Initiative

zur Rettung der Kavallerie

Eine inoffizielle Überarbeitung des aventurischen Reiterkampfes

Fanprodukt

Initiative zur Rettung der Kavallerie

Ein Ansatz zur Vereinfachung und Vereinheitlichung
des Reiterkampfes mit dem DSA4.1 Regelwerk

Ein inoffizielles Projekt des DSA4.de Forums und Nandurion
unter Redaktion von

Torben Bierwirth

und Mitwirkung von

Sascha Worszeck

Vorwort

In seiner aktuellen Form nach DSA 4.1 Regelwerk, fristet der Reiterkampf leider ein Schattendasein: die in WdS bzw. ZBA niedergeschriebenen Vorschläge zur Handhabung sind aufgrund der Abweichungen vom regulären Nahkampfsystem vielen Gruppen zu sperrig, um flüssig in den Kampfverlauf integriert zu werden, so dass ein großartiger Kampfstil kaum Anwendung findet. Die Regeln zur Pferdeausbildung im Rahmen der Generierung von Tieren tragen darüber hinaus ihren Teil dazu bei, dass diese elitäre Variante der aventurischen Kriegskunst von vielen Gruppen schlicht aufgrund der mangelnden Praktikabilität verschmäht wird.

Aus diesem Grund wurde dieses Projekt initiiert, welches sich einerseits bemüht, das Thema Reiterkampf einheitlicher und intuitiver zu gestalten, und andererseits der Frage nach Kosten und Nutzen des berittenen Kampfes hinsichtlich der hohen Anforderungen, Hintergrund und verfügbaren Alternativen nachgehen soll.

Diese Spielhilfe stellt also kein zusätzliches und erweiterndes Regelmodul dar, sondern hat den Charakter eines zusammenfassenden, inoffiziellen Erratums.

DSA hat genug Regeln. Wir möchten nicht noch mehr generieren.

Eine Frage der Qualität

Wir haben uns bei allen Korrekturarbeiten Mühe gegeben, keine neuen und systemfremden (Zusatz-)Regeln zu verfassen, sondern die bereits vorhandenen Richtlinien konsequent umzusetzen, da das Kampfsystem in seinen Grundzügen bereits eine große Auswahl an recht eingängigen Mechanismen bietet.

Dementsprechend haben sich sämtliche Mitwirkenden der Maxime verpflichtet, keine Hausregelsammlung zu gestalten, sondern ausschließlich bereits im DSA4.1 Kampfsystem vorhandene Regelmechanismen aufzugreifen, um der Nutzerschaft einen möglichst logischen und intuitiven Regelsatz „aus einem Guss“ zum Thema Reiterkampf anbieten zu können.

Alle relevanten Regeln finden sich in den einzelnen schwarzen Kästen. Exkurse sollen die Intention der Regeln erklären, optionale Module sind als Angebot an bestimmte Spielpräferenzen zu betrachten.

Danksagung

Ohne die Mitarbeit der vielen engagierten Nutzern wäre dieses Projekt in seiner vorliegenden Form niemals entstanden. Dementsprechend gebührt mein besonderer Dank denjenigen, die mir mit ihrer Expertise oder ihrer Fähigkeit zur Übung konstruktiver Kritik in den letzten Wochen und Monaten dieses Projekt stets unterstützt haben.

Abschließend möchte ich mich noch bei den Betreibern der Plattformen bedanken, welche die Projektarbeit und Publikation dieser Spielhilfe unterstützt haben, dem DSA4-Forum sowie dem Nandurion-Blog.

Erlangen, im August 2012 Torben Bierwirth

Disclaimer

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Torben Bierwirth ist ein zufällig generierter Künstlername. Eine Ähnlichkeit oder Übereinstimmung zu real existierenden Personen ist zufällig.

Illustration

M. VIOLLET-LE-DUC (Titelgraphik)
Bashcorpo Graphics design: Grungy paper texture v.5 (Titelgraphik)
Jean Fouquet de Tours, Szene aus Grandes Chroniques de France (Kopfgraphik)
Ulisses Fanpaket (Fanprojekt-Logo, Hintergrundgraphik)

Layout

Torben Bierwirth

Inhaltsverzeichnis

1 Die Grundlagen des Reiterkampfes

1.1 Die *Reiten*-Probe

1.2 Die Position *zu Pferde*

1.3 Die Aktionen des Reiters

1.4 Das Talent *Lanzenreiten*

2 Das Pferd im Kampf

2.1 Das Talent *Reiten* als Kampftalent

2.2 Die Pferdemanöver

2.3 Das Trefferzonenmodell und Pferderüstung

3 Die Ausbildung von Pferden

3.1 Die *Ausbildung* in Varianten

3.2 Die *indidivudelle Ausbildung* in Varianten

3.3 Die Pferdesonderfertigkeiten

3.4 Die Pferdevor- und Nachteile

1 Die Grundlagen des Reiterkampfes

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den Grundlagen des Reiterkampfes in Form von Sonderfertigkeiten und Talenten und deren Auswirkungen im Spiel.

Prämisse

Alle Sonderregelungen zum Thema Reiterkampf (WdS S. 100 ff. bzw. ZBA) entfallen ausnahmslos. Grundlage des Projekts ist der unberittene Nahkampf nach WdS, der im Rahmen dieser Spielhilfe um die charakteristischen Eigenheiten der berittenen Kriegsführung erweitert wird.

Auf diese Art und Weise ist es nicht notwendig, jeden Punkt nach WdS/ZBA einzeln abzuhandeln, sondern lediglich in relevanten Fällen auf die entsprechenden Regelwerke zu verweisen.

1.1 Die *Reiten*-Probe

***Reiten*-Proben im Kampf**

Die Halbierung bzw. das Vierteln der Sonderfertigkeiten *Reiterkampf* bzw. *Kriegsreiterei* entfallen.

WdS und ZBA sehen eine sehr hohe Frequenz an 3W20 *Reiten*-Proben vor, die in ihrer Häufigkeit den Spielfluss stark hemmen können.

Ziel dieses Kapitels ist daher die spürbare Reduktion der Anzahl notwendiger *Reiten*-Proben bei gleichzeitiger Anpassung von Erschwernis und Auswirkung, die im Originalregelwerk recht drastisch ausfallen. Ergebnis sind wesentlich seltenere Proben, die dafür deutlich anspruchsvoller sind.

Notwendigkeit einer *Reiten*-Probe

- Aktion *Position* (nur zu Kampfbeginn)
- Kontrollverlust (durch überschrittene *Kontrollschwelle* oder misslungene Loyalitätsprobe)
- Erfolgreiche *Niederwerfen* und *Umreißen*-Attacken

Die *Kontrollschwelle* bedient sich des Mechanismus der Schmerzprobe bei übertretener Wundschwelle, allerdings auf die Loyalität des Pferdes bezogen (LO/2). Sie bestimmt, wann infolge direkter Schadenseinwirkung eine *Reiten*-Probe abgelegt wird.

Die *Kontrollschwelle* (KS)

KS = LO/2

Die Modifikation der *Reiten*-Probe (nach Priorität)

- Übertretene *Kontrollschwelle*
  Erlittene Schadenspunkte über der *Kontrollschwelle* werden vollständig als Erschwernis angerechnet.
- Geschwindigkeit (+GS/2)
- Übernatürliche Einflussnahme (+ZfP*/2; o.ä.)
- Besondere Kampfsituationen:
  Pauschale Erschwernis durch *Niederwerfen (+4)*, *Umreißen* (+8) oder durch Waffe besetzte Nebenhand (+4); Reiten ohne Sattel oder Zaumzeug (-7) etc.
- Gelände und Umweltbedingungen
- Erleichterungen durch eventuelle Vorteile und Pferdesonderfertigkeiten berücksichtigen.

Gescheiterte *Reiten*-Proben

Eine gescheiterte Probe simuliert einen situativen Kontrollverlust des Reiters (-1W6 INI, -1 freie Aktion). Erst eine um -10 TaP* misslungene *Reiten*-Probe führt zum sofortigen *Abwurf*.

Ein Abwurf ist, je nach Gangart des Pferdes (Stand und Schritt, Trab, Galopp), wie ein *Sturz* aus 1/2/3 Metern Höhe zu handhaben. Der Charakter verliert insgesamt -2W6 INI und gilt als *am Boden*.

Erfahrungsgemäß sind viele Spielleiter ratlos, eine passende Erschwernis für Gelände- und Umweltfaktoren festzulegen. Der folgende, modulare Erschwernis-Baukasten soll als Hilfestellung und Anregung verstanden werden.

Exkurs: Gelände- und Umweltbedingungen

Gewählt werden ein Gelände-Grundtyp sowie die situativ zusätzlich relevanten Attribute.

Geländetyp: Gras- oder Steppenlandschaft, Sand- und Erdboden (+0); Gebirge, Wald, Pflastersteine, Ufer (+3); Sumpfland, Flusslauf (+6); Hochgebirge (+9); blanker Eisboden (+12).

Attribute: Turnierplatz (-3); beengte Umgebung, vereinzelte Hindernisse, schmale Gassen, abschüssiges Gelände, krautiges Strauchwerk (+3); dichtes Strauchwerk, ausgeprägte Unebenheiten (+6); dichtes Unterholz, Gruben, Schlaglöcher, Rinnen (+9).

Rahmenbedingunen: Gemäßigt (+0); starker Niederschlag, rutschiger Boden (+3); Boden zusätzlich stark durchweicht (+3); zusätzlich Sturm (+3); Schneedecke (+3); Starkregen, Hagel (+6); Sand- oder Schneesturm (+12).

1.2 Die Position *zu Pferde*

Um nicht jede Kampfsituation als eigenen Sonderfall abhandeln zu müssen, werden die mit dem Reiterkampf einhergehenden Wertemodifikatoren als eine neue Positionskategorie betrachtet.

Ein Reiterkämpfer profitiert je nach Kenntnisstand von den Vorteilen der Position *zu Pferde*. Regeltechnisch wird die Position zu Pferde durch zusätzliche Sonderfertigkeiten erweitert.

Position *zu Pferde* (allgemeine Eigenschaften)

- WM(Gegner) -2/0
- Eigenschaftsproben (*Niederwerfen*, *Umreißen*, etc.) werden mit dem Talent *Reiten* gekontert.
- Boni wirken sich nur auf die Haupthand aus.
- (Z)-Waffen erleiden einen Malus entsprechend *improvisierter einhändiger Führung* (WM -2/-3, TP -3; vgl. AA S.7ff.)

SF *Reiterkampf*
(200 AP; *Reiten*-TaW 7)

- TP +1 (Waffen nach Arsenal und alle Lanzen)
- BE -1
- WM(Reiter) +1/0
- *Reiten* als Kampftalent nutzbar.
- *Sturmangriff zu Pferde* auch ohne SF *Sturmangriff* ausführbar.

SF *Kriegsreiterei*
(300 AP; *Reiten*-TaW 10; SF *Reiterkampf*)

- TP +1 (Waffen nach Arsenal und alle Lanzen)
- BE -1
- WM(Reiter) +1/0
- Wechsel zwischen *Reiten* und anderen Kampftalenten in freier Aktion.

SF *Turnierreiterei*
(100 AP; *Reiten*-TaW 7; SF *Reiterkampf*)

- *Lanzenreiten* +2/-

Optional: Der WM(Gegner)

Wird die AT um bis zur Zahl in Klammern unterwürfelt, ist der Angriff dennoch erfolgreich, trifft aber das Reittier.

Versehentliche Treffer auf das Reittier werden nicht als unrondrianisch wahrgenommen.

Um aufkommenden Fragen vorzubeugen, erfolgt ein kurzer Exkurs zur Position *zu Pferde*, der die Gedanken hinter den Mechanismen erläutern soll, obwohl sich viele der nachfolgenden Punkte in der entsprechenden Situation von selbst ergeben.

Exkurs: Die Position *zu Pferde*

- Pferd und Reiter befinden sich stets in der selben relativen Distanzklasse zum Gegner.
- Selbstverständlich gilt nur der Reiter als *zu Pferde*, nicht das Pferd. Dieses gilt als *stehend*.
- Attacken auf das Reittier sind unmodifiziert und unterliegen den Regeln des Tierkampfes (z.B. erleichtertes *Gegenhalten*).
  Angriffe auf das Pferd können nur mit einer *Reiten*-PA pariert werden.
- Besonders raumgreifende Manöver (z.B. *Windmühle*) können nach Meisterentscheid zusätzlich erschwert werden. Auf eine Liste verbotener Manöver wird verzichtet, in Zweifelsfällen sollten die Konsequenzen bedacht werden (z.B. dass *freies Ausweichen* im Sattel einem *Abwurf* nicht unähnlich ist).
- Zusatzaktionen benötigen stets eine zusätzliche freie Aktion *Drehung*.
- Kontrahenten in den Positionen *zu Pferde* und *am Boden liegend* können sich nicht (oder nur nach Meisterentscheid) gegenseitig attackieren.
- Der Verteidiger kann (z.B. bei einem *Gegenhalten*-Manöver) immer sowohl Pferd als auch Reiter kontern.

1.3 Die Aktionen des Reiters

Aktion: *Auf- oder Absitzen*

Beide Aktionen gelten als *längerfristige Handlung* und nehmen 3 (*Aufsitzen*) bzw. 2 (*Absitzen*) Aktionen in Anspruch.

Modifikatoren: Erfolgreiche GE-Probe (-1 Aktion), spektakuläre *Akrobatik*-Einlagen nach Meisterentscheid (-1 bis -3 Aktionen, freie Aktion).

Aktion: *Aufstellung* (3 Aktionen)

Um sein Pferd für einen erneuten *Sturmangriff zu Pferde* oder *Niederreiten*-Angriff aufzustellen, muss ein Reiter ohne *positionierten* Gegner 3 Aktionen *Aufstellung* aufwenden. *Aufstellung* gilt als längerfristige Handlung, kann aber nach jeder Aktion abgebrochen werden.

Modifikatoren: SF *Kehrtwende* (-1 Aktion).

Manöver: *Sturmangriff zu Pferde*
(AT +4; DK nach Waffe)
(SF *Sturmangriff* oder SF *Reiterkampf*)

Entspricht dem Manöver *Sturmangriff*.

Kombinierbar mit: *Niederwerfen, Wuchtschlag*

1.4 Das Talent *Lanzenreiten*

Lanzenreiten wird an das bestehende Kampfsystem angeglichen und gilt als Nahkampfangriff, der als *Sturmangriff zu Pferde* ausgeführt wird.

Talent *Lanzenreiten*
(eBE = 6)

Alle Paradewürfe zur Abwehr eines unter *Lanzenreiten* ausgeführten *Sturmangriff zu Pferde* sind generell um +GS/2 Punkte erschwert.

Es ist nicht notwendig, nach erfolgreicher Attacke die Waffe fallen zu lassen.

Ausführbare Manöver: *Sturmangriff zu Pferde* (Pflichtmanöver), *Wuchtschlag.*

Optional: Unter *Lanzenreiten* ausgeführte Angriffe gelten als Attacken eines *großen Gegners*.

Bei dieser Gelegenheit erfolgt auch direkt eine Überarbeitung des notwendigen Handwerkszeugs.

Kriegslanze (Talent *Lanzenreiten*)

1W+6 TP; WM 0/-; INI -1; BF 6; DK:P

Für Angriffe einer Kriegslanze gelten die allgemeinen Paraderestriktionen für *Zweihandhiebwaffen*.

Tjost

Ein Tjost wird durch einen gleichzeitigen *Sturmangriff zu Pferde* beider Kontrahenten abgebildet. Dabei gilt es zu beachten:

- Im Falle unterschiedlicher Distanzklassen erleidet der Reiter mit der kürzeren Waffe einen zusätzlichen Malus +6, darf sein Manöver aber dennoch ausführen.
- Alle Bonus-TP aus einem *Sturmangriff zu Pferde* gelten als *Wuchtschlag*-Ansage für einen eventuellen Bruchfaktor-Test.
- *Stürze* auf Turnierplätzen sind aufgrund der Bodenbeschaffenheit weniger gravierend, als im freien Gelände: 1W6-2 TP(minimal 0) pro Einheit.

Oft wird Unzufriedenheit darüber geäußert, dass sich ein Reiter im vollen Galopp sofort im Nahkampf befindet. Der folgende, optionale Kasten nimmt sich dieses Phänomens an:

Optional: Zeitlicher und räumlicher Ablauf der *Sturmangriff*-Varianten (auch *Niederreiten* und *Lanzenreiten*)

- In der Aktion des Reiters erfolgen dessen Anlauf und (erfolgreiche) Attacke in idealer Distanzklasse.
- Dem Verteidiger steht nun ein Zeitfenster von 8-INI-Phasen zur Verfügung, um seinerseits zu attackieren.
- 8-INI-Phasen nach dem Eröffnungsschlag entfernt sich der Reiter aus dem Kampfgeschehen. Eventuell noch *positionierten* Verteidigern steht ein *Passierschlag* zu.
- Der Kampf endet, da sich die Kampfteilnehmer nun zu weit voneinander entfernt haben.
  Ausnahme: Der Reiter wird durch einen *Passierschlag abgeworfen.*

2 Das Pferd im Kampf

Dieses Kapitel behandelt den Einsatz von *Reiten* als Kampftalent (RAK) sowie weitere mit dem Reittier assoziierte Themen.

2.1. Das Talent *Reiten* als Kampftalent

Das zur Ausführung von Pferdemanövern verwendete Talent *Reiten* unterliegt den allgemeinen Regeln zu Kampftalenten (WdS S.45).

Je nach Rasse gelten die Paraderestriktionen *großer Gegner* sowie automatische Treffer zum *Niederwerfen.*

***Reiten* als Kampftalent**
(eBE (Pferd + Reiter)= -2)
(SF *Reiterkampf*)

Basiswert (Pferd) + verteilte Punkte aus TaW *Reiten* (maximale AT/PA- Differenz von 5 Punkten beachten!)

Ausführbare Manöver: *Gezielter Biss, Capriola, Courbette, Distanzklasse verändern, Kreisel, Niederreiten, Steigen, Trampeln, gezielter Tritt.*

Wertemodifikatoren Reittier

Pferde mit Reiter erleiden einen WM von -3/-2.

2.2 Die Pferdemanöver

Die meisten Pferdemanöver werden an bestehende Kampfmanöver angepasst, um einen möglichst hohen Wiedererkennungswert zu gewährleisten.

Abgesehen vom *gezielten Biss* (Angabe „Biss“) verursachen sämtliche aufgeführten Pferdemanöver Schaden auf Basis der Angabe „Tritt“ nach ZBA.

Pferdemanöver *Capriola*
(DK:N; *Reiten*-AT +8 +Ansage)
(SF *Capriola*; SF *Kriegsreiterei*; eBE ≤2)

Entspricht dem Manöver *Hammerschlag*. Verbraucht Reaktion.

Kombinierbar mit: *Gezielter Tritt*

Pferdemanöver *Courbette*
(DK: N; *Reiten*-AT)
(SF *Courbette*; SF *Reiterkampf*; eBE ≤4)

Erlaubt und entspricht *Umwandeln* der Reaktion.

Kombinierbar mit: *Gezielter Biss, gezielter Tritt, Steigen*

Pferdemanöver *Gezielter Biss*
(DK:H; *Reiten*-AT +Ansage)
(SF Gezielter *Biss;* SF *Reiterkampf*)

Entspricht dem waffenlosen Manöver *Biss* mit einer natürlichen Waffe. Kein *Niederwerfen*.

Kombinierbar mit: *Courbette*

Pferdemanöver *Gezielter Tritt*
(DK:N; *Reiten*-AT +Ansage)
(SF *Gezielter Tritt;* SF *Reiterkampf*)

Entspricht dem Manöver *Wuchtschlag*.

Kombinierbar mit: *Capriola, Courbette, Kreisel, Trampeln.*

Pferdemanöver *Gezieltes Ausweichen*
(*Reiten*-PA +Ansage; SF *Reiterkampf*)

Entspricht *gezieltem Ausweichen*, Erschwernis entsprechend Distanzklasse und Anzahl Gegner.

Kombinierbar mit: -

Pferdemanöver *Hinlegen*
(SF *Hinlegen*; SF *Reiterkampf*; keine Probe; 1 Aktion, *abgestiegen*)

Pferd (nicht *abgestiegener* Reiter) gilt für jeglichen Fernkampfangriff als 1 Kategorie kleineres Ziel (kumulativ), im Nahkampf als *am Boden*. Manöver kann jederzeit beendet werden (2 Aktionen).

Pferdemanöver *Kreisel*
(DK:HN; *Reiten*-AT +4; +4 pro zusätzlichem Gegner.)
(SF *Kreisel*; SF *Reiterkampf*)

Entspricht dem Manöver *Befreiungsschlag*. Verbraucht Reaktion.

Kombinierbar mit: *Gezielter Tritt*

Pferdemanöver *Niederreiten*
(DK:HN; *Reiten*-AT +4; mind. GS(Trab))
(SF *Niederreiten*; SF *Reiterkampf*)

Entspricht dem Manöver *Sturmangriff*. Verbraucht Reaktion. Ein erfolgreiches Manöver endet immer in der idealen Distanzklasse des Angreifers.

Kombinierar mit: -

Pferdemanöver *Steigen als Parade*
(*Reiten*-PA -LO/3)
(SF *Steigen*, SF *Reiterkampf*)

Erleichterte Parade, bei der ein Treffer mit den LeP des Reittiers abgefangen wird. Die Abwehr von Fernkampfangriffen ist möglich (Zuschläge entsprechend *Schildparade*).

Ein allzu rücksichtsloser Einsatz gilt als unrondrianisch, dennoch gehört das Manöver zum festen Repertoire aventurischer Kriegsreiterei.

Kombinierbar mit: -

Pferdemanöver *Steigen als Attacke*
(DK:HN; *Reiten*-AT +Ansage)
(SF *Steigen*, SF *Reiterkampf*; BE ≤4)

Zwingt den Gegner in eine ungünstige Kampfposition und erschwert dessen nächste Aktion um die Ansage, verursacht aber keinen Schaden.

Kombinierbar mit: *Courbette*

Pferdemanöver *Trampeln*
(DK: HN; 2x *Reiten*-AT +2)
(SF *Trampeln*; SF *Reiterkampf*; Gegner *am Boden*)

Entspricht bzgl. Ausführung dem Manöver *Doppelangriff*. Mali für falsche Hand entfallen.

Kombnierbar mit: -

2.3 Das TZM und Pferderüstung

Trefferzonen des Pferdes

Wunden (und deren Auswirkungen) werden analog der Tabelle nach WdS/Meisterschirm ermittelt und abgehandelt.

Ein Pferd wird durch Rüstung von Behinderung, Klima etc. nicht mehr oder weniger beeinflusst, als sein Besitzer.

Aufgrund der geänderten Mechanik von *Reiten*-Proben wird der Nutzen von Pferderüstungen im Rahmen des Projekts stark aufgewertet. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, werden die verfügbaren Rüstungen für Pferde aktualisiert und wie folgt typisiert:

Typ	Zonen-RS								RS/BE	Preis
Leichte Rüstung*	1	2	2	1	1	1	1	1	1.0/0.0	10 D
Mittlelschwere Rüstung*	2	3	3	1	1	1	1	1	2.1/1.1	50 D
Schwere Rüstung*	6	6	6	6	3	3	3	3	5.1/4.1	150D

3 Die Ausbildung von Pferden

Für die Ausbildung von Pferden gelten die allgemeinen Regeln zum Talent *Abrichten* und der Ausbildung von Tieren (ZBA S. 17 ff.). Die Unterteilung in *allgemeine* und *spezielle* Manöver/Sonderfertigkeiten werden an das System der SF *Berufsgeheimnis* angepasst.

Geht man davon aus, dass sich Pferde genauso verhalten wie andere domestizierte Haustiere der Übersichtstabelle (ZBA S.18), dann ergeben sich folgende Rahmenwerte:

Loyalität von Pferden

Pferde gewinnen wie alle Haus-/ Nutztiere keine zusätzliche LO durch ihre Ausbildung hinzu.

Start-LO: nach Rasse; Erz. LO: 0; Schul. LO: 12; maximale LO: Basis +10

Die Auswirkungen der LO können entsprechend ZBA S. 18 abgeschätzt werden. Bei Tieren mit besonders hoher LO (19+) kann z.B. davon ausgegangen werden, dass der eigene Reiter auch *abgeworfen* noch bis zum eigenen Tod verteidigt wird.

Die komplizierten Ausbildungsvarianten entfallen und werden durch ein vereinfachtes System ersetzt. Nach ZBA generierte Pferde lassen sich problemlos und verlustfrei konvertieren.

***Eingerittene* Pferde (Preis und Werte nach ZBA)**

Eingerittene Pferde haben mindestens die schulische LO (12) erreicht und können ohne zusätzliche Erschwernis als Reittier/Zugtier/Tragtier verwendet werden.

Typische Reit-und Nutztiere ohne besondere oder vertiefte Ausbildung.

***Ausgebildete* Pferde (Ca. 150D / *Besonderer Besitz*)**

Ausgebildete Pferde erhalten eine Ausbildung in Form einer allgemeinen Tierprofession nach ZBA.

Standard für professionelle Reiter und Kavallerie.

***Individuell ausgebildete* Pferde (Ca. 400-500 Dukaten / *Besonderer Besitz II*)**

Individuell ausgebildete Pferde erhalten in einem zugewiesenen Spezialgebiet zusätzliche oder vertiefte Sonderfähigkeiten (z.B. Eignung als *außergewöhnlich hochwertiges Werkzeug*; -7 Punkte Erleichterung), die ein jeweils eigenes Berufsgeheimnis darstellen.

Geht über die *geschulte* Ausbildung hinaus, idR ausgewählte Einzeltiere.

SF *Berufsgeheimnis (Individuelle Ausbildung)*
(V1-2, nach Variante)
(100 AP; TaW *Abrichten* 15 (*Zureiter*); TaW *Tierkunde* und *Viehzucht* 7)

Erlaubt eine bestimmte Sonderfertigkeit oder Fähigkeit an ein *ausgebildetes* Pferd geeigneter Profession weiterzugeben. *Abrichten*-Probe +14.

Exkurs: Loyalität generischer Pferde

Falls sich NSC im Reiterkampf üben, oder deren Pferde erbeutet werden, eine kurze Übersicht der LO:

- *Eingerittene* Pferde: LO 8
- *Ausgebildete* Pferde: LO 14
- *Individuell ausgebildete* Pferde: LO 18

Optional: Reiterkämpfer als Spielercharakter

Reiterkämpfer leiden in der Regel darunter, dass ihnen zu Spielbeginn schlicht das essentielle Handwerkszeug fehlt, um überhaupt der gewählten Profession gerecht zu werden und so 7-14 GP für *besonderen Besitz* teurer sind, als entsprechend WdH angegeben.

Es wird empfohlen, Kavalleriesoldaten, Offizieren, Rittern etc. zu Spielbeginn zumindest ein *eingerittenes* Pferd ihrer Einheit/des Ausbilders/heimischen Stalls zur Verfügung zu stellen, das bei Verlust vollständig ersetzt werden muss.

Dadurch wird die Profession zumindest spielbar, für Extras wie Ausbildung muss *besonderer Besitz* gewählt werden, hochklassige Pferde erfordern sogar *besonderen Besitz II*.

3.1 Die Ausbildung in Varianten

Jedes Pferd durchläuft eine spezifische Ausbildung zum Reit-, Renn-, Kampf-, Trage- oder Zugtier.

Ausbildung Kampftier (Variante Streitross)

Wertmodifikatoren entsprechend ZBA.

Sonderfertigkeiten: SF *Gezielter Biss*, SF *Gezielter Tritt*, SF *Lanzengang*, SF *Niederreiten*, SF *Schrecksicherheit*, SF *Steigen* und SF *Trampeln.*

Ausbildung Reittier (Reitpferd)

Wertmodifikatoren entsprechend ZBA.

Sonderfertigkeiten: *SF Geländehindernisse* und *SF Sprungsicherheit.*

Vereinheitlichung von Werten

Pferde weichen nach ZBA vom Ausdauer und GS-System der restlichen Spielwelt ab.

Um die allgemeinen Tierprofessionen nahtlos können, kann man sich an folgenden Punkten orientieren:

- AuP = Trabausdauer x 10
- Trabausdauer = AuP/10
- Galoppausdauer = AuP/10 -1

Vielen Dank an den Nutzer ***Ein Dämon auf Abwegen****, der diese Umrechnung freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.*

3.2 Die Pferdesonderfertigkeiten

Grundsätzlich gilt: Ein Pferd kann die meisten der auf S. 25 ZBA genannten Sonderfertigkeiten ohne Einschränkungen lernen, die Unterteilung in *spezielle* und *allgemeine* SF entfällt.

Ausgenommen davon sind Sonderfertigkeiten und Manöver, deren komplexe Vermittlung ein eigenes *Berufsgeheimnis* darstellt (z.B. *Capriola*, *Stille Wacht*, *Rashtullahs Schwingen*, *Reitertreue*) und ausschließlich im Rahmen eines solchen weitergegeben werden kann.

Im Rahmen dieser Auflistung werden vor allem auch im Reiterkampf relevante Sonderfertigkeiten berücksichtigt, nicht solche der Kunstreiterei (*Almadaner Schritt* o.ä.) oder Sonderfertigkeiten, die keiner mechanistischen Änderung bedürfen (*Wache*).

Pferdesonderfertigkeit *Geländehindernis*

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben durch Geländemodifikatoren um -3.

Pferdesonderfertigkeit *Lanzengang*

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben während eines *Lanzengangs* um -3.

Pferdesonderfertigkeit *Kehrtwende*

Verkürzt Aktion *Aufstellung* um 1 Aktion.

Pferdesonderfertigkeit *Schrecksicherheit*

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben aufgrund von *Kontrollverlust* um -3.

Pferdesonderfertigkeit *Sprungsicherheit*

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben durch *Sprünge* um -3.

3.3 Die komplexen Pferdesonderfertigkeiten

Dieses Kapitel behandelt Pferdesonderfertigkeiten, die ausschließlich im Rahmen eines *Berufsgeheimnisses* vermittelt werden können und als Krone der Reitkunst bzw. Ausbildung gelten. Die Liste ist explizit beispielhaft.

Pferdesonderfertigkeit *Capriola*
(Almada und Yaquirien)

Erlaubt Kampfeinsatz des Pferdemanövers *Capriola.*

Pferdesonderfertigkeit *Formation brechen*
(Ausbildungseinrichtungen schwerer Reiterei)

Niederreiten kann nach Meisterentscheid auch gegen mehrere eng nah- oder hintereinander befindliche Ziele ausgeführt werden (+4 pro zusätzlichem Ziel).

Pferdesonderfertigkeit *Vielseitigkeitspferd*
(Botendienste; SF *Geländehindernis*)

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben durch Geländemodifikatoren um insgesamt -7.

Pferdesonderfertigkeit *Turnierpferd*
(Ausgesuchte Turnierpferde, SF *Lanzengang*)

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben während eines *Lanzengangs* um insgesamt -7.

Pferdesonderfertigkeit *Levade*
(Südaveturien/Bornland, SF *Steigen*)

Erlaubt anstatt einer Reaktion zweimal das Pferdemanöver *Steigen (Parade)* auszuführen.
Dieser Kampfstil wird überwiegend von aufgesessener Infanterie genutzt, um sich für den eigentlichen Kampf zu schonen. Nicht kumulativ mit weiteren Zusatzaktionen aus bewaffneten Kampfstilen.

Pferdesonderfertigkeit *Magierpferd*
(Tulamidenlande; Gabe *Magiegespür;* 20 TaP*)

Erhöht den Talentwert der Gabe *Magiegespür* um 12 Punkte.

Pferdesonderfertigkeit *Rashtullahs Schwingen*
(Ausschließlich Kalifat)

GS +1; AU 0/+1/+2

Pferdesonderfertigkeit *Stille Wacht*
(Ausschließlich Kalifat; *Wache*)

Erhöht den *Sinnenschärfe*-Talentwert um weitere 3 Punkte, lautlose Vermittlung an den Reiter.

Pferdesonderfertigkeit *Springpferd*
(Botendienste und Schaureiter)

Senkt die Erschwernis von *Reiten*-Proben bei Sprüngen um insgesamt -7.

3.4 Pferdevor- und Nachteile

Grundsätzlich besitzen Pferde aus Zucht mehrere (2-3) der bei der jeweiligen Rasse aufgeführten Vorteile, teure Spitzenexemplare auch sämtliche Vorteile und/oder weniger Nachteile. Pferde aus ländlicher Vermehrung verfügen, wenn überhaupt, über maximal **einen** der gelisteten Vorteile, dennoch alle Nachteile.

Die zugrunde liegende Spielmechanik wird drastisch vereinfacht. Vor- und Nachteile für Pferde ändern entweder relevante Eigenschaften, oder führen im Rahmen eines situativen Effekts ähnlich *Glück* zu maximal 1W3 Wiederholungen von Würfelwürfen pro Abenteuer oder Kapitel/Abschnitt.

Pferdenachteil *Eigenwillig / Störrisch*

Nach Meisterentscheid muss eine *Reiten*-Probe wiederholt werden. Das schlechtere Ergebnis zählt.

Bei einem *störrischen* Tier ist die Wiederholung zusätzlich um +7 Punkte erschwert.

Pferdenachteil *Gutmütig*

Eine aufgrund von *Kontrollverlust* oder Paniksituationen abgelegte *Reiten*-Probe darf wiederholt werden. Das bessere Ergebnis zählt.

Pferdevorteil *Magiegespür*

Pferde mit diesem seltenen, angeborenen Vorteil erhalten die Gabe *Magiegespür* auf einem Wert von 3.

Geprobt wird mit 1W20 auf den Wert der Gabe.

Pferdenachteil *Nervosität*

Senkt die Kontrollschwelle um 1 Punkt.

Pferdevorteil *Sprungsicherheit*

Eine aufgrund eines Sprunges abgelegte *Reiten*-Probe darf wiederholt werden. Das bessere Ergebnis zählt.

Pferdevorteil *Ruhiges Temperament*

Erhöht die Kontrollschwelle um 1 Punkt.

Pferdevorteil *Trittsicherheit*

Eine durch Gelände erschwerte *Reiten*-Probe darf wiederholt werden. Das bessere Ergebnis zählt.