

FRONTIER – KOSTENLISTE

Was kostet was im Frontier-Land?

Inhalt	Seite
Der Wert des Dollars	01
Die täglichen Ausgaben	01
Preise für Nahrungsmittel und Felle	02
Gewerblich selbständig	05
Lebensunterhalt	05
Medizinische Notfälle	06
Transport- und Reisekosten	07
Wenn man Gold findet ...	07
Kopfgelder	08

1. Der Wert des Dollars

Beim Dollar (\$) handelt sich zunächst um eine Münzwährung, ab 1861 auch um eine Papierwährung. Gehandelt wird aber auch mit Gold.

- Münzwährung: 1 Dollar (goldgeprägt) = 10 Dimes (silbergeprägt) = 100 Cents (kupfergeprägt).
- Ab 1849 sind der Gold Dollar (10 \$) und der Double Eagle (20 \$) in Umlauf.
Der Goldanteil in den beiden Münzen hatte den entsprechenden Nominalwert.
- Geldscheine werden ab 1861 gedruckt, um den Sezessionskrieg zu finanzieren.
Wegen ihrer grünen Farbe werden sie „Greenbacks“ genannt.
Die Scheine sind schwer zu fälschen und tragen das Siegel des Finanzministeriums.
Auf der Vorderseite sind die Porträts berühmter Amerikaner.
Geldscheine gibt es für 1 \$, 2 \$, 5 \$, 10 \$, 20 \$, 50 \$, 100 \$, 500 \$ und 1.000 \$.
- Die Gold-Unze (knapp 30 g) sind knapp 20 \$ wert.
Der Double Eagle entspricht ungefähr einer Unze.
10 g Gold sind 6,66 \$ wert.
- Würde man den \$ aus der Westerntzeit in den heutigen € umrechnen, so würde 1 \$ ca. 25 € betragen.
Das ist ein Umrechnungsfaktor von 1 : 25.
Wenn beispielsweise 1 Kg Brot (500 g) heute 3,50 € kostet, würde er bei Frontier 0,15 \$ kosten.
Aber auch die Gehälter werden entsprechend umgerechnet. Diese werden wöchentlich ausgezahlt und müssen somit von monatlich auf wöchentlich umgerechnet werden.
- Banken nehmen in der Frontierzeit 10 % Zinsen bei Krediten und vergeben 3 % Zinsen bei Bankkonten p. a.
Diese Zinsen beziehen sich auf ein Jahr und werden auf einen Monat heruntergerechnet.

2. Die täglichen Ausgaben

Wie in der Tabelle zur Vermögensschicht angegeben ist, hat der Charakter tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die täglichen Ausgaben, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespult werden, müssen dem Charakter von seinem Geld abgezogen werden.

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

– **W6 VIT, – 1 GL und – 1 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.
- Entsprechend seiner Vermögensschicht gibt der Charakter im Outplay täglich unterschiedlich viel Geld aus:

○ Personen aus der Unterschicht:	Täglich 0,50 \$
○ Personen aus der unteren Mittelschicht:	Täglich 1 \$
○ Personen aus der mittleren Mittelschicht:	Täglich 2 \$
○ Personen aus der oberen Mittelschicht:	Täglich 3 \$
○ Personen aus der Oberschicht:	Täglich 4 \$
○ Personen aus der reichen Schicht:	Täglich 6 \$



- **Hunger:** Besitzt der Charakter kein Geld mehr, erleidet er Hunger.
 - Hunger verursacht alle 12 Std. – 1 LE.
 - Der Abzug regeneriert erst, wenn der Charakter wieder was gegessen hat; täglich um je einen Punkt.
 - Um dem Hunger vorzubeugen, kann der Charakter seine Lebensmittelvorräte aufbrauchen.

Die jeweilige Nahrung wird in Nahrungseinheiten (NE) gemessen.
 1 NE reicht für einen Menschen einen Tag.
 1 NE wird preislich mit 0,25 \$ bemessen und entspricht etwa 1,2 Kg.

- **Nahrung:** Ein Humanoid vertilgt täglich durchschnittlich 1,2 Kg. Das Mittagessen umfasst ca. 500 g.

Der Charakter sollte darauf achten, ein ausgewogenes Repertoire an Essen zu sich zu nehmen.
 Dauerhaft nur einseitig zu essen, schadet dem Körper.

- Nahrung, die nicht konserviert wurde, lässt sich max. noch am 3. Tag essen.

Am 3. Tag muss dem Charakter allerdings schon ein TW auf VIT gelingen, um nicht krank zu werden.
 Nach dem 3. Tag ist nicht konservierte Nahrung dann für den Menschen verdorben.
 Der Charakter würde krank werden.

- Der Charakter kann Nahrung auch in der Wildnis suchen oder jagen gehen.
 Hierfür greifen dann die Regeln zum „Survival“ (siehe dort!)

3. Preise für Nahrungsmittel und Felle

Nahrungsmittel	Infos	Verkaufspreise in \$	
Brot	1 Kg Laib Brot sind 20 Scheiben.	0,15	
	1 Scheibe Brot (50 g)	0,01	
Ei	Hühnerei (60 g; 50 g ohne Schale)	0,01	
Fleisch und Fell Für Fleisch gilt: Ein Tier bietet ein Drittel seines Gewichtes an Fleisch-Ausbeute.	Schwarzbär: 40 – 250 Kg; Fleisch je Kg	1,50	
	Braunbär: 100 – 400 Kg; Fleisch je Kg	1,50	
	Grizzlybär: 130 – 360 Kg; Fleisch je Kg	1,50	
	(Achtung: Bären-Fleisch kann Krankheiten übertragen!)		
	Schwarzbär-Fell:	100,00	
	Braunbär-Fell:	150,00	
	Grizzlybär-Fell:	300,00	
	Biber: 14 – 32 Kg. Fell:	5,00	
	Bisam: 0,5 – 2,5 Kg; Fleisch je Kg: Fell:	0,50 2,00	
	Bison: 360 – 900 Kg; Fleisch je Kg: Fell:	2,00 40,00	
	Eidechse: 10 – 50 g; Fleisch je 10 g:	0,05	
	Elch: 380 – 450 Kg; Fleisch je Kg: Fell:	3,00 25,00	
Ente: 0,7 – 1,6 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier:	1,50 0,80		
Esel: 180 – 270 Kg; Fleisch zum Verzehr je Kg: Zuchttier: Lederfell:	1,50 50,00 15,00		
Fasan: 0,4 – 1,7 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier:	1,80 0,80		
Feldhase: 2 – 3,5 Kg; Fleisch je Kg: Das Fell wird kaum genutzt.	2,50		
...			

Nahrungsmittel	Infos	Verkaufspreise in \$
Fleisch und Fell Für Fleisch gilt: Ein Tier bietet ein Drittel seines Gewichtes an Fleisch-Ausbeute.	Fuchs: 3 – 8 Kg Das Fleisch wird nicht konsumiert; auch wegen Krankheiten. Fell:	5,00
	Gabelbock: 20 – 40 Kg; Fleisch je Kg: Fell:	1,20 25,00
	Gans: 4,5 – 6,5 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier:	0,75 4,00
	Huhn: 2 – 3,5 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier:	0,25 0,40
	Igel: 0,5 – 1,2 Kg Igel-Fleisch wird nicht zum Verkauf angeboten	/
	Kaninchen: 1 – 2 Kg; Fleisch je Kg: Das Fell wird nicht gehandelt.	1,00
	Krokodil (Alligator): 80 – 450 Kg; Fleisch je Kg: Achtung, die Galle ist hochgiftig! Leder:	1,75 20,00
	Lamm: 5 – 25 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier: Fell:	1,25 8,00 7,00
	Maultier: 400 – 600 Kg Mit dem Fleisch oder dem Fell wird nicht gehandelt. Zuchttier:	120,00
	Nerz: 0,7 – 1,5 Kg Mit dem Fleisch wird nicht gehandelt. Fell:	20,00
	Pferd: 400 – 600 Kg; große Zuchtpferde auch bis zu 1.000 Kg. Fleisch je Kg: Zuchttier: Sportpferd Für die Lederproduktion	0,90 200,00 2.000,00 50,00
	Pony: 250 – 350 Kg Mit dem Fleisch wird nicht gehandelt; zum Fell, siehe Pferd. Zuchttier:	110,00
	Puma: 30 – 100 Kg Mit dem Fleisch wird kaum gehandelt. Fell:	20,00
	Razorback: 40 – 200 Kg; Fleisch je Kg: Die Felle werden nicht genutzt.	1,00
	Reh: 30 – 150 Kg; Fleisch je Kg: Mit dem Fell wird nicht gehandelt.	1,50
	Rind: 450 – 800 Kg; Fleisch je Kg: Kuhmilch je Liter (eine Kuh gibt 25 Liter am Tag): Zuchttier; Kuh: Zuchttier; Zucht-Bulle: Lederfell:	0,80 0,05 80,00 250,00 7,00
	Schaf: 45 – 150 Kg; Fleisch je Kg: Schafsmilch je Liter (ein Schaf gibt 1,5 Liter am Tag): Zuchttier, weibliches Schaf: Zuchttier, männliches Schaf: Fell:	1,20 0,30 15,00 20,00 7,00
	Schlange: 50 g – 1 Kg; Fleisch je Kg:	1,00
	Truthahn: 3 – 14 Kg; Fleisch je Kg: Zuchttier:	0,50 2,50
	...	

Nahrungsmittel	Infos	Verkaufspreise in \$
Fleisch und Fell	Wachtel: 170 – 225 g; Fleisch je Kg:	0,40
Für Fleisch gilt: Ein Tier bietet ein Drittel seines Gewichtes an Fleisch-Ausbeute.	Wapiti: 200 – 450 Kg; Fleisch je Kg: Fell:	2,50 20,00
	Waschbär: 3 – 12 Kg. Das Fleisch wird kaum konsumiert, auch wegen Krankheiten. Fell:	5,00
	Ziege: 45 – 90 Kg; Fleisch je Kg: Ziegenmilch je Liter (eine Ziege gibt 3 Liter am Tag): Zuchttier: Fell:	1,00 0,25 8,00 5,00
Fisch	Ein Fisch wiegt, je nach Art, unterschiedlich viel. Wird er frisch gefangen, entscheidet der W10, wieviel Kg der Fisch wiegt.	1 Kg = 1,50
Für Fischfleisch gilt: Ein Fisch bietet 40 % seines Gewichtes an Fleisch-Ausbeute.		
Gemüse	Gewinn durch Anbau. Erbse (wiegt 0,2 g); Erntezeit: Sommer Feldsalat (50 g als Beilage); Erntezeit: Sommer bis Herbst Gurke (300 – 400 g); Erntezeit: Herbst Karotte (80 g); Erntezeit: Frühling bis Herbst Kartoffel (120 g); Erntezeit: Sommer bis Herbst Kidney-Bohnen (25 g); Erntezeit: Herbst Kopfsalat (ca. 350 g); Erntezeit: Sommer bis Winter Kürbis (1 Kg); Erntezeit: Herbst Melone (5 + W4 x 5 Kg); Erntezeit: Herbst Schwarzwurzel (65 – 130 g); Erntezeit: Herbst Steckrübe (1 – 1,5 Kg); Erntezeit: Herbst Tomate (113 g); Erntezeit: Sommer Weißkohl (1 – 4 Kg); Erntezeit: Sommer bis Herbst Zwiebel (80 g); Erntezeit: Sommer	1 Kg = 0,30 50 g = 0,03 Stück = 0,03 Stück = 0,02 1 Kg = 0,20 1 Kg = 0,25 Stück = 0,07 Stück = 0,20 1 Kg = 0,40 1 Kg = 0,30 1 Kg = 0,20 1 Kg = 0,10 1 Kg = 0,05 1 Kg = 0,10
Getreide	Erntezeit: Sommer	1 Kg = 0,01
Honig	Aus einem Bienenstock lassen sich 25 Kg Honig gewinnen.	1 Kg = 1,00
Kaffee	1 Kg geröstete Kaffeebohnen; reicht für 200 Tassen.	0,75
Käse	1 Kg: Eine Scheibe wiegt 25 g.	0,60 0,02
Milch	Eine Kuh gibt täglich 25 l Milch Ein Schaf gibt täglich 1,5 l Milch Eine Ziege gibt täglich 3 l Milch	1 Liter = 0,05 1 Liter = 0,30 1 Liter = 0,25
Nahrungseinheit	Als Nahrungseinheit gilt die Menge an Essen, die ein Mensch am Tag verbraucht. Das entspricht ungefähr 1,2 Kg.	1 NE = 0,25
Nuss	Haselnuss (9 g mit Schale; der essbare Kern 3 g); Erntezeit: Herbst Marone (20 g mit Schale; der essbare Kern 10 g); Erntezeit: Herbst Walnuss (7 g mit Schale; der essbare Kern 3 g); Erntezeit: Herbst	1 Kg = 0,50 1 Kg = 0,40 1 Kg = 0,50
Obst	Die meisten Obstsorten werden angebaut und geerntet. Apfel (150 g); Erntezeit: Sommer bis Herbst Birne (200 g); Erntezeit: Sommer bis Herbst Brombeere (10 g); Erntezeit: Sommer bis Herbst Erdbeere (12 g); Erntezeit: Sommer Heidelbeere (2 g); Erntezeit: Sommer Himbeere (5 g); Erntezeit: Sommer Johannisbeere (12 g); Erntezeit: Sommer Kirsche (6 g mit Kern; 4 g Fruchtfleisch); Erntezeit: Sommer Pflaume (35 g mit Kern; 30 g Fruchtfll.); Erntezeit: Sommer – Herbst Stachelbeere (25 g); Erntezeit: Sommer Weintraube (5 g); Rebe wiegt 2 Kg; Erntezeit: Herbst	0,02 0,02 0,08 1 Kg = 0,50 1 Kg = 1,00 1 Kg = 0,75 1 Kg = 0,30 1 Kg = 0,40 1 Kg = 0,10 1 Kg = 0,30 1 Kg = 0,20
Pilze	Pilze wiegen je nach Art unterschiedlich viel. Werden Pilze gesammelt, entscheidet der W10 die gesammelte Menge: W10 x 10 g. Bei Pilzen besteht die Gefahr der Verwechslung und der Vergiftung. Es sind entsprechende Werte in Botanik nötig; siehe „Survival“!	100 g = 0,02
Süßholz	Hölzerne Triebe eines Schmetterlingsblütlers	1 Kg = 1,50
Tee	1 Kg Teepulver; reicht für 500 Tassen.	1,75
Wurst	Geräucherte Knackwurst; 250 g	0,20

4. Gewerblich selbständig

Ist der Charakter selbständig oder in einem Unternehmen tätig, das wirtschaftlichen Schwankungen unterworfen ist, können die wöchentlichen Einnahmen variieren.

- Mit einem Talentwurf auf das Talent, das für den derzeitigen Beruf benötigt wird, wird ermittelt, wie viel der Charakter in dieser Woche erwirtschaftet hat.
 - Verpatzter TW: Keine Einnahmen.
 - Misslungener TW: W20 % weniger als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Normal gelungener TW: Vorgegebene Einnahmen erhalten.
 - Gut gelungener TW: W10 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Meisterhaft gelungener TW: W20 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Spieler-Charaktere im gleichen Betrieb:
 - Wenn die Spieler-Charaktere der gleichen Berufsgruppe angehören, wird der Durchschnitt ihrer Talentwerte ermittelt und der SM oder einer der Spieler macht den TW und das Ergebnis gilt für alle.
 - Ist ein Spieler-Charakter für einen anderen tätig, hat der Talentwurf des Besitzers auch über die Einnahmen des Angestellten entschieden. Umso besser sein Geschäft läuft, desto besser auch für den Angestellten.
 - Betriebliche Ein- und Ausgaben:
 - Wenn der Charakter seinen Betrieb ausbauen will oder es kommt eine besondere Lieferung an oder dergleichen, so handelt es sich um Betriebskosten, die der Spieler-Charakter nicht extra zahlen muss. Solche Ereignisse müssen allerdings Inplay ausgespielt werden.
 - Sollte ein Betrieb sich dauerhaft verbessern, kann der SM den Besitzer in seiner Vermögensschicht aufsteigen lassen. Ebenso kann er auch absteigen, wenn der Betrieb dauerhaften Verlusten ausgesetzt ist.
- Auch der Beruf des Sheriffs ist den wirtschaftlichen Schwankungen unterworfen, denn er erhält stets Anteile oder die komplette Prämie von Kopfgeldern oder Anteile von den Steuereinnahmen, für die er zuständig ist.

5. Lebensunterhalt

5.1 Betriebskosten

- Ein Charakter, der ein Betrieb führt (das gilt auch für einen Town-Marshall oder Sheriff, der von den Prämien seiner Arbeiten lebt), erhält vom SM einen Betrieb gestellt. Dieser Betrieb hat bereits eine Grundausstattung an Inventar.
- Wöchentlich wird ermittelt, wie der Betrieb finanziell läuft.
- In den Betriebskosten sind Steuern, Miete und evtl. Personalkosten enthalten. Diese müssen also nicht mehr extra vom Spieler-Charakter bezahlt werden. Dafür fließen auch besondere Einnahmen durch den Betrieb nicht dem Spieler-Charakter direkt zu, sondern fließen in den Betrieb.
- In den Betriebskosten sind jedoch keine Darlehen enthalten.
Wer sich ein Grundstück oder Haus kaufen will, ob privat oder gewerblich, wird dafür bei der Charaktererstellung oder Inplay ein Darlehen aufnehmen. Die Darlehens-Zahlungen muss der Charakter jeweils in der letzten Woche des Monats abzahlen.

5.2 Private Kosten für den Lebensunterhalt

Posten	Infos	Preise in \$
Steuern (Wichtig! Weide-, Acker- und Farmland läuft unter Betriebskosten! Ebenso wenn Cottages vermietet werden.)	Für ein Cottage in einer Stadt (50 m ²)	Monatlich 2,50
	Für ein Haus in einer Stadt (100 m ²)	Monatlich 5,00
	Für ein Haus in einer Stadt (150 m ²)	Monatlich 7,50
	Für eine Villa in einer Stadt (300 m ²)	Monatlich 15,00
	Für Weide- und Ackerland (1 Morgan; 2.500 m ²)	Monatlich 0,10
	Für (1 Parzelle; 10.000 m ²)	Monatlich 1,00
	Für ein Farmland (647.520 m ²)	Monatlich 60,00
Mieten	Zelt	Monatlich 10,00
	Cottage (50 m ²)	Monatlich 20,00
	Haus (100 m ²)	Monatlich 40,00
	Haus (150 m ²)	Monatlich 60,00

...

Kauf eines Hauses	<p>Cottage mit einer Wohnfläche von 50 m² Haus mit einer Wohnfläche von 100 m² und 300 m² Grundfläche Haus mit einer Wohnfläche von 150 m² und 500 m² Grundfläche und Obergeschoss Villa mit einer Wohnfläche von 300 m² und 1.000 m² Grundfläche und Obergeschoss</p> <p>Würde man ein entsprechendes Gebäude eigenständig bauen kostet es die ½ weniger. Inplay müssen dafür Arbeitsmaterialien und helfende Arbeiter vorhanden sein und das Wetter spielt dabei eine Rolle. Der Bau eines Cottage dauert eine Woche. Der Bau eines einfachen Hauses dauert 2 Wochen. Der Bau eines Hauses mit Obergeschoss dauert einen Monat.</p>	<p>200,00 1.000,00 2.000,00 5.000,00</p>
Kauf für landwirtschaftliche Grundstücke	<p>1 Morgan Weide- und Ackerland (2.500 m²; 1 Acres); ohne Farmhaus 1 Parzelle (10.000 m²; 1 ha oder 2,47 Acres); ohne Farmhaus Farmland (647.520 m²; 64 ha; 160 Acres); ohne Farmhaus</p> <p>Mit dem Homestead Act von 1862 dürfen Menschen im Frontier-Land freies Land besetzen und bis zu 160 Acres für sich in Anspruch nehmen, wenn sie es mind. 5 Jahre lang bewohnen und bearbeiten. (Von 1863 – 1868 gilt dieser Anspruch nicht für Bürger der konföderierten Staaten.) Das Land kann deutlich teurer verkauft werden, wenn ein Goldrausch ausbricht. Der Staat darf Land enteignen, z. B. für den Bau einer Eisenbahn oder wenn er es den Indianern abnimmt. Für 1 Morgen zahlt der Staat dann 1,50 \$.</p> <p>Der Bau eines Farmhauses kostet, je nach Größe ...</p>	<p>5,00 12,00 800,00 aber ...</p> <p>Umsonst!</p> <p>1.000 – 2.500,00</p>
Mitzuversorgende Person	Nicht erwerbstätige Person, wie Kinder, Alte, Schwangere, Invaliden. Erwerbstätige Partner hingegen bringen die ½ der Unkosten mit ein.	Wöchentlich 5,00
Kosten für ein Pferd	Allgemeine Kosten (Arzt, Hufbeschlag, Futter ...) Weide-Miete Stall-Miete	Wöchentlich 0,75 Wöchentlich 0,75 Wöchentlich 2,75
Kredite / Schulden	10 % Zinsen auf die Kreditsumme	Individuell
Drogen	Abhängigkeit nach einem Suchtstoff	Individuell
Mitgliedschaft	In einer Gilde, wie bei den Freimaurern	Monatlich 1,00

6. Medizinische Notfälle

Posten	Infos	Kosten
Ärztliche Versorgung	Konsultation (inkl. Wunde vernähen, Medizin verabreichen)	5,00
	Zahn ziehen	10,00
	Fraktur richten (2 Wochen lang Schonung nötig)	30,00
	Entbindung	30,00
	Behandlung einer Schusswund	50,00
	Knochen-OP	100,00

7. Transport- und Reisekosten

Posten	Infos	Kosten
Gasthaus / Saloon / Hotel Die hier angegebenen Preise beziehen sich auf Saloons und können in guten Gaststätten und Hotels höher ausfallen.	Einfaches Zimmer in einem Gasthaus, ohne Frühstück	Die Nacht 1,00
	Gutes Zimmer in einem Gasthaus, mit Frühstück	Die Nacht 2,00
	Hotelzimmer mit Frühstück	Die Nacht 5,00
	Nutzung einer Badewanne mit frischem Wasser	0,25
	Nutzung einer Badewanne mit gebrauchtem Wasser	0,10
	Beischlaf mit einer billigen Hure	1,00
	Einfache Befriedigung	0,50
	Beischlaf mit einer Hure in einem Bordell	5,00
	Beischlaf mit einer Edel-Prostituierten	10,00
	Frühstück (Brot, Aufschnitt, Milch, Ei, Wasser)	0,50
	Einfaches Bohnengericht	0,50
	Fleischgericht (Schnitzel)	1,00
	Fischgericht	5,00
	Glas Wasser (0,25 l)	0,05
	Tasse Tee (0,25 l)	0,50
Tasse Kaffee (0,25 l)	0,25	
Tasse Obstsaft (0,25 l)	0,50	
Flasche Wein (0,75 l)	3,00	
Krug Bier (0,5 l)	0,50	
Shot Whisky (60 ml)	0,50	
Stallmiete	Für ein Pferd	0,50 pro Tag
Transport-Tier ausleihen	Arbeitstier	1,00 pro Tag
	Reittier	5,00 pro Tag
Transport-Fahrzeug ausleihen	Karren	0,25 pro Tag
	Karren mit Esel	1,25 pro Tag
	Planwagen	1,00 pro Tag
	Planwagen mit Muli	2,00 pro Tag
	Kutsche ohne Pferde	5,00 pro Tag
	Kutsche mit Pferden	7,00 pro Tag
Transport-Fahrt	Kutscher	3,00 pro Tag
	Im Planwagen, pro Person, je 10 Km	0,50
	In einer Kutsche, pro Person, je 10 Km	1,00
	Mit der Eisenbahn, pro Person, je 10 Km (Economy-Class)	2,00
	Mit der Eisenbahn, pro Person, je 10 Km (First-Class)	5,00
Postlieferung	Lokalzustellung Brief	0,10
	Regionalzustellung Brief	0,50
	Überregionale Zustellung Brief	1,00
	Expresszustellung Brief	5,00
	Für Pakete den vierfachen Preis	

8. Wenn man Gold findet ...

- Um Gold zu finden, muss sich der Charakter an einen Ort begeben, an dem die Wahrscheinlichkeit eines Goldfundes gegeben ist. Er sucht im Gebirge nach Gold. Er benötigt dafür eine entsprechende Ausrüstung.
- Inplay kostet ihm die Suche W6 Std. Zeit. Er kann die Suche jederzeit abbrechen. Die Suche ist aber nur einmal am Tag möglich.
- Am Ende der Zeit muss ein TW auf SU gelingen, um Gold gefunden zu haben.
- Danach entscheidet ein TW auf GL darüber, wieviel er gefunden hat.
 - Dabei wird der TW auf GL + 2 WM, wenn der TW auf SU gut gelungen war.
 - Oder der TW auf GL wird + 4 WM, wenn der TW auf SU meisterhaft gelungen war.
 - Bei einem normalen TW auf GL hat der Charakter W6 Gramm Gold gefunden.
 - Bei einem gut gelungenen TW auf GL hat der Charakter W10 Gramm Gold gefunden.
 - Bei einem meisterhaft gelungenen TW auf GL hat der Charakter W20 Gramm Gold gefunden.
- 1 Gramm Gold = 1,50 \$
- Alternativ kann der Charakter auch in einem Fluss nach Gold suchen. Hier findet er aber nur Seifengold. Die Ausbeute beträgt dann nur 10 %, aber dafür wird der TW + 2 WM.

9. Kopfgelder (Bounty Hunters)

Im Frontier-Land, westlich des Mississippis, in den dünn besiedelten Gebieten, ist die staatliche Autorität kaum vorhanden. Das führt dazu, dass lokale Regierungen, Richter, Sheriffs und Privatpersonen Kopfgelder gegen kriminelle Personen ausstellen. Als Verbrecher gelten solche Menschen, die einen Mord begangen haben, Viehdiebstahl, Bankraub oder anderen Raubüberfälle. Wer auch immer den Gesuchten ergreifen kann, hat ein Anspruch auf die Belohnung. Das führt auch dazu, dass selbst Sheriffs sich auf die Jagd begeben. Und es gibt spezialisierte Bounty Hunters, die es sich zur Aufgabe machen, Verbrecher zu fassen, um das Kopfgeld zu kassieren.

Das Kopfgeld hängt von der Höhe des Verbrechens ab. Es kann weitaus höher ausfallen, als hier angegeben, je nach Prominenz des Verbrechers.

• Indianerskalp: (sofern das angeordnet ist)	100 \$
• Brandstiftung:	100 \$
• Viehdiebstahl:	100 \$
• Pferdediebstahl:	200 \$
• Raubüberfall: (Postkutsche, Geschäft ...)	200 \$
• Widerstand gegen die Staatsgewalt:	200 \$
• Mord:	500 \$
• Bandenmitgliedschaft:	500 \$
• Bankraub:	1.000 \$
• Zugraub:	1.000 \$
• Entführung:	1.000 \$
• Spionage / Verrat:	1.000 \$

Das gilt vor allem während des Bürgerkriegs

Die Prämie wird dort eingeholt, wo es ausgeschrieben wurde. Das kann ein County-Sheriff-Büro sein, ein Gerichtshof, ein Gouverneursbüro, ein Militärposten, der US-Marshall-Service, aber auch eine Bank, eine Eisenbahngesellschaft oder auch eine Privatperson, wie ein Rancher.