

BERITTENER KAMPF

Abwurf (Sturz)

Wurf gegen EMSreiten abzgl. 50% d. körperl. Abzüge

Angriff zu Fuß geg. Beritten

Ritter erachten es im Allgemeinen als Unehrenhaft ein Pferd zu attackieren.

Angriffe des Reiters

Angriffsklasse +1 (+1W6) bei Kanter
Angriffsklasse +2 (+2W6) bei Galopp

Angriff des Reittiers

Trampeln

Aktionen

vor jeder Aktion wird eine Kommandoprobe fällig

Bewegung: Geschwindigkeit eines Reittieres

Bewegung: Richtungsänderung

eines Reittieres

Berittene Initiative

Reiten-Fertigkeit:

KP - Kommandoprobe

(Durchschnittswert mit Initiative Pferd)

Last (Stäx8)

(Sattel, Zaumzeug, etc. wiegen 50 Pfund)

Sprünge

Stolperwurf

gegen Ausweichen-Attribut des Pferdes

TV - Taktischer Vorteil

im berittenen Kampf

(Für jeden TV ist eine Kommandoprobe notwendig!)

Training

Verteidigungsoptionen Reiter

> wenn der Reiter mit einer **Wucht > Stä-Wert** (vor Rüstungsabzug) getroffen wird

> wenn der Reiter **verletzt** wird oder ein **Stolperwurf** notwendig wird

EE + E: Reiter kann sich halten / **F + EF:** Reiter stürzt

Angreifer: kann jeden Angriff durchführen. Wenn das Pferd angegriffen wird, kann nur **Pferd ausweichen** oder **Gegenangriff durch Reiter** eine Verteidigungsoption sein.

Aufsetzen (nur Pike, Glevé): **1 Pkt Bonus je 1' Länge auf Initiative** und **Bonus**
auf Schaden: **Angriffsklasse +1(W6)** bei Kanter, **+2(W6)** bei Galopp

Waffen bis 5' (1,50m): Trefferzone rutscht am Kopf um 2 Zeilen ab, bei Arme/Körper um 1 Zeile, außer bei gezieltem Treffer mit EE!

WILDER ANGRIFF
(Kanter oder Galopp)

Wilder Ritt auf Lebewesen: **MUSS Trampelangriff mit +20** ausgeführt werden.
Egal wie das Resultat lautet, das Reittier **MUSS** danach eine Wabe vorrücken.

Mit einem **TV** kann das Reittier ungebremst weiter vor. Wird **kein TV** erlangt, so kann das Reittier noch **1/6 der Geschwindigkeit Waben** vor und muss in jeder Wabe mit Gegner einen Trampelangriff durchführen, Reiter und Gegner können angreifen bis zum Halt.

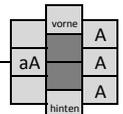
Lanze: ist immer auf das Feld **VORNE** gerichtet. **Gegner: Riposte (-20)** nur mit langer Waffe möglich. **+20 auf Angriff** und **zus. 1W6** auf den **Verletzungswurf**.

BERITTENER ANGRIFF
(Schritt oder Trab)

Heranreiten: bis zu zwei Waben können im Schritt/Trab bewegt werden (**KP**)

Auf der Stelle Drehen: Reiter und Reittier können auf der Stelle drehen (**KP**)

Der Reiter kann **die drei Waben (A)** an seiner Angriffsseite (=Waffenseite) mit einer **einhandig geführten** Waffe angreifen. (Beispiel Rechtshänder)



Benutzt er kein Schild, so kann er **die mittlere Wabe auf der abgewandten Angriffsseite (aA)** Seite mit **Malus 20**, mit Schild **Malus 40** angreifen.

Verteidiger kann **Ausweichen, Parade, Riposte** und **Ignorieren** wählen.

Bei **Parade** wird mit **2W6+jeweilige Stärke** gewürfelt.

Verlierer: wird eine **Wabe zurück** gestossen, ein **TV** wird erlangt + **4W6 Stolperwurf** wird notwendig.

Passieren: (nicht kämpfend) kann Bewegung fortgesetzt werden (mit Griff-Aktion).

Bewegung: (nicht kämpfend) jede Bewegung möglich

Bewegung: (im Kampf) nur Schritt/Trab möglich

Auf-/Absteigen: (im Kampf) **Reiten-Fertigkeit:** bei **EE: TV** / bei **F+EF: Sturz**

Anhalten: (im Kampf) mindestens 1/6 der aktuellen Geschw. wird zurückgelegt.

Schritt: Bewegung x Fuss (1/5 BWG in Waben) - keine Erschöpfung

Trab: Bewegung x 2 Fuss (2/5 BWG in Waben) - 1 Erschöpfungsgrad / 5min

Kanter: Bewegung x 3 Fuss (3/5 BWG in Waben) - 1 Erschöpfungsgrad / 2min

Galopp: Bewegung x 4 Fuss (4/5 BWG in Waben) - 1 Erschöpfungsgrad / 1min

Schritt: keine Eischränkung

Trab: nach 3 Waben (15 Fuß)

Kanter: nach 5 Waben (25 Fuß)

Galopp: nach 10 Waben (50 Fuß)

Reiten EMS (also (Reiten+INipferd)/2) * + **Fertigkeitsindex INreiter** (also INreiter/10)

* **EMSreiten** wird **um 10 reduziert**, wenn der Reiter/Trainer ein anderer ist.
(permanent aber trainierbar)

Körperliche Abzüge d. Reiters werden nur zu 50% angerechnet.

KP wird **IMMER** zu Kampfbeginn notwendig gegen die Effektive MS:

(**Reiten+Initiative des Pferdes**) / 2 abgl. Abzüge Reiter + Pferd

Immer wenn der Reiter sein Tier zu einer schwierigen Leistung (Trampel-Angriff, **Sprung (Gallop+20, Kanter+10, Schritt-10)**, Herbeirufen, etc.) bewegen will erfolgt eine **KP**

KP: EE: Reiter erhält **+10** auf EMS / E: Aktion / F: Reiter erhält **-10** auf EMS

KP: EF: Bocken, Scheuen / Herbeirufen -10, ohne Worte 50%-Chance.

Gewicht Reiter + dessen Traglast < Lastwert Roß = kein Abzug

Gewicht Reiter + dessen Traglast > Lastwert Roß = Abzug (**Gewichtsüberlastung/Ausdauer**) = **Belastungsabzug**

Ein angemessenes Hindernis kann ohne Schwierigkeiten übersprungen werden. Ein schwieriges Hindernis kann einen Stolperwurf erforderlich machen:

Schritt/Trab: 4W6 - **Kanter:** 3W6 - **Galopp:** 2W6

AusweichenwertMODIFIKATOR: **Schritt:** +20 **Trab:** +10 **Kanter:** +0 **Galopp:** -10

Bei Einem **EF**, hat sich das Tier schwer verletzt (ein Bein gebrochen...). Ein stolperndes Pferd **wirft seinen Reiter ab**, kann jedoch, wenn nicht verletzt, sofort wieder aufstehen (und davongaloppieren).

- Gegner weicht (erfolgreich) aus

- Gegner wird getroffen und muss zurückweichen

- Gegner mißlingt Schock-, Stolper- oder Patzerwurf

- Reiter wird abgeworfen (TV für Gegner)

Für je **10 Stunden Übung** kann **1 Entwicklungswurf** ausgeführt werden auf:

1. Reiten-Fertigkeit **2. Initiative Pferd** **3. Trampelangriff Pferd**
(Die Werte des Pferdes dürfen maximal auf den Reitenwert erhöht werden)

Parade: Bei Angriff auf Reiter und Pferd (nur wenn die Waffe mind. 3' lang ist).

Ausweichen: 1. "Ducken" mit **50% der eigenen Fertigkeit** oder

2. "Passieren": **Kommandoprobe (KP)** und anschließend **Ausweichen Pferd**

Gegenschlag: wie normal, aber **KEIN** Mehrzahlmalus

Ringeln: = Gegenangriff waffenlos, bei einem Fehlschlag automat. Sturz