

Preisliste für Pferde

	Rasse	ungearbeitet		unerfahren		erprobt		geschult		Seite ZBA
		ländlich	fundiert	ländlich	fundiert	ländlich	fundiert	minimal	maximal	
Pferde	Beilunker	-	45	-	68	-	169	135	450	148
	Elenviner Vollblut	-	80	-	120	-	300	240	800	148
	Ferkina-Pony	15	-	18	-	23	-	-	-	149
	Goldfelser	50	75	60	113	75	281	225	750	149
	Langmähne	30	-	36	-	45	-	-	-	150
	Maraskaner	45	-	54	-	68	-	-	-	150
	Nordmähne	35	-	42	-	53	-	-	-	150
	Orklandpony	15	-	18	-	23	-	-	-	151
	Firnpony	25	40	30	60	38	150	120	400	151
	Shadif	-	150	-	225	-	563	450	1500	151
	Sveltaler	40	60	48	90	60	225	180	600	152
	Theskaler	35	55	42	83	53	206	165	550	152
	Traloper Riese	60	100	72	150	90	375	300	1000	153
	Norburger Riese	60	100	72	150	90	375	300	1000	153
	Tobimora-Falbe	40	60	48	90	60	225	180	600	153
	Tulamide	80	120	96	180	120	450	360	1200	153
Warunker	40	80	48	120	60	300	240	800	154	
Yaquirtaler	-	120	-	180	-	450	360	1200	154	
Esel	Schwarzer Thalluser	25	50	30	75	38	188	150	500	93
	Mherwati	25	40	30	60	38	150	120	400	93
	Grautier	20	-	24	-	30	-	-	-	93
Kamele	Qaimuyan	-	70	-	105	-	263	210	700	117
	Qaichelar	-	70	-	105	-	263	210	700	117
	Qaiahjan	-	110	-	165	-	413	330	1100	117
	Dromedar	-	70	-	105	-	263	210	700	118
	Kamah	-	25	-	38	-	94	75	250	118

Probenmodifikationen

	Reiten	Reiten im Kampf	Kampf
ungearbeitet*	3	6**	9**
unerfahren, ländlich	1	6	3
unerfahren, fundiert	1	3	0
erprobt, ländlich	-1	3	3
erprobt, fundiert	-1	0	0
geschult	-2	-1	0
Kampfpferd	-2	-3	0
Magierpferd	-3	-1	0

* zu Kampfbeginn und bei Schaden LO-Probe +SP

** nur mit Talentspez. Abrichten (Zureiter) möglich

Situation	Aufschlag
ohne Steigbügel / Sattel	6*
freihändig	4
freihändig, mit Schild	4 / 2 / 0
Anreiten mehrere Gegner	3 pro Gegner
Behinderung	BE -2
Wunden	3 pro Wunde
Wunde des Reiters	3 pro Wunde
nach Treffer	SP
Gelände	1 bis 6

* kein Lanzengang möglich

Sturz
2W+4 TP(A) ohne Beachtung der Rüstung
Körperbeherrschung + momentane GS + doppelte BE
wenn gelungen sinkt der Schaden auf W+4
Initiative als Fußkämpfer bestimmen, Malus von 5

Initiative
Grundwert + TaP*/2 aus Reiten-Probe

SF Reiterkampf
alle Erschwernisse halbiert

SF Kriegstreiterei
alle Erschwernisse geviertelt

Modifikation im Lanzengang		
Reiten-Probe (entfällt bei SF Reiterkampf)		
Angriff auf Reiter		5
Angriff auf Reittier		3
Angriff auf Fußgänger		
nach Größe:	winzig	12
	sehr klein	9
	klein	6
	mittel	4
	groß	2
	sehr groß	0
	Arm/Kopf	8
	Rumpf	6
	Bein	10
fliegendes Wesen		+6
improvisierte Lanze		+4
Bewegung:	unbewegt	0
	längs zum Reiter	2
	quer zum Reiter	4
	in Bodennähe	+2

Pferde-Manöver ZBA Seite 37f.

Manöver nur mit geschulten Pferden möglich

außer: Niederreiten, Sturmangriff, Lanzenreiten (auch mit erprobten Pferden)

Niederreiten nur mit SF Kriegstreiterei möglich, sonst SF Reiterkampf

Reit-At bzw Pa für gezielte Angriffe des Pferdes samt Reiter

(TaW Reiten + LO + doppelte At des Pferdes) / 4

Reiter gegen Fußkämpfer

Situation	Reiter	Fußkämpfer
Handgemengewaffe	-	+3 / -3
Nahkampfwanne*	-3*	+3 / -3
Stangenwanne / Pike	-	0 / 0
Zweihandwanne	+8	nach DK

* mit SF Reiterkampf bei Hiebwanne, Säbeln, Schwertern + 2 TP

Schaden im Lanzengang

Anlauf	Niederreiten	Turnierlanze	Dschadra	Kriegsranze
bis 5	W6	W6+4 (A)	W6+5	W6+6
15	2W6	2W6+4 (A)	2W6+5	2W6+8
ab 16	2W6+2	3W6+4 (A)	3W6+5	3W6+10

Schildparade+8 zum Abgleiten lassen ist möglich

