

Die Bruderschaft der Wolfsreiter

Die Wolfsreiter sind Elitekrieger der **Waldlinge**. Jeden der vier Stämme verbindet eine Partnerschaft mit einem Wolfsrudel. Die besten Jünglinge und Wölfe werden zu Wolfsreiter (**WR**) und Reitwolf (**RW**) ausgebildet. Zu ihrer Ausbildung müssen sie mehrere Wochen komplett miteinander verbringen. Die Waldlinge 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 Wölfen sind Waldlinge besonders schnell und beweglich. Sie sind mit ihrem Wolfsbruder aufs Innigste verbunden.

- Wolfsreiter 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 WR- und RW-MW +1
- im Kampf darf nur entweder der Wolf oder der Waldling angreifen (Ausnahme: Sonderfähigkeit – ab Wolfsreiter Stufe 5)
- stirbt der persönliche Wolfsbruder, so kann in Ausnahmefällen der Stammesrat in Übereinkunft mit dem Rudel einen neuen Wolf bestimmen
- Wolf und Wolfsreiter verstehen einander (Sprache/ Laute/ Gesten, später Gedanken), trennen sich nie und würden füreinander sterben

Reitwölfe:

- nur die besten Wölfe eines Rudels werden zu Reitwölfen ausgewählt - ihre max. Attributwerte differieren daher von denen anderer Wölfe: Wid 6, Stä 6, Ges 6 + 1 bei einem beliebigen Attribut
- Auswahl des Wolfs (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
- Reitwölfe werden im Schnitt 30 Jahre alt; Aufstieg der Reitwölfe: aller 10 Abenteuer: 1 Attributpunkt

Stufe	Waffen (An - SP - Ab)	Ausrüstung	Wolfskönnen (RW Ges)	Reiterkönnen (WR)	Wolfsweisheit (RW)	Reiterweisheit (WR)	Bindung (WR)	Kampf (WR)
I	je Level ein Item: Reiterbogen 6/6/9 – 8 – 9	Sattel bietet 10 G Wolfsdecken -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
II	Reiterspeer 6 – 9 – 9	Reiterrüstung -2 SP	Sprung Stä: Weite +1m/ +2m/ + 3m	Artistisches Reiten Ges	Fährten und Dinge aufspüren Ges	kann WR zu kurzer Trennung überreden Erd: 1h/ 2h/ 3h	blindes Verstehen I Erd: Verstä. über Gesten	Nahkampf im Lauf • Ges: Stä+1/+2/+3
III	je Level ein Item: Reiterkompositbogen 5/6/9 – 9 – 9	Kampfsattel bietet 20 G Kampfpranken 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: RW findet bestimmten Ort, best. Person, ...	verbessertes Heilen Erd: Spruchwirkg. +3 LP; dauert 1R (1x pro Spruch)	geteiltes Leid Erd: Austausch von max. 4 LP zw. WR und RW 1/d	Erstschlag Ges: Gegner kann bei Nahkampf-Treffer >10 SP (effektiv) 1 R lang nicht agieren
IV	Reiterlanze 8 – 11 – 10	Wolfsrüstung -2 SP, -1 Ges	Kampfsprung Ges: Zähne oder Pranken +3 SP	Ausweichen Ges: Ausweichen +1/ +2/ +3	Gefahr wittern Sinneswahrnehmung	ggs. Stärken Erd (WR) bzw. Ges (RW): 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 (RW+WR): beide dürfen Kämpfen		gemeinsame Zuflucht Ges (RW), Erd (WR): gute Reaktion in Gefahrensituation (Naturgewalt ...): 0,75 des Schadens/ 0,66/ 0,5		geteilter Schmerz Erd: Austausch von max. 8 LP zw. WR u. RW 1/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. des Wolfs +4 LP	gemeinsame Gegenwehr Wid (RW), Ges (WR): bei Abwehrwürfen werden Wid bzw. Ges von Wolf und Wolfsreiter zusammengezählt, aber: MW ab +2/ +1/ 0		gemeinsamer Spruch Erd (WR): RW 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)	Wolfscharnisch -3 SP, -2 Ges	Stammesbanden Erd (WR): alle weiteren WR und RW innerhalb 30 m erhalten: Wil+1/ Wil+1, Wid+1/ Wil+1, Wid+1, Erd+1 für Kampf		Herrschaft über alle RW und WR des Stammes/ Rudels – sowie alle Wölfe in Gegend Erd		geteiltes Leben Erd: Austausch von beliebig LP zw. WR und RW	Säbel-Doppelschlag im Lauf Angriff auf 2 Gegner: Ges: MW +2/ +1/ +0

WR = Wolfsreiter, RW = Reitwolf, 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 RW und WR die gleiche Stufe aufweisen; * = Kriegerfürst, ** = Schamane, *** = Stammeshäuptling; bei RW werden keine Fähigkeitspunkte verteilt; • wg. Lauf: MW an f. Gegner: Nahkampf +1, Fernkampf +1/+2/+3 (distanzabhängig)