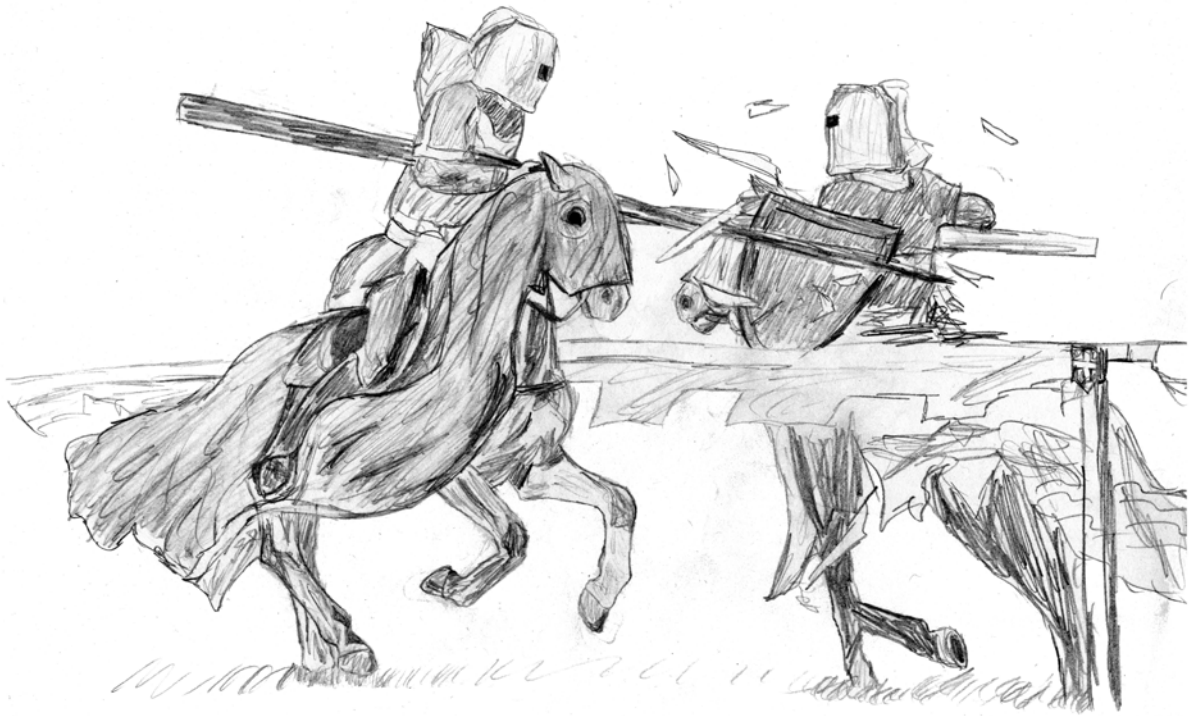


# REITKUNST & RASSEPFERDE

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.

# **INHALTSVERZEICHNIS**

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

# 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](mailto: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](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 ZWERGENPONY

**Größe:** ca. 60 bis 70 Finger

**Gewicht:** ca. 200 bis 250 Stein

**Farbe:** Rappen (1-4), Schimmel (5-9), Fuchse (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 Brillantzwerg; 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:**

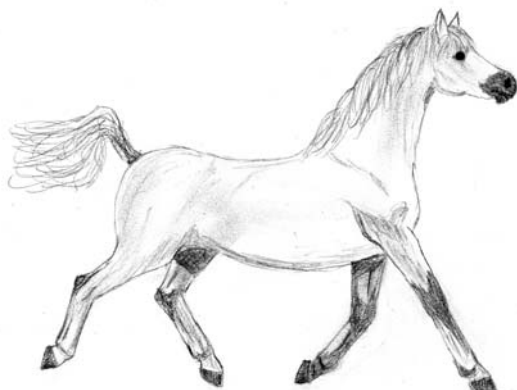
**Allgemeine Ausbildung:** Reit- und Fahrpferd

**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, lebhaft 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, anspruchslos in Haltung und Umgang.

**Ursprung:** Gezielte Veredelung von Welsh Mountain Ponys mit orientalischen Blutlinien

### FERKINA-PONY

**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 Corbetta (-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

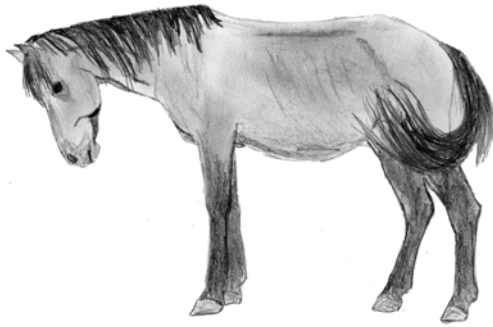
**Selbstausbildung:**

**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 Tigerschekken: Rappen (1-3), Schimmel (4-6), Füchse (7-9), Falben (10-12), Braune (13-15), Schekken (16), Windfarbene (17-19), Farbwechsler (20)

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

**Ursprung:** mit den Hjalldingern aus dem Gölde-land nach Aventurien gebracht, haben sich die Vorfahren dieser Pferde mit den wilden Orklandponys vermischt. Sie sind mit den Langmähen 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 Rennpaßer), Leichtes Streitroß (ohne die Fertigkeiten: Corbetto 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 Tigerschekken

**Kopf:** ausdrucksvoll 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, gelehrt, 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, Mehlmahl, weißgesäumter Mähne und Zebrierung (1-20)

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

**Ursprung:** mit den Hjalldingern aus dem Gölde-land 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: Corbetto und Capriola (-10 TaP\*))

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

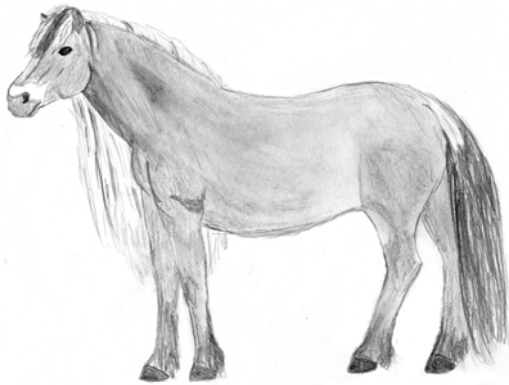
**Selbstausbildung:**

**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 Zebrastrifen an den Beinen

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

**Hals:** gut aufgesetzt, zum Kopf hin schmaler 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, gelehrt, gutmütig, leistungsstark und langlebig

**Ursprung:** von den asiatischen Wildpferden abstammend

## MARASKANER- ODER SEEMANNSPONY

**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 Röhrbeine, 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 Zebrastrifen 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 Röhrbein, 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

## ПОРДМАННЕН

**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 Svelltaler 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, Spätreif

**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 Profilinie, 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.

## ORKLAND- UND ORKPONYS

**Größe:** ca. 60 bis 70 Finger

**Gewicht:** 350 bis 420 Stein

**Farbe:** Falben (1-14), bei den Orkponys 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 Orkponys hervorgegangen.

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

**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 Kriegspomys der Orks wertetechnisch dem erprobten bzw. geschulten leichten Streitroß (letzteres ohne die Fertigkeiten: Lanzengang, Capriola und Corbetta (-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



## 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

## ПАВІРОН

**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

## ЇІРІРОН

**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 Fuchse (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

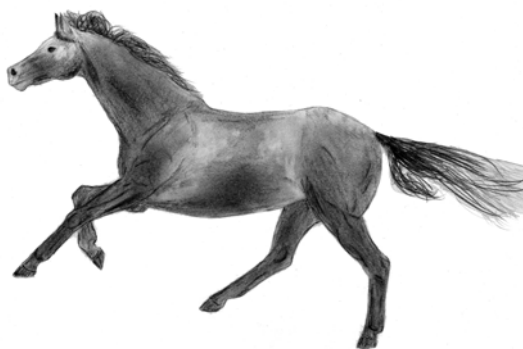
**Selbstausbildung:**

**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 Fuchse, 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 Widerrist, 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:** Fuchse (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 aventurischen Ponys hervorgegangen durch Kreuzungen mit größeren güttenländischen 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, Nervosität, 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

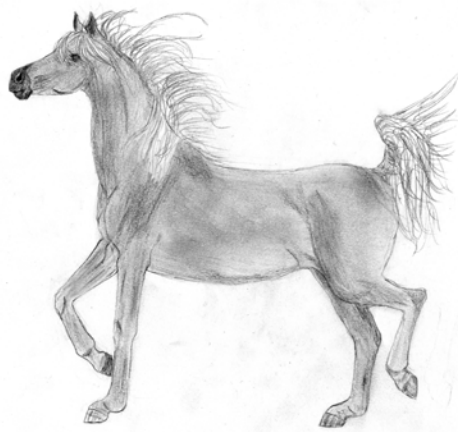
**Selbstausbildung:**

**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 Schweifwurzel

## SHADIF

**Größe:** um 77 Finger

**Gewicht:** ca. 450 Stein

**Farbe:** Rappen (in Al'Anfa als Boronsmähen 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 gütendänischen 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  
**LO** 7+1W3 **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

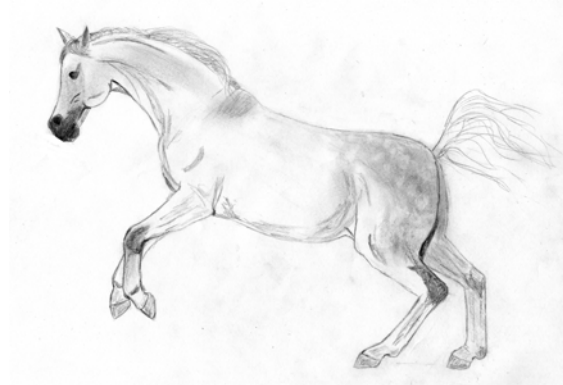
**Selbstausbildung:**

**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:** Fuchse, 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, schwebend

**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 Fuchse (11-13), Braune (14-16) und Rappen (17-19)

**Körperbau:** leicht aufgewölbter Kopf, breite Stirn, trockene, harte Beine, kleine Hufe, manchmal säbelbeinig 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 gütendänischen 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  
**LO** 7+1W3 **TK** x6

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

**Charakter:** temperamentvoll, freundlich, menschenbezogen, nicht immer einfach, nervenstark, 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 Magiergespür)

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

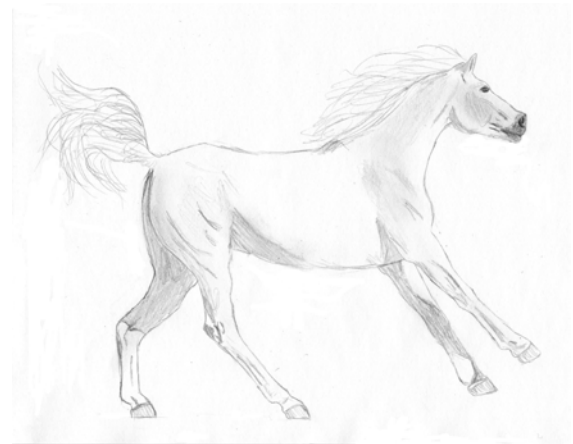
**Unmögliche Ausbildung:** mittelschweres/schweres Streitroß

**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

# WARMBLÜTER

## TESHKALER

**Größe:** ca. 80 Finger

**Gewicht:** ca. 600 Stein

**Farbe:** Rappen (1-19), Braune sind nicht erwünscht (20).

**Körperbau:** ausdrucksvoller 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:** Svelttaler 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 Reinzucht.

## WARUNKER

**Größe:** ca. 75 bis 90 Finger

**Gewicht:** ca. 450 bis 600 Stein

**Farbe:** alle: Rappe (1-3), Schimmel (4-7), Braune (8-12), Fuchse (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

**GE** 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), Fuchse (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

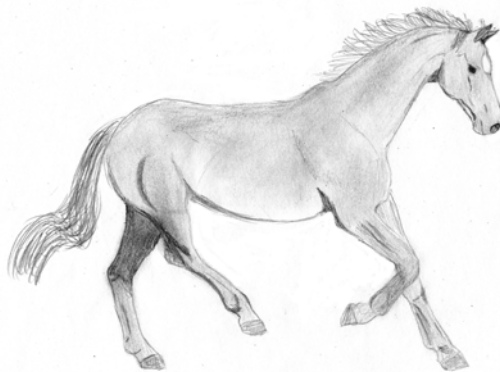
**Tritt:** DK N AT 11 TP 1W6+2  
**GS** 2 / 9+1W3 / 11+1W3 **MR** 0/8 **GW** 8  
**AU** 7 / 5 **LO** 7+1W3 **TK** x5 **ZK** x11  
**Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Feurig (aber mit ruhigem Temperament), Eigenwillig, Elegante Erscheinung  
**Charakter:** anhänglich, sanft, mutig, nervenstark, temperamentvoll  
**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

## RAHJAROSS

**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  
**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

## TIZAMTALER

**Größe:** ca. 75 - 85 Finger  
**Gewicht:** ca. 550 - 650 Stein  
**Farbe:** Rappen (1-13), Braune (14-17), Schimmel (18-20).  
**Körperbau:** ausdrucksvoller, 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.

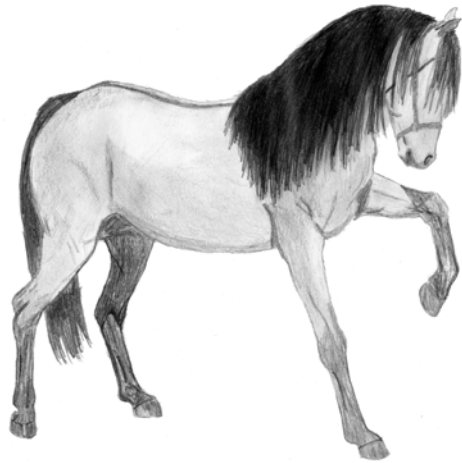
**Körper:** schräge, lange Schulter, relativ breite Brust, muskulös und kräftig, ebenso die Hinterhand.

**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.



## YAQUIER

**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, schlanke, harte Beine, gut bemuskelte Hinterhand.

**Ursprung:** Einkreuzung von Tulamiden in den schwereren almadanischen 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

**Unmögliche Ausbildung:** Magierpferd, novadisches Kriegspferd

**Selbstausbildung:**

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

**Eventuell mögliche Ausbildung:** tulamidisches Kriegspferd, Streitwagenpferd, Schützenpferd

**Unmögliche 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 Schweifansatz.

**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, gelehrt, 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

**Unmögliche 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

**Unmögliche 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:** Abart des Tralloper.

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

**GE** 5+1W2 **KO** 22+1W2 **KK** 26+1W3 **FF** 2

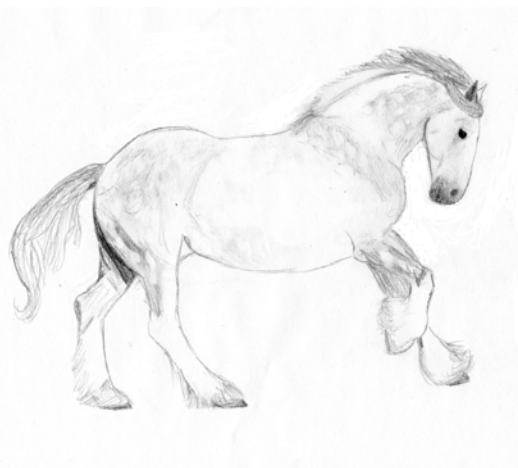
**LeP** 78+1W3 **GS** 2 / 5+1W2 / 10+1W2 **AU** 6 / 4

**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, ramsförmig.

**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.

## SVELLTÄLER KALTBLUT

**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, schräg abgeschlagene, gespaltene Kruppe, verhältnismäßig schlanke, harte Beine, breite Gelenke, harte, große Hufe, wenig Behang.

**Ursprung:** heimische Kaltblutrassen, 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

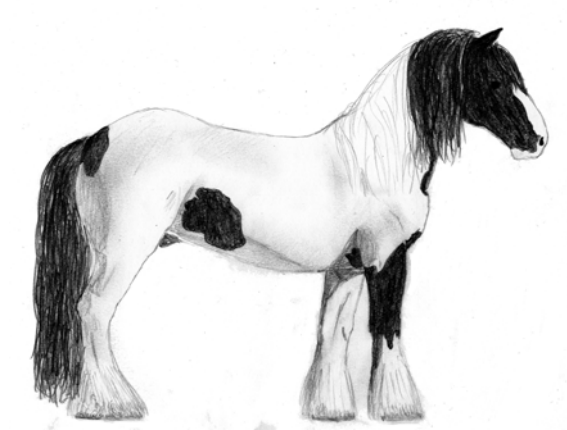
**Selbstausbildung:**

**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 Fuchse, Rappen, Braune, Schimmel, Tigerschecken, selten Schecken, Grauschimmel (Mohrenköpfe). Von ehemals drei bunten Zuchtlinien 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 leichtestellungsfehler.

**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.

# PFERDEAUSBILDUNG

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 eingefahrenes 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

#### Ländliche Ausbildung zum unerfahrenen Zugpferd

##### Voraussetzungen:

keine

##### Proben:

5 TaP\* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

##### Modifikationen:

keine

##### Fertigkeiten:

Eingefahren (eingebrochen)

### 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 Kriegszeit ab, auch wenn sie ihren Gebrauchswert zum großen Teil verloren hat. Bei den verschiedensten Anlässen wird nun ein Ross vorgestellt, das ausdrucksvoll 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

### Fundierte Ausbildung zum geschulten Adelsross

#### 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 Reiterkampf

#### Proben:

40 TaP\* bei Abrichten-Proben +5  
40 TaP\* bei Reiten-Proben +5

#### Modifikationen:

GE +1, IN +1

#### Fertigkeiten:

Almadaner Schritt, Capriola, Corbetta, Kreisel, Passage, Piaffe, Weiches Gangwerk

## BOTENPFERDE

Diese Pferde helfen dem Aventurier, weite Entfernungen in kurzer Zeit zu überwinden. Sie werden vor allem von großen Botendienstern 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

### Fundierte Ausbildung zum geschulten Botenpferd

#### 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:

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

#### Fertigkeiten:

Schrecksicher, Sprungsicherheit

## WANDERREITPFERDE

Diese Pferde sind eine Variante des Botenpferdes. Ihre Ausbildung legt jedoch weniger Wert auf Schnelligkeit. Vielmehr sind sie in langsamen 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

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

### 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

## MAGIERPFERDE

Diese Pferde sind eine Besonderheit, zu der nur Tulamiden-Rösser und Paavi- / Firnponys 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 unbezahlbar teuer, vermag jedoch einem Zauberkundigen Reiter eine große Hilfe sein.

**Fundierte Ausbildung zum erprobten Magierpferd**  
**Voraussetzungen:**  
 Rasse Tulamide, Firn- 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:**  
 35 TaP\* bei Abrichten-Proben +5  
 35 TaP\* bei Reiten-Proben +5  
**Modifikationen:**  
 IN +1, GE +1  
**Fertigkeiten:**  
 Weiches Gangwerk, Lenken ohne Zügel, Schrecksicher

## 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

**Fundierte Ausbildung zum geschulten Zirkuspferd**  
**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

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

## ALLTÄGLICHE PUTZUNG 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 Reitpferd (ländlich)	zum	erprobten
<b>Voraussetzungen:</b>		
Mindestens	zwei	Jahre
Arbeitseinsatz als Reitpferd		
<b>Proben:</b>		
Keine nötig		
<b>Modifikationen:</b>		
KK +3, AU +2/+1		

<b>Fertigkeiten:</b>
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

### Fundierte Ausbildung zum geschulten Prunkkutschpferd

#### 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:

30 TaP\* bei Abrichten-Proben +5  
30 TaP\* bei Fahrzeuge lenken Proben +5

#### Modifikationen:

GE +1

#### Fertigkeiten:

Gespanngewöhnung, Almadaner Schritt, Passage

## 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. Stirbt eines der Tiere, oder

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

### Fundierte Ausbildung zum geschulten Rennkutschpferd

#### 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

## 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:

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

## LINIENKUTSCHPFERDE

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:

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

#### Proben:

20 TaP\* bei Abrichten-Proben +3  
20 TaP\* bei Fahrzeuge lenken Proben +3

#### Modifikationen:

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

#### Fertigkeiten:

Mehrspännig, Geländehindernisse

### 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:

Schrecksicher

## PACKPFERDE

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.

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

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

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

## ALLTÄGLICHE PUTZUNG

### 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.

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

## ALLTÄGLICHE PUTZUNG

### 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

### 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 Kriegersreiterei

#### 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, Corbetto, Capriola, Sprungsicherheit, Reitertreue, die übrigen der oben genannten

## MITTELSCHW. STREITRÖSSER

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

### Fundierte Ausbildung zum erprobten mittelschweren

### 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

### Fundierte Ausbildung zum geschulten mittelschweren 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 Kriegersreiterei

#### 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) +2, (TK +0,5)\*KK

#### Fertigkeiten:

Schrecksicher, Lanzengang, Kreisel, Corbetto, Capriola, Reitertreue, die übrige der oben genannten

## SCHWERE STREITRÖSSER

Diese Pferde sind für viele Mittelreicher der Inbegriff des perfekt ausgebildeten Schlachtrosses. 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

### 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 Kriegersreiterei

#### 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, Corbetto, Trampeln, Reitertreue, die übrigen der oben genannten

## NOVADISCHE

## KRIEGSPFERDE

Diese Pferde zeigen die Hingabe der Novadis an ihre Rösser. Schon die Stute des Fohlens 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 novadischen 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 Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+;

SF Kriegstreue; 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, Reiterfreue, Rastallahs Schwingen, Stille Wacht, die übrigen oben genannten genannten

### **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, Stopp, Kehrtwende, Steigen, Hinlegen, Gezielter Biß, Gezielter Tritt, Wacht

### **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

Zureiter; Abrichten und Reiten TaW 14+;

SF Kriegstreue; 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, Reiterfreue, die vier übrigen der oben genannten

### **SCHÜTZENPFERDE**

Diese Pferde werden weitgehend dahin ausgebildet, dass sie ruhige, fast stossfreie Gänge zeigen, um dem Schützen das Zielen und Schießen auch aus der Bewegung zu ermöglichen.

Außerdem bringt man ihnen bei, auf reinen Schenkeldruck zu reagieren, damit der Reiter beide Hände frei hat. Dadurch sind jedoch so sensibel für Gewichtsverlagerung, dass sie nur sehr eingeschränkt für den Nahkampf verwendet werden können.

### **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:**

Stopp, Kehrtwende, Stillstand

### **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:**

Schrecksicher, Seitengänge, Weiches Gangwerk, Lenken ohne Zügel, die 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:**

Mehrspannig, Gezielter Biss

### **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:**

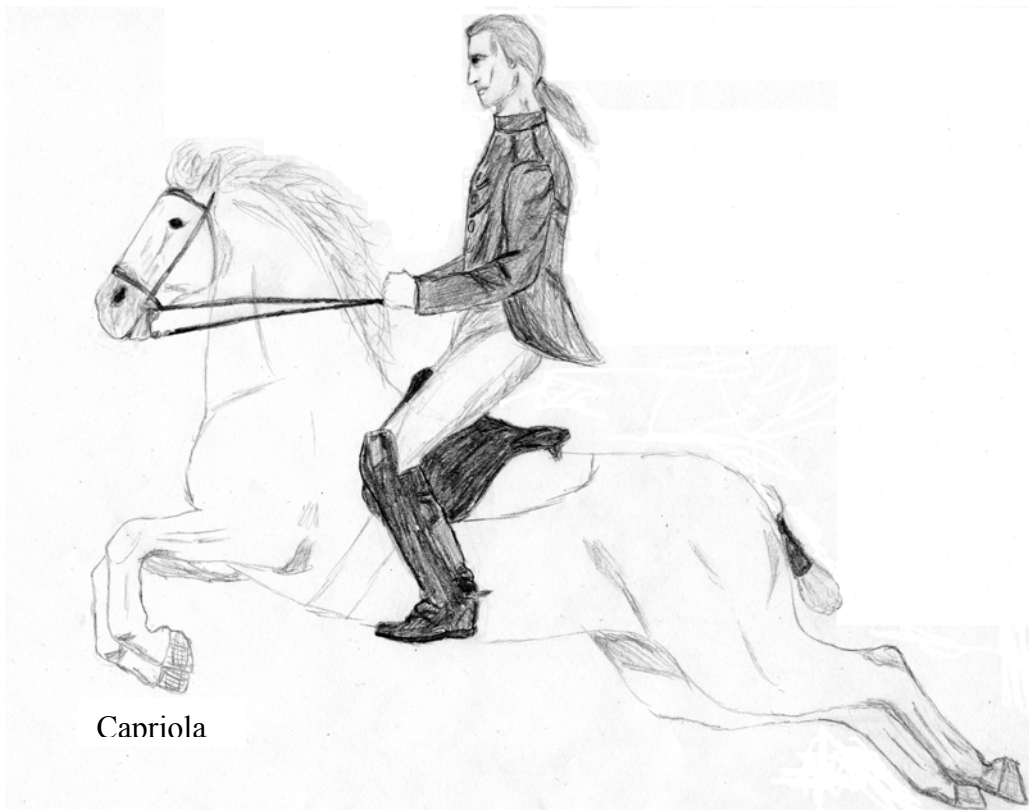
MU +1, IN +1, GE +1, GS +1/+1, AU +1/+1

#### **Fertigkeiten:**

Schrecksicher



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 auch als Rennpaß. Für den Reiter sind längere Strecken im Rennpaß angenehmer zu reiten als lange Strecken im Galopp.

**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:** (irdisch: 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 Braunfalben 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.

**Atlasschimmel:** 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.

**Kohlrappe:** Mattschwarzes Fell ohne Glanz und oftmals geäpfelt.

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

**Füchse:** rötlich braunes Deck- und Langhaar

**Hellfuchs:** Gelbbrot 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:** Aufgehellter 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:** Aufgehellter Brauner, einem Falben sehr ähnlich. Das Deckhaar ist aber komplett aufgehellte, 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 aufgehellte, 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 Mausfalben.

## **Besondere:**

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

**Farbwechsler:** Auch als Dauerschimmel bezeichnet gleichen sie oberflächlich einem Schimmel, der noch nicht ganz aufgehellte 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).

**Schecken:** 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 schmerzhaft 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 äußerst 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 Goldfelser

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

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

**Infanterie-Fähnrich aus Festum:** erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, eventuell Norburger

**Infanterie-Fähnrich aus Gareth:** erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Yaquirtaler, Teshkaler, Elenviner, eventuell Svellttaler, Tobimora-Falbe oder Tralloper

**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 Svellttaler

**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 *Reitertreue*; Yaquirtaler

**Knappe:** erprobtes schweres Streitroß; bei SF *Kriegsreiterei* ein geschultes Pferd; Traloper, Svellttaler, 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 Svellttaler

**Krieger aus Havana:** erprobtes Wanderreitpferd; Warunker, Teshkaler, Elenviner, eventuell Svellttaler

**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

**Berittener 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

**Berittener Schütze:** erprobtes Schützenpferd; nach Region

**Ferkina-Krieger:** erprobtes Ferkina-Pony entsprechend dem leichten Streitroß, bei SF *Berittener 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

**Rondrageweiheter:** erprobtes mittelschweres oder Streitroß, tulamidisches Kriegspferd; nach Region

**Rondrageweihete Amazone:** 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

**Perainegeweiheter:** erprobtes Wanderreitpferd; nach Region

**Rahjageweiheter:** 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

**Avesgeweiheter:** 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; Firpony

**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 erschwerte *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. Misslingt 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)

### Corbetto (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

## REIT-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.

Probenerschwernisse 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

# ПАМЕН

## STVŦEN

**Aleiga (isld.)** – kostbarer Besitz  
**Álfkona (isld.)** – Elfe, Verborgene  
**Árdis (isld.)** – eine Fee  
**Aska (isld.)** – Asche, Staub  
**Birta (isld.)** – die Helle  
**Bjalla (isld.)** – Glöckchen  
**Brandá (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

## HEPGSTE/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  
**Etáiros (gr.)** – Geschenk  
**Thymós (gr.)** – Mut, Zorn, Leidenschaft  
**Gennáios (gr.)** – edel  
**Phylax (gr.)** – Wächter  
**Fjalar (isld.)** – der Bewanderte  
**Ártali (isld.)** – Mond  
**Reiðartýr (isld.)** – Donnergott  
**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.)** – Göttermutter  
**Geisli (isld.)** – der Strahlende  
**Gellir (isld.)** – der Lärmende  
**Glóðafeykir (isld.)** – der Funkensprühende  
**Glymjandi (isld.)** – der Donnernde, der Lärmende  
**Gnýfari (isld.)** – schnell in der Bewegung wie ein Sturm  
**Grindill (isld.)** – Sturm  
**Hvinur (isld.)** – Sturmbräusen  
**Logbrandur (isld.)** – Flammenschwert, Feuerbrand  
**Sindri (isld.)** – der Funkensprühende  
**Skruggur (isld.)** – Donner  
**Vonarneisti (isld.)** – Hoffnungsfunke  
**Leiftri (isld.)** – der Funkelnde, Blitz  
**Hvinur (isld.)** – Sturmbräusen  
**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