



Reitpferd (Pt.: 10)

Pferde spielten in Schlachten der Vergangenheit eine große Rolle und fanden sogar noch zu Beginn des 2. Weltkrieges Verwendung im Kampf. Sie erhöhen die Mobilität von Figuren erheblich und geben ihnen einen Vorteil im Nahkampf.

Pferde haben einen T-V-S-Wert von 8 / 10 / 12

Pferde erlauben ihrem Reiter eine Bewegungsweite von 50cm und haben eine Tk von 300, wobei der Reiter selbst, das Gw seiner getragenen Ausrüstung und Panzerung und das Gw der Panzerung des Pferdes einberechnet werden müssen. Der Reiter (normaler Mensch) hat ein Gw von 80.

Rüstungen für Pferde wiegen das gleiche wie eine gleichwertige Rüstung für einen Menschen.

Pferde gelten als groß, folglich bekommt der Reiter auch einen NK-Bonus von +1, wenn er vom Pferd auf normal große Figuren schlägt, so als wäre er selbst groß.

Fernkampf vom Pferd aus ist möglich, jedoch gilt immer ein Abzug von -1 auf den TW. Ein Zielen-Befehl vom Pferd aus gibt keinen Bonus.

Auf- oder Absteigen vom Pferd gilt als Bewegung und kostet den Reiter 10 cm für Aufsteigen und 5 cm für Absteigen. Wenn der Reiter absteigt und sich zu Fuß bewegt, folgt ihm das Pferd stets, indem es Kontakt zu ihm hält, es sei denn der Reiter bindet es an einem Baum, Strauch oder Pfahl an. Anbinden kostet den Reiter 5 cm Bewegungsweite.

Wenn ein Pferd geschockt wird (scheut), muß der Reiter versuchen, das Pferd zu beruhigen, indem er selbst einen Erholungswurf schafft. Auch unter Schock stehende Pferde und Reiter sind schwerer zu treffen (-1 auf FK-TW), da es sich wild hin und her bewegt.

Wenn ein Pferd stirbt, wird der Reiter abgeworfen und steht sofort unter Schock.

kleiner Streitwagen (Pt.: 60)

Streitwagen dürfen nur mit Heerführern (Anführern) oder herausragenden Kämpfern (Einzelkämpfer, Veteranen oder Helden) besetzt werden. Sie werden von zwei Pferden gezogen und haben eine Beschleunigung von bis zu 15 cm (Siehe: Fahrzeuge) und eine Tragkraft von 300.

Der Streitwagen kann mit maximal zwei Kämpfern (außer dem Wagenlenker) besetzt werden. Alle Insassen des Wagens gelten als in halber Deckung (-2) und können nicht im Nahkampf angegriffen werden, solange der Wagen fährt.

großer Streitwagen (Pt.: 120)

Der große Streitwagen (z.B. römische Quadriga) wird von vier Pferden gezogen. Er hat, wie der kleine Streitwagen, eine Beschleunigung von 15 cm aber eine Tragkraft von 600. Ein großer Streitwagen bietet Platz für einen Wagenlenker und 5 weitere Kämpfer

Streitross (Pt.: 30)

Streitrosser gelten in jeder Beziehung wie Pferde, sie haben einen T-V-S-Wert von 9 / 11 / 13 und außerdem geben sie dem Reiter einen zusätzlichen normalen Nahkampfangriff mit 2W6 Schaden bei einem Sturmangriff (erster Nahkampf mit einem Gegner).