

ARCS

Die Verderbniskampagne Errata

Stand 30-01-2026

Rückseiten der Karten

Die Korrekturen beinhalten große und kleine Fehler
sowie Berichtigungen durch englischsprachiges Errata.

Schicksal 1 - Statthalter 1/2



S1-04



S1-09 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S1-10



S1-11



S1-13



S1-18 (Im Errata-Kartenset enthalten.) (s. auch S7)



S1-19 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S1-20



S1-21

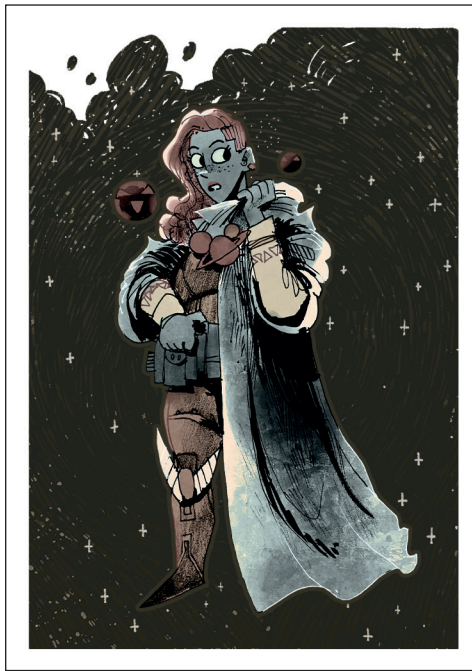
STATTHALTER - AKT III

Verankere die imperiale Stellung am Rande der Galaxie

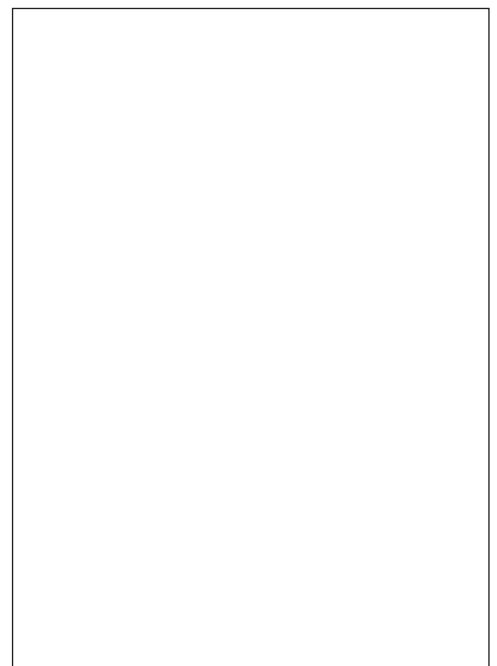
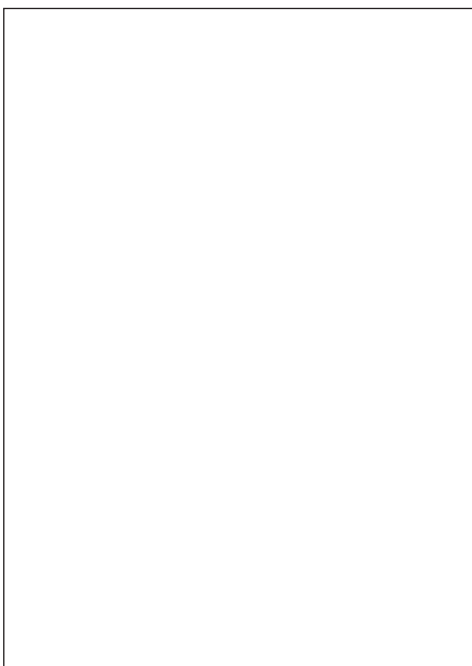
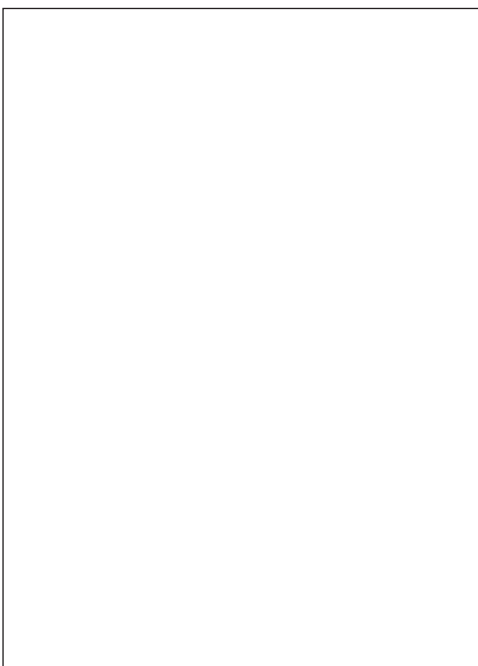
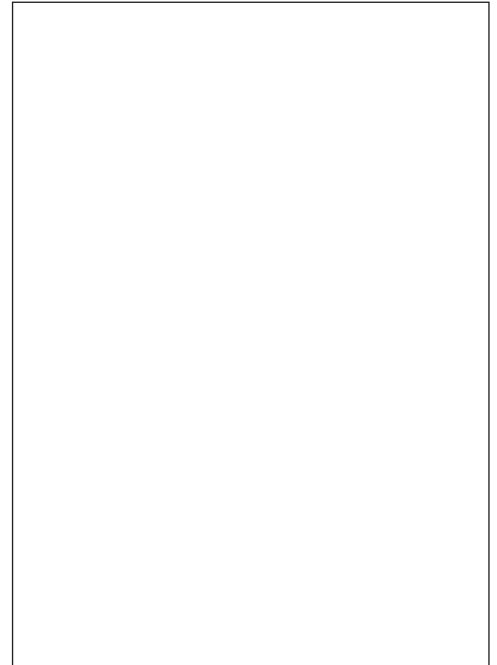
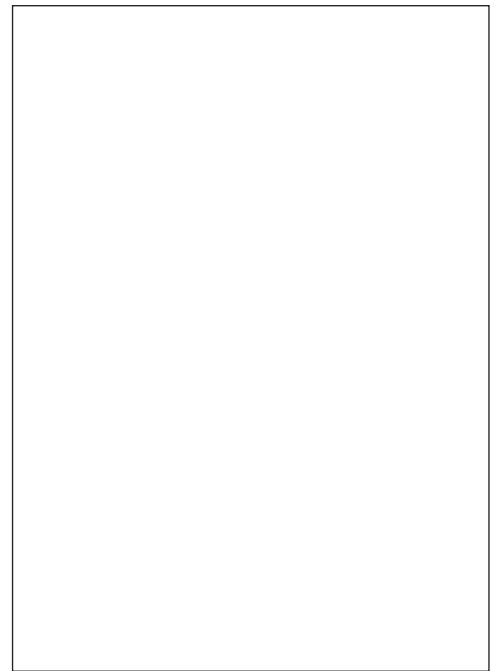
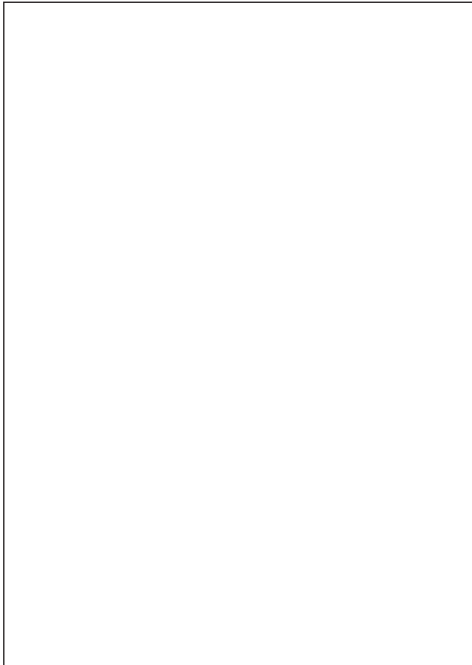
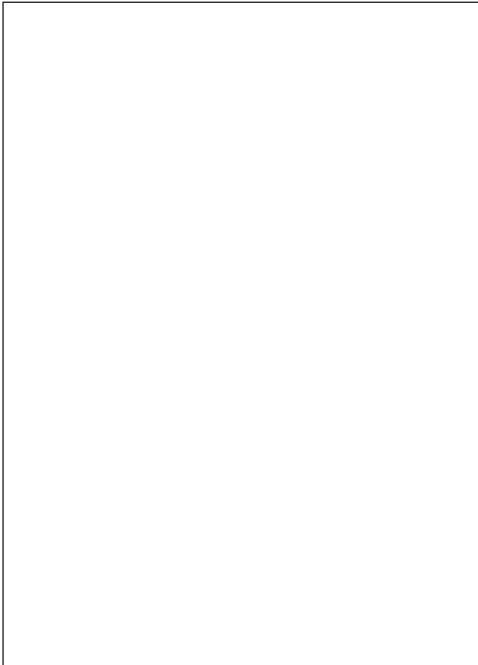
- ☉ Du bist Regent und das Imperium kontrolliert alle gesetzlosen Städte oder es gibt keine Gesetzlosen.
- ☉ Du bist **Erster Regent** und in der Imperialen Treuhand befinden sich mehr Ressourcen als die aktuelle Kapitelnummer.

S1 **VORHABEN** 22

S1-22



S1-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



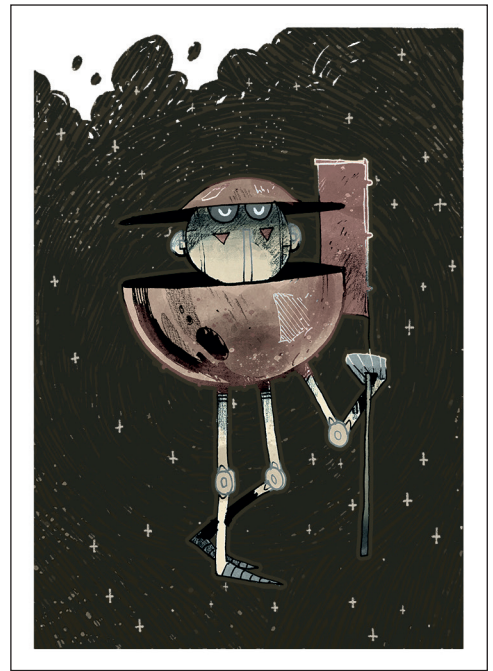
Schicksal 2 - Gründer 1/2



S2-04



S2-16



S2-17



S2-18



S2-19



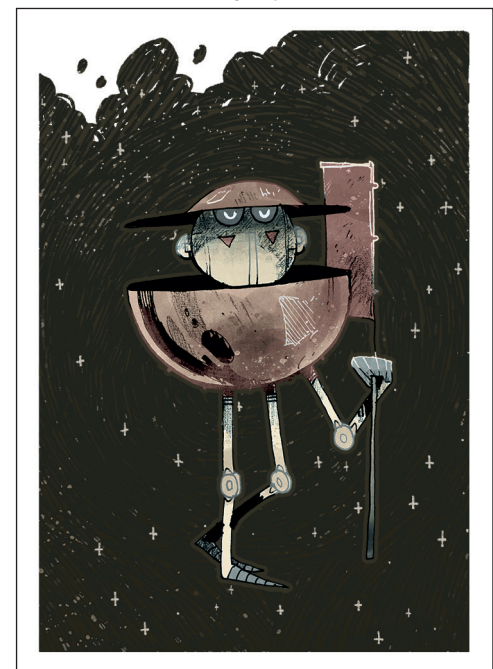
S2-20



S2-21



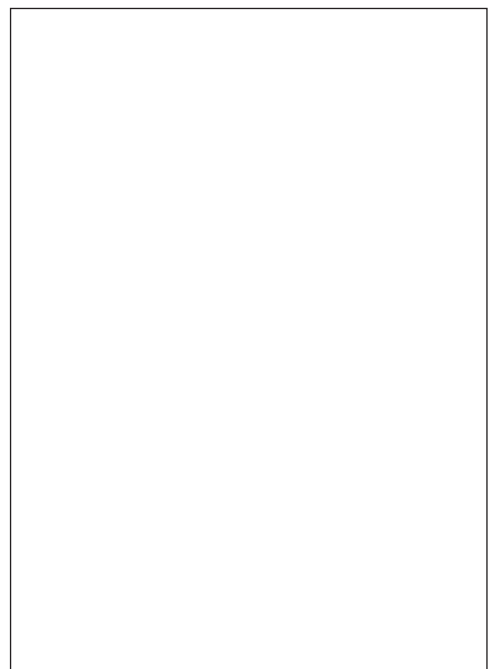
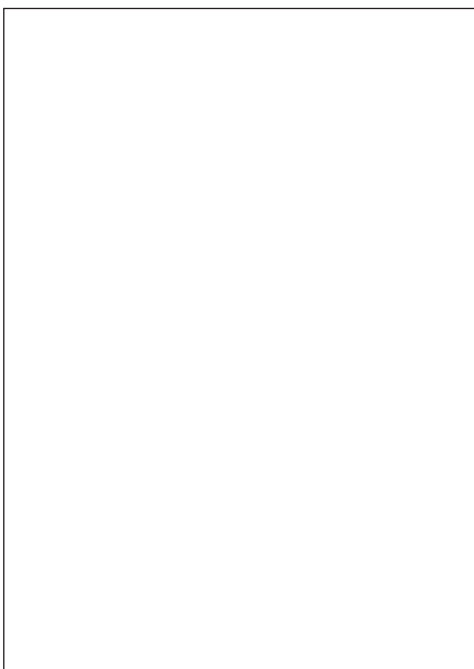
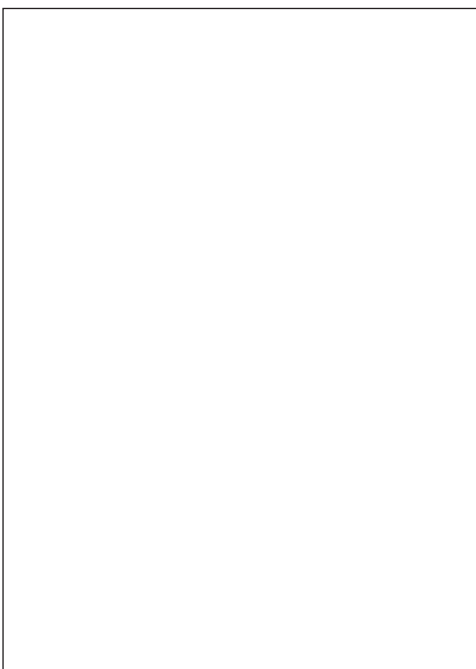
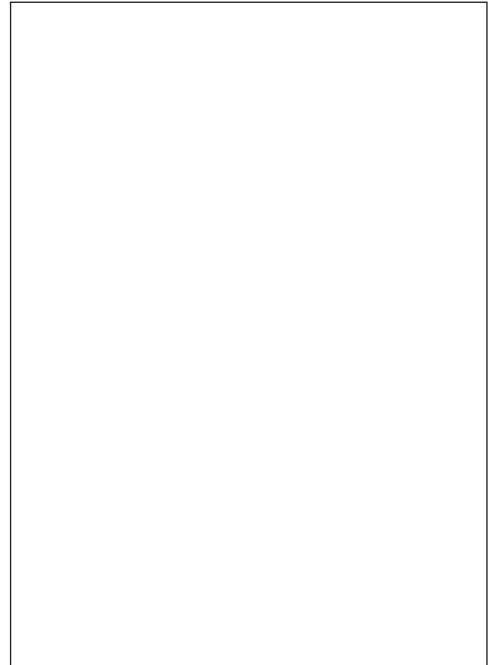
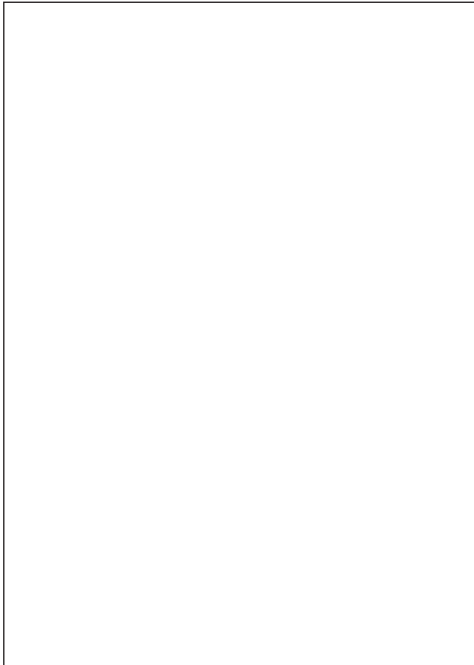
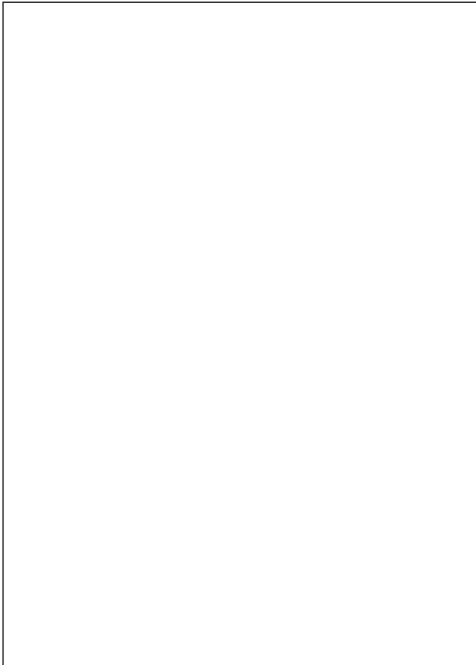
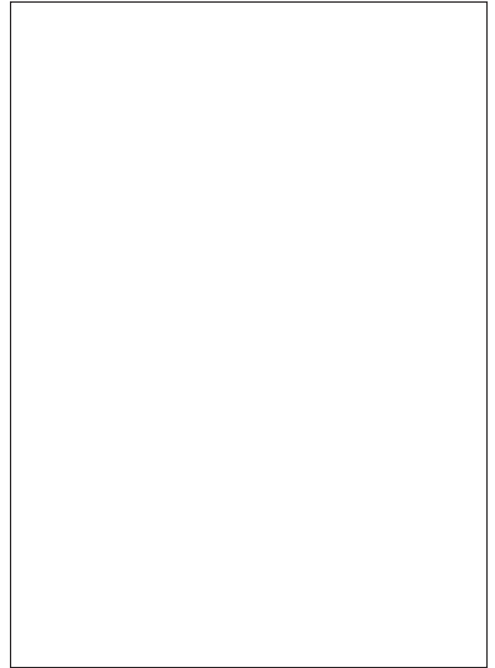
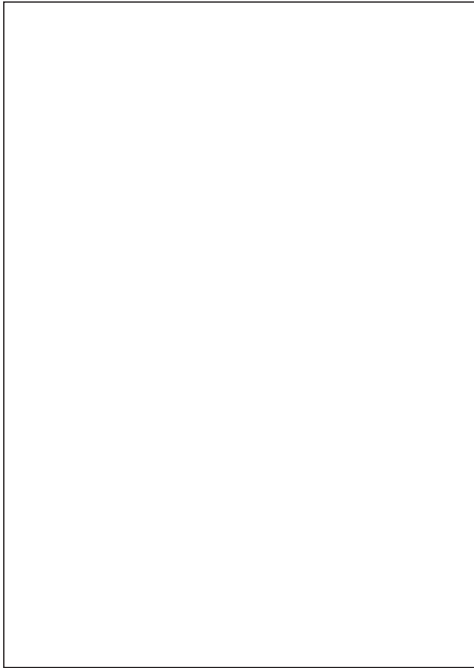
S2-22



S2-24



S2-27 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



TYCOON - AKT I

010

Schließe Deals mit Rivalen ab

Schreite jedes Mal, wenn ein Rivale dir während der Verhandlungen einen Gefallen oder eine Ressource gibt, **2** voran, außer du hast ihm die Ressource oder den Gefallen erst während diesem Gipfeltreffen gegeben.

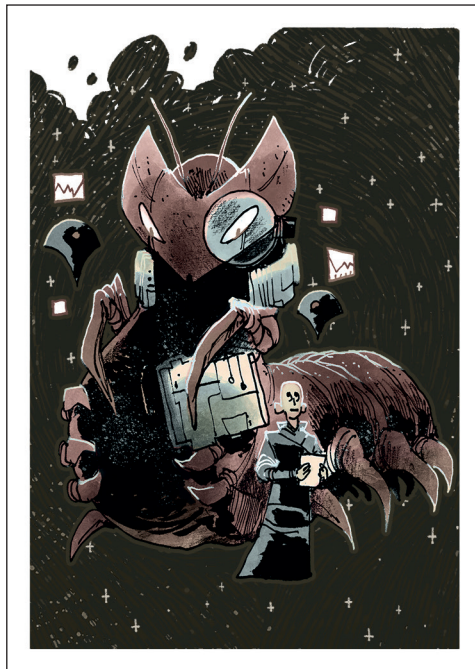
Zum Kern der Galaxie exportieren

Schreite jedes Mal, wenn du bei Verhandlungen eines Gipfeltreffens 3 deiner Ressourcen zu diesem Zweck abwirfst, **2** voran.

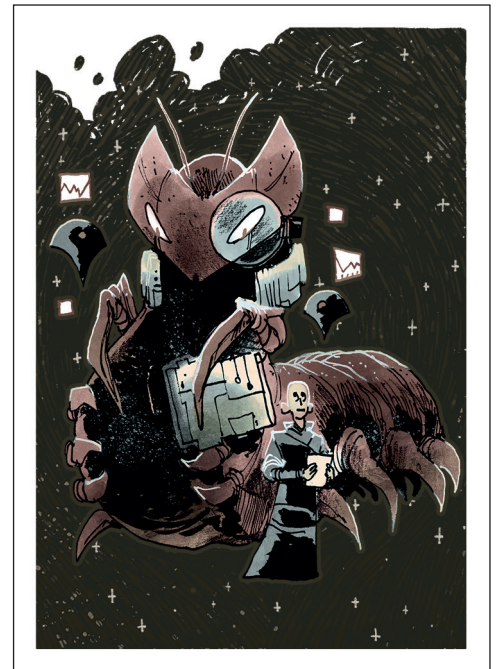
- » Beide Vorhaben können mehrmals im selben Gipfeltreffen erfüllt werden!
- » Gipfeltreffen finden durch Ereigniskarten und den Imperialen Rat statt.
- » Ressourcen auf der Händlerliga kannst du nicht abwerfen. Sie sind eingefroren, außer bei der Verhandlungsaktion Besitztümer transferieren.

S3 **VORHABEN** **01**

S3-01 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S3-09 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S3-17 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

TYCOON - AKT III

Entkomme dem Rand der Galaxie zufrieden mit deinem Reichtum

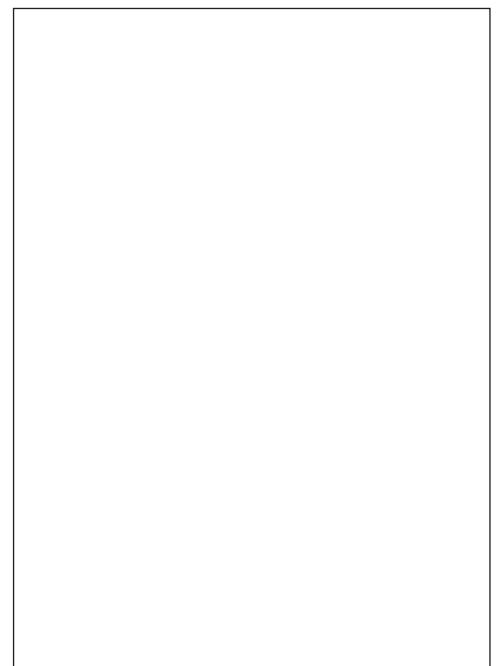
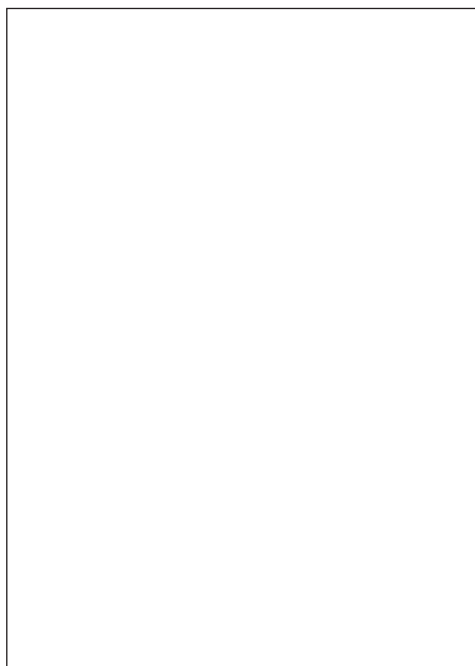
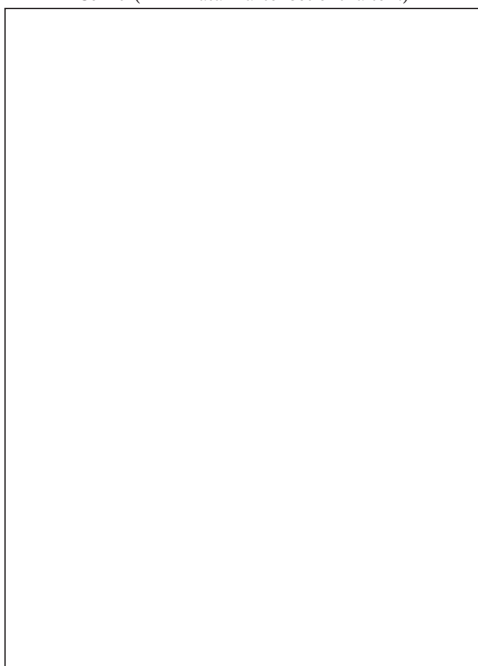
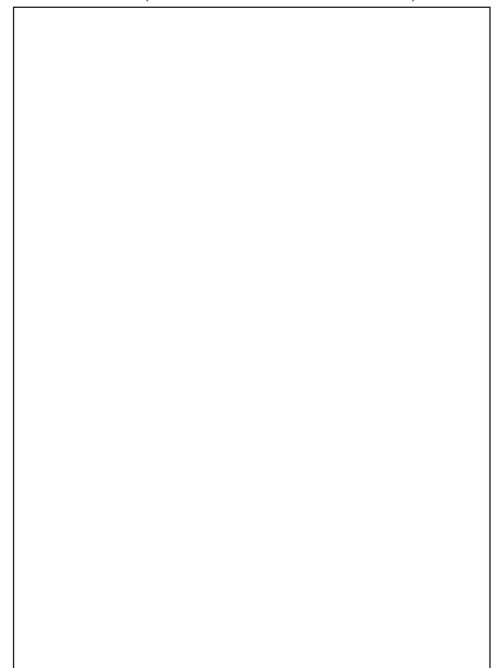
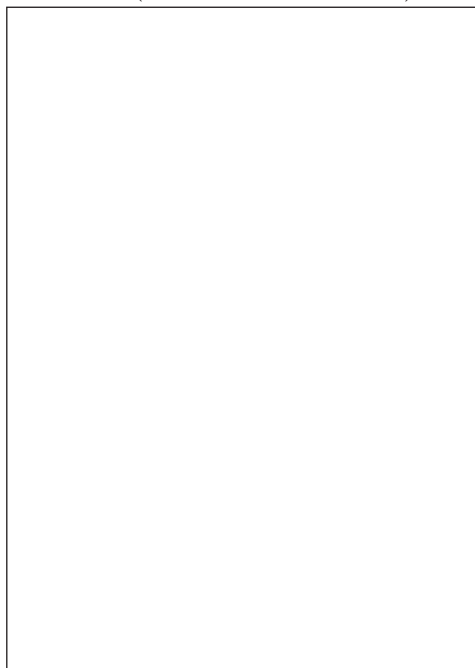
- Habe mindestens 1 Monopol.
- Habe mindestens 2 Monopole.

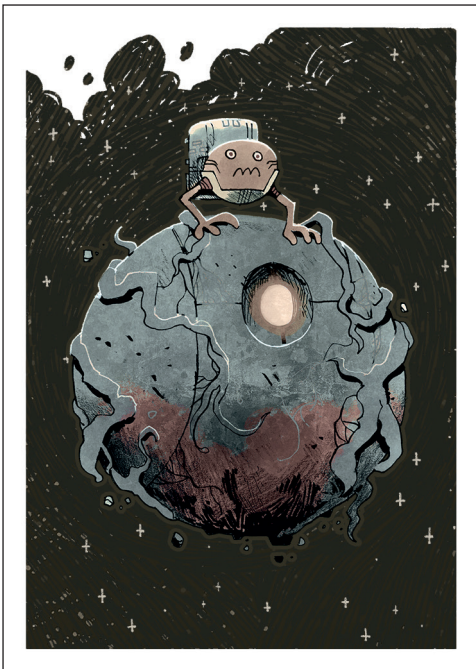
Nach dem **Werten** musst du 1 deiner Monopole und alle deine Ressourcen der entsprechenden Art verschrotten.

- » Verschrotte alle Ressourcen in deinem Spielbereich, unabhängig davon, ob sie sich auf deinem Tableau, einem Monopol, der Imperialen Treuhand, der Händlerliga oder ähnlichem befinden!
- » Hast du kein Monopol, verschrottest du keine Ressourcen.

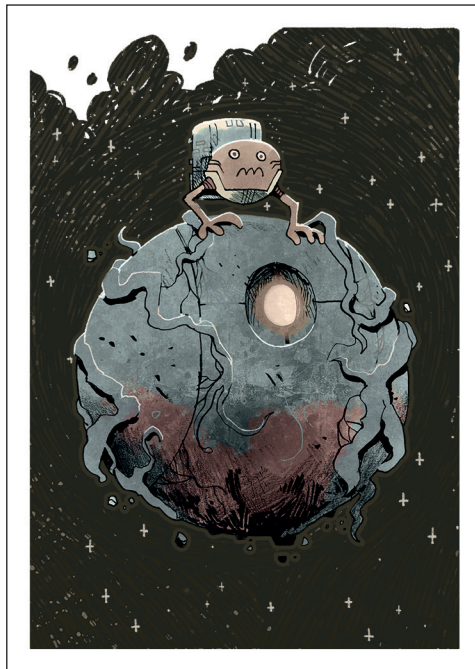
S3 **VORHABEN** **25**

S3-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

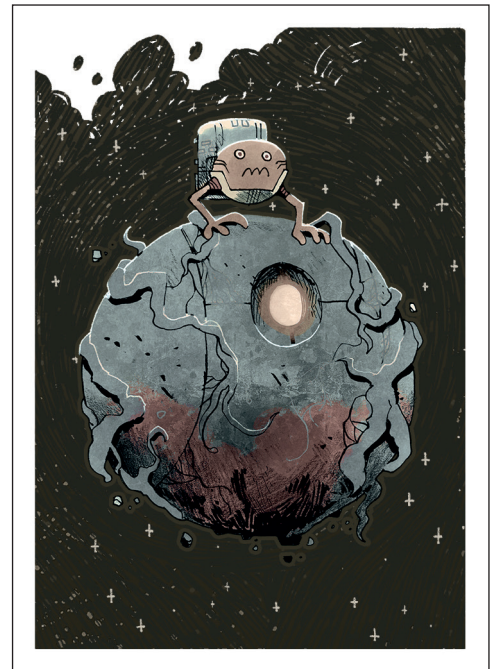




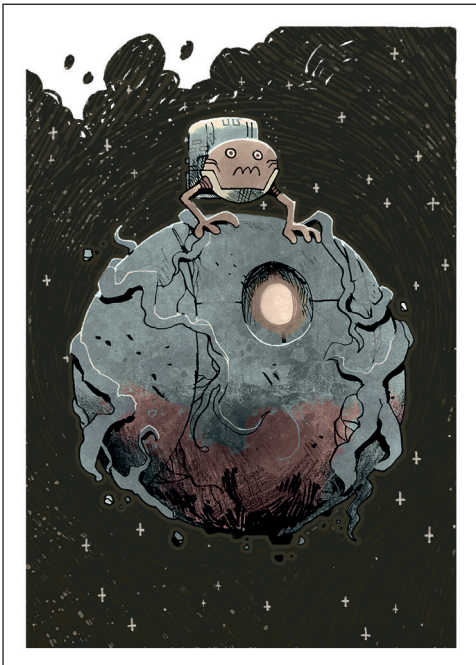
S5-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S5-06



S5-09



S5-14

KASTELLAN - AKT III

Konsumiere gefährliches Wissen mit deinen Golems, bringe sie aber zum Schweigen, bevor sie alles verzehren ...

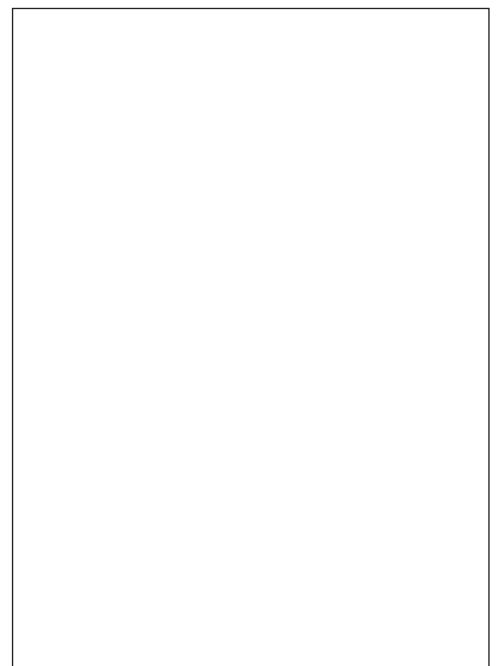
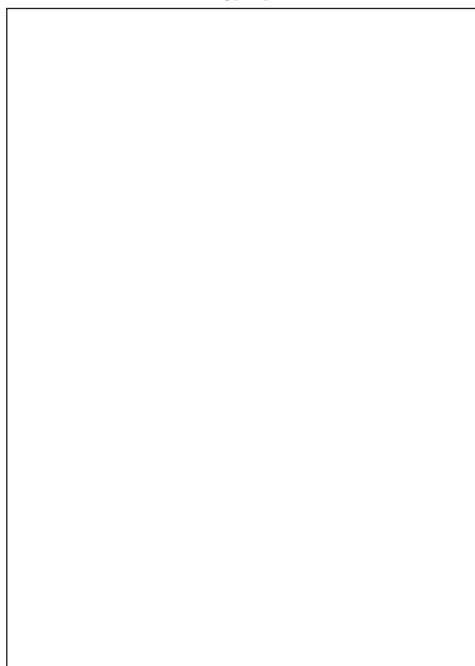
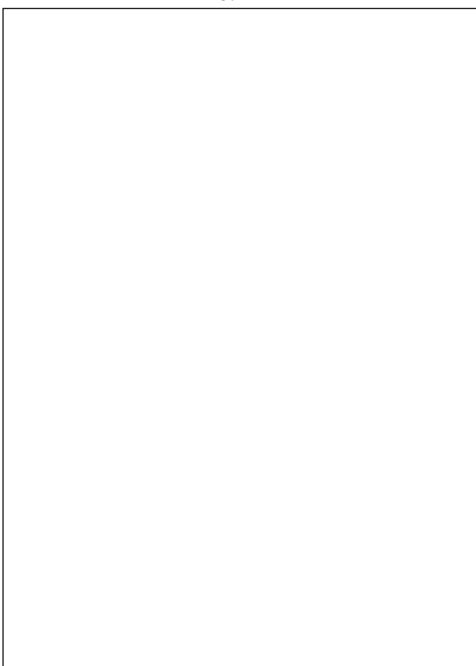
Am Ende eines Kapitels:
Du hast einen Golem und entscheidest dich dazu, 1 deiner Mythoskarten, außer Golem-Feuerstelle, zu verschrotten.

Am Ende eines Kapitels:
Du entscheidest dich dazu, 1 deiner Golems zu verschrotten.

» Du kannst diese Höheren Ambitionen je einmal pro Kapitel ausführen. Du kannst den Golem verschrotten, nachdem du bereits eine Mythoskarte verschrottet hast.

S5 **VORHABEN** **20**

S5-20



Schicksal 6 - Partisan 1/1

PARTISAN - AKT I

10-12

👤: 12 / 🕒: 11 / 🗳️: 10

Säe Zwietracht am Rande der Galaxie

Schreite jedes Mal, wenn du den Initiativemarker auf eine beliebige Weise erhältst, ⌚ **1** **voran**.

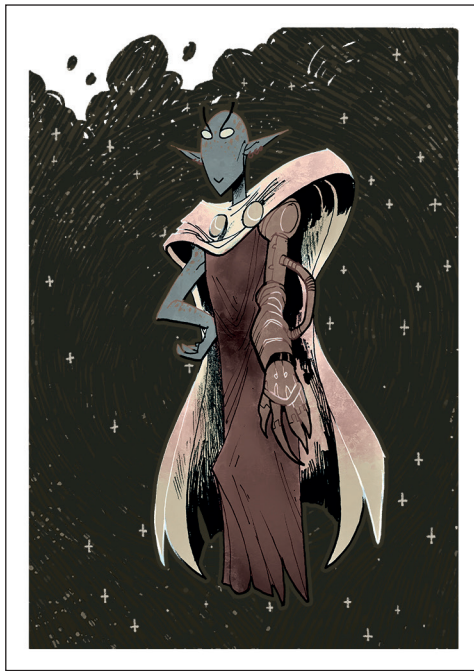
» Deine „Initiative ergreifen – Partisan“-Fähigkeit verändert, wie du die Initiative ergreifst: Statt weitere Karten abzuwerfen, musst du einen Aufschrei verursachen.

Deinen Unterstützern gefallen

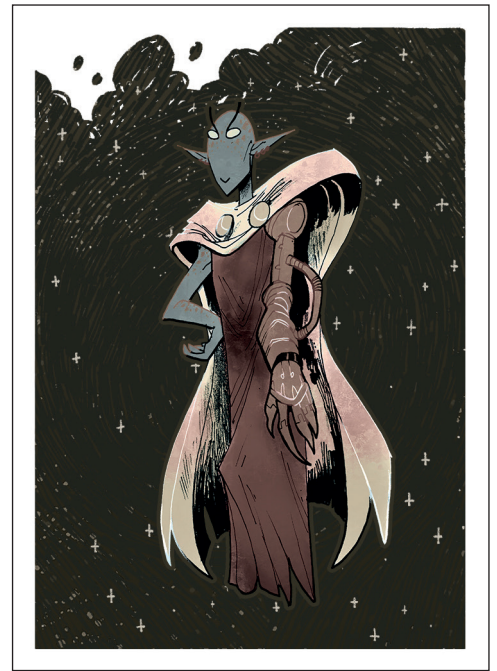
Schreite jedes Mal, wenn du eine Ambition gewinnst, bei der du keine Sperrung der gezählten Ressourcen hast, ⌚ **2** **voran**. Waffen-Sperrung verhindert, dass du durch das Gewinnen der Kriegsherr-Ambition voranschreitest.

S6 **VORHABEN** **01**

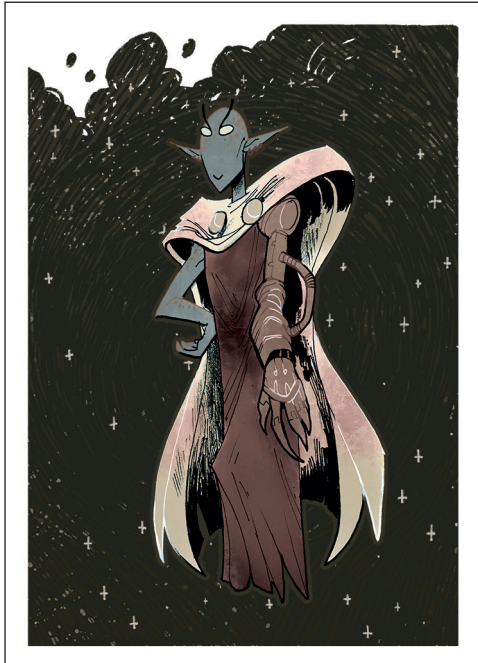
S6-01



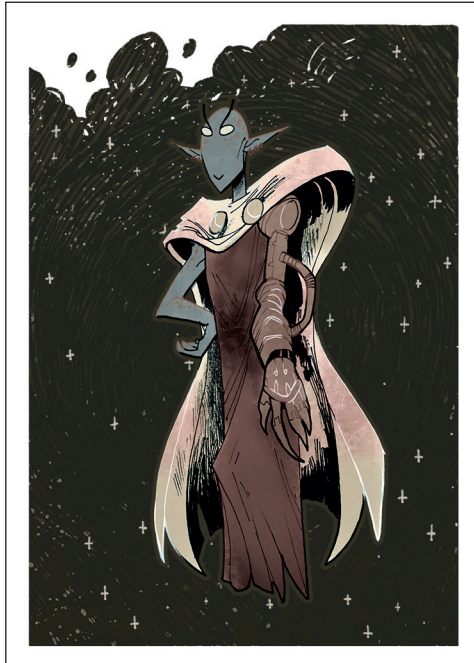
S6-02



S6-17



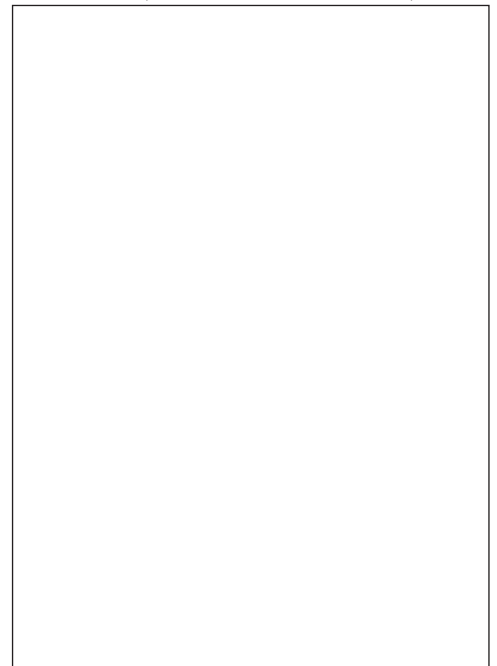
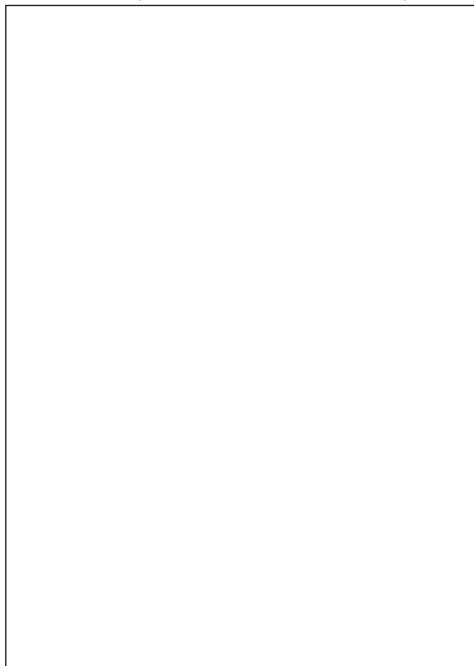
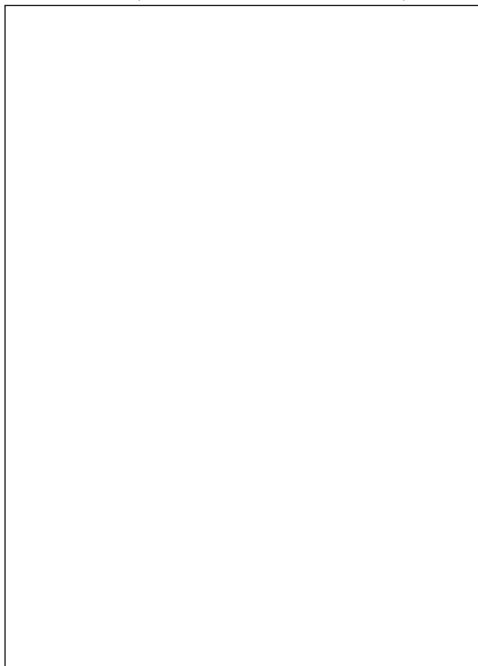
S6-19 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S6-20 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S6-21 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



Schicksal 7 - Admiral 1/1

ADMIRAL - AKT I

013

Beweise dich als neuer Admiral

Solange du Regent bist und aktuell eine Ambition gewinnst, **schreite** jedes Mal **pro** Imperialem Schiff, das eine beliebige Person auf dem Spielplan platziert, **01** **voran**.

» *Imperiale Schiffe werden durch die Edikte „Imperiale Schmieden nutzen“ und „Den Imperialen Rand regieren (Politik der Eskalation)“ platziert.*

Machtdemonstration der Flotte

Solange du Regent bist: **Schreite pro** Trophäe, die du beim Kämpfen mit angreifenden Imperialen Schiffen erhältst, **01** **voran**.

» *Um voranzuschreiten, kannst du Verderbnis, Freistaaten oder Gesetzlose bekämpfen.*

» *Du kannst sowohl mit Imperialen als auch loyalen Schiffen angreifen; Imperiale Schiffe können zerstört werden.*

S7

VORHABEN

01



S7-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S7-06 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S7-07 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S7-10 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



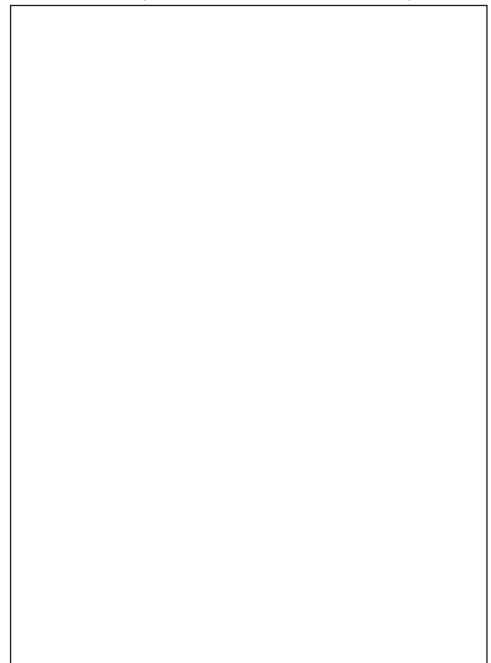
S7-11 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S7-15 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S7-16 (Im Errata-Kartenset enthalten.)





S8-03



S8-16 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S8-18 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

GLÄUBIGER - AKT II

16-20
 ■■■: 20 ⌚ / ■■■■: 18 ⌚ / ■■■■■: 16 ⌚

Entwickle deine Glaubensideale

Schreite jedes Mal, wenn du eine Ambition gewinnst, auf der ein Idealtoken liegt, **pro** erhaltener Macht **1** voran.

- » Wie auf der Glaubensdoktrin-Gesetzkarte beschrieben, platzieren alle Personen Ideale auf Ambitionsfeldern, die sie in einem Zug bekunden, in dem sie eine Glaubensaktionskarte ausgespielt haben.
- » Zähle auch Bonusmacht durch freigeräumte Städte auf deinem Tableau. Zum Beispiel schreitest du 10 voran, wenn du 5 Macht durch die Ambition mit Idealtoken und 5 Bonusmacht erhältst.

S8 **VORHABEN** **20**

S8-20 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

DOKTRIN DER WEISHEIT

Du musst Glaubensaktionskarten mit ihrer Weisheit-Seite ausspielen.

Spielst du eine Glaubensaktionskarte aus:

- » Du kannst in diesem Zug keine Ambitionen mit Eifer-Ideal bekunden.
- » Bekundest du in diesem Zug eine Ambition ohne Ideal, platziere einen Idealtoken auf dem Ambitionsfeld mit der Weisheit-Seite offen.

Im **Aufbau** von Akt III beginnt die Doktrinkarte auf der Seite, die dem Ideal entspricht, von welchem mehr Token auf Ambitionsfeldern liegen. Bei Gleichstand beginnt sie auf Weisheit.

S8 **DOKTRIN** **22**

S8-22 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



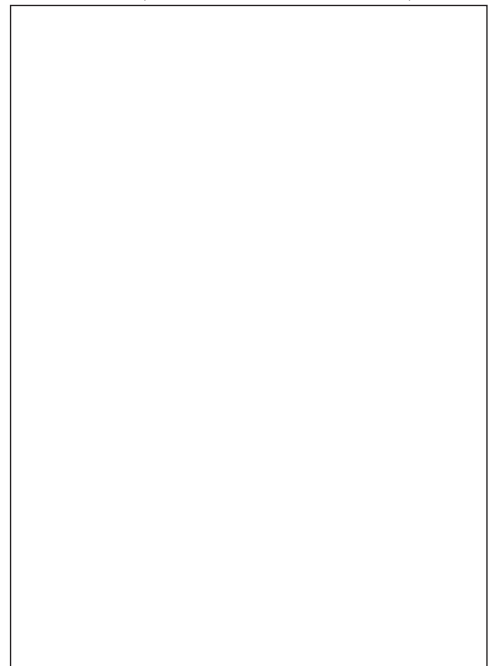
S8-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S8-27



S8-28



PILGERVATER - AKT II

08

Finde das Portal

Schreite jedes Mal, wenn ein Häkchen-Hinweis platziert wird, **1** **voran**. Auf diese Weise kannst du dieses Vorhaben jedoch nicht erfüllen.

Schreite beim Platzieren des Portals **8** **voran**.

» Deine „Hinweise entdecken“-Karte erklärt, wie Hinweise und das Portal platziert werden.

S9 **VORHABEN** **O1**

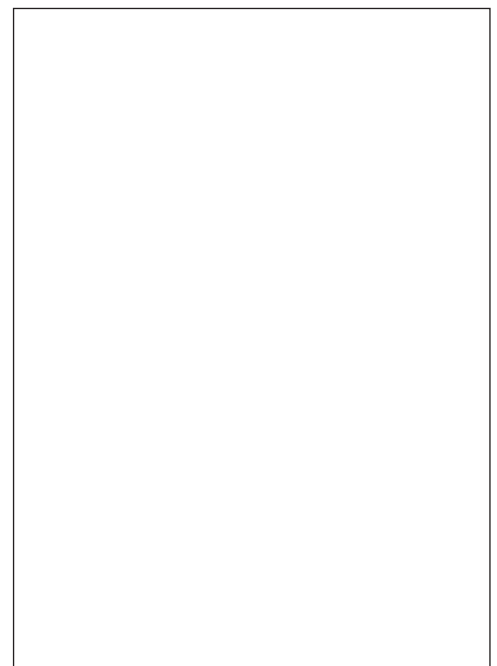
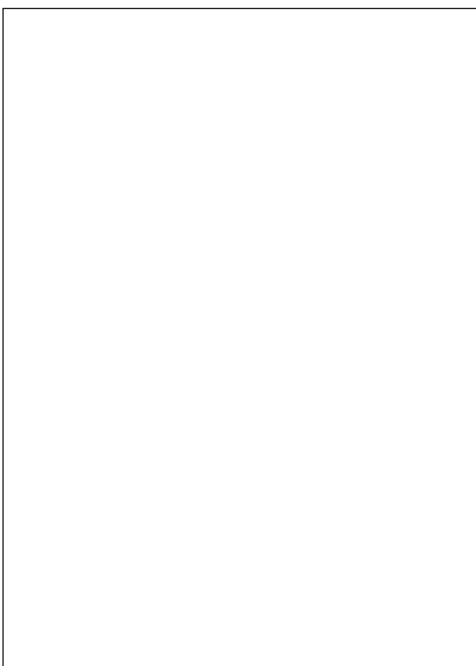
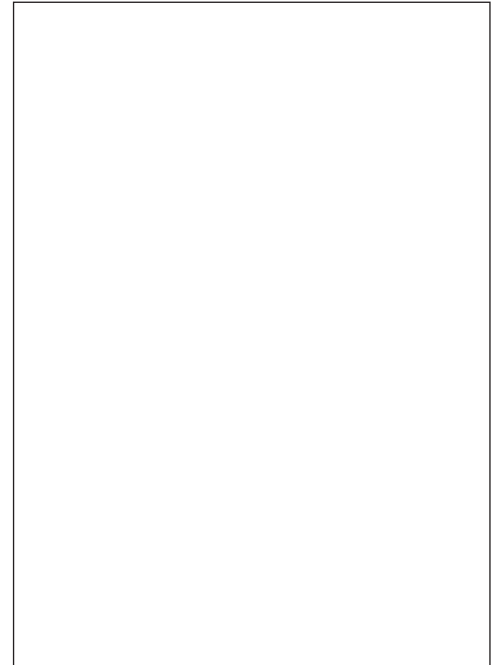
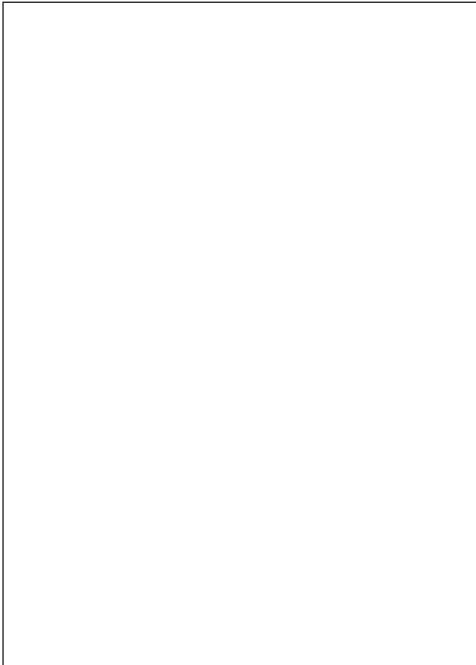
S9-01



S9-03



S9-04





S11-05



S11-06



S11-07



S11-08



S11-09

PLANETENBRECHER - AKT III

**Zerstöre die Welten
am Rande der Galaxie**

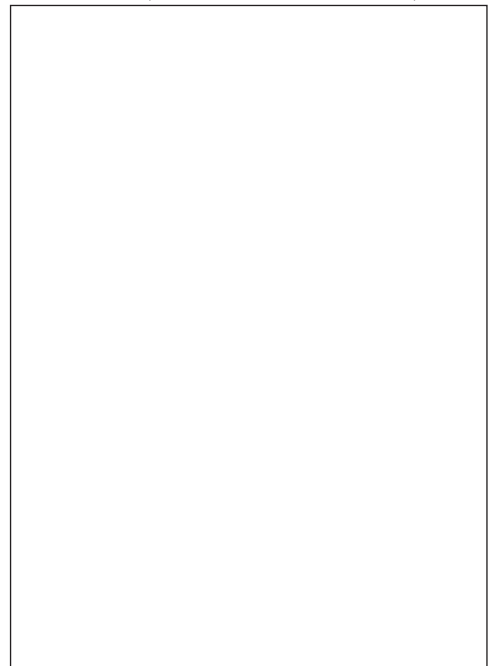
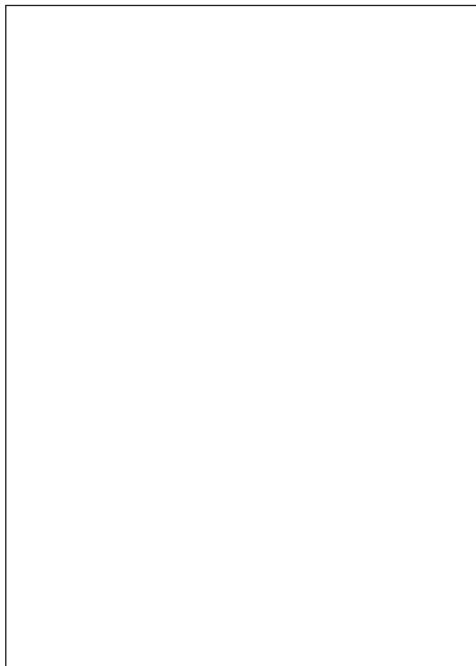
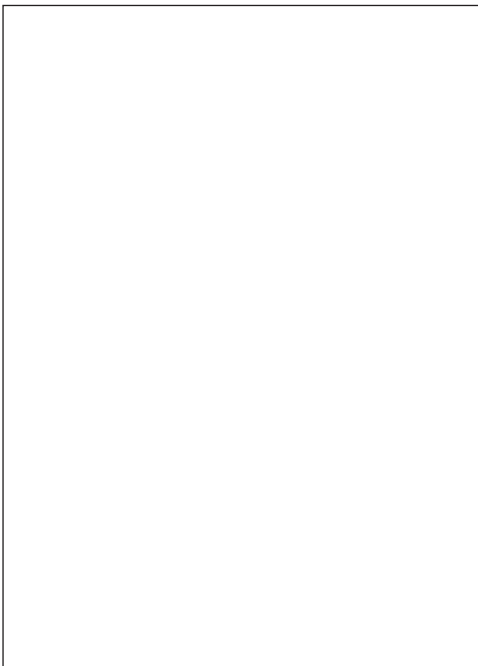
Kein Rivale gewinnt die
Kriegsherr-Ambition und...

☀ Jede Person hat
mindestens eine Sperrung.

Es befinden sich
mehr Gebäude auf
der Weltenbrecher-
Karte als die aktuelle
Kapitelnummer oder es
gibt keine Gebäude auf
dem Spielplan.

S11 **VORHABEN** **12**

S11-12 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



VERDERBNISFLÜSTERER - AKT II

14-18

☹: 18 ☹ / ☹☹: 16 ☹ / ☹☹☹: 14 ☹

Tritt mit der Uralten Intelligenz in Kontakt

Schreite jedes Mal, wenn du eine Ambition gewinnst, **pro** Verderbnis in Sektoren mit loyalen Schiffen **☹ 1** voran.

Verbreite die Sporen des neuen Lebens

Schreite jedes Mal, wenn du mit deiner Sporenschiff-Karte eine Verderbnis auf dem Spielplan platzierst, **☹ 1** voran.

S13 **VORHABEN** **01**

S13-01



S13-04



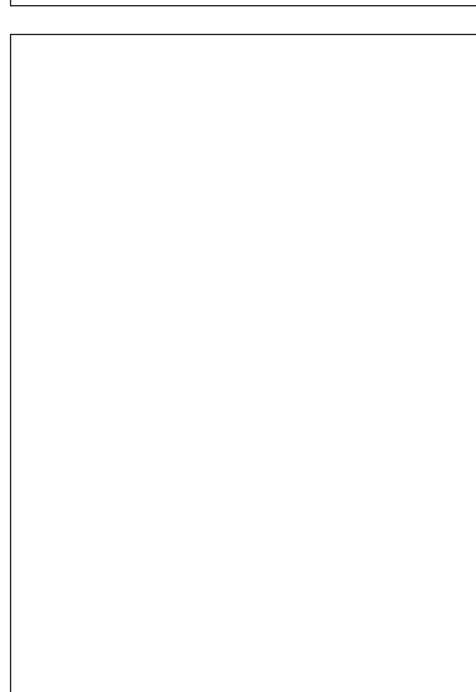
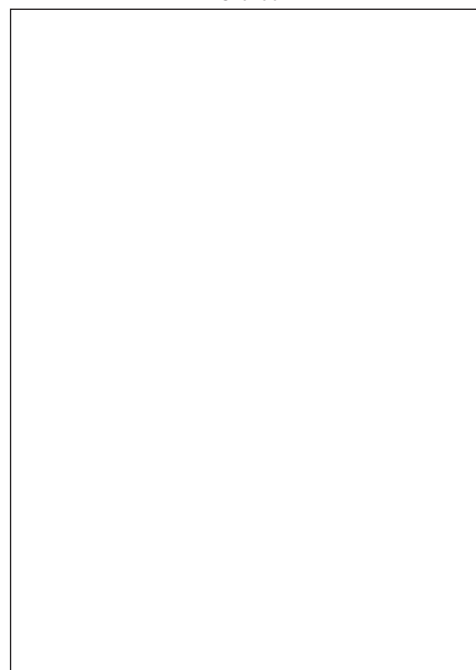
S13-06



S13-10 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S13-11 (Im Errata-Kartenset enthalten.) (=KK15)



PAZIFIST - AKT II

012-16

☹☹: 16 ☹ / ☹☹☹: 14 ☹ / ☹☹☹☹: 12 ☹

Verpflichte dich dem Pazifismus

Am Ende jedes Kapitels:
Schreite, falls du keine Trophäen hast, ☹ **2** **voran**.
Schreite, falls du keine Gefangenen hast, ☹ **1** **voran**.

Verbreite Empathie

Solange die Empath-Ambition bekundet ist: Schreite pro Psi-Ressource, die du im Auftakt aus gibst, ☹ **1** **voran**.

S14 VORHABEN 01

S14-01



S14-02



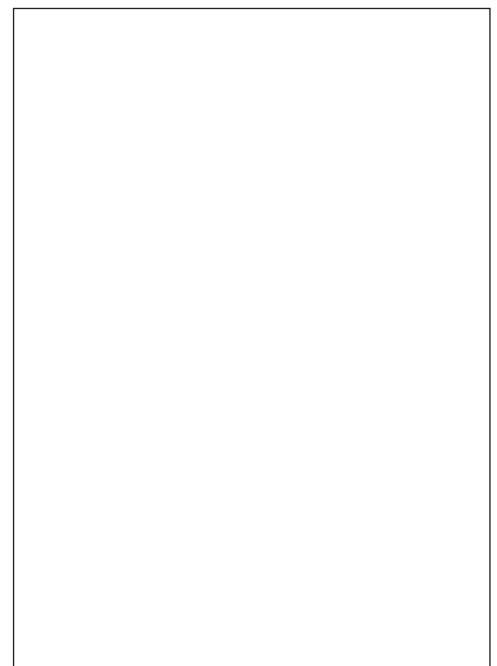
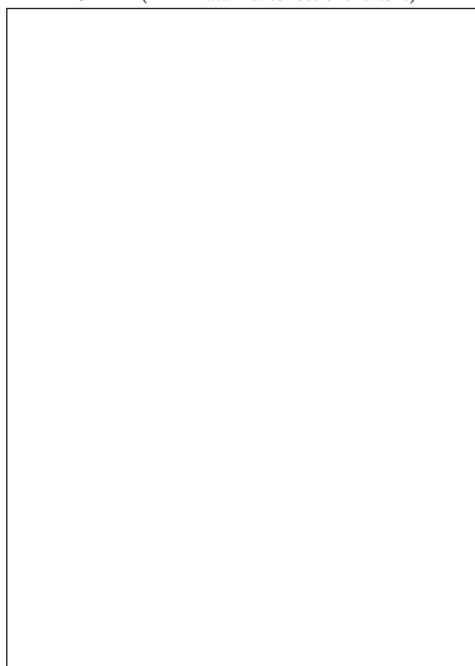
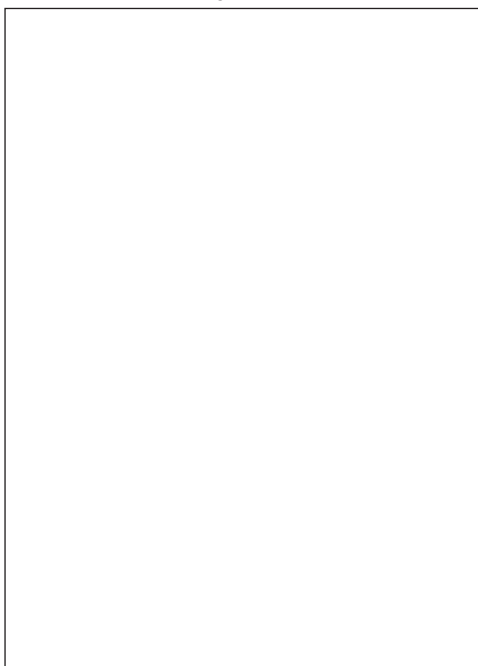
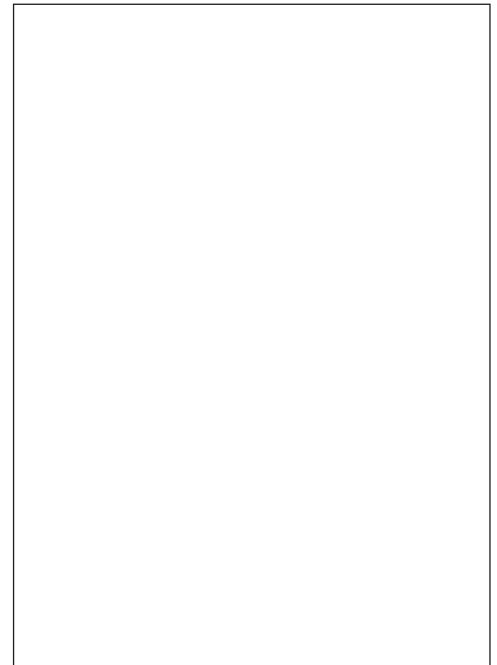
S14-05



S14-11



S14-12 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



014-18

👤: 18 🕒 / 👤👤: 16 🕒 / 👤👤👤: 14 🕒

Beschränke den Nachschub an Waffen

Schreite am Ende jedes Kapitels **pro** Waffen-Ressource, die du besitzt, **1** voran.

Kontrolliere die Waffenhersteller

Schreite am Ende jedes Kapitels **pro** Planet mit Waffen-Symbol, den du kontrollierst, **1** voran.

» Bei Vorhaben kontrollierst du als Erster Regent Planeten, die vom Imperium kontrolliert werden.

S15

VORHABEN

01

S15-01



S15-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



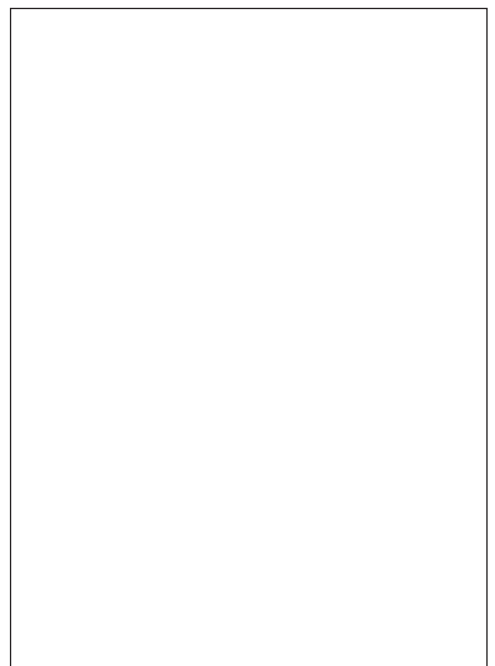
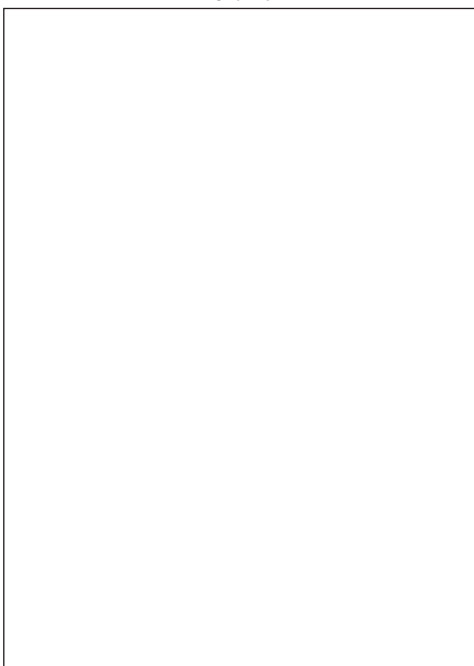
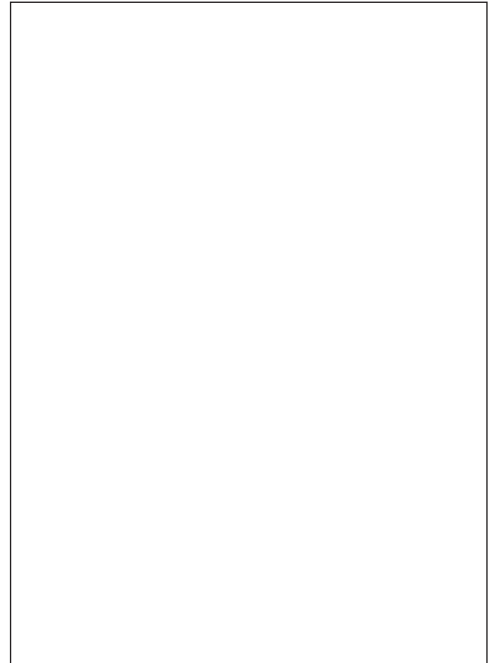
S15-05



S15-06




S15-10



GEBIETER - AKT II


022

Kontrolliere die Sitze der Lehnsherren

Schreite am Ende jedes Kapitels **pro** Lehenssitz, den du kontrollierst, **2**  **voran.**

» *Lehenssitze werden mit der „Ansprüche des Adels“-Karte platziert.*

Gebieten über die Lehen

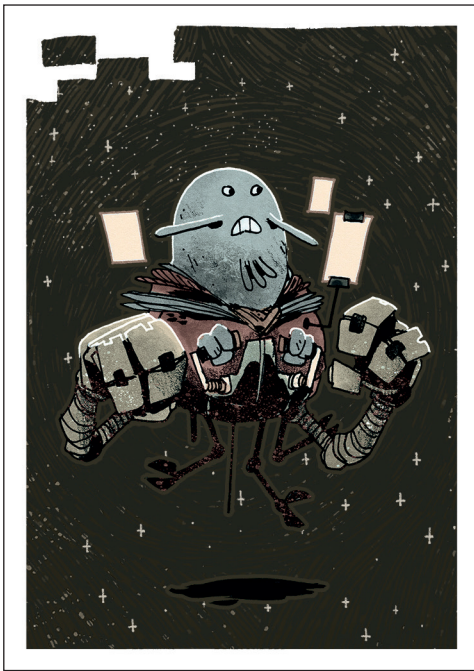
Schreite am Ende jedes Kapitels **pro** Stadt auf dem Spielplan in Lehen, deren Lehnsherr du bist, **1**  **voran.**

» *Du bist Lehnsherr eines Lehen, wenn du den Sitz platziert hast.*

» *Freistaaten-Städte und Städte mit Sitz zählen zu den Städten in deinen Lehen hinzu.*

S16 **VORHABEN** **01**

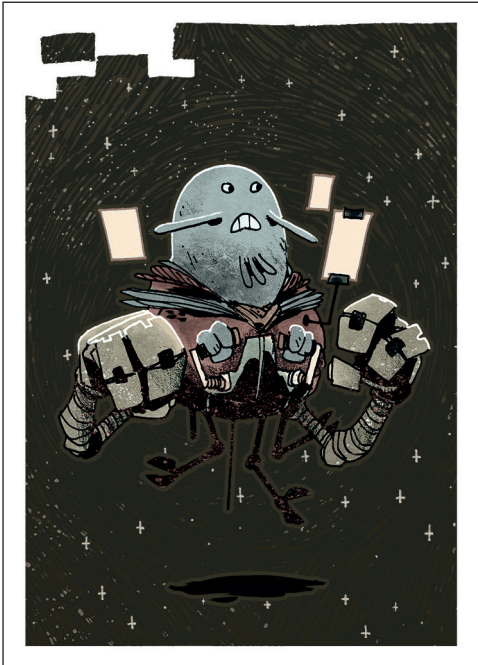
S16-01



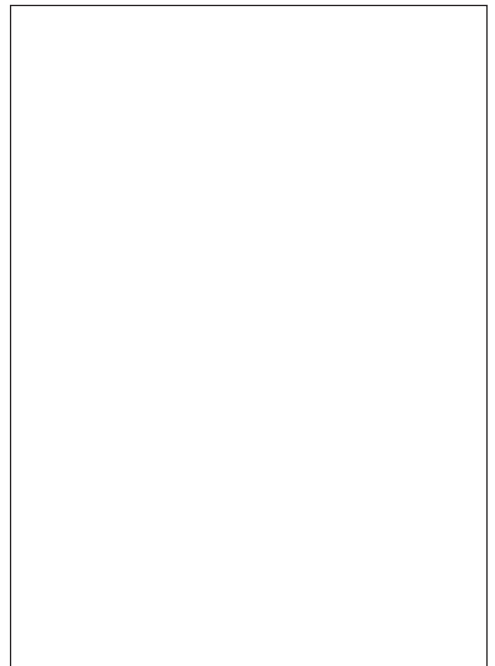
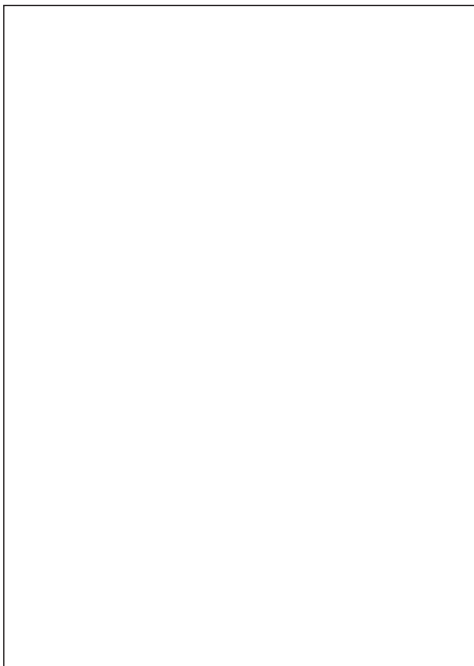
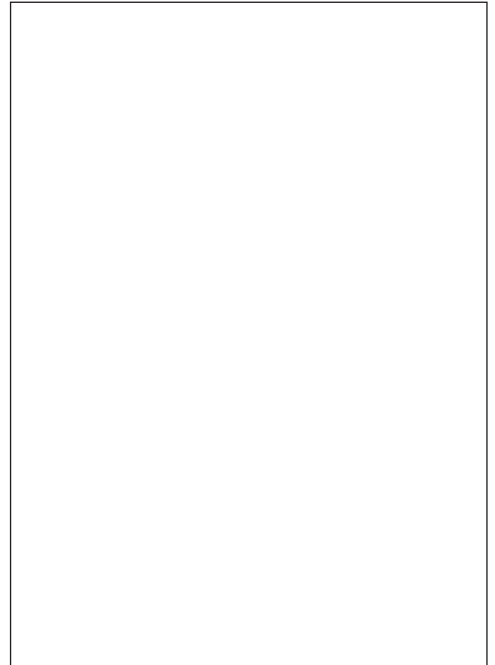
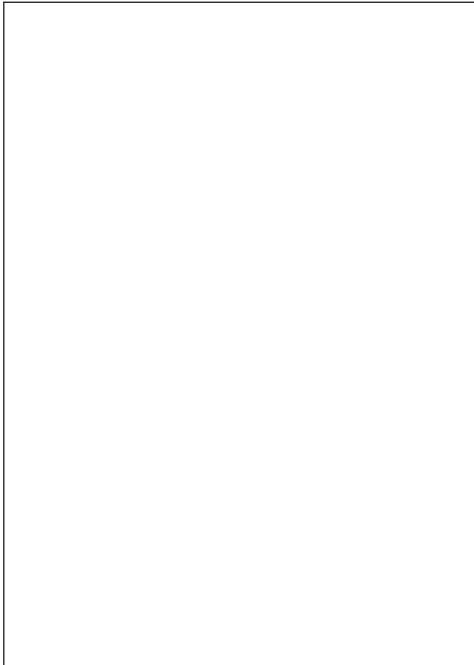
S16-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

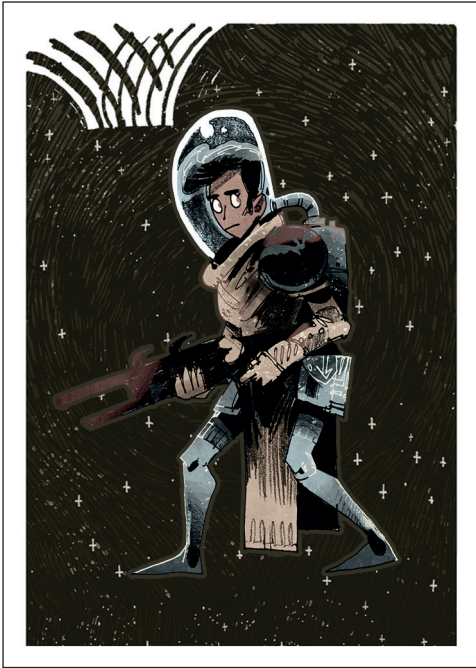


S16-13 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



S16-14 (Im Errata-Kartenset enthalten.)





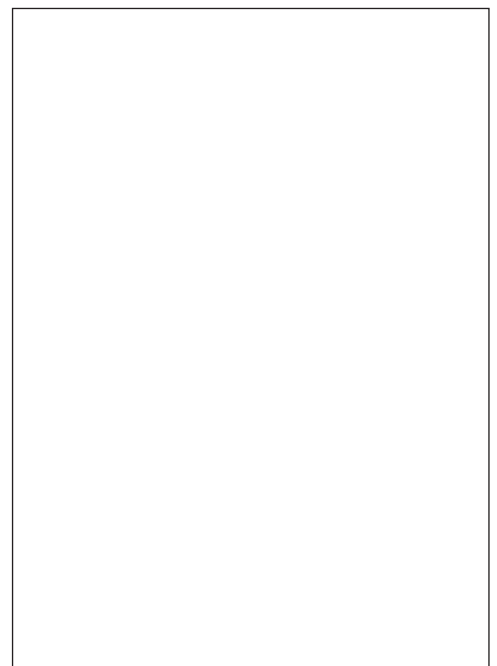
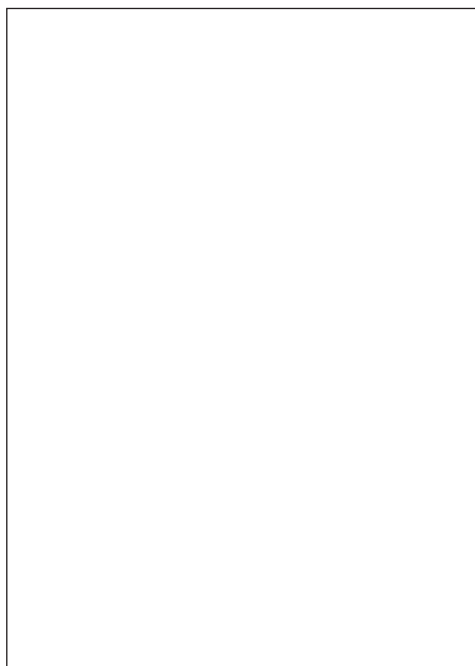
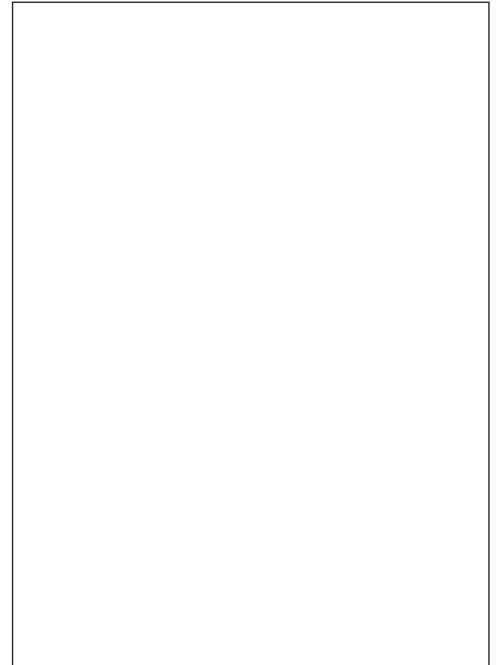
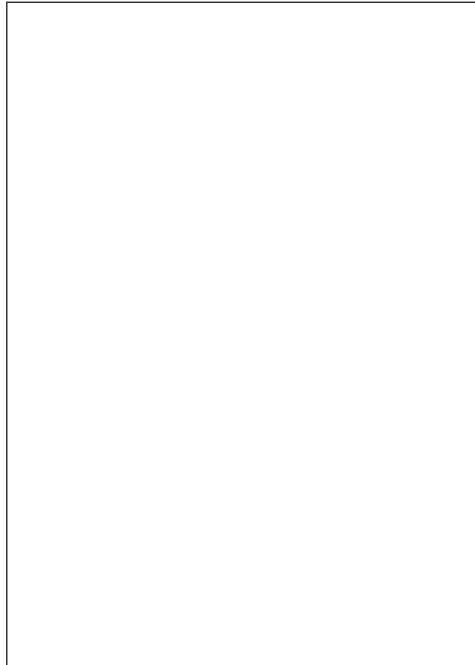
S18-02



S18-03

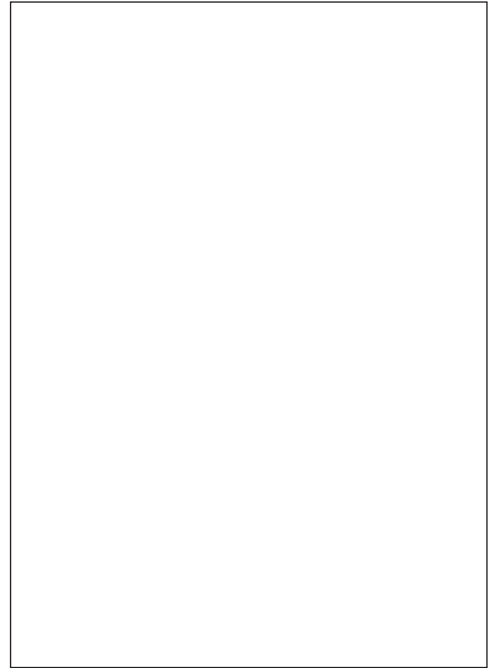
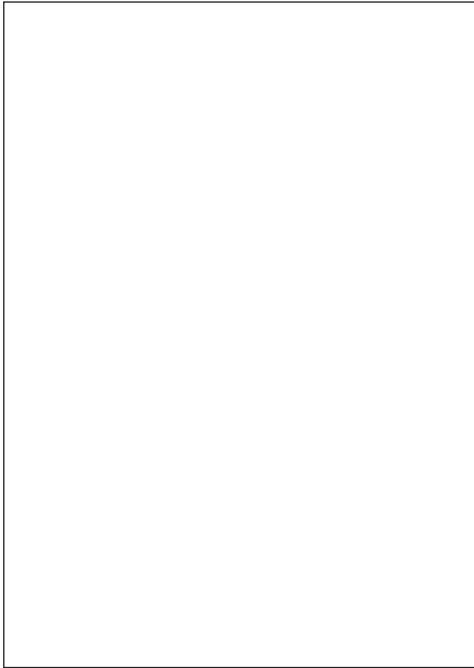


S18-04 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

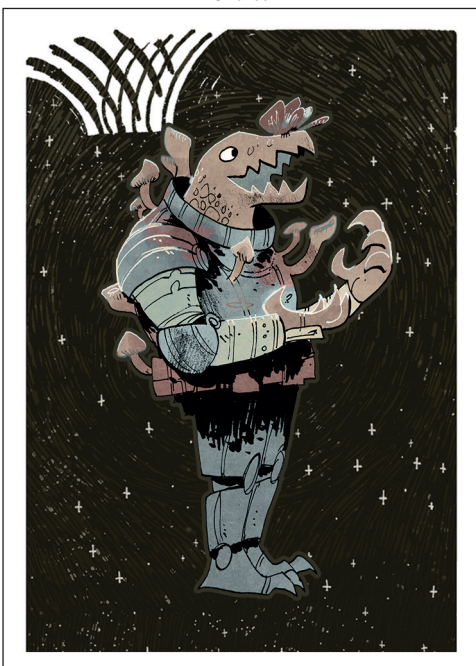
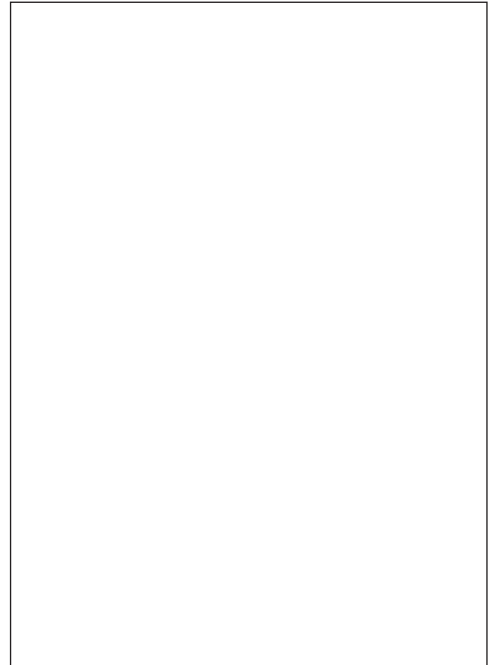
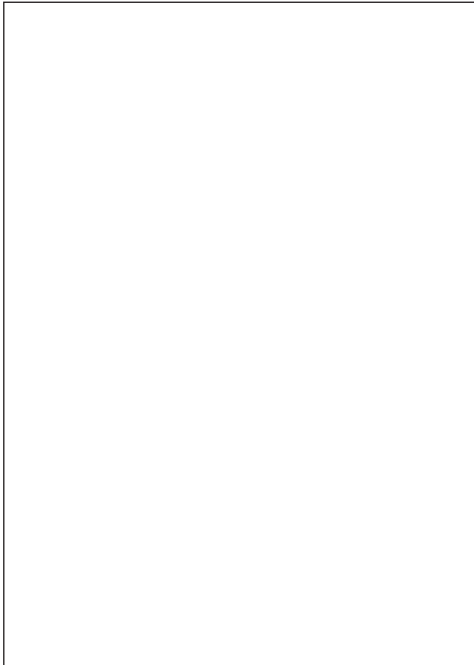




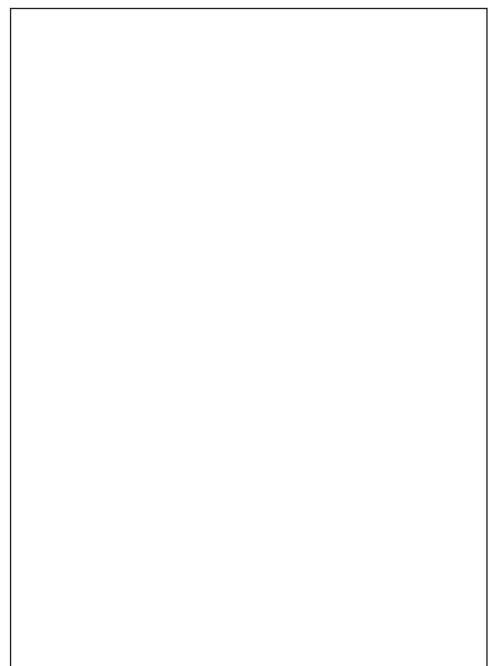
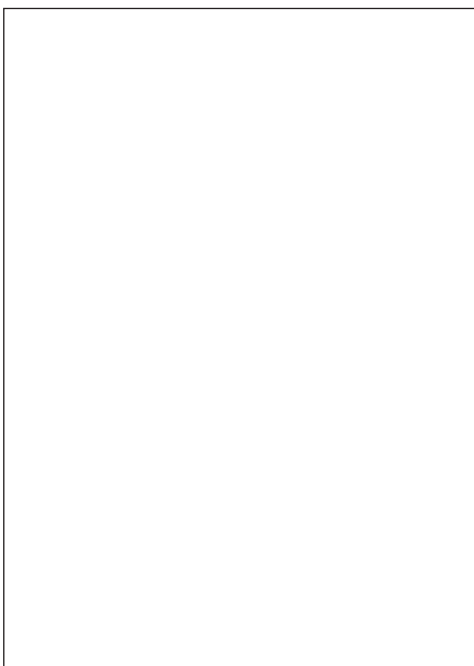
S19-02



S20-03



S21-02



TORGESPENT - AKT III

18-24

☹☹☹: 24 ⌚ / ☹☹☹☹: 21 ⌚ / ☹☹☹☹☹: 18 ⌚

Lasse die Tore am Rande der Galaxie kollabieren

Schreite jedes Mal, wenn du eine Ambition gewinnst, **pro** Übergangtoken auf dem Spielplan ⌚ 1 voran.

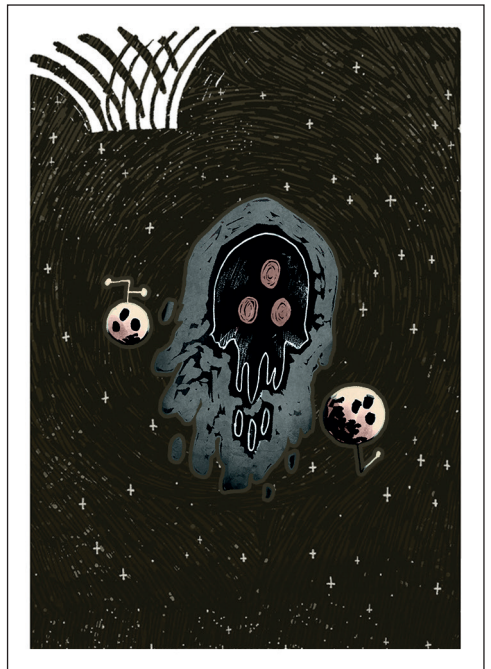
Kontrolliere die Unheimliche Passage

Kontrollierst du die Unheimliche Passage: Schreite jedes Mal am Ende eines Kapitels vor dem Werten **pro** Übergangtoken auf dem Spielplan ⌚ 1 voran.

» Prüfe die Kontrolle, bevor Marker durch die Karte „Die Toten leben“ zurückkehren.

Du gewinnst am Ende eines Kapitels, wenn du dein Vorhaben erfüllt und mindestens 1 Macht hast.

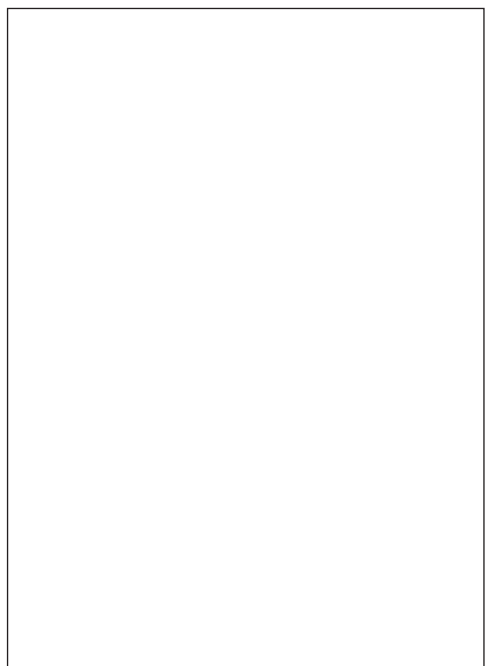
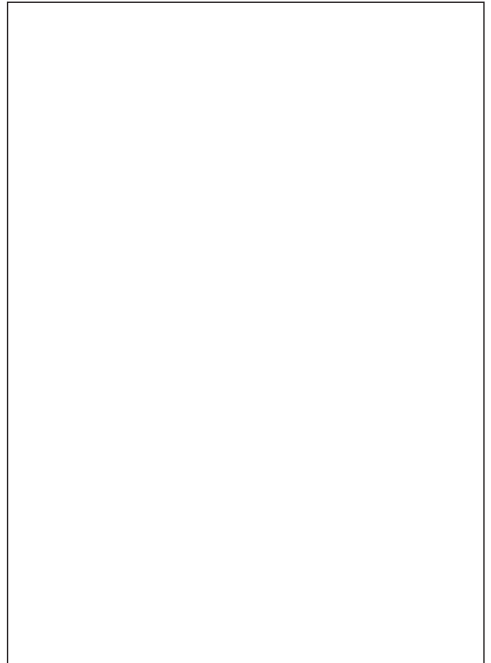
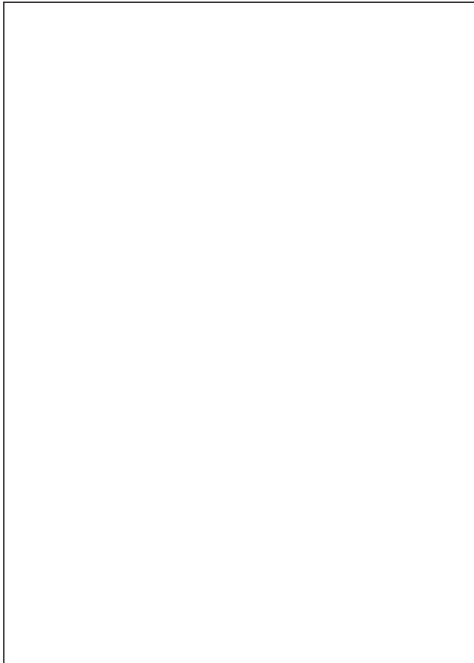
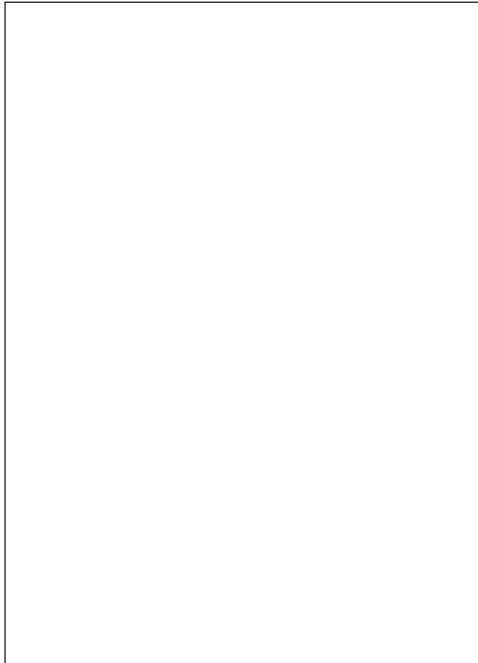
S22 **VORHABEN** **01**



S22-01 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

S22-03 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

S22-06



S24-03

S24-04 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

Kampagnenkarten



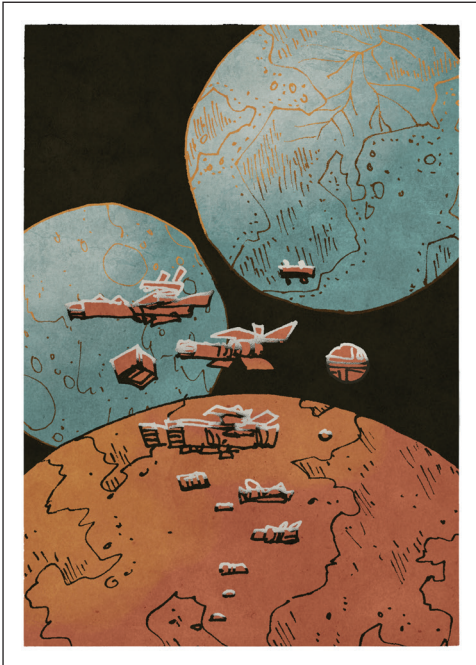
KK 11 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



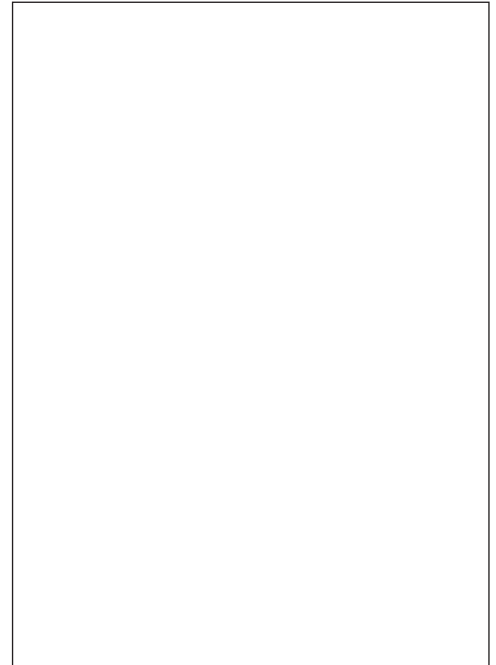
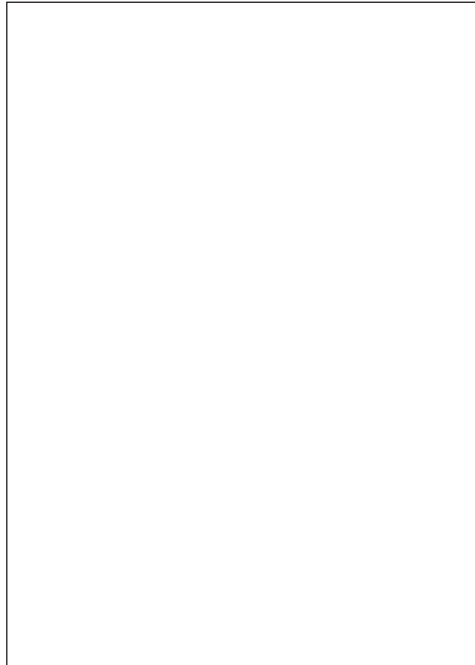
KK 12



KK 13



KK 15 (Im Errata-Kartenset enthalten.) (=S13-11)



Edikt 03



Edikt 05 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

