6.



Brillante Strategie

Ein hinterhältiger und vor allem origineller Plan bietet dir die Gelegenheit, deinem Gegner die Initiative zu stehlen.
Spiel diese Karte zu Beginn des Spiels bei der Ermittlung wer den ersten Spielzug hat aus, um einen zusätzlichen W6 dabei zu werfen.



Achtung Sir - Aaargh!

Du darfst diese Karte ausspielen, wenn einer deiner Charaktere aus egal welchen Gründen ausgeschaltet wird und sich ein befreundetes Modell innerhalb von 3 Zoll Entfernung befindet. Der heldenmütige Kämpfer wirft sich vor den Charakter und fängt mit seinem Körper den Treffer ab bzw. stößt den Charakter bei Schablonenwaffen aus dessen Wirkungsradius. Das Charaktermodell überlebt unverletzt und der heroische Kämpfer wird für seine Bemühungen traurigerweise ausgeschaltet!