

Die Bruderschaft der Galfreiter

Die Galfreiter sind Elitekrieger der **Sis Selad**. Die besten Jünglinge und Reitgalfe werden zu Galfreiter (**GR**) und Reitgalf (**RG**) ausgebildet. Zu ihrer Ausbildung müssen sie mehrere Wochen komplett miteinander verbringen. Die Katzenmenschen 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 Galfen sind Galfreiter besonders schnell und beweglich.

- Galfreiter 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 **Galf oder der Galfreiter angreifen** (Ausnahme: Sonderfähigkeit – ab Galfreiter Stufe 5)
- Galf und Galfreiter verstehen einander (Sprache/ Laute/ Gesten, später Gedanken), trennen sich nie

Die Reitgalfe

- nur die besten Galfe einer Herde werden zu Reitgalfen ausgewählt; i. d. Regel handelt es sich um **rote oder braune Galfe** - ihre max. Attributwerte differieren daher von denen anderer Galfe: Wid 5, Stä 5, Ges 9
- Auswahl des Galfs (und 3 Jahre gemeinsame Grundausbildung): für Sinneswerte und Attribute je einmal mit xW6 (x=Cha) auswürfeln: 2 beste Ergebnisse werden gestrichen, Ergebnis eines Würfels = beliebiger Attributwert bzw. Sinneswert; Summe der Attribute bzw. Sinneswerte <8 oder >12: erneut auswürfeln
- Reitgalfe werden im Schnitt 30 Jahre alt
- Aufstieg der Reitgalfe: aller 10 Abenteuer: 1 Attributpunkt

Stufe	Waffen (An - SP - Ab)	Ausrüstung	Galfkönnen (RG Ges)	Reiterkönnen (GR)	Galfweisheit (RG)	Reiterweisheit (GR)	Bindung (GR)	Kampf (GR)
I	je Level ein Item: Reiterbogen 6/6/9 – 8 – 9	Sattel bietet 10 G Galfdecken -1 SP	Sprint Ges: Zeitersparnis 1/8 / ¼ / ½ - max. 5 R	Verbessertes Reiten Ges	Anschleichen und Verbergen Ges	Beruhigen Cha (dauert 1R)	Verständigung Cha: über Sprache/ Laute	je Level eine Fähigkeit: Fernkampf im Lauf • Ges: Malus für Kampf MW: +2/+1/ 0
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 Cha: 6h/ 12h/ 24h	blindes Verstehen I Cha: Verstä. über Gesten	Nahkampf im Lauf • Ges: Stä+1/+2/+3
III	je Level ein Item: Reiterkompositbogen 5/6/9 – 9 – 9 Reiterlanze 8 – 11 – 10	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, ...	Überzeugen Cha: RG wird zu Dingen bewegt, die er sonst nicht tun würde	Ermuntern Cha: beliebiges Attribut des RG +1/+2/+3 für 5 R (dauert 1 R)	Erstschlag Ges: Gegner kann bei Nahkampf-Treffer >10 SP (effektiv) 1 R lang nicht agieren
IV		Galfrüstung -2 SP, -2 Ges	Kampfsprung Ges: Zähne oder Pranken +3 SP	Ausweichen Ges: Ausweichen +1/ +2/ +3	Gefahr wittern Sinneswahr- nehmung	Homöopathie Cha: Heilwirkung eines Heilmittels auf RG +1/ +2/ +3 LP (einmalig)	blindes Verstehen II Cha: Verstä. über Augenkontakt	Glücklicher Treffer Ges: 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		gemeinsame Zuflucht Ges (RG), Ges (GR): gute Reaktion in Gefahrensituation (Naturgewalt ...): 0,75 des Schadens/ 0,66/ 0,5		ggs. Stärken Cha (GR) bzw. Ges (RG): belieb. Attribut d. Anderen +1/+2/+3, eigenes -1/-2/-3 für 1 R	Schuss mit zwei Pfeilen auf ein Ziel Ges: MW +2/+1/ +0
VI**	Krone d. Weisen MW für Cha -1 Weise dürfen keine Nahkampfw. tragen	Lebensfesseln Konst. der RG +4 LP	gemeinsame Gegenwehr Wid (RG), Ges (GR): bei Abwehrwürfen werden Wid bzw. Ges von Galf und Galfreiter zusammengezählt, aber: MW ab +2/ +1/ 0		gemeinsames Auftreten Ges (RG): RG unterstützt mit Cha +1/ +2/ +3		blindes Verstehen III Cha: Verstä. über Gedanken	Überzeugung Cha MW 9/12/14: Gegner lässt von direktem Angriff ab für 1R/ 2R/ 3R
VII***	Waffen des Führers (unterscheiden sich zwischen Sippen)	Galfharnisch -3 SP, -3 Ges	Stammesbanden Cha (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 Galfe in Gegend Erd		geteilter Schmerz Cha: Austausch von max. 8 LP zw. GR u. RG 1x/d	Säbel-Doppelschlag im Lauf Angriff auf 2 Gegner: Ges: MW +2/ +1/ +0

GR = Galfreiter, RG = Reitgalf, 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, **=Kriegerweiser, ***=Heerführer; bei RG werden keine Fähigkeitspunkte verteilt; • wg. Lauf: MWan f. Gegner: Nahkampf +1, Fernkampf +1/+2/+3 (distanzabhängig)