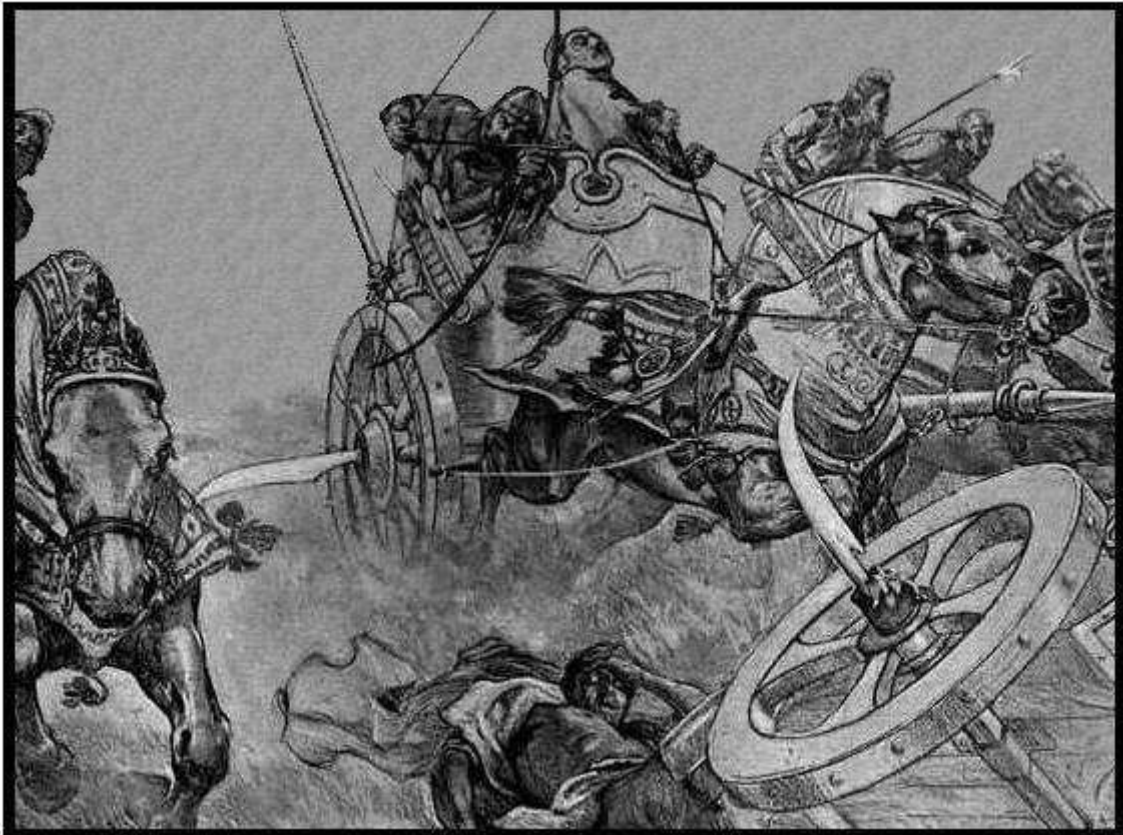


Streitwagen



Fahrzeug lenken

Fahrzeug lenken gelungen	---
Fahrzeug lenken missglückt	1 Aktion verlust (<i>Keine Kontrolle</i>)
Fahrzeug lenken um 10 Punkte missglückt	Sturz

Besonderheiten

Freihändig lenken	+ 4
Ohne Sattel / Steigbügel reiten	+ 6
Geländeart	+ 1 bis 6

Aktionen

Freie Aktion	Schritt, Drehung bis 90°
Aktion	Sprinten, Position, Drehung mehr als 90°

Ausbildungsstufe (Zugtier)

Reittier	Fahrzeug lenken	Besonderheiten
Ungearbeitet	+ 6	---
Unerfahren	+ 3	Kann Lederrüstung tragen
Erprobt	0	Kann Lederrüstung tragen, Manöver
Geschult	- 3	Kann Rossharnisch tragen, Manöver

Art des Zugtieres

Elenviner Kaltblut, Yaquirtaler, Tulamide	- 4
Nordmähne, Teschkaler, Traloper, Svelltaler, Maraskanpony, Zwergenpony	- 3
Norburger Riesen, Orkponys	- 2
Tobimora Falben	- 1
Warunker	+ 1
Shadif	+ 2

Art des Wagens

Art des Wagens	Strukturpunkte	Fahrzeug lenken
Kastenwagen	60	+ 6
Postkutsche	50	0
K.K.K. Kutsche	50	- 3
Planwagen	40	+ 4
Ferrara	40	- 5
Streitwagen	40	- 1
Yaquirblitz	30	- 6
Troika	20	+ 1
Schlitten (Kaleschka)	20	+ 2

Sonderanfertigungen (Fahrzeuge)

Federung Eisenbeschlagene Räder Sichelklingen	Fahrzeug lenken – 2 + 3 Meilen Tagesleistung Waffenart bestimmter Manöver
---	---

Rüstung des Wagens

Einfaches Gerüst	0
Tuchbespannung (Leder)	1
Leichtes Holz	2
Normales Holz	3
Steineiche	4
Hartholz (Metall beschlagen)	5
Metall beschlagen (Bleche)	6
Panzerwagen	7

Schwerfälligkeit

Die Anzahl der Zugtiere + Ausbildungsstufe des Zugtieres + Art des Zugtieres + Art des Wagens + RS des Wagens ergibt die grundsätzliche Probe beim ganz "normalen" Fahrzeug lenken.

Initiative

Initiative + Fahrzeug lenken* / 2

Behinderung

Behinderung - 2

Manöver

<p>Rammen Fahrzeug lenken + 4</p>	<p>Der Verteidiger kann mit Fahrzeug lenken + 6 Ausweichen. Der Verteidiger verliert 3W6 TP, der Angreifer die Hälfte der angerichteten TP.</p>
<p>Sprung auf dem Wagen Fahrzeug lenken + 2 Körperbeherrschung + 5</p>	<p>Der Angreifer gelangt auf den Wagen des Gegners und nimmt mit ihm den Nahkampf auf.</p>
<p>Überfahren Fahrzeug lenken + 6</p>	<p>Der Verteidiger kann ausweichen. Ein gezieltes Ausweichen ist um 8 Punkte erschwert. Misslingt das Ausweichen erleidet der Gegner 4W6 + GS/2 des Gespanns + Schwerfälligkeit in TP.</p>
<p>Zügel durchtrennen Fahrzeug lenken + 4 At + 4</p>	<p>Die Zügel des Gegners werden dabei durchtrennt.</p>
<p>Radbrecher Fahrzeug lenken + 6</p>	<p>Angreifer und Verteidiger machen eine Fahrzeug lenken Probe. Nur möglich wenn der Wagen mit Klingen ausgestattet ist. Siegt der Angreifer, dann bekommt der Verteidigerstreitwagen 3W6 + 4 TP und einen Bruch. Siegt der Verteidiger, erleidet der Angreifer 2W6 + 2 TP und fällt um 2 Wagenlängen zurück.</p>
<p>Pferdemetzger Fahrzeug lenken + 4</p>	<p>Ein Wagen mit Klingen oder Sensen ausgestattet kann an den Beinen gegnerischer Pferde fürchterlichen Schaden anrichten. Der Verteidiger muss mit Fahrzeug lenken bzw. Reiten + 4 Ausweichen, sonst bekommt das Pferd 5W6 + GS/2 TP</p>
<p>Sturmangriff (<i>Speziell</i>) Fahrzeug lenken + 6 At + 4</p>	<p>Auch von einem Streitwagen aus kann ein Fusskämpfer in voller Fahrt angegriffen werden. Der Wagen muss hierbei mindestens seine GS in Schritt zurück gelegt haben. Der Angreifer (<i>neben dem Wagenlenker</i>) macht eine At. Diese At darf nur eine gewöhnliche, Wuchtschlag oder Angriff zum Niederwerfen sein. Zusätzlich ergibt dieses Manöver einen TP-Zuschlag von 2 + GS/2 TP. Die Parade ist um 4 Punkte, beim Schildkämpfer um 2 Punkte erschwert. Danach erfolgt ein BF-Test. Der Verteidiger kann mit einem gezielten Ausweichen + 8 (MUT Probe!) einen Passierschlag landen! Jemand mit Stangenwaffen (Pike, Speer) kann ein Auflaufmanöver versuchen.</p>
<p>Boronsense (<i>Speziell</i>) Fahrzeug lenken + 2 pro Gegner</p>	<p>Ein mit Klingen oder Sichel ausgerüsteter Wagen prescht durch die Reihen von Fußkämpfern. Pro Gegner wird eine + 2 Probe gewürfelt. Mit einer Ausweichenprobe + 4 kann der Verteidiger entkommen (<i>Gezieltes Ausweichen ist nicht möglich</i>). Der getroffene erleidet einen Schaden von 5W6 + GS/2 TP.</p>
<p>Conchobair – Schmitt (<i>Speziell</i>) Fahrzeug lenken + 6</p>	<p>Mit diesem Manöver setzt man sich direkt vor dem Gegner (<i>Überholen und direkt davor setzen</i>). Dem Gegnerischen Wagenlenker muss eine Fahrzeug lenken Probe + 8 gelingen, ansonsten verliert er seine GS (<i>Bremst ab, verliert an Tagesleistung</i>).</p>

Sonderfertigkeiten

Reiterkampf	Fahrzeug lenken Proben im Kampf sind halbiert / AT - 3 gegen Fußkämpfer / + 2 TP gegen Fußkämpfer / Fußkämpfer gegen Wagenlenker AT + 3
Kriegsreiterei	Fahrzeug lenken Proben im Kampf sind geviertelt / PA - 3 für das Reittier

Gezieltes Ausweichen

Gegen Reiter / Fußkämpfern	+ 4
Gegen Fußkämpfer mit Stangenwaffen	+ 8

Waffen AT auf das Fahrzeug

TP der Waffen (Schwerter, Schilde usw.) richten halben Strukturschaden an

Fernkampf

Ladezeiten x 1,5

Patzertabelle (Fahrzeug lenken)

2	Sturz vom Wagen
3 – 7	Waggen stoppt / Missgeschick beim lenken / - 3 Meilen am Tag / INI - 2
8 – 10	Zügelriss / - 5 Meilen am Tag / INI - 2
11	Wagen beschädigt / 2W6 TP Strukturschaden / 1 Bruch / INI - 2
12	Wagen schwer beschädigt / 4W6 TP Strukturschaden / 2 Brüche / INI - 4

Sturz

Sturz	2W6 + 4 SP (A)
Sturz abgefangen Körperbeherrschung + GS + (2 x BE)	1W6 + 4 SP (A) INI - 5

Wunden und Verletzungen

Wunde (<i>Wagenlenker</i>) Treffer (<i>Wagenlenker</i>)	+ 3 (<i>pro Wunde</i>) + SP
Wunde (<i>Zugtier</i>) Treffer (<i>Zugtier</i>)	+ 3 (<i>pro Wunde</i>) + SP

Tagesleistung

Basis (45 Meilen) + Straßenmodifikator + Anzahl der Zugtiere + Fahrzeug lenken TaP* in Meilen
--

Tagesleistung (12 Stunden)	---
Tiere schinden + 6 Stunden (Fahrzeug lenken TaP* in Meilen)	Fahrzeug lenken + 7 Zugtier (- 15 LeP / + 1 Erschöpfung / Keine Regeneration)

Sprintduelle (1 Wagenlänge beträgt 5 Schritt)

Fahrzeug lenken TaP* / 3 in Wagenlängen
Misslungen = 1 Wagenlänge

Straßenmodifikator

Reichsstraße	1,1
Normale Straße	1,0
Befestigter Schotterweg	0,9
Steppe / Grasland	0,75
Wald	0,6
Sumpf / Passstraße / Gebirge / Wüste / Schnee	0,5

Brüche

Verlust von 1/3 der Strukturpunkte ergeben einen Bruch
Pro Bruch ist die Fahrzeug lenken Probe + 3
3 Brüche machen das Fahrzeug unfahrbar

Reparatur (Strukturpunkte)

Wagner Holzbearbeitung, Grobschmied, Lederbearbeitung	2 TaP* reparieren 1 Strukturpunkt pro Stunde + 10 Probe
--	--

Reparatur (Brüche)

Wagner Holzbearbeitung, Grobschmied, Lederbearbeitung	7 TaP * (Stunde) 15 Tap* (Stunde)
--	--

Pferderüstungen

Rüstungsart	RS	BE
Rossharnisch	2 bis 3	1 bis 2 (<i>Senkt die GS</i>)
Lederrüstung	1	0