

Die Bruderschaft der Gämsenreiter

Die Gämsenreiter sind **Elitekrieger der Gamschen**, genauer: der **Fauna-Elementschaft**. Die besten Jünglinge und Reitgämse werden zu Gämsenreiter (**GR**) und Reitgämse (**RG**) ausgebildet. Zu ihrer Ausbildung müssen sie mehrere Wochen komplett miteinander verbringen. Die Gamschen schlafen in dieser Zeit sogar im Sattel – sie können daher vom Sattel aus fast alles tun – sogar ihren Bogen abfeuern (später ohne Malus). Auf ihren Gämsen sind Gamschen besonders schnell und beweglich. Sie sind mit ihrem Reittier aufs Innigste (brüderlich) verbunden.

- Gämsenreiter dürfen kein Rüstzeug Kat I oder II tragen (also nur Mäntel u. ä. erlaubt)
- vom Sattel aus bedarf es bestimmter Waffen, um zu kämpfen (Reiterbogen, Reiterlanze ...) – Standardwaffen können nur mit einem Malus verwendet werden (MW an +2)
- Unbehagen in Städten/ Dörfern/ Gebäuden: alle GR- und RG-MW +1
- im Kampf darf nur entweder der Gämse oder der Gamsche angreifen (Ausnahme: Sonderfähigkeit – ab Gämsenreiter Stufe 5)
- stirbt der persönliche Gämsenbruder, so kann in Ausnahmefällen der Elementschaftsrat ein neues Reittier bestimmen
- Gämse und Gämsenreiter verstehen einander (Sprache/ Laute/ Gesten, später Gedanken), trennen sich nie und würden füreinander sterben

Reitgämse

- nur die besten Gämsen einer Herde werden zu Reitgämsen ausgewählt - ihre max. Attributwerte differieren daher von denen anderer Gämse: Wid 6, Stä 7, Ges 7 + 1 bei einem beliebigen Attribut
- Auswahl der Gämse (und 3 Jahre gemeinsame Grundausbildung): für Sinneswerte und Attribute je einmal mit xW6 (x=Erd) auswürfeln: 2 beste Ergebnisse werden gestrichen, Ergebnis eines Würfels = beliebiger Attributwert bzw. Sinneswert; Summe der Attribute bzw. Sinneswerte <8 oder >12: erneut auswürfeln
- Reitgämse werden im Schnitt 30 Jahre alt
- Aufstieg der Reitgämsen: aller 10 Abenteuer: 1 Attributpunkt

Stufe	Waffen (An - SP - Ab)	Ausrüstung	Gämsenkönnen (RG Ges)	Reiterkönnen (GR)	Gämsenweisheit (RG)	Reiterweisheit (GR)	Bindung (GR)	Kampf (GR)
I	je Level ein Item: Reiterbogen 6/6/9 – 8 – 9	Sattel bietet 10 G Gämsendecken -1 SP	Sprint Ges: Zeitersparnis 1/8 / ¼ / ½ - max. 5 R	Verbessertes Reiten Ges	Anschleichen und Verbergen Ges	Beruhigen Erd (dauert 1R)	Verständigung Erd: über Sprache/ Laute	je Level eine Fähigkeit: Fernkampf im Lauf • Ges: Malus für Kampf MW: +2/+1/ 0 Nahkampf im Lauf • Ges: Stä+1/+2/+3
II	Reiterspeer 6 – 9 – 9	Reiterrüstung -2 SP	Sprung Stä: Weite +1m/ +2m/ + 3m	Artistisches Reiten Ges	Fährten und Dinge aufspüren Ges	kann RG zu kurzer Trennung überreden Erd: 3h/ 6h/ 12h	blindes Verstehen I Erd: Verstä. über Gesten	
III	je Level ein Item: Reiterkompositbogen 5/6/9 – 8 – 9	Kampfsattel bietet 20 G Kampfhörner 5 – 8 – 6 (mit Stä), -1 Ges	Langer Lauf Stä: mit 1/4 Zeitersparnis f. 6h/ 12h/ 24h	Schlafen im Sattel Ges: Regeneration im Lauf	Instinkt Ges: RG findet bestimmten Ort, best. Person, ...	verbessertes Heilen Erd: Spruchwirkg. +2 LP; dauert 1R (1x pro Spruch)	geteiltes Leid Erd: Austausch von max. 4 LP zw. GR und RG 1x/d	Erstschlag Ges: Gegner kann bei Nahkampf-Treffer >10 SP (effektiv) 1 R lang nicht agieren
IV	Reiterlanze 8 – 11 – 10	Gämsenrüstung -2 SP, -1 Ges, -1 Stä	Rammen Ges: Hörner +2 SP	Ausweichen Ges: Ausweichen +1/ +2/ +3	Gefahr wittern Sinneswahrnehmung	ggs. Stärken Erd (GR) bzw. Ges (RG): belieb. Attribut d. Anderen +1/+2/+3, eigenes -1/-2/-3 für 1 R	blindes Verstehen II Erd: Verstä. über Augenkontakt	Glücklicher Treffer Erd: Kampfwurf darf wiederholt werden (nur 1x pro Kampf)
V*	Reitersäbel 5 – 8 – 6	Reiterharnisch -3 SP, -2 Ges	koordinierter Kampf Ges (RG+GR): beide dürfen Kämpfen, aber MW an +2/ +1/ +0		gemeinsame Zuflucht Ges (RG), Erd (GR): gute Reaktion in Gefahrensituation (Naturgewalt ...): 0,75 des Schadens/ 0,66/ 0,5		geteilter Schmerz Erd: Austausch von max. 8 LP zw GR u. RG 1x/d	Schuss mit zwei Pfeilen auf ein Ziel Ges: MW +2/ +1/ +0
VI**	Schamanenstab MW für Erd -1 (Gebet + Spruch); Schamanen dürfen keine Waffen tragen	Lebensfesseln Konst. der RG +4 LP	gemeinsame Gegenwehr Wid (RG), Ges (GR): bei Abwehrwürfen werden Wid bzw. Ges von RG und GR zusammengezählt, aber: MW ab +2/ +1/ 0		gemeinsamer Spruch Erd (GR): RG unterstützt Gebet und Spruch mit Erd+1/ +2/ +3		blindes Verstehen III Erd: Verstä. über Gedanken	außer Gefecht setzen Erd: Gegner fällt bei Erd-Treffer >18 SP für 1R/ 2R/ 3R in Ohnmacht
VII***	Waffen des Häuptlings (unterscheiden sich zwischen Stämmen)	Gämsenharnisch -3 SP, -2 Ges, -1 Stä	Stammesbanden Erd (GR): alle weiteren GR und RG innerhalb 30 m erhalten: Wil+1/ Wil+1, Wid+1/ Wil+1, Wid+1, Erd+1 für Kampf		Herrschaft über alle RG und GR des Stammes/ der Herde – sowie alle Gämsen in Gegend Erd		geteiltes Leben Erd: Austausch von beliebig LP zw. GR und RG	Säbel-Doppelschlag im Lauf Angriff auf 2 Gegner: Ges: MW +2/ +1/ +0

GR = Gämsenreiter, RG = Reitgäms, MW 6: x=1; 9: x=2; 12: x=3 bzw. 6: x; 9: y; 12: z, wenn x/ y/ z - bzw.: MW 6: Erfolg, in gemeinsamen Kategorien müssen RG und GR die gleiche Stufe aufweisen; * = Kriegerfürst, ** = Schamane, *** = Stammeshäuptling; bei RG werden keine Fähigkeitspunkte verteilt; • wg. Lauf: MW an f. Gegner: Nahkampf +1, Fernkampf +1/+2/+3 (distanzabhängig)