

CHARAKTERERSTELLUNG - BIOGRAPHIE

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Ethnische Herkunft	2
Name	5
Geschlecht	5
Herkunft, Lebensraum, Zugehörigkeit	5
Religion / Konfession	5
Geburtsdatum / Alter	6
Größe	6
Aussehen	6
Familiäre Verhältnisse	7
Hobbys	8
Tiere	8
Sprachen	8
Bildung und Vermögen	9
Beruf	11
Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)	12
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	16
Magie (MAG)	17
Kampfkunst (KK)	17
Erfahrungen und Kontakte	17
Status	17
Talente	17
Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe	18

Die Charaktererstellung beginnt mit der Ermittlung der eigenen Biographie. Hier wird durch Würfel und eigenen Vorstellungen erstellt, welcher Rasse der Charakter angehört, wie er 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.

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.

- Alle Talente starten mit dem Wert 5. Bei Afroamerikanern, Chinesen und Indianern gibt es einige Talente mit höheren oder niedrigeren Startwerten (siehe unten, unter Talenten!)

2. Ethnische Herkunft: Der Spieler wählt sich frei eine Rasse aus, die er spielen möchte.

Die Rassen sind in Teil B „Welt“ detailliert beschrieben. Der Begriff „Rasse“ ist für dieses Genre bewusst gewählt und deutet bereits die Komplikationen dieser geschichtlichen Epoche an.

Zuerst überlegt sich der Spieler, welcher Ethnie er angehört.

- Afroamerikaner
- Amerikaner europäischer Prägung
- Chinesen
- Indianer
- Mexikaner

Die Ethnien sind teils weiter untergliedert. Eine Übersicht findet sich im Abschnitt „Ethnien“.

2.1 Afroamerikaner

Umgangssprachlich werden Afroamerikaner als Schwarze oder Neger bezeichnet. Sie werden als Menschen zweiter Klasse behandelt und in den Südstaaten bis zum Ende des Sezessionskrieges (1865) als Sklaven gehalten. Auch einige Indianerstämme beherbergen Schwarze, auch als Knechte. 90 % der Schwarzen leben in den Südstaaten. Nach dem Sezessionskrieg kommen viele Schwarze in den Mittleren Westen, um dort nach Arbeit zu suchen.

Geschichtlich handelt es sich um

- Schwarze, die seit Jahren in Amerika leben. Ihre Vorfahren sind als Sklaven während der Kolonialisierung nach Amerika gekommen.
- Schwarze, die als Sklaven von Afrika nach Amerika verschifft wurden.

2.2 Chinese

Nach den Opiumkriegen gegen Großbritannien und dem Zusammenbruch der chinesischen Wirtschaft, kommt es zu einer Auswanderungswelle von Chinesen. Als 1848 einige heimkehrende Chinesen aus Amerika vom Kalifornischen Goldrausch berichten, brechen zunächst einzelne, seit 1849 dann aber Tausende Chinesen nach Kalifornien auf. Verstärkt wird das erneut, als 1851 in China die Taiping-Aufstände beginnen und erneut, als 1865 die Amerikanisch-Chinesische Handelsbeziehung aufgenommen wird. Die Ausreise aus China ist illegal und wird in China mit dem Tode bestraft. Sie schiffen sich heimlich über die britische Kolonie in Hongkong ein. Nur chinesische Kaufleute sind in der Lage, ihre Frauen und Kinder mitzunehmen. Die meisten chinesischen Migranten sind junge Bauern und Handwerker, die ihre Familien zurücklassen müssen, die sich in China weiter um die Familie kümmern. Die immigrierten Chinesen schicken viel von ihrem verdienten Geld zur ihren Familien nach China. Bis 1882 kommen über 300.000 Chinesen nach Amerika, dann wird ein Gesetz erlassen, das den Zuzug der Chinesen beendet. Die Chinesen erleben in Amerika viel Fremdenfeindlichkeit und arbeiten unter harten Bedingungen, meist in Industrien oder bei den Eisenbahngesellschaften. Chinesen sind sehr traditionell und unter den Immigranten und auch in die chinesische Heimat hinein, leben sie in einem engen Netzwerk. Chinesen tragen zu Ehren ihres chinesischen Kaisers einen langen Zopf.

- Chinesen erhalten als einzige Ethnie die Kampfkunst. Sie können damit Kampftricks ausführen.

2.3 Euroamerikaner

Die Euroamerikaner werden umgangssprachlich als Weiße bezeichnet. Sie sind europäischer Herkunft und leben seit der Kolonialisierung in Amerika oder sind in den vergangenen Jahren oder kürzlich aus Europa immigriert. Die Briten, Franzosen und Spanier befinden sich seit der Kolonialzeit auf dem Kontinent.

Es handelt sich derzeit überwiegend um

- Briten
- Deutsche
- Iren
- Italiener
- Juden
- Niederländer
- Polen
- Skandinavien (Schweden, Norweger, Dänen, Finnen und Isländer)



2.4 Indianer

Die Indianer sind die indigenen Ureinwohner dieses Kontinents. Jene Indianer, die als Nomaden und Jäger leben, sind kriegerisch veranlagt und verteidigen ihre Gebiete. Andere Indianer, die sesshaft sind und Ackerbau und Viehzucht betreiben, bieten Handelsbeziehungen an und schließen Bündnisse, um sich gegenseitig zu schützen. Die Indianer haben eigene Sprachen und Dialekte und häufig sind die Indianervölker miteinander im Verbund, die verwandten Sprachen besitzen und somit leichter miteinander kommunizieren können. Die Indianervölker sind oft in weitere Stämme gegliedert, die an unterschiedlichen Orten leben.

Die US-Regierung bestimmte 1820 fünf zivilisierte Indianerstämme, zu denen die Cherokee, Chickasaw, Choctaw, Muskogee und die Seminolen gehören, die alle im Osten Amerikas beheimatet sind oder waren und früh in westliche Reservate auswandern mussten.

Durch das Eindringen der weißen Siedler in den Frontier-Westen, kam es zu feindlichen Auseinandersetzungen, die das Bild der Indianer als „Wilde“ stigmatisierte. Durch den „Indian Removal Act“ von 1830 hat die US-Regierung beschlossen, dass die Indianer in Reservate umgesiedelt werden müssen. Daraus resultieren Konflikte und Kriege, die bis 1890 andauern. Das brutale Auftreten der Weißen bewirkt, dass sich viele Indianerstämme zusammenschließen.



Eine Auswahl interessanter Indianervölker im Frontier-Raum:

- Absarokee / Crow: Wohnhaft im Norden der Great Plains (Montana und Wyoming).
 - Apache: 6 verwandte Stammesgruppen, die in den Plains und in der Prärie im Südwesten Amerikas und im Norden Mexikos leben (Arizona, New Mexico, Colorado, Texas, Mexiko).
 - Arapaho: 3 Stammesgruppen, von denen die Nord- und Süd-Arapaho in den Great Plains leben (Nebraska, Kansas, Oklahoma, New Mexico, Colorado). Sie sind eng verbündet mit den Cheyenne.
 - Arikaree: Präriebewohner am Missouri River, die ab 1862 mit den Mandan und Hidatsa die „Drei Stämme“ bilden (in North- und South-Dakota und Nebraska).
 - Assiniboine: Sie leben in Süd-Kanada und Montana und North Dakota und gehören zur Cree-Konföderation.
 - Blackfoot: 4 verwandte Stammesgruppen, die in der kanadischen Prärie von Alberta und im Norden und Südwesten von Montana leben.
 - Gros Ventre: Die ehemals 3. Stammesgruppe der Arapaho lebt in Kanada und Montana und gehört viele Jahre der Blackfoot-Konföderation und dann der Cree-Konföderation an.
 - Cherokee: Wohnhaft im Osten Amerikas, am Ohio River und ab 1830 ins Oklahoma-Indianer-Reservat umgesiedelt.
 - Cheyenne: 10 Stammesgruppen und weitere kleine Untergruppen, die sich in Nördliche und Südliche Cheyenne gliedern und in den Great Plains, im Norden in South Dakota, Montana, Wyoming und im Süden in Nebraska, Colorado, Kansas und Wyoming leben. Sie sind eng verbündet mit den Arapaho.
 - Chipewa: Stammesgruppe der Anishinaabek, die im Norden Amerikas, in Minnesota und (Nord-)Dakota lebt.
 - Comanche: Militärisch mächtige Indianer der Südlichen Plains in den Gebieten von Kansas, New Mexico, Mexiko und Texas.
 - Cree: Sie leben in Kanada und in Montana und North Dakota und führen die Cree-Konföderation.
 - Flathead: Bewohner des Plateaus in Montana. Sie gelten als friedliches Indianervolk.
 - Gros Ventre: Abgespaltener Stamm der Arapaho, der in den Plains von Montana und Kanada lebt.
 - Hidatsa: Sesshafte Indianer und fortschrittliche Händler am nördlichen Missouri.
 - Kiowa: Indianer in den South-Plains von Oklahoma und Texas. Sie gehören zur Comanche-Allianz.
 - Kiowa-Apache (Plains Apache): Indianerstamm mit Apache-Abstammung, der aber zu den Kiowa gehört. Sie leben in den South-Plains von Oklahoma und Texas und gehören zur Comanche-Allianz.
 - Navajo: Sesshafte Plains-Indianer, die in mit Erde bedachten Hütten leben. Relativ fortschrittlich.
 - Mandan: Sesshafte Indianer und fortschrittliche Händler am mittleren Missouri.
 - Paiute: Drei Indianergruppen im Norden und Nordwesten mit eigenständigen Lokalgruppen.
 - Pawnee: Indianervolk in den Plains, das sich regional in einen nördlichen und in drei südliche Gruppen splittet.
 - Pueblo: Verschiedene Indianergruppen, die in aus Lehm- und Stein errichteten Städten leben; vor allem in New Mexico.
 - Sioux: Dominierende Indianer, die sich in Lakota und Dakota aufteilen. Sie leben in North- und South-Dakota, Minnesota, Iowa und Nebraska.
 - Shoshone: Drei Stammesgruppen, die im Frontierland weit verbreitet sind.
 - Ute: Vier Stammesgruppen, die im Süden des Frontierlandes, im Great Basin, zwischen Bergen und in Tälern leben.
 - Yuma: Drei Stammesgruppen, die sich in weiteren Lokalgruppen gliedern, ohne eine nationale Identität. Sie leben sesshaft als Farmer im Süden Kaliforniens und Arizonas, teils auch in Mexiko.
- Indianische Schamanen können Magie ausüben, wenn das Talent entsprechend angehoben wird.

2.5 Méti

Méti leitet sich von Mestizen ab. Mestizen sind die Nachfahren indianischer Frauen (meistens aus Cree-Familien oder deren geraubten Frauen) und europäischer Pelzhändler, insbesondere aus Frankreich, England und Schottland. Die Méti sind also Halb-Indianer und halb Europaamerikaner. Die meisten Méti treten in Montana und North Dakota mit englischer Sprache auf und suchen ein Leben als Siedler. Oder sie sind als Trapper oder Scouts tätig. Die Méti sind ein eigenes Volk, mit einem eigenen Gefühl von Einheit und Identität. Sie bewahren sich sowohl ihre indianischen als auch ihre europäischen Traditionen und Werte. Ebenso ist ihre Religion christlich geprägt, aber mit Anteilen indianischer Glaubenselemente. In ihrem kollektiven Bewusstsein wünschen sie sich eine eigene Nation werden zu können.

2.6 Mexikaner

Mexiko befindet sich im Süden des nordamerikanischen Kontinents. Die Bewohner sind Mestizen, die sich ethnisch aus den aztekischen Völkern und den spanischen Konquistadoren entwickelt haben. Im frühen 19. Jahrhundert wurde Mexiko unabhängig von Spanien. Mexiko gründete dann erst ein Kaiserreich und wurde nach einem Militäraufstand zu einer eigenen Republik. 1829 versuchten die Spanier noch einmal Mexiko zurückzuerobern, jedoch ohne Erfolg. Die Kolonie Texas führt einen 3jährigen Unabhängigkeitskrieg und wird 1836 ein unabhängiges Land. Die Republik ist danach instabil und es kommt zu mehreren Militärrevolten. Es verliert weitere nördliche Gebiete an die USA. 1846 – 1848 kommt es dann zum Mexikanisch-Amerikanischen Krieg, den die Amerikaner gewinnen und der für Mexiko mit großen Gebietsverlusten einhergeht. 1857 – 1861 kommt es zu einem blutigen Bürgerkrieg, der das Land wirtschaftlich ruiniert. 1864 – 1867 wird Mexiko ein französisches Kaiserreich, nachdem die Franzosen während der Regierungszeit Napoleons Mexiko erobern. 1867 wird Mexiko nach einem Militäraufstand wieder eine Republik.

In den Territorien New Mexiko und Texas leben viele Hispania, also jenen Nachfahren der Mestizen. Der Begriff wird im 19. Jahrhundert jedoch noch nicht geführt. In Texas werden diese Menschen Tejanos genannt. Sie werden von den Amerikanern diskriminiert. Viele von ihnen werden ihrer Ländereien enteignet. Nur die elitären Hispania mit ihren Haciendas können sich behaupten. Manche Hispania werden zu Banditen und Räufern. Während des Kalifornischen Goldrausches wandern viele mexikanische Bergbauer nach Kalifornien aus.

2.7 Mulatten, Mestizen und Zambos

Der Spieler kann sich auch dazu entscheiden, dass sein Charakter unterschiedlich ethnischer Herkunft ist.

- Mulatten sind Menschen europäischer und afroamerikanischer Herkunft.
- Mestizen sind Menschen europäischer und indianischer Herkunft.
- Zambos sind Menschen afroamerikanischer und indianischer Herkunft.
- Für die Startwerte der Talente muss sich der Charakter entscheiden, welche Ethnie bei ihm dominiert.

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

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

5. Herkunft, Lebensraum und Zugehörigkeit: Der Spieler entscheidet frei, woher sein Charakter kommt, wo er geboren wurde, wo er jetzt lebt und ob er irgendwelchen Gruppierungen angehört. Als derzeitiger Lebensraum kann ein Charakter auch frei leben, wenn er beispielsweise als Pelzjäger oder Händler unterwegs ist. Zu den möglichen Lebensräumen, siehe in der Rubrik „Welt“, unter „Orte“!

6. Religion / Konfession: Der Spieler wählt frei aus, welcher Religion bzw. Konfession sein Charakter angehört. In Amerika herrscht Religionsfreiheit und Trennung zwischen Staat und Kirche.

- Agnostiker: Jemand der keiner Religion angehört, den Glauben an eine höhere Macht aber nicht ausschließt. Selten vertreten.
- Amischer: Christlicher Protestant, der in einer isolierten Glaubensgemeinschaft lebt, sich an strenge Wertevorstellungen hält, von der Landwirtschaft lebt und moderne Techniken und jegliche Form von Gewalt ablehnt. Amische fordern die Bekenntnistaufe. Die Amischen sind eine Abspaltung der Mennoniten.
- Anglikaner: Christlicher Presbyter, Protestant und Puritaner; Angehöriger einer englisch geprägten Kirche, die demokratisch organisiert ist und die viel Wert auf die Heilige Schrift und christliche Traditionen legt.
- Animist: Indianer mit der religiösen Vorstellung, dass lebende Wesen und unbelebte Objekte eine Seele bzw. einen innewohnenden Geist besitzen. Die Vorstellungen sind unter den Stämmen völlig unterschiedlich, ebenso die Praktiken. Die Prärieindianer führen den Sonnentanz, bei dem die Geister der Ahnen angebetet werden, meistens vor einer Jagd oder einem Krieg. Einige Indianervölker führen geheime Medizinbünde, bei denen die Geister der Ahnen und auch Götter angebetet werden, um Gesundheit und Wohlergehen zu empfangen. Einige Indianervölker glauben auch an eine höhere Macht, aber im Sinne einer Energiekraft, die sich in der Natur offenbart. Bei den Cree wird diese Kraft Manitu genannt, bei den Sioux Wakonda, bei den Apache Yasastine, bei den Crows Maxpe. Es ist das Geheimnisvolle, das alles durchdringt. Vielen gemeinsam ist auch das Motiv der Mutter Erde. Die religiösen Rituale werden von Medizinmännern ausgeführt, die auch als Schamanen bezeichnet werden.
- Atheist: Jemand der keiner Religion angehört und den Glauben an eine höhere Macht kategorisch ablehnt. Selten vertreten.
- Baptist: Angehöriger einer christlich-protestantischen Freikirche, die europäisch geprägt ist und die für die Erwachsenen- und Wiedertaufe als Bekenntnistaufe einsteht, für die Heilige Schrift und christliche Traditionen. Die Baptisten nehmen viele Schwarze auf und fördern den Gospel-Gesang in ihren Kirchen.
- Buddhist: Chinesischer Glaubender, mit einer philosophisch-religiösen Vorstellung, der sich an den Lehren Siddharta Gautama (Buddha) orientiert. Dabei geht es um die Überwindung des leidhaften Daseins. Die Anleitung erhält der Buddhist dafür aus den Schriften Buddhas. Der Buddhist versucht sich aus dem Kreislauf (Samsara) von Geburt und Wiedergeburt zu lösen, indem er sich ethisch verhält, meditiert und nach der allumfassenden Weisheit sucht, bis er Erleuchtung findet und den Zustand Nirwana erlangt.
- Calvinist: Christlicher Presbyter, Protestant und Angehöriger einer schweizerisch geprägten Kirche, die demokratisch organisiert ist und Wert auf christliche Traditionen legt.
- Daoist: Chinesischer Glaubender, mit einer philosophisch-religiösen Vorstellung, dass Dao der rechte Weg sei, um das höchste Mysterium zu verstehen, nämlich die kosmischen Gesetze und Ordnungen, die transzendente Ursache von Sein und Nicht-Sein. Der Daoist strebt nach Erleuchtung durch Meditation, Atemtechniken, Ritual und Magie aus Geist und Körper und Mikrokosmos, um mit dem Universum eins zu werden und zum Ursprung zu finden.
- Jude: Angehöriger des Judentums mit einem eigenen Volksglauben, an den einen Schöpfergott, der das Volk der Juden in seiner Geschichte begleitet und sich durch die Erzväter, Propheten und Gesetze (Tora) offenbarte. Der Jude lebt nach der Tora, die den 5 Büchern Mose entsprechen. In Amerika setzt sich das Reformjudentum durch, das eine liberale Lebensführung ermöglicht.
- Katholik: Christlicher Angehöriger der Römisch-Katholischen Weltkirche, die in Europa, im Vatikan den Papst als obersten Geistlichen verehrt. Die katholische Kirche legt Wert auf Traditionen und auf die heilige Messe und ihre Sakramente. Die Priester nehmen eine bedeutende Rolle in der Kirche ein.
- Konfuzianer: Chinesischer Glaubender, mit einer philosophisch-religiösen Vorstellung, der sich an die Lehren Konfuzius orientiert. Dabei geht es darum, moralisch-ethisch vollkommen zu sein, in den Bereichen Menschlichkeit, Gerechtigkeit, Sittlichkeit, Weisheit und Aufrichtigkeit. Das Leben nach strengen sittlichen Vorstellungen und Gehorsam führen zur Harmonie der menschlichen Welt und des Kosmos. Der Konfuzianer orientiert sich dabei an besondere Schriften. Der Konfuzianer verehrt auch die Ahnen, meistens in einem Tempel.
- Lutheraner: Christlicher Presbyter, Protestant und Angehöriger einer deutsch geprägten Kirche, die demokratisch organisiert ist und Wert auf die Heilige Schrift legt.
- Mennonit: Christlicher Protestant und Angehöriger dieser evangelischen Freikirche, die deutsch-friesisch und niederländisch geprägt ist. Ihre Kirche ist traditionell-konservativ eingestellt.
- Methodist: Puritaner und Angehöriger einer christlich-protestantischen Freikirche, die vor allem Wert auf Bekehrung und die Heilige Schrift legt. Die Methodisten nehmen viele Schwarze auf und fördern den Gospel-Gesang in ihren Kirchen. Die Methodisten gehören zur größten Glaubensgemeinschaft Amerikas.
- Reformiert: Christlicher Presbyter, Protestant und Angehöriger einer deutsch-österreichisch-schweizerisch geprägten Kirche, die demokratisch organisiert ist und Wert auf das Wort Gottes in der Verkündigung legt.
- Peyotist: Spiritueller Glaubender. Der Peyotismus existiert seit 1885 bei den Kiowa und Comanche in Oklahoma in den Reservaten. Die Anhänger glauben an den Schöpfergott, der an die göttliche Kraft Manitu erinnert. Die Zeremonien finden von Samstagabend bis Sonntagmorgen statt und enden mit einem Frühstück. In diesen Zeremonien wird gebetet und mit Hilfe des Peyote-Kaktus werden Visionen empfangen. Gerade das lockt zunehmend neue Glaubensanhänger an.

- Quäker: Angehöriger einer freien christlichen Glaubensgemeinschaft, der daran glaubt, dass das Licht Gottes in jedem Menschen wohnt. Es ist ein Erfahrungsglaube. Quäker werden kaum akzeptiert und häufig angegriffen.

7. 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.

- Mit dem W20 wird das Alter ermittelt:

1 = 16 Jahre	6 = 26 Jahre	11 = 36 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 18 Jahre	7 = 28 Jahre	12 = 38 Jahre	17 = 50 Jahre
3 = 20 Jahre	8 = 30 Jahre	13 = 40 Jahre	18 = 55 Jahre
4 = 22 Jahre	9 = 32 Jahre	14 = 42 Jahre	19 = 60 Jahre
5 = 24 Jahre	10 = 34 Jahre	15 = 44 Jahre	20 = 65 Jahre

- Wurde beim Alter eine 19 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss (auch bei Kampftalenten) oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Erkrankungen.

8. 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.

- Mit dem W20 wird die Größe ermittelt:

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

- Chinesen und Frauen sind jeweils W10 cm kleiner.
- Bis 1,50 m spricht man medizinisch von kleinwüchsigen Menschen.
- Ab 2,30 m spricht man medizinisch von Riesenwuchs.

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



10. 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 – 6	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, bzw. die eigene Familie lebt nicht mehr. Sie könnten tragisch verunglückt sein oder der Charakter war ein Heimkind oder der Charakter hat bewusst den Kontakt abgerissen. Die Gründe kann sich der Spieler frei ausdenken.
7 – 10	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu Brüdern oder Schwestern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
11	Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 14	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
15 – 16	Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
17 – 18	Großfamilie: Der Charakter gehört einer Familie aus Eltern, Großeltern und Geschwistern, evtl. auch Cousinen, Tanten und Onkeln an. Die Größe der Familie kann sich der Spieler frei ausdenken. Bei alten Charakteren sind die Großeltern schon sehr alt oder verstorben.
19 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 6	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben oder ist geschieden.
7 – 9	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
10 – 12	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder auch nicht.
13 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
16 – 18	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Partner oder ist verheiratet, führt aber auch eine Affäre oder auch wechselnde Affären.
19 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind, bzw. kümmert sich nun um ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 15	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren
16 – 17	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
18	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel, sondern nur Kinder.
19 – 20	Freie Wahl!

11. Hobbys: Der Spieler denkt sich die Hobbys für seinen Charakter frei aus. Handelt es sich dabei um ein oder mehrere Hobbys, die Geld kosten, ist dies bei den monatlichen Ausgaben zu berücksichtigen.

12. 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.

13. Sprachen:

Entscheidend für das Sprechen der eigenen Sprache, für Lesen und Schreiben und für mögliche Fremdsprachen ist das Talent „Sprachen / Schriften“.

- Ab dem Wert 10 spricht der Charakter die eigene Sprache fließend, also ohne Füllwörter, Wiederholungen, Stottern oder Holpern.
- Ab dem Wert 12 kann der Charakter lesen und schreiben oder er beherrscht eine Fremdsprache.
 - Wenn er lesen und schreiben möchte, opfert er dadurch also eine Fremdsprache.
 - Um lesen und schreiben zu können, muss der Charakter in seiner Bildungsschicht eine schulische Bildung genossen haben.
 - Afroamerikanern ist es in den Südstaaten bis 1865 verboten lesen und schreiben zu lernen.
- Ab dem Wert 12 beherrscht der Charakter jeweils eine Fremdsprache.
 - Wenn er auch das Lesen und Schreiben beherrscht, kann er auch in diesen Fremdsprachen lesen und schreiben.
- Weitere Möglichkeiten, für die ein Punkt in dem Talent geopfert werden können, sind die Fähigkeiten des Dichtens oder die Gebärdensprache oder die militärische Zeichensprache.

Es existieren folgende Sprachen:

- Englisch (Amtssprache in den USA und in Kanada)
- Spanisch (Amtssprache in Mexiko; auch gesprochen von den Mestizen spanischer Abstammung)
- Deutsch (Deutsche, Schweizer, Österreicher, Russlanddeutsche, Amische u. a.)
- Niederländisch (Niederländer)
- Skandinavisch (Dänen, Isländer, Norweger und Schweden; mit eigenen Dialekten)
- Italienisch (Italiener)
- Jiddisch (Juden)
- Plautdietsch (niederdeutsche Sprache der Mennoniten)
- Mandarin (Chinesen)

- Anishinaabemowin (Sprache der Chippewa und anderer Anishinaabek-Stämme)
- Apache (Sprache der Apache und der Navajo; die Kiowa-Apache sprechen die östliche Apache-Sprache)
- Arapaho (Sprache der Nord- und Süd-Arapaho und der Cheyenne)
- Atsina (Sprache von Gros Ventre)
- Blackfoot (Sprache der Blackfoot-Stämme)
- Caddo (Sprache der Arikaree und der Pawnee; untereinander jedoch schwer verständlich)
- California-Delta-Yuma (Sprache einiger Fluss-Yuma-Stämme und eines Wüsten-Yuma-Stammes)
- Comanche (Sprache der Comanche)
- Cree (Sprache der Cree und ihrer Verbündeten, z. B. von den Assiniboine; auch von einigen Méti)
- Crow (Sprache der Absarokee)
- Fluss-Yuma (Sprache einiger Fluss-Yuma-Stämme)
- Hidatsa (Sprache der Hidatsa; auch verständlich für Mandan)
- Hopi (Sprache der Hopi-Pueblo)
- Keres (Sprache der Acoma- und Laguna-Pueblo)
- Kiowa-Tano (Sprache der Kiowa; wird auch von einigen Kiowa-Apache verstanden)
- Lakota (Sprache der Lakota-Sioux und der Cheyenne)
- Mandan (Sprache der Mandan; auch verständlich für Hidatsa)
- Navajo (Sprache der Navajo)
- Numic-Paiute (verschiedene Dialektsprachen, die von Lokalgruppen der Paiute gesprochen werden)
- Núu-'apaghapi (Numic-Sprache der Ute)
- Pai (Sprache der Hochland-Yuma-Stämme und eines Wüsten-Yuma-Stammes)
- Plains-Zeichensprache (Zeichensprache vieler Indianer, die in den Plains leben)
- Salish (Sprache der Flathead)
- Shoshonie (Sprache der Shoshone)
- Sioux (Sprache der Dakota- und Lakota-Sioux und der Assiniboine)
- Tewa-Tano (Sprache bestimmter Tano-Pueblo)
- Tiwa-Tano (Sprache bestimmter Tano-Pueblo)
- Towa-Tano (Sprache der Jemez-Tano-Pueblo)
- Tsalagi (Sprache der Cherokee)
- Tsisinstsistots (Sprache der Cheyenne)
- Zuñi (Sprache der Zuñi-Pueblo)

14. Bildung und Vermögen

Um die Vermögensschicht zu ermitteln und sich daraufhin den Beruf des Charakters auszudenken, muss zuvor der Bildungsabschluss ermittelt werden.

- 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 Bildung und seine Vermögensschicht 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 oder eine Vermögensschicht höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.
- Afroamerikaner (bis zum Jahr 1865) und Indianer erhalten keine Schulbildung. Bei den Afroamerikanern ist dabei auf das Alter des Charakters zu achten. Chinesen können ihre Schulbildung in Asien erhalten haben.

14.1 Bildungsabschluss

- Anhand des Wertes in INTEL wird der Bildungsabschluss ermittelt:

Wert in INTEL	W20		
	Keine Schulbildung	Schulabschluss	Akademischer Abschluss
1 – 9	1 – 20		
10 – 11	1 – 16	17 – 20	
12 – 14	1 – 8	9 – 16	17 – 20
15 – 17	1 – 4	5 – 16	17 – 20
18 – 20		1 – 8	9 – 20

- Der Schulabschluss führt in handwerkliche und assistierende Berufe. Der Charakter hat dadurch auch das Lesen und Schreiben gelernt.
- Der Akademische Abschluss befähigt zu leitenden oder hochrangigen Berufen oder zur Selbständigkeit.



14.2 Vermögensschicht

Der ermittelte Bildungsabschluss ist die Grundlage zur Ermittlung der Vermögensschicht.

- Mit dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter befindet.
- Die Vermögensschicht setzt das monatliche Einkommen fest.
- Das Startguthaben orientiert sich an der Vermögensschicht, aber auch am Alter.
Je nachdem, was der Spieler beim Alter gewürfelt hat, besitzt der Charakter bereits mehr Startkapital. Vom Startkapital kann sich der Spieler die Ausrüstung für seinen Charakter kaufen, die er zu Beginn des Spiels besitzt.

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Keine Schulbildung	1 – 8	9 – 14	15 – 18	19 – 20		
Lehre / Schulabschluss	1 – 6	7 – 10	11 – 14	15 – 18	19 – 20	
Akademischer Abschluss		1 – 4	5 – 8	9 – 14	15 – 18	19 – 20
Monatliches Einkommen (\$)	50	100	150	250	W4 x 500	W4 x 5.000
Startguthaben Alter ermittelt: 1 – 5	10	20	30	50	100	1.000
Startguthaben Alter ermittelt: 6 – 10	20	40	60	100	200	2.000
Startguthaben Alter ermittelt: 11 – 15	30	60	90	150	300	3.000
Startguthaben Alter ermittelt: 16 – 18	40	80	120	200	400	4.000
Startguthaben Alter ermittelt: 19 – 20	50	100	150	250	500	5.000
Tägliche Ausgaben im Out-Play	1	2	3	5	10	100

14.3 Zu den Ausgaben und Einnahmen:

- Die täglichen Ausgaben beziehen sich auf die Zeit zwischen den gespielten Abenteuern. Das sind die Ausgaben, die der Charakter für Essen, Trinken, Ausgehen usw. ausgibt. Sie werden mit den Einnahmen aufgerechnet.
- Das monatliche Einkommen erhält der Charakter dann, wenn er in einer Festeinstellung steht, jeweils zum 27. eines Monats. Aber auch wenn der Charakter selbständig ist, kann er mit dem SM vereinbaren, dass monatlich der Erlös zustande kommt, den er laut seiner Vermögensschicht erhalten würde.
- Zwischen den Schichten wechseln: Im Wilden Westen hat ein Großteil der Menschen in den unteren Schichten gelebt. Ein Wechsel ist allerdings leicht möglich. Beispielsweise ein Revolverheld, der vorher als Cowboy tätig war, könnte für einen Job als Sheriff angefragt werden und verdient gleich erheblich mehr.
- **Selbständigkeit:** Wenn der Charakter selbständig ist, muss der Spieler zwischen den Abenteuern per Würfel ermitteln, wie gut sein Geschäft lief. Dabei orientieren sich Spieler und Spielmeister am Maßstab der vorgegebenen monatlichen Einnahmen. Siehe unten, unter „Selbständigkeit!“
- **Abenteurer / Wildnisleben:** Alternativ kann der Spieler oder können sich die Spieler auch entscheiden, freie Abenteurer zu sein, die kein monatliches Gehalt erhalten, sondern als freie Abenteurer durch die Welt ziehen. Oder sie leben in der Wildnis, z. B. als Pelzjäger oder als Indianer, die keine Währung und kein Einkommen haben. Sie können ein höheres Startgeld erhalten oder – im Falle von Indianern – erhalten sie ein virtuelles Vermögen, mit dem sie sich vor dem ersten Abenteuer ihr Equipment „einkaufen“. Siehe unten, unter „Abenteurer / Wildnisleben“!

- Weitere Ausgaben, die noch dazu gerechnet werden müssen, sind beispielsweise Miete, Unkosten für Tiere, evtl. Steuern oder Kredite usw. Diese Angaben sind unten unter den Finanzen beschrieben.
 - Weitere Einnahmen, die der Charakter im Abenteuer macht, wenn er z. B. ein außerordentliches Geschäft abwickelt, Geld findet o. ä., gehen direkt in den Gewinn des Charakters.
- Siehe hierzu auch die „Kostenliste“ in der Rubrik „Welt“!

14.4 Zur Wahrung:

In Amerika gilt die Wahrung Dollar (\$). Es handelt sich um eine Papier- und Munzwahrung. Gehandelt wird aber auch mit Gold.

- Als Munzen (Coins) gibt es: 1 Cent (Penny), 5 Cent (Nickel), 10 Cent (Dime), 25 Cent (Quarter); 50 Cent (half Dollar), 1 Dollar (aus Gold), 10 Dollar (Eagle; aus Gold), 20 Dollar (Double Eagle; aus Gold).
Geldscheine gibt es fur 1 \$, 2 \$, 5 \$, 10 \$, 20 \$, 50 \$, 100 \$, 500 \$ und 1.000 \$.
- Wurde man den \$ aus der Westernzeit in den heutigen € umrechnen, so wurde 1 \$ 20 € betragen. Das ist nur ein durchschnittlicher Wert, der hier in diesem Regelwerk nutzlich ist.
- 10 Gramm Gold entsprechen fast 15 \$.
- Der Double Eagle (20 \$) entspricht einer Unze (knapp 30 Gramm Goldanteil).
- Nach dem Burgerkrieg, von 1865 – 1875 herrscht im Mittleren Westen und in den Sudstaaten eine Finanzkrise. Land und Vermogen verliert erheblich an Wert, teils um die Halfte. Der Dollar verliert an Wert. Unternehmen produzieren weniger und die Kunden kaufen weniger. Das kann ins Spiel eingebracht werden.

15. Beruf

Anhand seiner Vermogensschicht denkt sich der Spieler einen Beruf fur seinen Charakter aus. Bei der Entwicklung der Talente ist darauf zu achten, jene Talente anzuheben, die seinem beruflichen Konnen entsprechen.

- Mit der Entscheidung zum Beruf sollte der Spieler noch warten, bis er die PM ermittelt hat.

Vermogensschicht	Vorschlage fur Berufe
Unterschicht	Pianist (in einem Saloon), Schnitter, Tatowierer, Arbeiter, Gleisverleger, Sklave, Baumfaller (Lumberjack), Viehhuter (Cowboy), Tabakpflucker, Fischer, Bergwerkerarbeiter, Straenbauer, Flofahrer, Korbmacher, Weber, Farber, Seifensieder, Pferdehuter, Kohler, Beinschnitzer, Hure, einfacher Koch, Gieer, Glaser, schwarze Soldaten (Buffalo Soldier).
Untere Mittelschicht	Barkeeper, Schausteller, Schreiner, Bildhauer, Muller, Backer, Kohler, Schafer, Braumeister, Winzer, Bottcher, Buchbinder, Redakteur, Gurtler, Zeltmacher, Pfleger, Bootsmann, Magd, Lehrer, Musiker, Soldat, Pelzhandler (Trapper), Milizionar, Soldner, Steinmetz, Schmied, Metzger, Gerber, Schlosser, Topfer, Verwalter, Viehzucher (Schweine, Huhner usw.), Telegraphist, Bader / Barbier, Prediger, kleiner Opiumhandler, Kleinfarmer, beauftragter Kartograph (Pionier), Schaffner, Lokfuhrer, Stallvermieter, Verkaufer, Spielgeber, Imker ...
Mittlere Mittelschicht	Saloon-Besitzer, Bestatter (Undertaker), Schifffahrtskapitan, Feldscher, Arzt, Tierarzt, Kutscher, Postreiter, Vorarbeiter, Apotheker, Scout, Agent (Pinkerton), Kopfgeldjager, Hufschmied, Sattler, Schneider, Hutmacher, Kurschner, Schuster, Wagner, Uhrmacher, Pfandleiher, Offizier (Leutnant), Edelhure, Zuhalter, Deputy-Sheriff, Sheriff (eines kleinen Countys), Burgermeister, Immobilienmakler, Market-Besitzer, Landvermesser, Zeitungsverleger, Farmer, erfolgreicher Goldsucher ...
Obere Mittelschicht	Bankier, Offizier (Oberst), Sheriff (eines groen Countys), Town- oder City-Marshall, US-Marshall, US-Deputy-Marshall, Commissionar (County), Claimbesitzer, Fabrikbesitzer, Facharzt, Plantagenbesitzer (Pflucker), Farmbesitzer, Ranchbesitzer, Anwalt, Admiral, General, Richter ...
Oberschicht	Gesellschafter (z. B. Eisenbahn), erfolgreicher Unternehmer, erfolgreicher Plantagenbesitzer (Pflucker), erfolgreicher Farmbesitzer, erfolgreicher Ranchbesitzer, Mafiaboss, Senator, Gouverneur ...
Reich	Konzernleiter (z. B. Erdolraffinerie), Mafiaboss, erfolgreicher Aktionar ...

- Arbeiter haben derzeit eine Arbeitszeit werktags von 10 Stunden.
- Junge Kommunen, die noch keine Finanzkasse besitzen, führen viele Ämter noch ehrenamtlich aus. In einigen Kommunen gibt es darum Vereinbarungen, z. B. dass ein Richter sein Gehalt durch einen Anteil von den Bußgeldern erhält oder der Sheriff die Kopfgeldprämien einkassiert. Oder eingezogener Besitz von Kriminellen wird versteigert. Politiker nehmen Spendengelder entgegen, kassieren Provisionen oder Aktien ein und werden dadurch zu Lobbyisten der Unternehmer. Prediger leben von den Spenden ihrer Kirchengemeinde. Lehrer leben von Spenden der Eltern. Usw.
- Viele Indianervölker handeln gar nicht mit Geld, sondern nur mit Waren und Naturalien und haben keine Währung. Charaktere, die in einem Indianerstamm leben, müssen sich durch Nahrungsbeschaffung ernähren.

16. Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)

Der Charakter muss für seinen täglichen Lebensunterhalt aufkommen. Er muss von seinem Geld Lebensmittel einkaufen, das Futter für die Tiere, die Saufereien im Saloon bezahlen, eventuell hat er noch Kinder, die er versorgen muss usw. Und am Ende des Monats werden evtl. Miete, Kredite und vielleicht auch Steuern fällig. Der Spieler muss das für seinen Charakter im Blick haben.

16.1 Hinweise zu Besitz und Steuern

- In etablierten Städten (Towns) müssen Grundbesitzer und Unternehmer Grundsteuer und Gewerbesteuer zahlen, die der Stadt zugutekommen. Sofern die Stadt keinen Finanzverwalter hat, übernimmt die Rolle des Steuereintreibers der Sheriff. Natürlich läuft er dabei nicht von Haus zu Haus, sondern die Inhaber kommen zum Zahntag ins Amt. Aber er stattet einen Besuch ab, wenn die Steuerzahler in Verzug sind.
- Hauspreise
 - Ein Cottage mit einer Wohnfläche von 50 m² kostet 250 \$.
 - Ein Haus mit einer Wohnfläche von 100 m² und 300 m² Grundfläche kostet 500 \$.
 - Ein Haus mit einer Wohnfläche von 150 m² und 500 m² Grundfläche kostet 750 \$.
 - Eine Villa mit einer Wohnfläche von 300 m² und 1.000 m² Grundfläche kostet 1.500 \$.
 - Würde man ein entsprechendes Gebäude eigenständig bauen kostet es ¼ weniger, allerdings ist das nur Inplay möglich und das Bauen muss ins Spiel einfließen.
- Grundstückspreise
 - 1 Morgan (2.500 m²) Weide- und Ackerland kostet 50 \$.
 - 1 Parzelle (10.000 m²; = 65 ha bzw. 160 Acres) kostet 200 \$
 - 1 Parzelle entspricht der Größe eines Farmlandes.
 - Der Staat enteignete solche 1 Morgen für 1,50 \$, beispielsweise für den Bau einer Eisenbahn oder wenn sie es den Indianern abnahmen.
 - Mit dem Homestead Act ab 1862 dürfen Menschen im Frontier freies Land wählen und eine Parzelle umsonst in Besitz nehmen, wenn sie es 5 Jahre lang bearbeiten. Wichtig dabei ist geschichtlich, dass von 1863 – 1868 der Bürgerkrieg stattfand und der Homestead Act in der Zeit nicht für die konföderierte Südstaaten gilt.
- Steuern für Haus in einer Stadt
 - Cottage = monatlich 0,10 \$
 - Haus (100 m²) = monatlich 0,20 \$
 - Haus (150 m²) = monatlich 0,30 \$
 - Villa = monatlich 0,60 \$
- Steuern für Weide- und Ackerland; inkl. Farm
 - Morgan = monatlich 0,50 \$
 - Parzelle = monatlich 2 \$
- Steuern für Gewerbetreibende
 - Jeder Gewerbetreibende zahlt monatlich 10 % seiner Einnahmen.

16.2 Einnahmen und Ausgaben

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

Einkünfte				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
Gehalt		Der Charakter erhält sein Gehalt. Die Einnahmen können bei Selbständigen variieren.	Siehe Vermögensschicht; siehe Selbständigkeit!	
Mieten				
Posten		Erläuterungen	Tägl. / monatl. Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Zelt	Unterkunft in einem Zelt		0,50 monatlich 15
	Cottage	Unterkunft in einer Hütte (Tiny House; 50 m ²)		täglich 1 monatlich 30
	Haus	100 m ²		täglich 2 monatlich 60
	Haus	150 m ²		täglich 3 monatlich 90
	Zimmer	Unterkunft in einem Gasthaus, ohne Frühst. Unterkunft in einem Gasthaus, inkl. Frühst.		täglich 0,50 täglich 1
Familie				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Mitzuversorgende Person	Als Mitzuversorgende gelten Kinder, die noch nicht arbeiten können oder erwachsene Personen, die aufgrund ihres Alters oder einer Schwangerschaft oder aufgrund von Invalidität oder aus anderen Gründen versorgt werden müssen. Solche Personen kosten dem Charakter pauschal ...		30
Partner		Ein arbeitender Partner kann für die ½ der Unkosten mit aufkommen. In entsprechenden Gesellschaften arbeitet die Frau jedoch nicht, sondern versorgt und kümmert sich um Heim und Familie.	½ der Unkosten	
Steuern				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Cottage	50 m ²		0,10
	Haus	100 m ²		0,20
	Haus	150 m ²		0,30
	Villa	300 m ²		0,60
	1 Morgan Weide- und Ackerland	2.500 m ²		0,50
	1 Parzelle Weide- und Ackerland	10.000 m ² (65 ha); inkl. Farm		2
	Gewerbesteuer	10 % von den monatlichen Einnahmen		individuell

Kredite				
<p>Erläuterungen: Der Charakter kann einen Kredit bei einem Pfandleiher oder bei einer Bank aufnehmen. Pfandverleiher vergeben Kredite mit hohen Zinsen und sind nicht zimperlich, das Geld eintreiben zu lassen, wenn man seine Rate nicht zahlen konnte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann Inplay einen Kredit aufnehmen. • Der Spieler kann für seinen Charakter im Outplay (nur) vor dem ersten Abenteuer <u>einen</u> Kredit aufgenommen haben. Dabei zahlt der Charakter, entsprechend seines Alters, bereits den Kredit ab. <ul style="list-style-type: none"> ○ Wurde im Alter 1 – 5 gewürfelt, wird der Kredit gerade erst aufgenommen. ○ Wurde im Alter 6 – 10 gewürfelt, entscheidet der W20 die noch verbleibenden Raten. ○ Wurde im Alter 11 – 15 gewürfelt, entscheidet der W10 die noch verbleibenden Raten. ○ Wurde im Alter 16 – 18 gewürfelt, entscheidet der W6 die noch verbleibenden Raten. ○ Wurde im Alter 19 – 20 gewürfelt, entscheidet der W4 die noch verbleibenden Raten. • Der Kredit muss zur Gehaltsklasse des Charakters passen. Es werden keine übertriebenen Kredite ausgezahlt. Ebenso müssen die Kredite an eine entsprechende Anschaffung gebunden sein, die auch als Pfändungssicherheit dient. • Denkbar sind auch Kreditangebote mit günstigeren Konditionen, unter Gewinnbeteiligung des Kreditgebers. 				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Darlehen von 100 \$	Laufzeit: 1 Monat; monatliche Rate: 100 \$; 10 % Zinsen.		110
	Darlehen von 200 \$	Laufzeit: 2 Monate; monatliche Rate: 100 \$; 10 % Zinsen.		120

Dienstpersonal				
Posten		Erläuterungen	Monatlich Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Sklave, Arbeiter, Viehhüter ...	Bei Sklaven kann die Bezahlung auch geringer ausfallen.		50
	Hure, Koch, Magd, Söldner, Verwalter, Verkäufer, Spielgeber			100
	Kutscher, Vorarbeiter, Scout, Agent, Edelhure, Zuhälter			150
Sonstige Ausgaben				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in \$	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Drogen	Der Charakter konsumiert regelmäßig Drogen.		Individuell
	Tier	Für Tiere, wie Pferde fallen Kosten an, für Futter, Utensilien, Arztkosten, Medikamente, Stallkosten, Hufbeschlag.		5
	Mitgliedschaft	In einer besonderen Vereinigung, Gilde		0,50 – 1

16.3 Tägliche Ausgaben / Ernährung

Wie in der Tabelle zur Vermögensschicht angegeben ist, hat der Charakter tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die Tage, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespult werden, müssen addiert werden. Die täglichen Ausgaben werden entsprechend zu den monatlichen Ausgaben hinzugerechnet.

- Dem Charakter werden zwischen den Abenteuern die täglichen Ausgaben und die monatlichen Ausgaben entsprechend der Tage abgezogen, für die Zeit, die bis zum nächsten Abenteuer verstreicht.
- Sollte der Charakter keine Währung nutzen (Indianer) oder in das Leben in der Wildnis führen, kann er Nahrung verbrauchen, die er zuvor an sich genommen hat oder die er zwischen den Abenteuern erlangen muss. Hierfür würfelt der Spieler für die entsprechenden Tage mit dem Talent Survival. Siehe unten, unter „Abenteurer und Wildnisleben“!

16.4 Hunger und Existenzängste

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

– **W4 VIT**, – **W4 GL** und – **W4 WS**.

Im Spiel wirkt sich außerdem der Hunger aus: – **1 LE**.

- Ein Kredit, der abgezahlt werden kann, sorgt nicht dafür ins finanzielle Minus zu rutschen.

16.5 Abenteurer und Wildnisleben

Der oder die Spieler entscheiden sich, mit ihren Charakteren in der Wildnis zu leben oder dort über mehrere Wochen unterwegs zu sein. Sie haben kein festes Einkommen und können sich in der Wildnis nichts kaufen. Solche Charaktere können beispielsweise Pelzjäger, Pioniere oder Indianer sein oder auch Söldner, Kopfgeldjäger oder Banditen, die sich mehrere Tage lang in der Wildnis aufhalten oder verstecken.

- Als Abenteurer erhält man kein monatliches Einkommen, dafür aber ein Startgeld von 200 \$ vor dem ersten Abenteuer.
 - Von diesem Startgeld kaufen sich die Spieler das Equipment für ihre Charaktere.
 - Sie werden zwischen den Abenteuern tägliche Ausgaben von 2 \$ haben.
 - Alternativ können sie aber auch von dem Leben, was die Natur ihnen bietet (siehe unten!)
 - Auch Inplay müssen die Charaktere selbst für sich sorgen.
 - Der SM ermöglicht ihnen in den Abenteuern besondere Einkünfte, Funde, Raubmöglichkeiten oder sie nutzen Survival-Angebote in der Natur.
- Indianer, die grundsätzlich über kein Einkommen verfügen, weil sie auch keine Währung führen, leben ausschließlich vom Survival in der Natur.
 - Vor dem ersten Abenteuer erhalten sie virtuelle 100 \$, von dem sie sich ihr Equipment „einkaufen“ können, mit dem sie ins erste Abenteuer starten.
- Wildnisleben zwischen den Abenteuern: Sollte der Charakter das Leben in der Wildnis führen, so kann er Nahrung zu sich nehmen.
 - Pro Tag benötigt der Charakter 1 Nahrungs-Einheit (mind. 1 Kg Nahrung).
 - Für jeden Tag, der zwischen den Abenteuern verstreicht, macht der Spieler für seinen Charakter einen TW auf Survival. Wenn das gelingt, kann er Nahrung jagen, fangen oder suchen. Er entscheidet sich für eine Möglichkeit. Auch hierfür muss der TW gelingen. Dann würfelt der SM aus, was er für Nahrung erhalten hat und wie viel davon. Sollte aber bereits der TW auf Survival schon misslungen sein oder der TW danach, hatte der Charakter an einem Tag kein Glück und ist an diesem Tag leer ausgegangen. Ebenso kann es sein, dass die Nahrung, die er erlangen konnte, nicht ausreicht, um seinen Tagesbedarf zu decken. Wenn der Charakter den Tag vor dem Abenteuer nicht genug Nahrung zu sich genommen hat, erleidet er Hunger und Existenzängste.

16.6 Einkaufen vor dem ersten Abenteuer: Der Spieler kann für seinen Charakter besondere Dinge im Vorfeld einkaufen, die sein Charakter besitzen soll. Dabei handelt es sich um außergewöhnlichen Besitz, wie Waffen, Rüstungen und weitere Utensilien. Die Ausgaben zieht er von seinem Startvermögen ab.

- Indianer erhalten im Outplay virtuelle 100 \$, die sie dafür nutzen können.

16.7 Selbständigkeit

Der Spieler entschließt sich selbständig zu sein, z. B. als Schmied.

- Der Charakter erhält dafür ein Gewerbe.
- Der Charakter nutzt dafür Räumlichkeiten.
 - Der Spieler wählt sich dafür eine entsprechende Räumlichkeit.
 - Der Charakter zahlt dafür monatlich Miete oder einen Kredit ab.
 - Er besitzt dafür bereits nötiges Equipment (als Kutscher eine Kutsche, als Schmied eine Schmiede usw.)
- Der Charakter kann entsprechend Personal einsetzen.
 - Der Charakter kann monatlich stets neu Personal einsetzen oder entlassen.
 - Das Personal muss monatlich bezahlt werden.
 - Der SM bringt das Personal Inplay als NSC ins Spiel ein.
 - Das Personal entlastet den Charakter, bringt ihm positive WM bei der Ermittlung der Einnahmen und ermöglicht es dem Charakter sich im Abenteuer freier zu bewegen.
- Der Charakter zahlt monatlich Steuern
 - Er zahlt 0,50 \$ für sein Grundstück (oder 10 \$ für seinen Grundbesitz).
 - Er zahlt 10 % seiner Einnahmen als Gewerbesteuer.

16.7.1 Monatliches Wirtschaften

Ausgehend von den monatlichen Einnahmen aus der Tabelle der Vermögensschicht ermittelt der Spieler für seinen Charakter zwischen den Abenteuern (je Monat) wie gut sein Geschäft lief.

Bildungsabschluss	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Orientierter Wert am monatliches Einkommen (\$)	50	100	150	250	500	1.000
Beispiele für Gewerbe	Fischer, freier Pianist, Tätowierer ...	Schausteller, Hure, Pelzhändler, Söldner, Schmied, Metzger, Prediger, Farmer ...	Saloon-Besitzer, Bestatter, Arzt, Kutscher, Apotheker, Kopfgeldjäger, Zuhälter, Market-Besitzer, Farmer ...	Bankier, Mafiaboss, Claimbesitzer, Fabrikbesitzer, Plantagenbesitzer, Farmbesitzer, Ranchbesitzer ...	Gesellschafter, Plantagenbesitzer, Farmbesitzer ...	Konzernleiter, Aktionär

- Mit einem passenden TW auf den Beruf des Charakters ermittelt der Spieler nun die Einnahmen:
 - Verpatzter TW: Keine Einnahmen.
 - Misslungener TW: W20 % weniger als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Normal gelungener TW: Vorgegebene Einnahmen erhalten.
 - Gut gelungener TW: W20 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Meisterhaft gelungener TW: Doppelt so viele Einnahmen erhalten.
- Der TW wird WM:
 - Arbeitet der Charakter alleine, wird der TW – 2 WM.
 - Besitzt der Charakter vorübergehende Angestellte, wird der TW + 1 WM.
 - Besitzt der Charakter dauerhaft Angestellte, wird der TW + 2 WM.

17. 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.
 - Er kann bestimmte PM aber auch miteinander aufrechnen.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor der Spieler die berufliche Tätigkeit für seinen Charakter auswürfelt, um diese darauf abzustimmen und gegebenenfalls abzulehnen, bzw. zu verändern.

Die PM befinden sich im extra Dokument!

18. Magie (MAG)

Magie ist eine übernatürliche Geistesbegabung, die nur wenige indianischen Schamanen beherrschen. Außerhalb von Indianervölkern wird sie als Hokuspokus abgetan oder beängstigend betrachtet. Unter den Indianern stellen Schamanen mit dieser Fähigkeit eine herausragende Rolle dar. Medizinmänner und Schamanen mit magischen Fähigkeiten sind außerdem die Berater der Häuptlinge, gelegentlich sind sie auch der Häuptling selbst.

- Der Charakter kann Zauber beherrschen, wenn er in MAG den Talentwert auf mind. 12 anhebt.
- Der Charakter erhält ab dem Wert 12 und ab jede weitere Kategorie, also 15, 18 und virtuell auch noch weiter, einen Zauber.

Mehr zur Magie und den Regeln finden sich im Dokument „Magie“!

19. 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 oder durch welche Person der Charakter die Kampfsportart erlernt hat. Kampfsport wird nur von wenigen Chinesen geführt, die diese Fähigkeit in China oder bei einem chinesischen Meister erlernt haben. Für solche Krieger gehört das traditionelle und ethische Leben und der körperliche Ausgleich der Kampfkunst zusammen.

- 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 den Werten 12, 15 und 18 einen Kampftrick (immer auf die Categoriesprünge).
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Kampftricks erlernen, wenn er weitere 3 virtuelle Punkte erlangt hat (somit also ab 21, 24, 27 usw.) Dabei bleibt sein realer Wert in KK jedoch immer auf max. 20.

Die Kampftricks und die Regeln dazu befinden sich in einem extra Dokument!

20. Erfahrungen und Kontakte

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. Ebenso wird vermerkt, wenn man sich z. B. einem Bären mutig stellen konnte und künftig keine Angst mehr vor Bären hat. Auch lässt sich hier vermerken, mit welchen politischen Gruppierungen man es schon zu tun hatte.

21. 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 hat sich einen Krankheitserreger eingefangen
- Der Charakter erlebt die aufputschende Wirkung eines Rauschmittels
- ...
- Zur näheren Ausführung zum Status, siehe im Regelwerk unter „Gesundheit“!

22. 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“; veränderte Startwerte finden sich bei den jeweiligen Beschreibungen zu den Ethnien.

23. Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe

Bei **FRONTIER** kann es durchaus reizvoll sein, wenn sich die Spieler-Charaktere zu Beginn ihres ersten Abenteuers noch nicht kennen und die Spieler auch noch nicht wissen, was die anderen Spieler für Charaktere spielen werden. Sie werden sich dann im ersten Abenteuer begegnen. Ebenso spannend kann es werden, wenn die Gesinnung der SC unterschiedlich ist. Für ein abenteuerliches und gemeinschaftlich flüssiges Spiel ist es aber ebenso gut, wenn die SC gemeinsam als Gruppe starten oder vom SM zu einer Gruppe zusammengebracht werden. Besonders bei Startergruppen ist dies durchaus sinnvoll. Im Folgenden gibt es darum einige Vorschläge, wieso sich die SC zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben oder dies bald tun können und was für Gruppen gespielt werden können.

Dabei spielt auch eine Rolle, in welcher Zeit und an welchem Ort die Charaktere auftauchen.

- Eine Übersicht über genauere Spielideen, Orte und Abenteuer-Zeiten findet sich in der Rubrik „Welt“!
- **Abenteurer:** Die Gruppe besteht aus gesellschaftlichen Aussteigern, die ihr Geld zusammen geschmissen haben, vielleicht haben sie sich einen Planwagen gemietet oder gekauft und nun wollen sie einfach nur Abenteuer erleben und Helden sein, von denen man noch nach ihrem Tod spricht. Die Charaktere können aus verschiedenen Berufen stammen und bieten ihre Dienste an verschiedenen Orten an. Die Charaktere entscheiden nach jedem Abenteuer, wohin die Reise gehen soll.
- **Agenten der Pinkerton:** Pinkerton ist seit 1850 eine Detektei und ein Sicherheitsdienst in Chicago, die in ganz Amerika tätig ist. Sie werden bei größeren Raubüberfällen beauftragt, die Fälle zu klären und die Schuldigen zu fassen. So bekämpfen sie in den 1880ern beispielsweise die James-Younger-Bande. Ebenso werden sie von Firmen zum Schutz beauftragt und treten seit den 1880ern auch als Streikbrecher auf. Oder sie werden von Vermögenden beauftragt, um ihre Familienangelegenheiten klären zu lassen und Betrüger zu entlarven oder Geld einzutreiben. Die Pinkerton besitzen einen gefürchteten Ruf.
- **Arbeiter in einer Stadt:** Es ist der Klassiker, mit dem eine Spielergruppe gut starten kann. Die SC leben in einer Kleinstadt (Town), die vielleicht gerade erst am Entstehen ist und in denen es noch keine Gesetze gibt oder in einer Stadt, die allmählich expandiert (City). Die Charaktere gehen ihren Arbeiten nach und ihr Familienleben aus. Sie treten dort mit allerlei Personen in Kontakt und regeln ihre Geschäfte, zwischen den alltäglichen Herausforderungen. Abenteuer lassen sich dort genug erleben.
- **Banditen:** Die Charaktere sind Teil einer Gruppe von Räubern, die an einem zurückgezogenen Ort leben oder die, neben ihren einfachen Arbeiten, sich immer wieder zusammenrotten, um Überfälle auf Postkutschen, Banken oder Eisenbahnen zu verüben. Sie könnten auch vom Schutzgeld einer Kleinstadt leben. In solchen Banden gibt es immer wieder problematische Charaktere und die Leute müssen skrupellos genug sein. Außerdem ist so ein Leben gefährlich, wenn es zu einem Schusswechsel kommt oder Jagd auf die Banditen gemacht wird.
- **Cowboys:** 10 Stunden lang führen die Cowboys die Rinder über die Prärie, zwischen Hitze und Staub. Sie beschützen ihre Herde vor wilden Tieren und Räubern und treiben sie von einem Ort zum nächsten oder zu einem Verladebahnhof. Das Leben in der Wildnis ist hart und den Ausklang sucht man nach Feierabend in einem Saloon oder Hurenhaus. Ihre Gruppengröße und ihr Auftreten und weil viele von ihnen auch mit Schusswaffen bewaffnet sind, machen sie zu gefährlichen Gesellen, die sich auch wenig für Gesetze interessieren.
- **Eisenbahn-Trek:** Die Union Pacific Railroad arbeitet sich von Osten kommend durch die Prärie der Great Plains und dann durch die Rocky Mountains. Ebenso kämpft sich die Central Pacific Railroad vom Westen kommend durch die Sierra Nevada und dann durch das Wüstengebiet Great Basin. Die Abenteurer haben viele Möglichkeiten, an diesem Trek dabei zu sein. Sie können Landvermesser sein, Zugführer, verantwortliche Vorarbeiter, Schienenleger, Polizisten oder gehören zum begleitenden Versorgungscamp, samt Tavernenzelt, Hurenzelt, Opiumzelt, Verpflegungszelte, Unterhaltungszelte und vieles mehr gibt. Die Leute leben in Zelten und in Gruppen, ob das nun die europäisch-amerikanischen, die schwarzen oder auch die chinesischen Arbeiter sind. Die Verantwortlichen leben in Zugwagons. Das Leben in diesen Treks ist äußerst gesellschaftlich, aber auch gefährlich. Indianer greifen gelegentlich so einen Konvoi an und unter den verschiedenen Gruppen können schnell Konflikte entstehen. Auch die Arbeit mit Sprengmittel ist nicht ungefährlich.
- **Farmer:** Die Abenteurer bauen mitten in den Great Plains oder an einem Handelspunkt eine Farm auf. Es kann sich dabei um eine familiäre Gruppe handeln. Die Farmer halten Tiere, führen Ackerbau und müssen sich gegen Entbehrungen, Indianerangriffen oder Räubern zur Wehr setzen. Ihre Produkte verkaufen sie in einer der nächsten Städte.
- **Farm / Ranch:** Die Charaktere arbeiten auf einer Farm oder auf einer Ranch. Eine Farm betreibt Landwirtschaft, eine Ranch betreibt Viehzucht. Es ist ein gut situiertes Anwesen, mit einem Gutsherrn, einer Familie, evtl. Sklaven und Angestellten, die auf den Feldern arbeiten oder das Vieh hüten. Dabei gilt es auch, dieses Anwesen zu schützen. Und wenn es in der Zeit des Bürgerkriegs fällt, stellen solche Gutshäuser wichtige Anlaufpunkte für Soldaten dar.

- **Guerillas:** Auf Seiten der Union und der Konföderierten gab es schon kurz vor dem Bürgerkrieg bereits zwei Gruppen, die sich pro oder contra zur Sklavenshaltung ausgerichtet haben und gewaltsame Überfälle gegen die andere Seite verübt haben. Sie sind aber auch während des Bürgerkriegs aktiv und begleiten teilweise auch die Soldaten-Einheiten und führen gefährliche Aufträge aus. Auf Seiten der Union nennt man sie Jayhawkers und auf Seiten der Konföderierten Bushwhacker.
- **Indianer:** Die Charaktere gehören einem Indianerstamm, der ein Leben abseits der Zivilisation des weißen Mannes führt. Sie leben in und von der Natur, führen ein gesellschaftliches Stammesleben, leben von der Jagd, vom Sammeln, vielleicht auch vom Ackerbau. Ein Häuptling führt den Stamm an und wird von einem magischen Schamanen beraten. Die jungen Krieger versorgen den Stamm und schützen ihn auch, nämlich vor anderen Indianerstämmen, vor wilden Tieren, aber auch vor dem Eindringen der weißen Siedler in ihr Gebiet.
- **Kavallerie-Einheit:** Die Gruppe gehört einer Einheit der US-Streitkräfte oder der Konföderierten an. Während des Bürgerkriegs geht es um den reinen Krieg zwischen den Konfliktparteien. Außerhalb dieses Krieges sind US-Streitkräfte mit den Indianer-Kriegen konfrontiert und rücken auch aus, wenn für die Bevölkerung Gefahr droht. 1848 kämpften die US-Truppen auch gegen Mexiko.
- **Kopfgeldjäger:** Kopfgeldjäger werden stets gesucht, wenn irgendjemand sein Geld an einen Geldverleiher nicht gezahlt hat oder wenn Jagd auf einen Verbrecher gemacht werden soll. Die Kopfgeldjagd ist ein lukratives, aber auch ein sehr gefährliches Geschäft.
- **Kutschfahrer:** Die Charaktere sind Mitarbeiter von Transport- und Post-Unternehmen, wie z. B. der Wells Fargo Company oder dem Pony-Express oder sie besitzen ein eigenständiges Transport-Unternehmen. Befördert werden Reisende, aber auch Pakete und Postbriefe. Wenn die Charaktere ein eigenes Unternehmen haben, gibt es in einer Stadt natürlich auch das Geschäft, dass die Pakete und Post annimmt. Die Routen führen tage- und wochenlang durch verschiedene Gebiete. So lernt man verschiedene Orte und Menschen kennen. Aber die Fahrten sind auch gefährlich, denn Banditen lauern darauf, solche Transportunternehmen zu überfallen. Und die Fahrt durch Indianergebiet ist ebenso gefährlich.
- **Raddampfer:** Ein alternatives Setting in dieser Westernzeit ist das Arbeiten auf einem Raddampfer, der auf einem der großen Flüsse durch Nordamerika fährt. Hier werden über viele Tage Menschen und Fracht befördert. Immer wieder wird an interessanten Städten Halt gemacht. Die Crew des Schiffes ist eine eingeschworene Gruppe. Dazu gehören z. B. der Kapitän, Stewards, Schiffsarbeiter, der Koch.
- **Religiöse Gruppe:** Die Charaktere gehören einer religiösen Gruppierung wie den Amischen oder den Mormonen an. Sie leben zurückgezogen, familiär und traditionell geprägt und werden von ihrem religiösen Lehrer geführt. Während die Amischen völlig gewaltfrei leben wollen, sind die Mormonen hingegen bereit, sich mit Gewalt durchzusetzen. Ihr oberster Anführer Brigham Young wurde 1848 sogar Gouverneur von Utah, mit der Absicht, die USA in einen theokratischen Staat zu verwandeln. Bei den Mormonen sind zwar Suchtmittel verboten, dafür ist aber die Polygamie erlaubt.
- **Saloon:** Es ist ein Etablissement und ein Gasthaus der besonderen Art, das allerlei Leute von Nah und Fern anlockt. Die SC arbeiten in diesem Saloon und vielleicht ist einer der SC auch der Inhaber. Hier gibt es Spieltische, Huren und Schnaps. Aber vielleicht geht der Saloonbesitzer auch noch ganz anderen Interessen nach. Die Angestellten sorgen für gute Stimmung, sie verteidigen ihren Laden gegen Pöbler und Revolverhelden, sie besorgen aber auch die Waren und haben natürlich auch Kontakte in die Stadt hinein.