

CHARAKTERERSTELLUNG - BIOGRAPHIE

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Name	1
Ethnische Herkunft	2
Sonder-Charakterklassen	2
Religion / Konfession	2
Heimatort	2
Derzeitiger Lebensraum	2
Geschlecht	2
Geburtsdatum / Alter	3
Größe	3
Blutgruppe	3
Aussehen	3
Familiäre Verhältnisse	4
Hobbys	5
Tiere	5
Sprachen	5
Bildung und Beruf	6
Finanzen	9
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	12
Psinetiken (PSI)	13
Kampfkunst (KK)	14
Erfahrungen	14
Status	14
Talente	14
Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe	15

Die Charaktererstellung beginnt mit der Ermittlung der eigenen Biographie. Hier wird durch Würfel und eigenen Vorstellungen erstellt, wie der Charakter aussieht, ob er Familie hat, welcher Bildungsschicht er angehört usw.

- Die Charaktererstellung sollte mit dem SM gemeinsam durchgeführt werden. Gewisse Ergebnisse benötigt der SM, um den Charakter sinnvoll ins Spiel integrieren zu können.
- Zur Charaktererstellung benötigen Spieler und SM den Charakterbogen, den W6, den W20 und den W100.

1. Talentpunkte

- Der Spieler würfelt zuerst aus, wie viele Talentpunkte er zur Charaktererstellung erhält:
 - $300 + (3W20 \times 10)$

Diese Punkte nutzt er später, um die Talente seines Charakters aufzubauen. Er kann sie aber bereits bei der Erstellung der Biographie einsetzen.

- In bestimmten Abschnitten kann er das Ergebnis des Würfels korrigieren, wenn er dafür jeweils 50 Punkte von seinen ermittelten Talentpunkten opfert. Das kann dann Sinn machen, wenn der Spieler das Ergebnis überhaupt nicht gebrauchen kann und es mit den derzeitigen Vorstellungen zu seinem Charakter nicht passt.
- Ebenso muss der Spieler 50 Punkte opfern, wenn sein Charakter ein Psinetiker sein soll.

Der Spieler wird bei der Erstellung der Talente vermutlich aber auch jeden Punkt brauchen. Anfangs starten die Charaktere nämlich mit relativ bescheidenen Werten ins erste Abenteuer.

2. Name: Der Spieler denkt sich einen Namen für seinen Charakter aus.

3. Ethnische Herkunft: Der Spieler kann frei entscheiden, welche Abstammung sein Charakter hat. Im ehemaligen Neuseeland leben derzeit folgende Ethnien:

- Pākeha = Europa-stämmige Einwohner. Die meisten der Vorfahren stammen aus Großbritannien, Deutschland, Italien, Polen, den Niederlanden und anderen europäischen Staaten. Sie machen 68 % der Bevölkerung aus; das sind 326.000 Personen.
- Māori = Polynesisch-stämmige indigene Einwohner. Sie machen 15 % der Bevölkerung aus; das sind 71.900. Die Māori bestehen aus ca. 40 Stämmen, von denen 95 % auf der Nordinsel leben.
- Asiaten = Die meisten sind Chinesen und Inder. Die Asiaten machen 10 % der Bevölkerung aus. Das sind ca. 47.000 Personen.
- Pazifik-stämmige: Menschen von den pazifischen Inseln, vor allem aus Samoa. Sie machen 7 % der Bevölkerung aus. Das sind ca. 33.500 Personen.
- Rāwaho: Flüchtlinge aus anderen Teilen der Erde, die während oder nach der Katastrophe auf Neuseeland gestrandet sind. Die meisten stammen aus Australien oder von den Pazifischen Inseln. Sie werden als Bedrohung angesehen, da die meisten von ihnen mit Verstrahlungen und anderen Erkrankungen ankommen und auch sonst gefährlich sein könnten.
- Tuatahi: Zurückentwickelte, primatenartige Menschen, die primitiv animalisch und brutal sind. Nur wenige Ausnahmen haben ein logisches Denken wiedererlangt.

4. Sonder-Charakterklassen

Neben den erwähnten menschlichen Ethnien gibt es auf Neuseeland seit der Katastrophe noch besondere Gruppierungen. Sollte der Spieler einen Charakter erstellen, der eine dieser Sonder-Charakterklassen darstellt, erhält dieser Charakter auch veränderte Talentwerte (siehe unter „Talente“ und bei den Infos zur Beschreibungen zur Welt.)



- Die **Fo Guang Shan**-Krieger gehören einem japanischen Krieger-Orden an, der in einem buddhistischen Tempel in der Stadt Auckland lebt.
- Die **Volkstümlichen Māori** sind kriegerische Māori, die sich in Wäldern und auf Inseln zurückgezogen haben und dort ein archaisches Leben führen.
- Die **Ex-Tuatahi** sind einige wenige Menschen, die zuerst zu primitiven und gefährlichen Primaten wurden, deren Verstand aber allmählich zurückkehrt. Sie besitzen dennoch affenartige und herausragende Fähigkeiten. Siehe dazu die Beschreibung bei „Kreaturen“ in der Rubrik „Welt“ oder unter „Talente“ bei der Beschreibung der Sonder-Charakterklassen!
- Die **Psinetiker von Larnach Castle** sind eine Vereinigung, die als Kommunität in einer Villa lebt und ihre Psinetiken fördert.

5. Religion / Konfession: Der Spieler entscheidet frei, welcher Religion oder Konfession sein Charakter angehört oder ob dieser a-religiös oder konfessionslos ist. Hintergründe:

- 50 % der ehemaligen Neuseeländer sind konfessionslos.
- 13 % sind römisch-katholisch
- 12 % sind Anglikaner
- 9 % sind Presbyter, z. B. ev.-luth.
- 6 % sind Christen ohne kirchliche Anbindung
- 2 % sind Hindus
- 2 % sind Buddhisten
- 1 % sind Ratana (= von Māori gegründete christliche Kirche mit animistischen Einflüssen)
- 1 % sind Muslimen



6. Heimatort: Der Spieler entscheidet frei, wo sein Charakter geboren oder aufgewachsen ist.

7. Derzeitiger Lebensraum: Der Spieler entscheidet frei, wo sein Charakter jetzt lebt. Das hängt auch von seiner Profession und anderen Dingen ab. Dabei ist auch entscheidend, ob der Spieler auf der Nord- oder Südinsel lebt.

- Es ist sinnvoll, wenn die Gruppe der Spieler sich hier mit dem Spielmeister gemeinsam abstimmt und sich zumindest auf eine Gegend einigt, in der die Spieler in der Nähe zueinander liegen.

8. Geschlecht: Der Spieler denkt sich das Geschlecht seines Charakters aus.

9. Geburtsdatum / Alter: Der Spieler denkt sich das Geburtsdatum seines Charakters frei aus, aber das Alter wird durch den W20 entschieden.

- Wenn der Spieler sein Alter frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 48 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 50 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 55 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 44 Jahre	19 = 60 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 46 Jahre	20 = 65 Jahre

- Ist der Charakter noch jung, war er vor der Katastrophe vielleicht noch in der Schule oder im Studium oder hatte eine Ausbildung gemacht.
- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Pathogenen.

10. Größe: Der Spieler würfelt die Größe seines Charakters mit dem W20 aus.

- Wenn der Spieler seine Größe frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Bis 1,50 m spricht man medizinisch von kleinwüchsigen Menschen. Der kleinste Mensch in der Geschichte wurde 0,55 m groß.
- Ab 2,30 m spricht man medizinisch von Riesenwuchs. Der größte Mensch in der Geschichte wurde 2,72 m.

11. Blutgruppe: Der Spieler würfelt sich die Blutgruppe aus. Diese ist in einer postapokalyptischen Welt wichtig, wenn man Transfusionen erhalten muss oder Blut spenden will. Die Blutgruppe und der Rhesusfaktor werden per W100 ermittelt:

- 01 – 38 = Blutgruppe 0 positiv
- 39 – 70 = Blutgruppe A positiv
- 71 – 79 = Blutgruppe B positiv
- 80 – 88 = Blutgruppe 0 negativ
- 89 – 94 = Blutgruppe A negativ
- 95 – 97 = Blutgruppe AB positiv
- 98 – 99 = Blutgruppe B negativ
- 100 = Blutgruppe AB negativ

12. Aussehen: Der Spieler beschreibt Besonderheiten im Aussehen seines Charakters, die er sich frei ausdenken kann. Das Talent „Aussehen“ muss bei der Talenterstellung dazu passen. Entsprechende PM, die gleich noch ermittelt werden, können Einfluss auf das Aussehen ausüben.

13. Familiäre Verhältnisse: Der Spieler würfelt die familiären Verhältnisse für seinen Charakter aus, indem erst die eigentlichen Verwandtschaftsverhältnisse ermittelt werden, dann ob der Charakter einen Partner o. ä. hat und schließlich, ob er Kinder hat.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch während oder nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidungen des Würfels abzulehnen.
- Der Spieler kann den Spielmeister damit beauftragen, die ermittelten familiären Beziehungen auszuarbeiten, so dass sie zum Spiel und zu den Abenteuern passen.

W20	Eigentliche Verwandtschaft
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, bzw. die eigene Familie lebt nicht mehr. Sie könnten tragisch verunglückt sein oder der Charakter war ein Heimkind oder der Charakter hat bewusst den Kontakt abgerissen. Die Gründe kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 9	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
10	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
11 – 14	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
15 – 16	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
17	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren sind die Großeltern schon sehr alt.
18	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern und Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
19 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 4	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
5 – 6	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
7 – 9	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder auch nicht.
10	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Partner, aber führt auch eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
11 – 13	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
14	Ehepartner und Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt heimliche eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
15 – 16	Geschieden vom Ehepartner: Der Charakter hat sich vor einiger oder vor längerer Zeit von seinem Ehepartner getrennt.
17	Mehrmals geschieden: Der Charakter hatte schon mehrere Ehen, von denen er sich getrennt hat.
18	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Ob er diese Beziehung heimlich ausübt, verheiratet ist, eine heimliche Liebschaft ausübt oder dergleichen, muss ein erneuter Wurf entscheiden.
19 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 6	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
7 – 10	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind, bzw. kümmert sich nun um ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
11 – 13	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren
14 – 15	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
16	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel, sondern nur Kinder.
17 – 20	Freie Wahl!

14. Hobbys: Der Spieler kann sich für seinen Charakter die Hobbys frei ausdenken.

15. Tiere: Der Charakter kann Haus- Hof- oder Jagdtiere besitzen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Wichtig ist dabei, dass Tiere monatliche Kosten verursachen und dass man für sie Zeit einplanen muss. Das Talent Abrichten muss dabei entsprechend angehoben werden.

16. Sprachen

Der Charakter beherrscht mit seinem Talent „Sprachen / Schriften“ ab dem Wert 10 die eigene Sprache und kann somit lesen und schreiben.

- Ab 11 besitzt der Charakter eine Fremdsprache, ab 12 zwei Fremdsprachen usw.

Sprachen auf Neuseeland:

- Englisch (Amtssprache; wird von fast allen gesprochen)
- Polynesisch („Te Reo Māori“; Sprache der Māori; wird von ca. 5 % gesprochen)
- Mandarin (chinesische Sprache; wird von ca. 3 % gesprochen)
- Hindu (aus Indien stammende Menschen; wird von ca. 2 % gesprochen)

Weitere Sprachen, die von unter 2 % der Bevölkerung beherrscht wird:

- Deutsch
- Französisch
- Gebärdensprache
- Italienisch
- Japanisch
- Koreanisch
- Niederländisch
- Polnisch
- Spanisch
- Thai
- Vietnamesisch
- Andere Sprachen sind ebenso möglich.

17. Bildung und Beruf

Von der Bildungsschicht hängt nicht die Vermögensschicht ab. Die apokalyptische Katastrophe hat alles durcheinandergebracht. Warum der Charakter Geld oder kein Geld mehr hat, kann sich der Spieler selbst ausdenken. Die Bildungsschicht bestimmt aber, in welcher Schicht der Charakter früher einmal gelebt hat und welchen Beruf er gehabt haben könnte.

Zuerst wird die frühere Bildungsschicht ermittelt.

- Vor der Erstellung der Talente, muss der Spieler überlegen, auf welche Kategorie er das Talent „Intelligenz“ (INTEL) anheben wird. Dabei ist nur wichtig auszusagen, in welcher Kategorie sich die INTEL befinden wird. Wie hoch und ob INTEL später noch höher angehoben wird, als ursprünglich ausgesagt, ist dabei nicht wichtig. Sie darf bei der Talenterstellung aber nicht unter dem angekündigten Wert liegen.
- Wenn der Spieler seine Bildungsschicht beeinflussen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf nur nach dem Wurf fallen, aber der Charakter darf max. eine Bildungsschicht höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.

17.1 Bildungsabschluss

- Anhand des Wertes in INTEL wird der Bildungsabschluss ermittelt:

Wert in INTEL	Hauptschule	W20 Realschule	Gymnasium
1 – 9	1 – 15	16 – 20	/
10 – 11	1 – 10	11 – 20	/
12 – 14	1 – 5	6 – 15	16 – 20
15 – 17	/	1 – 15	16 – 20
18 – 20	/	1 – 10	11 – 20

17.2 Frühere Vermögensschicht

Der ermittelte Bildungsabschluss ist die Grundlage zur Ermittlung der früheren Vermögensschicht.

- Mit dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter vor der Katastrophe befunden hat.

Bildungs- abschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Hauptschul- abschluss	1 – 2	3 – 10	11 – 17	18 – 19	20		
Realschul- abschluss		1 – 2	3 – 10	11 – 17	18 – 19	20	
Gymnasial- Abschluss			1 – 2	3 – 10	11 – 17	18 – 19	20

17.3 Früherer Beruf

Anhand seiner Vermögensschicht denkt sich der Spieler einen Beruf für seinen Charakter aus, den er vor der Katastrophe ausgeführt hat.

- Bei der Erstellung der Talente muss der Spieler darauf achten, dass die Talente zum Beruf passen.
- Mit der Entscheidung zum früheren Beruf kann der Spieler noch warten, bis er die PM ermittelt hat.
- Der frühere Beruf hat nicht unbedingt Auswirkungen auf die Tätigkeit, die der Charakter jetzt ausübt.

Frühere Vermögensschicht	Beispiele für Berufe
Arm	Obdachloser, Flüchtling, Empfänger von Bürgergeld, Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Imbissverkäufer, Friseur, Bar-Kellner, Hotelpage, Autowäscher, Florist, Kassierer, Lagerarbeiter, Call-Center-Agent, Reinigungskraft, Pflegekraft, Kellner, Lieferant, Wachdienst, Fotograf, Gartenkraft, Prostituierte ...
Untere Mittelschicht	Mechaniker, Elektriker, Koch, Sanitäter, Büroassistent, Hausmeister, Sanitäter, Hauswirtschaftler, Laborassistent, Masseur, Büroassistent, Erzieher, Hauswirtschaftler, Masseur, Florist, einfacher Soldat / Gefreiter, Redakteur, Arzthelfer, Buttlar, Detektiv, Taxifahrer, Maler, Musiker, Wirt, Reiseleiter, Koch, einfacher Informatiker, Chauffeur, kleiner Drogendealer, Lokal-Reporter ...
Mittlere Mittelschicht	Förster, Verwaltungsangestellter, Polizist, Tierarzt, Lehrer, Physiker, Architekt, Pastor, Therapeut, Chefredakteur, einfacher Anwalt, Tierarzt, Apotheker, Soldat ...
Obere Mittelschicht	Richter, Facharzt, Hoteldirektor, Chefingenieur, Neurologe, Waffenschieber, Drogenschmuggler, Forschungsleiter, Anwalt, Kapitän, Pilot, Kriminologe, Bankleiter, hochrangiger Soldat ...
Oberschicht	General, fachkundiger Chefarzt, erfolgreicher Anwalt, Diplomat, Firmenleiter, Bundestagsabgeordneter ...
Reich	Konzernleiter, Mafia-Boss, Wirtschaftsmanager, Sportler, erfolgreicher Aktionär ...

17.4 Derzeitige Tätigkeit

Nach der Katastrophe ist der Charakter in ganz neue Lebensumstände katapultiert worden.

Die Spieler haben folgende Optionen:

- Nomade:** Der Spieler entscheidet sich dafür, dass sein Charakter keiner Arbeit nachgeht. Er ist ein sogenannter Nomade, der von dem lebt, was er findet, Häuser plündert und mit seinen Funden handelt.
- Berufstätig:** Der Spieler geht einer beruflichen Tätigkeit nach. Im Folgenden muss ermittelt werden, in welcher Vermögensschicht er sich befindet und wieviel Geld er verdienen könnte. Er sucht sich den Beruf aus dieser Vermögensschicht aus.
- Gruppenentscheidung:** Spieler und SM einigen sich darauf, dass die Charaktere gemeinsam einer Berufsgruppe angehören. Sie befinden sich dann in der entsprechenden Vermögensschicht und können entsprechend Geld verdienen.

Die Charaktere erhalten wöchentlich ihr Gehalt. Das kann allerdings je nach Wirtschaftslage variieren (siehe im Folgenden unter „Finanzen“!)

17.5 Ermittlung der derzeitigen Vermögensschicht

- Mit dem W20 ermittelt der Spieler, in welcher Vermögensschicht sich sein Charakter jetzt befindet.
- Wenn der Spieler seine Vermögensschicht beeinflussen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf nur nach dem Wurf fallen und für den Charakter darf die Bildungsschicht oder Vermögensschicht max. um eine Kategorie höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.
- Er wählt danach, entsprechend der Vermögensschicht, den Beruf des Charakters aus.
- Er ermittelt danach, wie hoch sein Startguthaben ist, das er vor dem ersten Abenteuer erhält. Von diesem Guthaben kann der Spieler für seinen Charakter das Equipment einkaufen.

Bildungsabschluss	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Ermittlung (W20):	01 – 02	03 – 06	07 – 11	12 – 15	16 – 17	18 – 19	20
Wöchentliches Einkommen	10 \$	25 \$	50 \$	75 \$	100 \$	150 \$	300 \$
Startguthaben ermitteln:	10 \$ x W6	25 \$ x W6	50 \$ x W6	75 \$ x W6	100 \$ x W6	150 \$ x W6	300 \$ x W6
Tägliche Ausgaben im Out-Play	1 \$	2 \$	4 \$	6 \$	8 \$	10 \$	20 \$

17.7 Auswahl der Berufe

Entsprechend der Vermögensschicht wählt sich der Spieler einen Beruf für seinen Charakter aus.

Vermögensschicht	Vorschläge für Berufe
Arm	Nomade, Bettler, Sklave, Schuhputzer, Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Friseur, Bar-Kellner, Barkeeper, Hotelpage, Florist, Tätowierer, Pferdepfleger, Lagerarbeiter, Kassierer, Reinigungskraft, Pflegekraft, Gärtner, Wächter, Hure ...
Untere Mittelschicht	Mechaniker, Transporteur, Koch, Sanitäter, Büroassistent, Hausmeister, Hauswirtschaftler, Laborassistent, Masseur, Büroassistent, Erzieher, einfacher Soldat, Redakteur, Arzthelfer, Buttlar, Detektiv, Kutscher, Maler, Musiker, Wirt, Reiseleiter, kleiner Drogendealer, Maurer, Tischler, Müller, Flößer, Färber, Weber, Bader, Krämer, Köhler, Schäfer, Schausteller, Bierbrauer, Winzer, Fischer, Jäger, Imker, Zugführer, Bergbauer, Stockman (Rancher), Postman, Baumfäller, Kopfgeldjäger, Söldner, Waldläufer, Sailer, Büchsenmacher ...
Mittlere Mittelschicht	Bestatter, Schreiner, Steinmetz, Schmied, Bäcker, Metzger, Gerber, Sattler, Schlosser, Schneider, Glaser, Councillor, Polizist, Verwaltungsangestellter, Tierarzt, Lehrer, Chemiker, Architekt, Pastor, Therapeut, Chefredakteur, Anwalt, Apotheker, gehobener Soldat (z. B. Mayor), Schuster, Wagner, Bibliothekar, Händler, Companion, Zuhälter, Farmer, Rancher, Arzt, Sheriff, Vorsteher, Aufseher, Söldnerführer, Piratenkapitän ...
Obere Mittelschicht	Richter, Facharzt, Hoteldirektor, Cheffingenieur, Waffenschieber, Drogenschmuggler, gehobener Anwalt, Kapitän, Bankleiter, hochrangiger Soldat, Gouverneur, Großgrundbesitzer (erfolgreicher Farmer oder Rancher oder Fischer) ...
Oberschicht	General, fachkundiger Chefarzt, erfolgreicher Anwalt, Diplomat, Firmenleiter (Stahl, Munition, Textil, Sägewerk, Kelterei, Brauerei), General-Gouverneur ...
Reich	Konzernleiter, Mafia-Boss, Wirtschaftsmanager, Bergbau-Besitzer (Gold, Erz) ...



18. Finanzen

18.1 Das wöchentliche Gehalt

Der Charakter erhält die Summe, die für ihn durch die Vermögensschicht ermittelt wurde.

- Berufstätige erhalten wöchentlich am Freitag ihr Gehalt.
- Ist der Charakter selbständig oder in einem Unternehmen tätig, das wirtschaftlichen Schwankungen unterworfen ist, können die wöchentlichen Einnahmen variieren.
 - Mit einem Talentwurf auf das Talent, das für den derzeitigen Beruf benötigt wird, wird ermittelt, wie viel der Charakter in dieser Woche erwirtschaftet hat.
 - Verpatzter TW: Keine Einnahmen.
 - Misslungener TW: W20 % weniger als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Normal gelungener TW: Vorgegebene Einnahmen erhalten.
 - Gut gelungener TW: W10 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Meisterhaft gelungener TW: W20 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Der TW wird WM:
 - Besitzt der Charakter vorübergehende Angestellten, wird der TW + 1 WM.
 - Besitzt der Charakter dauerhaft Angestellte, wird der TW + 2 WM.
 - Wenn die Spieler der gleichen Berufsgruppe angehören, wird der Durchschnitt ihrer Talentwerte ermittelt und der SM oder einer der Spieler macht den TW und das Ergebnis gilt für alle.

18.2 Startguthaben

Entsprechend der Vermögensschicht wurde einmalig das Startguthaben ermittelt. Von diesem Geld kauft der Spieler für seinen Charakter vor dem ersten Abenteuer dessen Hab und Gut ein.

- Der Spieler sollte darauf achten, noch ein wenig Geld für seinen Charakter übrigzubehalten, denn der Charakter muss im Spiel für viele alltägliche Dinge zahlen. Seit der Katastrophe gibt es keine Versicherungen mehr. Sollte der Charakter erkranken, wird er viel Geld beim Arzt lassen.
- Beim Einkauf von Waffen ist darauf zu achten, dass auf Neuseeland vor der Katastrophe kaum Waffen im Umlauf waren. Nachdem 2019, ein Jahr vor der Katastrophe, ein rechtsradikaler Australier ein Attentat in Christchurch verübt hatte, wurden die Bewohner Neuseelands freiwillig aufgefordert, alle Waffen abzugeben. Sie erhielten bei der Abgabe sogar eine Prämie und ein Großteil der Bevölkerung gab ihre Waffen ab. Schusswaffen, die nach der Katastrophe in Umlauf gekommen sind, stammen aus ehemaligen Beständen der Polizei, des Militärs oder von Jägern. In der Waffenliste (bei „Equipment“) ist vermerkt, wenn bestimmte Waffen vor dem ersten Abenteuer nicht oder nur schlecht eingekauft werden können. Sogar die örtlichen Sheriffs erhalten selten Waffen gestellt.
- Der Spieler kann für seinen Charakter auch Klamotten kaufen, ansonsten läuft er in Lumpen herum.
- Ebenso kann der Spieler für seinen Charakter einen Lebensmittelvorrat kaufen, um die nächsten Tage zu überstehen.
- Alle späteren Einkäufe finden Inplay während der Abenteuer statt. Unter Umständen kann mit dem SM vereinbart werden, dass zwischen den Abenteuern bestimmte Ein- oder Ausgaben getätigt werden sollen.

18.3 Zum Geld und zu den Währungen

Bei **TUATAHI** entsprechen die Werte und Gelder einem zehnfachen Verlust gegenüber der echten Welt. Wenn 500 g Brot in echt 3 € kosten, kostet es in der Welt von **TUATAHI** 0,30 \$. Ebenso sind die Gehälter angepasst.

Ausgenommen von diesem Werteverlust sind besondere Güter, die ihre früheren Preise beibehalten haben. Dazu gehören medizinische Dienstleistungen, chemische und pharmazeutische Produkte, Waffen und Treibstoffe.

Zur Währung

Es gibt in einigen Gebieten eigene Währungssysteme, die an das alte \$-System Neuseelands angelehnt sind. In vielen Gebieten wird auch frei gehandelt, mit Naturalien, Dienstleistungen oder anderen Handelswaren.

- 1 kg Gold hat auf der Nord- und Südinsel derzeit nur noch einen Wert von knapp 300 \$.
- 1 Goldmünze wiegt 33,93 g (Unze) und ist derzeit ungefähr 10 \$ wert.

Südinsel

- Der Neuseeländische Dollar (NZD = \$) und Gold gelten auf der Südinsel weiterhin als Währung.
Angeblich würde der Jafa-Gouverneur von Auckland sich damit den Arsch abwischen.
- In der jetzigen Hauptstadt Christchurch wird der \$ in der dortigen Staatsbank Bank of New Zealand (BNZ) geführt und in Umlauf gebracht. Es wird derzeit aber kein Geld gedruckt.
- Die Städte Hokitikas und Reefton auf der Südinsel fördern als einzige Kommunen Gold und verkaufen es an die Stadt Christchurch, wo es als Währungssicherheit eingelagert wird und zu handelsfähigen Goldmünzen verarbeitet wird.

Nordinsel

- Auf der Nordinsel hat der \$ keinen Wert mehr. Dennoch versuchen Nord-Insulaner in den Süden einzudringen und ihr altes Geld dort heimlich umzutauschen oder Süd-Insulaner versuchen in den Norden einzudringen, um dort die verbliebenen \$ zu stehlen.
- Das Königreich Wellington, das sich im Süden der Nordinsel befindet, bringt kleine und große Goldmünzen auf den Markt, nämlich die Krone und den Taler. Die Krone ist 10 \$ Wert und der Taler 1 \$. Sie sind mit dem Symbol einer Krone geprägt. Mit fremden Goldmünzen kann man in Wellington ebenfalls handeln, allerdings akzeptieren die Wellingtoner nur 80 % dessen Wert. Das Gold nehmen sie an sich und schmelzen es ein, zur Herstellung eigener neuen Münzen. Der Neuseeländische \$ ist im Königreich Wellington als Handelsmittel nicht zugelassen. Die Wellingtoner Währung wird in weiten Teilen der südlichen Stadtstaaten der Nordinsel verwendet.
- Der District Taranaki im Südwesten der Nordinsel besteht aus mehreren Städten, die gemeinsam den Taranaki-Dollar führen. Der Taranaki-\$ wird dort von der Taranaki Savings Banks hergestellt. Er wird auch in umliegenden Gebieten genutzt. Vom Wert her liegt er wie der derzeitige NZD der Südinsel.
- Der District Waikato, in der Mitte der Nordinsel, hat aus Gold die Münzwährung „Wai“ hergestellt. Die kleinen Münzen entsprechen dem Wert des NZD und sind mit einem „W“ symbolisiert. Das Gold wird in deren Goldmine, der Martha Mine in Waihi geschürft. Die Währung wird vor allem im mittleren und nördlichen Raum der Nordinsel genutzt und unter der Hand auch in der Stadt Auckland. Fremde Goldmünzen werden in Waikato nur zum 80%igen Wert angenommen und dort schließlich eingeschmolzen und neu geprägt wiederverwendet.
- In der großen Stadt Auckland hat der dortige Gouverneur veranlasst, keine Währung mehr zu nutzen, sondern sich am Urchristentum ein Vorbild zu nehmen und mit Naturalien zu handeln. Das Wirtschaftssystem ist darum vor Ort sehr instabil und gefährdet. Unter der Hand handeln einige Bürger heimlich mit dem Wai aus Waikato. Auch im nördlichen Umland von Auckland wird kaum eine Währung verwendet.

18.4 Steuer- und Zoll-Systeme

- Gewerbsteuer: Einkommenssteuern können seit der Katastrophe nicht mehr eingenommen werden. Die Kommunen finanzieren sich aber noch aus den Gewerbesteuern der Betriebe. Sie zahlen 10 % ihrer Einnahmen. In Krisenzeiten oder wenn besondere Sanierungsarbeiten geplant sind, heben manche Kommunen ihren Steuersatz auch auf 20 % an.
- Zoll: Bei der Zufahrt einiger weniger Straßen, bei der Überquerung einer Brücke oder beim Einlass in eine beliebte Handelsstadt kann Zoll verlangt werden. Offizielle Zoll-Eintreiber verlangen 1 \$ pro erwachsene Person. Manche korrupte Zolleintreiber verlangen auch 2 \$ oder kriminelle Wegelagerer können auch bis zu 5 \$ verlangen.

18.5 Die täglichen Ausgaben

Die täglichen Ausgaben beziehen sich auf die Zeit zwischen den gespielten Abenteuern. Das sind die Ausgaben, die der Charakter für Essen, Trinken, Ausgehen, Wegezoll usw. ausgibt. Sie werden mit den Einnahmen aufgerechnet.

18.6 Ins Minus gerutscht? ...

- Sollte der Charakter, finanziell ins Minus rutschen, bekommt er nicht bloß Hunger, sondern auch Existenzängste und erleidet zu Beginn des Abenteuers

– W4 VIT, – W4 GL und – W4 WS.

Wenn der Charakter Hunger leidet, erleidet der Charakter außerdem: – 1 LE.

- Wird ein Kredit nicht rechtzeitig abgezahlt und der Charakter würde finanziell gedacht dadurch ins Minus rutschen, entstehen dadurch ebenso Existenzängste
- Hat der Charakter eine Schuld bei einem Kredithai, die er nicht rechtzeitig abzahlt, wird dieser mit brutalen Methoden vorgehen, um an sein Geld zu kommen.

18.7 Geld aufbewahren

Der Spieler notiert sich für seinen Charakter, wie viel Geld er nach seinem Outplay-Einkauf noch übrig hat und erklärt im Charakterbogen, wo er das Geld abgelegt bzw. versteckt oder vielleicht auch, ob er es in einer Bank angelegt hat.

18.8 Einnahmen und Ausgaben

Die folgende Liste ermöglicht einen Überblick über die möglichen Einnahmen und Ausgaben. Der Spieler wählt aus diesen Angeboten einige Möglichkeiten, muss für seinen Charakter aber auch bestimmte Ausgaben zahlen.

Einkünfte				
Posten		Erläuterungen	Wöchentliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
Gehalt		Der Charakter erhält sein Gehalt.	Siehe oben!	
Mieten				
Posten		Erläuterungen	Wöchentliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Zeltplatz	Provisorischer zugewiesener Platz in einer relativ sicheren Kommune. Mit 4-Personen-Zelt:		15 20
	Stallmiete	Für die Unterkunft eines Pferdes o. ä.; mit Versorgung.		10
	Haus	Unterkunft in einem Haus in einer relativ sicheren Kommune.		25
	Zimmer	Unterkunft in einem Gasthaus; Inkl. Frühstück.		50
Familie				
Posten		Erläuterungen	Wöchentliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Mitzuversorgende Person	Als Mitzuversorgende gelten Kinder, die noch nicht arbeiten können oder erwachsene Personen, die aufgrund ihres Alters, einer Schwangerschaft, während der Zeit der Stillung oder aufgrund von Invalidität versorgt werden müssen. Solche Personen kosten dem Charakter pauschal ...		15
Erwerbstätige Partner		Ein Partner bringt die ½ der Kosten mit in die Beziehung.	½ der Kosten	

Dienstpersonal				
Posten		Erläuterungen	Wöchentliche Summe in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Gelegenheits-arbeiter			10
	Gärtner			25
	Hure			25
	Pfleger			25
	Reinigungskraft			25
	Barkeeper			25
	Söldner			25
	Transporteur			25
	Wächter			25
	Koch			25
	Kutscher			50
	Verwalter			75
	...	Siehe unter Gehalt und Vermögensschicht		...
Kredite				
Erläuterungen: Der Charakter kann einen Kredit bei einem Geldverleiher aufnehmen. Geldverleiher bzw. Banken gibt es wenige. Sie vergeben Kredite mit hohen Zinsen und sind nicht zimperlich, Kopfgeldjäger auf den Kreditnehmer loszuhetzen, wenn dieser seine Rate nicht zahlen konnte. - Bei der Charaktererstellung kann ein Kredit aufgenommen werden und das Alter des Charakters ist dabei hilfreich. Umso älter der Charakter, desto mehr Raten hat er bereits abgezahlt. - Wurde im Alter 1 – 5 gewürfelt, wird der Kredit gerade erst aufgenommen. - Wurde im Alter 6 – 10 gewürfelt, entscheidet der W20 die noch verbleibenden Raten. - Wurde im Alter 11 – 15 gewürfelt, entscheidet der W10 die noch verbleibenden Raten. - Wurde im Alter 16 – 18 gewürfelt, entscheidet der W6 die noch verbleibenden Raten. - Wurde im Alter 19 – 20 gewürfelt, entscheidet der W4 die noch verbleibenden Raten. - Der Kredit muss zur Gehaltsklasse des Charakters passen. Es werden keine übertriebenen Kredite ausgezahlt. Ebenso müssen die Kredite an eine entsprechende Anschaffung gebunden sein, die auch als Pfändungssicherheit dient. - Denkbar sind auch Kreditangebote mit günstigeren Konditionen, unter Gewinnbeteiligung des Kreditgebers. - Kredithaie gehen offener mit der Vergabe ihrer Kredite um, setzen dafür aber auch schneller Kopfgeldjäger ein und legen auf ihre Kredite doppelt so hohe Zinsen.				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Darlehen von 1.000 \$	Laufzeit: 10 Monate; monatliche Rate: 100 \$; 10 % Zinsen.		110
	Darlehen von 2.000 \$	Laufzeit: 20 Monate; monatliche Rate: 200 \$; 10 % Zinsen.		220
	Darlehen von 5.000 \$	Laufzeit: 50 Monate; monatliche Rate: 500 \$; 10 % Zinsen.		550
	...	...		...

Sonstige Ausgaben				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Drogen	Der Charakter konsumiert regelmäßig Drogen.		Individuell
	Mitgliedschaft	In einer besonderen Vereinigung, Loge, Gilde		5
	Reparaturen	Nötige Instandhaltung und Reparaturen. (Sofern diese Dinge genutzt werden) Kutschen und sonstiges Fuhrwerk: Haus:		5 50
	Tier	Für Tiere fallen Kosten an, für Futter, Utensilien, Arztkosten, Medikamente, Stallkosten, Hufbeschlag. Kleintiere und mittelgroße Tiere versorgen sich selbst bzw. erhalten Reste. Mittelgroßes Tier, z. B. Hund Großes Tier, z. B. Pferd, Goron.		5 100

19. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Der Charakter erhält 3 PM, die sowohl positive Eigenarten des Charakters sein können, als auch negative Störungen, die den Charakter im Spiel beeinflussen.

- Die PM werden ausgewürfelt.
- Um ein PM abzulehnen, kann der Charakter 50 Talentpunkte opfern.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor der Spieler die berufliche Tätigkeit für seinen Charakter auswürfelt, um diese darauf abzustimmen und gegebenenfalls abzulehnen, bzw. zu verändern.

Die PM befinden sich im Dokument „Persönlichkeitsmerkmale“!

20. Psinetiken (PSI)

Psinetik ist eine übernatürliche Geistesbegabung, die seit der Katastrophe durch die Geomagnetischen Pulse bei einigen wenigen Menschen entstanden ist. Psinetiker werden auf der Nord- und Südsinsel oft als bedrohliche Personen angesehen. Es gibt jedoch auch Menschen, die in der Psinetik eine Fortentwicklung der Menschheit sehen und hoffen, dass Psinetiker zum Guten eingesetzt werden können. In manchen Kreisen werden Psinetiker auch als besonders begabte religiöse Menschen angesehen oder als Söldner eingesetzt.

- Um Psinetik zu besitzen, muss der Spieler bei der Charaktererstellung 50 Talentpunkte opfern.
- Der Charakter kann Psinetiken beherrschen, wenn er in PSI den Talentwert auf mind. 12 anhebt.
- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, in welche Kategorie er PSI mind. aufwerten wird (auf 12, 15 oder 18), wenn sein Charakter Psinetiken beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 12 eine Psinetik,
 - ab dem Wert 15 zwei Psinetiken und
 - ab 18 drei Psinetiken.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Psinetiken erhalten.
- Wenn der Charakter ein Mitglied der Psinetiker-Vereinigung von Larnach Castle ist oder war, erhält er eine zusätzliche Psinetik.

Die Psinetiken und die Regeln dazu befinden sich im Dokument „Psinetiken“!

21. Kampfkunst (KK)

Der Charakter beherrscht eine Kampfsportart, wenn die Talente NK und KK auf mind. 12 angehoben werden. Der Spieler muss für seinen Charakter begründen, warum und in welchem Verein oder durch welche Person der Charakter die Kampfsportart erlernt hat. Kampfsportler haben im Kampf einige Vorteile, es muss jedoch Sinn ergeben, dass der Charakter Kampfsportler ist.

- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er KK mind. anheben wird, wenn sein Charakter KK beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 12 ein Kampftrick, ab dem Wert 13 zwei Kampftricks usw.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Kampftricks erlernen.
- Wenn der Charakter ein Mitglied des Fo-Guang-Shan-Tempels ist oder war, erhält er einen zusätzlichen Kampftrick.

Die Kampftricks und die Regeln dazu befinden sich im Dokument „Kampfkunst“!

22. Erfahrungen

Im Charakterbogen kann der Spieler in dem entsprechenden Feld vermerken, welche besonderen Ereignisse und Erlebnisse sein Charakter gemacht hat oder ob er besondere Persönlichkeiten kennengelernt hat.

23. Status

Im Status wird eingetragen, wenn der Charakter eine Gesundheitsstörung erlitten hat und welche Auswirkungen das gerade auf ihn hat. Aber auch positive Symptome können hier eingetragen werden. Beispiele sind:

- Der Charakter leidet unter Hunger
- Der Charakter leidet unter Durst
- Der Charakter leidet unter Müdigkeit
- Der Charakter ist ohnmächtig geworden
- Der Charakter ist ins Koma gefallen
- Der Charakter erlebt die aufputschende Wirkung eines Rauschmittels
- ...
- Zur näheren Ausführung zum Status, siehe im Regelwerk unter „Gesundheit“!
- **Impfungen:** Wenn der Spieler seinen Charakter vor dem ersten Abenteuer gegen besondere Krankheiten impfen möchte, kostet es je Impfstoff 10 – 100 \$. Mögliche Impfungen lassen sich unter Regeln bei den Pathogenen finden.
 - Gegen Diphtherie, Pertussis und Tetanus und gegen Masern bestand vor der Katastrophe für alle Menschen eine Dreifachimpfung. Für alle drei Impfstoffe muss der TW auf GL gelingen, wenn der Spieler wissen möchte, ob die jeweiligen Impfstoffe noch auf seinen Charakter wirken. Allerdings weiß der Charakter das für Diphtherie, Masern und Pertussis im Inplay nicht. Lediglich bei Tetanus kann er wissen, dass die Impfung (alle 10 Jahre) wiederholt werden muss.

24. Talente

Der Spieler erstellt zum Schluss der Charaktererstellung die Talente seines Charakters, die sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens befinden. Für die Talente erhält der Charakter 300 Punkte plus 3W20 x 10 Punkte.

Eine Beschreibung zu den Talenten finden sich im Dokument „Talente“.

25. Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe

Für die Spieler ist es hilfreich, wenn sie das Spiel gemeinsam als Gruppe starten, bei denen die Charaktere, also auch die Spieler zwar untereinander noch nicht alles voneinander wissen, aber die sich gegenseitig zumindest vertrauen und irgendwie gut kennen oder dies bald tun werden.

Die Spieler sollten sich zumindest darauf einigen, wo sie gemeinsam in Neuseeland starten.

Ideen für Starter-Gruppen:

Siehe hierzu auch im Ordner Welt unter der Datei „Gruppe und Orte“!

- **Zufälliges Zusammentreffen:** Die Charaktere treffen im ersten Abenteuer zufällig aufeinander. Der SM bringt sie zusammen.
- **Freunde:** Die Charaktere sind alte Freunde, die sich schon vor der Katastrophe kannten. Entweder treffen sich zufällig wieder aufeinander oder sie ziehen gemeinsam durch die Gegend oder leben nun am gleichen Ort. Vielleicht teilen sie noch Geheimnisse miteinander.
- **Der gemeinsame Ort:** Die Gruppe lebt am gleichen Ort und kommt so miteinander in Kontakt oder kennt sich bereits. Besonders reizvoll ist ein Start in einer Kleinstadt im Western-Flair. Ebenso können die Spieler in einer Stadt wohnen und dort auch politische Posten haben.
- **Gleicher Beruf:** Die Gruppe entscheidet sich dafür, den gleichen Beruf auszuüben. Dafür müssten die Spieler evtl. Punkte opfern, damit ihre Charaktere die gleichen Berufe haben. Möglich wären beispielsweise Nomaden, Händler, Waldläufer, Söldner, Soldaten ...
- **Fo Guang Shan-Krieger:** Die Gruppe gehört oder gehörte der militanten asiatischen buddhistischen Tempel-Vereinigung an, die in Auckland (Nordinsel) lebt. Sollte es sich um ehemalige Tempelkrieger handeln, könnten diese auch die Vereinigung verlassen haben und werden evtl. noch von den Fo Guang Shan als Abtrünnige behandelt.
- **Farmer / Rancher:** Die Gruppe arbeitet gemeinsam auf einer Farm oder auf einer Ranch. Sie können dabei unterschiedliche berufliche Stellungen haben. Als Farmer betreiben sie Landwirtschaft und kleine Viehzucht. Als Rancher betreiben sie große Viehzucht und müssen ihr Gebiet durch bewaffnete Stockmen verteidigen.
- **Fischer / Sailer:** Die Gruppe arbeitet als Fischer auf Fischerbooten und Kanus. Sie leben in oder an entsprechenden Gewässern und können unterschiedliche berufliche Stellungen haben. Besonders organisiert sind die Sailer bei der Stadt Auckland (Nordinsel) im Harbour der Hauraki Gulf. Einige der Sailer sind auch Plünderer und kapern Yachten, ansonsten führen sie Tauschgeschäfte auf den Inseln.
- **Māori:** Als das indigene Volk haben sich die Māori nach der Katastrophe neu organisiert. Die meisten Māori sprechen die Te Reo Māori-Sprache und viele von ihnen haben sich auf das alte kulturelle Stammesleben reorganisiert. Māori können also in einem eigenen Stamm leben oder unter anderen Menschen („Pākehā“). Die Ngā Uri o Whakakii sind ein Stamm der sich auf der Mahineque Island niedergelassen hat und zurückgezogen lebt. Besonders extrem sind die Māori in der nordöstlichen Whangaroa Bay, wo sich der Stamm der Ngāpuhi neu gebildet hat und sehr brutal und als Menschenfresser gegen Eindringlinge vorgeht. Ebenso die Māori, die im Hochgebirge der Coromandel und der Kaimai leben. Diese verhalten sich wie brutale Indianerstämme und gehen gefährlich gegen Eindringlinge vor. Sie führen aber auch Krieg untereinander.
- **Motorrad-Gang (MC):** In einer Mafia-Struktur leben die Spieler in einer Motorrad-Gang. Auf der Nordinsel existiert der MC Rebels, der einen Chapter in Auckland und in Wellington hat. Auf der Südinsel existiert der MC Road Night, der einen Chapter in Invercargill und in Dunedin hat. Die beiden MC sind verfeindet. MC bieten sich als Söldner an, überfallen aber auch Siedler und Reisende und treiben in Siedlungen und Städte Schutzgelder ein.
- **Nomaden:** Die Spieler sind Menschen, die nach der Katastrophe eine nichtsesshafte Lebensweise führen und alleine oder als kleine Gruppe durch die Lande ziehen und nach Vorräten und brauchbaren Dingen suchen und diese verkaufen. Sie sind eine Art wandernde Händler. Es ist ein gefährliches Leben harter Entbehrungen.
- **Outlaw:** Die Spieler sind gesuchte, gesetzlose Personen, die sich aus irgendwelchen Gründen auf der Flucht befinden und evtl. von Kopfgeldjägern oder Sheriffs gejagt werden könnten.
- **Piraten:** Die Spieler sind auf einem oder mehreren Booten organisiert und rauben Siedlungen aus, kapern andere Boote und lassen sich als Freibeuter engagieren. Besonders bekannt sind die Piraten der Marlborough Bay im Norden der Südinsel.
- **Postmen:** Der Beruf des Zustellers ist seit der Zeit nach der Katastrophe wieder neu in Mode gekommen. Da die Telegrafverbindungen an einigen Orten installiert werden, ist unklar, wie lange der Beruf noch Bestand haben wird, aber Pakete werden immer benötigt und verschickt.

- **Psinetier von Larnach Castle:** Nahe der Stadt Dunedin, auf der Südinse, haben sich Psinetiker organisiert und leben in der Villa Larnach Castle. Die Psinetiker leben dort in einer Art Kommunität und lernen gemeinsam mit ihrer psinetischen Fähigkeit umzugehen. Hin und wieder werden die Psinetiker auch für Aufträge angeworben.
- **Räuberbanden:** Es gibt bekannte organisierte Raubbanden, die Raub und Plünderung begehen. Diese Gruppen bestehen oft aus sozialschwachen Persönlichkeiten, von denen viele auch Drogenabhängig sind. Zu den bekannten Banden gehören die Jomakener, die Dörfer zur Erntezeit überfallen, die Schränker, die nachts heimlich in Häuser eindringen, die Stratenkehrer, die als Straßenräuber Brücken und Straßen überfallen, das Sandfolk in den Giant Sand Dunes auf der Nordinsel und die verschiedenen Hoods im Nelson Forest auf der Südinse.
- **Rāwaho:** Flüchtlinge, die gerade das neuseeländische Festland erreicht haben und nun nach einer neuen Heimat suchen. Sie haben ihr Land wegen Kriegen, nuklearen oder chemischen Verseuchungen, Hungersnöten oder Pandemien verlassen. Viele von ihnen tragen Verbrennungen und andere Zeichen vergangener Gefahren an ihrem Körper. Neuseeland war als „Green Zone“ und somit als atomwaffenfreie Zone bekannt und darum zieht es Überlebende immer wieder hierher. Rāwaho heißt „Eindringling“ und so werden sie oft auch von den hiesigen Bewohnern behandelt. Die Spieler müssen sich überlegen, woher sie kommen und mit dem SM abstimmen, wie sie dort stranden und was sie mit dabei haben.
- **Sheriffs / Marshals:** Die Spieler sind die verantwortlichen Polizeikräfte und Gerichtsvollstrecker, die an einem Ort, einer Stadt oder für einen Mayor eines Districts tätig sind. Bewaffnet mit Revolvern sorgen sie für Recht und Ordnung. Die Hierarchie ist gegliedert in Deputys (Hilfssheriffs), Sheriffs und dem überregionalen Marshal. In einigen Orten bzw. Städten existieren auch Polizisten. Diese sind den Sheriffs untergeordnet.



- **Soldaten:** Die bewaffneten und besoldeten Armeeangehörigen dienen zur Verteidigung eines regionalen Staatensystems. Auf der Nordinsel besitzt die Stadt Palmerston North die Militärmee Palmerston Force. Bei Waiouru haben sich frühere Soldaten zur Desert Force organisiert, die den dortigen Farmern Waiourus Schutz bieten. In der Region Waikato besitzt der District die berittene Waikato-Kavallerie. Das Königreich Wellington besitzt das Wellington Heer, das dem selbst ernannten König unterstellt ist. Auf der Südinse wird die Stadt Blendheim von der früheren Air-Force geschützt, die sich nun als Woodbourn bezeichnet. In Christchurch besitzt der Generalgouverneur die alte New Zealand Defence Force, die sich immer noch als die neuseeländische Armee versteht und die Südinse schützen will.
- **Söldner / Kopfgeldjäger:** Militärisches Personal, das sich gegen Sold anheuern lässt. Die Gruppe kann eine kleine Söldnergruppe spielen oder auch Kopfgeldjäger, die sich auf die Jagd nach Kriminellen machen. Kopfgeldjäger holen sich ihre Aufträge bei einem Sheriff, Marshal, Mayor oder Gouverneur. Die Gesuchten sollen dem Gericht übergeben oder eliminiert werden. Die Söldnergruppen können Aufträge entgegen nehmen, um z. B. einen Transport zu bewachen, eine Kommune zu beschützen, eine militante Gruppe zu eliminieren. Bekannte Söldnergruppen sind die Soldaten der Desert Force auf der Nordinsel bei Waiouru, die MC Rebels, die MC Road Knights oder die Psinetiker von Larnach Castle.
- **Spione:** Der Neuseeländische Staat der Südinse sieht in den chaotischen freien Stadtstaaten der Nordinsel eine Gefährdung der Sicherheit. Um zu erfahren, welche politischen Entwicklungen sich dort abzeichnen, setzt der Generalgouverneur eine Kleingruppe von Spionen ein, die vor Ort auf der Nordinsel die politischen Entwicklungen auskundschaften sollen.

- **Te Kaha:** Die Te Kaha ist ein Kriegsschiff und das einst mächtigste Kriegsschiffe Neuseelands. Der Begriff Te Kaha bedeutet „Feuer“. Als sich die politische Situation nach der Katastrophe zwischen der Nord- und der Südinsel verschlechterte, wurde die Te Kaha von Christchurch aus in der Marlborough Bay gesandt, um dort mögliche politische Gefahren der Nordinsel abzuwenden. Irgendeinen Auslöser hat es gegeben und das Schiff mit seiner kompletten Besatzung von 164 Soldaten begingen Fahnenflucht. Das Schiff wird seitdem immer mal wieder an den Küsten der Inseln gesichtet. Die Charaktere sind Teil der militärisch geführten Crew, die jedoch keinem Staat mehr angehört. Gefährlich ausgestattet und militärisch ausgebildet und dennoch auf der Flucht, fährt die Te Kaha von einem Ort zum anderen, nimmt dort Versorgungsgüter auf und hilft vielleicht auch bei dem einen oder anderen lokalen Problem. Außerdem kann es sein, dass die Besatzung der Te Kaha von wichtigen politischen Geheimnissen wissen.



- **Te Rongo:** Dies ist eine militante Initiativgruppe, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, gegen Waffengewalt und Drogen gewaltsam vorzugehen. Sie verwenden keine Schusswaffen und versuchen letale Waffen und Drogen zu zerstören und solche Gruppierungen zu vertreiben. Die Tendenzen in dieser losen Gruppierung sind unterschiedlich, von diplomatischen Versuchen bis hin zu gewaltsamen Angriffen. Die Te Rongo sind weit verbreitet und wünschen sich ein friedliches Leben auf den neuseeländischen Inseln.
- **Waldläufer:** Sie sind in Wäldern unterwegs und leben von den Erträgen der Natur. Sie handeln mit Pelztieren, Fellen, Fleisch und Leder in den kleinen Siedlungen. Sie haben hohe Survival-Kenntnisse.
- **Wohltäter:** Menschen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, gegen die Folgen der Apokalypse anzukämpfen und anderen Menschen zu helfen. In der Gruppe können Leute sein, die ihre Kampffähigkeiten zum Schutze anderer einsetzen, aber auch Ärzte, die aufkommende Krankheiten verhindern wollen oder Ingenieure, die ihr Wissen hilfreich einbringen.