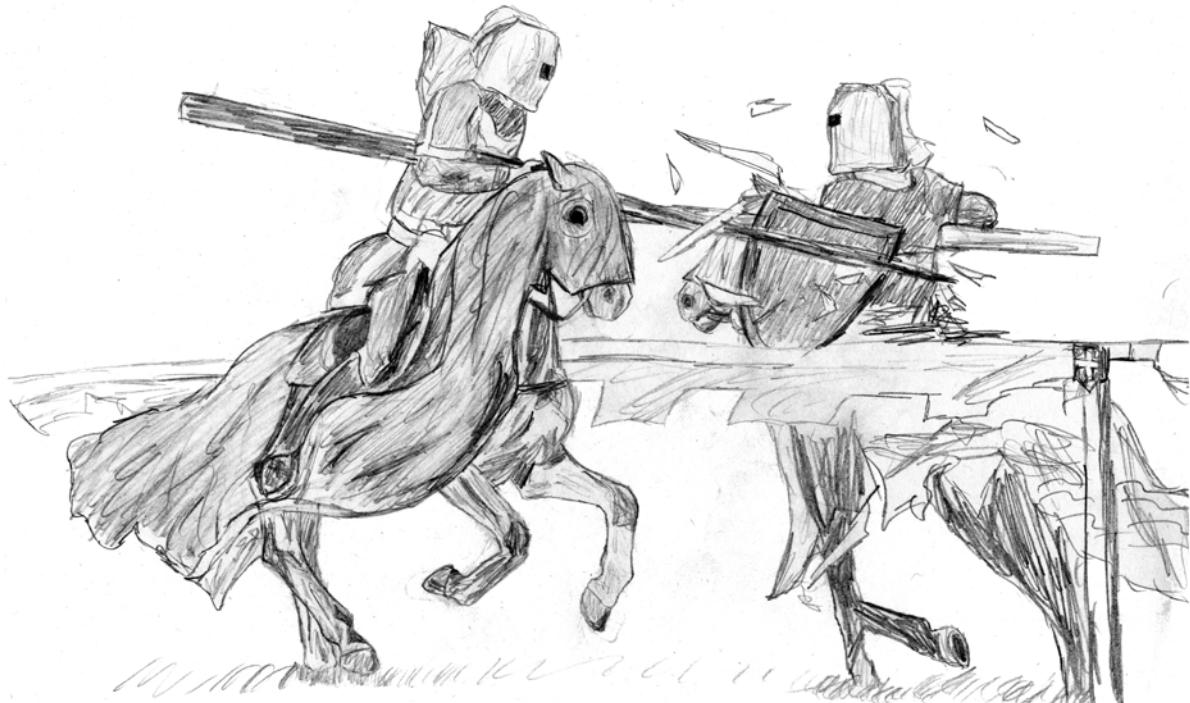


REITKUNST & RASSEPFERDE

Eine inoffizielle Spielhilfe zu Pferderassen und
Pferdeausbildung in Aventurien

von
Nina Haßmann



Mit besonderem Dank an Florian Schwinghammer für seine Arbeit an
den Ausbildungen und die Idee zur Überarbeitung.

Außerdem vielen Dank an die DSA4.de User, die sich am entsprechenden
Projekt-Thread beteiligt haben.

İNHALTSVERZEICHNIS

Vorwort und Copyright.....	3
Aventurische und irdische Pferderassen im Vergleich.....	4
Ponys.....	4
Vollblüter.....	9
Warmblüter.....	11
Kaltblüter.....	14
Pferdeausbildung.....	16
Basisschulungen.....	16
Reitpferde.....	17
Kutsch- und Packpferde.....	20
Kriegspferde.....	22
Lexikon.....	24
Vor- und Nachteile.....	24
Unarten.....	25
Eigenarten.....	25
Besonderer Besitz.....	25
Sonderfertigkeiten.....	27
Namen.....	28

VORWORT UND COPYRIGHT

Das Schwarze Auge und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Diese Spielhilfe enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Aventurien". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen wendet Euch bitte an: Nina Haßmann unter bird@ca4v.de.

Alle Illustrationen stammen von mir und dürfen gerne verwendet werden, sofern eindeutig zu erkennen ist, daß es sich dabei um meine Bilder handelt.

Alle aufgeführten spielrelevanten Werte und Beschreibungen, habe ich stellenweise oder vollständig geändert. Alle Werte und Beschreibungen, die nicht aufgeführt sind, stehen in der Zoo-Botanica Aventurica und gelten auch weiterhin.

Wer Interesse an schönen Photos zu den verschiedenen irdischen Pferderassen hat, dem sei die folgende Website empfohlen:

http://www.archivboiselle.com/search_horse.php?l=d&a=h

Eine detaillierte Beschreibung der Farben und Erklärung zur Vererbung mit vielen schönen Bildern findet sich hier:

<http://www.taktklar.de/go/colors/start.htm>

AVENTURISCHE PFERDE IM VERGLEICH MIT IRDISCHEN

PONYS

BEILVINKER ZWERGEPONYS

Größe: ca. 60 bis 70 Finger

Gewicht: ca. 200 bis 250 Stein

Farbe: Rappen (1-4), Schimmel (5-9), Füchse (10-14), Braune (15-20)

Körperbau: edler, trockener Kopf, langer Hals, kräftige, trockene Beine und Gelenke, feste, runde Hufe, schlank und langbeinig

Ursprung: Einkreuzung von Shadifblut in Maraskanponys.

MU 4+1W2 KL 3+1W2 CH 6+1W2 IN 4
GE 7+1W2 KO 18+1W2 KK 10+1W3 FF 2

LeP 39+1W2 GS 1,5 / 5+1W2 / 10+1W2

AU 6 / 5 LO 6+1W2 TK x5

Vor-/Nachteile: Trittsicherheit (Gebirge, Geröll), Flinkheit, Verminderte Tragkraft

Charakter: Ausdauernd und genügsam, freundlich und lebhaft

Auf dem Pferdemarkt:

Ländliche Ausbildung: Reit- und Fahrpony

Übliche fundierte Ausbildungsvarianten:

Wanderreitpferd, Zirkuspferd

Mögliche Varianten: Prunkkutschpferd, Botenpferd, Leichtes Streitroß (nur für einen Brilliantzwerge; sehr selten, da es nur ein oder zwei Zwerge gibt, die genügend Kenntnisse in ihrer Ausbildung besitzen), Adelsroß (als Reittier für den Nachwuchs); insgesamt sehr selten fundierte Ausbildung, da es wenige Zureiter gibt, die leicht genug für diese Ponys sind.

Unmögliche Varianten: Hütepferd, Lasttragetier, Linienkutschpferd, Magierpferd, Mittelschweres Streitroß, Novadisches/Tulamidisches Kriegspferd, Rennkutschpferd, Rennpferd, Schützenpferd, Schweres Streitroß, Streitwagenpferd, Troßkutschpferd

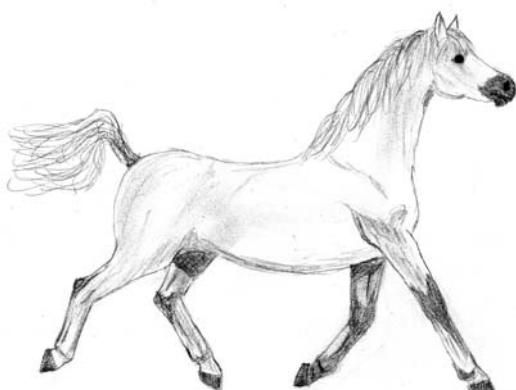
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Fahrpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Zirkuspferd, Botenpferd, Prunkkutschpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Leichtes Streitroß, Linienkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: Hütepferd, Magierpferd, Mittelschweres/Schweres Streitroß, Novadisches/Tulamidisches Kriegspferd, Streitwagenpferd, Troßkutschpferd



Welsh B

Größe: ca. 125 bis 140 cm

Farbe: alle außer Schecken

Kopf: edel, trocken, nicht zu lang, breite Stirn, große, lebhafte Augen, zierliche, gut angesetzte Ohren, Ganaschenfreiheit.

Hals: genügend lang, gut angesetzt, schlank und fein bei Stuten, gewölbt mit gutem Aufsatz bei Hengsten, leichtes Genick.

Körper: stark bemuskelter, mittellanger, leicht geschwungener Rücken, längliche Kruppe, lange, schräge, gut gelagerte Schulter mit nicht zu hohem Widerrist.

Fundament: kräftig, trocken, kurze, ovale Röhren, markante Gelenke, mittellang gefesselt, gut geformte, runde, feste Hufe.

Bewegung: raumgreifend, elastisch frei aus der Schulter, mit energischem Antritt und Schub aus der Hinterhand, Takt.

Charakter: zuverlässig, gutwillig und leistungsbereit, anspruchlos in Haltung und Umgang.

Ursprung: Gezielte Veredelung von Welsh Mountain Ponys mit orientalischen Blutlinien

FERKIPPA-PONYS

Größe: ca. 70 Finger

Gewicht: ca. 300 Stein

Farbe: häufig Schimmel (1-12), Rappen (12-16), Maus- und Graufalben (16-20).

Körperbau: primitives Gebirgspferd, derber, großer Kopf, kräftiger Kiefer, kleine Augen, kurzer, tiefer Hals, kurze, steile Schulter, langer, flacher Widerrist, kräftiger, langer Rücken, kurze, schmale, steile Kruppe, robuste, klare Beine, stahlharte Hufe.

Ursprung: Gebirgsponys ohne fremdes Blut, halbwild.

MU 7+1W2 KL 2+1W2 CH 3+1W2 IN 5
GE 8+1W2 KO 19+1W2 KK 13+1W2 FF 2
LeP 44+1W2 GS 1,5 / 5+1W2 / 10+1W2
AU 6 / 6 LO 5+1W2 TK x6

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Galopp), Genügsam, Trittsicherheit, Zäh; bei einer 1-10 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: mutig, unerschrocken, misstrauisch.

Auf dem Pferdemarkt:

Äußerst selten ausgebildet zu erwerben.

Allgemeine Ausbildung: Reitpferd oder Packpferd, die Ferkinas kennen keine fundierte Ausbildung, allerdings entsprechen die dort ausgebildeten Ponys wertetechnisch dem erprobten bzw. geschulten leichten Streitroß (letzteres ohne die Fertigkeiten: Lanzengang, Capriola und Corbetto (-15 TaP*)) oder dem erprobten bzw. geschulten Schützenpferd, und erleiden unter einem Ferkina keine Einbußen im Kampf.

Mögliche Varianten: Wanderreitpferd (ohne Vorteil Eingefahren), Lasttragetier

Unmögliche Varianten: alle restlichen

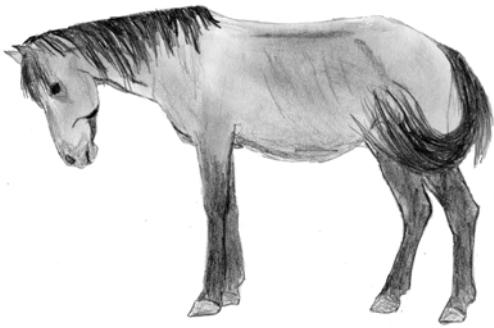
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit- oder Packpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd (ohne Vorteil Eingefahren), Packpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Leichtes Streitroß, Botenpferd, Schützenpferd

Unmögliche Ausbildung: alle Kutsch- und die restlichen Kriegspferdevarianten



Anatolisches Pferd

Größe: ca. 140 bis 150 cm

Farbe: häufig Schimmel, aber auch alle anderen einfarbigen.

Kopf: lang und schwer, gerade oder leicht konvex.

Hals: kurz.

Körper: lange, schräge Schulter, langer, gerader Rücken, wenig Widerrist, schlank.

Fundament: trocken, hart.

Bewegung: wenig raumgreifend, trittsicher.

Charakter: mutig, eigenwillig.

Ursprung: türkischer Landschlag, dem Przewalski-Pferd und dem Tarpan sehr ähnlich.

GJALSKER WINDMÄHNEN

Größe: ca. 65 bis 73 Finger

Gewicht: ca. 400 bis 480 Stein

Farbe: alle Farben und Schattierungen außer Tigerschecken: Rappen (1-3), Schimmel (4-6), Füchse (7-9), Falben (10-12), Braune (13-15), Schecken (16), Windfarbene (17-19), Farbbechsler (20)

Körperbau: harte, trockene und starke Beine und Hufe, flacher Widerrist, breite, steile Kruppe, kompakter Körperbau, ausdrucksloser Kopf, gerades Profil, dichtes Langhaar

Ursprung: mit den Hjaldingern aus dem Güldenland nach Aventurien gebracht, haben sich die Vorfahren dieser Pferde mit den wilden Orklandponys vermischt. Sie sind mit den Langmähnen verwandt, wurden aber mit den Pferden der Gajka gekreuzt, die diese aus dem Süden mitbrachten.

MU	7+1W2	KL	4+1W2	CH	6+1W2	IN	4
GE	7+1W2	KO	18+1W3	KK	14+1W2	FF	2

LeP 58+1W3 **GS** 1,5 / 6+1W2 / 9+1W2

AU 7 / 5 **LO** 6+1W2 **TK** x7

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Schritt und Trab/Trendeln), Erhöhte Trag- und Zugkraft, Genügsam, Rennpaß, Spätreif, Trendeln, Trittsicherheit, Zäh

Charakter: freundlich, robust, mutig, lebhaft, charmant, leistungsbereit

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Packpferd
Übliche fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd

Mögliche Varianten: Troßkutschpferd, Rennpferd (nur im Gjalskerland als Rennpaß), Leichtes Streitroß (ohne die Fertigkeiten: Corbett und Capriola (-10 TaP*))

Unmögliche Varianten: alle anderen Kriegs- oder Streitpferde, Magierpferd, Adelsroß, Hütepferd, Linienkutschpferd, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Zug-, Reit- und Tragpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd, Troßkutschpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Zirkuspferd, Prunkkutschpferd, Linienkutschpferd, Rennpferd, Leichtes Streitroß

Unmögliche Ausbildung: mittelschweres und schweres Streitroß, Kriegspferd, Magierpferd

Islandpferd

Größe: ca. 130 bis 145cm

Farbe: alle außer Tigerschecken

Kopf: ausdrucksstark mit geradem Profil, wacher Ausdruck, kleine Ohren, große Augen, dichter Schopf

Hals: gut aufgesetzt, genügend lang, natürliche Aufrichtung

Körper: flacher Widerrist, breite, muskulöse, steile Kruppe, tiefer, voller Schweif, schräge Schulter

Fundament: harte Beine mit trockenen, starken Gelenken und sehr guten Hufen

Bewegung: energische, raumgreifende Gänge, rittiger, fließender Tölt, schneller Rennpaß mit Flugphase

Charakter: stark, leistungswillig, robust, ausgeglichen, ausdauernd, gelehrig, freundlich, lebhaft und langlebig

Ursprung: von Wikingern auf die Insel Island gebracht, haben sich die Pferde in den letzten 1000 Jahren an die rauhe Umgebung angepasst. Sehr strenge Reinzucht. Ein Pferd, das die Insel einmal verlassen hat, darf nicht wieder zurückkehren.

LANGMÄHNEN

Größe: ca. 75 Finger

Gewicht: ca. 480 Stein

Farbe: Falben mit Aalstrich, Mehlmaul, weißgesäumter Mähne und Zebrierung (1-20)

Körperbau: stämmig, kräftige Beine, Fesselbehang, gerader Kopf, kräftiger Hals

Ursprung: mit den Hjaldingern aus dem Güldenland nach Aventurien gebracht, haben sich die Vorfahren dieser Pferde mit den wilden Orklandponys vermischt.

MU	7+1W2	KL	3+1W2	CH	5+1W2	IN	4
-----------	--------------	-----------	--------------	-----------	--------------	-----------	----------

GE	6+1W2	KO	18+1W3	KK	14+1W2	FF	2
-----------	--------------	-----------	---------------	-----------	---------------	-----------	----------

LeP 58+1W3 **GS** 1,5 / 6+1W2 / 9+1W2

AU 7 / 5 **LO** 5+1W2 **TK** x7

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Schritt und Trab/Trendeln), Eigenwillig, Erhöhte Trag- und Zugkraft, Genügsam, Trendeln, Trittsicherheit, Zäh

Charakter: freundlich, eigenwillig, robust, scheu, mutig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Packpferd, selten Reitpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd

Mögliche Varianten: Troßkutschpferd, Zirkuspferd, Leichtes Streitroß (ohne die Fertigkeiten: Corbett und Capriola (-10 TaP*))

Unmögliche Varianten: alle anderen Kriegs- oder Streitpferde, Magierpferd, alle Rennvarianten, Adelsroß, Botenpferd, Hütepferd, Linienkutschpferd, Prunkkutschpferd

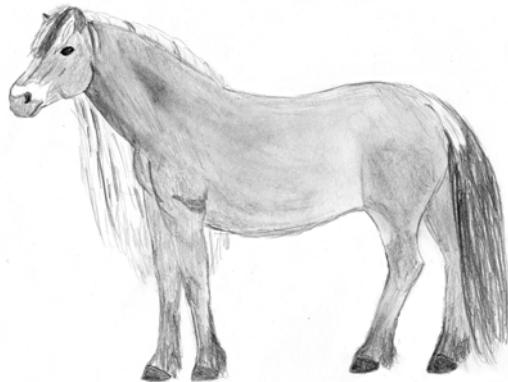
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Zug-, Reit- und Tragpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd, Troßkutschpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Zirkuspferd, Adelsroß, Prunkkutschpferd, Linienkutschpferd, Leichtes Streitroß

Unmögliche Ausbildung: mittelschweres und schweres Streitroß, Kriegspferd, Magierpferd, alle Rennvarianten



Fjordpferd

Größe: ca. 135 bis 150cm

Farbe: Weiß-, Braun-, Gelb-, Rot- und Graufalben, Aalstrich, Mehlmaul, manchmal Zebrastreifen an den Beinen

Kopf: breitflächige Stirn, gerader bis leicht konkaver Nasenrücken, ausdrucksvolle Augen, weit auseinanderstehende kleine Ohren

Hals: gut aufgesetzt, zum Kopf hin schmäler wirkend, genügend Ganaschenfreiheit

Körper: großlinig, im Rechteckformat stehend, große Schulter, gute Sattellage, elastischer Rücken mit guter Verbindung

Fundament: trocken, korrekt, mit ausgeprägten, starken Gelenken, harte Hufe in passendem Größenverhältnis zum Körper

Bewegung: raumgreifend; energische, taktreine Grundgangarten mit Antrieb und Schub aus der Hinterhand

Charakter: robust, ausgeglichen, gelehrig, gutmütig, leistungsstark und langlebig

Ursprung: von den asiatischen Wildpferden abstammend

MARASKANIER- ODER SEE-MANNSPOIPPY

Größe: um 70 Finger

Gewicht: ca. 350 Stein

Farbe: meist Braune (1-12), Falben (13-14), Schimmel(15-16), Rappen (17), Fuchs (18), Schecken (19), Farbwechsler (20)

Körperbau: langer, gerader Kopf mit breiter Stirn, großen Nüstern und starken Kiefern, kurze Röhrebeine, starke Gelenke und harte Hufe, kompakt, dichtes, feines Fell

Ursprung: eine kleine Herde der Ponys ist irgendwie auf die Insel Maraskan gelangt, eventuell stammen sie aus dem Riesland

MU 7+1W2	KL 4+1W2	CH 5+1W2	IN 4
GE 7+1W2	KO 19+1W2	KK 12+1W2	FF 2
LeP 44+1W2	GS 1,5 / 5+1W2 / 9+1W2	AU 6 / 5	
LO 6+1W2	TK x6		

Vor-/Nachteile: Genügsam, Trittsicher, Wasserliebend, Zäh, bei einer 1-7 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: gutmütig, genügsam und mutig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Packpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd

Eventuell mögliche Varianten: Zirkuspferd, Linienkutschpferd

Unmögliche Varianten: Magierpferd, Novadisches/Tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres und schweres Streitroß, Prunkkutschpferd, Rennkutschpferd, Rennpferd, Schützenpferd, Streitwagenpferd, Troßkutschpferd

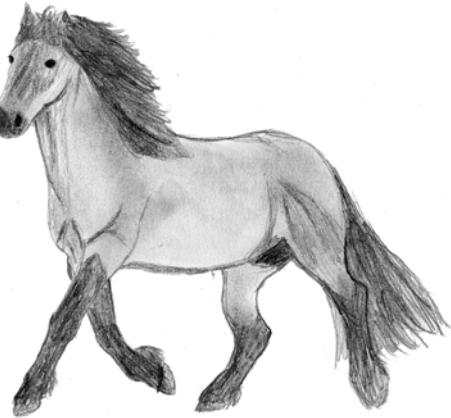
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Pack- und Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Packpferd, Zirkuspferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Schützenpferd, Botenpferd, Leichtes Streitroß, Linienkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres/schweres Streitroß



Highlandpony

Größe: ca. 132 bis 148cm

Farbe: Falbfarben, Schimmel, Braune, Rappen und gelegentlich Füchse mit silbrigem Langhaar, dunkles Gesicht, meistens Aalstrich und oft Zebramarkierungen innen an den Vorderbeinen, keine Schecken, Abzeichen bis auf einen kleinen Stern auf der Stirn unerwünscht.

Kopf: stolz, breites Maul, tiefe Ganaschen, aufmerksame, freundliche Augen

Hals: angemessen lang, nicht speckig, gut bemuskelt

Körper: gut ausbalanciert, kompakt, ausgeprägter Widerrist, gut ausgeprägte Schulter, tiefe Brust, seidiges, dichtes, seidig feines Fell

Fundament: kräftig, trocken, kurzes Röhrebein, starke Gelenke, breite Hufe, Behang

Bewegungsablauf: gerade, freie Bewegungen ohne übermäßige Aktion.

Charakter: stark, freundlich, robust, ausgeglichenes Temperament

Ursprung: in den schottischen Highlands entstanden und vermutlich mit den Fjordpferden verwandt

ПОРДМАНПЕП

Größe: um 75 Finger

Gewicht: ca. 500 Stein

Farbe: blondes bis braunes Deckhaar mit hellblondem Langhaar (1-13); auch Füchse (14-15), Rappen (16), Braune (17-18), Tigerschecken (19) und Grauschimmel (20)

Körperbau: kräftige Statur, wenig edler Kopf mit leicht aufgewölbtem Profil, kurzer, kräftiger Hals, kurze, steile Schultern, langer, weicher Rücken, gut bemuskelt, gespaltene, steile Kruppe

Ursprung: Aus dem Sveitraler Kaltblut mit Einkreuzung von edleren südlichen Rassen.

MU 4+1W2	KL 3+1W2	CH 6+1W2	IN 4
GE 7+1W2	KO 21+1W3	KK 24+1W2	FF 2
LeP 59+1W6	GS 1,5 / 6+1W2 / 11+1W2	AU 6/5	
LO 5+1W3	TK x6		

Vor-/Nachteile: Erhöhte Zugkraft, Genügsam, Gutmütig, Spätref

Charakter: anspruchslos, gutmütig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Tragpferd

Übliche fundierte Ausbildungsvarianten:

Troßkutschpferd, mittelschweres und schweres Streitroß

Mögliche Varianten: Wanderreitpferd, Adelsroß, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd, Packpferd, Linienkutschpferd

Unmögliche Varianten: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, alle Rennvarianten

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Pack- und Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Troßkutschpferd, mittelschweres und schweres Streitroß, Wanderreitpferd, Zirkuspferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Prunkkutschpferd, Packpferd, Schützenpferd, Botenpferd, Linienkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, alle Rennvarianten



Haflinger

Größe: ca. 138 bis 148

Farbe: Fuchs mit hellem Langhaar, Abzeichen am Kopf zulässig, an den Beinen unerwünscht.

Kopf: kurz, trocken, breite Stirn, leicht konkave Profillinie, Ganaschen genügend weit, großes, klares Auge

Hals: genügend langer Hals

Körper: Rechteckformat, gut ausgeprägter Widerrist, lange, breite, gut bemuskelte, leicht angezogene Kruppenpartie

Fundament: trocken, korrekt, harte, nicht zu flache Hufe

Bewegung: raumgreifende Gänge mit Schub aus der Hinterhand

Charakter: genügsam, gutmütig, leistungsbereit

Ursprung: Kreuzung aus dem Noriker, einem Kaltblut aus Südtirol, und Arabern.

**LeP 49+1W2 GS 1,5 / 6+1W2 / 9+1W2 AU 7 / 5
LO 3+1W3 TK x6**

Vor-/Nachteil: Ausdauernd (Schritt und Trab/Trendeln), Genügsam, Rennpaß, Trendeln, Zäh (beim wilden Orklandpony gelten die im Abschnitt Wildpferde auf Seite 26 genannten weiteren Einschränkungen.)

Charakter: zäh, unerschrocken, scheu

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Packpferd, selten Zugpferd

Übliche fundierte Ausbildungsvarianten:

Wanderreitpferd; Orks kennen keine fundierte Ausbildung im Sinne der Menschen – allerdings entsprechen die Kriegsponys der Orks wertetechnisch dem erprobten bzw. geschulten leichten Streitroß (letzteres ohne die Fertigkeiten: Lanzengang, Capriola und Corbetto (-15 TaP*)).

Unmögliche Varianten: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, alle weiteren Streitrosse, Rennpferde

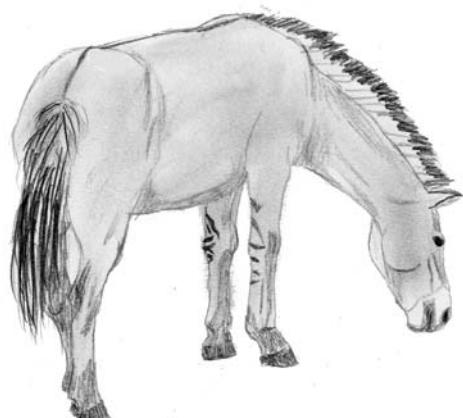
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Pack- und Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Schützenpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: leichtes Streitroß, Linienkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres/schweres Streitroß



ORKLAND- UND ORKPONYS

Größe: ca. 60 bis 70 Finger

Gewicht: 350 bis 420 Stein

Farbe: Falben (1-14), bei den Orkpontys auch Rappen (15-16), Füchse (17-19) und Schecken (20), Zebrierung

Körperbau: großer Ramskopf, kurzer Hals, kräftig, harte Beine und Hufe

Ursprung: Orklandponys sind die wilden Perde des Orklandes, aus ihnen sind die domestizierten Orkpontys hervorgegangen.

**MU 6+1W2 KL 2+1W2 CH 4+1W2 IN 5
GE 8+1W2 KO 19+1W2 KK 12+1W3 FF 2**

Mongolenpferd

Größe: 125 bis 140cm

Farbe: besonders häufig Falben mit Aalstrich und Zebrierung an den Beinen, aber auch alle anderen Farben

Kopf: verhältnismäßig groß, oft Ramskopf

Hals: kurz, kräftig, gerade
Körper: breite Brust, wenig Widerrist
Fundament: kräftige Beine, kurze Fesselung, harte Hufe (müssen nicht beschlagen werden)
Bewegung: leicht, flache Aktion, Töltgänger
Charakter: ausdauernd, eigenwillig, friedlich und umgänglich, wenn gezähmt
Ursprung: von den asiatischen Wildpferden (s. Bild 2) abstammend und noch immer wild gehalten

PAAVIPOXY

Größe: ca. 65 Finger
Gewicht: ca. 320 Stein
Farbe: helle Falben mit Aalstrich (1-20)
Körperbau: große Hufe, trockene, harte Beine, klein und kräftig, Ramsnase
Ursprung: Wildpferde aus dem Norden Aventuriens
MU 5+1W2 **KL** 4+1W2 **CH** 4+1W2 **IN** 5 **GE**
 7+1W2 **KO** 19+1W2 **KK** 11+1W2 **FF** 2
LeP 40+1W3 **GS** 1 / 3+1W2 / 8+1W2 **AU** 6 / 5
LO 5+1W2 **TK** x6
Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Erhöhte Zugkraft, Genügsam, selten Magiegespür, sehr guter Orientierungssinn, Trittsicher, Zäh, bei einer 1-15 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.
Charakter: dickköpfig, anhänglich, genügsam, zäh, klug
Auf dem Pferdemarkt:
Allgemeine Ausbildung: Trag- und Zugpferd, selten Reitpferd
Mögliche fundierte Ausbildung: Magierpferd, Wanderreitpferd, Linienkutschpferd, Packpferd
Unmögliche Ausbildung: alle anderen
Selbstausbildung:
Allgemeine Ausbildung: Trag-, Zug- und Reitpferd
Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitpferd, Linienkutschpferd, Packpferd
Eventuell mögliche Ausbildung: Magierpferd
Unmögliche Ausbildung: alle Streit- und Kriegspferde, alle Rennvarianten

FIRTIPOXY

Größe: ca. 67 bis 73 Finger
Gewicht: ca. 320 bis 400 Stein
Farbe: helle Falben mit Aalstrich (1-20)
Körperbau: große Hufe, trockene, harte Beine, klein und kräftig, Ramsnase
Ursprung: Wildpferde aus dem Norden Aventuriens
MU 5+1W2 **KL** 4+1W2 **CH** 5+1W2 **IN** 5 **GE**
 7+1W2 **KO** 19+1W2 **KK** 12+1W2 **FF** 2
LeP 40+1W3 **GS** 1,5 / 6+1W2 / 9+1W2 **AU** 6 / 5
LO 6+1W2 **TK** x6 **Vor-/Nachteile:**
 Eigenwillig, Erhöhte Zugkraft, Genügsam, Magiegespür,

sehr guter Orientierungssinn, Trittsicher, Zäh, bei einer 1-15 auf dem W20 zusätzlich Trendeln, in diesem Fall Rennpaß.

Charakter: dickköpfig, anhänglich, genügsam, zäh, treu
Auf dem Pferdemarkt:
 Nicht erhältlich.
Selbstausbildung:
Allgemeine Ausbildung: keine sinnvolle
Geeignete fundierte Ausbildung: Magierpferd
Unmögliche Ausbildung: die restlichen



DÜLMENER WILDPFERD

Größe: ca. 125 bis 135 cm
Farbe: Falben mit Aalstrich und Zebrierung an den Beinen
Kopf: mittelgroß, breite Stirn, gerader Nasenrücken, große, intelligente Augen, kleine Ohren
Hals: genügend lang, leicht gewölbt
Körper: mäßig ausgebildeter Widerrist, schräge Schulter, elastischer, gut bemuskelter Rücken, leicht abschüssige Kruppe, breite Brust
Fundament: trockene Gelenke, stabile Röhren, nicht zu lang gefesselt, gut geformte, kleine, harte Hufe, muskulöse Hinterhand
Bewegung: taktrein, raumgreifend, elastisch
Charakter: gutmütig, ausgeglichen, lernfreudig, robust, ausdauernd, langlebig
Ursprung: viel Erbgut von Urwildpferden, aber domestiziert, Einkreuzungen von asiatischen Wildpferden

VOLLBLÜTER

ELEPHANTINER VOLLBLUT

Größe: 77 bis 83 Finger

Gewicht: 450 bis 500 Stein

Farbe: Braune (1-8) und Füchse (9-16) überwiegen, Schimmel (17-18) und Rappen (19-20) selten

Körperbau: edle Erscheinung, trockener Kopf, trockene und lange Beine.

Ursprung: aus fünf Shadifhengsten und edlen Warunkerstuten hervorgegangen

MU 5+1W2 **KL** 3+1W2 **CH** 4+1W2 **IN** 4

GE 7+1W2 **KO** 17+1W2 **KK** 17+1W2 **FF** 2

LeP 58+1W3 **GS**: 2 / 10+1W2 / 14+1W2

AU 6 / 5 **LO** 7+1W2 **TK** x5

Vor-/Nachteile: Sprungsicherheit, Nervosität, Schnell, Verminderte Tragkraft

Charakter: nervös, temperamentvoll, bisweilen etwas schwierig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: fast nicht zu finden, da es die Tiere nur in gezielter Zucht gibt und sie eher fundiert ausgebildet werden – wenn, dann Reit- und Fahrpferd.

Übliche fundierte Ausbildung: Rennpferd (Sprinter), Leichtes Streitross

Mögliche Ausbildung: Rennkutschpferd, Adelsroß, Wanderreitpferd

Unmögliche Ausbildung: Novadisches/tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres/schweres Streitross, Magierpferd, Troßkutschpferd, Packpferd, Schützenpferd

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Rennpferd (Sprinter), Leichtes Streitross, Rennkutschpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, Wanderreitpferd, Botenpferd, Prunkkutschpferd, Streitwagenpferd, Zirkuspferd, Adelsroß

Unmögliche Ausbildung: Packpferd, Magierpferd, novadisches Kriegspferd, Schützenpferd, mittelschweres/schweres Streitross



Englisches Vollblut

Größe: ca. 150 bis 173

Farbe: vor allem Braune und Füchse, selten Rappen und Schimmel, weiße Abzeichen erlaubt.

Kopf: sehr edel, mit intelligentem Ausdruck, große, mutig blickende Augen, mittellange Ohren.

Hals: elegant geschwungen.

Körper: lange und schräge Schulter, gut ausgeprägter Widerist, kurzer Rücken, kräftige, stark bemuskelte Hinterhand, hohe Kruppe

Fundament: harte, lange Beine

Bewegung: lange, flache, raumgreifende Gänge

Charakter: temperamentvoll, eigenwillig bis schwierig, mutig

Ursprung: von drei Araberhengsten abstammend, die mit edlen Warmblutstuten gekreuzt wurden

GOLDFELSER

Größe: 75 bis 78 Finger

Gewicht: ca. 450 Stein

Farbe: Füchse (1-8), Falben (9-12), Schimmel (13-20), keine Abzeichen bei reinrassigen Tieren

Körperbau: gerader Nasenrücken, breite Stirn, trockene, harte Beine, kleine Hufe, schlank, beinahe drahtig, feingliedrig, große Augen, edel gebogener Hals und Rücken, kraftvoll und wendig.

Ursprung: aus den aventureischen Ponys hervorgegangen durch Kreuzungen mit größeren güldenländischen Pferden. Unzählige Legenden ranken sich um den Ursprung dieser Pferde.

MU 7+1W2 **KL** 4+1W2 **CH** 6+1W2 **IN** 4

GE 6+1W2 **KO** 18+1W2 **KK** 20+1W2 **FF** 2

LeP 55+1W3 **GS**: 2 / 10+1W2 / 13+1W2 **AU** 7/6

LO 7+1W3 **TK** x5

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Eigenwillig, Feurig, Nervös, Schnell, Verminderte Tragkraft

Charakter: temperamentvoll, freundlich, menschenbezogen, nicht immer einfach, fügsamer als die anderen beiden ‚Novadipferde‘, ausdauernd, zäh und mutig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: selten – nur Reitpferd

Übliche fundierte Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, Rennpferd (Steher), Wanderreitpferd, Zirkuspferd (hier entfällt jeweils die Sonderfertigkeit *Eingefahren*)

Mögliche Ausbildung: Adelsroß, Botenpferd, leichtes Streitross

Unmögliche Ausbildung: alle Arten von Fahrpferden, novadisches Kriegspferd, Magierpferd, mittelschweres/schweres Streitross

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: nur Reitpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: tulamidisches und novadisches Kriegspferd, Rennpferd (Steher), Wanderreitpferd, Zirkuspferd (hier entfällt jeweils die Sonderfertigkeit *Eingefahren*)

Eventuell mögliche Ausbildung: Botenpferd, Adelsroß, leichtes Streitross

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, alle Zugpferde, Packpferd



Araber (Mu'niqi)

s. Saqlawi

Kopf: lang und schmal, mit geradem Profil

Körper: lang und schmal, tiefe Schweißwurzel

SHADIF

Größe: um 77 Finger

Gewicht: ca. 450 Stein

Farbe: Rappen (in Al'Anfa als Boronsmähnen gezüchtet) (1-8) und Schimmel (9-20), keine Abzeichen

Körperbau: leicht konkave Nasenlinie, trockene, harte Beine, kleine Hufe, schlank, feingliedrig, große Augen, edel gebogener Hals und Rücken.

Ursprung: aus den aventurischen Ponys hervorgegangen durch Kreuzungen mit größeren gütlandischen Pferden. Unzählige Legenden ranken sich um den Ursprung dieser Pferde.

MU	7+1W2	KL	4+1W2	CH	6+1W2	IN	5
GE	7+1W2	KO	17+1W2	KK	19+1W2	FF	2
LeP	55+1W3			GS	2 / 10+1W2 / 13+1W2	AU	7 / 6
			TK	x5			

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, sehr lernfähig, Nervosität, Schnell, Zäh, Verminderte Tragkraft

Charakter: temperamentvoll, freundlich, menschenbezogen, nicht immer einfach, ausdauernd, zäh und mutig

Allgemeine Ausbildung: Reitpferd

Auf dem Pferdemarkt:

Selten auf dem freien Markt zu bekommen.

Allgemeine Ausbildung: Reitpferd

Übliche fundierte Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, leichtes Streitroß, Rennpferd (Steher)

Mögliche Ausbildung: Adelsroß, Botenpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd (hier entfällt jeweils die Sonderfertigkeit *Eingefahren*); novadisches Kriegspferd (höchstens aus einem Beutezug)

Unmögliche Ausbildung: alle Arten von Fahrpferden, Magierpferd, Schützenpferd

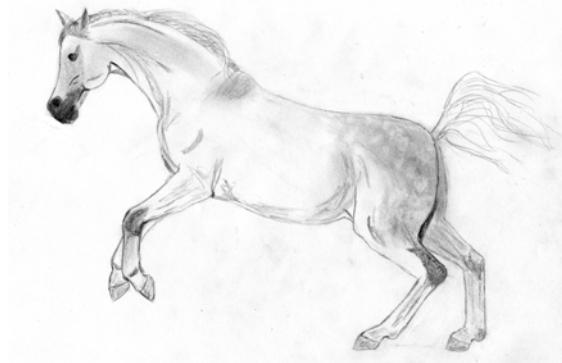
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reitpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: tulamidisches und novadisches Kriegspferd, leichtes Streitroß, Rennpferd (Steher)

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Botenpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd (hier entfällt jeweils die Sonderfertigkeit *Eingefahren*)

Unmögliche: alle Arten von Fahrpferden, Magierpferd, Schützenpferd



Araber (Saqlawi)

Größe: ca. 145 bis 155 cm

Farbe: Füchse, Braune, Rappen und Schimmel

Kopf: sehr kurz und edel mit konkaver Nasenlinie, kleines Maul, große Nüstern, sehr große Augen, kleine, nach innen geschweifte Ohren.

Hals: normal lang, elegant gebogen.

Körper: der schönste Araber, sehr elegant mit stark femininem Ausdruck. Schräge Schultern, ausgeprägter Widerrist, kurzer Rücken, tiefe Brust.

Fundament: klar, hart und trocken mit ausgeprägten Sehnen, kräftige Hinterhand.

Bewegung: frei, viel Aktion, schwabend

Charakter: ausdauernd, zäh, mutig, temperamentvoll, sanft und anhänglich.

Ursprung: aus asiatischen Wildpferden hervorgegangen. Älteste Pferdezucht. Der Legende nach vom Propheten Mohammed begründet. Er ließ hundert seiner Stuten, die ohne Wasser, aber in Sicht eines Baches, eingepfercht waren, nach mehreren Tagen endlich frei. Gleichzeitig ließ er das Signal zum Sammeln der Krieger blasen. Während

alle anderen Pferde zum Bach liefen, kehrten fünf Stuten um und liefen, ohne ihren Durst gestillt zu haben, zum Sammelplatz. Diese fünf sind die Stammstuten der Araberzucht.

TULAMIDE

Größe: 77 bis 80 Finger

Gewicht: ca. 450 bis 500 Stein

Farbe: häufig Schimmel (1-10), aber auch Füchse (11-13), Braune (14-16) und Rappen (17-19)

Körperbau: leicht aufgewölbter Kopf, breite Stirn, trockene, harte Beine, kleine Hufe, manchmal sabelbeinig und kuhhessig, schlank, feingliedrig, große Augen, starker, gerader Hals, kurzer Rücken, lange, manchmal steile Schulter, tiefer, aber nicht sehr breiter Rumpf, schräge Kruppe.

Ursprung: aus den aventurischen Ponys hervorgegangen durch Kreuzungen mit größeren gütlandischen Pferden. Unzählige Legenden ranken sich um den Ursprung dieser Pferde.

MU	7+1W2	KL	4+1W2	CH	6+1W2	IN	5	GE
7+1W2		KO	18+1W2	KK	20+1W2	FF	2	
LeP	58+1W3			GS	2 / 9+1W2 / 12+1W2	AU	7 / 6	
			TK	x6				

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Magiegespür (selten), Schnell, Zäh

Charakter: temperamentvoll, freundlich, menschenbezogen, nicht immer einfach, nierenstark, gelassen, ausdauernd, zäh und mutig

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Fahr-, Reit- und Packpferd (selten ohne fundierte Ausbildung)

Übliche fundierte Ausbildung: Streitwagenpferd, Rennkutschpferd, tulamidisches Kriegspferd, leichtes Streitroß, Rennpferd (Steher), Magierpferd (wenn Magiegespür)

Mögliche Ausbildung: Adelsroß, Botenpferd, Prunkkutschpferd, Linienkutschpferd, Schützenpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd

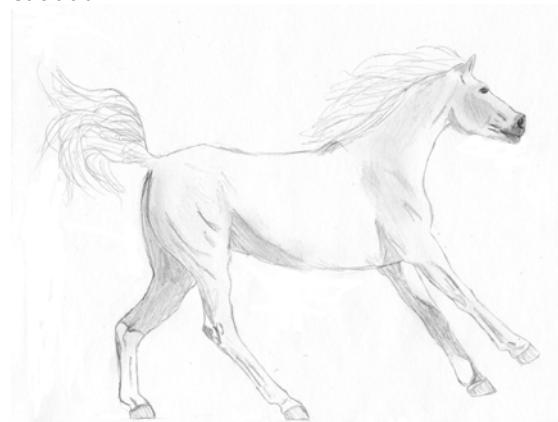
Unmögliche Ausbildung: mittelschweres/schweres Streitroß

Selbstausbildung:

Geeignete fundierte Ausbildung: Streitwagenpferd, Rennkutschpferd, tulamidisches und novadisches Kriegspferd, leichtes Streitroß, Rennpferd (Steher), Magierpferd (wenn Magiegespür)

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Botenpferd, Prunkkutschpferd, Linienkutschpferd, Schützenpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd

Unmögliches Ausbildung: mittelschweres/schweres Streitroß



Araber (Kuhaylan)

s. Saqlawi

Körper: maskuliner Urtyp, ausdauernd und kraftvoll

Charakter: ruhigere Natur

WALDBLÜTER

TESHKALER

Größe: ca. 80 Finger

Gewicht: ca. 600 Stein

Farbe: Rappen (1-19), Braune sind nicht erwünscht (20).
Körperbau: ausdrucksloser Kopf mit kleinen Sichelohren, hoch aufgesetzter, mittellanger, kräftiger Hals, gut lange und schräge Schulter und Kruppe, wenig ausgeprägter Widerrist, lange kräftige Beine, üppiger Behang, dichtes Langhaar.

Ursprung: Sveittaler Hengste mit Ponystuten, vermutlich Orklandponys, gekreuzt und durch tulamidische Pferde veredelt.

MU 6+1W2 **KL** 4+1W2 **CH** 6+1W2 **IN** 4 **GE**
6+1W2 **KO** 19+1W2 **KK** 22+1W3 **FF** 2
LeP 63+1W3 **GS** 1,5 / 9+1W2 / 11+1W2
AU 6 / 5 **LO** 6+1W2 **TK** x7

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Elegante Erscheinung, Erhöhte Trag- und Zugkraft, Spätreif, Weiche Gänge; bei einer 1 oder 2 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: temperamentvoll, freundlich, anhänglich, nicht immer einfach, elegant

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Reitpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Prunkkutschpferd, Adelsroß, mittelschweres Streitroß

Mögliche Ausbildung: Schützenpferd, Troßkutschpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd, schweres Streitroß

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, tulamidisches/novadisches Kriegspferd, leichtes Streitroß

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Reitpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Prunkkutschpferd, Adelsroß, mittelschweres Streitroß, Wanderreitpferd, Zirkuspferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Schützenpferd, Troßkutschpferd, schweres Streitroß

Unmögliche Ausbildung: alle Rennvarianten, Botenpferd, Magierpferd, tulamidisches/novadisches Kriegspferd, leichtes Streitroß, Packpferd



Friese

Größe: ca. 155 bis 170 cm

Farbe: Rappen ohne Abzeichen

Kopf: edel, nicht zu lang.

Hals: hoch aufgesetzt mit gebogener Oberlinie.

Körper: breite Brust, muskulöse Kruppe, kräftiges Fundament, üppiger Behang und dichtes Langhaar.

Fundament: trockene Gelenke.

Bewegung: fleißig, hohe Knieaktion, natürliche Aufrichtung, raumgreifend

Charakter: menschenbezogen, leistungsbereit, intelligent, sanftmütig, ausgeglichen und freundlich.

Ursprung: Das schwere friesische Ritterpferd, das sich schon zu Zeiten der Römer und im Mittelalter wesentlich von Kaltblütern unterschied, wurde im 16. Jahrhundert zum zweiten Mal nach den Kreuzzügen durch iberische und orientalische Pferde veredelt. Danach wurde es vor allem beim Adel beliebt und als edles Kutsch- und Reitpferd eingesetzt und zeigte eine besondere Trabbegabung. Strenge Reinzung.

WARUNKER

Größe: ca. 75 bis 90 Finger

Gewicht: ca. 450 bis 600 Stein

Farbe: alle: Rappe (1-3), Schimmel (4-7), Braune (8-12), Füchse (13-16), Falben (17), Schecke (18), Farbwechsler (19), Windfarben (20)

Körperbau: Je nach Region und Einkreuzung verschieden. Auf jeden Fall leichter als Kaltblüter, aber kräftiger als Vollblüter.

Ursprung: Viele verschiedene Einflüsse.

MU 5+1W3 **KL** 3+1W3 **CH** 5+1W3 **IN** 4
6+1W3 **KO** 17+1W3 **KK** 20+1W3 **FF** 2
LeP 55+1W6 **GS** 2 / 9+1W3 / 11+1W3
AU 7 / 5 **LO** 6+1W3 **TK** x6

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, außerdem zwei passende Vorteile der folgenden: Elegante Erscheinung, Feurig, Gutmütig, Lernfähig, Ruhiges Temperament, Sprungsicherheit, Trittsicherheit, Weiche Gänge; bei Wahl eines der Nachteile Eigenwillig, Nervös oder Wasserliebend, noch ein weiterer der vorher genannten Vorteile. Bei einer 1 oder 2 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: Je nach Region und Einkreuzung unterschiedlich.

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Tragpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Botenpferd, leichtes und mittelschweres Streitroß, Hütepferd, Packpferd, Linienkutschpferd, Schützenpferd, Streitwagenpferd, Troßkutschpferd, Wanderreitpferd

Mögliche Ausbildung: Adelsroß, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, novadisches Kriegspferd, schweres Streitroß

Selbstausbildung:

Geeignete fundierte Ausbildung: Botenpferd, leichtes und mittelschweres Streitroß, Hütepferd, Packpferd, Linienkutschpferd, Schützenpferd, Streitwagenpferd, Troßkutschpferd, Wanderreitpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsroß, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd, tulamidisches Kriegspferd

Unmögliche: Magierpferd, novadisches Kriegspferd, schweres Streitroß

AMAZONENROSS

Verbreitung: Amazonenburgen

Größe: 75 bis 85 Finger

Gewicht: ca. 450 bis 550 Stein

Farben: Rappe (1-3), Schimmel (4-7), Braune (8-12), Füchse (13-17), Falben (18-20), Abzeichen erlaubt

Körperbau: Kraftvoll, wendig, schlanker als der Warunker, große, wache Augen, trockener Kopf, ausgeprägte Madalinie, kleine Ohren, gerader Hals, kurzer Rücken, harte, trockene Beine, harte Hufe, kräftige Hinterhand, steile Schulter, seidige Mähne, manchmal leicht nach innen gebogene Nasenlinie

Ursprung: Von den Amazonen aus leichten Warunkern und edlen Shadifs gezüchtet.

MU 7+1W2 **KL** 3+1W2 **CH** 6+1W2 **IN** 4
GE 7+1W2 **KO** 17+1W3 **KK** 21+1W3 **FF** 2
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 57+1W3 **RS** 1
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6

Tritt: DK N **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 2 / 9+1W3 / 11+1W3 **MR** 0/8 **GW** 8
AU 7 / 5 **LO** 7+1W3 **TK** x5 **ZK** x11
Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Eigenwillig, Elegante Erscheinung
Charakter: anhänglich, sanft, mutig, nervenstark, temperamentvoll
Futterbedarf: 13 Stein / 13 Stein / 15 Stein / 17 Stein
Preis: - / 150 Dukaten, extrem selten auf dem freien Markt zu erhalten
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
Auf dem Pferdemarkt:
 Nur aus Beutebeständen
Allgemeine Ausbildung: Reitpferd (sehr selten ohne fundierte Ausbildung)
Übliche fundierte Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, leichtes und mittelschweres Streitross
Unmögliche Varianten: Magierpferd, schweres Streitross, Novadisches Kriegspferd
Selbstausbildung:
Allgemeine Ausbildung: Reitpferd
Geeignete fundierte Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, leichtes und mittelschweres Streitross
Eventuell mögliche Ausbildung: Wanderreitpferd, Zirkuspferd, Adelsroß, Schützenpferd, Botenpferd, Streitwagenpferd
Unmögliche Ausbildung: novadisches Kriegspferd, Magierpferd, schweres Streitross

RÄHJAROSS

Verbreitung: Amazonenburgen
Größe: ca. 70 bis 80 Finger
Gewicht: ca. 400 bis 500 Stein
Farben: Glanzrappen, Schneeschimmel und goldrote Füchse: Rappe (1-7), Schimmel (7-13), Füchse (14-20)
Körperbau: Kraftvoll, wendig, wache Augen, trockener Kopf, ausgeprägte Madalinie, gerader Hals, kurzer Rücken, harte, trockene Beine, harte Hufe, kräftige Hinterhand, steile Schulter, seidige Mähne
Ursprung: Herde von 40 Stuten in der Menzheimer Au. Edler Schlag des Warunkers.

MU 7+1W2	KL 3+1W2	CH 7+1W2	IN 4
GE 7+1W2	KO 17+1W3	KK 21+1W3	FF 2
INI 9+1W6	PA 8	LeP 57+1W3	RS 1
Biss:	DK H	AT 11	TP 1W6+1
Tritt:	DK N	AT 11	TP 1W6+1
GS 2 / 9+1W3 / 11+1W3		MR 0/8	GW 8
AU 7 / 5	LO 7+1W3	TK x5	ZK x11

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Elegante Erscheinung
Charakter: anhänglich, sanft, mutig, nervenstark, temperamentvoll
Futterbedarf: 13 Stein / 13 Stein / 15 Stein / 17 Stein
Preis: - / 200 Dukaten, für den Tempel ungeeignete Pferde werden im Alter von 3 Jahren verkauft
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner
Auf dem Pferdemarkt:
 Noch keine Ausbildung begonnen
Selbstausbildung:
Allgemeine Ausbildung: Reitpferd
Geeignete fundierte Ausbildung: Adelsroß, tulamidisches Kriegspferd, leichtes Streitross, Wanderreitpferd
Eventuell mögliche Ausbildung: Zirkuspferd, Schützenpferd, Botenpferd, Streitwagenpferd
Unmögliche Ausbildung: novadisches Kriegspferd, Magierpferd, mittelschweres und schweres Streitross

TIZAMITALER

Größe: ca. 75 - 85 Finger
Gewicht: ca. 550 - 650 Stein
Farbe: Rappen (1-13), Braune (14-17), Schimmel (18-20).
Körperbau: ausdrucks voller, trockener Kopf, hoch aufgesetzter, mittellanger, kräftiger Hals, gut lange und schräge Schulter und Kruppe, lange kräftige Beine, dichtes Langhaar.

Ursprung: Aus Warunkern und Teshkalern mit Tulamiden veredelt.

MU 6+1W2	KL 4+1W2	CH 6+1W2	IN 4	GE
6+1W2	KO 18+1W2	KK 21+1W3	FF 2	
LeP 61+1W3		GS 1,5 / 9+1W2 / 11+1W2		
AU 6 / 5	LO 6+1W2		TK x6	

Vor-/Nachteile: Mutig, Eigenwillig, Elegante Erscheinung, Weiche Gänge; bei einer 1 oder 2 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: temperamentvoll, freundlich, anhänglich, nicht immer einfach, elegant

Auf dem Pferdemarkt:

Selten zu finden, da der Bestand sehr dezimiert wurde.

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Reitpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Adelsroß, mittelschweres Streitross

Mögliche Ausbildung: Schützenpferd, Troßkutschpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd, Prunkkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: Magierpferd, tulamidisches/novadisches Kriegspferd, leichtes Streitross, schweres Streitross

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Reitpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Adelsroß, mittelschweres Streitross, Wanderreitpferd, Zirkuspferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Schützenpferd, Troßkutschpferd, Prunkkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: alle Rennvarianten, Botenpferd, Magierpferd, tulamidisches/novadisches Kriegspferd, leichtes und schweres Streitross, Packpferd



Deutsches Reitpferd (Oberbegriff für die deutschen Warmblutrassen)

Größe: von ca. 156 bis 175 cm

Farbe: alle

Kopf: unterschiedlich.

Hals: lang, ansonsten unterschiedlich.

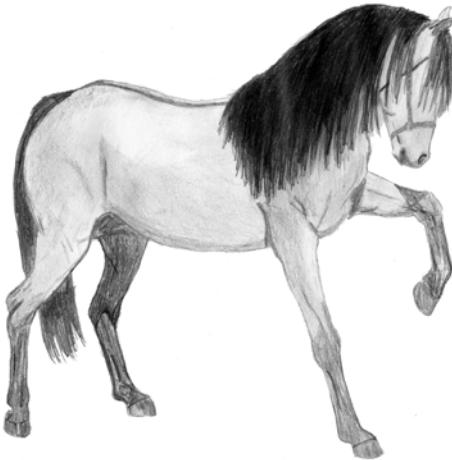
Körper: schräge, lange Schulter, relativ breite Brust, muskulös und kräftig, ebenso die Hinterhand.

Fundament: große, trockene Gelenke, harte Hufe.

Bewegung: meist raumgreifend, elastisch und gerade

Charakter: unterschiedlich.

Ursprung: Ursprünglich vom Körperbau den Kaltblütern ähnlich und als Arbeitstiere genutzt, wurden Warmblüter durch Einkreuzungen von Vollblütern und iberischen Pferden veredelt und als Kutsch- und Reitpferde beliebt.



YAQVIR TALER

Größe: ca. 75 bis 80 Finger

Gewicht: ca. 500 Stein

Farbe: häufig Schimmel (1-8), aber auch Braune (9-13), Rappen (14-17), Falben (18-19) und selten Tigerschecken (20).

Körperbau: gerader, manchmal leicht aufgewölbter edler Kopf, kräftiger, hoch aufgesetzter Hals, schräge Schulter, kurzer Rücken, schlank, harte Beine, gut bemuskelte Hinterhand.

Ursprung: Einkreuzung von Tulamiden in den schwereren almandinischen Landschlag.

MU 7+1W2 **KL** 4+1W2 **CH** 6+1W2 **IN** 4 **GE**
7+1W2 **KO** 19+1W2 **KK** 23+1W3 **FF** 2
LeP 53+1W3 **GS** 2 / 9+1W2 / 11+1W2 **AU** 6 /
5 **LO** 9 **TK** x6 **Vor-/Nachteile:**

Elegante Erscheinung, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Lernfähig, Weiche Gänge; bei einer 1-4 auf dem W20 zusätzlich Trendeln.

Charakter: freundlich, anhänglich, sanft, nervenstark, gutmütig, mutig.

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: selten Reit- oder Fahrpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Adelsroß, Prunkkutschpferd, leichtes und mittelschweres Streitroß, Zirkuspferd, Hütepferd

Mögliche Ausbildung: Streitwagenpferd, Wanderreitpferd, Schützenpferd

Unmöglichige Ausbildung: Magierpferd, novadisches Kriegspferd

Selbstausbildung:

Geeignete fundierte Ausbildung: Adelsroß, Prunkkutschpferd, leichtes und mittelschweres Streitroß, Zirkuspferd, Hütepferd, Wanderreitpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: tulamidisches Kriegspferd, Streitwagenpferd, Schützenpferd

Unmöglichige Ausbildung: Magierpferd, novadisches Kriegspferd

Andalusier

Größe: ca. 152 bis 155 cm

Farbe: überwiegend Schimmel oder Braune, Rappen und Rotschimmel sehr selten.

Kopf: edler Kopf mit geradem Profil, breite Stirn, große, freundliche Augen.

Hals: lang, tief, aber elegant, gut aufgesetzt.

Körper: lange, schräge Schulter, kurzes, kräftiges, quadratisches Gebäude, breite Brust, breite, kräftige, runde Hinterhand, tiefer Schwefansatz.

Fundament: nicht sehr lang, trocken, elegant und kräftig.

Bewegung: rhythmischer Schritt, hohe Trabaktion, ruhiger, sanfter Galopp, erhaben, agil, raumgreifend.

Charakter: besonnen, ergeben, energisch, fügsam, ausgeglichen, anhänglich, gelehrig, mutig.

Ursprung: Iberische Pferde vermischten sich zunächst mit schwereren germanischen Pferden. Später wurden dann Berber eingekreuzt. Danach wurden sie rein gezüchtet und die Einkreuzung fremder Rassen vermieden.

KALTBLÜTER

TRALLOPER RIESE

Größe: ca. 90 bis 105 Finger

Gewicht: ca. 950 bis 1200 Stein

Farbe: Schimmel (1-8) und Rappen (9-17), selten Falben (18-19) und Schecken (20), letztere unerwünscht

Körperbau: langer, schmaler Kopf, oft leicht aufgewölbt, mittellanger, gut aufgesetzter Hals, gute, schräge Schulter, kompakter, tiefer Rumpf, leicht schräge Kruppe, manchmal etwas höher, gut bemuskelte Hinterhand, lange mittelstarke Beine, langer Behang, große Hufe.

Ursprung: Aus den größten Kaltblütern hervorgegangen und mit Teshkalern veredelt. Nur noch Reinzucht.

MU 7+1W2	KL 3+1W2	CH 6+1W2	IN 4
GE 5+1W2	KO 23+1W3	KK 27+1W3	FF 2
LeP 82+1W3	GS 2 / 5+1W2 / 10+1W2	AU 6 / 4	
LO 7+1W3	TK x7		

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Schritt und Trab), Erhöhte Trag- und Zugkraft, Gutmütig, Stark, Weiche Gänge

Charakter: freundlich, anhänglich, sanft, nervenstark, gutmütig, mutig.

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Packpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Schweres Streitross, Troßkutschpferd

Mögliche Ausbildung: Adelsross, Prunkkutschpferd, Zirkuspferd, Wanderreitpferd, Packpferd

Unmöglichige Ausbildung: Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, leichtes und mittelschweres Streitross, alle Rennvarianten

Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Packpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Schweres Streitross, Troßkutschpferd, Wanderreitpferd, Zirkuspferd, Prunkkutschpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Adelsross, Packpferd

Unmöglichige Ausbildung: alle Rennvarianten, Magierpferd, novadisches/tulamidisches Kriegspferd, leichtes und mittelschweres Streitross, Streitwagenpferd, Linienkutschpferd, Botenpferd, Hütepferd

TOBIMORA FALBE UND NORBURGER

RIESE

Größe: ca. 90 bis 100 Finger

Gewicht: ca. 850 bis 1000 Stein

Farbe: Falben (1-20)

Körperbau: s.Tralloper.

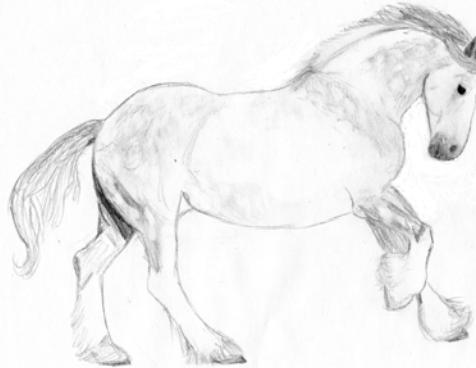
Ursprung: Abarth das Tralloper.

MU 7+1W2	KL 3+1W2	CH 5+1W2	IN 4
GE 5+1W2	KO 22+1W2	KK 26+1W3	FF 2
LeP 78+1W3	GS 2 / 5+1W2 / 10+1W2	AU 6 / 4	
LO 7+1W2	TK x7		

Vor-/Nachteile: s.Tralloper

Charakter: freundlich, anhänglich, sanft, nervenstark, gutmütig, mutig.

Ausbildung: s. Tralloper



Shire Horse

Größe: ca. 170 bis 195 cm (größter Shire mit 213 cm)

Farbe: Rappen, Brauen und Schimmel, Körper sollte keine großen weißen Flecken aufweisen.

Kopf: lang, schmal, ramstörmig.

Hals: lang, leicht gebogen und gut aufgesetzt.

Körper: breite Brust, kurzer Rücken, tiefe, schräge Schulter, breite, muskulöse Hinterhand, muskulöse Kruppe, kräftiges Fundament, üppiger Behang und dichtes Langhaar.

Fundament: starke, trockene Gelenke, breite, gut geformte, harte Hufe.

Bewegung: geradlinig, hohe Aktion

Charakter: menschenbezogen, mutig, leistungsbereit, gelehrt, sanftmütig, ausgeglichen und freundlich, durchaus temperamentvoll.

Ursprung: Von Wilhelm dem Eroberer 1066 nach England importierte schwere Kaltblüter von etwa 1,50 Stockmaß wurden mit englischen Kaltblütern gekreuzt und als „English Great Horses“ bekannt. Sie dienten in der Schlacht von Hastings als lebende Panzer. Im 17. Jahrhundert wurden sie mit niederländischen Kalblütern und Friesen gekreuzt. Später dann nur noch als schwere Arbeitspferde eingesetzt, wurden sie im 18. Jahrhundert von Schülern Robert Blakewells verbessert und dort beginnt die Geschichte der heutigen Shire Horses.

SVELLITÄLER KALTBLÜT

Größe: ca. 80 bis 90 Finger

Gewicht: ca. 600 Stein

Farbe: häufig (Braun)Schecken (1-11), aber auch: Rappen (12-13), Schimmel (14-15), Braune (16-17), Falben (18-19) und Farbwechsler (20)

Körperbau: ausdrucksvoller gerader Kopf mit breiter Stirn, große Augen, langer, schön gewölbter Hals, gut lange und schräge Schulter, guter Widerrist, breite, tiefe Brust, tonniger Rumpf, fester, kurzer Rücken, lange, schräge abgeschlagene, gespaltene Kruppe, verhältnismäßig schlank, harte Beine, breite Gelenke, harte, große Hufe, wenig Behang.

Ursprung: heimische Kaltblutrasse, gelegentlich durch Tulamiden und almadanische Pferde veredelt.

MU 5+1W2	KL 3+1W2	CH 4+1W2	IN 4
GE 5+1W2	KO 21+1W3	KK 26+1W2	FF 2
LeP 79+1W3	GS 1,5 / 5+1W2 / 9+1W2	AU 5 / 4	
LO 6+1W3	TK x7		

Vor-/Nachteile: Erhöhte Trag- und Zugkraft, Gutmütig

Charakter: gutmütig, freundlich, anhänglich, ausgeglichen, nervenstark

Auf dem Pferdemarkt:

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Packpferd

Übliche fundierte Ausbildung: Troßkutschpferd, schweres Streitross

Mögliche Ausbildung: Wanderreitpferd (hier entfällt die Fertigkeit Sprungsicherheit), Zirkuspferd, Adelsroß, Packpferd, Prunkkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: alle weiteren

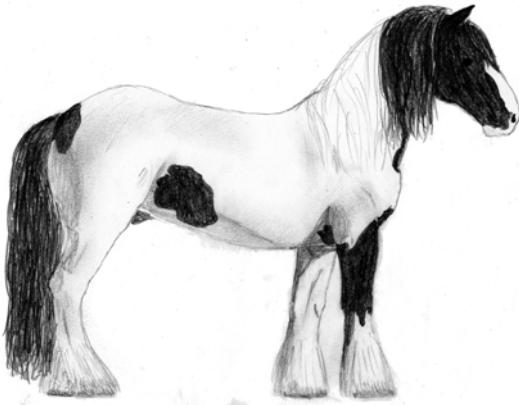
Selbstausbildung:

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Packpferd

Geeignete fundierte Ausbildung: Troßkutschpferd, schweres Streitross, Wanderreitpferd (hier entfällt die Fertigkeit Sprungsicherheit), Packpferd

Eventuell mögliche Ausbildung: Zirkuspferd, Adelsroß, Prunkkutschpferd

Unmögliche Ausbildung: alle weiteren



Noriker

Größe: ca. 155 bis 170 cm

Farbe: alle Füchse, Rappen, Braune, Schimmel, Tigerschecken, selten Schecken, Grauschimmel (Mohrenköpfe). Von ehemals drei bunten Zuchlinien ist nur noch eine übrig.

Kopf: groß, schwer, mit geradem Profil oder leichte Ramsnase, große, freundliche Augen.

Hals: kurz, kräftig.

Körper: kurze, steile, jedoch kräftige Schulter, kurzer, kräftiger Rücken, breite Brust, breite, kräftige Hinterhand, gespaltene, abgeschlagene Kruppe, tiefer Schweifansatz.

Fundament: kurz, stark, trocken, häufig leichte Stellungsfehler.

Bewegung: frei und raumgreifend, wendig, trittsicher.

Charakter: ausgeglichen, gutmütig, aufmerksam.

Ursprung: aus mittelschweren römischen Zugpferden hervorgegangen und mit spanischen Rassen veredelt. Auch um bunte Pferde zu züchten.

PERDEAUSBILDUNG

Die Ausbildungsvarianten lassen sich untereinander nicht frei kombinieren. Das heißt, daß ein erprobtes Wanderreitpferd beispielsweise nicht später zum geschulten Streitross weiter ausgebildet werden kann. Wird ein Pferd nach dem fundierten Einreiten oder Einfahren nicht weiter bis zum erprobten Tier ausgebildet, sondern nur zur Arbeit eingesetzt, wird es nach 2 Jahren, ebenso wie ein ländlich eingerittenes oder eingefahernes Pferd, zum erprobten Reit-, Fahr- oder Packpferd. Allerdings ist es durchaus möglich, sich für die fundierte Ausbildung zum erprobten Pferd auch länger als 2 Jahre Zeit zu lassen, wenn das Pferd durchgängig weiter ausgebildet wird. Die LO kann auch unabhängig von den verschiedenen Ausbildungsstufen durch einfache Abrichtenproben erhöht werden. Insgesamt aber nur bis zu einem Maximalwert von Grund-LO (s. Rassebeschreibungen) + 11.

BASISSCHULUNGEN

BASISSCHULUNGEN (REITPFERDE)

Für die Ausbildung zum Reitpferd gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen eine schrittweise behutsame Ausbildung, in der die Muskulatur des jungen Pferdes gezielt aufgebaut wird und es langsam und sorgfältig zunächst an Sattel und Zaum und schließlich an das Gewicht des Reiters gewöhnt wird. Und zum zweiten das sogenannte Einbrechen des Pferdes. Dem Tier wird einfach ein Sattel aufgelegt und man läßt es sich müde laufen und bocken. Dasselbe geschieht, wenn zum ersten Mal ein Reiter in den Sattel steigt. Zum Teil werden die Pferde dabei geschlagen, angebunden, ein Bein wird ihnen hochgebunden oder die Augen verbunden.

Fundierte Ausbildung zum unerfahrenen Reitpferd	
Voraussetzungen:	Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern (nach den Regeln auf S. 18, ZBA); Mindestens 3 Monate – mit intensiver Beschäftigung – Vorbereitung
Proben:	10 TaP* bei Abrichten-Proben +0 10 TaP* bei Reiten-Proben +0
Modifikationen:	KK +1
Fertigkeiten:	Eingeritten

Ländliche Ausbildung zum unerfahrenen Reitpferd	
Voraussetzungen:	keine
Proben:	5 TaP* bei Reiten-Proben +3
Modifikationen:	keine
Fertigkeiten:	Eingeritten (eingebrochen)

BASISSCHULUNGEN (ZUGPFERDE)

Auch hier gibt es zwei Varianten. Bei der gründlichen Ausbildung wird auch hier die Muskulatur gezielt aufgebaut und das Pferd langsam an Geschirr und Wagen gewöhnt. Es wird dann zusammen mit einem älteren erfahrenen Pferd eingespannt.

In der ländlichen Variante wird auch hier zunächst der Wille des Pferdes gebrochen. Man legt ihm dann einfach das Geschirr an und es wird neben ein erfahrenes Pferd gespannt. Das Gewicht des Wagens ist zumeist so groß, daß ein Durchgehen schon nicht mehr möglich ist.

Fundierte Ausbildung zum unerfahrenen Zugpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens 3 Monate – mit intensiver Beschäftigung – Vorbereitung

Proben:

10 TaP* bei Abrichten-Proben +0
10 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +0

Modifikationen:

KK +1

Fertigkeiten:

Eingefahren

BASISSCHULUNGEN (PACKPFERDE)

Bei der Ausbildung zum Packpferd gibt es ebenfalls die zwei unterschiedlichen Methoden, die ungefähr mit den der Reitpferdeausbildung übereinstimmen, abgesehen davon, daß dem Pferd nicht die reiterlichen Hilfen beigebracht werden. Allerdings wird dem Pferd in der fundierten Ausbildung beigebracht, als Handpferd zu gehen.

Fundierte Ausbildung zum unerfahrenen Packpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens 3 Monate – mit intensiver Beschäftigung – Vorbereitung

Proben:

10 TaP* bei Abrichten-Proben +0

Modifikationen:

KK +1

Fertigkeiten:

Handpferd

Ländliche Ausbildung zum unerfahrenen Packpferd

Voraussetzungen:

keine

Proben:

5 TaP* bei Abrichten-Probe +0

Modifikationen:

keine

Fertigkeiten:

keine

REITPFERDE

ADELSRÖSSER

Die Ausbildung zum Adelsroß erfordert viel Zeit und Geduld. Besonders die Lektionen über der Erde machen eine sehr gründliche Gymnastizierung des Pferdes notwendig. Überhaupt braucht der Ausbilder große Sorgfalt, da das Pferd später auf feinste Hilfen reagieren soll.

Die Art der Reitkunst leitet sich von der hohen Schule der Kriegsreiterei ab, auch wenn sie ihren Gebrauchswert zum großen Teil verloren hat. Bei den verschiedensten Anlässen wird nun ein Ross vorgestellt, das ausdrucksvooll unter dem Reiter alle Gangarten geht, Drehungen und Sprünge, Seitwärtsgänge und das Steigen sowie vieles mehr mit unglaublicher Leichtigkeit vollführt. Solcherart ausgebildete Tiere sind im Adel und Klerus des Horas- und Mittelreiches sehr beliebt.

Die Pferde sind bequem zu reiten und haben in der Regel sehr weiche Gänge, verlangen aber einen sehr fähigen Reiter, um ihre Vollendung zu zeigen.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Adelsross

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern. Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten.

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +3
25 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Handpferd, Galoppwechsel, Seitengänge, Steigen

BOTENPFERDE

Diese Pferde helfen dem Aventurier, weite Entfernnungen in kurzer Zeit zu überwinden. Sie werden vor allem von großen Botendiensten selbst ausgebildet und verwendet.

Die unerschrockenen und ausdauernden Tiere haben eine anspruchsvolle Ausbildung hinter sich: Zum einen wurden sie auf Trittsicherheit, Leichttrittigkeit und Ausdauer trainiert, zum anderen an alle denkbaren „Schrecknisse“ ihrer zukünftigen Aufgabe gewöhnt.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Botenpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3
15 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Geländehindernisse

zum Einreiten;

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +3

20 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Geländehindernisse, Eingefahren, Handpferd

Fundierte Ausbildung zum geschulten Wanderreitpferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +5

25 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

AU +2/0, GE +1, TK +0,5*KK

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Sprungsicherheit

HÜTEPFERDE

Diese Pferde helfen dem darpatischen oder weidener Kuhburschen bei der schweren Arbeit mit den Rinderherden. Hierfür werden kluge Pferde benötigt, die in der Lage sind, die nächsten Bewegungen der Rinder vorherzuahnen. Bei Sortierarbeiten, bei denen es darauf ankommt, einzelne Tiere von der Herde abzutrennen, zeigen sie ihr wahres Können: Die Reiter sitzen fast untätig im Sattel, und können sich darauf konzentrieren trotz der teilweise sehr abrupten Richtungswechsel der Pferde im Sattel zu bleiben.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Hütepferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +3

25 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, IN +1, MU +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Galoppwechsel, Stopp, Kehrtwende

WANDERREITPFERDE

Diese Pferde sind eine Variante des Botenpferdes. Ihre Ausbildung legt jedoch weniger Wert auf Schnelligkeit. Vielmehr sind sie in langsamten Gangarten ausdauernder und bequemer zu reiten und haben oft eine leicht erhöhte Traglast.

Für den wandernden Helden dürfte solch ein Pferd die beste Wahl sein.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Wanderreitpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand

Fundierte Ausbildung zum geschulten Hütepferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit

intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;
Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+
Proben:
30 TaP* bei Abrichten-Proben +5
30 TaP* bei Reiten-Proben +5
Modifikationen:
GE +1, IN +1, GS 0/+1
Fertigkeiten:
Steigen, Stillstand, Separieren

ZIRKUSPFERDE

Zirkuspferde werden auf zweierlei Weisen ausgebildet. Zum einen werden vor allem große und schwere Pferde gerne für die Akrobatik auf dem Pferderücken eingesetzt. Hierbei galoppieren sie seelenruhig ihre Runden an der Longe während einer oder mehrere Akrobaten ihre Kunststücke vorführen.

Bei der zweiten Variante werden besonders schöne und intelligente Pferde bevorzugt, die dann in Freiheitsdressuren ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Zirkuspferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern. Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +3

25 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Hinlegen, Steigen, Eingefahren

zum Einreiten;

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3

15 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, GS +1/+2, AU +2/+1

Fertigkeiten:

keine

Fundierte Ausbildung zum erprobten Rennpferd (Steher)

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3

15 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, MU +1, GS 0/+1, AU +3/+2

Fertigkeiten:

keine

Fundierte Ausbildung zum geschulten Rennpferd (Renner)

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +5

25 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

GS +2/+2, GE +1 AU +1/+1

Fertigkeiten:

keine

Fundierte Ausbildung zum geschulten Rennpferd (Steher)

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +5

25 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

GE +1, MU +1, GS +1/+1, AU +2/+2

Fertigkeiten:

keine

MAGIERPFERDE

Diese Pferde sind eine Besonderheit, zu der nur Tulamiden-Rösser und Paavi-/ Firmponys ausgebildet werden können.

Diese Tiere zeichnen sich durch eine natürliche Scheulosigkeit gegenüber Magie aus und besitzen die (eingeschränkte) Gabe des Magiegespürs.

Ein solches ausgebildetes Ross ist nahezu unbezahlt teuer, vermag jedoch einem Zauberkundigen Reiter ein großer Hilfe sein.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Magierpferd

Voraussetzungen:

Rasse Tulamide, Firm- oder Paavipony; Gabe Magiegespür; Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +3

20 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Stopp, Kehrtwende, Seitengänge, Stillstand

Fundierte Ausbildung zum geschulten Magierpferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter, Abrichten und Reiten TaW 14+

Proben:

30 TaP* bei Abrichten-Proben +5

30 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

IN +1, GE +1

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Sprungsicherheit, Kniefall, Zählen

RENNPFERDE

Diese Pferde sind ein weiteres Spielzeug des Adels. Oft auch benutzt, um das Volk mit Rennen von seinen Problemen abzulenken.

Es gibt so genannte **Renner** die bei Kurzstreckenrennen laufen und **Steher**, die bei Langstreckenrennen eingesetzt werden.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Rennpferd (Renner)

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand

ALLTÄGLICHE NUTZUNG

ALS REITPFERD

Wird ein Reitpferd nach dem Einreiten nicht weiter geschult, sondern nur im täglichen Arbeitseinsatz verwendet, so wird es nach 2 Jahren von selbst zum erprobten Tier.

Es lässt sich dann jedoch nicht mehr in eine spezielle Richtung ausbilden.

Entwicklung zum erprobten Reitpferd (ländlich)

Voraussetzungen:

Mindestens zwei Jahre Arbeitseinsatz als Reitpferd

Proben:

Keine nötig

Modifikationen:

KK +3, AU +2/+1

Fertigkeiten:
keine



Piaffe

KUTSCH- UND PACK- PFERDE

PRUNKKUTSCHPFERDE

Diese Pferde werden auf reine Repräsentation ausgebildet. In stolzer hoher Ausrichtung ziehen sie mit ausgeprägter Knieaktion die Kutschen des Adels und anderer, die sich ein solches Gespann leisten können.

Dies kostet allerdings Geschwindigkeit und Ausdauer. Jedoch ist es den Besitzern ja meist auch wichtiger, möglichst lange gesehen zu werden, als schnell voranzukommen.

Gespanne sind in der Regel so aufeinander eingespielt, dass einzelne Tiere schlecht ersetzt werden können.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Prunkkutschpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einfahren

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3
15 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

Modifikationen:

KK +2, AU +1/0

Fertigkeiten:

Mehrspännig

verletzt sich so stark, dass es keine Rennen mehr laufen kann, sind die restlichen meist auch unbrauchbar.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Rennkutschpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einfahren

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3
15 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

Modifikationen:

KK +2, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Mehrspännig

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Fahrzeug lenken TaW 14+

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +5
25 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

Modifikationen:

KK +2, MU +1, ZK +2*KK

Fertigkeiten:

Schrecksicher

LINENKUTSCHPFERDE

Diese Pferde werden auf gleichmäßige, schnelle und ausdauernde Gangarten im Geschirr und ähnlich den Botenpferden auf Schrecksicherheit ausgebildet.

Sie werden meist mehrspännig gefahren

Fundierte Ausbildung zum erprobten Linienkutschpferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Fahrzeug lenken TaW 14+

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +5
20 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

Modifikationen:

GE +1, MU +1, GS 0/+3, AU 0/+1

Fertigkeiten:

Gespanngewöhnung

Fundierte Ausbildung zum geschulten Linienkutschpferd

Voraussetzungen:

Vier erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 4 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Fahrzeug lenken TaW 14+

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +5
20 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

Modifikationen:

GS +2/+1, MU +1, KO +1, AU +3/+2

Fertigkeiten:

Mehrspännig, Geländehindernisse

TROSSKUTSCHPFERDE

Diese Pferde sind den bäuerlichen Arbeitspferden sehr ähnlich. Jedoch werden die meist kaltblütigen Pferde sorgsam an Geschirr und Schlachtenlärm gewöhnt.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Trosskutschpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einfahren

Proben:

15 TaP* bei Abrichten-Proben +3
15 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

Modifikationen:

KK +2, KO +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Mehrspännig

Fundierte Ausbildung zum geschulten Trosskutschpferd

Voraussetzungen:

Vier erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 4 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Fahrzeug lenken TaW 14+

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +5
20 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

Modifikationen:

GS +2/+1, MU +1, KO +1, AU +3/+2

Fertigkeiten:

Schrecksicher

RENNKUTSCHPFERDE

Diese Pferde werden dazu ausgebildet, vor der Quadriga zu laufen. Die Tiere werden zu viert nebeneinander eingespannt und laufen mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Arena. Stirb eines der Tiere, oder

Diese Tiere sind von ihrer Ausbildung darauf ausgerichtet, schwere Lasten durch unwegsames Gelände zu befördern.

Sie sind es auch oft gewohnt, einem Leittier oder einem Menschen frei zu folgen und sich ihren Weg durch Geröll selbst zu suchen.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Packpferd
Voraussetzungen: Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten Proben: 20 TaP* bei Abrichten-Proben +3 Modifikationen: KK +2, KO +1, AU +1/0 Fertigkeiten: Geländehindernisse, Kommen auf Signal

verwendet, so wird es nach 2 Jahren von selbst zum erprobten Tier.
Es lässt sich dann jedoch nicht mehr in eine spezielle Richtung ausbilden.

Entwicklung zum erprobten Packpferd (ländlich)
Voraussetzungen: Mindestens zwei Jahre Arbeitseinsatz als Kutschpferd Proben: Keine nötig Modifikationen: KK +3, AU +2/+1 Fertigkeiten: keine

Fundierte Ausbildung zum geschulten Packpferd
Voraussetzungen: Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung; Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten TaW 14+ Proben: 25 TaP* bei Abrichten-Proben +5 Modifikationen: MU +1, TK +1*KK, KK +1, Vorteil: Trittsicherheit (Geländeart) Fertigkeiten: Schrecksicher

ALLTÄGLICHE NUTZUNG

ALS ZUGPFERD

Wird ein Kutschpferd nach dem Einreiten nicht weiter geschult, sondern nur im täglichen Arbeitseinsatz verwendet, so wird es nach 2 Jahren von selbst zum erprobten Tier.
Es lässt sich dann jedoch nicht mehr in eine spezielle Richtung ausbilden.

Entwicklung zum erprobten Kutschpferd (ländlich)
Voraussetzungen: Mindestens zwei Jahre Arbeitseinsatz als Kutschpferd Proben: Keine nötig Modifikationen: KK +4, AU +2/+1 Fertigkeiten: keine

ALLTÄGLICHE NUTZUNG

ALS PACKPFERD

Wird ein Kutschpferd nach dem Einreiten nicht weiter geschult, sondern nur im täglichen Arbeitseinsatz

KRIEGSPFERDE

LEICHTE STREITRÖSSER

Über den gesamten aventurischen Kontinent verbreitet, stellen sie den Großteil der zum Kampf ausgebildeten Pferde.

Geritten werden sie gewöhnlich von leicht gerüsteten Kämpfern, die meist noch eine kurze Lanze führen.

Sie ermöglichen schnelles Überrennen, Rückzug und erneuten Angriff. Sorgen also hauptsächlich dafür, dass die Reiter beweglich bleiben.

Fundierte Ausbildung zum erprobten leichten Streitross

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Reiterkampf

Proben:

35 TaP* bei Abrichten-Proben +3

35 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Handpferd, 4 der folgenden: Steigen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt, Kehrtwende, Stopp

Streitross

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Reiterkampf

Proben:

35 TaP* bei Abrichten-Proben +3

35 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Handpferd, 4 der folgenden: Steigen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt, Kehrtwende, Stopp

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Handpferd, 4 der folgenden: Kommen auf Signal, Wacht, Steigen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt

Fundierte Ausbildung zum geschulten schweren Streitross

Voraussetzungen:

Fünf erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 5 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Kriegsreiterei

Proben:

50 TaP* bei Abrichten-Proben +5

50 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1, INI +1, AT +1, TP (Tritt) +3, (TK +1)*KK

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Lanzengang, Kreisel, Corpetto, Trampeln, Reitertreue, die übrigen der oben genannten

NOVADISCHE KRIEGSPFERDE

Diese Pferde zeigen die Hingabe der Novadis an ihre Rösser. Schon die Stute des Fohls wird sorgsam ausgewählt und das Fohlen bekommt von Geburt an besondere Aufmerksamkeit.

Nie würde ein Wüstensohn sein Pferd jemand anderem zu Ausbildung überlassen.

Einem ausgebildeten novadischen Kriegspferd sagt man nach, dass es die Gedanken seines Reiters lesen könne.

Was ihm an Schwere und Tragfähigkeit zum Ritterpferd fehlt, gleicht es durch Wenigkeit, Schnelligkeit und besonderer Klugheit aus.

Fundierte Ausbildung zum erprobten novadischen Kriegspferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensivster Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Reiterkampf

Proben:

35 TaP* bei Abrichten-Proben +3

35 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

5 der folgenden: Kommen auf Signal, Stopp, Kehrtwende, Steigen, Hinlegen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt, Wacht

Fundierte Ausbildung zum geschulten leichten Streitross

Voraussetzungen:

Vier erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 4 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Kriegsreiterei

Proben:

50 TaP* bei Abrichten-Proben +5

50 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1, INI +1, AT +1, TP (Tritt) +1

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Lanzengang, Kreisel, Corpetto, Capriola, Sprungssicherheit, Reitertreue, die übrigen der oben genannten

SCHWERE STREITRÖSSER

Diese Pferde sind für viele Mittelreicher der Inbegriff des perfekt ausgebildeten Schlachtrusses. Diese in sorgfältiger Schulung, über lange Jahre ausgebildete Pferde können nicht nur auf den kleinsten Wink ihrer Reiter reagieren, nein, sie werden auch im Schlachtgetümmel selbstständig steigen, ausschlagen, trampeln und zu guter Letzt sogar über dem gestürzten Ritter verharren, damit er nicht zertrampelt wird.

Fundierte Ausbildung zum erprobten schweren Streitross

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Reiterkampf

Proben:

35 TaP* bei Abrichten-Proben +3

35 TaP* bei Reiten-Proben +3

MITTELSCHW.

STREITRÖSSER

Diese sind den leichten sehr ähnlich, meist nur etwas kräftiger, und können dadurch auch schwerer (aus-)gerüstete Reiter tragen.

Fundierte Ausbildung zum mittelschweren

Fundierte Ausbildung zum geschulten novadischen Kriegspferd

Voraussetzungen:

Fünf erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 5 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensivster Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Kriegsreiterei; Novadi

Proben:

60 TaP* bei Abrichten-Proben +5

60 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1,INI +1, AT +1, GS +1/+1, AU +2/+2

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Lanzengang, Kreisel, Reittertreue, Rastullahs Schwingen, Stille Wacht, die übrigen oben genannten

Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Kriegsreiterei; Tulamide

Proben:

55 TaP* bei Abrichten-Proben +5

55 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1,INI +1, AT +1, GS +1/+1, AU +2/+2

Fertigkeiten:

Schrecksicher, Lanzengang, Kreisel, Reittertreue, die vier übrigen der oben genannten

STREITWAGENPFERDE

Diese Pferde werden ideal auf den Einsatz im Gespann vor einem Streitwagen vorbereitet.

Fundierte Ausbildung zum erprobten Streitwagenpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einfahren;

Ausbilder: SF Streitwagenkampf I

Proben:

20 TaP* bei Abrichten-Proben +3

20 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Mehrspännig, Gezielter Biss

TULAMIDISCHE KRIEGSPFERDE

Diese Pferde sind den novadischen Kriegspferden sehr ähnlich, nur werden sie nicht zwingend vom Eigentümer ausgebildet, sondern oft in die Hände fähiger Zureiter gegeben.

Jedoch erreichen sie auch nicht ganz die Qualität der novadischen Pferde.

Fundierte Ausbildung zum erprobten tulamidischen Kriegspferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Reiterkampf

Proben:

30 TaP* bei Abrichten-Proben +3

30 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

4 der folgenden: Kommen auf Signal, Stop, Kehrtwende, Steigen, Hinlegen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt, Wacht

Fundierte Ausbildung zum erprobten Schützenpferd

Voraussetzungen:

Zwei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 2 Punkte zu steigern; Mindestens anderthalb Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zum Einreiten;

Ausbilder: SF Berittener Schütze

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +3

25 TaP* bei Reiten-Proben +3

Modifikationen:

KK +2, MU +1, GE +1, AU +1/0

Fertigkeiten:

Stop, Kehrtwende, Stillstand

Fundierte Ausbildung zum geschulten Streitwagenpferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Streitwagenkampf II

Proben:

25 TaP* bei Abrichten-Proben +5

25 TaP* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1, GS +1/+1, AU +1/+1

Fertigkeiten:

Schreksicher

Fundierte Ausbildung zum geschulten Schützenpferd

Voraussetzungen:

Drei erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 3 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+, SF Berittener Schütze

Proben:

30 TaP* bei Abrichten-Proben +5

30 TaP* bei Reiten-Proben +5

Modifikationen:

MU +1, IN +1, GE +1

Fertigkeiten:

Schreksicher, Seitengänge, Weiches Gangwerk, Lenken ohne Zügel, die übrige der oben genannten

Fundierte Ausbildung zum geschulten tulamidischen Kriegspferd

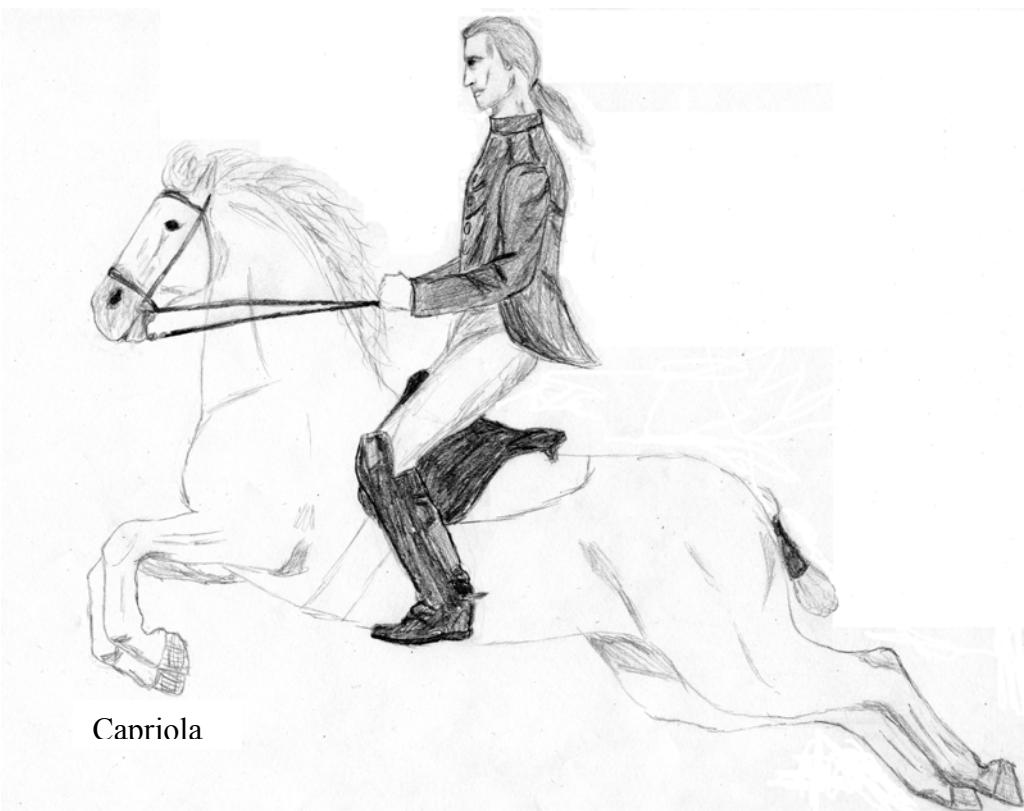
Voraussetzungen:

Fünf erfolgreiche Abrichten-Proben, um die LO um 5 Punkte zu steigern; Mindestens zwei Jahre – mit intensiver Beschäftigung – Abstand zur oberen Ausbildung;

Ausbilder: Talentspezialisierung



Courbette



Capriola

LEXIKON

Handpferd: Das Pferd läuft ohne Reiter neben einem zweiten, gerittenen Pferd her. Dabei ist es wichtig, daß es immer etwa in Höhe des Knies des Reiters bleibt, sehr gut auf (sprachliche) Kommandos reagiert und ihn vor allem nicht überholt.

Trendeln: Eine viertaktige Gangart, bei der ähnlich wie im Schritt immer mindestens ein Huf auf dem Boden ist, höchstens aber zwei. Dadurch gibt es keine Schwebephase wie im Trab, weshalb das Trendeln sehr gut zu sitzen ist. Die Geschwindigkeit ist variabel. Die Veranlagung zum Trendeln haben grundsätzlich alle Pferde, aber nicht bei allen kommt es auch zum Vorschein. Trendler sind besonders bei Klerus und Adel für lange Reisen beliebt, weil sie so bequem zu reiten sind. Allerdings sind sie nicht allzu leicht zu erwerben und recht kostspielig. Bei Kaltblütern ist das Trendeln komplett weggezüchtet und bei Warmblütern gibt es nur wenige Trendler, da vor allem bei gefahrener Pferden diese Gangart überflüssig ist.

Paß: Eine fünfte Gangart, bei der die Fußfolge lateral ist wie beim Kamel. Paß wird nur als Rennpaß in hohen Geschwindigkeiten geritten. Ein trendelndes Pferd beherrscht auch den Paß, aber nur wenige auch als Rennpaß. Für den Reiter sind längere Strecken im Rennpaß angenehmer zu reiten als lange Strecken im Galopp.

Novadische Post: (irisch: ungarische Post) Das Gespann besteht üblicherweise aus fünf (und teilweise bis zu elf) Pferden, drei vorne, zwei hinten. Der Reiter steht mit je einem Fuß auf den Kruppen der hinteren beiden Pferde und hält die Zügel aller Pferde und eine Peitsche in der Hand. So jagt das Gespann in rasendem Galopp dahin.

Mehlmaul: Bei Braunen oder Braunfälben ist das Maul im Gegensatz zum Rest des Körpers hell gefärbt.

Farben:

Schimmel: Schimmel werden dunkel geboren und hellen mit der Zeit auf bis sie ganz weiß sind.

Fuchsschimmel: Werden als Füchse geboren und hellen dann auf.

Eisenschimmel: Werden als Rappen geboren und haben gleichmäßiges, metallisch graue Fell. Im Langhaar sind einzelne weiße Haare, es hellt ebenso wie Kopf und Beine langsamer auf.

Grauschimmel: Haben mehr hellgraue Haare im Fell als Eisenschimmel und gleichmäßig graues Langhaar.

Fliegenschimmel: Haben über den Körper verteilt kleine, meist rötliche Pünktchen, die mit dem Alter mehr werden.

Apfelschimmel: An einigen Stellen hellt das Pferd langsamer auf. Diese Stellen umschließen dann hellere Flächen, die annähernd rund sind und relativ nah beieinander liegen.

Silberschimmel: Das Fell und das Langhaar glänzen silbern.

Glanzschimmel: fertig ausgeschimmelter Schimmel.

Braunschimmel: Werden als Braune geboren und hellen dann auf.

Rappschimmel: Sehr dunkler Grauschimmel.

Atlaschimmel: Weißgeborener Schimmel mit rosa Haut und blauen Augen.

Rappen: Schwarzes Deck- und Langhaar.

Winterrappe: Im Winter mattschwarz, im Sommer rötlich schimmernd schwarz.

Sommerrappe: Im Sommer dunkel und im Winter rötliche oder graue Haarspitzen.

Glanzrappe: Lack- oder blauschwarz.

Kohlrapppe: Mattschwarzes Fell ohne Glanz und oftmals geäpfelt.

Erdbrauner: Aufgehellerter Rappe. Das schwarze Deckhaar geht ins Bräunliche über, die Beine sind aber schwarz. Oft sind die Augen auch aufgehellt wie beim Erdfarbenen.

Füchse: rötlich braunes Deck- und Langhaar

Hellfuchs: Gelbrot mit gleichfarbigem oder etwas hellerem Langhaar.

Goldfuchs: Satter Goldton, der metallisch glänzt, gleichfarbiges Langhaar.

Rotfuchs: Braun bis fast schwärzlich rot mit gleichfarbigem Langhaar.

Dunkelfuchs: Dunkelrotbraun mit schmutzig graubraunem Langhaar.

Kupferfuchs: Kupferfarben glänzend.

Isabelle: Aufgehelter Fuchs. Gelbliches bis goldenes Fell mit silberweißem Langhaar.

Braune: Braunes Deckhaar, schwarze Beine und schwarzes Langhaar.

Schattierungen: Kastanienbrauner, Rotbrauner, Rehbrauner, Dunkelbrauner, Schwarzbrauner, Schokobrauner, Hellbrauner, Kirschbrauner.

Erdfarbener: Aufgehelter Brauner, einem Falben sehr ähnlich. Das Deckhaar ist aber komplett aufgehellt, auch am Kopf. Nur die Beine und das Langhaar sind dunkel. Zum Teil haben Erdfarbene einen Aalstrich, der sich allerdings nicht in Schweif und Mähne fortsetzt. Die Augen können eine Bernsteinfarbe annehmen.

Falbe: Alle erdenklichen Grundfarben außer Schimmel. Das Deckhaar ist verschieden stark aufgehellt, der Kopf und die Beine zeigen jedoch die Grundfarbe. Alle Falben haben einen Aalstrich, der sich auch durch die Mähne und den Schweif zieht. Manche weisen eine Zebrierung an den Beinen auf. Ist die Grundfarbe schwarz, nennt man das Pferd einen Mausfalten.

Besondere:

Windfarben: schwarzes, braunes oder graues Fell mit leicht aufgehellt bis silberweißem Langhaar. Teilweise tritt eine Äpfelung des Fells auf.

Farbwechsler: Auch als Dauerschimmel bezeichnet gleichen sie oberflächlich einem Schimmel, der noch nicht ganz aufgehellt ist. Sie schimmeln aber nicht aus, sondern behalten die dunkle Färbung zumindest an Kopf, Langhaar und Beinen. Alle diese Pferde wechseln im Fellwechsel von Sommer- zu Winterfell und umgekehrt die Farbe. Während einige im Sommer und Winter komplett dunkel gefärbt sind, wird in der Übergangszeit das Weiß im Fell sichtbar. Andere haben das ganze Jahr über einen Anteil von Weiß im Fell und machen einen weniger deutlichen Farbwechsel durch.

Ein Farbwechsler kann jede beliebige Grundfarbe aufweisen: es gibt Rappen, Füchse und Braune, aber auch Windfarbene, Isabellen, Schecken, Falben etc. die Farbwechsler sind.

Rappfarbwechsler scheinen zum Teil blaues oder blaugraues Fell zu haben (engl.: blue roan).

Schecke: Weiß mit einer anderen Farbe gemischt. Als Kuhschecken mit großen zusammenhängenden andersfarbigen Flächen. Oder Tigerschecken mit kleineren andersfarbigen Punkten oder unregelmäßigen Flächen. Selten treten blaue Augen auf.

Besonders im Horasreich kommen solche bunten Pferde beim Adel gerade stark in Mode.

VOR- UND NACHTEILE

Rennpaß: Das Pferd ist in der Lage, die fünfte Gangart, den Paß, in schnellem Renntempo zu gehen. Die Geschwindigkeit entspricht dabei dem Galopp, aber der Rennpaß ist für den Reiter auf langen Strecken weniger anstrengend.

Spätreif: Das junge Pferd entwickelt sich physisch und psychisch nicht so schnell wie andere Pferde und kann deshalb auch erst später eingeritten/eingefahren werden. Die Ausbildung kann mit etwa 4 Jahren begonnen werden.

UNARTEN

Ein Tier gewöhnt sich eine Unart an, wenn die LO durch Vernachlässigung oder mißlungene Abrichtenproben um zwei Punkte sinkt, oder wenn bei der Ausbildung gepatzt wird. Die Wahl der Unart sollte passend zur Situation sein und obliegt dem Meister. Unarten mindern den Preis eines Tieres erheblich.

Aufblasen: Beim Satteln pumpt das Tier seinen Bauch mit Luft voll, so daß der Sattel beim Aufsteigen rutscht und dem Reiter entgegenkommt. Um das zu vermeiden, muß das Pferd etwas herumgeführt und dann nachgegurtet werden.

Bissigkeit: Das Tier versucht, zu beißen, wenn ein Mensch sich ihm nähert. Zusätzlich sinkt im Falle, daß die Unart durch einen Patzer entsteht, die LO um 1 Punkt.

Buckeln: Das Tier widersetzt sich den Schenkelhilfen des Reiters und buckelt, wenn diese energisch angelegt werden. Zusätzliche *Reiten*-Proben nach Meisterentscheid.

Drängeln: Sobald jemand die Box betritt, versucht das Pferd, ihn an die Wand zu drücken. Macht satteln, putzen etc. im Stall äußerst schwierig und kann eventuell auch recht schmerhaft sein.

Durchgänger: Sobald der Reiter/Fahrer eine schnellere Gangart als Schritt anschlagen will, fängt das Tier an zu rennen und läßt sich nicht mehr regulieren. *Reiten*-Probe erschwert um 3 Punkte, um das Pferd wieder unter Kontrolle zu bekommen.

Hufe wegziehen: Beim Reinigen der Hufe, zieht das Pferd die Hufe weg, gibt sie nicht her oder lehnt sich auf denjenigen, der die Hufe auskratzen will. Was natürlich gerne mal zu Verzögerungen bei der Abreise führt.

Kleben: Das Pferd „klebt“ an seinen Artgenossen und will sich nicht von ihnen entfernen. *Reiten*-Proben sind um 3 Punkte erschwert, wenn der Reiter sich von der Gruppe trennen will.

Klopfen: Das Pferd klopft gegen Boxentüre und Wände, was diese natürlich mit der Zeit kaputt macht und außerdem recht laut ist.

Knabbern: Das Tier knabbert alles an. Kosten erhöhen sich um 2 S pro Monat.

Koppen: Das Pferd stützt die oberen Schneidezähne auf eine Kante und saugt dann Luft ein. Diese Unart ist ein Zeichen für Vernachlässigung, Langeweile und Einsamkeit.

Kopfscheu: Das Tier läßt sich nicht am Kopf anfassen. Beim Aufzäumen erhält es einen „Ausweichen-Wert“ von 10.

Laut: Das Tier wiehert, schreit oder blökt besonders laut/durchdringend und/oder häufig.

Sattelzwang: Das Tier verweigert sich Sattel, Zaum und Geschirr. Es erhält einen „Ausweichen-Wert“ von 10. Zusätzlich sinkt im Falle, daß die Unart durch einen Patzer entsteht, die LO um 2 Punkte.

Scheu: Das Tier läuft bei jeder Gelegenheit weg und läßt sich nicht einfangen. Zusätzlich sinkt im Falle, daß die Unart durch einen Patzer entsteht, die LO um 2 Punkte.

Spucken: Das Kamel spuckt Fremde, die ihm zu nahe kommen, unvermittelt an.

Treten: Das Tier schlägt bei der kleinsten Mißmutigkeit drohend aus. Zusätzlich sinkt im Falle, daß die Unart durch einen Patzer entsteht, die LO um 1 Punkt.

Weben: Das Pferd pendelt von einem Bein auf das andere und schwingt dabei auch den Kopf. Entsteht aus ähnlichen Gründen wie das Koppen.

EIGENARTEN

Dies sollen nur Anregungen für die Ausgestaltung des Pferdes sein, um sie etwas interessanter und individueller zu machen.

Reiben: Das Pferd will immer seinen Kopf an jedem in der Nähe stehenden Menschen reiben. Dabei schmeißt er unverhofft gelegentlich mal einen unaufmerksamen Reiter beim Aufsteigen etc. um. KK-Probe, um stehen zu bleiben.

Verliebtheit: Das Pferd hat sich in irgend etwas auf unerklärliche Weise „verliebt“, sei es eine Katze, ein Hund oder ein Papagei und will sich nicht mehr von ihm trennen, bzw. läuft jedem ähnlichen Tier nach.

Planschen: Das Pferd fängt sofort an mit einem Vorderhuf zu planschen, wenn es Wasser durchqueren soll. Das geht sogar so weit, daß es sich zum Wälzen hinlegt.

Angeber: Das Pferd setzt sich unheimlich gerne in Szene und versucht dann besonders eindrucksvoll aufzutreten. Besonders bei Hengsten zu beobachten.

Miststück: Die Stute verdreht, wenn sie rossig ist, selbst Wallachen den Kopf mit ihrem Gehabe.

Verfressen: Ständig bleibt das Pferd stehen, um zu fressen. Es pflückt beim Reiten Zweige von Bäumen und versucht mehr Zügel zu bekommen, um zu fressen, indem es z.B. so tut, als wolle es sich am Vorderbein kratzen.

Ungeduldig: Das Pferd scharrt dauernd mit den Hufen und mag nicht stehen bleiben.

Hass: Das Pferd kann irgend etwas auf den Tod nicht ausstehen und beginnt bei dessen Anblick, es zu jagen oder versucht es kaputt zu machen. Schwarze Hühner, weiße Katzen...

Faul: Das Pferd geht aus eigenem Antrieb kaum einen Schritt und läßt sich nur äußert widerwillig zu schnelleren Tempi als Schritt bewegen.

BESONDERER BESITZ

Amazone: erprobtes leichtes oder mittelschweres Streitross, tulamidisches Kriegspferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, ein geschultes Pferd; Amazonenross

Kavallerie-Fähnrich aus Baburin: erprobtes tulamidisches Kriegspferd oder erprobtes Streitwagenpferd, bei SF *Berittener Schütze* erprobtes Schützenpferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, bzw. TaW *Fahrzeug Lenken* 10+, wird daraus ein geschultes Pferd; Tulamide oder Goldfelsler

Infanterie-Fähnrich aus Al'Anfa: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker oder Tulamide

Fähnrich aus Albenhus: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Teshkaler, Elenviner, eventuell Sveilltaler

Infanterie-Fähnrich aus Festum: erprobtes

Wanderreitpferd; Warunker, eventuell Norburger

Infanterie-Fähnrich aus Gareth: erprobtes

Wanderreitpferd; Warunker, Yaquirtaler, Teshkaler,

Elenviner, eventuell Sveilltaler, Tobimora-Falbe oder

Traloper

Kavallerie-Fähnrich aus Gareth: erprobtes

mittelschweres Streitross; falls bei der Generierung SF

Kriegsreiterei vorhanden, ein geschultes Pferd; Warunker,

Teshkaler, Yaquirtaler

Infanterie-Fähnrich aus Honingen: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Teshkaler, Elenviner, eventuell Svelltaler

Kavallerie-Fähnrich aus Neetha: erprobtes tulamidisches Kriegspferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, ein geschultes Pferd; Tulamide, Goldfelser, eventuell Warunker, Elenviner oder Yaquirtaler

Infanterie-Fähnrich aus Oberfels: erprobtes Wanderreitpferd; Tulamide, Goldfelser, Elenviner, Warunker, Yaquirtaler

Kavallerie-Fähnrich aus Ragath: erprobtes leichtes Streitross; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* und TaW *Reiten* 14+ vorhanden, ein geschultes Pferd; wenn das Pferd vom Fähnrich selbst weiter ausgebildet wird, erhält es zusätzlich die SF *Reittertreue*; Yaquirtaler

Knappe: erprobtes schweres Streitross; bei SF *Kriegsreiterei* ein geschultes Pferd; Traloper, Svelltaler, Norburger, Tobimora-Falbe, Teshkaler

Krieger aus Elenvina: erprobtes leichtes Streitross; Elenviner

Krieger aus Neersand: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Norburger

Krieger aus Arivor: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Elenviner, Yaquirtaler, Tulamide, Goldfelser

Krieger aus Vinsalt: erprobtes Wanderreitpferd oder Adelsross; Warunker, Elenviner, Yaquirtaler, Tulamide, Goldfelser

Krieger aus Baliho: erprobtes mittelschweres oder schweres Streitross; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, ein geschultes Pferd; Warunker, Traloper, eventuell Teshkaler

Krieger aus Khunchom: erprobtes Wanderreitpferd; Tulamide, Goldfelser oder Warunker

Krieger aus Rashdul: erprobtes Wanderreitpferd; Tulamide, Goldfelser oder Warunker

Krieger aus Rommily: erprobtes Wanderreitpferd; Tulamide, Goldfelser oder Warunker

Krieger aus Mengbilla: erprobtes Wanderreitpferd; Tulamide, Goldfelser oder Warunker

Krieger aus Gareth: erprobtes leichtes oder mittelschweres Streitross; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, ein geschultes Pferd; Warunker, Teshkaler, Yaquirtaler, Elenviner

Krieger aus Punin: erprobtes Wanderreitpferd oder Adelsross; Yaquirtaler, Tulamide, Warunker, Goldfelser

Krieger aus Eslamsgrund: erprobtes Wanderreitpferd; Yaquirtaler, Tulamide, Warunker, Goldfelser

Krieger aus Winhall: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Teshkaler, Elenviner, eventuell Svelltaler

Krieger aus Havaen: erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Teshkaler, Elenviner, eventuell Svelltaler

Soldaten:

Leichte Reiterei: erprobtes leichtes Streitross; nach Region

Schwere Reiterei: erprobtes mittelschweres Streitross, erprobtes schweres Streitross bei SF *Kriegsreiterei*; nach Region

Streitwagenlenker: erprobtes Streitwagenpferd; nach Region

Brittener Schütze: erprobtes Schützenpferd; nach Region

Aufgesessener Schütze: erprobtes Streitwagenpferd; nach Region

Söldner: erprobtes Wanderreitpferd oder erprobtes Packpferd; nach Region

Leichte Reiterei: erprobtes leichtes Streitross; nach Region

Schwere Reiterei: erprobtes mittelschweres Streitross; nach Region

Brittener Schütze: erprobtes Schützenpferd; nach Region

Ferkina-Krieger: erprobtes Ferkina-Pony entsprechend dem leichten Streitross, bei SF *Brittener Schütze*, ein Ferkina-Pony entsprechend dem erprobten Schützenpferd; bei SF *Kriegsreiterei*, ein geschultes Pony

Novadischer Wüstenkrieger: erprobtes novadisches Kriegspferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* und TaW *Reiten* 14+ vorhanden, ein geschultes Pferd; Shadif, Tulamide, Goldfelser

Achmad'sunni: erprobtes novadisches Kriegspferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* und TaW *Reiten* 14+ vorhanden, ein geschultes Pferd; Shadif, Tulamide, Goldfelser

Orkischer Stammeskrieger: bei SF *Reiterkampf* ein erprobtes Orkpony entsprechend dem leichten Streitross; bei SF *Kriegsreiterei* ein geschultes Pony

Botenreiter: erprobtes Botenpferd, bei Vorteil Veteran, ein geschultes Botenpferd; nach Region

Fuhrmann: erprobtes Renn-, Prunk-, oder Linienkutschpferd, bei Vorteil Veteran, ein geschultes Zugpferd; nach Region

Rinderhirte: erprobtes Hütepferd, bei Vorteil Veteran ein geschultes Hütepferd; nach Region

Viehdieb: erprobtes Hüte- oder Wanderreitpferd; nach Region

Kundschafter: erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

Strassenräuberin: erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

Schriftsteller: erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

Zureiter: geschultes Reit-, Pack- oder Kutschpferd, erprobtes Kriegspferd, bei SF *Kriegsreiterei* ein geschultes Kriegspferd; nach Region

Rondrageweihter: erprobtes mittelschweres oder Streitross, tulamidisches Kriegspferd; nach Region

Rondrageweihte Amazon: erprobtes leichtes oder mittelschweres Streitross, tulamidisches Kriegspferd; falls bei der Generierung SF *Kriegsreiterei* vorhanden, ein geschultes Pferd; Amazonenross

Rhodensteiner: geschultes mittelschweres oder schweres Streitross; Traloper Riese

Golgarit: erprobtes leichtes oder mittelschweres Streitross; nach Region

Rabengardist: erprobtes leichtes Streitross, tulamidisches Kriegspferd; Boronsmähne (Shadifrappe)

Intrigant: erprobtes Adelsross ; nach Region

Perainegeweihter: erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

Rahjageweihter: erprobtes Wanderreitpferd oder Adelsross; Rahjaroß

Säbeltänzer: erprobtes Wanderreitpferd oder Adelsross, falls SF *Reiterkampf* bei der Generierung vorhanden, ein erprobtes leichtes Streitross oder tulamidisches Kriegspferd; nach Region

Rahja-Kavalier: erprobtes Wanderreitpferd oder Adelsross, falls SF *Reiterkampf* bei der Generierung vorhanden, ein erprobtes leichtes Streitross oder tulamidisches Kriegspferd; Rahjaroß

Prediger vom Bund des wahren Glaubens: erprobtes Wanderreitpferd

Avesgeweihter: erprobtes Wanderreitpferd

Beni Dervez-Krieger: erprobtes novadisches Kriegspferd; Shadif, Tulamide, Goldfelser

Hadjinim: erprobtes Wanderreitpferd; Shadif, Tulamide, Goldfelser

Kaskjua: erprobtes Wanderreitpferd; Paavipony

Nuranshâr: erprobtes Wanderreitpferd; Ferkinapony

Steppenelf: geschultes Magierpferd; Firnpony

Derwisch: erprobtes Wanderreitpferd, falls bei der Generierung SF *Reiterkampf* vorhanden, erprobtes novadisches Kriegspferd; Shadif, Tulamide, Goldfelser

Scharlatan: erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

SONDERFERTIGKEITEN

Allgemeine Sonderfertigkeiten können dem Pferd noch zusätzlich zu den durch die Ausbildung bereits vorhandenen beigebracht werden. Hierfür muss mindestens die Ausbildung zum erprobten Pferd schon abgeschlossen sein. Während einer Ausbildungsstufe ist es nicht möglich, dem Pferd noch zwischendurch etwas beizubringen. Durch individuell erschwerete *Abrichtenproben* müssen 5 TaP* angesammelt werden. Zwischen einzelnen Proben muss jeweils mindestens eine Woche liegen. Scheitern mehr als zwei Proben, muss der Ausbilder einen Monat warten und hat dann einen weiteren Versuch, der um nochmals 2 Punkte erschwert ist. Analog bei Scheitern des zweiten Versuchs, wobei diesmal 4 Punkte zusätzlich aufgeschlagen werden. Missslingt auch dieser Versuch, kann dem Pferd diese spezielle Sonderfertigkeit nicht mehr beigebracht werden. Bei einem Patzer bei der *Abrichtenprobe* erhält das Pferd eine Unart nach Wahl des Meisters und es muss nach einem Monat ein zweiter Versuch unternommen werden. Je nach Sonderfertigkeit ist ein Mindest-TaW von 5 auf *Reiten* bzw. *Fahrzeug Lenken* notwendig.

ALLGEMEINE SF

Eingeritten (+3)

Das Pferd ist es gewöhnt, unter einem Reiter zu gehen und reagiert auf die reiterlichen Hilfen.

Eingefahren (+3)

Das Pferd geht sowohl ein- als auch zweispännig vor einem Wagen.

Galoppwechsel (+4)

Geländehindernisse (+5)

Gezielter Biß (Kampf) (+7)

Gezielter Tritt (Kampf) (+7)

Handpferd (+ 5)

Das Pferd ist daran gewöhnt, als Handpferd neben einem Reiter geführt zu werden.

Hinlegen (+4)

Kehrtwende (+5)

Kommen auf Signal (+6)

Mehrspännig (+4)

Seitengänge (+3)

Steigen (Kampf) (+7)

Stillstand (+5)

Stopp (+6)

Wacht (+7)

SPEZIELLE SF

Almadaner Schritt

Capriola (Kampf)

Corbett (Kampf)

Gespanngewöhnung

Kniefall

Kreisel

Lanzengang

Lenken ohne Zügel

Passage

Piaffe

Rastullahs Schwingen

Reitertreue

Schrecksicher

Separieren

Stille Wacht

Weiches Gangwerk

Durch die besonders weichen Gänge sind *Reiten-Proben* beim TaW unter 4 um 1 Punkt erleichtert und die Zuschläge auf *Fernkampfproben* vom Pferderücken werden halbiert.

Zählen

REITT-SF

Springreiten

Der Held hat sich darauf spezialisiert, mit dem Pferd Hindernisse zu überwinden und ist dabei auch zu spektakuläreren Aktionen im Stande. Beispielsweise kann er freihändig und ohne Sattel auch hohe Hindernisse überspringen. Aber auch Hindernisse über 1,5 Schritt bis zu 2,3 Schritt Höhe und über 5 Schritt bis zu 7,5 Schritt Länge sind für ihn zu meistern, sofern das Pferd genügend Sprungvermögen aufweist.

Probenergebnisse beim Springen sind für ihn generell 3 Punkte niedriger. Mächtigkeitssprünge und Tricks, wie oben genannt, sind nur mit dieser SF möglich und werden nicht noch durch sie erleichtert.

Voraussetzungen: GE 13, CH 13, Reiten 10, Abrichten 5 (bei Tierfreund reicht CH 12)

Kosten: 150 AP

Trickreiten

Dem Reiter ist es möglich, auf dem Pferd waghalsige Tricks zu vollführen. Zum Beispiel im Galopp auf ein Pferd auf- oder abspringen, novadische Post, sich in vollem Galopp aus dem Sattel hängen lassen (um etwas aufzuheben beispielsweise), sich auf den Sattel stellen, etc. Die entsprechenden Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Normale Reitenproben sind um 1 Punkt erleichtert.

Voraussetzungen: GE 14, CH 13, Reiten 12, Abrichten 5 (bei Tierfreund reicht CH 12)

Kosten: 200 AP

ΠΑΜΕΠ

ΣΤΥΓΕΙ

Aleiga (isld.) – kostbarer Besitz
Álfkona (isld.) – Elfe, Verborgene
Árdis (isld.) – eine Fee
Aska (isld.) – Asche, Staub
Birta (isld.) – die Helle
Bjalla (isld.) – Glöckchen
Branda (isld.) – die Feurige, Rostrote
Dirfska (isld.) – Kühnheit, Mut
Eisa (isld.) – glühende Asche
Frekja (isld.) – die Freche
Gandála (isld.) – scheues Tier
Geira (isld.) – Speer
Hrímfaxa (isld.) – Reifmähne
Sefja (isld.) – Nebel
Stjarna (isld.) – Stern
Ágalma (gr.) – Prachtstück
Aretä (gr.) – Tüchtigkeit
Bletsung (altengl.) - Segen
Cyst (altengl.) - Beste
Orva (altengl.) – mutige Freundin
Steorra (altengl.) – Stern
Scaeduwe (altengl.) – Schatten
Glaem (altengl.) – Strahlen, Pracht

HEIGSTE/WALLACHE

Afol (altengl.) – Macht
Arod (altengl.) – bereit, schnell
Artair (altengl.) – wie ein Adler
Bron (altengl.) – dunkel
Deogol (altengl.) – Geheimnis
Grimm (altengl.) – wild, grimmig
Hasufel (altengl.) – graues Fell
Heolstor (altengl.) - Dunkelheit
Leanian (altengl.) - Belohnung
Orvin (altengl.) – mutiger Freund
Rowe (altengl.) - rot
Sherwin (altengl.) – schnell wie der Wind
Gringolet – Gawains Pferd in der Artussage
Etáíros (gr.) – Geschenk
Thymós (gr.) – Mut, Zorn, Leidenschaft
Gennáios (gr.) – edel
Phyláx (gr.) – Wächter
Fjalar (isld.) – der Bewanderte
Ártali (isld.) – Mond
Reiðartýr (isld.) – Donnerkönig
Agnar (isld.) – fürchterlicher Krieger
Andvari (isld.) – der Wachsame, Windhauch
Bergelmir (isld.) – brüllt wie ein Bär
Brennir (isld.) – der Brennende, seltener Name aus den Sagas
Dynfari (isld.) – poetischer Name für Sturm
Freymóður (isld.) – Göttermut
Geisli (isld.) – der Strahlende
Gellir (isld.) – der Lärmende
Glóðafeykir (isld.) – der Funkensprühende
Glymjandi (isld.) – der Donnernde, der Lärmende
Guýfari (isld.) – schnell in der Bewegung wie ein Sturm
Grindill (isld.) – Sturm
Hvinur (isld.) – Sturmabrausen
Logbrandur (isld.) – Flammenschwert, Feuerbrand
Sindri (isld.) – der Funkensprühende
Skruggur (isld.) – Donner
Vonarneisti (isld.) – Hoffnungsfunk
Leiftri (isld.) – der Funkelnde, Blitz
Hvinur (isld.) – Sturmabrausen
Vindsvalur (isld.) – der Windkalte
Ávaldi (isld.) – sehr mächtig
Ákafi (isld.) – Inbrunst
Bjartur (isld.) – leuchtend, scheinend
Bráinn (isld.) – der Glänzende
Fengur (isld.) – das Geschenk, Zauberzeichen
Kargur (isld.) – der Trotzige
Logi (isld.) - Flamme