

DER AUFBAU DER ARCHE

Astrina, die Anführerin der Chronisten, sucht zuverlässige Helfer, die sie dabei unterstützen die Arche weiter zu entwickeln und umzugestalten. Sie hat euch aus dem Volk als Rats-Mitglieder erwählt: Zusammen mit Astrina werdet ihr entscheiden, welches Entwicklungs-Projekt als Erstes verwirklicht werden soll.

Astrina lässt euch abstimmen: Jeder von euch hat eine Stimme. Bei einem Unentschieden entscheidet Astrinas Stimme, welches Projekt umgesetzt wird.

Die aktuelle Entwicklung der Arche:

Die Entwicklung der Arche wird in 4 Kategorien festgehalten. Eine signifikante Verbesserung tritt immer in 10er Schritten ein (bei 10/20/30...).

Es steht nicht gut um die Arche, alle Werte sind sehr niedrig:

Nahrungsquelle

Die Fähigkeit der Arche, die Hungrigen zu ernähren. Bei dem aktuellen Wert sterben am Ende einer Spielsitzung W6 Mitglieder des Volkes an Unterernährung. Ein höherer Wert reduziert diesen Opferstatistik-Wurf.
Aktueller Wert: 4

Kultur

Die Fähigkeit des Volkes, sich in Wort, Bild und anderen Formen kulturellen Gedankenguts auszudrücken. Ein hoher Wert sorgt dafür, dass alle im Volk Lesen und Schreiben lernen und verbessert die sozialen Strukturen im Volk.
Aktueller Wert: 3

Technologie

Die Fähigkeit des Volkes, alte Artefakte zu verstehen und neue technologische Mittel zur Verbesserung der Lebensqualität zu entwickeln. Ein hoher Wert sorgt dafür, dass immer mehr Artefakte der Zone von allen Mitgliedern des Volkes verwendet werden können, ohne sie vorher studieren zu müssen.
Aktueller Wert: 0

Kriegsführung

Die Fähigkeit der Arche, sich gegen Angriffe zu verteidigen und Gegner sowohl außerhalb als auch innerhalb ihrer Mauern abzuwehren. Ein hoher Wert verbessert den Verteidigungswert der Arche bei Angriffen von Feinden.
Aktueller Wert: 5

Sklaverei und Kannibalismus - Geht's noch?

„Mutant: Jahr Null“ beschreibt eine Welt voller postapokalyptischer Klischees, die Vorlagen wie „Mad Max“ oder „Fallout“ entlehnt sind. Dazu gehören auch diese Themen. Aber hier gilt wir immer beim Rollenspiel: Hauptsache, es macht alles Spaß! Ihr als Gruppe bestimmt, ob und in welcher Art und Weise diese Aspekte im Spiel behandelt werden. Das Spiel funktioniert natürlich auch, wenn ihr sie komplett ausblendet,

Archen-Projekte

Astrina stellt euch die folgenden Projekte vor, aus denen ihr auswählen sollt. Abgeschlossene Projekte erhöhen den Entwicklungswert in ein oder mehreren Kategorien.

Die Entwicklungsstufen in KULTUR und TECHNOLOGIE könnt ihr derzeit nur erhöhen, indem ihr wertvolle Artefakte in der Zone findet und sie den Chronisten überlasst. Sie werden dann studiert und zum Wohle des Volks eingesetzt.

Um ein Projekt fertigzustellen benötigt ihr eine (je nach Projekt unterschiedliche) Anzahl an Erfolgen. Jeder von euch kann einmal auf eines der beim Projekt angegebenen Fertigkeiten würfeln. Alle Erfolge werden zusammen gezählt: Schafft ihr es nicht, die nötigen Erfolge zu sammeln, so dauert die Errichtung des Projektes länger – am Ende des Szenarios könnt ihr es nochmal versuchen und zusätzliche Erfolge sammeln. Seid ihr erfolgreich, so könnt ihr die Entwicklung der Arche voran treiben.

Das bedeuten die Angaben bei jedem Projekt:

Fertigkeiten: Auf eine dieser Fertigkeiten kann jeder Charakter einmal würfeln.

Arbeitspunkte: Die Anzahl der Erfolge, die gesammelt werden müssen um das Projekt abzuschließen.

ENT-Bonus: Diese Würfel können bei Abschluss gewürfelt werden, um den Entwicklungsstand der Arche zu verbessern.

Wehranlagen

Der wackelige Palisadenzaun schützt die Arche nur ungenügend vor äußeren Gefahren. Stabile Palisaden und ein Wassergraben böten einen besseren Schutz.

Fertigkeiten: Kraftakt oder Auskundschaften

Arbeitspunkte: 2 × Anzahl der SC

ENT-Bonus: Kriegsführung +2W6

Organisierte Jagd

Mit regelmäßigen organisierten Jagdausflügen in der Nähe der Arche könnte man wilde Kreaturen jagen und auf diese Weise an Fraß kommen.

Fertigkeiten: Erdulden oder Schießen

Arbeitspunkte: 1 × Anzahl der SC

ENT-Bonus: Nahrungsquelle +2W6

Kannibalismus

Wenn der Hunger zu groß wird, müssen verzweifelte Mittel herhalten. Müssen Einige geopfert werden, um die Mehrheit zu retten?

Fertigkeiten: Prügeln oder Manipulieren

Arbeitspunkte: 1 × Anzahl der SC

ENT-Bonus: Nahrungsquelle +3W6, Kultur -W6

Sonderregel: Erhöhe die Opferstatistik um W6.

Sklavenmarkt

Die Bosse der Arche herrschen bereits jetzt über die Arche. Ein Sklavenmarkt mit klaren Regeln könnte Schlimmstes verhindern...

Fertigkeiten: Prügeln oder Manipulieren

Arbeitspunkte: 2 × Anzahl der SC

ENT-Bonus: Nahrungsquelle +W6, Kriegsführung +W6