

REFUGE 42

Die Londoner, die den Tag des weißen Todes überlebten, flüchteten in unterirdische Lager. Heute haben ihre Kinder nicht nur Zugriff auf die technologischen Gerätschaften aus vergangenen Tagen, sondern auch auf das Wissen der älteren Generation. Ihre Anführerin Aria hält böse Überraschungen für all jene bereit, die sich dieser Fraktion in den Weg stellen.

Aria

Aria ist die unbestrittene Anführerin, autoritär und pragmatisch, und sie hat schon immer mit Vorliebe Gegenstände und Artefakte aus der Zeit vor dem Weißen Tod gesammelt.

Enterhaken: Wenn du mit Aria die Aktion *Bewegen* durchführst, sind für sie angrenzende Boden- und Dachregionen benachbart.



Simon – Transporter: Rücke mit bis zu 2 Plünderern in die Region mit Simon ein.

RAVAGERS

Diese Gruppe nimmt alle auf, die verzweifelt nach Hilfe suchen. Auch wenn es aus Angst vor den Purebred niemand laut ausspricht, ist bekannt, dass sie mit Rebellen in Kontakt stehen. Manche sagen sogar, dass ihr Anführer Abraham selbst ein Agent der Rebellen ist und einen geheimen Auftrag verfolgt.

Abraham

Nach dem Tod seines Vaters übernahm Abraham ohne zu zögern die Zügel der Fraktion und wurde so zum jüngsten Anführer von Old London. Jorge hätte seinem Sohn etwas Besseres hinterlassen können als einen alten Spaten und einen Trupp Verwerflicher!

Suche: Wenn du 1 Aktion *Sammeln* in der Region ausführst, in der sich Abraham befindet, erhältst du 1 zusätzliche Aktion *Sammeln* in dieser Region (1x pro Aktionsphase).



Masamune – Ernte: Nimm bis zu 2 Ressourcen aus der Region mit Masamune.

AUXILIA

Diese Gruppe steht in engem Kontakt mit den Purebred und kann im Austausch für Informationen und erledigte Aufträge auf deren Unterstützung zählen. Ihre Anführerin Neena ist listenreich, rücksichtslos und bereit, alles zu tun, um sich die Gunst der Purebred zu erhalten.

Neena

Neena ist eine Gynoidin, die aus wer weiß welchem Loch aufgetaucht ist und eine besondere Leidenschaft für die Jagd auf Precursors hat.

Tarnung: Jedes Mal, wenn du mit Neena (allein oder mit beliebig vielen Plünderern zusammen) die Aktion *Bewegen* ausführst, darfst du dabei Mehrheiten ignorieren.



Fly – Teleporter: Bewege bis zu 2 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 oder 2 Bodenregionen deiner Wahl oder bewege 1 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 Dachregion deiner Wahl.

FARM-Z

Die Bunker für Genexperimente, „Farmen“ genannt, beherbergen Forschungsteams, Hilfspersonal und andere Menschen, die hier Zuflucht gefunden haben. Als Anführer der Expeditionen nach draußen wählen die Wissenschaftler immer eines ihrer brutalsten Versuchsobjekte aus.

Z-13

Z-13 ist das Meisterstück von Farm Z, ein Kraftpaket mit einem Rammbock anstelle eines Arms und der Ausdruckskraft eines Steins. Eher eine Marionette als ein Anführer, aber niemand würde auch nur im Traum daran denken, ihm das ins Gesicht zu sagen.

Kämpfer: Für die Ermittlung von Mehrheiten hat Z-13 die Stärke 3.



Draco – Jäger: Töte 1 Plünderer jeder gegnerischen Fraktion, von der sich mindestens 1 Plünderer in der Region mit Draco befindet. Du erhältst 1 Vorrat (SP) und 1 Candy Boost.

ANDROMEDA

Diese Gynoidin stammt aus der Zeit der Genesis. Sie gehört zu einer fremden Welt und war für die Sicherheit des Raumschiffs verantwortlich. Als der Weiße Tod über die Erde hereinbrach, war sie wie alle anderen gezwungen, auf der Suche nach Ressourcen umherzuziehen, um zu überleben. Schließlich stieß sie auf die Rebellion und die Ravagers.

Motorisiert: Wann immer du 1 Aktion *Bewegen* mit Andromeda ausführst, darfst du sie bis zu 2 Regionen bewegen, falls sie sich allein oder mit 1 Plünderer bewegt. Andromeda muss diese Bewegung in einer Region beenden, in der die Ravagers die Mehrheit haben, sie benötigt aber keine Mehrheit in Regionen, die sie durchquert.



Masamune – Ernte: Nimm bis zu 2 Ressourcen aus der Region mit Masamune.

ARGYL

Argyl ist einer von Arias Cousins. Dank der Technologie von Refuge 42 ist er in der Lage, mühelos von einem Dach zum anderen zu springen, indem er ein Seil durch eine zum Enterhaken umgebaute Bazooka wirft. Leider ist dieses Werkzeug recht instabil und hält Argyl davon ab, seinen Plünderern ebenfalls den Übergang zu ermöglichen.

Brückenbauer: Vor 1 Aktion *Bewegen* mit Argyl darfst du 1 neutrale Brücke deiner Wahl entfernen und ein Ende in die Region mit Argyl legen. Die Brücke wird wie üblich nach den Regeln des Basisspiels platziert.



Simon – Transporter: Rücke mit bis zu 2 Plünderern in die Region mit Simon ein.



Z-07, genannt Buzz, ist einer der wenigen Überlebenden des Entwicklungsprozesses des neuen menschlichen Körpers. Er ist überproportional gewachsen und hat sich zu einem Riesen unter seinesgleichen entwickelt. Es wird schwer sein, jemanden zu finden, der so mutig ist, seine Befehle zu missachten.

Killerinstinkt: Jeder Gegner in der Region, in der sich Z-07 befindet, erleidet am Ende der eigenen Aktionsphase **3** 1 Aktion Töten.



Draco – Jäger: Töte 1 Plünderer jeder gegnerischen Fraktion, von der sich mindestens 1 Plünderer in der Region mit Draco befindet. Du erhältst 1 Vorrat (SP) und 1 Candy Boost.



Nathan, der "Panda", hat einen großen Einfluss auf die Stadt.

Erpressung: Steht Nathan in einer von den Auxilia kontrollierten Region mit 1 oder mehr Außenposten und falls du 1 Aktion *Kaufen* ausführst, erhält Nathan einen Rabatt von 1 Ressource deiner Wahl (Kosten können 0 sein). Die Marktkarte muss dieselbe Farbe haben wie der Außenposten, bei dem Nathan steht.



Fly – Teleporter: Bewege bis zu 2 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 oder 2 Bodenregionen deiner Wahl oder bewege 1 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 Dachregion deiner Wahl.

CAMDENS

Händler und Geschäftsleute, die aus dem berühmten Londoner Bezirk Camden Town stammen. Ihr Verhandlungsgeschick stellt viele Jahre nach dem Weißen Tod ihr Überleben sicher. Ihre großen Vorräte an Ausrüstung und Nahrung ermöglichten ihnen, ein Handelsnetzwerk aufzubauen und mit den anderen Überlebenden Geschäfte zu machen. Dank einer Vereinbarung mit den Purebred gelang es ihnen, ein altes Zaius-Drohnenmodell zu erwerben und es in ihren Wanderladen umzuwandeln.

Apu

Apu ist ein cleverer Anführer, der jede Chance für ein gutes Geschäft nutzt.

Händler: Beendest du 1 Aktion *Bewegung* mit Apu in einer Region mit einem Außenposten, darfst du sofort 1 Aktion *Kaufen* auf dem jeweiligen Markt ausführen (Voraussetzungen und Kosten gelten). Gibt es 2 oder mehr verschiedene Außenposten, wählst du 1 und führst dann 1 Aktion *Kaufen* aus.





Das Kernkraftwerk Hinkley Point war jahrelang die Zuflucht dieser Überlebenden, obwohl die Gewalt des Weißen Todes es beschädigte. Die Rads haben sich für die Wärme der Strahlung entschieden, statt sich dem eisigen Klima auszusetzen. Nun, nach vielen weiteren Jahren, ist das Kraftwerk eingestürzt und die hartgesottenen Plünderer wandern nach Westen in Richtung der alten Hauptstadt, auf der Suche nach einem neuen Ort, um sich niederzulassen.

Dr. Pierre

Keiner weiß, wie Dr. Pierre wirklich aussieht. Der Anführer der Rads trägt seinen Strahlenschutzanzug vor allem, um seine Verformungen vor der Außenwelt zu verbergen.

Instabiler Wissenschaftler: Falls Dr. Pierre seine Bewegung in einer Region mit mind. 1 Technologie beendet, musst du 1 Technologie entfernen und durch 1 Energie ersetzen.



PUREBREDS

Durch unkontrollierte Experimente mit Terraforming-Instrumenten eines entdeckten Raumschiffwracks verursachte ein machthungriger Konzern den Tag des Weißen Todes. Dieser Konzern machte jedoch mythologische Wesen, sogenannte Precursors dafür verantwortlich und agierte fortan unter dem Namen Purebred, mit dem Ziel, die Precursors zu jagen und über die Menschheit zu herrschen.

Boris

Kommandant Boris hat einen starken Einfluss auf die offiziell genehmigten Märkte.



Meister der Märkte: Wenn die Purebred 1 Aktion *Kaufen* ausführen und falls sich Boris in 1 Region mit einem von den Purebred kontrollierten Außenposten befindet, dürfen sie 1 Energie aus dem eigenen Vorrat auf 1 Marktkarte des entsprechenden Außenpostens legen. Anschließend dürfen die Purebred sofort die Aktionen dieser Karte anwenden, ohne sie zu kaufen. Boris kann keine weitere Energie auf dieselbe Karte legen.

Wer später 1 Karte mit Energie darauf kauft, erhält nach dem Kauf auch die Energie.

PUREBREDS

Unterdrücken: Purebred-Agenten zwingen andere Einheiten dazu, für sie Ressourcen zu sammeln. Daher können Purebred die Aktion *Sammeln* nur in 1 Region ausführen, in der sie stärker sind als mind. 1 andere Fraktion. Die Purebred erhalten zudem 1 zusätzliche Ressource desselben Typs aus dem Vorrat.

Evakuieren: Die Purebred dürfen 1 Aktion *Bewegen* ausführen, um 1 gegnerischen Plünderer aus 1 Region, in der sich mind. 1 Purebred-Einheit befindet, in 1 benachbarte Region zu bewegen.

Militär-Architektur: Drohnen zählen in 1 Region mit Kaserne bei Mehrheiten +1 Stärke für die Purebred.

Militär-Disziplin:

Wenn 1 Drohnenaktion genutzt wird, die 1 oder mehr Purebred-Einheiten beeinflussen würde, darf der Purebred-Spieler den Effekt auf eigene Einheiten ignorieren.

Purebred dürfen gegnerische Brücken und Aufzüge benutzen, der Gegner erhält dann 1 Vorrat (SP).

Purebred können nichts auf dem Schwarzmarkt oder dem Industriemarkt kaufen.

Purebred erhalten Vorräte (SP) für Drohnenkarten. Andere Marktkarten zählen am Ende nicht.



Radioaktivität: Rads ignorieren bei den Aktionen *Bewegen* und *Sammeln* Mehrheiten.

Strahlungskrankheit: Am Ende jeder Aktionsphase ³ musst du Plünderer in Höhe der aktuellen Rundenzahl entfernen.

Medizinisches Camp: Am Ende deiner 1., 2. und 3. Runde, bevor die Strahlungskrankheit ausgelöst wird, darfst du kostenlos 1 Lager in einer Region mit mind. 1 deiner Einheiten bauen.



Cherno – Nuklearer Kollaps: Bewege Cherno bis zu 2 Regionen. In der Region, in der Cherno seine Bewegung beendet, müssen alle Gegner mit Einheiten in dieser Region 1 Aktion *Bewegen* mit all ihren Einheiten in 1 angrenzende Region ihrer Wahl ausführen. Dabei ignorieren sie Mehrheiten. Alle Gegner führen die Aktion *Bewegen* in Zugreihenfolge aus.

CAMDENS

Der Zaius-Markt ist ein mobiler Markt, der von Zaius Standort abhängt. Zaius bietet zu Beginn 6 starke Karten an. Wer die Mehrheit in der Region mit Zaius hat, darf diesen Markt für 1 Aktion *Kaufen* nutzen und bezahlt die Kosten der Karte.



Zaius – Mobiler Handelsplatz: Bewege Zaius bis zu 2 Regionen und wähle dann 1 Gegner mit mind. 1 Einheit in der Region, in der Zaius seine Bewegung beendet. Tausche dann 1 sichtbare Aktionskarte von deinem Pad mit 1 sichtbaren Aktionskarte vom Pad dieses Gegners.

Der Gegner erhält Vorräte entsprechend seiner Aktionskarte, die er an dich abgeben musste.

PUREBREDS

Aufbau

Legt 1 *Kasernenplättchen* in jede Region mit 1 Drohnenplättchen. Kasernen gelten als Lager.

Bevor das Spiel beginnt, darf der Purebred-Spieler jedes Spielplanteil mit Kaserne darauf nach Belieben drehen und die Verteilung der Ressourcen ändern.

Die Purebred nutzen exklusive *Fähigkeitenplättchen*.

Sobald die Aufträge bekannt sind, bestimmen die Purebred für jede Spalte 1 Auftrag und legen 1 *Befehlsplättchen* ihrer Wahl verdeckt darauf, um diesen auf- oder abzuwerten.

Unabhängig von der Zugreihenfolge stellen die Purebred vor dem 1. Zug den Anführer und 3 Agenten auf beliebige Kasernen, max. 2 Einheiten pro Region.

Befehlsplättchen

Erfüllt ihr 1 Auftrag, auf dem 1 Plättchen liegt, das erste Mal, dreht ihr das Befehlsplättchen um. Es bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt liegen.

Befehlsplättchen ändern den Auftragswert wie folgt:

- **Aufwertung (+):** Hast du den Auftrag rechtzeitig erfüllt, erhältst du die Vorräte aus beiden Abschnitten der Karte. Hast du den Auftrag verspätet erfüllt, erhältst du nur die Vorräte aus dem oberen Abschnitt der Karte.
- **Abwertung (-):** Du erhältst nur die Vorräte aus dem unteren Abschnitt der Karte, egal wann du den Auftrag erfüllt hast.

PUREBREDS

Achab

Der Kapitän des Raumschiffs Genesis wurde zusammen mit seinen Crewmitgliedern Alexandra, Jukas und Andromeda per Genetik wiedergeboren. Während die drei aus den Laboratorien flohen, schloss sich Achab mit eigenen Zielen dem machthungrigen Konzern an und ist nun Hauptmann der Purebred.

Unbestrittene Autorität: Wann immer du 1 Aktion *Bewegen* mit Achab ausführst, darfst du Mehrheiten ignorieren. Bis zum Ende der eigenen Aktionsphase ⚡, in der du Achab bewegt hast, hast du die Mehrheit in der Region mit ihm.



Schnitter – Bewaffneter Wächter: Du darfst Schnitter bis zu 2 Regionen bewegen und alle deine Einheiten mitbewegen, die in der Ausgangs- oder einer durchquerten Region stehen. Dann erleidet jeder Gegner, der mind. 1 Plünderer in derselben oder einer angrenzenden Region hat, in der Schnitter seine Bewegung beendet, 1 Aktion *Töten* (in Zugreihenfolge wählt jede/r Betroffene die Region selbst).