



Einleitung

Herzlich willkommen beim postapokalyptischen Pen-&-Paper-Spiel DOMinium- TUATAHI!

TUATAHI ein Tischrollenspiel, bei dem eine Gruppe von Spielern und einem Spielmeister an einem Tisch sitzen und mit ihren dafür erstellten Charakteren ein Abenteuer spielen. Es ist ein Spiel in Gesprächsform, in dem der Ausgang des Abenteuers stets ungewiss ist. Es gibt ein festes Regelwerk und wenige Spielmaterialien, nämlich Würfel, Stifte und Zettel (darum Pen-&-Paper). Eigentlich könnte man Tischrollenspiele heute besser als „Dice-&-Fantasy“ bezeichnen, denn der Würfel bestimmt die Folgen der Handlungen und der Rest ist Fantasie.

Der Spielmeister hat sich für das Spiel ein Abenteuer erdacht und vorbereitet, dass die Spieler mit ihren Charakteren erleben. Der Spielmeister stellt die Situationen, in denen sich die Charaktere befinden, fantasievoll vor und spielt die auftretenden Gestalten, mit denen die Charaktere in Kontakt kommen. Die Spieler hingegen spielen nur ihren Charakter, den sie sich zuvor anhand eines Charakterbogens erstellt haben. Mit ihrem Charakter erleben und bestehen sie oft monatelang die Abenteuer des Spiels. Dabei versuchen die Spieler die Rolle ihres Charakters möglichst gut zu spielen. Pen-&-Paper wird darum gerne mit Impro-Theater verglichen. So ein Abenteuer dauert mehrere Stunden an. Oft wird von nachmittags bis spät in den Abend hineingespielt.

Die Spieler treffen sich in dieser Konstellation immer wieder und spielen weiter in der Welt, in denen ihre Charaktere leben. Ein Abenteuer kann inhaltlich nach einem Spieltag abgeschlossen sein. Es kann aber auch fortgesetzt werden. Wichtig ist nur, dass die Spieler ihre Charaktere miteinander weiterspielen. Auf diese Weise erleben die Spieler immer wieder neue Herausforderungen in der Welt, in der ihre Charaktere leben.

TUATAHI basiert auf das einfache DOMinium-Regelwerk mit einem 20seitigen Würfel- und Talentsystem, das sich schnell verstehen und anwenden lässt und darüber hinaus einen vielseitigen Tiefgang bietet. Das Kampfsystem ist außerdem ein Table-Top-System, bei dem die Spieler ihre Bewegungen taktisch vollziehen müssen. Das DOMinium-System lässt sich leicht auf verschiedene Welten adaptieren und so existieren inzwischen fünf Genres im DOMinium-Stil. DOMINIUM selbst wurde 2004 als Sci-Fi-Rollenspiel veröffentlicht. 2017 entstand dann *POZITIVOS*, einem Spiel im Mittelalter-Fantasy-Genre. 2018 folgte *PSI@NIK*, das Echtzeit-Horror-Spiel. 2020 erschien TUATAHI, ein Spiel in einer Postapokalypse-Welt auf Neuseeland. Und 2024 erschien das Western-Genre *FRONTIER*, das in Amerika des 19. Jahrhunderts spielt.

Bei TUATAHI spielen die Spieler mit ihren Charakteren in einer parallelen Welt, in der 2020 durch Polverschiebungen auf der ganzen Erde eine Apokalypse ausbrach. Der Schauplatz dieses Postapokalypse-Szenarios spielt auf Neuseeland, jenem grünen Inselreich, das von der Apokalypse am stärksten verschont geblieben ist. Dennoch wurden die Menschen auch hier in eine vorindustrielle Zeit zurückkatapultiert. Die Nord- und Südsinsel haben sich politisch voneinander getrennt. Während sich die Regierung auf der Südsinsel immer noch als Neuseeland versteht, haben sich auf der Nordinsel verschiedene neue Herrschaftssysteme gebildet. Viele Menschen aus der Māori-Kultur haben sich auf ihre alten Werte besonnen und führen ein fast indigenes Leben in den Wäldern. In den Städten haben sich Banden breit gemacht und wahnsinnige Diktatoren führen ihre Regime. In den ländlich geprägten Orten versuchen Siedler Fuß zu fassen und sich durch berufene Sheriffs zu schützen.

Neben dem weltweiten Stromausfall bewirkte der entstandene Geomagnetische Kollaps auch eine neuronale Veränderung im Gehirn bei 90 % aller Menschen. Diese Menschen veränderten sich schlagartig und nahmen degenerative hominide Verhaltensmuster an. Die Wissenschaftler sprechen von einer Re-Primatisierung. Diese ehemaligen Menschen wurden tierisch-gefährlich. Auf den neuseeländischen Inseln nennt man sie Tuatahi, was in der Sprache der Māori „zuerst“ bedeutet und für Wildlinge steht. Die Tuatahi haben sich in Wäldern und in den verwahrlosten Städten zurückgezogen und greifen auf primitive Weise immer wieder die Menschen an. Wie auch die Geomagnetischen Pulse immer noch stattfinden, so setzt auch die Re-Primatisierung immer noch ein, jedoch nicht mehr in den Ausmaßen wie während der Apokalypse. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass geliebte Menschen sich plötzlich in wilde Tuatahi verwandeln.

Neben dieser Gefahr gibt es Raubbanden, Plünderer, ausgebrochene wilde Tiere und die Rāwaho, jenen „Eindringlingen“, die als Flüchtlinge aus anderen Teilen der Erde Hilfe auf Neuseeland suchen. Diese Menschen leiden oft unter den Folgen von Kriegstraumata oder sie sind aufgrund von Atomexplosionen verstrahlt.

Auf den neuseeländischen Inseln leben die Bewohner im Wild-West-Stil. Farmer und Rancher kämpfen um ihr Überleben, Sheriffs schützen ihre Orte vor Outlaws, Waldläufer suchen nach Erträgen in den Wäldern, Nomaden ziehen durch die Orte, die Sailer fischen und suchen nach wertvollen Utensilien auf den Inseln, Biker-Gangs machen die Straßen unsicher, Soldaten und Söldner kämpfen für ihre Regime und einige Menschen verfügen plötzlich über die Geistesbegabung der Psinetik, mit der sie durch ihre Willenskraft mysteriöse Dinge vollbringen können.

Für das postapokalyptische Szenarium sind viele Orte Neuseelands neu beschrieben. Die Charaktere bewegen sich zwischen diesen verschieden geprägten Orten und ihr Abenteuer ist das Überleben. Die Charaktere müssen für ihren Erwerb sorgen und eine Auseinandersetzung mit den falschen Personen kann schnell ein tödliches Ende haben. So tauchen die Spieler ein, in eine wunderschöne landschaftliche Gegend, in der die Menschen ihren Entbehrungen trotzen müssen und um ihr Überleben kämpfen.

Ich wünsche den Spielern ein düsteres und erlebnisreiches Spiel!

Jens Schultzki
(Herausgeber des DOMinium-Spielsystems)

Copyright

Das Veräußern des DOMinium-Spielsystem **TUATAHI** oder der Diebstahl des Regelwerks sind verboten. Texte und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt oder aus öffentlich-rechtlichen Quellen entnommen. Urheber des DOMinium-Spiels ist Jens Schultzki, Badbergen.

Das Nutzen und Kopieren der Texte ist für private Spielzwecke gestattet. Illustration und Design stammen, sofern nichts anderes angegeben ist, von Jens Schultzki und aus öffentlich-rechtlichen Quellen.

Homepage: www.dominium-rollenspiel.de



BASICS

Inhalt	Seite
Neuseeland in der Postapokalypse	3
Material	5
Das Regelwerk	5
Das Abenteuer	5
Spielmeister (SM) und Spieler	5
Der Charakter	5
IT / OT	6
Die Talente	6
Der Talentwurf (TW)	6
Gute und normale Talentwürfe	7
Patzer und meisterhafte Würfe	7
Wurfmodifikationen (WM)	7
Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)	7
Treffer und Schutz gegen Treffer	8
Regenerative Talente	9
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	9
Sonder-Charakterklassen	9
Auf- und Abwertungen	10
Ungeahnte Probleme in einer postapokalyptischen Welt	10

1. Neuseeland in der Postapokalypse

Der 20.02.2020 war der Tag der Apokalypse, aber abgezeichnet hatte es sich schon viel früher. 2011 sind in den USA über 1.000 Vögel tot vom Himmel gefallen. 2017 fielen in Deutschland knapp 50 Vögel tot vom Himmel. 2018 strandeten fast 40 Wale an der Küste Neuseelands. Geophysiker konnten nachweisen, dass ein Umkippen des Erdmagnetfeldes beobachtet wurde. 2020 traf diese Vorhersage dann ein, aber viel schlimmer als erwartet.

Am 20.02. bewegten sich die magnetischen Pole massiv in neue Richtungen. Für einige Tage entstanden Quadropole. Die Folgen dieser Pol-Verschiebungen waren gravierend. Vogel- und Fischschwärme, Bienen und Ameisen gerieten außer Kontrolle. Vögel fielen tot vom Himmel und Fische verendeten an den Küsten. Auch Bakterien orientierten sich neu und verursachten dadurch eine Veränderung am Meeresboden. Ein Geomagnetischer Puls verursachte weltweit den Totalausfall von elektrischen Geräten. Pipelines erlitten Korrosionen und Navigationssysteme, Rundfunk- und Satellitenkommunikation fielen völlig aus. Industrien, Infrastruktur, Kraftwerke, Krankenhäuser und sämtliche Haushalte waren ohne Strom. Die Magnetopause sank um 90 %. Die Ozonschicht wurde geschwächt. Stürme und Wüstensandstürme brachen aus und die Plattentektonik verursachte weltweit massive Erdbeben, Tsunamis und neue Vulkanausbrüche. In vielen Regionen kam es zu gewaltigen Gewitterstürmen, bei denen Blitze auch von unten nach oben ausschlugen. Die Asche-, Staub- und Wolkenschichten verwandelten in wenigen Wochen ganze Landschaften in neue Wüsten. Andere Landschaften erlitten massive Schneeeinbrüche und Überschwemmungen.

Wochen später stabilisierten sich die Pole. Der Nordpol liegt seitdem im Südatlantik. Aber die Katastrophe veränderte das Leben der Menschheit auf dem gesamten Globus. Die elektromagnetische Strahlung pulsiert immer wieder und die Menschen waren ohne Kommunikation, Strom und technischen Mitteln. Die geomagnetische Strahlung verursachte bei fast der Hälfte aller Menschen eine Anomalie der Gehirnsynapsen. Die Betroffenen veränderten sich und nahmen tierisch-aggressive Verhaltensweisen an. In nur wenigen Tagen rannten animalisch wirkende Menschen schreiend und aggressiv durch Häuser, Straßen und Felder. Die Panik war groß. Es fanden gewaltsame Auseinandersetzungen, Revolten und Kriege statt. Regierungen wurden gestürzt und die weltweite Wirtschaft brach zusammen. In einigen Ländern kam es zu Chemieunglücken und atomarer Verstrahlung. Und über all dem boten die Polarlichter an verschiedenen Orten der Erde ein faszinierendes Lichterspiel. Die Zivilisation der Menschheit wurde in nur wenigen Wochen zerstört.

Neuseeland war von der Apokalypse am wenigsten stark betroffen, aber auch hier wurde die Menschheit nicht verschont. Es veränderte sich das ganze Leben ...



Neuseeland 2020:

- Neuseeland ist von der Geomagnetischen Pulsen betroffen, Vulkane wie auf White Island werden aktiv, es kommt zu massiven Erdbeben und Überschwemmungen. Ganze Städte werden zerstört. Technik und Kommunikation versagen überall. Neuseeland verhängt den Ausnahmezustand.
- Die so genannte Re-Primatisierung vieler Menschen findet in Neuseeland statt. Diese wild gewordenen Hominiden werden zu einer brutalen Gefahr. Sie werden Tuatahi genannt und ziehen sich in die Wälder und in die unterirdischen Bahnsysteme der Städte zurück. Von dort aus greifen sie immer wieder Menschen an.
- Rechtspopulisten, allen voran die Partei „New Zealand First“, nutzen den Konflikt, um gegen die Māori zu polarisieren. Es kommt zu Auseinandersetzungen mit Anhängern der Māori. Einige extreme Māori ziehen sich auf der Nordinsel in selbst gewählten Territorien in Sicherheit und nehmen diese für sich in Anspruch.
- Die Südinsel erfährt zuerst von den Tuatahi und der politischen Destabilität des Landes. Die Stadt Christchurch sendet Soldaten und Schiffe zur Marlborough Bay, um auf eventuelle Gefahren zu reagieren. Die Nordinsel versteht dieses Verhalten als Provokation und spricht gegen die Südinsel von Verrat am eigenen Staat. Die Nordinsel unterbindet den Fährverkehr zur Südinsel und sichert die Küste ihrerseits mit Truppen der New Zealand Force.
- Die Hauptstadt Wellington bricht in sich zusammen. Die Südinsel will mit ihren Truppen eingreifen, wird aber von den dortigen Truppen zurückgeschlagen. Generalgouverneurin Patsy Reddy erklärt den Zusammenbruch Neuseelands.
- Auf der Nord- und Südinsel kommt es zu Gewalt und Plünderungen. Das Militär greift ein. Sie kämpfen dabei auch gegen die Tuatahi.
- Es verbreitet sich die Kunde, dass die Generalgouverneurin und viele politische Führer auf der Nordinsel ermordet wurden.
- Die Stadt Christchurch auf der Südinsel wählt mit den hinterbliebenen Staatsvertretern einen neuen Generalgouverneur. Dieser erklärt, dass die Südinsel weiterhin der Staat Neuseeland ist und dass der Staat nun von der neuen Hauptstadt Christchurch aus geführt wird. Neuseeland, also die Südinsel spaltet sich politisch von der Nordinsel ab.
- Die Südinsel organisiert ihre Kommunen und Distrikte neu, unter der Führung des neuen Generalgouverneurs Neuseelands. Die Regionen erhalten große Befugnisse in Bezug auf ihre Gesetzgebung und deren Sicherung. Die Städte und Distrikte setzen Mayors, Sheriffs und Marshalls ein.
- Die Kommunen und Distrikten der Nordinsel organisieren sich hingegen eigenständig, bauen aber ein ähnliches System mit Mayors, Sheriffs und Marshalls auf. Es gründen sich eigene Regimes, wie beispielsweise das Königreich Wellington.
- Im Winter 2020 bricht auf beiden Insel eine Hungersnot aus. Freie umherwandernde Menschen werden als Nomaden bezeichnet. Alle schachern um nutzbare Werkzeuge, Techniken, Fahrzeuge, Pferde, Medizin, um Treibstoff und Waffen. Häuser und Industrien werden geplündert. Die Preise schlagen in die Höhe.
- Es wird bekannt, dass es Menschen gibt, bei denen die geomagnetische Strahlung einen anderen Effekt verursacht hat. Diese Menschen besitzen besondere übersinnliche Fähigkeiten, die als Psinetiken bezeichnet werden.

Neuseeland 2021:

- Der Generalgouverneur von Neuseeland erklärt das Jahr 2021 zum Jahr 1 der Postapokalypse.
- Die Bevölkerung auf beiden Inseln besteht nur noch zu 10 % seiner damaligen Größe. Häuser bieten Unterschlupf für Wareware, Banden treiben ihr Unwesen, Söldner werden angeworben, Sheriffs verteidigen ihre Städte gegen Outlaws.
- Von Übersee kommen gelegentlich Schiffe an, mit verstrahlten oder kranken Menschen. Sie werden als Rāwaho bezeichnet und sind wenig willkommen. Neuseeland scheint es weniger schlimm getroffen zu haben, als den Rest der Welt.
- Gelegentlich kommt es zu neuen, kleinen Geomagnetischen Pulsen, wodurch sich einzelne Menschen zu Tuatahi wandeln, aber auch einige Menschen die psinetische Fähigkeit erlangen. Immer wieder fällt dadurch die Technik in ganzen Landstrichen aus. Landesweit werden alternative Lebenssysteme aufgebaut, die von Techniken unabhängig sein sollen.
- Aber es gibt auch positive Entwicklungen: Handelsorte entstehen, Kommunen versuchen mit ihren Bürgern wieder ein stabiles Leben aufzubauen, Tageszeitungen werden gedruckt und Postmänner verschicken Informationen durch die Lande.
- Alles in allem macht es den postapokalyptischen Eindruck aus Mad Max und Wilder Westen.

Die Postapokalypse ... (21.02.2021) ... das Abenteuer beginnt!

2. Material

Die Spieler benötigen einen Stift und den Charakterbogen, den sie zuvor für ihren Charakter erstellt haben. Für das Spiel brauchen sie sonst nur verschiedene Würfel (W4, W6, W12, W20, W10er oder auch einen W100) und das Regelwerk.



Der Spielmeister kann das Spiel durch Listen, Figuren, Beamer usw. bereichern. Hilfestellungen finden sich in der Rubrik „Meisterhaftes“, „Tipps für Spielmeister“!

3. Das Regelwerk

Das Regelwerk basiert auf dem Spielsystem DOMINIUM. Der Charakter besitzt Talente, die in der Spanne von 1 – 20 liegen. Dementsprechend verwendet der Spieler den W20, um zu ermitteln, ob seine Handlungen, die er mit seinem Charakter durchführen will, gelingen oder misslingen. Alles andere ist freies Rollenspiel.

4. Das Abenteuer

Der Spielmeister hat für das Spiel ein Abenteuer vorbereitet, das die Spieler mit ihren Charakteren erleben. Der Spielmeister stellt die fiktiven Situationen fantasievoll vor und spielt alle anderen auftretenden Gestalten, mit denen die Charaktere in Kontakt kommen. Die Spieler spielen ihren erstellten Charakter, mit dem sie meistens einen Auftrag erfüllen bzw. ein Abenteuer bestehen wollen. Dabei versuchen sie die Rolle ihres Charakters möglichst gut zu spielen. Das Spiel geht mit diesen Charakteren immer weiter; es lebt von der Kontinuität der Spiele. Es werden weitere Abenteuer gespielt und die Charaktere reifen immer mehr zu besonderen Persönlichkeiten heran.

5. Spielmeister (SM) und Spieler

Der SM leitet das Spiel und bereitet die Abenteuer vor. Er spielt außerdem alle Nicht-Spieler-Charaktere (NSC), stellt die Situationen fantasievoll vor und orientiert sich dabei am Regelwerk. Die Gruppengröße der Spieler liegt optimal bei 4 – 5 Personen, die mit ihrem Charakter am Spiel teilnehmen. Vor dem ersten Spiel erstellen die Spieler mit dem SM zusammen ihren Charakter. Die Charaktererstellung dauert ca. eine Stunde. Die Spielerklärung dauert ebenfalls ca. eine Stunde. Der Charakter wird durch Punkteverteilung, aber auch durch Würfelwerte gebildet. So bedingen sich Glück und Strategie.

6. Der Charakter

Im Spiel wird der Charakter möglichst so gespielt, wie es seiner Biographie und seinen Talenten entspricht. Hier ist Rollenspiel angesagt. Im Laufe der Spiele erhält der Charakter immer mehr eigene Identität und Prägung. Er wird seinem Spieler immer wichtiger werden. Der Spieler spielt seinen Charakter so lange, bis dieser im Spiel gestorben ist oder er dem Spiel aus anderen Gründen nicht mehr zur Verfügung steht. Hat der Spieler seinen Charakter entworfen, muss er ihn so spielen. Ein zweiter korrigierter Versuch ist nicht zulässig.

Einer unserer Spieler hatte für seinen Charakter zu Beginn keine guten Werte gewürfelt. Sein Charakter erhielt mehrere multiple Persönlichkeiten, eine Drogensucht, schlechte Startwerte und dennoch konnte er mit diesem Charakter einen Rekord an Abenteuern aufstellen und viele Spiele maßgeblich prägen. Der Charakter wurde eine Legende.

7. IT / OT

Diese Begriffe werden in der Rollenspiel-Szene häufig gebraucht. Sie heißen In-Time und Out-Time. Oder auch In-Play und Out-Play. Innerhalb des Spiels entscheiden die Spieler, was ihr Charakter tut und sie reden auch die ganze Zeit für ihn. Wenn die Spieler das Spiel verlassen wollen, um z. B. eine Pause zu machen oder eine Regelfrage zu klären, verwenden sie die Aussagen Out-Play oder OT und das Spiel wird unterbrochen. Was nämlich während des Spiels passiert, das passiert auch im Spiel. Seitengespräche und schnell entschiedene Aussagen finden im Rollenspiel statt. Passiert ist geschehen und gesagt ist getan.



Beispiel zum Rollenspiel:

Die Charaktere der Spieler sind Händler, die mit ihrem Raumschiff durchs Weltall reisen. Eines Tages kommen sie auf einem Planeten zu einem alten Gebäude, das sie betreten und durchsuchen. Nun zum Rollenspiel ...

Dominiks Charakter betritt einen Raum. Der Spielmeister erklärt ihm, was sein Charakter sieht, dabei spricht der Spielmeister ihn mit dem Namen seines Charakters an: „Darius, Du siehst, dass in dem Zimmer ein Mann am Boden liegt.“ Dominik erwidert: „Ich sehe mich zuerst um, ob sich noch weitere Personen oder irgendwas anderes Lebendiges in dem Zimmer befinden und dann möchte ich gucken, wie die Person genau aussieht; ob ich erkennen kann, was sie hat.“ Der Spielmeister verneint das noch weitere Lebensformen da sind und erklärt, dass die Person zwar am Leben ist, aber dass sie – vermutlich durch einen Sturz – schwer verletzt am Boden liegt. Die Person hat eine offene Wunde am Kopf. Dominik sagt: „Ich nehme meine Erste-Hilfe-Tasche zur Hand und möchte Erste Hilfe an der Person durchführen ...“

8. Die Talente

Talente sind die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters.

- Die Werte der Talente liegen zwischen 1 – 20.
- Die Werte 1 – 6 sind primitiv, mangelhaft und ungenügend. Es ist eher ein tierischer Wert.
- Die Werte 7 – 9 sind lediglich ausreichende Werte. Viele einfache Bürger, wie Kinder, Invaliden oder Senioren können solche Werte haben.
- Die Werte 10 – 11 sind annehmbare Durchschnittswerte.
- Die Werte 12 – 14 stellen gute Werte dar.
- Die Werte 15 – 17 sind sehr gute Werte.
- Die Werte 18 – 20 sind außerordentlich gut und eine hervorragend starke Hochbegabungen.

Werte	1 – 3	4 – 6	7 – 9	10 – 11	12 – 14	15 – 17	18 – 20
Bedeutung	Kritisch	Primitiv	Schlecht	Normal	Gut	Sehr gut	Außerordentl.

Die Bereiche werden als Kategorien bezeichnet. Besonders wichtig sind dabei die Kategorien 12 – 14 (Kategorie 1), 15 – 17 (Kategorie 2) und 18 – 20 (Kategorie 3).

Der Kritische Bereich stellt für den Charakter eine lebensbedrohliche Situation dar.

9. Der Talentwurf (TW)

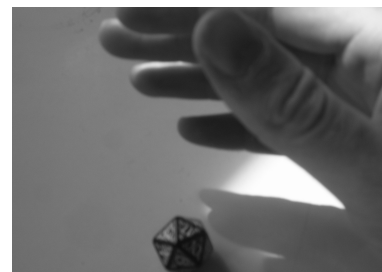
Wenn der Charakter eines Spielers in eine besondere Situation kommt, muss er einen TW auf sein entsprechendes Talent würfeln, um die Situation zu bestehen. Will der Spieler einen TW machen, kündigt er dies dem SM an. In den meisten Fällen aber fordert der SM einen TW von den Spielern.

Talentwürfe sind kaum möglich, wenn der Spieler in einem Talent einen zu geringen Wert hat. Mit einem Talentwert von 6 oder weniger, braucht der Charakter den Versuch oftmals gar nicht erst machen.

- Der Talentwurf ist dann gelungen, wenn das Würfelergebnis innerhalb des Talentwertes des Charakters ist.

Beispiel: Der Charakter hat in „Erste Hilfe“ einen Wert von 15. Wird also 1 – 15 gewürfelt, ist der TW erfolgreich. Alles über diesen Wert, also 16 – 20 wäre ein misslungener TW. Die Erste Hilfe wäre misslungen und der Charakter konnte der Person nicht helfen.

- Ein erneuter Versuch erschwert den TW – 2 WM.
- Wurde der TW verpatzt, ist ein erneuter TW erst in einer ¼ Std. wieder möglich.



10. Gute und normale Talentwürfe

Wenn ein TW gelingt, kann er normal oder gut gelingen. Gut ist ein TW dann, wenn der Würfelwert max. die Hälfte des nötigen Talentwertes erreicht hat.

Beispiel: Der Charakter hat in „Erste Hilfe“ einen Wert von 15 und würfelt eine 6, dann ist dies ein gutes Ergebnis ($15 : 2 = 7,5$). Ab 8 (weil 7,5 gerundet wird) wäre es nur noch ein normal gelungenes Ergebnis. Im Kampf ist diese Unterscheidung von großer Bedeutung.

11. Patzer und meisterhafte Würfe

- Immer wenn beim TW eine 20 gewürfelt wird handelt es sich um einen Patzer.
- Immer wenn beim TW eine 1 gewürfelt wird handelt es sich um einen meisterhaften Wurf.

Ein Patzer ist ein extremes Misslingen und zieht schwere Folgen und eine sofortige Abwertung des Talents nach sich. Bei einer Ersten Hilfe wäre es ein schwerwiegender Fehlgriff, durch den der Versorgte ums Leben kommen kann oder der Helfende sich selbst verletzen kann. Der Charakter erhält sofort einen Punkt in Erste Hilfe abgezogen. Geschieht ein Patzer wird eine Patzertabelle zur Hand genommen um weitere Folgen zu ermitteln.

Der Meisterwurf stellt ein extrem gutes Gelingen dar und zieht positive Folgen und eine positive Bewertung nach sich. Die Erste Hilfe würde durch einen Meisterwurf besser ausfallen und der Charakter erhält in Erste Hilfe eine sofortige Aufwertung um einen Punkt.

- Bei einem verpatzten TW ist ein erneuter Versuch erst wieder in einer ¼ Std. möglich.
- Durch Meisterwürfe und Patzer werden Talente sofort auf- oder abgewertet. In einem Abenteuer darf ein Talent durch Meisterwürfe und Patzer jedoch max. um einen Punkt gesteigert oder gesenkt werden. Die Auswirkungen kommen jedoch direkt zur Geltung.

12. Wurfmodifikationen (WM)

TW können in besonders schwierigen oder einfachen Situationen modifiziert werden.

Beispiel: Die Person die Erste Hilfe am Verwundeten ausführt, verfügt nicht über geeignetes Erste-Hilfe-Material. Es sind nur Tücher und Alkohol vorhanden. Außerdem ist es in dem Zimmer dunkel. Der SM erschwert den TW in Erste Hilfe darum um 2 oder 4 Punkte. Als geschriebene Formel sieht eine erschwerte Erste Hilfe so aus: Erste Hilfe – 4 WM.

Der Spieler macht erst den TW und erschwert dann sein Ergebnis um die modifizierten Punkte. Dieses Ergebnis stellt den gelungenen oder misslungenen TW dar. Meisterhafte oder verpatzte TW gelten trotzdem.

13. Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)

Der Gegen-TW gehört zu den etwas schwierigeren Regeln. Eine Anfänger-Gruppe kann diese Regel vorerst ignorieren.

Ein Gegen-TW ist erforderlich, wenn sich der Charakter gegen den TW einer anderen Person behaupten will. Beispielsweise hat ein Spieler mit seinem Charakter gelogen und der andere Spieler möchte mit seinem Charakter die Lüge entlarven. Der Lügner hat dafür einen TW abgelegt und erfolgreich gelogen. Der Charakter, der das hinterfragt, muss nun einen Gegen-TW auf Instinkt schaffen, um die Lüge zu entlarven. Gelingt dem Spieler der Gegen-TW, konnte er die Lüge entlarven.

Gegen-TW sind immer negativ wurfmodifiziert. Hat der verursachende Charakter (in dem Fall der Lügner) in seinem entsprechenden Talent

- einen Wert von 12 – 14, ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 2 WM;
- einen Wert von 15 – 17, ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 4 WM;
- einen Wert von mind. 18 ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 6 WM.

Sollte der Charakter einfach so im Rollenspiel gelogen haben, ohne dabei einen TW abzulegen, braucht der gegnerische Spieler keinen Gegen-TW machen. Gegen-TW sind also nur erforderlich, wenn zuvor eine bewusste Situation durch einen TW verursacht wurde. Beispielsweise wäre auch der Angriff durch eine Psinetik, mit der man ins Unterbewusstsein einer Person eingreifen will. Die angegriffene Person verteidigt sich dagegen mit einem Gegen-TW. Ein Gegen-TW ist aber auch dann erforderlich, wenn der Spieler seinen eigenen Neigungen widerstehen will, z. B. wenn er gegen eine Angst ankämpfen will oder einer Sucht widerstehen will.

Automatischer Gegen-TW: Ein automatischer Gegen-TW tritt dann auf, wenn sich eine Person z. B. unbewusst gegen einen psychischen Angriff wehrt. Bsp.: Per Telepathie versucht jemand die Gedanken einer anderen Person zu lesen. Das Opfer wehrt sich automatisch mit einem Gegen-TW auf WS dagegen. Dieser automatische Gegen-TW ist zwar eine Parade, sie findet aber immer statt, auch wenn die betroffene Person eigentlich unter Schock steht.

14. Treffer und Schutz gegen Treffer

Nach einer erfolgreichen Attacke und einer misslungenen oder nicht ausgeführten Parade, erleidet das Opfer eine entsprechende Anzahl an **Trefferpunkten** (TP). Die TP hängen von der jeweiligen Waffe und dem gelungenen (guten oder normalen) TW des Angreifers ab. Für das einfache Auswerten gibt es hierfür die Trefferlisten, aus denen man das Ergebnis entnehmen kann.

Die jeweilige **Trefferliste** gliedert sich in normale, gute und meisterhafte Treffer. Entsprechend des TW ist aus der Liste zu entnehmen, was die entsprechende Waffe angerichtet hat und welche Körperpartie betroffen ist. Die getroffene Körperpartie wird mit dem W100 ermittelt.

Die TP können nun aber noch durch Rüstungen oder Schutzbekleidungen des Opfers reduziert werden. Alle Rüstungen oder Schutzbekleidungen haben Punkte, die als **Rüstungsschutz** (RS) beschrieben sind. Die TP werden von der entsprechenden Anzahl des RS dezimiert. Bleibt noch ein Rest an TP übrig, gehen diese zu Lasten der Lebensenergie (= LE) des Opfers.

Beispiel: Indra trägt über ihrem Oberkörper eine Lederweste. Ihr Angreifer sticht mit einem Messer erfolgreich auf sie ein. Durch den W100 wird ermittelt, dass sie rechts am Oberkörper getroffen wurde. Das Messer würde 3 oder 5 TP anrichten. Der Angriff war nur ein normaler Treffer und so würde Indra 3 TP einstecken. Ihre Lederweste schützt sie aber mit + 2 RS, wodurch die TP dezimiert werden. $3 \text{ TP} - 2 \text{ RS} = 1 \text{ TP}$. Es verbleibt nur noch 1 TP, der Indra schadet. Indra würde dadurch - 1 LE verlieren. Die Rechnung geht aber noch weiter ...

Neben dem RS gibt es noch den **Barrierschutz** (BS). Viele Schutzbekleidungen haben eine BS. Das sind die Rüstungspunkte, die eine Waffe verursachen muss, um überhaupt einen Schaden zu erleiden.

Ein einfacher Helm hat beispielsweise ein BS von + 4. Der Treffer muss also mind. 4 TP verursachen, damit überhaupt erst ein Schaden an dem Helm geschieht.

Die Rüstung erleidet an ihrer getroffenen Stelle so viel Schaden, wie der Angriff an TP verursacht hat. Die Rüstung ist künftig dort entsprechend schwach oder zerstört.

Außerdem gibt es noch den **Natürlichen Barrierschutz** (NBS) Der NBS ist eine zusätzliche Stärke des Organismus, die einige Menschen oder Kreaturen besitzen. Wenn ein Mensch beispielsweise einen LE-Wert von mind. 18 hat, besitzt er den NBS.

Der NBS entspricht immer 10 % von der aktuellen LE. Dabei wird gerundet. Da LE im Spiel sinken kann, kann auch der NBS entsprechend sinken. Erst wenn eine Waffe mehr TP anrichtet, als der NBS beträgt, nimmt der Organismus einen Schaden an.

Am oberen Beispiel: Indra ist von Grund auf sehr kräftig und hat einen LE-Wert von 18. Derzeit hat sie nur noch 15 LE. Ihr NBS beträgt derzeit also 1,5 = aufgerundet 2 (ab 0,5 wird immer aufgerundet). Das Messer, das auf Indra eingestochen wurde, verursachte aufgrund ihrer Lederweste nur noch 1 TP. Da Indra derzeit einen NBS von 2 hat, tut ihr der Messerstich nichts mehr zu Leide.

Zusammenfassend:

- Dem Angreifer ist der TW auf seine Attacke gelungen.
- Es wird festgestellt, wie gut die Attacke gelungen ist.
- Dem Opfer ist die Parade misslungen oder das Opfer konnte nicht parieren.
- Anhand der Trefferliste wird mit dem W100 ermittelt, wo das Opfer getroffen wurde.
 - Der Angreifer hätte auch auf eine Körperpartie zielen können, dann bestimmt der Angreifer das Ziel und nicht die Trefferliste.
- Es wird festgestellt wie viele TP die Waffe bei dem entsprechend gelungenen TW anrichtet.
- Es wird ermittelt, wie hoch der BS der Schutzbekleidung ist und ob der Treffer der Waffe überhaupt was anrichten kann.
- Wenn das der Fall ist, dezimiert der RS der Schutzbekleidung die TP.
- Die übrigen TP gehen zu Lasten des Charakters.
- Es wird ermittelt, ob der Charakter einen NBS besitzt, der die TP aufhalten könnte.
- Ist das nicht der Fall, verursachen die TP einen Schaden beim Charakter, die von der LE abgezogen werden.
- Die Trefferliste beschreibt weitere Auswirkungen, die der Treffer verursacht.

15. Regenerative Talente

Generell können Talente durch Ereignisse in ihrem Wert sinken oder steigen. Je nach Regel kann es sich um eine vorübergehende Veränderung handeln oder um eine endgültige. Meisterhafte TW und Patzer führen beispielsweise zu endgültigen Veränderungen.

Besonders zu nennen sind die regenerativen Talente, die darauf ausgelegt sind, im Spiel zu sinken und zu steigen. Ihre Werte regenerieren alle täglich um je einen Punkt.

- **Glück (GL):** Hoher Lebenserfolg und Rettungshilfe in Notlagen. In besonderen Lebenslagen kann der TW auf GL darüber entscheiden, ob der Charakter sich noch aus der Situation befreien kann.
- **Kampfkunst (KK):** Fertigkeiten und Techniken zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner. Sie wird stark von den Fo Guang Shan-Kriegern gelernt und eingesetzt.
- **Lebensenergie (LE):** LE ist die Stärke des Organismus. Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters. Bei 0 LE ist der Charakter tot. LE regeneriert täglich um einen Punkt. Hunger, Durst und Verwundungen können ihm LE kosten.
- **Mut (MUT):** Kühnheit, Tapferkeit und Courage des Charakters. MUT entscheidet darüber, ob sich der Charakter in eine gruselige oder gefährliche Situation hinein traut. MUT wird auch häufig als Gegen-TW gegen Angststörungen eingesetzt. Misslingt dieser TW, erleidet der Charakter einen Schreck.
- **Psinetik (PSI):** Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der auf Menschen und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann. In Larnach-Castle wird Psinetik ernsthaft gelehrt. Wer einen Charakter mit psinetischen Fähigkeiten spielen möchte, muss bei der Charaktererstellung 50 Talentpunkte opfern.
- **Vitalität (VIT):** Gesundheit des Charakters in Bezug auf die physische Verfassung. VIT spiegelt das körperliche Wohlbefinden des Charakters wider. Unter dem Wert 10 ist man in mäßiger Verfassung und alle TW werden - 1 WM; unter dem Wert 7 werden die TW - 2 WM; ab dem Wert 15 hingegen ist der Charakter in guter Verfassung und alle TW werden + 1 WM; ab dem Wert 18 sogar + 2 WM. Sinkt VIT in den kritischen Bereich von 3 oder weniger, wird der Charakter ohnmächtig. Bei 0 VIT fällt der Charakter ins Koma. VIT regeneriert nicht eigenständig, wenn der Charakter im Koma liegt.
- **Willensstärke (WS):** Psychische Verfassung und Widerstandskraft (Resilienz). WS stellt das psychische Gleichgewicht des Charakters dar. WS wird z. B. eingesetzt, um sich mit einem Gegen-TW gegen Psinetiken zu wehren, die einen gedanklich beeinflussen können oder um seine Skrupellosigkeit zu unterdrücken oder um sich gegen den Einfluss von Drogen zu wehren. Es kann aber auch dazu dienen, um einer Folter standzuhalten. Außerdem schützt WS vor dem Wahnsinn, den man erleiden kann, wenn man besonders verstörenden Situationen ausgesetzt ist. Gerät der Wert in den kritischen Bereich 1 - 3, ist der Charakter wahnsinnig und suizidgefährdet.

16. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Zu Beginn der Charaktererstellung wird ermittelt, ob der Charakter besondere PM besitzt. Das können positive Eigenschaften sein, in den meisten Fällen sind das aber Störungen, wie affektive Störungen, Süchte, körperliche Handicaps usw. Die PM sind Teil des Charakters und müssen im Spiel zur Geltung kommen.

- Der Charakter erhält 3 PM.
 - Der Spieler kann ein oder mehrere PM ablehnen. Er zahlt dafür jedoch jeweils 50 Punkte, die von den Startpunkten abgezogen werden, die er bei der Talenterstellung seines Charakters zur Verfügung hat.
 - Der Spieler kann aber auch ein oder mehrere PM ablehnen, indem er ein steigerbares PM, das er bereits erhalten hat, um 3 Punkte anhebt, also von 12 auf 15 usw.
- Es gibt steigerbare PM, die so lange aktiv sind, wie sie mind. den Wert 10 besitzen.
 - Bei der Ermittlung der PM startet ein steigerbares PM mit dem Wert 12.
 - Steigerbare PM können durch eine Abwertung zwischen den Abenteuern gedrosselt werden oder durch eine Therapie.

17. Sonder-Charakterklassen

Es gibt 4 Sonder-Charakterklassen, deren Talente andere Startwerte erhalten und die auch weitere Vor- oder Nachteile im Spiel haben.

- Die **Fo Guang Shan**-Krieger gehören einem japanischen Krieger-Orden an, der an einem buddhistischen Tempel in der Stadt Auckland (Nordinsel) orientiert ist.
- Die **Volkstümlichen Māori** sind kriegerische Māori, die sich in Wälder 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 Fähigkeiten.
- Die **Psinetiker von Larnach Castle** sind eine Vereinigung, die als Kommunität in einer Villa auf der Südsinsel lebt und ihre Psinetiken fördert.

18. Auf- und Abwertungen

Es gibt bei Tuatahi verschiedene Methoden, wie ein Charakter seine Talente dauerhaft verändern kann.

- Durch einen meisterhaften TW steigt das PM sofort um einen Punkt.
- Durch einen Patzer sinkt das PM sofort um einen Punkt.
- Nach einem gespielten Abenteuer erhalten alle beteiligten Charaktere + 1 oder - 1 in einem Talent oder PM der Wahl.
- Steigerbare PM können durch eine Therapie in ihrem Wert gedrosselt werden. Therapien gibt es in der postapokalyptischen Zeit jedoch kaum noch.
- Talente können durch Training gefördert werden. Hierfür existiert eine extra Regel in den Sonderregeln. Das Training umfasst 3 Abenteuer.
- Bei Tuatahi müssen die Charaktere auch unter erschwerten Bedingungen für ihren Lebensunterhalt sorgen. Die ermittelten beruflichen Tätigkeiten ermöglichen ein Wirtschaften, das zwischen den Abenteuern stattfindet. Hier kann der Charakter finanzielle Verluste erleiden oder sein Vermögen steigern.



19. Ungeahnte Probleme in einer postapokalyptischen Welt

- **Autos und Treibstoff:** Elektrobetriebene Fahrzeuge funktionieren seit der Katastrophe nur noch wenige. Und die Gefahr, dass ein Geomagnetischer Puls die Technik wieder aussetzen lässt, ist ständig gegeben. Autos, Motorräder und Lkw kommen darum nur noch selten zum Einsatz und wenn dann nur solche, die möglichst wenig Elektronik besitzen. Es gibt inzwischen einige Garagen, die wie faradaysche Käfige aufgebaut sind, in denen Fahrzeuge sicher untergebracht sind. Die meisten Straßen sind außerdem kaum noch nutzbar. Auch Treibstoff gibt es nur noch selten. Im letzten Jahr konnte man noch aus alten Pkw oder von den verbliebenen Tankstellen Benzin klauen, aber inzwischen nimmt das ein Ende. Das Abzapfen aus Fahrzeugen gelingt nur noch mäßig gut, weil der Treibstoff in den meisten Fahrzeugen nicht luftdicht verschlossen ist. Durch die Einwirkung von Sauerstoff sinkt die Oktanzahl. Das Benzin oder der Diesel werden schlecht. Tanklaster oder Tankzapfsäulen sind hingegen luftdicht versiegelt. Nur auf der Nordinsel fördern die Orte New Plymouth, Dannevirke und Whangarei Öl, woraus sich Kraftstoff gewinnen lässt. Die Preise für Treibstoff sind ins Dreifache gestiegen. Allerdings gibt es da noch ein anderes Problem ...
- **Batterien:** Autos benötigen eine funktionstüchtige Batterie. Aber immer mal wieder kann ein Geomagnetischer Puls ausbrechen, der sämtliche Elektrotechniken und Akkumulatoren zerstört. GMP geschehen alle Tage mal, aber wenn es einen gerade unterwegs im Auto erwischt oder gar im Flugzeug, kann das schon üble Folgen haben. Um die Problematik ein bisschen in den Griff zu kriegen, nehmen sich Leute Ersatzbatterien in Isolationskoffern mit, die vor dem GMP geschützt sind.
- **Bekleidung:** Es ist das erste Jahr nach der Katastrophe, aber allmählich merken die Menschen, dass auch Bekleidungen und Schuhwerk rar werden. Tagelang laufen die Menschen mit den gleichen Klamotten durch die Gegend, die Unterwäsche hinterlässt ihre Spuren und wird in Flüssen gewaschen, die Sohlen der Schuhe nutzen sich ab, die Klamotten sind zu dünn, um kalte Gebiete zu durchqueren. Und wenn Räuber einen überfallen, wollen sie kein Geld mehr, sondern Nahrung und Klamotten.
- **Bettler:** Vor allem in den Städten sieht man an vielen Ecken bettelnde Menschen. Das sind meistens alte Leute oder Mütter mit jungen Kindern oder Menschen mit Handicaps und Behinderungen, die kein Geld für Lebensunterhalt beziehen können.

- **Bildung:** Einige Kommunen haben wieder damit begonnen, den Kindern Schulunterricht anzubieten und in wenigen Orten werden alte Technische Hochschulen genutzt, um Techniken zu entwickeln, um auf die Herausforderungen der Postapokalypse zu reagieren. Dennoch ist Bildung kein vorrangiges Ziel der Gesellschaft, sondern das Überleben. Das hat einen Rattenschwanz, denn bildungslose Bürger neigen zu radikalisierenden Gedanken und das fördert die Gewalt. Einen Lehrer einzustellen ist ein Luxus, den sich Kommunen oft noch nicht leisten können. Es gibt auch Gerüchte darüber, dass gebildete Menschen, wie Ingenieure, Lehrer, Pharmazeuten oder Mediziner entführt werden, um ihr Wissen zu auszunutzen.
- **Blutgruppe:** Bluttransfusionen können lebensrettend sein, aber die Menschen haben verschiedene Blutgruppen und besitzen evtl. auch den Rhesusfaktor negativ. Die Blutgruppen A, B, AB und 0, sowie der Rhesusfaktor bei europäisch stammenden Menschen wird mit der Charaktererstellung ermittelt. Eine fehlerhafte Bluttransfusion kann tödlich sein.
- **Drogen:** Vor allem in den Städten stellen Drogen für die Menschen große Probleme dar. Sie betäuben die Probleme, aber verlagern die Sorgen in eine gefährliche Abhängigkeit. Tabakwaren dienen als Handelsmittel und es ist wieder wie im 2. Weltkrieg, dass bedürftige Menschen darauf warten, dass vermögende Menschen ihren Zigarettenstummel zu Boden fallen lassen, um sie aufzunehmen. Alkohol hingegen gibt es auch in Krisenzeiten. Schnaps wird aus Kartoffeln oder Obst gewonnen, Wein gibt es auf beiden Inseln in ausreichenden Mengen. Bier ist etwas teurer geworden und wird in manchen Gaststuben angeboten. Synthetische Drogen gibt es kaum noch, aber das alte Laudanum, das aus Opium gewonnen wird, kehrt wieder und Koks lässt sich auf dem Schwarzmarkt finden. Und manche Pilze des Waldes bieten farbenfrohe Halluzinationen.
- **Elektrizität:** Die Geomagnetische Pulsstrahlung geschieht in unregelmäßigen Abständen, alle Tage mal wieder in lokalen Gegenden, für $W6 \times \frac{1}{4}$ Std. Sie verursacht Fehlfunktionen und Totalausfälle und Zerstörungen von elektronischen Bauteilen und Stromausfällen. Durch diesen GMP ist es auf Neuseeland nur bedingt möglich Fahrzeuge oder Flugzeuge zu nutzen, weil jederzeit ein GMP ausbrechen kann. Kraftwerke und Verteilernetzwerke sind dauerhaft funktionsunfähig und verhindern eine breite Stromversorgung. Am Lake Tepako auf der Südsinsel wird eine kleine Siedlung durch Wasserkraft versorgt, die nach jedem GMP wieder neu installiert werden muss. Die Kommunikation über Satelliten ist völlig zerstört und somit existiert keine Möglichkeit der Handy-Nutzung. Ebenso werden Funkverbindungen immer wieder zerstört. Auch Pipelines aus Metall wirken wie gigantische Antennen und leiten die GMP weiter.
- **Flora und Fauna:** Innerhalb von zwei Jahren hat die Pflanzenwelt die Welt wieder erobert. Straßen, Wege und Häuser sind zugewuchert, Landschaften sind zugewachsen, Waldgebiete sind schwer zu durchdringen. Aber dadurch werden auch wieder Tiere angelockt und Pflanzen gefunden, die als Nahrung dienen. Neuseeland hatte vor der Katastrophe keine gefährlichen Tiere, wie giftige Spinnen oder Schlangen. Aber auf der Nordinsel sind aus dem Zoo bei Auckland Wildtiere ausgebrochen, die sich nun in den Wäldern und ehemaligen Parks aufhalten. Es gibt also nun doch Schlangen und Spinnen und es gibt gefährliche Bengaltiger und Affen. Ansonsten bieten beide Inseln Vögel im Überfluss, wie auch Ratten, Katzen, Robben und gelegentlich auch Wale. Und an den Küsten schwimmen gelegentlich Haie.
- **Funk:** Funkkontakt kann auf Neuseeland eingeschränkt genutzt werden. Sobald jedoch ein Geomagnetischer Puls ausbricht, ist ein Funk nicht mehr möglich und die Geräte sind unbrauchbar. Wer Funkgeräte besitzt, versucht diese darum isoliert einzuschließen, um sie vor den lokalen Geomagnetischen Pulsen zu sichern. Die Funkgeräte werden dann nur zu bestimmten Zeiten herausgeholt, mit der Hoffnung, dass gerade dann kein Puls ausbricht. Funkgeräte werden bei einigen wichtigen Außeneinsätzen eingesetzt, aber sie dienen auch zum Kontakt zwischen benachbarten Kommunen. Einfache Funkgeräte bringen wenig, weil sie nur eine Reichweite von 2 – 10 km haben. Gute CB-Funkgeräte können bis zu 60 km weit senden. Die Reichweite hängt auch von den geologischen Strukturen der Umgebung ab.
- **Kacken und Klopapier:** In einer postapokalyptischen Welt wird Klopapier wieder zu einer beliebten Ressource. Aber wohin geht man, wenn man seine Notdurft entrichten muss? Und ist man dort sicher? Und womit säubert man sich danach den Po? Auch Blätter können verunreinigt sein und Darminfektionen auslösen.
- **Medizin:** In der Postapokalypse gehen die Medikamente allmählich zur Neige und laufen ab. Impfstoffe und Antibiotika gegen gefährliche Erreger sind rar und wertvoll geworden. Pharmazeuten fangen an Medizin und Medikamente wieder aus der Natur zu beziehen. Medizin ist eine wertvolle und teure Ressource geworden. Wer mit einer schweren Wunde zu einem Arzt muss, wird oft ohne Narkose behandelt. Selbst die einfachen Kopfschmerztabletten sind beliebt, da auch einige Leute unter posttraumatischen Belastungsstörungen leiden. Fraglich ist auch, ob und gegen welche Krankheiten der Charakter noch einen Impfschutz hat (siehe Charaktererstellung, Biographie!)
- **Müll:** Ein Problem, das in der Postapokalypse vernachlässigt wird, ist das Aufkommen von Müll. Da eine Wasserversorgung und die Kanalisation in vielen Orten nicht mehr funktioniert, entsorgen viele Bürger ihre Notdurft und Hausabfälle in der näheren Umgebung. Große Städte sammeln den Müll und entsorgen ihn auf riesigen Mülldeponien abseits der Stadt. Der Unrat zieht Ungeziefer an und verursacht Krankheitserreger.

- **Munition:** Alle sind auf der Suche nach Munition für Schusswaffen. Schusswaffen haben unterschiedliche Kaliber und nach einigen Schüssen ist die Waffe wieder leer. So kommt der Beruf des Büchsenmachers, der neue Patronen herstellt, wieder in Mode.
- **Nahrung:** Verlassene Häuser und Einkaufszentren werden nach Nahrung durchsucht, aber ein Jahr nach der Katastrophe ist die Suche oft erfolglos. Viele der Waren sind inzwischen abgelaufen und öffnet man den Kühlschrank eines Hauses, ist dieser inzwischen schon von Schimmel und Pilzbefall überfüllt. Katzen und Ratten werden gejagt und gegessen, denn die vermehren sich rasant. Farmer und Rancher versuchen sich zu etablieren und bieten auf den neuen Märkten ihre Waren an. Aber Diebe und Räuber machen es ihnen nicht leicht. Waldläufer nutzen ihre Survival-Kenntnisse und jagen in den Wäldern nach Nahrung und Pelzen. Auch der Beruf des Fischers ist wieder in Mode gekommen. Leider auch die Robben- und Walfangjäger. Und sollte die Nahrung dennoch nicht reichen: Einige gewaltsame Māori und die Tuatahi fressen auch Menschen.
- **Naturkatastrophen:** Die globale Polverschiebung scheint beendet zu sein, aber die Folgen äußern sich immer noch in gravierenden Naturkatastrophen. So treten immer noch lokale EMP durch Geomagnetische Pulse auf, Erdbeben und Vulkane sind wieder aktiv, auf der Nordinsel im Gebiet Tongariro, auf White Island und in den Südalpen der Südinsel. Tornados wüten vor allem an der Westküste der Südinsel (bei Greymouth). Massive Schneefälle und Lawinen treten in den Südalpen der Südküste auf.
- **Pounamu:** Der besondere Nephrit-Jadestein, der nur auf der Südinsel in Hokitikas gefunden wird, hat eine stärkende Wirkung auf Psinetiker. Diese Ressource scheint darum immer mehr an Wert zu gewinnen.
- **Tuatahi:** Menschen, die durch besonders starke Geomagnetische Pulse zu affenartigen Wesen wurden, werden als Tuatahi bezeichnet. Die meisten von ihnen leben auf der Nordinsel als Underwoods in den Wäldern oder als Undergrounds in den Bahnschächten der Stadt Auckland. Tuatahi treten gegenüber Menschen gefährlich, mörderisch und kannibalisch auf und sind unheimlich behände, kräftig und schnell.
- **Rechtsansprüche:** In der postapokalyptischen Zeit heißt es wieder Auge um Auge, Zahn um Zahn. Das bedeutet, wer anderem Leid zufügt, muss dafür gerade stehen und oft finanziellen Ausgleich oder alternative Dienstleistungen bieten. Versicherungen gibt es nicht mehr. Wem was geschieht, der muss für die Folgen selbst geradestehen. Die Gerichte werden durch örtliche Richter geführt, die nach eigenen Maßstäben Urteile fällen.
- **Revolverhelden:** Die Postapokalypse romantisiert wieder ein wenig die Revolverhelden. Aber es gibt sie auf der guten, wie auf der bösen Seite. Inzwischen sind die ersten Outlaws namentlich bekannt geworden, ebenso wie gute Sheriffs. Aber ein Schusswechsel kann ein schnelles Ende bedeuten und übrig bleibt dann nur noch die Legende.
- **Sprachbarrieren:** Die meisten Menschen sprechen englisch, darum stellt die Sprache kein so großes Problem dar. Aber einige Gruppierungen, vor allem die Māori haben eigene Sprachen, mit denen sie sich gut untereinander unterhalten können, ohne dass die anderen sie verstehen.
- **Verhütung:** Die Pille wird nicht mehr hergestellt und nur noch wenige dieser Verhütungsmittel sind irgendwo aufzufinden. Auch Kondome sind kaum noch vorhanden. Verhütungen sind nur noch schwer einzuhalten, was die Risiken einer Schwangerschaft, aber auch einer Infektion durch entsprechende Erreger erhöht. Für das Prostitutionsgewerbe ist das eine Herausforderung.
- **Währungen:** Viele Regionen haben eigene, neue Währungen eingeführt. Vom Schätzwert sind sie alle noch gleich, aber in manchen Orten werden die Fremdwährungen nicht akzeptiert. Es wird darum noch viel über Handel von Waren, Naturalien und Dienstleistungen geregelt.
- **Waffen:** Schusswaffen haben eine einschlagende und tödliche Wirkung. Aber Schusswaffen gibt es nicht viele und ihr Preis ist immens gestiegen, oftmals um das Dreifache. Wer eine Schusswaffe besitzt, muss gut auf sie aufpassen, dass sie nicht gestohlen wird. Einfache Menschen bewaffnen sich wieder mit landwirtschaftlichen Hieb- und Klingenwaffen und Messern und Macheten.
- **Wasser und Getränke:** Brause, Cola und Energy-Drinks gehören der Zeit von früher an. Wasser lässt sich zum Glück noch in vielen fließenden sauberen Gewässern finden. Zum Transport werden Trinkschläuche oder alte Plastikflaschen genutzt. Das Abwassersystem funktioniert weitestgehend nicht mehr.
- **Wichtige Berufe:** Besonders gefragte und wichtige Berufe der Postapokalypse sind Ärzte, Farmer, Fischer, Gynäkologen, Händler, Mechaniker, Söldner, Viehzüchter, Pharmazeutiker, Waldläufer und Zahnärzte.