

MUTANT

YEAR ZERO

PROYECTOS DEL ARCA
ALTERNATIVOS

MATERIAL FAN
PARA USO PERSONAL

Algunos de estos proyectos son obra de Esklavo y es menester reconocerle la autoría. Estos proyectos tendrán el nombre en ROJO. Aunque a algunos les he realizado cambios.

Algunos proyectos puede parecer que están repetidos con los del manual básico, en ese caso es porque han sido modificados. Tendrán el nombre en AZUL.

Autor y maquetador: Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez.
Corrección: Dr. Alban

PROYECTOS DE GRADO-0

Estos proyectos no tienen un requisito mínimo y suelen ser los más básicos y comunes, además de poder ser elegidos gratis durante la creación del Arca. Los proyectos elegidos durante la creación del Arca no necesitan de los requisitos indicados en "Otros requisitos"; se considera que ya los han cumplido antes de comenzar la aventura.

Almacén de chatarra

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Resistir / Hacer un apaño

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Tecnología +1D6

Descripción:

Dentro del Arca hay un gran almacén o escombrera llena de chatarra útil que los mecánicos utilizan para hacer apaños. Puede que el acceso sea gratuito o de pago, pero mientras se encuentran en el lugar tienen un bono de +1 dado negro a la habilidad "Hacer un apaño". Puede que algún día la chatarra útil se acabe y haya que hacer una expedición a la zona o volver a crear el proyecto.

Barricadas

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Disparar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Los mutantes han reforzado los accesos al Arca con barricadas de escombros y chatarra, haciendo que estén protegidos de los asaltantes mientras tienen una buena línea de visión sobre los atacantes.

Campo de cultivo

ND requerido: -

Otros requisitos: Semillas.

Habilidades: Resistir / Conocer la zona

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Comida 3D6 (mínimo 6)

Descripción:

Una huerta de la que los mutantes obtienen alimentos periódicamente. Puede ser un monocultivo o una mezcla de muchas plantas sin orden ni concierto.

Cocinas

ND requerido: -

Otros requisitos: un "Cocinero de la zona"

Habilidades: Conocer la zona

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Comida 1D6, permite obtener comida sin descomposición de otros proyectos

Descripción:

En las cocinas se purifica comida y bebida recogida en la zona para eliminar la descomposición. Es útil para poder aprovechar la comida de las partidas de caza y otros proyectos que recogen comida del exterior. Los mutantes pueden entregar comida a las cocinas para que sea purificada, a cambio de un coste del 25% (por cada 4 raciones de comida que entregan para purificar, las cocinas se quedan con una).

Defensas

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Explorar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +2D6

Descripción:

Este proyecto queda descartado y en su lugar se añaden los proyectos: Barricadas, Empalizadas, Terraplén y Foso.

Empalizada

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Explorar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Los mutantes han cerrado los accesos con madera y chatarra, esto hace que solo pueda accederse al Arca desde unos pocos lugares.

Foso

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Resistir

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Los mutantes han cavado uno o varios fosos en lugares estratégicos para ralentizar o frenar el avance de posibles adversarios.

Incursión

ND requerido: -

Otros Requisitos: -

Habilidades: Especial

Puntos de trabajo: -

Bonificación al ND: Especial

Descripción:

Este es un proyecto especial que se describe al final.

Pintura al óleo

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Sentir emociones / Comprender

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Los mutantes han aprendido a crear pinturas y tintes con aceites, agua y suciedad de distintos colores con los que elaborar pintadas en las paredes, dibujos, caricaturas y paisajes.

Templo

ND requerido: -

Otros requisitos: Ver descripción

Habilidades: Resistir / Manipular

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Para llevar a cabo este proyecto hay que definir la corriente religiosa sobre la que se centra el templo.

En caso de que algún jefe del Arca tenga inclinaciones religiosas la construcción de este templo le puede venir muy bien o muy mal, actuando en consecuencia.

Si el templo proporciona 5 o más puntos de cultura y no hay una facción religiosa en el Arca, esta comenzará a surgir poco a poco en torno a este. El carácter de esta facción dependerá de

las propias características del culto.

Terraplén

ND requerido: -

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Resistir

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Los mutantes han elevado el suelo amontonando tierra, chatarra y escombros para crear una zona lisa y elevada desde la que pueden disparar y combatir a los adversarios desde una posición elevada.

Zona de lucha libre

ND requerido: -

Otros requisitos: Ver abajo.

Habilidades: Luchar / Manipular

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Ya sea una jaula, un foso, una red o un ring señalado por trapos, los mutantes se las apañan para combatir a cambio de unas balas. Mientras ellos combaten, los arregladores hacen las apuestas. Todo el mundo gana.

Especial: Al igual que sucede con el templo, si existe un jefe con un rol marcial o un jefe con un rol "mafiosete", estos querrán tener ventaja o un control especial sobre este proyecto. Si nadie lo impide no tiene por qué pasar nada, simplemente quiere estar ahí, ya sea por tener un asiento privilegiado en los combates o por tener un control exhaustivo sobre las apuestas.

Proyectos que permanecen sin cambios de esta categoría:

- Canibalismo
- Expediciones
- Pocilga
- Mercado de esclavos

PROYECTOS DE GRADO-1

Estos proyectos tienen un requisito mínimo pero siguen siendo básicos y comunes, además pueden ser elegidos gratis durante la creación del Arca si la puntuación mínima lo permite.

Almacén de leña

ND requerido: Cultura 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Resistir / Fuerza

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: -

Descripción:

Dentro del Arca se ha creado un almacén donde se guardan grandes cantidades de leña para el invierno y además se han colocado muchos bidones y cubos de metal donde hacer fuego para mantener zonas comunes y dormitorios calientes. Esto reduce el recuento de muertos frente a climas fríos en 1 punto, pero no tiene ningún efecto en el ND más allá de mejorar la calidad de vida de las personas. Permite otros proyectos.

Campo de adiestramiento

ND requerido: Comida 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Soltar al perro / Explorar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

En el Arca hay muchos perros, bien lo saben los adiestradores. Pero alguien ha tenido la brillante idea de extender su adiestramiento a nivel básico a todas las personas, de esta manera en caso de necesidad se pueden reunir para formar un pequeño grupo de defensa al mando de un solo adiestrador. No están lo suficientemente entrenados como para poder participar en una batalla, pero sí lo suficiente como para intentar defender a las personas en caso de que ataque una bestia de la zona.

Cuadros

ND requerido: -

Otros requisitos: Pintura al óleo

Habilidades: Sentir emociones / Comprender

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Tras descubrir las maravillas de la pintura al óleo, los mutantes se empiezan a interesar por los cuadros y por tener su hogar decorado por los mejores pintores del Arca.

Cuentacuentos

ND requerido: Cultura 5

Otros requisitos: Almacén de leña

Habilidades: Sentir emociones / Manipular

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Animados por las veladas junto al fuego, las personas se han animado y organizado para contarse cuentos e historias sobre sucesos pasados o actuales (reales o ficticios) y así entretenerse unos a otros. Esto ha mejorado considerablemente la capacidad de comunicación de muchas personas.

Es un requisito para "Teatro".

Estatua al anciano

ND requerido: Cultura 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Sentir emociones / Resistir

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Una estatua grande y preciosa, posiblemente abstracta en honor al anciano, con la intención de levantarle el ánimo y como muestra de respeto y cariño.

Muralla

ND requerido: Guerra 5

Otros requisitos: (opcional)Empalizada

Habilidades: Fuerza / Explorar

Puntos de trabajo: *2 /*4

Bonificación al ND: Guerra +1D6+Empalizada o Guerra +2D6

Descripción:

Los mutantes se ponen serios cuando hablan de proteger su Arca. La empalizada les sabe a poco por lo que han decidido colocar mas

escombros y mas chatarra sobre ella.

Si la muralla se construye sobre la empalizada suma el valor "Guerra" de la empalizada +1D6 y el coste es *2. En caso de que se quiera construir desde cero (o demoler la empalizada en lugar de aprovecharla) suma +2D6 a guerra y cuesta *4. (Esto último solo es útil si el valor guerra de la empalizada es muy bajo).

Partidas de caza

ND requerido: -

Otros requisitos: Ver abajo

Habilidades: Resistir / Disparar

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Comida 2D6

Descripción:

Los mutantes se organizan para salir a matar bestias y obtener papeo.

Debido al carácter del propio proyecto, este no puede elegirse de inicio si el Arca está "cerrada" al exterior cuando comienza la aventura. Además los mutantes tienen que haber encontrado al menos un sector con animales y al menos un habitante del Arca tiene que tener el talento "**cocinero de la zona**" y tener completado el proyecto "**Cocinas**"

Pesca

ND requerido: -

Otros requisitos: Ver abajo

Habilidades: Conocer la zona / Disparar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Comida +2D6

Descripción:

Los mutantes se organizan para salir a pescar con arcos y obtener papeo.

Para completar el proyecto el Arca debe estar cerca de una gran masa de agua o río caudaloso. O al menos haber encontrado uno cerca. Al igual que con las partidas de caza, tiene que haber un sitio "al que ir".

Para aprovechar el papeo al menos un habitante del Arca tiene que tener el talento "**cocinero de la zona**" y tener completado el proyecto "**Cocinas**"

Rueca (Maquina de hilar)

ND requerido: Tecnología 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Comprender / Resistir

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Tecnología +1D6

Descripción:

Gracias a la Rueca, los mutantes han aprendido a hilar las fibras de las plantas, el pelo de los animales, los plásticos de las ruinas... Lo suficiente como para poder elaborar cuerdas, coser un roto o trenzar hilo de pesca.

Especial: Cuando este proyecto finalice, se puede elegir una de las siguientes opciones:

- +1 a alimentos por el proyecto pesca
- La cuerda pasa a costar 1/2
- Por 1 bala puede comprarse una bola de "hilo duro", con peso 1/4 que otorga un bono de +1 dado negro a la habilidad "Hacer un apaño" cuando se trate de armaduras o trajes protectores.

Torre de vigía

ND requerido: Tecnología 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Resistir / Disparar

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Un lugar elevado desde el cual se pueden vigilar los alrededores y disparar a los intrusos. Cuando se utilicen las reglas de combate de masa, la Torre de vigía tiene un bono de 2D negros contra "Aviación".

Puede que un lugar así ya exista en el Arca, pero aún así el proyecto debe completarse para que se organicen los turnos de vigías, se les facilite munición y equipamientos necesarios, ect.

Proyectos que permanencen sin cambios de esta categoría:

- Reloj de Sol
- Museo

PROYECTOS DE GRADO-2

Estos proyectos tienen unos requisitos más elevados que los de grado 1 y ya son lo suficientemente avanzados como para no ser escogidos como proyectos gratuitos del Arca.

Ahumador

ND requerido: Comida 5, Tecnología 10

Otros requisitos: Patrulla de caza/Pesca, Almacén de leña y Cocinas

Habilidades: Resistir / Comprender

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Comida +1D6

Descripción:

Una pequeña caseta o cobertizo donde se ahuma la carne o el pescado que se consigue en la zona, eliminando la descomposición y permitiendo que se conserve durante más tiempo.

Almacén de líquidos

ND requerido: Tecnología 10

Otros requisitos: Especial

Habilidades: Hacer un apaño / Resistir

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: -

Descripción:

Utilizando contenedores, chatarra de la zona y otros elementos, las personas han encontrado un método eficaz de almacenar distintos elementos líquidos. Cuando se construye el proyecto se debe elegir un líquido a almacenar. Obviamente debe ser un líquido al que tengan acceso. Ya sea combustible, agua limpia, agua con descomposición, ácido, brea...

Dependiendo del elemento que contenga el Arca podrán: hacer frente a distintas situaciones, usar frascos de ácido como arma, almacenar agua para épocas de sequía, almacenar agua con descomposición traída de la zona para purificarla en las cocinas... Además de ser un requisito para otros proyectos superiores.

Artillería de Chatarra

ND requerido: Guerra 10

Otros requisitos: Almacén de chatarra, Barricadas

Habilidades: Hacer apaño / Resistir

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Las personas han fabricado y colocado una serie de cañones de chatarra en ubicaciones concretas, aumentando significativamente las defensas del Arca.

Durante un asedio los defensores podrán lanzar 3 dados negros. Cada dado solo puede lanzarse una vez por batalla.

Este proyecto otorga una unidad de Artillería en las reglas del combate de masas.

Ascensor

ND requerido: Tecnología 5 y Guerra 5

Otros requisitos: -

Habilidades: Fuerza / Comprender

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Tecnología +1D6, Guerra +1D6

Descripción:

Especialmente útil para las arcas en distintas alturas, permite la "rápida" circulación de personas por los distintos niveles del Arca. Puede funcionar mediante los [Establos](#), La [Noria de agua](#), el [Mercado de esclavos](#) o un [Generador](#).

Calabozo

ND requerido: Guerra 10 y Tecnología 5

Otros requisitos: Milicias o Tribunal

Habilidades: Resistir

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Un lugar donde disciplinar a los disidentes y a quienes alteran el orden público, además de poder mantener presos a posibles enemigos mientras se decide qué hacer con ellos. Un paso previo a la cámara de tortura.

Establos

ND requerido: Comida 10

Otros requisitos: Haber encontrado monturas

Habilidades: Resistir / Conocer la zona

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6 y Comida

+1D6

Descripción:

Las personas han encontrado unos animales lo suficientemente grandes como para ser utilizados como montura. Pueden ser utilizados tanto para cargar, como para montar y para la guerra.

Los establos otorgan una unidad de caballería en las reglas de combate de masa.

Milicia

ND requerido: Guerra 10

Otros requisitos:

Habilidades: Luchar / Manipular

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +2D6

Descripción:

En el Arca se organiza una fuerza armada, tanto para mantener el orden en el interior como para proteger el Arca de las amenazas de la zona.

Esta fuerza, inicialmente permanece neutral a las facciones. Esto puede cambiar con el tiempo y los jefes no tardarán en intentar ganarse el favor de la milicia.

Molino

ND requerido: Tecnología 10

Otros requisitos: Campo de cultivo y especial

Habilidades: Resistir / Comprender

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Comida +2D6

Descripción:

Un mecanismo simple que muele las plantas para convertirlas en harina con las que hornear pan. Puede funcionar con una **Noria de agua**, con los animales del **establo**, o con los **esclavos del mercado**.

Noria de agua

ND requerido: Tecnología 10

Otros requisitos: Corriente de agua cercana o Almacén de líquidos con agua.

Habilidades: Comprender / Resistir

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Tecnología +1D6

Descripción:

Una gran rueda de madera, chatarra, plástico o un poco de todo que gira golpeada por el agua. Puede impulsar un molino o un generador.

Patrulla canina

ND requerido: Comida 5, Guerra 10

Otros requisitos: Campo de adiestramiento

Habilidades: Soltar al perro / Explorar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Tras el éxito del Campo de adiestramiento se ha formado un grupo de adiestradores que patrulla las afueras del Arca buscando amenazas escondidas y ha conseguido adiestrar a unos pocos perros (aparte de los suyos propios) para poder combatir contra grupos de enemigos.

Este proyecto otorga una unidad de "Exploradores" si se utilizan las reglas de combate de masas.

Taberna

ND requerido: Comida 10

Otros requisitos: Cocinas, Almacén de Leña

Habilidades: Resistir / Sentir emociones

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Cultura +1D6

Descripción:

Un lugar donde las personas se reúnen para comer, beber, charlar y pasar el rato.

Taller

ND requerido: Tecnología 10

Otros requisitos: Almacén de chatarra

Habilidades: Resistir o comprender

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Tecnología +3D6

Descripción:

Lugar donde se arreglan y fabrican cosas a lo loco. Además es requisito para otros muchos proyectos.

Teatro

ND requerido: Cultura 10

Otros requisitos: Cuentacuentos

Habilidades: Manipular

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Cultura +2D6

Descripción:

Lugar donde se realizan obras teatrales en base a cuentos, libros antiguos o sucesos pasados.

Proyectos que permanencen sin cambios de esta categoría:

- Biblioteca
- Puerto

PROYECTOS DE GRADO-3

Aquí ya empiezan los proyectos serios: todos tienen unos requisitos de 20, ya sea en una sola categoría o en la suma de varias.

Alambiques

ND requerido: Comida 5 y Tecnología 15

Otros requisitos: Taller

Habilidades: Comprender

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: -

Descripción:

Los alambiques proporcionan lingotazos a mitad de precio y son necesarios para otros proyectos.

Barco

ND requerido: Tecnología 20

Otros requisitos: Puerto, Almacén de madera

Habilidades: Resistir / Comprender

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: Guerra +1D6, Cultura +1D6, Comida +1D6

Descripción:

Transporta 50 pasajeros. Armadura 3, Resistencia 20. Construido de chatarra, va a velas y remos.

Si se utilizan las reglas de combate de masas proporciona una Unidad naval. Puede completarse el proyecto "Artillería de chatarra" sobre el barco para proporcionarle un armamento adicional.

Destilería

ND requerido: Comida 5 y Tecnología 15

Otros requisitos: Taller, Un Almacén de líquidos disponible.

Habilidades: Comprender

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Tecnología +1D6

Descripción:

La destilería elimina los contaminantes del

agua y produce 2D6 raciones de agua limpia cada día. Este proyecto se puede completar muchas veces para aumentar la producción de agua. No solo elimina la descomposición, si no también la sal y otros agentes patógenos. Necesita un Almacén de líquidos donde almacenar el agua a destilar o estar instalada junto a una fuente de agua (río, mar, lago...)

Cámara de tortura

ND requerido: Guerra 10 y Cultura 10

Otros requisitos: Calabozos

Habilidades: Luchar / Manipular

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Un área confinada utilizada para extraer información utilizando metodos de dudosa moral.

Ejército

ND requerido: Guerra 20

Otros requisitos: -

Habilidades: Manipular / Luchar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Guerra +2D6

Descripción:

Un ejército mucho más poderoso que las milicias, bien equipado y que puede utilizarse para verdaderas campañas militares a través de la zona.

Como sucede con otros proyectos, los jefes con un rol militar o bélico se verán beneficiados por este proyecto.

Si se usan las reglas de combate de masas gana un bono de un dado en cada ronda de batalla.

Mercado

ND requerido: Comida 10, Tecnología 10

Otros requisitos: -

Habilidades: Manipular / Hacer un trato

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Comida +1D6, Cultura +1D6

Descripción:

Siempre se han hecho trueques en el Arca, pero el mercado regula este tipo de transacciones de distintas formas. Se espera que la mayoría de ellas se hagan en el recinto destinado a este fin y se establece una guía de precios para evitar el abuso en cualquier dirección.

Red de trincheras

ND requerido: Guerra 20

Otros requisitos: Barricadas, Artillería, Muralla

Habilidades: Fuerza/ Resistir

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Otorga un bonificador defensivo a la hora de resistir asedios contra el Arca. La red de trincheras permite a los defensores moverse rápidamente a cubierto por el campo de batalla y disparar desde una posición bastante segura.

Red de arrastre

ND requerido: Tecnología 15

Otros requisitos: Pesca, Barco, Rueda

Habilidades: Comprender / Hacer un apaño

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Comida +2D6

Descripción:

En los barcos de las personas se instalan unas redes de gran tamaño en la parte posterior, lo que aumenta significativamente el número de capturas en las masas de agua.

Vigilancias

ND requerido: Guerra 10, Cultura 10

Otros requisitos: -

Habilidades: Manipular / Escabullirse

Puntos de trabajo: *1

Bonificación al ND: Guerra +1D6

Descripción:

Las personas en el Arca se espían unas a otras para después contárselo a sus respectivos jefes. Estas actividades nada honrosas sirven para aumentar la crispación entre las distintas facciones del Arca y sus respectivos jefes, pero también hace más difícil que alguien actúe contra el Arca en su conjunto, que se infiltre un enemigo o que se saboten instalaciones. Supone el inicio

de una “guerra” de espionaje y contra-espionaje, lo cual es negativo para las facciones de los jefes pero es positivo para el Arca en general, ya que los jefes se vigilan unos a otros constantemente.

Proyectos que permanecen sin cambios de esta categoría:

- Escuela
- Tribunal
- Generador
- Heliógrafo
- Carretera

PROYECTOS DE GRADO-4

Aquí ya empiezan los proyectos serios, todos tienen unos requisitos de 25 a 30, ya sea en una sola categoría o en la suma de varias.

Prensa de vino

ND requerido: Tecnología 10 y Comida 15

Otros requisitos: Un Almacén de líquidos, Campo de cultivo

Habilidades: Comprender / Fuerza

Puntos de trabajo: *4

Bonificación al ND: Comida +1D6, Cultura +1D6

Descripción:

Las personas han aprendido a fermentar el zumo de las frutas para crear distintos tipos de vino, tal y como lo hacían los antiguos.

Fundición

ND requerido: Tecnología 25

Otros requisitos: Taller, Almacén de leña

Habilidades: Resistir / Comprender

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: -

Descripción:

La fundición es un requisito para varios proyectos más avanzados.

El uso individual de la fundición puede costar balas, pero mejora el efecto del Almacén de chatarra en +1 dado negro.

Refugio

ND requerido: Tecnología 10, Guerra 20

Otros requisitos: Red de trincheras

Habilidades: Moverse o Explorar

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: -

Descripción:

Una red de tuneles secretos aparte de los propios de las trincheras, además de unas zonas seguras para la población no combatiente. En caso de que el Arca sea arrasada en un ataque, reduce el número de muertos a la mitad (lanza los 4D6 y luego divide este número entre dos, redondeando hacia arriba).

Esta instalación permite ordenar una retirada organizada en la primera ronda de batalla con el fin de dar el Arca por perdida pero

mantener el grueso de las vidas intactas. La población disminuye en 3D6 y la batalla termina con el resto de las personas en la zona. El Arca termina abandonada a su suerte y como únicas posesiones solo se permite a los supervivientes cargar lo que puedan llevar encima.

Taller de plásticos

ND requerido: Tecnología 25

Otros requisitos: Fundición

Habilidades: Comprender / Resistir

Puntos de trabajo: *2

Bonificación al ND: Tecnología +1D6

Descripción:

Esta instalación funde los plásticos encontrados en la chatarra para después introducirlos en moldes para crear nuevos objetos, herramientas y piezas de plástico que se adapten a las necesidades del momento.

Aunque los objetos fabricados con plástico tienen una calidad inferior a los elaborados con metal, son más fáciles y más rápidos de hacer. Mejora ligeramente el día a día de las personas. (tampoco mucho porque estos objetos se desgastan muy rápidamente).

El taller de plásticos mejora el efecto de "Almacén de chatarra" en +1D negro.

Proyectos que permanecen sin cambios de esta categoría:

- Autocracia
- Banco
- Calendario
- Colectivismo
- Empresa privada
- Molino de viento
- Sufragio
- Tinta y papel
- Motor de vapor
- Coche de vapor
- Tren

PROYECTOS DE GRADO-5

El último grado, el culmen.

Requisitos por encima de 35, sin límite superior.

Asentamiento

ND requerido: Guerra 20, Cultura 20

Otros requisitos: Sector explorado y sin descomposición, al menos a 1D6+4 sectores de distancia.

Habilidades: Resistir

Puntos de trabajo: *3

Bonificación al ND: -

Descripción:

Se comienza la construcción de un nuevo asentamiento que se tratará como si de una nueva Arca se tratase con sus propios valores de ND.

Algunos proyectos como el Heliógrafo, la Radio, la Carretera o la Via ferrea pueden mantener los asentamientos comunicados (y proporcionan el avance al ND a ambos asentamientos). En este nuevo asentamiento surgirán delegaciones de las facciones del Arca principal (como una delegación de la Cúpula del Amanecer) o facciones totalmente nuevas con nuevos líderes.

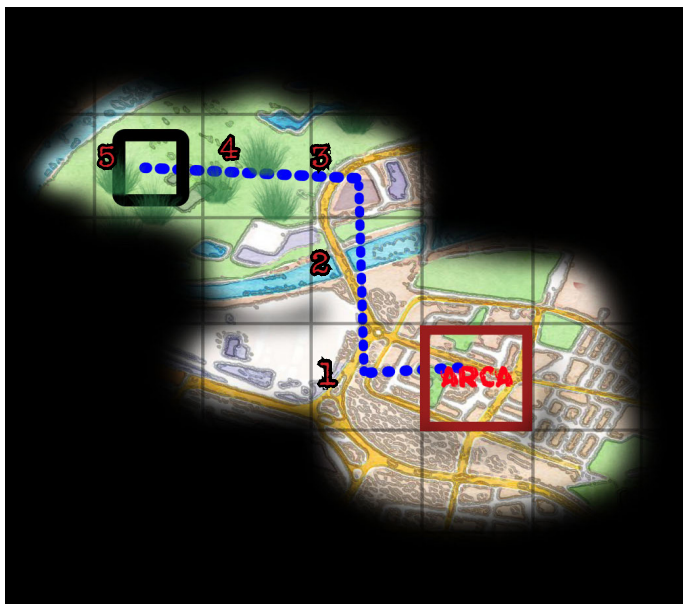
Proyectos que permanecen sin cambios de esta categoría:

- Arsenal
- Cirugía
- Imprenta
- Laboratorio de explosivos
- Luces eléctricas
- Radio
- Via férrea

INCURSIONES

Aquí se plantean unas reglas adicionales a las expediciones del manual de juego. Estas expediciones no tienen como objetivo un sector desconocido de la zona, ni incrementar directamente un ND concreto, si no que buscan cumplir otros factores del Arca como la búsqueda de semillas o la captura de animales de ganado para la pocilga o los establos.

Para realizar una expedición primero tienes que designar un sector objetivo. Este sector ha tenido que ser explorado previamente y contener algo de interés para el desarrollo del Arca.



Después de haber seleccionado el sector objetivo traza un camino hasta el Arca atravesando únicamente sectores que hayan sido explorados.

Cuéntalos y réstale 1 para calcular el factor de riesgo. En el ejemplo de la imagen vemos que el destino está a 5 casillas de distancia, por lo que el factor de riesgo es de 4. Lo dejamos anotado.

Planificación

La fase de planificación se cuenta como una fase de proyecto de Arca. Durante esta fase el Arca estará volcada haciendo los preparativos para llevar a cabo la incursión.

Los puntos de trabajo necesarios para llevar a cabo la planificación son necesarios tantos puntos de trabajo como $PJ * 2$ y se realiza con las habilidades Manipular y Resistir.

El proyecto “planificación” puede completarse varias veces, y cada vez que se completa otorga +1D logístico. Aunque si se le dedica demasiado tiempo puede que la gente pierda el interés.

Calculando la incursión

Ahora vamos a calcular de cuántos “datos de incursión” dispone el Arca.

- **Dados de avance:** (amarillos) Estos datos se calculan sumando los cuatro ND del Arca y dividiendo el resultado entre 10 (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: El Arca de la imagen, apenas ha comenzado sus andanzas en el exterior y dispone de unas puntuaciones de: Comida 4, Cultura 3, Tecnología 5, Guerra 11. Esto le da un número de datos base igual a 2 ($4+3+5+11=23$)

- **Dados de intendencia:** (verdes) Estos datos representan la capacidad de organizarse a través de los avances obtenidos en el Arca y aplicarlo a la zona. Los siguientes proyectos facilitan las incursiones y por lo tanto otorgan uno o más datos adicionales.

- Partidas de caza +1D
- Establos +1D
- Patrulla canina +1D
- Puerto +1D (si es por agua)
- Barco +2D (si todo el trayecto es por agua, si solo una parte lo es, +1D)
- Ejército +2D
- Vigilancia +1D
- Heliógrafo +1D
- Coche de vapor +1D
- Arsenal +2D
- Radio +1D
- Laboratorio de explosivos +1D

- **Dados logísticos:** (negros) Estos datos se centran en la capacidad de recuperación de la incursión frente a las adversidades y la

planificación previa.

- Generados durante la fase de planificación.
- Mercado de esclavos +1D
- Cirugía +1D
- Almacén de leña +1D
- Cocinas +1D

Incursionando

Una vez calculada la reserva total de dados de incursión, resta una cantidad igual al factor de Riesgo. Comenzando por eliminar los de dados Intendencia (verdes), después los dados Logísticos (negros), y por último los dados de Avance (amarillos).

En el ejemplo anterior el Arca que acaba de comenzar sus andanzas y dispone de 2 dados de Avance, 0 dados de Intendencia y 3 dados logísticos. (2 por planificación y uno por cocinas). Un total de 5 dados

A estos 5 Dados le restamos el factor de riesgo, que es 4. Deja al Arca con un solo dado. Tendrán que arriesgarse, dejarlo para más adelante o seguir planificando el viaje.

Tras esto se lanzan todos los dados. Se apartan los símbolos. Esta tirada se puede forzar todas las veces que se desee.

Si el número de símbolos de éxito es superior al número de fracaso, la incursión ha resultado en éxito. Teniendo esto en claro, deben asignarse todos los 1 y 6 restantes.

Si la expedición es un fracaso no se puede asignar ningún 6. Pero aunque la expedición sea un éxito, deben asignarse todos los símbolos de 1.

Proezas:

- **Buena gestión:** +1 a un ND (puede escogerse hasta cuatro veces, una para cada ND).
- **Precauciones:** Elimina un símbolo de 1.
- **Afortunado:** Un PNJ (no jefe) a decisión del grupo tiene un papel importante en el éxito de la incursión. Se hablará de ello durante días y puede que surja una nueva facción en torno a él. Inicialmente débil pero puede crecer.
- **Miserable:** Un PNJ (no jefe) a decisión del grupo sufre un destino trágico pudiendo quedar tullido, muerto o haber caído en vergüenza.
- **Golpe de suerte.** Durante el trayecto la

incursión ha tenido suerte encontrando papeo. Durante una sesión el papeo se considera un nivel superior de cara a contar muertos y a comprar papeo.

- **Reconocer el terreno:** Si la incursión es de ¡Guerra! el Arca lucha con un nivel de guerra superior al actual. Si se usan las reglas de combate de masas obtiene dos dados de "Tácticas" adicionales.

Fracasos (no pueden repetirse opciones hasta no haber escogido al menos una de cada):

- **La Parca:** Mueren 3D6 personas.
- **El desamor:** Un PNJ querido por los personajes sufre un destino terrible.
- **Perro afortunado:** Un PNJ odiado por los personajes sufre un éxito grandioso.
- **Recursos desperdiciados:** Reduce el abastecimiento de comida en 3 puntos.
- **Proyecto destrozado:** Ya sea por el excesivo abuso del proyecto durante la planificación, porque se ha aprovechado la incursión para una vendetta personal o por la desidia fruto del fracaso, un proyecto queda inutilizado y hay que repararlo (cuesta la mitad de puntos de trabajo).
- **Lo que faltaba:** La vuelta de la incursión pone en marcha inmediatamente uno de los siguientes eventos:
 - Ataque de Gules de la Zona (poder de batalla 2)
 - El hambre
 - La última gota
 - La fiebre de la zona
 - El monstruo de la zona

Ejemplos de incursiones

Rellenar almacén

Uno de los almacenes está a punto de agotar sus reservas o se quiere crear un almacén nuevo. Las personas han encontrado un sector que puede servir para este propósito y lo han marcado como objetivo.

Obtener semillas

Las personas quieren crear un campo de cultivo y no disponen de las semillas necesarias, pero han encontrado un sector donde promete haber suficientes para llevar a cabo el proyecto.

Capturar animales

Tanto el establo como la pocilga necesitan animales. Esta incursión permite capturar los suficientes como para poner en marcha uno de estos proyectos.

Saqueo a la fábrica de tornillos

Las personas han encontrado una fábrica con un gran alijo de tornillos. Trasladar estos elementos al Arca puede beneficiar enormemente a los mecánicos y a la construcción de futuros proyectos.

Esta incursión facilita la compra de “caja de tornillos, peso 1/2, +2 dados negros a hacer un apaño”. Además este beneficio se puede descartar para reducir a la mitad los puntos de trabajo necesarios de un proyecto.

Facilitar el paso

Un sector de la zona dificulta claramente el avance hacia el siguiente sector, ya sea porque lo atraviesa un río repleto de descomposición y las personas desean construir un puente, porque hay una guarida de gules y la quieren limpiar, porque hay una gran pared muy complicada de escalar y quieren instalar unas escaleras, hacer un agujero en esta o cualquier otra cosa.

Este proyecto elimina un obstáculo que impida atravesar el sector de la forma habitual.

Puesto avanzado

De cara a facilitar la exploración, las personas han decidido instalar un Puesto avanzado. Este Puesto avanzado debe construirse en un sector sin descomposición y sin amenazas conocidas, a un mínimo de 3

sectores de distancia del Arca u otros puestos avanzados y a un máximo de 6 sectores.

Ofrece un lugar seguro frente a las inclemencias climáticas y es fácilmente defendible. Además las incursiones pueden lanzarse desde el puesto avanzado en lugar de lanzarse desde el Arca, lo que reducirá el factor de riesgo de la incursión.

Cortafuegos

Un gran incendio avanza hacia el Arca a varios sectores de distancia, las personas tienen que actuar rápido y preparar un cortafuegos en un sector intermedio para impedir que el incendio llegue hasta su hogar. No hay tiempo de planificar.

¡Guerra!

Las personas van a la guerra. Si la incursión tiene éxito se pasa a la fase de batalla antes de designar proezas y fracasos, pero si la incursión fracasa, pueden elegir no enfrentarse al enemigo o hacerlo con un nivel de guerra inferior al actual.

Investigación y desarrollo

Las personas han encontrado un sector que no está hundido en la miseria y además, por si fuera poco, tiene unas instalaciones tecnológicas o culturales que aunque las personas pueden comprender, tienen mucho de lo que aprender. Si la incursión tiene éxito el Arca aumentará su ND tecnológico o cultural en 1D6+2.

Lugar sagrado

Por motivos del azar, el destino o la casualidad, las personas han encontrado un sector que tiene algo, que recuerda o corrobora una de las corrientes religiosas del Arca. Esta incursión solo tendrá efectos a nivel narrativo sobre el desarrollo de las personas. Si la corriente religiosa está al tanto de este lugar y la incursión se ignora, puede acabar en revueltas. Sin embargo, si tiene éxito, la facción puede salir muy fortalecida.

Si la incursión al lugar sagrado tiene proezas, las primeras 4 proezas deben asignarse a mejorar el ND cultural, ignorando la regla de proezas habituales.