

ARCS

Die Verderbniskampagne Errata

Stand 23-02-2026

Vorderseiten der Karten

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

(Änderung gegenüber 30-01-2026: „Sporenschiffe“ auf S13-01.)

Führe dies erst im Intermezzo aus

Hast du dein Vorhaben erfüllt:

1. Füge Ratsintrige (05), Steuereintreiber (06) und Jagdgeschwader (07) dem Hofstapel hinzu.
2. Stecke das „Imperiale Beschützer“-Gesetz (08) in das Kartenheft. **Erkläre allen die Karte.**
3. Verschrotte Sturz des Imperiums (09) und die 2 „Niederer Regent“-Karten (10-11).

Hast du dein Vorhaben nicht erfüllt:

1. Verschrotte Ratsintrige (05), Steuereintreiber (06), Jagdgeschwader (07) und Imperiale Beschützer (08).
2. Füge Sturz des Imperiums (09) und die 2 „Niederer Regent“-Karten (10-11) dem Hofstapel hinzu.
3. Füge deinen Dealmaker (03) dem Hofstapel hinzu.


S1 AUFLÖSUNG 04

S1-04

STURZ DES IMPERIUMS

Krise: Wurde **A** erwürfelt, werden alle Regenten zu Gesetzlosen, tritt jedes Imperiale Schiff auf dem Spielplan und wirf diese Karte ab.

Sobald gesichert: Du kannst loyale Agenten von dieser Karte nehmen und auf anderen Hofkarten platzieren, sogar dem Imperialen Rat. Begrabe diese Karte.



S1 VOX 09

S1-09 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



NIEDERER REGENT

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um eine Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S1 GILDE 10

S1-10



NIEDERER REGENT

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um eine Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S1 GILDE 11

S1-11

02 IMPERIALES QUORUM

Führt die Effekte von Edikt 03 („Den Imperialen Rand regieren“ oder „Mit Autorität regieren“ in Akt III) wie folgt aus und überspringt dann Edikt 03.

1. **Forderung einkassieren:** Der Erste Regent sammelt die Forderung ein.
2. **Imperiale Aktion:** Der Regent mit den meisten gebauten Raumhäfen **kann** die Imperiale Aktion ausführen. Überspringt diesen Schritt bei Gleichstand.
3. **Politik wechseln:** Der Regent mit den meisten gebauten Städten **kann** die Politik des Edikts 03 wechseln. Überspringt diesen Schritt bei Gleichstand.

Städte und Raumhäfen auf Flaggschiffen zählen auch bei „meiste gebaute Raumhäfen“ und „meiste gebaute Städte“.

S1 EDIKT 13

S1-13

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.



S1 VOX 18

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

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.



S1 VOX 19

S1-19 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



NIEDERER REGENT

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um eine Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S1 GILDE 20

S1-20



NIEDERER REGENT

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um eine Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S1 GILDE 21

S1-21

STATTHALTER - AKT III

1. Stecke das „Imperialer Unterstützer“-Edikt (23) in das Kartenheft.
2. Platziere den Unterstützertoken auf dem Ersten Regenten. 
3. Verschrotte die 3 „Den Imperialen Rand regieren“-Edikte (03-05) aus dem Kartenheft und stecke die 3 „Mit Autorität regieren“-Edikte (24-26) hinein.
4. Der Erste Regent wählt, welches „Mit Autorität regieren“-Edikt oben auf dem Stapel ist. **Erläutere, dass nun Gesetzlose auch von der Imperialen Forderung betroffen sind, falls das Imperium eine ihrer Städte oder ihr Flaggschiff kontrolliert.**

Drehe diese Karte um.

S1 **AUFBAU** 22

S1-22

03 **MIT AUTORITÄT REGIEREN**

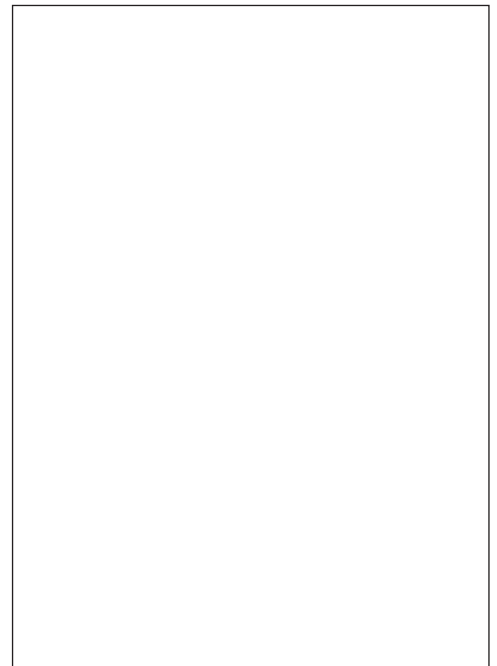
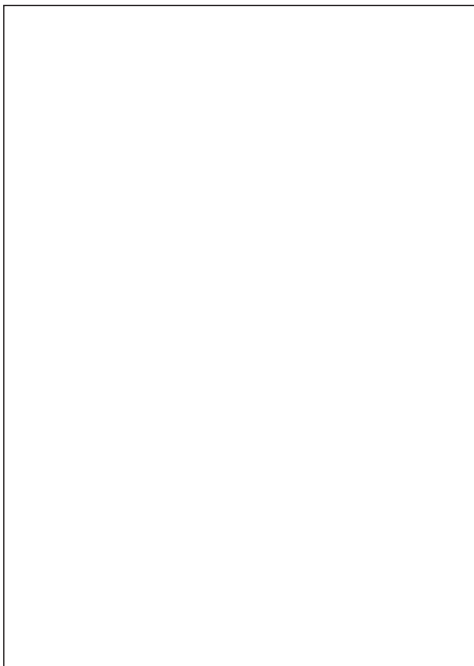
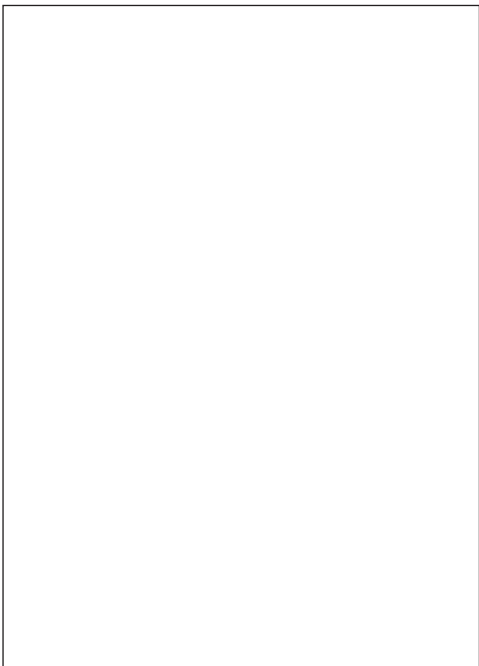
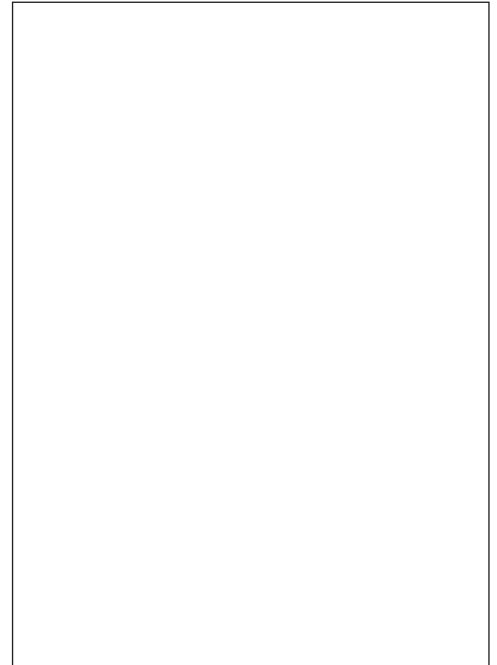
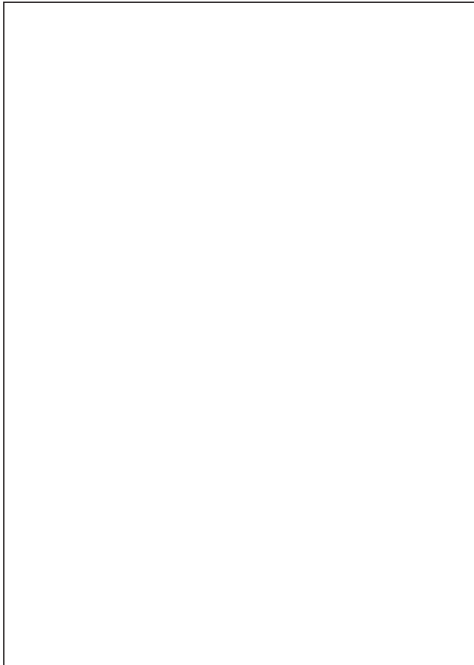
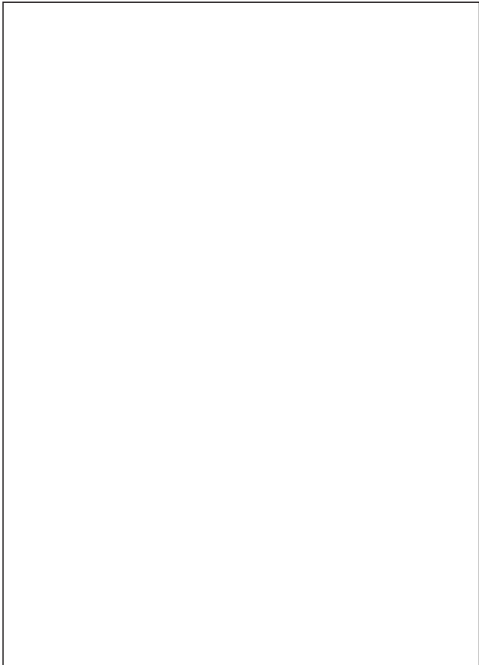
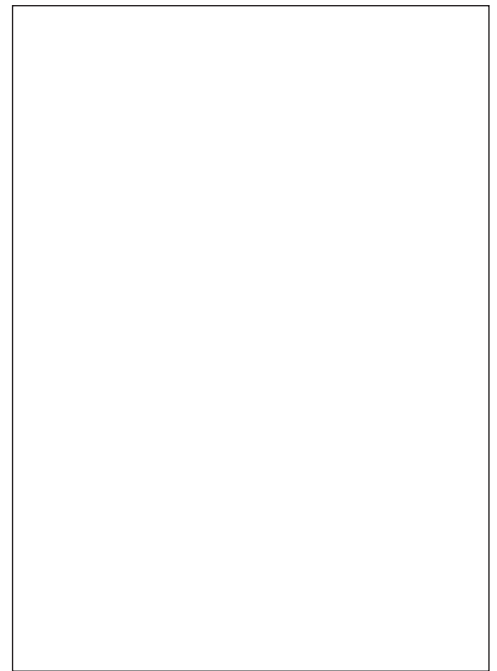
POLITIK DER ESKALATION

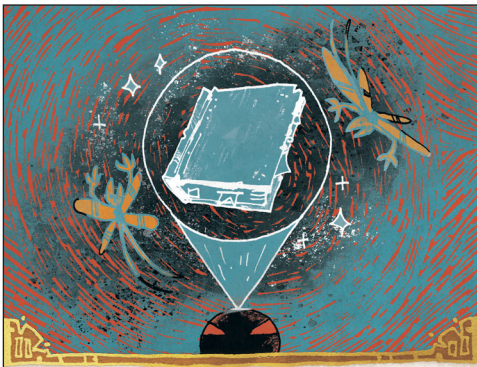


1. **Forderung einkassieren:** Nimm 1 Waffe, 1 Treib- oder 1 Baustoff von jedem Regenten, auch von dir selbst, **und jedem Gesetzlosen mit einer vom Imperium kontrollierten loyalen Stadt** (oder Flaggschiff). Lege sie in die Imperiale Treuhand. Haben sie keine, nimm 1 Agenten aus deren Vorrat als Gefallen. Hat ein Regent keine Agenten, kannst du ihn zum Gesetzlosen machen.
2. **Imperiale Aktion:** Platziere **4 intakte Imperiale Schiffe** in einem vom Imperium kontrollierten Sektor. Wird kein Sektor vom Imperium kontrolliert, platziere sie stattdessen an einem loyalen Raumhafen.

S1 **EDIKT** 25

S1-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)





BUCH DER BEFREIUNG

Du kannst Freistaaten-Gebäude nicht **schädigen**.
 Du kannst Freistaaten-Gebäude in Sektoren **bauen**, die nicht vom Imperium kontrolliert werden.
Baust du ein Freistaaten-Gebäude auf einem Planeten, entfernst du die Sperrung dieser Ressourcenart.

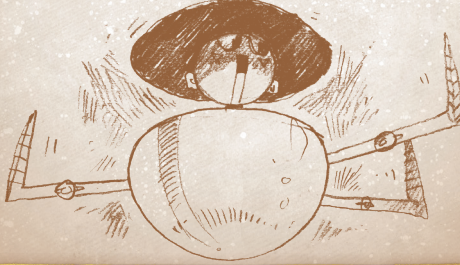
S2 MYTHOS 04

S2-04

WAFFENSTILLSTAND

Liegt diese Karte im Hof, können Mitglieder der Republik sich weder gegenseitig noch Freistaaten-Gebäude **schädigen**. (Diese Karte hat keinen Krisen-Abschnitt.)

Sobald gesichert: Du musst alle Agenten von dieser Karte und der Karte, an die diese Karte angehängt ist, auf anderen Karten deiner Wahl im Hof platzieren. Stecke diese Karte hinter Edikt 25.



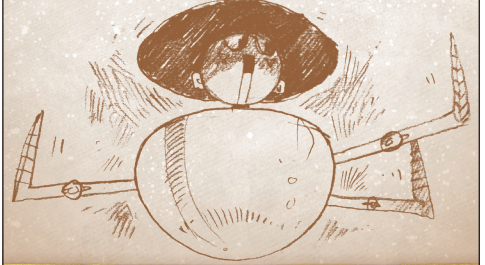
S2 VOX 16

S2-16

WAFFENSTILLSTAND

Liegt diese Karte im Hof, können Mitglieder der Republik sich weder gegenseitig noch Freistaaten-Gebäude **schädigen**. (Diese Karte hat keinen Krisen-Abschnitt.)

Sobald gesichert: Du musst alle Agenten von dieser Karte und der Karte, an die diese Karte angehängt ist, auf anderen Karten deiner Wahl im Hof platzieren. Stecke diese Karte hinter Edikt 25.



S2 VOX 17

S2-17

MITGLIED DER REPUBLIK

Stecke diese Karte teilweise unter deine Schicksalskarte.

Freistaaten-Gebäude. Du kannst Freistaaten-Gebäude, die nicht vom Imperium kontrolliert werden, bei Aktionen nutzen als wären sie loyal. Marker, die auf diese Weise gebaut werden, werden immer intakt platziert.

Waffenstillstand. Während **Edikten** kann ein Mitglied alle Mitglieder daran hindern, sich gegenseitig zu schädigen. Dies gilt auch für Freistaaten-Gebäude. (Siehe „Ruf nach Waffenstillstand“-Edikt.)

Republikanische Ambition. Mitglieder können die republikanische Ambition zusammen werten. (Siehe „Republikanische Ambition“-Gesetz.)

Ungnade. Schädigst du ein Freistaaten-Gebäude, verschrotte diese Titelkarte. (Du kannst nicht erneut Mitglied werden!)

S2 TITEL 18

S2-18

MITGLIED DER REPUBLIK

Stecke diese Karte teilweise unter deine Schicksalskarte.

Freistaaten-Gebäude. Du kannst Freistaaten-Gebäude, die nicht vom Imperium kontrolliert werden, bei Aktionen nutzen als wären sie loyal. Marker, die auf diese Weise gebaut werden, werden immer intakt platziert.

Waffenstillstand. Während **Edikten** kann ein Mitglied alle Mitglieder daran hindern, sich gegenseitig zu schädigen. Dies gilt auch für Freistaaten-Gebäude. (Siehe „Ruf nach Waffenstillstand“-Edikt.)

Republikanische Ambition. Mitglieder können die republikanische Ambition zusammen werten. (Siehe „Republikanische Ambition“-Gesetz.)

Ungnade. Schädigst du ein Freistaaten-Gebäude, verschrotte diese Titelkarte. (Du kannst nicht erneut Mitglied werden!)

S2 TITEL 19

S2-19

MITGLIED DER REPUBLIK

Stecke diese Karte teilweise unter deine Schicksalskarte.

Freistaaten-Gebäude. Du kannst Freistaaten-Gebäude, die nicht vom Imperium kontrolliert werden, bei Aktionen nutzen als wären sie loyal. Marker, die auf diese Weise gebaut werden, werden immer intakt platziert.

Waffenstillstand. Während **Edikten** kann ein Mitglied alle Mitglieder daran hindern, sich gegenseitig zu schädigen. Dies gilt auch für Freistaaten-Gebäude. (Siehe „Ruf nach Waffenstillstand“-Edikt.)

Republikanische Ambition. Mitglieder können die republikanische Ambition zusammen werten. (Siehe „Republikanische Ambition“-Gesetz.)

Ungnade. Schädigst du ein Freistaaten-Gebäude, verschrotte diese Titelkarte. (Du kannst nicht erneut Mitglied werden!)

S2 TITEL 20

S2-20

MITGLIED DER REPUBLIK

Stecke diese Karte teilweise unter deine Schicksalskarte.

Freistaaten-Gebäude. Du kannst Freistaaten-Gebäude, die nicht vom Imperium kontrolliert werden, bei Aktionen nutzen als wären sie loyal. Marker, die auf diese Weise gebaut werden, werden immer intakt platziert.

Waffenstillstand. Während **Edikten** kann ein Mitglied alle Mitglieder daran hindern, sich gegenseitig zu schädigen. Dies gilt auch für Freistaaten-Gebäude. (Siehe „Ruf nach Waffenstillstand“-Edikt.)

Republikanische Ambition. Mitglieder können die republikanische Ambition zusammen werten. (Siehe „Republikanische Ambition“-Gesetz.)

Ungnade. Schädigst du ein Freistaaten-Gebäude, verschrotte diese Titelkarte. (Du kannst nicht erneut Mitglied werden!)

S2 TITEL 21

S2-21

REPUBLIKANISCHE MITGLIEDSCHAFT

Privilegien. Mitglieder können Aktionen an Freistaaten-Gebäuden, die nicht vom Imperium kontrolliert werden, ausführen, als wären sie loyal (Freistaaten-Städte **besteuern**, Schiffe **bauen**, **Katapultbewegungen** von Freistaaten-Raumhäfen ausführen, Gebäude **bauen** und **reparieren**). Marker, die auf diese Weise gebaut werden, werden intakt platziert.

Während **Edikten** kann ein Mitglied alle Mitglieder daran hindern, sich gegenseitig und Freistaaten-Gebäude zu schädigen. (Siehe „Ruf nach Waffenstillstand“-Edikt.)

Mitglieder können die republikanische Ambition zusammen werten. (Siehe „Republikanische Ambition“-Gesetz.)

Ungnade. Schädigt ein Mitglied ein Freistaaten-Gebäude, muss es seinen Mitglied-Titel verschrotten. (Es kann nicht erneut Mitglied werden.)

S2 GESETZ 22

S2-22



GEIST DER FREIHEIT

Du kannst Karten im Hof **sichern**, auf denen du einen Gleichstand bei den meisten Agenten (aber nicht null) mit einem Rivalen hast, der nicht Mitglied der Republik ist.

S2 MYTHOS 24

S2-24

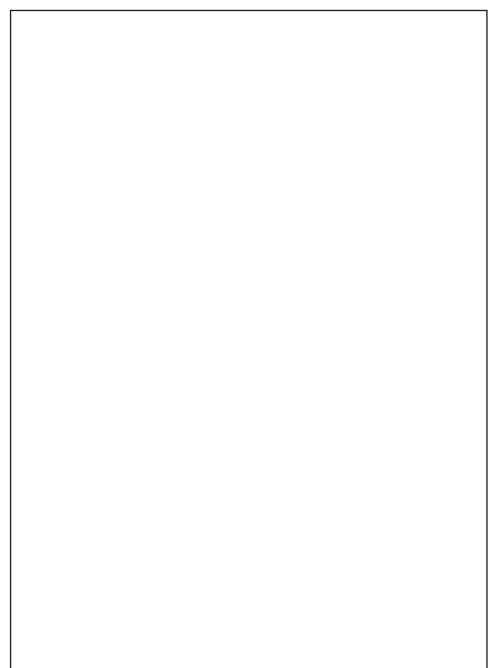
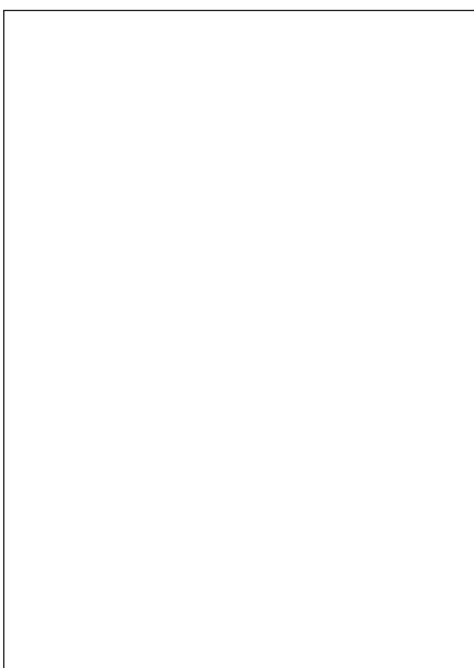
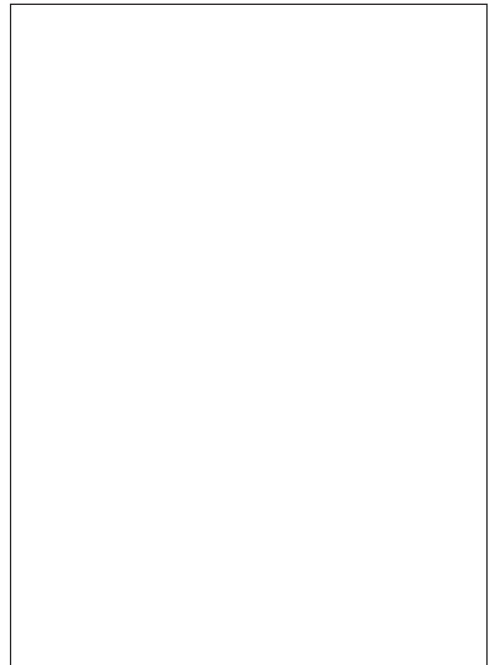
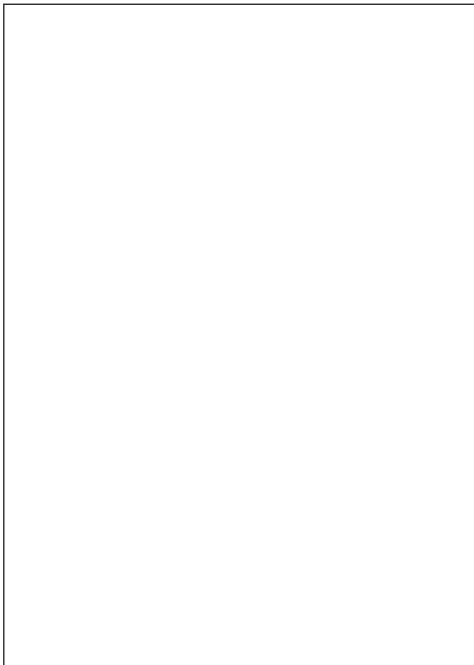
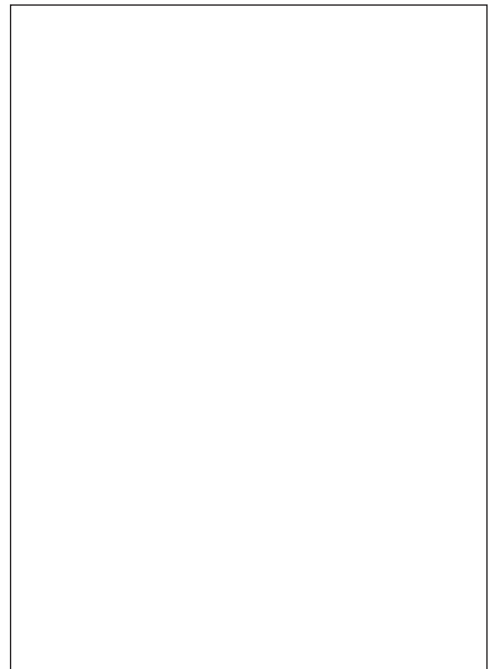
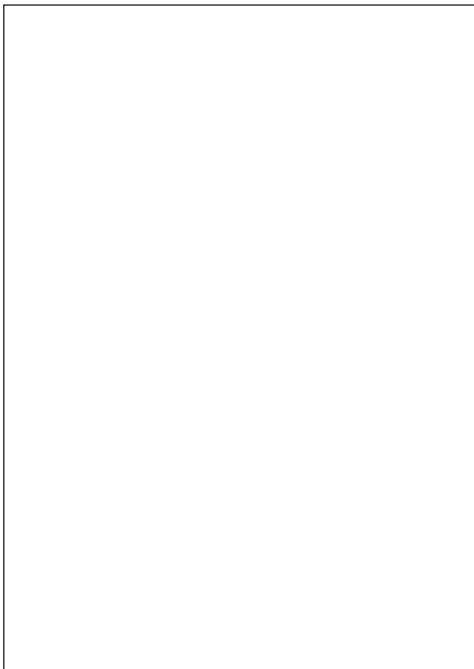


FREIHEITSKÄMPFER

Revolte aufhetzen (Kämpfen): Zerstöre in einem Sektor mit intakten Freistaaten-Städten alle beschädigten rivalisierenden und Imperialen Schiffe. Ignoriere dabei das Imperiale Gesetz der Waffenruhe. Du erhältst keine Trophäen.

S2 Gilde 27

S2-27 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



TYCOON - AKT I

1. Erhalte Händlerliga (02).
Drehe diese Karte um.

S3 **AUFBAU** **01**

S3-01 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

WAFFENKARTELL

Der allgemeine Waffen-Vorrat ist auf dieser Karte. (Du kannst sie aber nicht ausgeben.)
Nach der **Wertung** werfen alle Rivalen ihre Waffen-Ressourcen ab.
Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um 1 Waffen-Ressource zu stehlen.

S3 **GILDE** **09**

S3-09 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

WAFFEN-MONOPOL

Der allgemeine Waffen-Vorrat ist auf dieser Karte. (Die Waffen-Ressourcen auf dieser Karte zählen für dich laut Kriegsgewinnler-Gesetz (S3-20) bei der Kriegsherr-Ambition, du kannst sie aber nicht ausgeben.)
Bei **Gipfeltreffen** wird deine Zustimmung benötigt, um Waffen zu geben.

S3 **MONOPOL** **17**

S3-17 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

TYCOON - AKT III

1. Bist du Regent, schiebe die Wirtschaft-Karte (26) als „Geschlossene Wirtschaft“ im Bereich der ausgespielten Karten teilweise unter den Spielplan. Bist du Gesetzloser, schiebe sie als „Offene Wirtschaft“ teilweise unter den Spielplan.

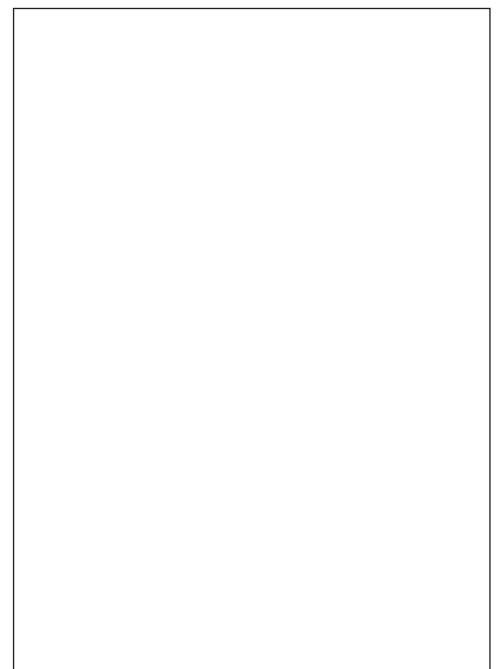
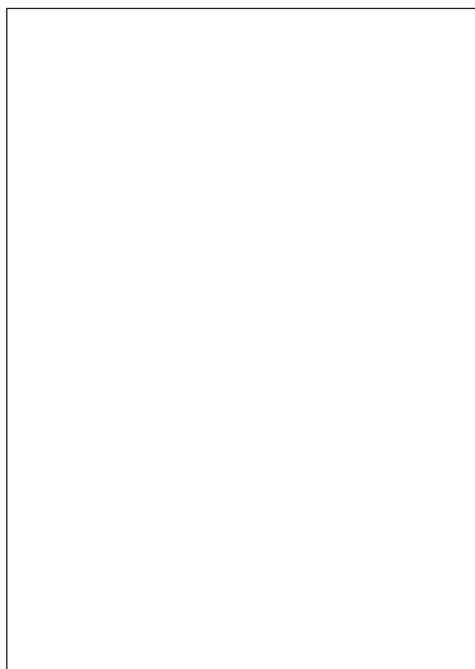
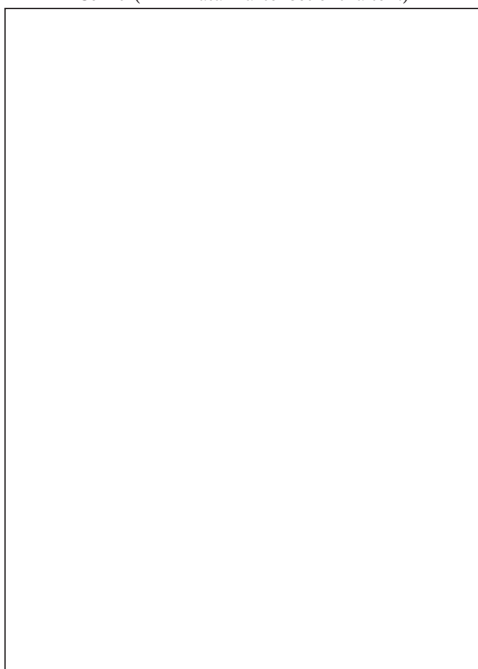
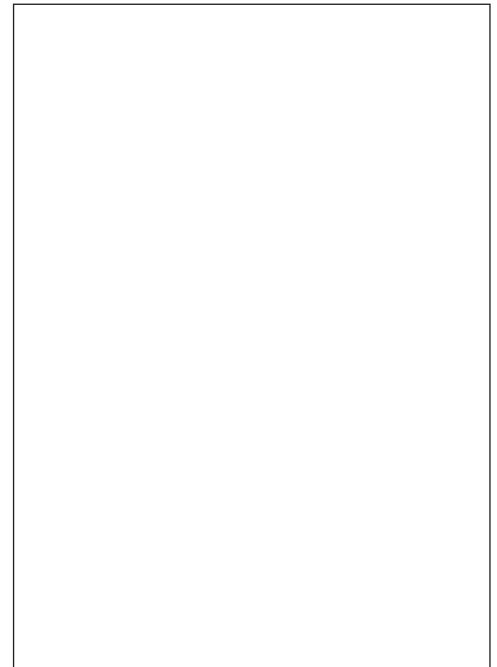
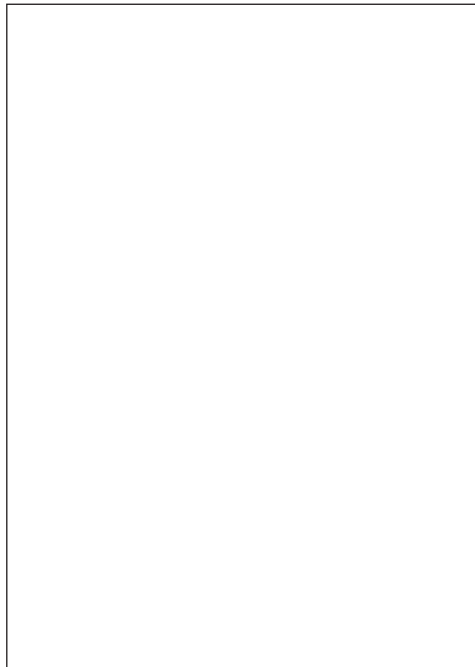
2. Stecke das „Geschlossene & Offene Wirtschaft“-Gesetz (27) in das Kartenheft. **Erkläre allen die Karte.** 

3. Denke daran, den Kriegsgewinnlertoken im Feld der Kriegsherr-Ambition zu platzieren.

Drehe diese Karte um.

S3 **AUFBAU** **25**

S3-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)





BAUSTOFF-LIAISONS

Wenn du Kopierst, um zu **bauen**, kannst du 1 Baustoff-Ressource erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Magnat-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S4 GILDE 05

S4-05



TREIBSTOFF-LIAISONS

Wenn du Kopierst, um zu **bewegen**, kannst du 1 Treibstoff-Ressource erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Magnat-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S4 GILDE 06

S4-06



WAFFEN-LIAISONS

Wenn du Kopierst, um zu **kämpfen**, kannst du 1 Waffen-Ressource erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Kriegsherr-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S4 GILDE 07

S4-07



RELIKTE-LIAISONS

Wenn du Kopierst, um zu **sichern**, kannst du 1 Relikt-Ressource erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Wächter-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S4 GILDE 08

S4-08



PSI-LIAISONS

Wenn du Kopierst, um zu **beeinflussen**, kannst du 1 Psi-Ressource erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Empath-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.


S4 GILDE 09

S4-09

DIPLOMATISCHES FIASKO

Krise: Begrabe diese Karte. Anschließend muss jede Person mit mehr Gildekarten als Agenten in ihrem Vorrat in Zugreihenfolge ihre Gildekarten abwerfen, bis sie nur noch so viele hat wie Agenten. (Zählt geschützte Gildekarten mit, aber werft sie nicht ab.)

Sobald gesichert: Rivalen müssen die Krise dieser Karte ausführen.



S4 VOX 10

S4-10 (= KK 13)

GILDENZWIST

Krise: Jede Person gibt in Zugreihenfolge 1 Gildekarte an die nächste Person links ab, jedoch nicht die Karte, die sie selber so erhalten hat. Begrabe *Gildenzwist*.

Sobald gesichert: Du kannst 1 Gildekarte von einem Rivalen stehlen. Mische alle Gildekarten aus dem Hofkarten-Ablagestapel in den Hofstapel. Begrabe *Gildenzwist*.



S4 VOX 11

S4-11 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

45 ANWALTS-FORDERUNGEN

Verschrotte diese Karte, wenn der Anwalt nicht im Spiel ist.

Der Anwalt kann 1 Gildekarte eines Rivalen auswählen, die kein Ressourcensymbol einer Gildekarte aufweist, die der Anwalt bereits besitzt.

Dieser Rivale muss dem Anwalt entweder die gewählte Gildekarte geben und 1 Gefallen vom Anwalt nehmen ODER dem Anwalt 1 Gefallen geben.

Dies ist kein Stehlen, also können Karten wie Eidgardisten den Effekt nicht verhindern. Der Anwalt kann sogar geschützte Gildekarten fordern, er bekommt dann auf jeden Fall einen Gefallen.

S4 EDIKT 13

S4-13


GILDEN-VERHANDLUNGEN

Bei Gipfeltreffen kann folgende neue Verhandlungsaktion ausgeführt werden – **Gildenunterstützung transferieren:**

Gib eine Gildekarte. Ist der Anwalt im Spiel, muss er seine Zustimmung geben.

Um diese Verhandlungsaktion durch *Gefallen zurückgeben* zu erzwingen, musst du die Überfallkosten der Gildekarte in Gefallen bezahlen. Du kannst den Anwalt zur Zustimmung zwingen, indem du ihm 1 Gefallen von ihm an ihn zurückgibst.

Personen können nicht gezwungen werden, geschützte Gildekarten zu geben.



S4 GIPFELTREFFEN 14

S4-14



GOLEM-LEUCHTFEUER

Erwecken (Beeinflussen): Nimm beliebige von dir kontrollierte Golems vom Spielplan und platziere sie auf deiner Golem-Feuerstelle-Karte. Gewinnst du aktuell eine bekundete Ambition, drehst du diese Golems auf erwacht.

S5 MYTHOS 02

S5-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

GOLEMAKTIONEN

Auftakt: Du kannst deine erwachten Golems ausgeben, um optional ihre Aktion auszuführen.

Krieger: Zerstöre *alle* beschädigten Schiffe in einem Sektor. (Lege *loyale* Schiffe zurück in deinen Vorrat.)

Beschützer: Repariere beliebige Schiffe deiner Wahl. (Auch 1 Verbesserung oder Panzerung pro Flaggschiff.)

Sucher: Führe eine Katapultbewegung von einem Sektor aus.

Vollernter: Erhalte 1 Ressource deiner Wahl.

S5 GESETZ 06

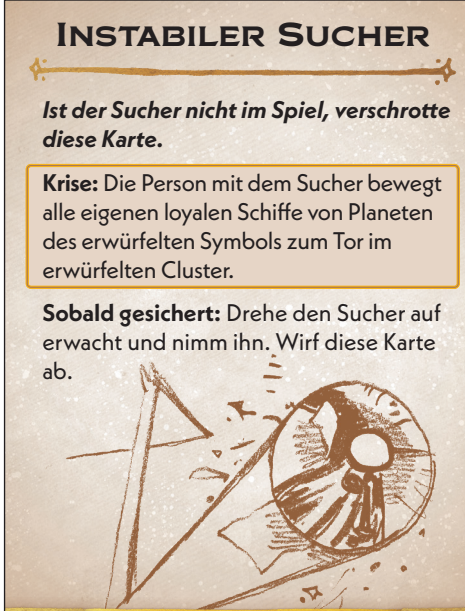
S5-06

INSTABILER SUCHER

Ist der Sucher nicht im Spiel, verschrotte diese Karte.

Krise: Die Person mit dem Sucher bewegt alle eigenen loyalen Schiffe von Planeten des erwürfelten Symbols zum Tor im erwürfelten Cluster.

Sobald gesichert: Drehe den Sucher auf erwacht und nimm ihn. Wirf diese Karte ab.



S5 VOX 09

S5-09

FREIGESETZTES WISSEN

Bei Gipfeltreffen können diese neuen Verhandelsaktionen ausgeführt werden:

Mythen transferieren: Gib einem Rivalen eine Mythoskarte. Dies kann nicht durch *Gefallen zurückgeben* erzwungen werden.

Golem transferieren: Gib einem Rivalen einen Golem. Um dies mit *Gefallen zurückgeben* zu erzwingen, müssen *Gefallen* entsprechend der Überfallkosten des Golems zurückgegeben werden.



S5 GIPFELTREFFEN 14

S5-14

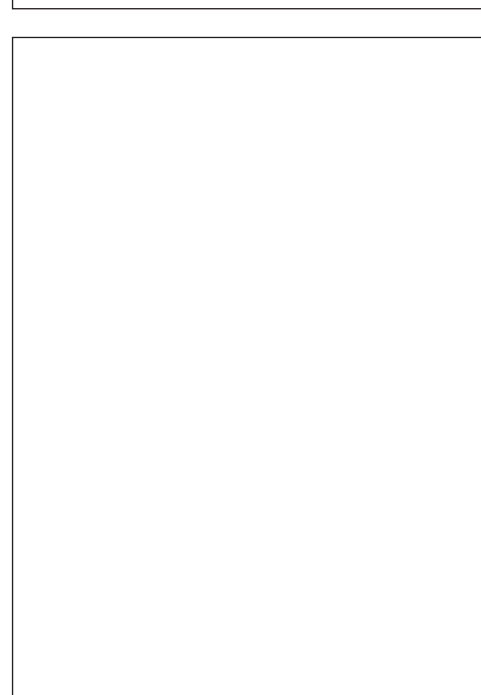
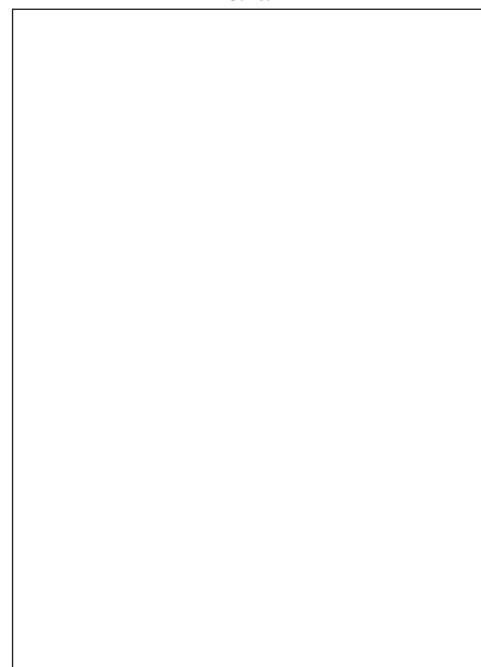
KASTELLAN - AKT III

- Stecke das „Golems stillen ihren Hunger“-Edikt (21) in das Kartenheft. **Erkläre allen die Karte.**
- Drehe alle schlafenden Golems auf erwacht.

Drehe diese Karte um.

S5 AUFBAU 20

S5-20



PARTISAN - AKT I

1. Erhalte Informanten (02) und die „Initiative ergreifen – Partisan“-Fähigkeit (03).
Drehe diese Karte um.

S6 + AUFBAU + 01

S6-01

INFORMANTEN

Spionieren (Beeinflussen): Einmal pro Zug kannst du einem Rivalen deine Aktionskarte mit der höchsten Zahl geben. In diesem Fall muss er dir anschließend seine Aktionskarte mit der höchsten Zahl geben. (Es kann dieselbe Karte sein.)

S6 + Gilde + 02

S6-02

VOLKSHELD

Bekundest du eine Ambition: Du kannst 1 eigene Sperrung entfernen, wenn du mehr Gildekarten mit diesem Symbol hast, als jeder deiner Rivalen.

S6 + MYTHOS + 17

S6-17

75 » GILDEN BEKLAGEN TERROR

Ist *Diplomatisches Fiasko* nicht im Hof, durchsuche den Hofkartenstapel nach der Karte und hänge sie an den Imperialen Rat. Drehe den Rat auf tagend. Mische den Hofstapel.

S6 + EDIKT + 19

S6-19 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

TERRORANGRIFF

Krise: Zerstöre alle beschädigten Marker an Planeten, deren Typ für irgendeine Person gesperrt ist. Mische diese Karte in den Hofkartenstapel.

Sobald gesichert: Führe die Krise aus – ohne jedoch loyale Marker zu zerstören.

S6 + VOX + 20

S6-20 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

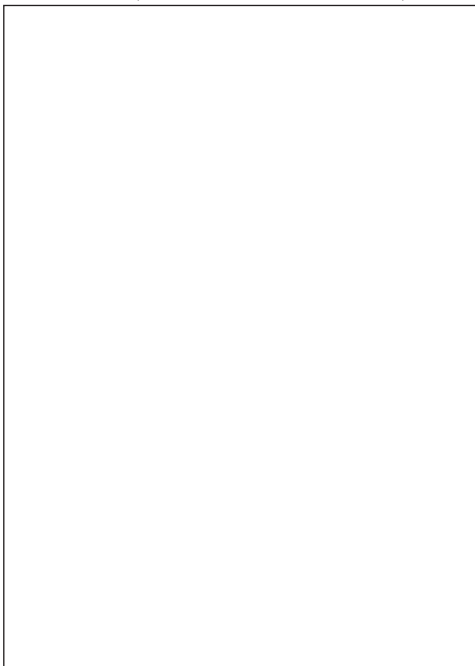
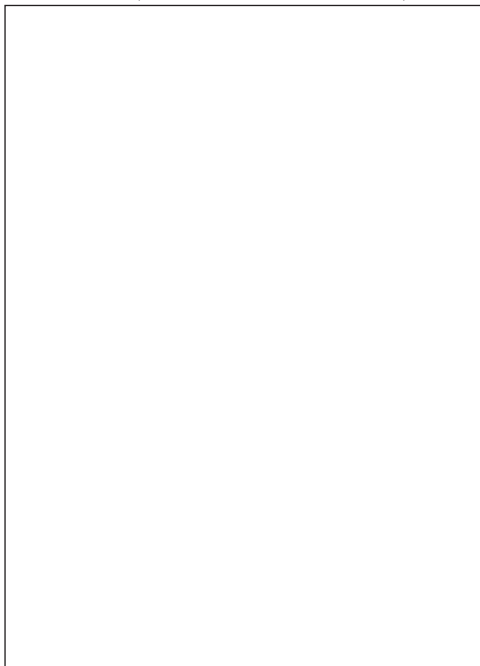
TERRORANGRIFF

Krise: Zerstöre alle beschädigten Marker an Planeten, deren Typ für irgendeine Person gesperrt ist. Mische diese Karte in den Hofkartenstapel.

Sobald gesichert: Führe die Krise aus – ohne jedoch loyale Marker zu zerstören.

S6 + VOX + 21

S6-21 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



ADMIRAL - AKT I

1. Erhalte Imperiale Offiziere (02).
2. Stecke das „Imperiale Schmieden nutzen“-Edikt (03) in das Kartenheft.
3. Erhalte den Ersten Regenten – außer der Statthalter ist im Spiel.

Drehe diese Karte um.

S7 **AUFBAU** 01

S7-01 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE OFFIZIERE

Bist du Gesetzloser, begrabe diese Karte.

Ignoriere die Imperialen Gesetze der Präsenz und der Bewegung. (Dies bedeutet, in deinem Zug kannst du Aktionen mit beliebigen Imperialen Schiffen ausführen und kontrollierst du alle vom Imperium kontrollierten Sektoren! Loyale Marker werden in beiden Fällen nicht benötigt.)

S7 **GILDE** 02

S7-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

ABTRÜNNIGE ADMIRÄLE

Bist du Gesetzloser, begrabe diese Karte.

Ignoriere die Imperialen Gesetze der Präsenz, der Bewegung und der Waffenruhe.

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um 3 Imperiale Schiffe in einem von dir kontrollierten Sektor zu platzieren.

S7 **GILDE** 06

S7-06 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

ABTRÜNNIGE ADMIRÄLE

Bist du Gesetzloser, begrabe diese Karte.

Ignoriere die Imperialen Gesetze der Präsenz, der Bewegung und der Waffenruhe.

Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um 3 Imperiale Schiffe in einem von dir kontrollierten Sektor zu platzieren.

S7 **GILDE** 07

S7-07 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.

S7 **VOX** 10

S7-10 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.

S7 **VOX** 11

S7-11 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.

S7 **VOX** 15

S7-15 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.

S7 **VOX** 16

S7-16 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

IMPERIALE ÜBERLÄUFER

Krise: Ersetze alle Imperialen Schiffe im erwürfelten Cluster durch Schiffe des ersten Gesetzlosen in Zugreihenfolge. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst die Krise in einem Cluster deiner Wahl ausführen. Begrabe diese Karte oder wirf sie ab.

S7 **VOX** 17

S7-17 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

DEN GLAUBEN VERBREITEN

Lehren (Beeinflussen): Hänge die oberste Glaubensaktionskarte vom Glaubensaktionskarten-Stapel an eine Gildenkarte im Hof mit Ressourcensymbol eines Planeten mit einer loyalen Stadt. In diesem Fall verschrottet du die unterste nicht-Ereignisaktionskarte des Aktionskarten-Ablagestapels. (*Überspringe dabei Ereigniskarten.*)

Um Platz zu sparen, kannst du diese Karte teilweise unter den Glaubensaktionskarten-Stapel schieben, nachdem du mit dieser Aktion vertraut bist.

S8 **FÄHIGKEIT** 03

S8-03



DAS JUNGE LICHT

Auftakt: Du kannst 1 nicht-Ereignisaktionskarte abwerfen, um diese Karte neben einer ausgespielten Glaubensaktionskarte zu platzieren. (*Selbst eine, die verdeckt ausgespielt wurde!*) Am Ende der Runde nimmst du die Glaubensaktionskarte auf die Hand und *Das Junge Licht* zu dir.

S8 **GILDE** 16

S8-16 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



DER AUERWÄHLTE

Auftakt: Du kannst 1 nicht-Ereignisaktionskarte abwerfen, um diese Karte neben einer ausgespielten Glaubensaktionskarte zu platzieren. (*Selbst eine, die verdeckt ausgespielt wurde!*) Am Ende der Runde nimmst du die Glaubensaktionskarte auf die Hand und *Der Auserwählte* zu dir.

S8 **GILDE** 18

S8-18 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

GLÄUBIGER - AKT II

1. Lege die 5 Idealtoken bereit. (*Sie sind doppelseitig!*)
2. Stecke das „Doktrin festlegen“-Edikt (21) in das Kartenheft.
3. Schiebe die Doktrinkarte (22) teilweise unter den Aktionskartenbereich des Spielplans. Hast du den Initiativmarker, platziere sie mit der Eifer-Seite nach oben. Wenn nicht, dann mit der Weisheit-Seite.
4. Stecke Glaubensdoktrin (23) in das Kartenheft.

Erkläre allen die Karte.

Drehe diese Karte um.

S8 **AUFBAU** 20

S8-20 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

DOKTRIN DES EIFERS

Du musst Glaubensaktionskarten mit ihrer Eifer-Seite ausspielen.

Spielst du eine Glaubensaktionskarte aus:

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



DER PROPHET

Auftakt: Du kannst 1 nicht-Ereignisaktionskarte abwerfen, um diese Karte neben einer ausgespielten Glaubensaktionskarte zu platzieren. (*Selbst eine, die verdeckt ausgespielt wurde!*) Am Ende der Runde nimmst du die Glaubensaktionskarte auf die Hand und *Der Prophet* zu dir.

S8 **GILDE** 25

S8-25 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

LAIZISTISCHE DOKTRIN FESTLEGEN

Alle Personen decken ihre Glaubensaktionskarten auf. Die Person, welche die höchste Zahl aufdeckt, kann die **Doktrin** auf Eifer oder Weisheit ändern, indem sie die Doktrinkarte neben dem Aktionskartenbereich umdreht.

*Die **Doktrin** legt fest, auf welcher Seite Glaubensaktionskarten ausgespielt werden müssen und welche Ambitionen bekundet werden können, wenn eine Glaubensaktionskarte als Primuskarte gespielt wird.*

S8 **EDIKT** 27

S8-27

UNTERDRÜCKTER GLAUBE

Folgt denselben Regeln wie zuvor:

- » Du musst Glaubensaktionskarten auf der Seite der aktuellen Doktrin ausspielen.
- » Spielst du eine Glaubensaktionskarte aus, kannst du in diesem Zug keine Ambition **bekunden**, deren Ideal nicht der aktuellen Doktrin entspricht.

Es gibt eine Einschränkung: Spielst du eine Glaubensaktionskarte aus, kannst du in diesem Zug keine Ambition **bekunden**, auf der sich kein Idealtoken befindet.

Das Bekunden mit nicht-Glaubensaktionskarten ist nicht von dieser Regel betroffen.

S8 **GESETZ** 28



S8-28

[Empty Card]

PILGERVATER - AKT II

1. **Du erhältst ein Flaggschiff:** Nimm eine Flaggschiffablage und führe den Aufbau auf der Rückseite aus.
2. Platziere 1 Raumhafen auf deiner Windschattenantrieb-Verbesserung. Platziere 1 Stadt auf deiner Rumpf-Verbesserung.
3. Erhalte die „Hinweise entdecken“-Fähigkeit (02).
4. Die Person rechts von dir wählt im Geheimen einen Planeten, indem sie seine Cluster-Nummer und sein Planeten-ID-Symbol (▲/●/◐) auf einem Zettel notiert.
5. Gib der Person rechts von dir die Portalhinweise-Fähigkeit (03), die 6 Hinweistoken und den Portaltoken. (*Hinweise sind doppelseitig!*)

Drehe diese Karte um.





S9 **AUFBAU** O1

S9-01

PORTALHINWEISE

Der Pilgervater kann dich dazu auffordern, Hinweistoken an Planeten zu platzieren. Hast du keine in deinem Vorrat, nimm einen vom Spielplan.

- » Platziere den Hinweistoken mit seiner Häkchenseite oben, falls der Planet sich **entweder** im richtigen Cluster befindet **oder** er das richtige ID-Symbol (▲/●/◐) hat. 
- » Platziere den Hinweistoken mit seiner Kreuzseite oben, falls der Planet sich **weder** im richtigen Cluster befindet **noch** das richtige ID-Symbol (▲/●/◐) hat. 
- » Befindet sich sein Flaggschiff am **richtigen Planeten**, platziere den Portaltoken. Verschrotte alle Hinweise; diese Karte und die „Hinweise entdecken“-Fähigkeit. 

Du darfst nicht über den Sektor des Portals sprechen oder Hinweise darauf geben, außer auf die oben beschriebene Weise.

S9 **FÄHIGKEIT** O3

S9-03

! Führe dies erst im Intermezzo aus !

Hast du dein Vorhaben erfüllt:

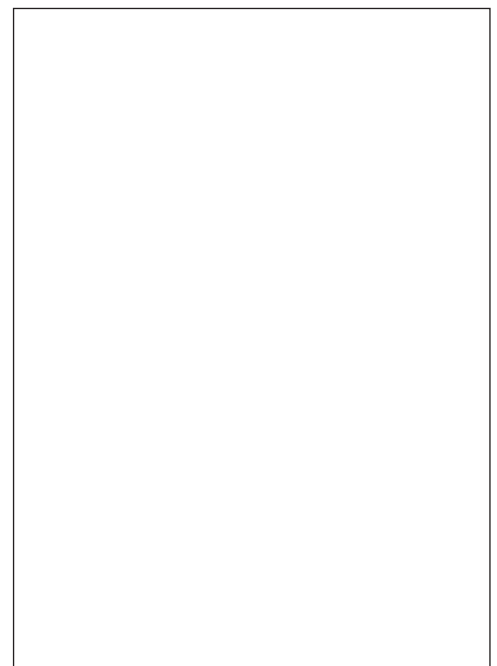
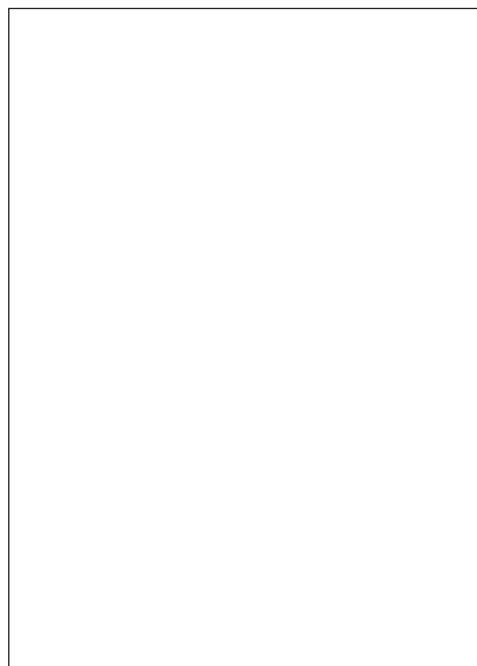
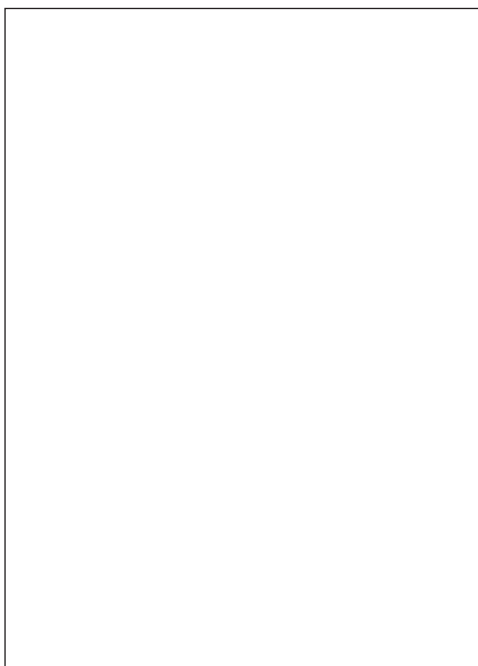
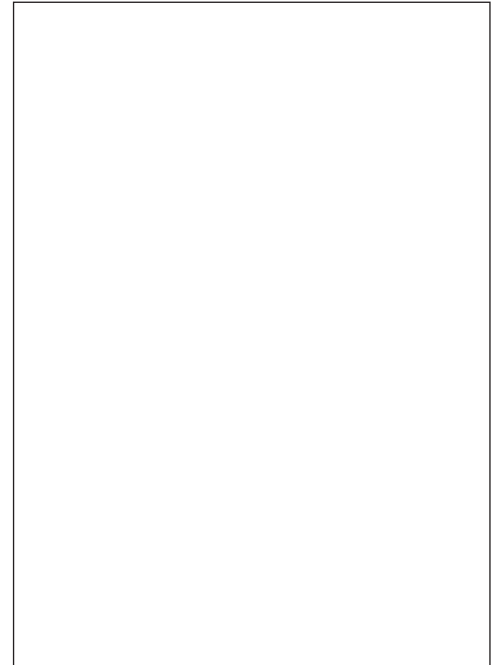
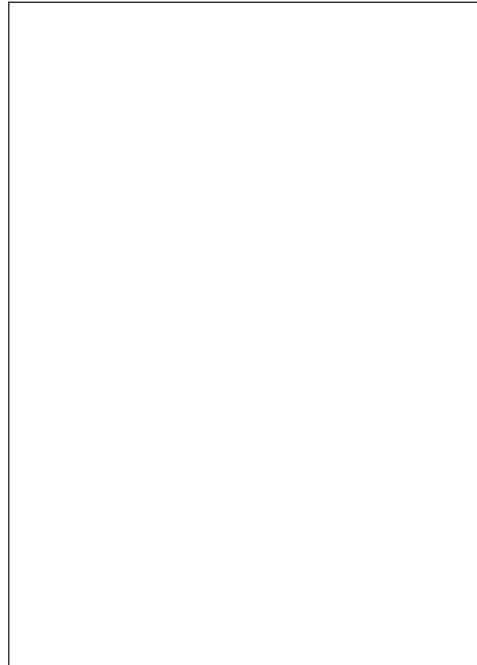
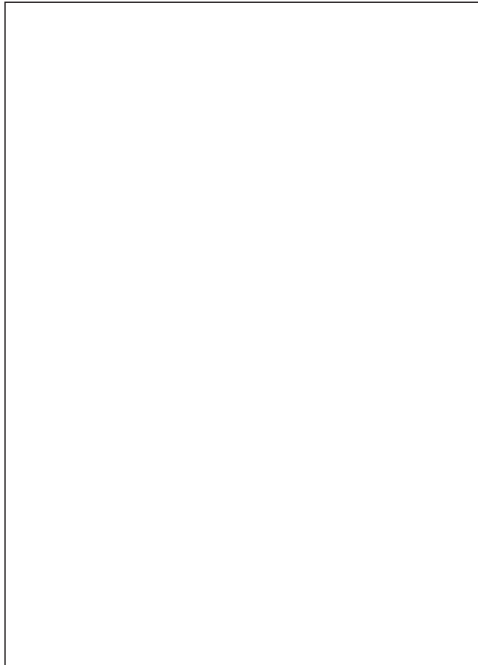
1. Füge Aufruf zur Pilgerfahrt (05) dem Hofkartenstapel hinzu.
2. Verschrotte Portalsucher (06).
3. Baue 1 Verbesserung oder Panzerung auf deiner Flaggschiffablage (ohne dich am entsprechenden Planeten befinden zu müssen).

Hast du dein Vorhaben nicht erfüllt:

1. Verschrotte Aufruf zur Pilgerfahrt (05).
2. Füge Portalsucher (06) dem Hofkartenstapel hinzu.
3. Platziere den Portaltoken im Sektor, der während des Aufbaus notiert wurde.
4. Verschrotte alle Hinweistoken, die „Hinweise entdecken“- (02) und die Portalhinweise-Fähigkeit (03).

S9 **AUFLÖSUNG** O4

S9-04



WERKSTATTWELTEN-FLÜCHTLINGE

Hast du den Planetenhammer, verschrotte diese Karte.

Umsiedeln (Bauen): Baue eine Freistaaten-Stadt auf einem Baustoff-Planeten, den du kontrollierst. Entferne in diesem Fall deine Baustoff-Sperrung und erhalte bis zu so viele Baustoff-Ressourcen, wie du leere Ressourcenfelder hast. Schiebe diese Karte unter die *Weltenbrecher*-Karte.

S11 GILDE 05

S11-05

ZÜNDSTOFFWELTEN-FLÜCHTLINGE

Hast du den Planetenhammer, verschrotte diese Karte.

Umsiedeln (Bauen): Baue eine Freistaaten-Stadt auf einem Treibstoff-Planeten, den du kontrollierst. Entferne in diesem Fall deine Treibstoff-Sperrung und erhalte bis zu so viele Treibstoff-Ressourcen, wie du leere Ressourcenfelder hast. Schiebe diese Karte unter die *Weltenbrecher*-Karte.

S11 GILDE 06

S11-06

TODESWELTEN-FLÜCHTLINGE

Hast du den Planetenhammer, verschrotte diese Karte.

Umsiedeln (Bauen): Baue eine Freistaaten-Stadt auf einem Waffen-Planeten, den du kontrollierst. Entferne in diesem Fall deine Waffen-Sperrung und erhalte bis zu so viele Waffen-Ressourcen, wie du leere Ressourcenfelder hast. Schiebe diese Karte unter die *Weltenbrecher*-Karte.

S11 GILDE 07

S11-07

URWELTEN-FLÜCHTLINGE

Hast du den Planetenhammer, verschrotte diese Karte.

Umsiedeln (Bauen): Baue eine Freistaaten-Stadt auf einem Relikt-Planeten, den du kontrollierst. Entferne in diesem Fall deine Relikt-Sperrung und erhalte bis zu so viele Relikt-Ressourcen, wie du leere Ressourcenfelder hast. Schiebe diese Karte unter die *Weltenbrecher*-Karte.

S11 GILDE 08

S11-08

KERNWELTEN-FLÜCHTLINGE

Hast du den Planetenhammer, verschrotte diese Karte.

Umsiedeln (Bauen): Baue eine Freistaaten-Stadt auf einem Psi-Planeten, den du kontrollierst. Entferne in diesem Fall deine Psi-Sperrung und erhalte bis zu so viele Psi-Ressourcen, wie du leere Ressourcenfelder hast. Schiebe diese Karte unter die *Weltenbrecher*-Karte.

S11 GILDE 09

S11-09

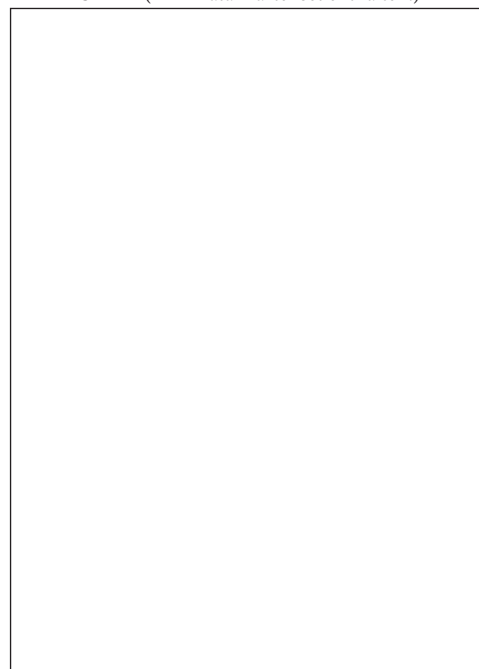
PLANETENBRECHER - AKT III

1. Platziere alle Marker, die am Ende von Akt II auf der *Weltenbrecher*-Karte (03) waren, wieder auf ihr.
2. **Erinnere alle daran, dass das Platzieren von „Gebrochene Welt“-Token auf Planeten dazu führt, dass alle einen Aufschrei der Planetenart verursachen.**

Drehe diese Karte um.

S11 AUFBAU 12

S11-12 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



VERDERBNISFLÜSTERER - AKT II

1. Erhalte Sporenschiffe (02).
2. Verschrotte 2 **loyale Schiffe** aus deinem Vorrat oder auf dem Spielplan.
3. **Flottennachschub:** Hast du weniger als **8 loyale Schiffe** auf dem Spielplan, platziere je 1 in beliebigen verschiedenen Sektoren, bis du 8 Schiffe auf dem Spielplan hast.

Drehe diese Karte um.

S13 **AUFBAU** 01

S13-01



RASEREI DER VERDERBNIS

◆◆◆◆◆

Du kannst von dir kontrollierte Verderbnis **bewegen** und **reparieren**. Keine Katapultbewegungen. *(Sie ist nicht loyal.)*

Verärgern (Kämpfen): Wirf den Zahlenwürfel. Gib Psi aus, um das Würfelergebnis um je 1 zu verändern, dabei wird „6“ zu „1“ und umgekehrt. Führe eine Verderbnis-krise in jedem Sektor des erwürfelten Clusters aus.

S13 **MYTHOS** 04

S13-04



SENSEN DER VERDERBNIS

◆◆◆◆◆

Ernten (Besteuern): Zerstöre 1 beschädigte Verderbnis in einem von dir kontrollierten Sektor. Nimm sie nicht als Trophäe. Erhalte 1 Ressource des Planeten dieses Sektors oder erhalte 1 Ressource deiner Wahl, wenn es ein Tor-Sektor ist.

S13 **GILDE** 06

S13-06

PANIK DER VERDERBNIS

◆◆◆◆◆

Krise: Jede Person muss in Zugreihenfolge pro Verderbnis an einem loyalen Gebäude oder Flaggschiff 1 loyalen Agenten vom Hof zurücknehmen. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Zerstöre jede beschädigte Verderbnis in einem Cluster mit loyalen Markern *(und nimm sie als Trophäe)*. Begrabe diese Karte.



S13 **VOX** 10

S13-10 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

VERDERBNIS LAUERT

◆◆◆◆◆

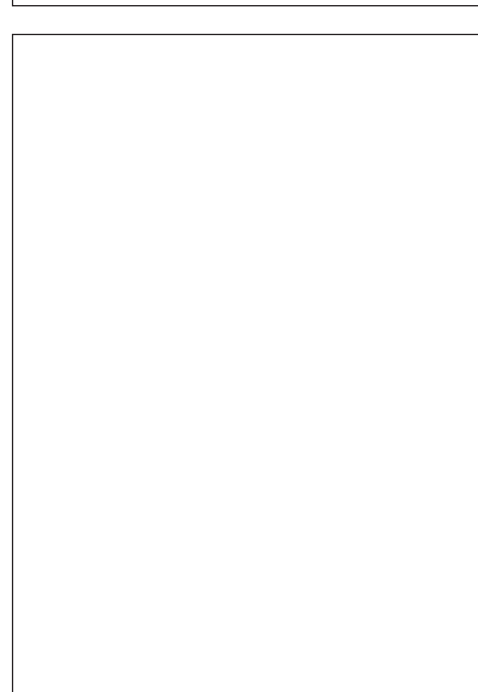
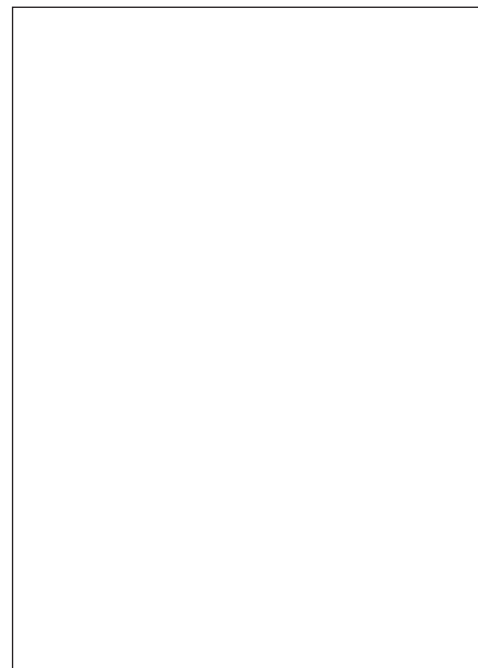
Krise: Repariere jede Verderbnis im erwürfelten Cluster. Platziere 1 beschädigte Verderbnis an jedem Planeten des erwürfelten ID-Symbols ohne Verderbnis. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst jede beschädigte Verderbnis in einem Cluster mit loyalen Markern zerstören. Begrabe diese Karte.



S13 **VOX** 11

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



PAZIFIST - AKT II

1. Entferne all deine Sperrungen.
2. Erhalte die Zeugen-Fähigkeit (02) und Brunnen der Empathie (03).
3. Lege die 4 Zeugentoken bereit. Platziere je 1 Zeugen mit seiner Fernglas-Seite nach oben auf jedem Waffen-Planeten.
4. **Flottennachschub:** Hast du weniger als **8 loyale Schiffe** auf dem Spielplan, platziere je 1 in beliebigen verschiedenen Sektoren, bis du 8 Schiffe auf dem Spielplan hast.

Drehe diese Karte um.

S14 **AUFBAU** 01

S14-01

ZEUGEN

Zeugentoken sind loyale Marker von dir.

Du kannst von dir kontrollierte Zeugen **bewegen**. Führt du eine Katapultbewegung mit Schiffen aus, kannst du Zeugen mitbewegen.

Auftakt: Du kannst Zeugen, die du an einem Psi-Planeten kontrollierst, auf ihre Psi-Ressource-Seite drehen und nehmen. Du kannst die Empath-Ambition bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S14 **FÄHIGKEIT** 02

S14-02

PSI-LIAISONS

Kopierst du, um zu **beeinflussen**, kannst du 1 Psi erhalten.

Auftakt: Du kannst diese Karte an eine Hofkarte ohne Agenten hängen, um die Empath-Ambition zu bekunden. Platziere den Nullmarker nicht.

S14 **GILDE** 05

S14-05

AUSSÖHNUNG

Bei Gipfeltreffen kannst du folgende neue Verhandlungsaktion ausführen – Vergeben: Nimm eine Sperrung eines Rivalen als Gefallen.

In der Tagesordnung kann die Person, die das Gipfeltreffen einberufen hat, einem Rivalen ohne dessen Zustimmung vergeben, indem sie diesem Rivalen eine Psi-Ressource gibt.

Der Rivale muss einen freien Platz für die Psi-Ressource haben. Die Person, die das Gipfeltreffen einberufen hat, kann diesen Gefallen nun zurückgeben.

Befindet sich das Psi-Monopol im Spiel, muss dessen Besitzer zustimmen, dass Psi gegeben werden kann.

S14 **GIPFELTREFFEN** 11

S14-11

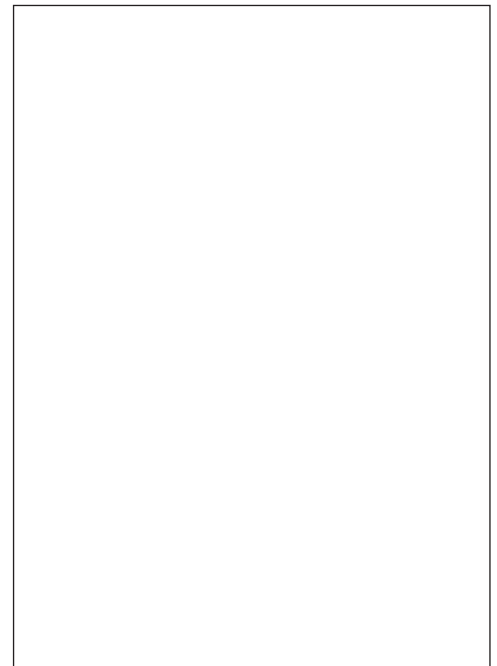
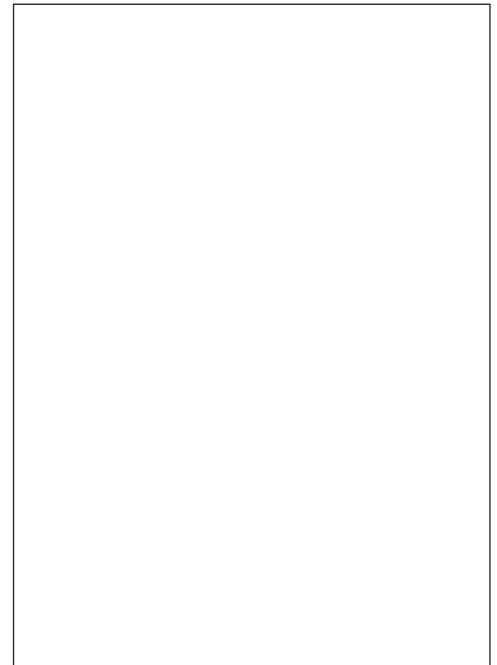
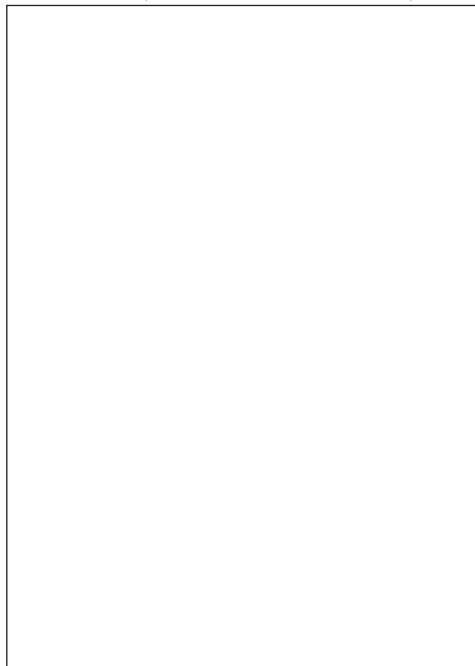
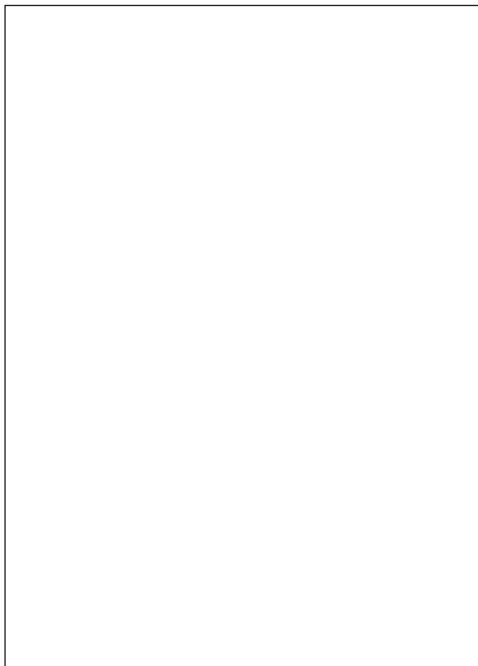
60 **ABLEHNUNG DER EMPATHEN**

Ist die Empath-Ambition bekundet, muss jede Person alle Ressourcen abwerfen, die ihren Sperrungen entsprechen, und jede Person ohne Psi-Sperrung erhält 1 Psi.

Werft weder Gildenkarten noch eingefrorene Ressourcen ab (Beispiele: Baustoff- oder Treibstoff-Ressourcen als Gefangene des Bewahrers; Ressourcen auf Handelsligen des Tycoons).

S14 **EDIKT** 12

S14-12 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



FRIEDENSWAHRER - AKT II

1. **Im 2-Personen-Spiel:** Lege alle Waffen-Ressourcen vom Kriegsherr-Ambitionsfeld zurück in den Vorrat.
2. Entferne alle deine Sperrungen.
3. Verursache einen Aufschrei bei Waffen. (Wirf alle Waffen-Ressourcen und Gildenkarten ab.)
4. Erhalte Eid des Friedens (02) und Bewahrer des Arsenal (03).
5. **Flottennachschub:** Hast du weniger als **8 loyale Schiffe** auf dem Spielplan, platziere je 1 in beliebigen verschiedenen Sektoren, bis du 8 Schiffe auf dem Spielplan hast.

Drehe diese Karte um.

S15 **AUFBAU** 01

S15-01

EID DES FRIEDENS

Bist du nicht Friedenswahrer, verschrotte diese Karte.
 Gib alle Trophäen zurück, die du erhältst, außer Verderbnis. Du kannst die Kriegsherr-Ambition nicht **bekunden** und keine Macht durch ihre **Wertung** erhalten. (Du kannst aber weiterhin verhindern, dass Rivalen sie werten.) Du kannst die imperiale Politik nicht auf Krieg ändern oder die imperiale Politik des Krieges durchsetzen.

S15 **MYTHOS** 02

S15-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

WAFFENLOBBY

Fertigen (Bauen): Erhalte 1 Waffen-Ressource.
Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um bis zu so viele Waffen zu erhalten, wie du freie Ressourcenfelder hast. Wird der Waffenvorrat leer, stiehlt die Waffen-Ressourcen stattdessen.

S15 **GILDE** 05

S15-05

WAFFENLOBBY

Fertigen (Bauen): Erhalte 1 Waffen-Ressource.
Auftakt: Du kannst diese Karte abwerfen, um bis zu so viele Waffen zu erhalten, wie du freie Ressourcenfelder hast. Wird der Waffenvorrat leer, stiehlt die Waffen-Ressourcen stattdessen.

S15 **GILDE** 06

S15-06

35

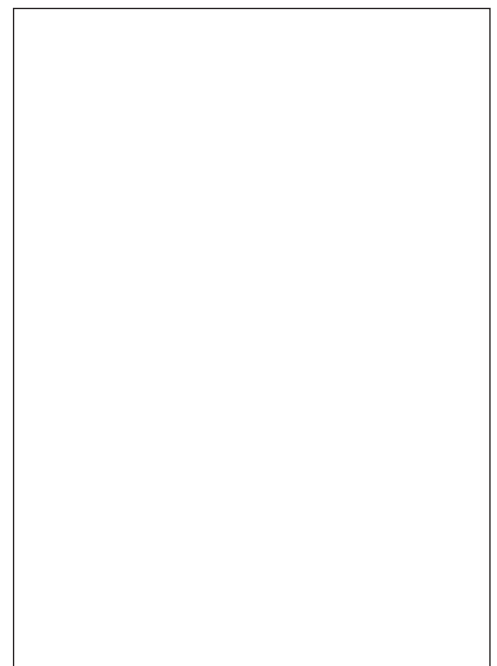
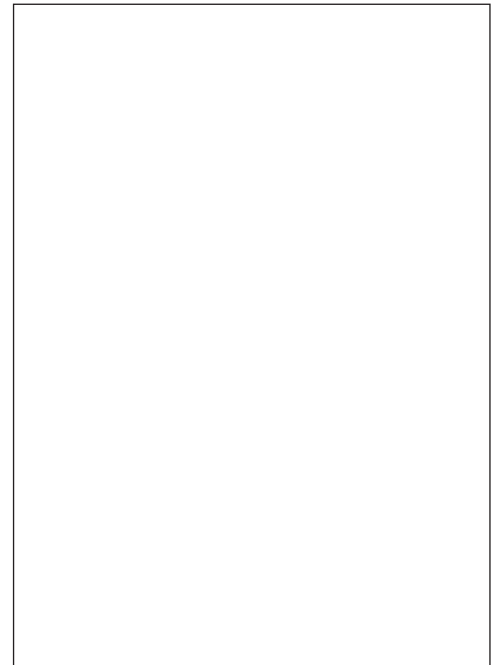
FRIEDENS-DIVIDENDE

Personen erhalten 2 Macht pro Sektor, den sie in einem Cluster kontrollieren, in dem **Frieden** herrscht.

Der Erste Regent kontrolliert Sektoren, die vom Imperium kontrolliert werden. Er erhält für diese aber nur Macht, falls im Imperium eine **Politik des Friedens** herrscht.

S15 **EDIKT** 10

S15-10



Schicksal 16 - Gebieter

GEBIETER - AKT II

1. Lege die 6 Lehenssitz-Token bereit. (Sie sind von 1. bis 6. nummeriert.)
2. Erhalte Ansprüche des Adels (02).
3. Lege die 6 Lehnsherr-Titelkarten (03-08) in den Vorrat.
4. Stecke das „Lehenssitz & Lehen“- (09) und das Feudalrecht-Gesetz (10) in das Kartenheft. **Erkläre allen die Karten.**
5. **Flottennachschub:** Hast du weniger als **8 loyale Schiffe** auf dem Spielplan, platziere je 1 in beliebigen verschiedenen Sektoren, bis du 8 Schiffe auf dem Spielplan hast.

Drehe diese Karte um.

S16 **AUFBAU** 01

S16-01



ANSPRÜCHE DES ADELS

Krise: Die Person mit dieser Karte muss die „Lehen fordern“-Aktion ausführen.

Lehen fordern (Besteuern): Hänge diese Karte an eine Hofkarte. Platziere in diesem Fall einen Lehenssitz-Token auf einer von dir kontrollierten loyalen Stadt in einem Cluster ohne Lehenssitz.

S16 **MYTHOS** 02


S16-02 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

FESTTAG

Solange diese Karte im Hof ist, können Personen sich nicht gegenseitig in Lehen **schädigen**.

Krise: Verschrotte diese Karte und alle Agenten auf ihr.

Sobald gesichert: Du kannst 1 rivalisierende Stadt mit einem Lehenssitz durch eine loyale Stadt ersetzen. Behalte den Lehenssitz. Be-grabe diese Karte.



S16 **VOX** 13

S16-13 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

FESTTAG

Solange diese Karte im Hof ist, können Personen sich nicht gegenseitig in Lehen **schädigen**.

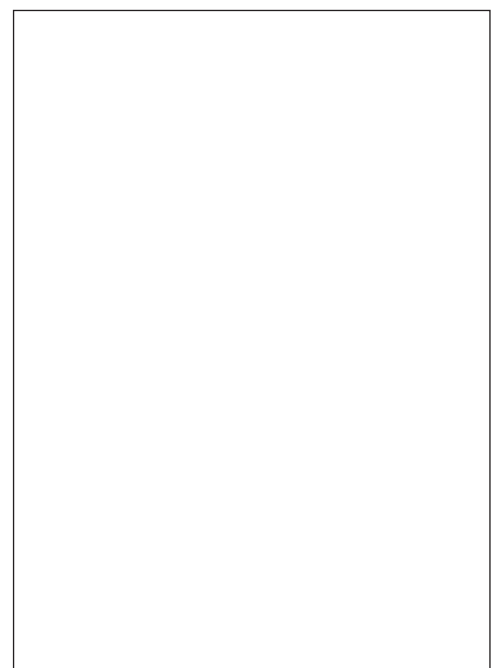
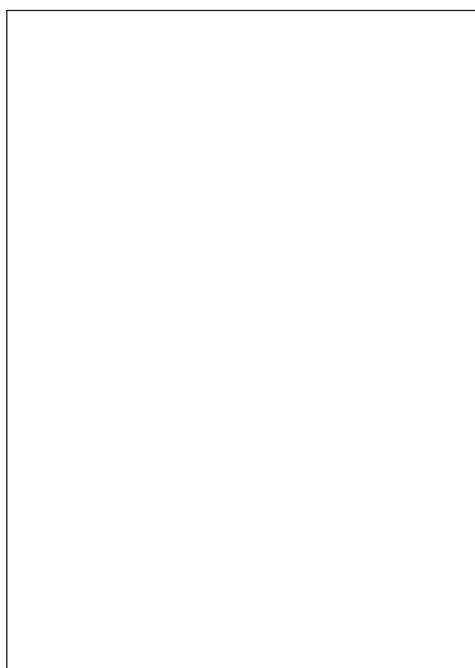
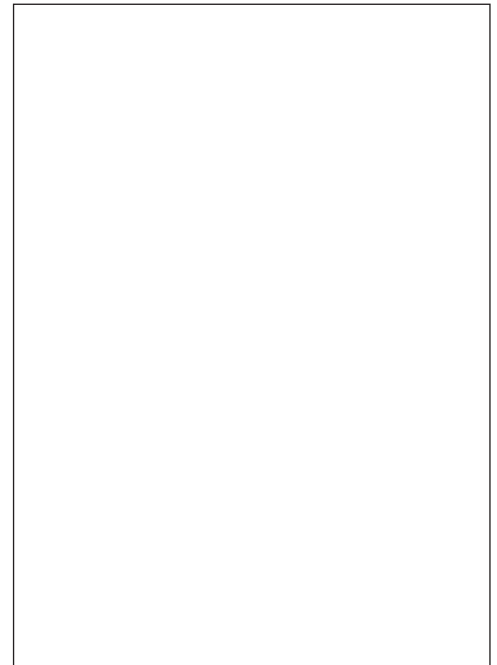
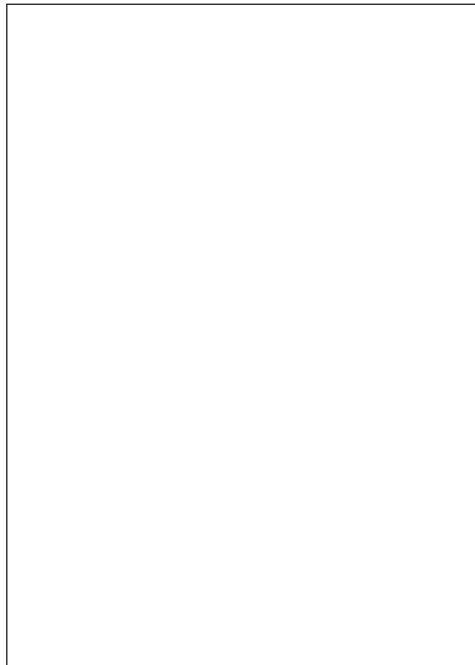
Krise: Verschrotte diese Karte und alle Agenten auf ihr.

Sobald gesichert: Du kannst 1 rivalisierende Stadt mit einem Lehenssitz durch eine loyale Stadt ersetzen. Behalte den Lehenssitz. Be-grabe diese Karte.



S16 **VOX** 14

S16-14 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



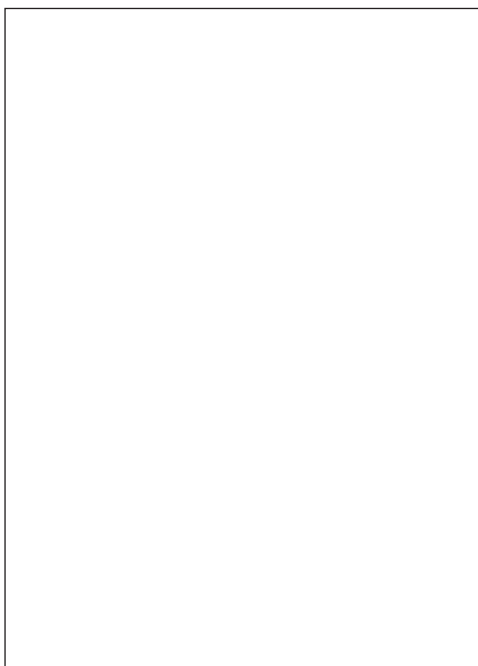
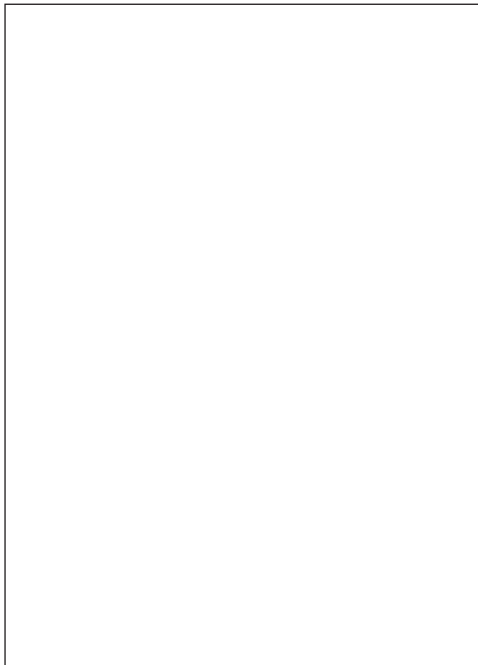


GELÖBNIS DES ÜBERLEBENS

Du kannst die Tyrann-Ambition **nicht bekunden**. Gewinnst du eine Ambition beim Werten, erhältst du nur dem zweiten Platz entsprechend Macht. Beim Zurückgeben der Gefangenen beim Werten behältst du 1 Gefangenen pro Bunker auf dem Spielplan.

S18 MYTHOS 02

S18-02



BUNKER BAUEN

Bunkertoken sind loyale Marker von dir.

Du kannst Bunker auf Planeten mit loyalen Markern **bauen**, maximal 1 pro Planet. Um einen Bunker zu bauen, musst du zusätzlich 1 Agenten aus deinem Vorrat verschrotten.



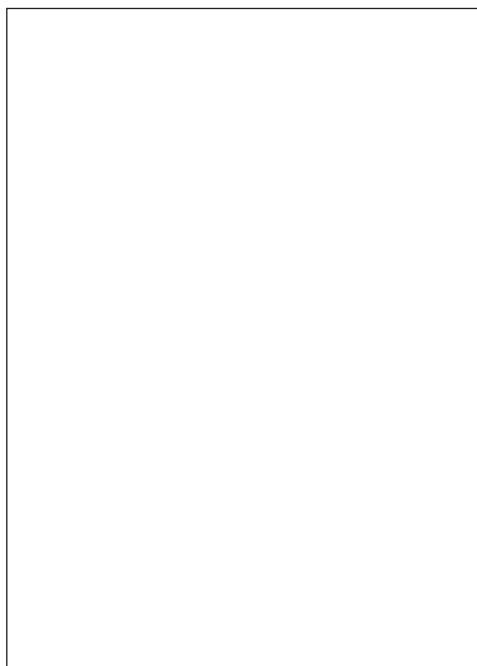
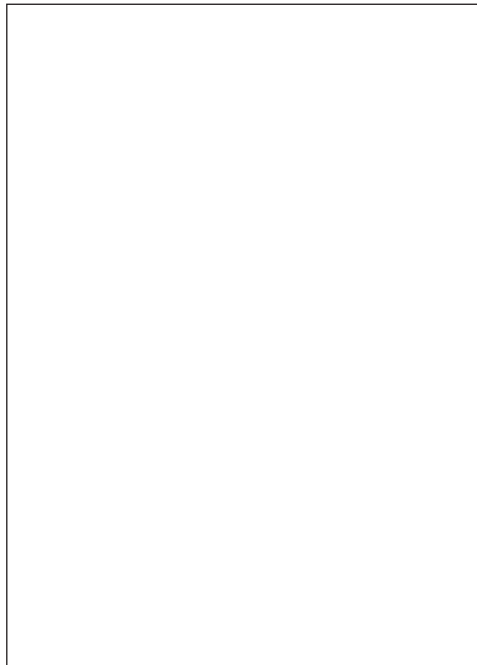
Baust du einen Bunker, nimmst du 1 Agenten aus dem Vorrat eines Rivalen gefangen. Zerstört ein Rivale einen Bunker, verschrottet er 1 Gefangenen, den du hast.

Gebäude. Bunker können **geschädigt** werden wie Gebäude. Sie füllen aber keine Gebäudfelder und können nicht überfallen werden.

Zäh. Bunker benötigen je 2 Treffer, um beschädigt oder zerstört zu werden.

S18 FÄHIGKEIT 03

S18-03



BUNKER

Der Überlebenskünstler kann eigene Agenten verschrotten, um Bunker auf Planeten zu bauen, die rivalisierende Agenten gefangen nehmen und ihm erlauben Gefangene zu behalten, wenn die Tyrann-Ambition gewertet wird.



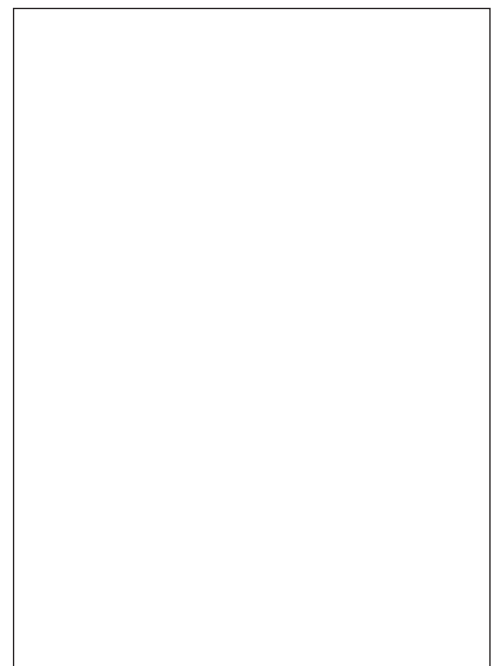
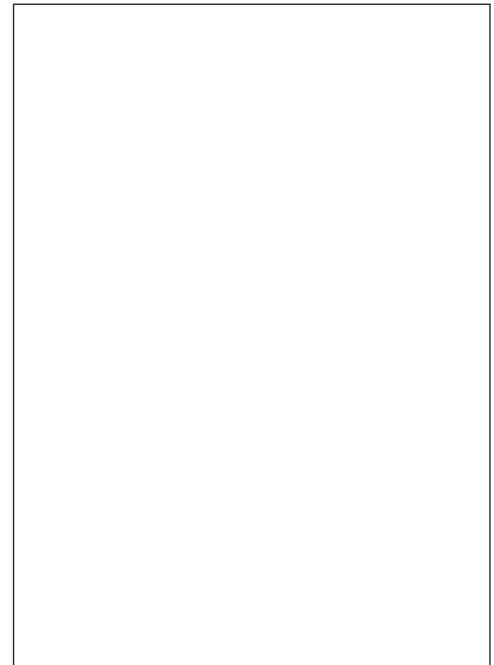
Zerstört ein Rivale einen Bunker, verschrottet er 1 Gefangenen, den der Überlebenskünstler hat.

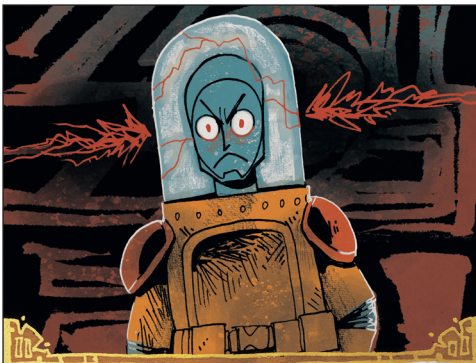
Gebäude. Bunker können **geschädigt** werden wie Gebäude. Sie füllen aber keine Gebäudfelder und können nicht überfallen werden.

Zäh. Bunker benötigen je 2 Treffer, um beschädigt oder zerstört zu werden.

S18 GESETZ 04

S18-04 (Im Errata-Kartenset enthalten.)



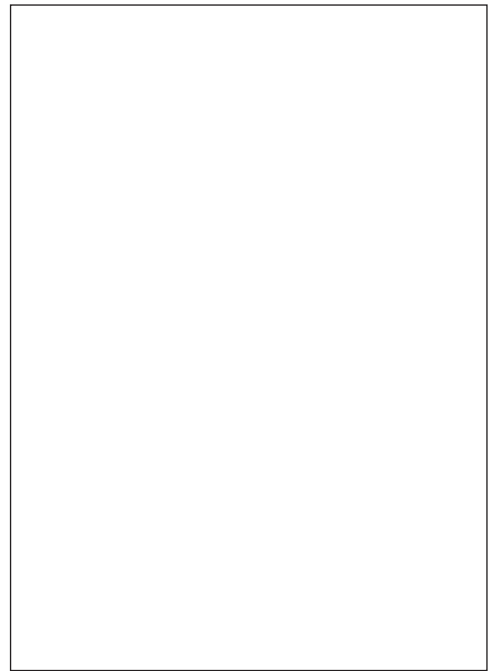
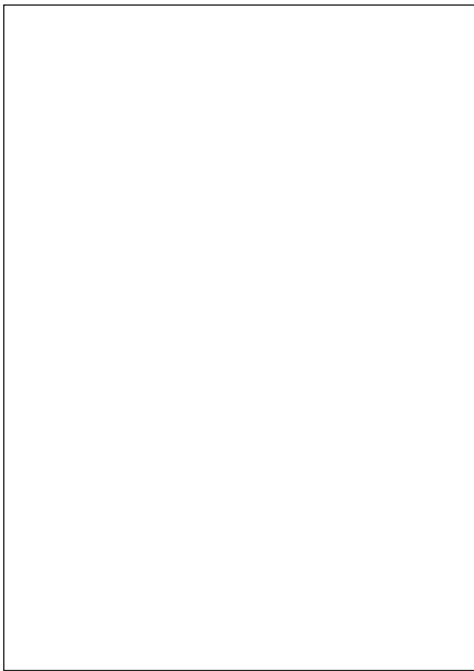


ZORN DER WÄCHTER

Du kannst die Wächter-Ambition nicht **bekunden**.
Du kannst keine loyalen Städte auf Relikt-Planeten **besteuern**, die du nicht kontrollierst.

S19 MYTHOS 02

S19-02

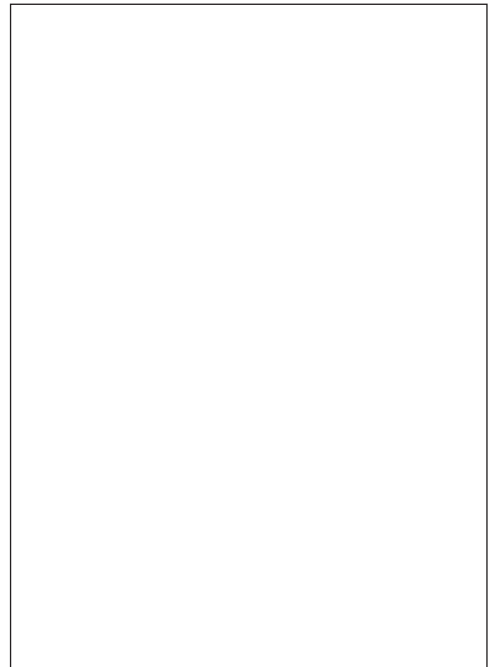
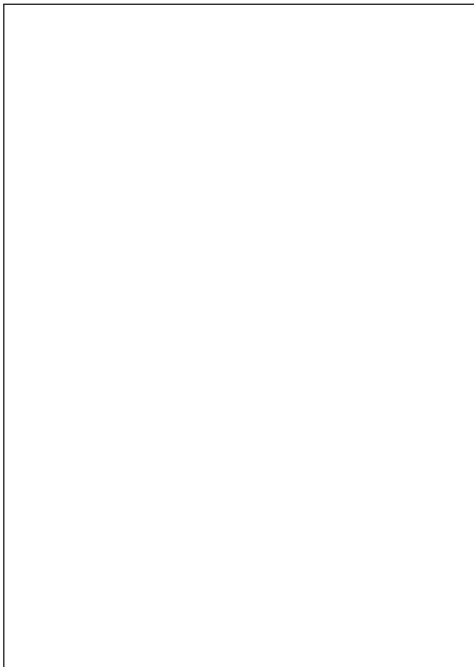


ZORN DER MAGNATE

Du kannst die Magnat-Ambition nicht **bekunden** und keine Macht bei ihrer **Wertung** erhalten.
Du kannst keine loyalen Städte auf Baustoff- und Treibstoff-Planeten **besteuern**, die du nicht kontrollierst.

S20 MYTHOS 03

S20-03

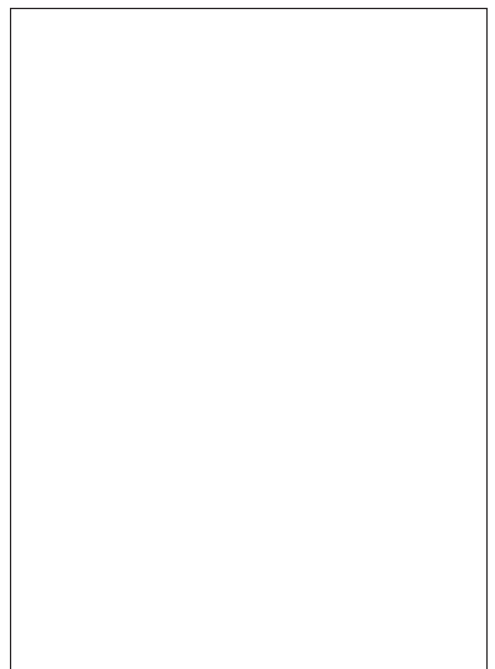
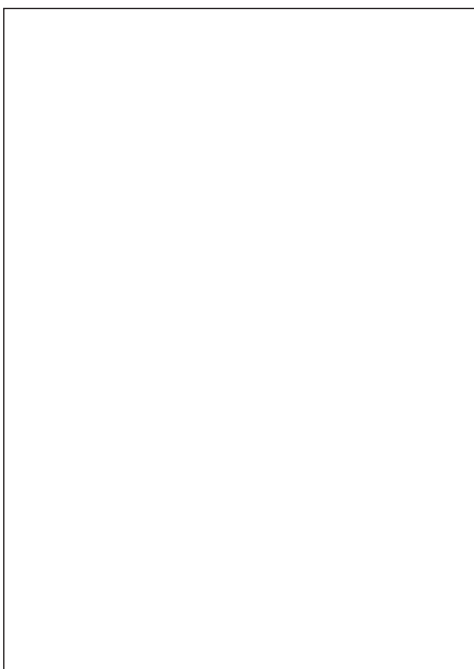


VERDERBNISGESELLSCHAFT

Du kannst von dir kontrollierte Verderbnis **reparieren** und **bewegen**. Sie kann keine Katapultbewegung ausführen. *(Sie ist nicht loyal.)*
Einmal pro Aktion: Beschädigst oder zerstörst du Verderbnis, verschrotte 1 loyalen Agenten aus deinem Vorrat.
Bei Verderbniskrisen: Du kannst 1 Psi ausgeben, um sie in allen Sektoren mit loyalen Schiffen zu verhindern.

S21 MYTHOS 02

S21-02



TORGESPENT - AKT III

1. Hast du ein Flaggschiff, kannst du dies wieder ansiedeln. Führe die dafür nötigen Schritte auf der Rückseite der Flaggschiffablage aus.
2. Erhalte Schnellgang-Katapult (02) und Tore brechen & Übergänge platzieren (03).
3. Lege die 6 Übergangstoken bereit. Platziere einen davon auf einem Tor deiner Wahl. Gib alle Gebäude von diesem Tor zurück. Lege alle Schiffe und Token von diesem Tor in die Mitte des Spielplans.
4. Wirf den Ereigniswürfel und platziere ihn in der Mitte des Spielplans.
5. Platziere Die Toten leben (04) neben den Kapitelanzeiger des Spielplans.
6. Stecke Übergänge & die Unheimliche Passage (05) in das Kartenheft **Erkläre allen die Karte**.
7. Platziere Passagenstürme (06) auf dem Hofkartenstapel.

Drehe diese Karte um.

S22 AUFBAU 01

S22-01 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

TORE BRECHEN & ÜBERGÄNGE PLATZIEREN

Bewegst du dich mit einer **Katapultbewegung** in den Tor-Sektor desselben Clusters, führst du Folgendes aus.



1. Platziere einen Übergangstoken auf dem Tor, in das du dich bewegt hast.
2. Platziere alle Schiffe und Token vom Tor in der Unheimlichen Passage (im Zentrum des Spielplans). Die Schiffe beenden ihre Katapultbewegung.
3. Gib die Gebäude, die du für die Katapultbewegung genutzt hast (der Raumhafen auf dem Spielplan; die Windschattenantrieb-Verbesserung und ihre Panzerung) sowie alle Gebäude im Tor-Sektor zurück. *Nimm nichts davon als Trophäe. Dies gilt nicht als schädigen.*

S22 FÄHIGKEIT 03

S22-03 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

PASSAGENSTÜRME

Sobald gezogen: Die Person mit Initiative-marker hängt diese Karte an eine Karte im Hof.

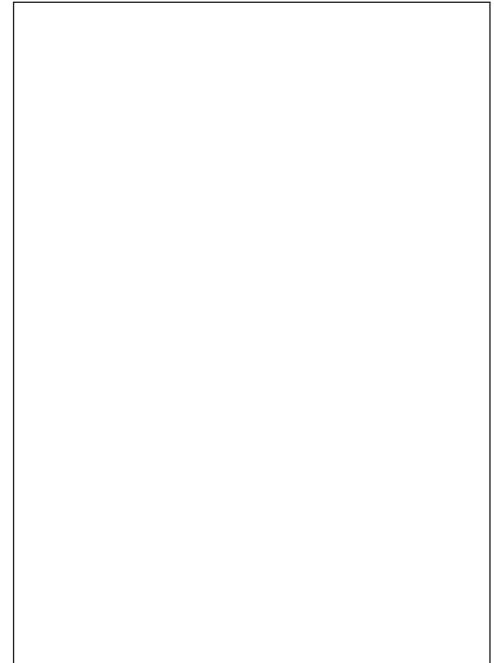
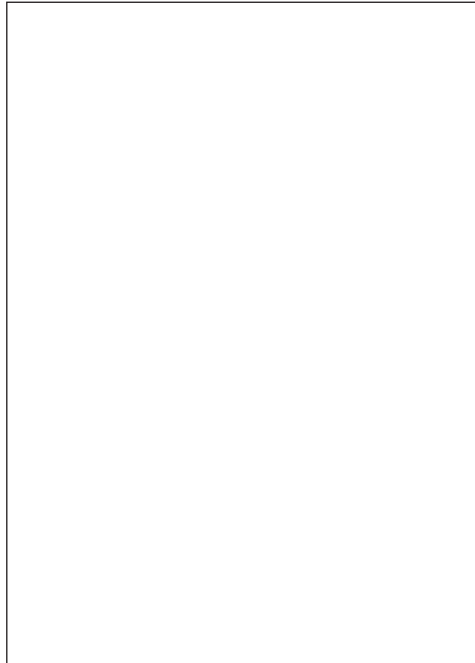
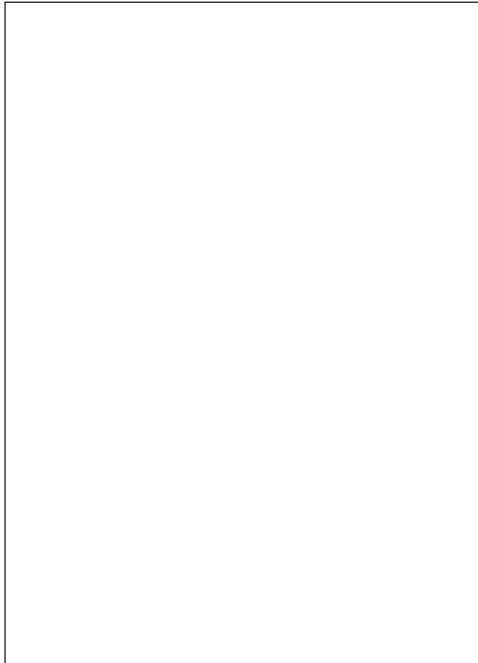
Krise: Triff jeden Marker in der Unheimlichen Passage. Platziere diese Karte unter der obersten Karte des Hofkartenstapels.

Sobald gesichert: Bewege dich beliebig oft von der Unheimlichen Passage auf Planeten **deiner Wahl**. Diese Karte verbleibt im Hof.



S22 VOX 06

S22-06




DER SCHIEDSRICHTER

Zu Beginn der Wertung: Du kannst eine beliebige Anzahl deiner Trophäen, Gefangenen und Ressourcen an Rivalen geben, maximal jedoch so viele Ressourcen, wie sie freie Ressourcenerfelder haben. Marker, die loyal zu dieser Person sind, kommen zurück in ihren Vorrat.

S24 Gilde 03

S24-03

AUSERWÄHLTER DES RICHTERS

Bist du ein Rivale des Richters, folge diesen Regeln:

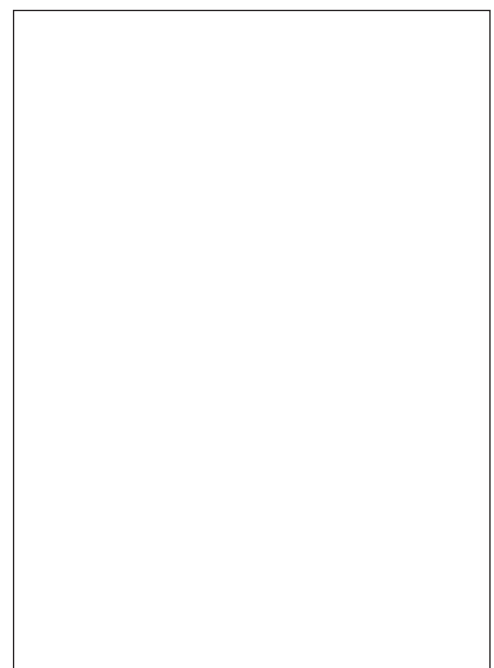
Du kannst Aktionen mit den loyalen Schiffen des Richters ausführen. *(Die Schiffe des Richters zählen aber nicht für deine Kontrolle.)*

Bist du Angreifer beim **Kämpfen** (nicht jedoch gegen den Richter), kannst du die loyalen Schiffe des Richters im Kampfsektor deinen angreifenden Schiffen hinzufügen.

Bist du Angreifer beim **Kämpfen** gegen den Richter, sind die loyalen Schiffe des Richters verteidigende Schiffe, nicht angreifende.

S24 Titel 04

S24-04 (Im Errata-Kartenset enthalten.)




Kampagnenkarten

POPULISTISCHE FORDERUNGEN

Krise: Legt den bekundeten Ambitionsmarker mit der höchsten Macht zurück zu den verfügbaren Ambitionen.

Sobald gesichert: Du kannst 1 Ambition deiner Wahl bekunden. *(Es muss ein Ambitionsmarker verfügbar sein.)* Platziere den Nullmarker nicht. Begrabe diese Karte.



KK VOX 11

KK 11 (Im Errata-Kartenset enthalten.)

RATSINTRIGE

Krise: Drehe den Imperialen Rat auf tagend. Bewege die Agenten von hier dorthin. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Drehe den Imperialen Rat auf tagend. Du kannst loyale Agenten von hier auf andere Hofkarten bewegen, sogar auf den Imperialen Rat. Begrabe diese Karte.




KK VOX 12

KK 12

DIPLOMATISCHES FIASKO

Krise: Begrabe diese Karte. Anschließend muss jede Person mit mehr Gildenkarten als Agenten in ihrem Vorrat in Zugreihenfolge ihre Gildenkarten abwerfen, bis sie nur noch so viele hat wie Agenten. *(Zählt geschützte Gildenkarten mit, aber werft sie nicht ab.)*

Sobald gesichert: Rivalen müssen die Krise dieser Karte ausführen.



KK VOX 13

KK 13

VERDERBNIS LAUERT

Krise: Repariere jede Verderbnis im erwürfelten Cluster. Platziere 1 beschädigte Verderbnis an jedem Planeten des erwürfelten ID-Symbols ohne Verderbnis. Begrabe diese Karte.

Sobald gesichert: Du kannst jede beschädigte Verderbnis in einem Cluster mit loyalen Markern zerstören. Begrabe diese Karte.



KK VOX 15

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

03 DEN IMPERIALEN RAND REGIEREN

Der Erste Regent muss entweder diese Politik durchsetzen oder zu einer neuen Politikkarte wechseln.

POLITIK DES KRIEGES

KEINE IMPERIALE MARKER ODER MARKER VON REGENTEN



- Forderung einkassieren:** Nimm 1 Trophäe oder 1 Gefangenen von jedem rivalisierenden Regenten (jedoch weder imperiale Marker noch Marker von Regenten). Haben sie keine, nimmst du als Gefallen 1 Agenten aus deren Vorrat. Haben sie keine Agenten, kannst du sie zu Gesetzlosen machen.
- Imperiale Aktion:** Gib jedem Regenten 1 Waffe aus dem Vorrat. Ist der Vorrat leer, nimm sie aus der Imperialen Treuhand.

EDIKT 03

Edikt 03

03 DEN IMPERIALEN RAND REGIEREN

Der Erste Regent muss entweder diese Politik durchsetzen oder zu einer neuen Politikkarte wechseln.

POLITIK DER ESKALATION



- Forderung einkassieren:** Nimm 1 Waffe, 1 Treib- oder 1 Baustoff von jedem Regenten, auch dir selbst. Platziere sie in der *Imperialen Treuhand*.
- Imperiale Aktion:** Platziere 2 intakte Imperiale Schiffe in einem vom Imperium kontrollierten Sektor. Wird kein Sektor vom Imperium kontrolliert, platziere sie stattdessen an einem loyalen Raumhafen.

EDIKT 05

Edikt 05 (Im Errata-Kartenset enthalten.)