

Fuhrwerke, Kutschen und Zugtiere

Diese Regeln sind auf mittelalterliche Zustände und Fuhrwerktechnik ausgelegt, sie können begrenzt auch in andere Epochen übertragen werden.

Fuhrwerke

Pro Fahrttag muss der Kutscher einen Fahrwurf machen. Als Fuhrwerk wird ein langsamer Wagen bezeichnet, der von Zugtieren gezogen wird und große Lasten transportiert.

Ein Pferd zieht pro Tag eine Tonne (Fuhrwerk + Zuladung) 25 Meilen weit.

Die als normal zugrunde liegende Straße ist ein trockener Feldweg mit glatten Fahrspuren.

Der Alltag des Kutschers

Am Mittag jedes Fahrtages muss jeder Kutscher einen Fahrwurf machen. Das ist ein Fertigkeitstest gegen Pferdewagen / Kutsche.

Ein Kutscher bekommt auf den Fahrwurf generell den Abzug durch seinen persönlichen Zustand (z.B. Verletzung, Ablenkung, Stress...). Folgende weitere Boni und Mali kommen zum Tragen:

mittlere Zugtierqualität Fuhrwerkqualität	Mittel der Zugtiere wie Fuhrwerk
Strömender Regen	-10%
Blitz und Donner	-10%
Praktisch leerer Wagen (bis zu 10% Last)	+10%
Überladener Wagen (mehr als 100% Last)	-10%
Total Überladener W. (mehr als 150% L.)	-20%
Weniger als halben Tag an den Zügeln (z.B. wenn sich zwei Kutscher abwechseln)	+10%
Gewohnte Zugtiere und Wagen (1 Jahr) (wenn nur eines zutrifft 5%)	+10%
Stress-Situationen (z.B. Kampf) (bei andauernden Extremsituationen -20%)	-10%

Wenn ein Pferdeknecht vorne läuft und die Pferde führt, muss dieser vor dem Kutscher ein Wurf auf Reiten, Tierkunde oder Pferdewagen/Kutsche bestehen. Auf diesen Wurf gibt es die gleichen Boni und Mali wie in der obigen Tabelle. Er gibt bei Erfolg dem Kutscher folgende Boni auf den Wurf:

E: +10% / Ee: 15% / EE: 20% / FF: -10%

Konsequenzen des Fahrwurfes

Der Fahrwurf des Kutschers entscheidet darüber, ob das Fuhrwerk an diesem Tag mehr oder weniger Strecke schafft und ob es einen Unfall gibt.

Die unten aufgeführten Prozentwerte werden auf die Tagesstrecke angerechnet.

Spezieller Fehler (FF) zus. Unfall (mit W100 die Schwere feststellen)	-20% M
Schwerer Fehler (Ff)	-20% M
Fehler (F)	-10% M
Erfolg (E)	0
Guter Erfolg (Ee)	+10% M
Spezieller Erfolg (EE)	+15% M
Super-Erfolg (EEE)	+20% M

Tagesstrecke von Fuhrwerken

Wie bei der Fuhrwerkbeschreibung schon erwähnt, macht ein Fuhrwerk standardmäßig 25 Meilen pro Tag.

Diese Strecke variiert aber einerseits durch den Erfolg des Kutschers (siehe Konsequenzen des Fahrwurfes) und seiner Knechte und andererseits durch die Menge der Beladung und die äußeren Umstände wie Beschaffenheit der Straße und Wetter.

Beachtenswert ist, dass die Qualität der Zugtiere und des Fuhrwerks sowohl beim Fahrwurf als auch hier bei der Reichweite einfließt.

mittlere Zugtierqualität Fuhrwerkqualität	Mittel der Zugtiere wie Fuhrwerk
normal zulässige Last	0%
bis zu 20% mehr Last	-10%
bis zu 50% mehr Last (zusätzlicher Unfalltest erforderlich: 2%)	-20%
bis zu 100% mehr Last (zusätzlicher Unfalltest erforderlich: 5%)	-50%
25% weniger Last	+10%
50% weniger Last	+20%
75% weniger Last	+25%
Feldweg mit Fahrspuren	0%
Gepflasterte Straße	+10%
Regen	-10%
Strömender Regen	-20%
Matsch, lockerer Sand, Gesträuch	-10 bis -100%
(Wurf auf SE oder Pferdewagen erlaubt, um vorher die Schwere des Abzuges einschätzen zu können)	
Schnee	pro 7 cm -10%
Steigung	-10% pro 100 Höhenmeter
Gefälle	+10% pro 100 Höhenmeter
Zu wenig Wasser (z.B. kein Mittag)	-10%
Kein Wasser	-20% pro Tag kumulativ

Erweiterte Tagesstrecke

Wenn die volle Tagesstrecke zurückgelegt wurde, kann sich ein Kutscher dazu entscheiden, die Tagesstrecke durch einen Gewaltzug zu erweitern.

Diese Erweiterte Strecke besteht jeweils aus Zehnteln der an diesem Tag zurückgelegten Strecke.

Für jedes zusätzliche Zehntel muss nacheinander ein erschwerter Fahrwurf bestanden werden. Wenn ein Erfolg oder mehr erzielt wurde, ist die Strecke geschafft. Bei einem Fehler musste eine Pause eingelegt werden, aber es kann mit dem Abzug des nächsten Zehntels weiter versucht werden. Bei einem schweren Fehler ist die Reise sofort zuende. Bei einem Speziellen Fehler passiert ein Unfall.

+10% Fahrstrecke	(normal) -0%
+20% Fahrstrecke	(erschwert) -10%
+30% Fahrstrecke	(sehr erschwert) -20%
+40% Fahrstrecke	(extrem erschwert) -50%
+50% Fahrstrecke	(fast unmöglich) -100

Mehr als 50% Fahrstrecke ist normalerweise nicht möglich.

Für jede Erweiterung jenseits von 10%, bekommt das Reittier am Folgetag -10%. Nicht jedoch, wenn beim entsprechenden Streckenabschnitt ein Guter oder Spezieller Erfolg gewürfelt wurde,



Unfallträchtige Umstände

Für besondere Umstände muss ein getrennter Fahrwurf absolviert werden, um Unfälle zu vermeiden. Eine Überladung oder Unterladung des Wagens fließt als Bonus oder Abzug auf den Fahrwurf UND den nachfolgenden Unfallwurf mit ein.

- Steile Steigung oder Gefälle (auch seitliche) von mehr als 50 m Länge
- (10% normaler Wurf / 13% - 10% / 15% -20% / 17% -30% / 20% -50%)
- Sehr enge Straße
- Gefährliche Schlaglöcher, beschädigte Brücke o.ä.
- Extrem starker Nebel
- überflutete Straße
- rasante Fahrtgeschwindigkeit

Mögliche Unfälle (1 - 50% Pferd / 51 - 100% Fuhrwerk):

Unfälle (W100)

Wenn es durch einen Speziellen Kutscherfehler zu einem Unfall kommt, muss ermittelt werden, ob der Unfall ein Zugtier oder das Fuhrwerk betrifft.

Bei der normalen Tagesstour

1-40: Pferdeunfall / 41-100 Fuhrwerkunfall

Für jede 10% erweiterte Tagesstrecke steigt auch die Wahrscheinlichkeit des Pferdeunfalls um 10%. Wenn also bei einer erweiterten Tagesstrecke von 20% etwas passiert, dann ist die Wahrscheinlichkeit für einen Pferdeunfall 60% (40% + 20%).

Pferdeunfälle (W100)

0 - 20	Sturz mit Schock (-10% für W3-1 Tage)
21 - 40	Zerrung (-10% für 1 Woche)
41 - 60	Verstauchung (-20% für 1 Woche)
61 - 80	Sturz mit offener Verletzung (Blutung muss gestillt werden, -20% für 1 Woche, Infektionsgefahr)
81 - 100	Knochenbruch (6 Wochen immobil, danach dauerhaft -W100%)

Der W100-Wurf auf den Pferdeunfall kann durch einen beiläufigen Knecht mit Fertigkeit Wagen fahren oder Tierkunde um -10 (E), -20 (Ee) oder -50 (EE) reduziert werden. Beides darf gewürfelt werden - besseres zählt.

Fuhrwerkunfälle (W100)

0 - 15	Radreifenlockerung
16 - 25	Radreifenbruch
26 - 40	Radsplint verloren (evtl. Radverlust)
41 - 55	Radbruch
56 - 65	Deichselriss (Leder)
66 - 70	Deichselbruch (Holz)
71 - 85	Achsbruch (Metall oder Holz)
86 - 95	Wagen auf Seite gekippt (+ nochmaliger Wurf)
96 - 100	Wagenüberschlag (+ nochmaliger Wurf mit +20)

Der W100-Wurf auf den Fuhrwerkunfall kann durch einen beiläufigen Knecht mit Fertigkeit Wagen fahren oder Wagenbau um -10 (E), -20 (Ee) oder -50 (EE) reduziert werden. Beides darf gewürfelt werden - besseres zählt.

Bei einem Fuhrwerksunfall kann es auch leicht zu einer Beschädigung der Ladung kommen. Bei einem Radverlust, einem Radbruch oder einem Kippen oder Überschlagen des Wagens kann es leicht passieren, dass die Ladung verrutscht, vom Wagen fällt oder sogar vom Wagen zerdrückt wird. Je nach Schwere des Unfalls und Empfindlichkeit der Ladung müssen hier vom SL wohlüberlegte Würfe für die Beschädigung gemacht werden.

Beispiel eines Fuhrtages

Der routinierte Kutscher, Holger Amsbach, mit einer Pferdewagen-Fertigkeit von 92, steuert seinen Vierradwagen mit halber Ladung bei strömendem Regen über einen sandigen Dünenweg Richtung Paushofen. Seine Pferde Dante und Pedro sind nicht die besten und haben -10. Sein Fahrwurf für den Tag hat also einen Abzug von -10 (Gewohnter Wagen und Tiere, -10% Tiere, Regen). Er hat also einen tatsächlichen Wert von 83 (92 - 10%). Sein Wurf ist leider eine 94 und somit ein Fehler, was ihm an diesem Tag eine Reichweite von -10% M beschert. Außerdem gibt es noch andere Reichweitenmodifikatoren: -10% Reittiere, -20% Regen, -10% Sandweg, +20% halbe Ladung. Er hat insgesamt also -30% Reichweite (25 M - 7,5 M), nämlich insgesamt 17,5 Meilen. Das war weniger, als erhofft und da der Wagen Paushofen nicht erreicht, entscheidet er sich für einen Gewaltzug 1,8 Meilen mehr.

Er würfelt eine 10, also einen Guten Erfolg. Sehr gut! Trotzdem hat er immer noch nicht Paushofen erreicht und macht einen weiteren Gewaltzug von 1,8 Meilen, was ein Abzug von -10% auf den Fahrwurf bedeutet (also 74). Er würfelt 26, was wieder ein Guter Erfolg ist und diesmal reicht es. Er überquert die kleine Brücke und parkt den Wagen hinter dem Wirtshaus zur Scholle.

Da er bei beiden Gewaltzügen einen eE hatte, bekommen die Pferde am nächsten Tag nichtmal einen Abzug.

Aus der Küche zieht schon der Duft von gebratenem Fisch, mit dem Holger nun den Tag beschließen kann.

Fuhrwerklaufleistung

Pro volle Fahrwoche (5 Tage + 1 Ruhetag) müssen 1% der Kaufsumme in Verschleißteile und 5 Stunden Arbeit investiert werden (Kann z.B. auch pro Fuhrtag 1 Stunde Fahrzeugpflege sein). Bei einem erfolgreichen Wagenbauwurf nur 75% der Zeit. Bei Ee nur 50% und bei EE 25%.

Wenn die Verschleißteile nicht ersetzt werden, muss ein Unfallwurf mit W100 - 90 gemacht werden. Pro weitere Woche ohne Inspektion steigt der Wurf um 10.

Pferdeverletzungen behandeln

Mit einem Erfolg bei Erste Hilfe oder einem Fehler bei Arztkunde kann das Problem erkannt werden (Diagnose-Wurf).

Ein weiterer Erfolg bei Erste Hilfe oder ein Fehler bei Arztkunde stillt eine Blutung.

Mit einem weiteren Erfolg auf Erste Hilfe kann die Verletzung um 10% für einen Tag verbessert und die Infektionsgefahr verhindert werden. Mit einem Guten Erfolg sogar für zwei Tage.

Bei einem Speziellen Erfolg gibt es eine dauerhafte Verbesserung um 10%, genau wie bei einem Erfolg auf Arztkunde.

Mit Arztkunde und einem Arztkoffer kann man einen Knochenbruch schienen, damit das Pferd zumindest stehen bzw. langsam gehen kann.

Mit einem weiteren Arztkundewurf kann der dauerhafte Abzug reduziert werden (E: 10%, eE: 20%, EE: 30%).

Erste Hilfe kann unter Umständen auch mit Kräuterkunde ersetzt werden. Hierzu ist aber sehr viel mehr Zeit nötig, um die richtigen Kräuter zu finden, sofern keine Kräuterapotheke vorhanden ist.

Fuhrwerke reparieren

Je nach Beschädigung, die anhand der Unfalltabelle ausgewürfelt wurde, sind verschiedene Fertigkeiten, Materialien, Ausstattungen und Zeit nötig. Im Anschluss einige handwerkliche Anhaltspunkte:

Radreifenlockerung: Wagenbau-Wurf (E)

Radreifenbruch: Wagenbau-Wurf (F) + neuer Radreifen oder Schmieden-Wurf (Feldschmiede) + etwas Eisen

Radsplint verloren: Wagenbauwurf (F) + neuer Splint oder Schmieden-Wurf (Feldschmiede) + etwas Eisen

Radbruch: Wagenbau-Wurf (E) + Holz + 1 Tag

Deichselriss (Leder): Wagenbauwurf (F) + Leder oder Lederverarbeitung-Wurf (E) + Leder

Deichselbruch (Holz): Wagenbauwurf (F) + Holz + 4 Std. oder Holzverarbeitung-Wurf (E) + Leder + 4 Std.

Achsbruch (Metall): Wagenbauwurf (F) + neue Achse oder Schmieden-Wurf (E) + Schmiede + 4 Std.

Achsbruch (Holz = Antiker Wagen):

Wagenbauwurf (F) + neue Achse oder Holz + 4 Std. oder Holzverarbeitung-Wurf (E) + Werkstatt + Holz + 4 Std.

Turniere

Ein Turnier ist ein Fest, das Rittern und anderen Kämpfern Gelegenheit gibt, ihre kämpferischen Fertigkeiten in freundlichem Rahmen zu zeigen und zu messen. Die Teilnehmer kämpfen mit stumpfen Waffen und dämpfen ihre Schläge, um den Schaden in Grenzen zu halten. Des Weiteren bietet ein Turnier den Teilnehmern die Möglichkeit, Ruhm zu erwerben, anderen Rittern und Damen des Landes zu begegnen und mehr Erfahrung zu gewinnen. Turniere folgen in ihrem Ablauf bestimmten Regeln, die aber von Hof zu Hof abweichen können.

Entweder das Turnier ist frei und jeder ehrenhafte Ritter kann daran teilnehmen oder es sind nur geladene Gäste zugelassen.

Vorstellung

Beim Besuch eines Turniers muss ein Ritter sich dem Gastgeber vorstellen. Wenn er nicht an den Kämpfen teilnehmen will, ist hier der richtige Zeitpunkt, dies zu erklären.

Eintrag in die Turnierrolle

Alle Ritter des Turniers müssen sich beim Herold des Turniers anmelden. Ein Ritter kann sich für das Lanzenstechen eintragen lassen. Der Herold teilt ihm seinen Gegner, Ort und Zeit des Lanzenganges mit. Ein Ritter kann sich zusätzlich zum Gestampfe melden und sollte sich gleich für eine Seite entscheiden. Und ein Ritter kann, sofern er das Bedürfnis hat, Forderungen gegen andere Turnierteilnehmer aussprechen.

Lanzenstechen

Ein Ritter, der sich zum Lanzenstechen hat eintragen lassen trifft zum bestimmten Zeitpunkt auf einen anderen Ritter. Beide Ritter erscheinen hierzu mit Ross, Plattenpanzer, Schild und Lanze. Jeder Ritter führt so viele Lanzengänge wie nötig, um auszuschneiden oder all seine Kontrahenten zu besiegen.

Es stehen bei jedem Ausscheidungskampf drei Lanzen zur Verfügung. Wenn alle Lanzen brechen und beide Ritter immer noch im Sattel sitzen, wird zu Fuß mit dem Schwert oder einer anderen Schlagwaffe weitergekämpft, bis einer zu Boden geht.

Der Gewinner des ersten Lanzenganges kommt in die nächste Runde und tritt gegen einen anderen Gewinner der ersten Runde an. So geht es weiter, bis der Sieger feststeht.

Ein Lanzengang wird folgendermaßen durchgeführt: Beide machen einen Zweihandspeerwurf (max. so hoch wie Reiten). Jeder Treffer verursacht W(15+E) Schaden. Wenn mindestens einer getroffen hat, machen beide Ritter einen ST-Test, ob sie im Sattel bleiben können. Der, der den höheren Schaden verursacht hat, bekommt für den Test einen Bonus in Höhe der Differenz des Schadens, der andere einen entsprechenden Abzug. Wenn ein Ritter getroffen hat, aber nicht selbst getroffen wurde, dann kann er bei einem misslungenen ST-Test höchstens seine Lanze verlieren und bekommt die nächste von seinen drei Lanzen. Wenn ein Ritter getroffen wurde und den ST-Test nicht schafft, dann wird er aus dem Sattel gehoben. Es kann durchaus sein, dass beide Ritter ihren ST-Test nicht schaffen.

TRAUMA

Turniere



Tu-01

Es wird aber derjenige aus dem Sattel gehoben, der seinen Wurf knapper unterboten hat.

Bei jedem Treffer bekommt die Lanze pro 10 verursachten Schadenspunkten selbst einen Strukturpunkt Schaden und es muss ein Bruchtest gemacht werden.

Selbst wenn beide Ritter sich im Sattel halten können, bekommen sie durch den Lanzentreffer Schaden. Die Plattenrüstung hält 18 (20) Punkte ab. Alles was darüber geht, wird an einer Trefferzone (W10+10) abgestrichen. Dadurch hat der Getroffene einen Abzug auf seine Handlungen.

Ein Kampf zu Fuß wird nach normalen Kampfregeln ausgetragen.

Austragen der Forderungen

Jeder Ritter kann zu Beginn des Turniers Forderungen beliebiger Art aussprechen. Z.B. an alle Schippenburger zum Kampf mit Streitkolben, an jedermann zum Kampf mit Lanze und Schwert, an alle Ritter aus Rosin zum Lanzengang aufs erste Blut. Jeder, der sich herausgefordert fühlt, kann eine solche Herausforderung annehmen.

Des Weiteren können auch persönliche Herausforderungen gegen einen bestimmten Ritter ausgesprochen werden. Eine solche Forderung grundlos abzulehnen zieht meistens Gerüchte über Feigheit nach sich. Ein Ablehnungsgrund wäre zum Beispiel eine Verletzung.

Teilnahme am Gestampfe

Das Gestampfe ist ein Scheingefecht von der Größe einer kleinen Feldschlacht. Es gibt zwei Heerführer, zu denen sich jeder teilnehmende Ritter melden kann. Es werden stumpfe Waffen benutzt und die Schläge gedämpft.

Teilnehmer können sich freiwillig aus dem Gestampfe zurückziehen oder von einem der Marschälle vom Feld geschickt werden, da sie als besiegt angesehen werden können. Ritter können vom Ross geworfen werden, andere Rösser erbeuten, von ihren Knappen oder einem befreundeten Ritter ein neues Ross oder Waffen bekommen. Es wird nicht pausenlos dreingeschlagen. Knappen reiten mit neuen Rössern umher, leisten erste Hilfe und eskortieren Gefangene vom Feld. Grüppchen von Rittern warten in Reserve auf ihre Gelegenheit, während sie sich mit Wein stärken und kritisch beobachten. Anführer konferieren über die weitere Vorgehensweise. Sturmangriffe brechen los, Gegenattacken werden geführt, die Marschälle reiten umher und fällen die Urteile über die Besiegten.

Wichtige Turnierregeln

Nur stumpfe Waffen sind erlaubt.

Gegner dürfen nicht hinterrücks angegriffen werden.

Gegner ohne Helm dürfen nicht angegriffen werden.

Rösser dürfen nicht angegriffen werden. die Verletzung eines Reittieres ist Grund zum sofortigen Verweis vom gesamten Turnier.

Unehrenhafte Ritter sind von Turnieren ausgeschlossen.

Das sind unter anderem Raubritter, Piraten, Brandstifter oder Ritter, die sich als Wucherer (Geldverleiher mit Zinsen) betätigt haben, Kirchen entweiht haben, Damen unehrenhaft behandelt haben, mit bösem Willen gemordet haben, einen Eid oder ein Versprechen gebrochen haben, sich als Feigling in der Schlacht erwiesen haben.

Härte des Turniers

Ein Turnier kann als rein sportliche Veranstaltung ablaufen, es gibt aber an verschiedenen Orten auch Turniere, in denen sogar tödliche Schläge erlaubt sind oder gefangene Ritter echtes Lösegeld zur Freilassung zahlen müssen.

Gunst einer Dame

Die Gunst einer Dame ist ein sichtbares Zeichen, das eine Dame einem Gelebten oder einem Ritter in einem Turnier aushändigt. Ritter streben danach, die Gunst einer Dame zu erhalten, die sie inspiriert. Üblich als Gunstbeweis sind Schals oder Ärmel, aber auch Handschuh, eine Halskette oder ein Ring kann diese Rolle übernehmen. Die Gunst wird entweder an der Rüstung (z.B. Armschiene) oder an der Lanzenspitze getragen.

Magie auf Turnieren

Generell sind Magier auf Turnieren ungern gesehen. Es ist ihnen auf keinen Fall erlaubt, ihre Kunst zu Gunsten oder Ungunsten eines Turnierteilnehmers anzuwenden. Um dem Missbrauch von Magie auf Turnieren vorzubeugen, gibt es meistens einen oder mehrere allgemeine Magier, die das Treiben überwachen und eine Anwendung von Magie feststellen oder sogar verhindern können.

Eine magische Zuwiderhandlung auf einem Turnier wird stets öffentlich angeprangert und empfindlich bestraft.