

FRONTIER BASICS



Einleitung

Herzlich willkommen beim Western-Pen-&-Paper-Spiel DOMinium-FRONTIER!

FRONTIER ist 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, das 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.

FRONTIER 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 ΠΑΡΙΑΥΟΣ, einem Spiel im Mittelalter-Fantasy-Genre. 2018 folgte PSIΩΝΙΚ, das Echtzeit-Horror-Spiel. 2020 erschien TUATÄHI, ein Spiel in einer Postapokalypse-Welt auf Neuseeland. Und 2024 erschien das Western-Genre FRONTIER, das in Amerika des 19. Jahrhunderts spielt.

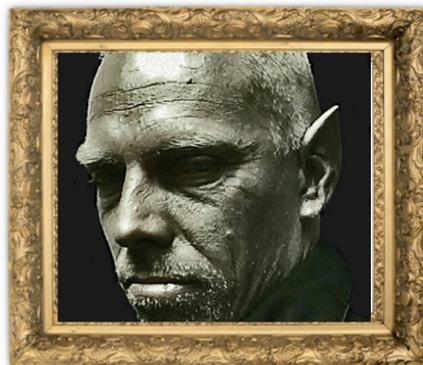
Der Wilde Westen. Zwischen der weiten Prärie, den Canyons, den Bergen, Wäldern und Flüssen gründen sich Siedlungen, die innerhalb eines Jahres zu Städten heranwachsen. Goldsucher, Vagabunden, Siedler, Viehtreiber, Spieler, Trapper, Revolverhelden und Indianer prägen das Land.

Die Charaktere leben in einer Zeit zwischen 1830 und 1890, als das Frontierland erschlossen wird und in dem kaum Recht und Ordnung herrschen. Sie werden Zeitzeugen der amerikanischen Geschichte, von der ersten Besiedlung der Territorien, dem Goldrausch, dem Amerikanischen Bürgerkrieg, den Indianerkriegen ... die Rocky Mountains werden überquert, Kalifornien wird erschlossen, wilde Städte wie Hays, Dodge City oder Deadwood werden gegründet, Cowboys treiben die Rinder durch die Prärie, die transkontinentalen Eisenbahn wird gebaut, Banden rauben Postkutschen und Banken aus ...

Für die Spieler gibt es viele Möglichkeiten, in die Frontier-Welt einzutauchen und mit ihren Charakteren Abenteuer und aufregende Momente zu erleben. Ob sie sesshaft sind oder durch die Gegend ziehen, irgendwo lockt der nächste Saloon. FRONTIER bietet diverse Charakterklassen aus den Ethnien dieser Zeit, von verschiedenen Europaamerikanern, Afroamerikanern, Mexikanern bis hin zu vielen Indianervölkern. Das Spiel kann sicherlich abenteuerlich und unterhaltsam sein. Zugleich ist der wilde Westen aber auch ein Kampf ums Überleben.

Ich wünsche den Spielern fantasiereiche Stunden und ein spannendes bleihaltiges Spiel!

Jens Schultski
(Herausgeber des DOMinium-Spielsystems)



Copyright

Das Veräußern des DOMINIUM-Spielsystem **FRONTIER** 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
Ein Einstieg in die Welt FRONTIER	2
Material	3
Das Regelwerk	3
Das Abenteuer	3
Spielmeister (SM) und Spieler	3
Der Charakter	3
IT / OT	3
Die Talente	4
Der Talentwurf (TW)	4
Gute und normale Talentwürfe	4
Patzer und meisterhafte Würfe	5
Wurfmodifikationen (WM)	5
Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)	5
Treffer und Schutz gegen Treffer	6
Regenerative Talente	7
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	7
Auf- und Abwertungen	7

1. Ein Einstieg in die Welt **FRONTIER**

Irgendwann und irgendwo: Die Spieler vereinbaren zunächst, in welcher Zeit sie ihre Abenteuer starten und in welcher Gegend sie spielen wollen. In dieser relativ kurzen Westernzeit, das gerade mal ein halbes Jahrhundert andauert, geschieht in Amerika, im Grenzgebiet zwischen den Staaten, unheimlich viel. Eine zeitliche und räumliche Übersicht findet sich im Ordner „Welt“. Geprägt ist diese Zeit auf alle Fälle von den vielen Siedlern, die in das Land kommen, ob vom Osten Amerikas, aus Mexika, aus China, Europa oder Afrika. Und ebenso geprägt ist diese Zeit von den indigenen Völkern, die als Indianer bezeichnet werden und von Goldsuchern, Viehtreibern, Pelzjägern und natürlich den Revolverhelden. Viele Siedlungen werden gegründet, die gerade am Anfang noch frei von Gesetzen sind, bis dort Gesetzeshüter, die Sheriffs eingesetzt werden. Die Charaktere der Spieler starten in einer Gegend, die geschichtlich relevante Ereignisse erlebt hat oder eben an einem Ort, der von diesen Ereignissen unberührt ist. Sie können dabei auch Begegnungen mit Menschen machen, die es in der Zeit wirklich gegeben hat und in geschichtliche Ereignisse verwickelt werden, die prägend für die amerikanische Geschichte waren. Natürlich besteht dabei die Gefahr, dass die Geschichte durch das Spiel verfälscht wird, aber es ist ja eben auch nur ein Spiel.

Irgendwer: Die Spieler können aus vielen Ethnien auswählen, woher ihr eigener Charakter stammt. Da gibt es unterschiedliche Indianer-Stämme, europäische Ethnien, Chinesen, Afroamerikaner, Mexikaner, wie auch die Mormonen. Die Charaktere können ihren Berufen in einer Siedlung oder einer Stadt nachgehen, vom Bestatter, Saloonbesitzer, Eisenhändler, Pelzjäger, bis hin zum Sheriff. Oder sie leben in einem indianischen Stamm, arbeiten bei der Eisenbahn, für eine Postkutschengesellschaft oder sind als Goldschürfer, Cowboys oder Trapper unterwegs. Die Auswahl ist vielfältig.

Die Herausforderung: Nicht jeder konnte sich in der Zeit einen Revolver leisten, aber wer in Besitz einer solchen Waffe ist, sollte ernstgenommen werden. Denn eine Schießerei, so spannend sie auch ist, kann für den Charakter gesundheitliche oder tödliche Konsequenzen haben. Das Überleben in der Wildnis ist ebenso herausfordernd. Es gibt weite Präriegebiete, in denen es heiß ist und wo man aufpassen muss, ob ein Indianer-Gebiet betreten wird. In den Wäldern leben wilde Tiere, wie der Bär. Aber eine andere große Herausforderung ist die Gesellschaft in den Siedlungen und Städten. Hier bieten die unterschiedlichen Interessen der Menschen den Grundstein für viele Abenteuer.

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 das 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 auftretende Gestalten, mit denen die Charaktere in Kontakt kommen. Die Spieler spielen ihren erstellten Charakter, mit denen 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 einem Planwagen durch die Lande reisen. Auf ihrem Weg kommen sie an ein altes 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 Medizinutensilien zur Hand und die Person medizinisch versorgen ...“

8. Die Talente

Die 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)

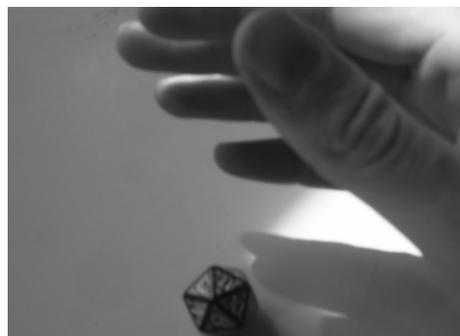
Wenn der Charakter eines Spielers in eine besondere Situation kommt, muss er einen TW auf sein entsprechendes Talent würfeln, um die Situation zu bestehen. Will der Spieler einen TW machen, kündigt er dies dem SM an. In den meisten Fällen aber fordert der SM einen TW von den Spielern.

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 „Medizin“ 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 TW

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 „Medizin“ 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 TW

- 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 medizinisches Material. Es sind nur Tücher und Alkohol vorhanden, aber kein Verbandsmaterial. Außerdem ist es in dem Zimmer dunkel. Der SM erschwert den TW auf Medizin darum um 2 oder 4 Punkte. Als geschriebene Formel sieht eine erschwerte Erste Hilfe so aus: MED – 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. Beispielhaft wäre auch der Angriff durch einen Schamanenzauber, mit dem 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 dann, 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. $3 TP - 2 RS = 1 TP$. 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 **Barriereschutz** (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 Barriereschutz** (NBS) Der NBS ist eine zusätzliche Stärke des Organismus, die einige Menschen oder Kreaturen besitzen. Wenn ein Mensch 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:** Fertigkeiten und Techniken zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner dar. Die Chinesen verfolgen mit der Kampfkunst einen philosophischen, ethisch-moralischen Ansatz und verbinden ihn mit dem Einklang von Körper, Geist und Seele.
- **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.
- **Schamanismus (SCHAM):** Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der ein indianischer Schamane auf Menschen und Umgebung durch Zauberei Einfluss ausüben kann. Diese Fähigkeiten besitzen nur einige wenige Schamanen.
- **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 Zauber 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 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 auch ablehnen, indem er ein steigerbares PM 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 oder auch durch Entzug gedrosselt werden.

17. Auf- und Abwertungen

Es gibt bei FRONTIER 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.
- Therapien gibt es in der Western-Welt noch nicht. Die PMs können darum nicht psychologisch behandelt werden. Aber ein Entzug könnte eine Drogensucht minimieren.
- Talente können durch Training gefördert werden. Hierfür existiert eine extra Regel in den Sonderregeln. Das Training umfasst 3 Abenteuer.