

# 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	12
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	15
Psinetiken (PSI)	16
Kampfkunst (KK)	16
Erfahrungen	16
Status	16
Talente	17
Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe	17

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 Talente!; und nähere Infos bei den 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 kirchlicher 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	<b>Keinen Familienkontakt:</b> 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	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
15 - 16	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
17	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren sind die Großeltern schon sehr alt.
18	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 - 4	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
5 - 6	<b>Wechselnde Partnerschaften:</b> 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	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder auch nicht.
10	<b>Partner und Affäre:</b> Der Charakter hat einen Partner, aber führt auch eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
11 - 13	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet.
14	<b>Ehepartner und Affäre:</b> Der Charakter ist verheiratet und führt heimliche eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
15 - 16	<b>Geschieden vom Ehepartner:</b> Der Charakter hat sich vor einiger oder vor längerer Zeit von seinem Ehepartner getrennt.
17	<b>Mehrmals geschieden:</b> Der Charakter hatte schon mehrere Ehen, von denen er sich getrennt hat.
18	<b>Homosexuell:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

...

W20	Kinder
1 – 6	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
7 – 10	<b>Pflegekind:</b> 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	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren
14 – 15	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

**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 durcheinander gebracht. 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	W20		
	Hauptschule	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.

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Hauptschulabschluss	1 – 2	3 – 10	11 – 17	18 – 19	20		
Realschulabschluss		1 – 2	3 – 10	11 – 17	18 – 19	20	
Gymnasialabschluss			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, Sozialhilfeempfänger, Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Imbissverkäufer, Friseur, Bar-Kellner, Hotelpage, Autowäscher, Blumenverkäufer, Kassierer, Lagerarbeiter, Pfleger, Koch, Erzieher im Kindergarten, Florist, Kellner, Lieferant, Büroassistent, Masseur, Wachdienst ...
Untere Mittelschicht	Mechaniker, Förster, Elektriker, Sanitäter, Verwaltungsangestellter, Hausmeister, Laborant, Arzthelfer, Redakteur, Soldat ...
Mittlere Mittelschicht	Polizist, Lehrer, Physiker, Offizier, Architekt, Pastor, Therapeut, Kapitän, Pilot, Chefredakteur, Anwalt, Tierarzt, Kriminologe, Apotheker ...
Obere Mittelschicht	Richter, Facharzt, Hoteldirektor, Neurologe, Waffenschieber, Drogenschmuggler, Forschungsleiter ...
Oberschicht	General, fachkundiger Chefarzt, erfolgreicher Anwalt, Diplomat, Firmenleiter ...
Reich	Konzernleiter, Mafia-Boss, Wirtschaftsmanager, Top-Sportler, erfolgreicher Aktienbesitzer, Millionär ...

### 17.4. Derzeitige Tätigkeit

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

Für die Ermittlung der derzeitigen Tätigkeit hat der Spieler 2 Optionen:

- A) **Berufslos:** Der Charakter hat durch die Katastrophe fast alles verloren und wandert und lebt mit Hab und Gut durch das Land. Der Spieler kann für seinen Charakter das Startguthaben ermitteln (siehe weiter unten, unter „Finanzen“!). Von dem Startguthaben kann der Spieler im Outplay vor dem ersten Abenteuer seinen Besitz einkaufen. Der Spieler muss bei dem Startgeld darauf achten, welche Währung(en) der Charakter mit sich führt. Menschen, die erwerbslos umherwandern, werden seit der Zeit nach der Katastrophe als „Nomaden“ bezeichnet.
- Im Outplay erleidet der Nomade ebenso Abzüge wie der Mensch, der einer beruflichen Tätigkeit nachgeht, darum muss der Nomade für Vorrat sorgen. (Siehe weiter unten, unter „Finanzen und Besitz“!).
- B) **Berufliche Tätigkeit:** Der Charakter hat nach der Katastrophe eine neue Erwerbstätigkeit gefunden, vielleicht aber auch seine alte fortgesetzt. Dies wird im Folgenden dann ausgewürfelt.
- Sollte der Spieler bei der Ermittlung seiner Tätigkeit nicht zufrieden sein, kann er 50 Talente dafür opfern, um die Tätigkeit selbst zu bestimmen.
  - Bei der Erstellung der Talente sollte der Spieler darauf achten, dass die Talente zum ursprünglichen und derzeitigen Beruf passen.
  - Es kann sinnvoll sein, vor der jetzigen Entscheidung der derzeitigen Tätigkeit, erst die PM zu ermitteln.
    - Natürlich können Spieler und SM gemeinsam entscheiden, was gespielt werden soll. Z. B. kann sich die Gruppe entscheiden, als Transportunternehmer für ein Unternehmen tätig zu sein, bei dem sie ihr festes Gehalt erhalten und einer aus der Gruppe könnte der Vorarbeiter sein.

#### Zur Erläuterung:

- Inplay können für die Spieler mehrere Tage vergehen. In den übrigen Tagen, in denen nicht gespielt wird, werden die Ein- und Ausgaben wöchentlich im Outplay ermittelt. Produktionsbetriebe erwirtschaften auch in der Woche weiter, in der die Spieler Inplay aktiv sind.
- Gehälter werden immer Freitags ausgezahlt. Wenn die Spieler Inplay am Wochenende spielen, muss also diese Woche finanziell mit ausgewertet werden.
- Bei Betrieben, in denen Angestellte geführt werden, kann der SC freier im Abenteuer agieren. Sein Betrieb läuft auch weiter, während er unterwegs ist.
- Die Orte nehmen Steuern durch die Betriebe ein. Die Gewerbesteuer ist in den Betriebskosten enthalten.

Die Tätigkeiten werden mit dem W20 ermittelt:

<b>01 – 02</b>	<b>Hilfsarbeiter</b>
Berufe	Gelegenheitsarbeiter, Sklave, Arbeiter auf einer Farm, auf einer Range, Reinigungskraft, Sklave, Kassierer, Pfleger, Lagerarbeiter, Hure, Fahrer, Kutscher, Hausmeister ...
Tätigkeiten	Geringverdiener, der einfache Arbeiten ausführt und häufig die Stelle wechselt.
Einkünfte	Tageslohn: 10 \$ (7 ½ Std.)   Wochenlohn: 50 \$ (5 Tage)
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sofern der Charakter im Spiel nicht einen festen Arbeitsplatz gefunden hat, werden seine Einkünfte zwischen den Abenteuern im Outplay ermittelt. Für jede vergangene Arbeitswoche wird für den Charakter der TW auf GL gemacht.</li> <li>- Verpatzter TW: Der Charakter hat keine Arbeit gefunden. Außerdem geschah eine ungewollte, aber nötige Ausgabe, wodurch er weitere 50 \$ verliert.</li> <li>- Mislungener TW: Der Charakter hat keine Arbeit gefunden und kein Geld verdient.</li> <li>- Gelungener TW: Der Charakter hat Arbeit gefunden und 50 \$ verdient. Durch die täglichen Ausgaben ist das Geld wieder weg.</li> <li>- Gut gelungener TW: Der Charakter hat Arbeit gefunden und zusätzlich 50 \$ erhalten.</li> <li>- Meisterhafter TW: Der Charakter hat Arbeit gefunden und zusätzlich 100 \$ erhalten.</li> <li>• Inplay kann es auch geschehen, dass Job-Headhunter auf einem Markt interessierte Arbeiter anfragt und ihnen einen Tagesjob für mehrere Stunden anbietet, der 1 – 2 \$ Stundenlohn enthält.</li> </ul>

<b>03 – 04</b>	<b>Arbeiter</b>
Berufe	Farmer, Fischer, Imker, Jäger, Holzfäller, Bergbauer, Stockman (Rancher), Postman, Barkeeper, Kellner, Maurer, Koch, Lehrer, Erzieher, Verwalter, Wächter, Arzthelfer, Pharmazeut, Bibliothekar, Priester, Seemann, Mechaniker, Zugführer ...
Tätigkeiten	Arbeiter in einem Betrieb
Einkünfte	Tageslohn: 20 \$ (7 ½ Std.)   Wochenlohn: 100 \$ (5 Tage)
Wirtschaft	Der SM kann für den Betrieb ermitteln, wie dieser wirtschaftet (am Beispiel des Grundbesitzers). Sollte der Betrieb schlecht oder gut laufen, kann das auch Auswirkungen auf die Arbeiter haben.

<b>05</b>	<b>Vorarbeiter</b>
Berufe	Farmer, Fischer, Imker, Jäger, Holzfäller, Bergbauer, Stockman (Rancher), Aufseher in einer Firma
Tätigkeiten	Vorgesetzter Arbeiter in einem Betrieb
Einkünfte	Tageslohn: 30 \$ (7 ½ Std.)   Wochenlohn: 150 \$ (5 Tage)
Wirtschaft	Der SM kann für den Betrieb ermitteln, wie dieser wirtschaftet (am Beispiel des Grundbesitzers). Sollte der Betrieb schlecht oder gut laufen, kann das auch Auswirkungen auf die Arbeiter haben.

<b>06</b>	<b>Krimineller</b>
	W6: 1 – 4 = einfacher Krimineller; 5 – 6 = führender Krimineller
Berufe	Krimineller in einer Vereinigung; Pirat. (nicht der Anführer einer kriminellen Vereinigung!)
Tätigkeiten	Schutzgeldeintreiber, illegale Wegzolleinnahme, Erpressung, Diebstahl, Raub, Drogenhandel, Waffenhandel usw.
Einkünfte	Tageslohn einfacher Krimineller: 20 \$   Wochenlohn einfacher Krimineller: 100 \$ Tageslohn führender Krimineller: 40 \$   Wochenlohn führender Krimineller: 200 \$
Wirtschaft	Der SM kann für das Unternehmen ermitteln, wie dieses wirtschaftet (am Beispiel des Mafiosi). Sollte das Unternehmen schlecht oder gut laufen, kann das auch Auswirkungen auf die kriminellen Mitarbeiter haben; allerdings lassen sich Kriminelle nicht einfach entlassen.

<b>07</b>	<b>Söldner</b>
Berufe	Söldner
Tätigkeiten	Schutz einer Kommune, eines Konvois, Kampfhandlungen u. ä.
Einkünfte	Tageslohn: 40 \$   Wochenlohn: 200 \$
Wirtschaft	Der SM kann für das Unternehmen ermitteln, wie dieses wirtschaftet (am Beispiel des Söldnerunternehmens). Sollte das Unternehmen schlecht oder gut laufen, kann das auch Auswirkungen auf die Mitarbeiter haben.

<b>08</b>	<b>Soldat</b>
Berufe	Soldat; Deputy; Polizist
Tätigkeiten	Schutz einer Kommune, einer Stadt, eines Distrikts oder eines Landes; evtl. Kampfhandlungen.
Einkünfte	Tageslohn: 30 \$   Wochenlohn: 150 \$
Wirtschaft	Der Soldat erhält seinen festen Sold.



<b>09</b>	<b>Kommandant</b>
Berufe	Kommandierender Soldat; Sheriff; Marshall (als Soldat mind. den Rang eines Captains oder Commanders)
Tätigkeiten	Schutz einer Kommune, einer Stadt, eines Distrikts oder eines Landes; evtl. Kampfhandlungen.
Einkünfte	Tageslohn: 50 \$   Wochenlohn: 250 \$
Wirtschaft	Der Soldat erhält seinen festen Sold.

<b>10</b>	<b>Politiker</b>
Berufe	W6: 1 - 3 = Councillor; 4 - 5 = Mayor oder Richter oder Kämmerer; 6 = Gouverneur oder beim Militär: Admiral, General oder Marshal.
Tätigkeiten	Führungsperson durch Mandat
Einkünfte	Tageslohn Councillor: 40 \$   Wochenlohn Councillor: 200 \$ Tageslohn Mayor, Richter, Kämmerer: 50 \$   Wochenlohn Mayor, Richter, Kämmerer: 250 \$ Tageslohn Gouverneur, Admiral, General, Marshal: 60 \$   Wochenlohn Gouverneur, Admiral, General, Marshal: 300 \$
Wirtschaft	Der Politiker erhält seinen festen Sold.

<b>11 - 12</b>	<b>Kleinhändler</b>
Berufe	Händler, Waldläufer, Informant, Hure, Schausteller, Musiker ...
Tätigkeiten	Person mit eigenem Handelsgewerbe; Beschaffung von Handelsgut und Verkauf der Ware. Zum Verkauf ziehen die Kleinhändler von Ort zu Ort.
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>Für jede vergangene Arbeitswoche – jedoch nicht die Inplay-Woche – wird das Vermögen des Unternehmens ermittelt.</li> <li>Geschehnisse, die vor der Inplay-Woche geschehen, sollten ins Spiel einfließen. Wenn ein NSC einen Patzer erleidet, ist er tot. Wenn ein wichtiger NSC (mit Charakterbogen) oder ein SC einen Patzer erleidet, hat das eine Auswirkung wie bei einem meisterhaften Schlag durch ein Stuhlbein.</li> </ul> <p>Einnahmen: Wöchentlich entscheidet der TW auf Handeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verpatzter TW: <math>W6 \times -50</math> \$</li> <li>- Mislungener TW: keine Einnahmen</li> <li>- Gelungener TW: <math>W6 \times 30</math> \$</li> <li>- Gut gelungener TW: <math>W6 \times 50</math> \$</li> <li>- Meisterhafter TW: <math>W6 \times 100</math> \$</li> </ul>

<b>13</b>	<b>Kopfgeldjäger</b>
Berufe	Kopfgeldjäger
Tätigkeiten	Kriminelle jagen und überführen oder eliminieren
Wirtschaft	Siehe Kleinhändler! <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent, das er verwendet ist jedoch Profiling.</li> </ul>

<b>14 - 15</b>	<b>Kleingewerbe</b>
Berufe	Fischer, Imker, Schreiner, Schmied, Töpfer, Schneider, Glaser, Gastwirt, Bäcker, Krämer, Bordell, Bestatter, Wanderzirkus, Theater, Brauerei, Winzerei, Zeitungs-Redaktion, Mauerbetrieb, Arzt, Apotheker, Steinmetz, Metzger, Gerber, Schuster, Geldverleiher, Pilot, Sailer, Kfz-Betrieb, Hotelbetrieb (sichere Unterkunft), Büchsenmacher ...
Tätigkeiten	Besitzer eines Kleingewerbes
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>Für jede vergangene Arbeitswoche – auch der Inplay-Woche – wird das Vermögen des Betriebs ermittelt.</li> <li>Geschehnisse, die vor der Inplay-Woche geschehen, sollten ins Spiel einfließen. Wenn ein NSC einen Patzer erleidet, ist er tot. Wenn ein wichtiger NSC (mit Charakterbogen) oder ein SC einen Patzer erleidet, hat das eine Auswirkung wie bei einem meisterhaften Schlag durch ein Stuhlbein.</li> </ul> <p>1) <u>Anzahl der Mitarbeiter</u> Erstmals und einmalig entscheidet der Würfel, ob und wie viele Hilfskräfte der Charakter eingestellt hat. <math>W6: 1 - 3 =</math> keine Mitarbeiter; <math>4 - 5 = 1</math> Mitarbeiter; <math>6 = 2</math> oder mehr Mitarbeiter.</p> <p>2) <u>Ausgaben:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Hilfsarbeiter kostet wöchentlich = 50 \$</li> <li>- Jeder Arbeiter kostet wöchentlich = 100 \$</li> <li>- Die Betriebskosten betragen wöchentlich = 50 \$</li> </ul> <p style="text-align: center;">...</p>

	<p>3) <u>Einnahmen</u>: Wöchentlich entscheidet der TW auf Handeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durch jeden Hilfsarbeiter wird der TW + 1 WM.</li> <li>- Durch jeden Arbeiter wird der TW + 2 WM.</li> <li>- Besitzt das Kleingewerbe keine Mitarbeiter, wird der TW – 2 WM.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verpatzter TW: W6 x – 100 \$ außerdem: der Mitarbeiter verlässt danach das Unternehmen.</li> <li>- Mislungener TW: keine Einnahmen \$</li> <li>- Gelungener TW: W6 x 50 \$</li> <li>- Gut gelungener TW: W6 x 100 \$</li> <li>- Meisterhafter TW: W6 x 200 \$</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sollte das Unternehmen die Mitarbeiter in einer Woche nicht bezahlen können, wird ein Mitarbeiter den Betrieb verlassen. Der Spieler darf die Person auswählen.</li> <li>• Der Charakter kann Inplay Personen entlassen und bis zu einer Personen einstellen.</li> <li>• In den Betriebskosten sind enthalten: Einrichtung, Verbrauchsmaterial, Wareneinkauf (kein Fuhrpark).</li> </ul>
--	--

16	<b>Grundbesitzer</b>
Berufe	Farm-Besitzer (Gemüse, Getreide, Kräuter, Nüsse, Obst oder Wein ...); Ranch-Besitzer (Rinder oder Schafe); Fischerei-Besitzer (Fisch, Krebs, Muscheln); Imkerei-Besitzer; Besitzer einer Jägerei (eigenes Wald-Jagdgebiet, Walfangboot, Robbenbucht); Forstbetrieb-Besitzer; Bergschacht-Besitzer (Gold, Pounamu, Erz ...)
Tätigkeiten	Besitzer von Land, Wald, Teichwirtschaft, Fischereibooten o. a., mit entsprechender Bewirtschaftung.
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für jede vergangene Arbeitswoche – auch der Inplay-Woche – wird das Vermögen des Betriebs ermittelt.</li> <li>• Geschehnisse, die vor der Inplay-Woche geschehen, sollten ins Spiel einfließen. Wenn ein NSC einen Patzer erleidet, ist er tot. Wenn ein wichtiger NSC (mit Charakterbogen) oder ein SC einen Patzer erleidet, hat das eine Auswirkung wie bei einem meisterhaften Schlag durch ein Stuhlbein.</li> </ul> <p>1) <u>Anzahl der Mitarbeiter</u> Erstmals und einmalig entscheidet der Würfel, wie viele Arbeiter der Charakter eingestellt hat. Dabei kann er selbst entscheiden, wie viele Hilfskräfte, Arbeiter und ob er einen Vorarbeiter einsetzen will. Es sind W6 x 5 Mitarbeiter.</p> <p>2) <u>Ausgaben</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Hilfsarbeiter kostet wöchentlich = 50 \$</li> <li>- Jeder Arbeiter kostet wöchentlich = 100 \$</li> <li>- Ein Vorarbeiter kostet wöchentlich = 150 \$</li> <li>- Die Betriebskosten betragen wöchentlich = 200 \$</li> </ul> <p>3) <u>Einnahmen</u>: Wöchentlich müssen für alle Mitarbeiter TW gemacht werden, die über den Umsatz des Unternehmens entscheiden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Grundbesitzer muss seinen TW auf Handeln machen.</li> <li>- Hilfsarbeiter haben einen Talentwert von 10.</li> <li>- Arbeiter haben einen Talentwert von 12.</li> <li>- Vorarbeiter haben einen Talentwert von 15.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder verpatzte TW: W6 x – 100; Außerdem: der Mitarbeiter verlässt danach das Unternehmen.</li> <li>- Jeder mislungene TW: keine Einnahmen.</li> <li>- Jeder gelungene TW: W6 x 50 \$</li> <li>- Jeder gut gelungene TW: W6 x 100 \$</li> <li>- Jeder meisterhafte TW: W6 x 200 \$</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sollte das Unternehmen die Mitarbeiter in einer Woche nicht bezahlen können, wird ein Mitarbeiter den Betrieb verlassen. Der Spieler darf die Person auswählen.</li> <li>• Der Charakter kann Inplay Personen entlassen und bis zu W6 Personen einstellen.</li> <li>• In den Betriebskosten sind enthalten: Einrichtung, Verbrauchsmaterial, Wareneinkauf, Tiere und ein gewisser Fuhrpark.</li> </ul> <p>4) <u>Einkauf</u>: Inplay kann der Inhaber sich <u>eine</u> Technik für 1.000 \$ einkaufen, wodurch künftig der Talentwert eines Mitarbeiters um eine Kategorie verbessert wird (auf 12, 15 oder 18).</p>

17	<b>Firmenbesitzer</b>
Berufe	Industrieller, wie z. B. Stahl-Herstellung, Munitions-Hersteller, Textilindustrie, Sägewerk, Kelterei, Brauerei ...
Tätigkeiten	Besitzer eines Industrie-Unternehmens
Wirtschaft	Siehe Grundbesitzer!

18	<b>Mafiosi</b>
Berufe	Anführer einer kriminellen Vereinigung; z. B. einem MC, Piraten, einer Unterweltorganisation
Tätigkeiten	Organisation von Schutzgelderpressungen, Raubüberfällen, Diebstahl, Erpressung, Drogenhandel, Waffenhandel, Piraterie usw.
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für jede vergangene Arbeitswoche – auch der Inplay-Woche – wird das Vermögen der kriminellen Vereinigung ermittelt.</li> <li>• Geschehnisse, die vor der Inplay-Woche geschehen, sollten ins Spiel einfließen. Wenn ein NSC einen Patzer erleidet, ist er tot. Wenn ein wichtiger NSC (mit Charakterbogen) oder ein SC einen Patzer erleidet, hat das eine Auswirkung wie bei einem meisterhaften Schlag durch ein Stuhlbein.</li> <li>• Wenn die kriminelle Vereinigung oder Teile davon engagiert wird, für einen Sold – Inplay – aktiv zu werden, wird die kriminelle Vereinigung oder die engagierte Gruppe für die Zeit als Söldnerunternehmen geführt. Die Anzahl der kriminellen Mitarbeiter bleibt die gleiche, aber die Kosten, die Besoldungen, die Werte und die Einnahmen steigen für diese Woche(n) entsprechend.</li> </ul> <p>1) <u>Anzahl der Kriminellen</u> Erstmals und einmalig entscheidet der Würfel, wie viele Kriminelle der Charakter eingestellt hat. Dabei kann er selbst entscheiden, wie viele einfache und führende Kriminelle er einsetzen will. Es sind <math>W6 \times 5</math> Kriminelle.</p> <p>2) <u>Ausgaben:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder einfache Kriminelle kostet wöchentlich = 100 \$</li> <li>- Jeder führende Kriminelle kostet wöchentlich = 200 \$</li> <li>- Die Betriebskosten betragen wöchentlich = 200 \$</li> </ul> <p>3) <u>Einnahmen:</u> Wöchentlich müssen für alle Kriminellen TW gemacht werden, die über den Umsatz der kriminellen Vereinigung entscheiden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Mafiosi muss seinen TW auf CHAR machen.</li> <li>- Einfache Kriminelle haben einen Talentwert von 10.</li> <li>- Führende Kriminelle haben einen Talentwert von 12.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder verpatzte TW: <math>W6 \times - 100</math>; Außerdem: der Mitarbeiter verlässt danach das Unternehmen.</li> <li>- Jeder misslungene TW: keine Einnahmen.</li> <li>- Jeder gelungene TW: <math>W6 \times 50</math> \$</li> <li>- Jeder gut gelungene TW: <math>W6 \times 100</math> \$</li> <li>- Jeder meisterhafte TW: <math>W6 \times 200</math> \$</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sollte das Unternehmen die Kriminellen in einer Woche nicht bezahlen können, wird ein Krimineller das Unternehmen verlassen. Der Spieler darf die Person auswählen.</li> <li>• Der Charakter kann Inplay Personen entlassen und bis zu <math>W6</math> Personen einstellen.</li> <li>• In den Betriebskosten sind enthalten: Einrichtung, Verbrauchsmaterial, ein gewisser Fuhrpark. Die Kriminellen müssen ihre Waffen selbst mitbringen.</li> </ul>



19	<b>Söldnerunternehmen</b>
Berufe	Söldnerführer; Piratenkapitän o. ä.
Tätigkeiten	Besitzer oder Leiter einer Söldnergruppe
Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>Für jede vergangene Arbeitswoche – auch der Inplay-Woche – wird das Vermögen des Söldnerunternehmens ermittelt.</li> <li>Geschehnisse, die vor der Inplay-Woche geschehen, sollten ins Spiel einfließen. Wenn ein NSC einen Patzer erleidet, ist er tot. Wenn ein wichtiger NSC (mit Charakterbogen) oder ein SC einen Patzer erleidet, hat das eine Auswirkung wie bei einem meisterhaften Schlag durch ein Stuhlbein.</li> </ul> <p>1) <u>Anzahl der Söldnergruppen</u> Erstmals und einmalig entscheidet der Würfel, wie viele Söldner-Mitarbeiter das Unternehmen führt: <math>W6 \times 10</math>. Dann stellt der Spieler Söldnergruppen zusammen: Jede Gruppe darf aus max. 9 Personen bestehen und muss einen Kommandanten haben, der aber auch der Söldnerführer sein darf. Der Söldnerführer kann auch zusätzlich zum Kommandanten in einer Gruppe sein. Der Söldnerführer selbst darf sich also einer Gruppe zuordnen, muss das aber nicht. Er kann auch während den Einsätzen Zuhause bleiben.</p> <p>2) <u>Aufträge:</u> Der Söldnerführer macht je Söldnergruppe einen TW auf Handeln, um zu ermitteln, ob ein Auftrag eingegangen ist und wie viel der bringen würde. - Verpatzter TW: Kein Auftrag für diese Gruppe erhalten;   Betriebskosten dieser Gruppe steigen auf 500 \$ - Misslungener TW: Kein Auftrag für diese Gruppe erhalten - Gelungener TW: Auftrag erhalten, der 2.000 \$ einbringt - Gut gelungener TW: Auftrag erhalten, der 2.500 \$ einbringt - Meisterhafter TW: Auftrag erhalten, der 3.000 \$ einbringt</p> <p>3) <u>Aufträge auswerten:</u> Für jeden erhaltenen Auftrag wird ermittelt, wie gut dieser ausgeführt wurde, in dem für jeden Söldner in der Gruppe der TW gemacht wird. - Jeder einfache Söldner hat einen Talentwert von 12. - Der Kommandant hat einen Talentwert von 15. - Der Spieler (Söldnerführer) <u>darf</u> sich <u>einer</u> Gruppe zusätzlich zuordnen und nutzt seinen Talentwert in Profiling.  - Verpatzter TW: Der NSC-Söldner ist tot; außerdem – 200 \$ - Misslungener TW: Durch Kollateralschäden – 100 \$ - Gelungener TW: keine weiteren Auswirkungen - Gut gelungener TW: Durch positiven Nebeneffekt + 100 \$ - Meisterhafter TW: Durch positiven Nebeneffekt + 200 \$</p> <p>4) Abrechnung (je Woche): a) Alle Söldnergruppen werden einzeln bewertet und abgerechnet. b) Das + und – aller Gruppen wird errechnet. Wenn ein Minus entstehen sollte, verlässt aus jeder Gruppe ein Soldat das Unternehmen, wo ein Minus erwirtschaftet wurde. c) Nach der Woche dürfen Soldaten aus den Gruppen austauscht werden und so die Anzahl der Gruppen verändert werden. Die Gruppengröße darf aber nicht 9 übersteigen.</p> <p><u>Ausgaben:</u> - Jeder Söldner kostet wöchentlich = 200 \$ - Ein Kommandant kostet wöchentlich = 250 \$ - Die Betriebskosten betragen wöchentlich pro Gruppe = 200 \$</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Der Charakter kann Inplay Personen entlassen und bis zu <math>W6</math> Personen einstellen. Eine Söldnergruppe darf max. 10 Personen groß sein.</li> <li>Das Unternehmen kann für 1.000 \$ für eine Gruppe neue Waffen und Munition besorgen, dafür erhält diese Gruppe auf die nächsten 4 Wochen + 1 WM.</li> <li>In den Betriebskosten sind enthalten: Einrichtung, Verbrauchsmaterial und Fuhrpark. Die Waffen stellen die Söldner-Mitarbeiter selbst.</li> </ul>

20	<b>Freie Wahl</b>
----	-------------------

## 18. Finanzen

### 18.1. Jetzige Einnahmen

Im Charakterbogen wird vermerkt was der Charakter aufgrund seiner jetzigen Tätigkeit wöchentlich einnimmt.

### 18.2. Startguthaben

Der Charakter kann durch die Katastrophe all sein Vermögen verloren haben oder er konnte sein Geld behalten oder ist durch glückliche Momente nach der Katastrophe an Geld oder Wertgegenstände gekommen. Das Startguthaben dient dazu, dass der Spieler für seinen Charakter seine Utensilien, seine Ausrüstung, Waffen usw. einkaufen kann. Der Spieler entscheidet sich, in welcher Währung er den Rest seines Startguthabens besitzen will.

Die Würfel bestimmen das Startguthaben in \$:

- 1) Einerbereich: Zuerst erhält der Charakter W10 \$.
- 2) Zehnerbereich: Ob der Charakter weiter Geld erhält, wird mit dem W4 ermittelt:
  - 1 = Der Charakter erhält kein weiteres Geld.  
Die Ermittlung des Startguthabens ist beendet.
  - 2 – 4 = Der Charakter erhält weitere W10 x 10 \$ und es darf weiter ermittelt werden ...
- 3) Hunderterbereich: Wenn weiter ermittelt werden darf, dann entscheidet erneut der W4:
  - 1 – 2 = Der Charakter erhält kein weiteres Geld.  
Die Ermittlung des Startguthabens ist beendet.
  - 3 – 4 = Der Charakter erhält weitere W10 x 100 \$ und es darf weiter ermittelt werden ...
- 4) Tausenderbereich: Wenn weiter ermittelt werden darf, dann entscheidet erneut der W4:
  - 1 – 3 = Der Charakter erhält kein weiteres Geld.  
Die Ermittlung des Startguthabens ist beendet.
  - 4 = Der Charakter erhält weitere W10 x 1.000 \$.  
Die Ermittlung des Startguthabens ist beendet.

### Währungen:

- Es gibt in einigen Gebieten ein eigenes Währungssystem, das von den Wertevorstellungen an das alte \$-System Neuseelands angelehnt ist. 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 und ist derzeit 10 \$ wert.

### Südinsel

- Der Neuseeländische Dollar (NSD = \$) und Gold gelten auf der Südinsel als Währung.
  - 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. 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 weiter in Umlauf gebracht. Es wird derzeit aber kein Geld gedruckt.
  - Die Städte Hokitika und Reefton auf der Südinsel fördern derzeit als einzige Kommunen Gold und verkaufen es an die Stadt Christchurch, wo es als Währungssicherheit eingelagert wird und zu handelsfähigen Goldmünzen verarbeitet wird.

...

## Nordinsel

- Wellington = Krone: 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 ehemalige \$ Wert und der Taler 1 \$. Sie sind mit dem Symbol der Krone geprägt. Mit fremden Goldmünzen kann man in Wellington ebenfalls handeln, allerdings akzeptieren die Wellingtoner nur 80 % dessen Wert. Das Gold nehmen sie ein und schmelzen es ein, zur Herstellung eigener neuen Münzen. Neuseeländische \$ sind im Königreich Wellington als Handelsmittel nicht zugelassen. Die Wellingtoner Währung wird in weiten Teilen der südlichen Stadtstaaten der Nordinsel verwendet.
- Taranaki = Taranaki-Dollar: Der District, der im Südwesten der Nordinsel liegt, besteht aus mehreren Städten, die gemeinsam den Taranaki-Dollar führen, der dort von der Taranaki Savings Banks hergestellt wird. Er wird auch in umliegenden Gebieten genutzt. Vom Wert her liegt er wie der derzeitige NSD der Südinsel.
- Waikato = Wai: Der District in der Mitte der Nordinsel hat aus Gold eine Münzwährung hergestellt. Die kleinen Münzen sind 1 ehemaligen \$ wert. Die Währung wird Wai genannt und ist durch ein „W“ gekennzeichnet. 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.
- Auckland = Naturalien: In der großen Stadt hat der Gouverneur veranlasst keine Währung einzuführen, 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.

### 18.3. Tägliche Ausgaben

Außerhalb der Abenteuer vergehen die Tage wie in echt. Wenn die Spieler monatlich zum Spiel zusammen kommen, kann der SM auch einen Monat verstrichen lassen haben. In dieser Zeit haben die Charaktere natürlich Ausgaben für ihr tägliches Leben gemacht.

- Die täglichen Ausgaben der SC richten sich nach ihrem Verdient:

Verdienst	50 \$	100 \$	150 \$	200 \$	250 \$ oder mehr
	Hilfsarbeiter, Nomaden ...	Arbeiter, einfache Kriminelle ...	Vorarbeiter, Soldaten, Counciller ...	Söldner, führende Kriminelle, Kommandant, Mayor ...	Gouverneur, Kleinhändler, Kopfgeldjäger, Firmeninhaber, Farmer, Rancher ...
Tägliche Ausgaben	5 \$	10 \$	15 \$	20 \$	25 \$

- Hilfsarbeiter mit einem Einkommen von 50 \$ können sich gerade mal die Lebensmittel und die nötigsten Dinge zum Leben leisten.
- Arbeiter mit einem Einkommen von 100 \$ können hingegen auch einmal die Woche ausgehen oder sich irgendwohin aufmachen.
- Personen, die Einkommen von 150 \$ oder mehr haben, gönnen sich entsprechend auch mehr Luxus und Möglichkeiten.

Dieses Geld wird dem Spieler von seinem derzeitigen Vermögen abgezogen.

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

#### – W4 VIT, – W4 GL und – W4 WS.

- Sollte der Charakter einen Kredit aufnehmen oder das PM Schulden ausgewürfelt haben und er kann die Schulden nicht wie besprochen abzahlen, gilt hier die gleiche Regel. Außerdem birgt das die Gefahr, dass Pfändungen gegen den Charakter vollstreckt werden oder dass Kredithaie ihre Schläger losschicken.
- Sollte der Charakter nun irgendwo einen Kredit aufnehmen, muss das Inplay geschehen und es muss vereinbart werden, wie und wann und unter welchen Konditionen er diese zurückzahlt.
- Sollte er schon Schulden haben, wird eine Bank kaum einen weiteren Kredit gewähren.
- Sollte er Schulden haben und er kann diese nicht zurückzahlen, wird die Bank oder der Gläubiger eine Geld- und Besitzpfändung vornehmen.

#### 18.4. Weitere Ausgaben

In der Postapokalypse existieren keine Vereine oder Versicherungen mehr, bei denen man Beiträge einzahlt. Dennoch könnte der Charakter Verpflichtungen eingegangen sein, die ihn finanziell binden.

Beispiele:

- Familienangehörige (Kinder, Alte ...) = jede Person 5 \$ täglich
- Miete für eine Wohnung in einem relativ sicheren Wohnraum = 2 – 5 \$ wöchentlich
- Schutzgeld = 10 \$ wöchentlich
- Unterhalt für ein Tier
- ...

Nähere Informationen, siehe „Kostenliste“ im Ordner „Welt“!

#### 18.5. Einkaufen vor dem ersten Abenteuer

Vor dem ersten Abenteuer kann der Spieler für seinen Charakter einkaufen und die Dinge besorgen, die sein Charakter nun besitzen soll. Hierfür existieren Listen im Ordner Equipment.

- Bei der Anschaffung an Material, vor allem bei den Waffen, ist darauf zu achten, dass nur das eingekauft werden kann, was auch logisch und möglich ist. Der Einkauf sollte darum mit dem SM abgesprochen werden.
  - Die Ausgaben zieht er vom Startguthaben seines Charakters ab.
  - Weitere Einkäufe sind dann im Spiel möglich.
- Der Spieler sollte darauf achten, noch ein wenig Geld für seinen Charakter übrig zu lassen, denn im ersten Abenteuer hat der Charakter noch kein Gehalt erhalten und benötigt Geld im Spiel.

Weitere Hinweise:

- Geld: Auf den neuseeländischen Inseln werden verschiedene Währungen geführt. Es macht daher Sinn, verschiedene Währungen bei sich zu haben. Das sollte sich allerdings auch am Lebensraum des Charakters orientieren. Es ist gefährlich, zu viel Geld mit sich herumzutragen. Raubbanden und Diebe lauern überall. Ohne Geld durch die Gegend zu gehen, ist genauso kritisch. Wenn der Charakter eine Verwundung erleidet, verlangt ein Arzt oft viel Geld, die er auch vor der Verarztung haben möchte.
- Verpflegung: In der Postapokalypse ist es nötig, Verpflegung auf Vorrat bei sich zu haben.
- Waffen: 2019, nach dem Terroranschlag auf eine Moschee in der Stadt Christchurch, also ein Jahr vor der Katastrophe, hat die Regierung Neuseelands halbautomatische Waffen verboten und die Bevölkerung dazu aufgefordert, die Waffen freiwillig abzugeben. Das wurde weitestgehend auch getan. Nur noch wenige Haushalte waren danach in Besitz von Schusswaffen. Das hat nun in der Postapokalypse negative Folgen. An Schusswaffen kommt man schwer heran. Sheriff-Departments, Staatsführer, Miliz und Militär besitzen natürlich Schusswaffen, aber bei normalen Menschen ist das weniger der Fall. Es muss darum vor dem ersten Abenteuer darauf geachtet werden, dass der Outplay-Einkauf Sinn macht.

Siehe auch im Ordner Equipment und die „Kostenliste“ im Ordner „Welt“!

#### 18.5. Geld und Aufbewahrung

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 ablegt bzw. versteckt hat, ob er es bei einer Bank angelegt hat und auch um welche Währungen es sich dabei handelt. Im Spiel ist das von Bedeutung, wenn der Charakter irgendeinen Ort aufsucht und Teile seines Geldes oder Besitzes irgendwo versteckt gelassen und bewusst nicht mitgenommen hat.

#### 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 in einem extra Dokument!

## 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 Südinsel 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 Abenteurer 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 in einem extra Dokument!

## 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 Abenteurer 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 in einem extra Dokument!

## 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 der 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.

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 uns 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 Invercargills 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 Südinsel, 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 bekanntesten 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 Südinsel.
- **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 Deputy (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 Militärarmee Palmerston Force. Bei Waiouru haben sich frühere Soldaten zur Desert Force organisiert, die den dortigen Farmern Waiouru 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 Südinsel wird die Stadt Blendheim von der früheren Air-Force geschützt, die sich nun als Woodbourner bezeichnet. In Christchurch besitzt der Generalgouverneur die alte New Zealand Defence Force, die sich immer noch als die neuseeländische Armee versteht und die Südinsel 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 Südinsel 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.

