



Berittener Kampf

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlage von Reittieren

- [Ein Reittier muss mindestens eine Größenkategorie größer sein als der Reiter](#)
- [Ein Reittier und ein Reiter nehmen den selben Platz auf dem Schlachtfeld ein \(Grafik\)](#)
- [Das Reittier bewegt sich statt dem Reiter](#)
- [Man bewegt sich mit dem Reittier bis man aus dem Sattel fällt oder absteigt](#)
- [Reiter und Reittier handeln mit der selben Initiative](#)
- [Ein Reittier kann dem Reiter Vorteile im Nahkampf geben](#)

2. Bewegung mit einem Reittier

- [Springen \(teil einer Bewegungsaktion des Reittiers\)](#)
- [Antreiben \(Bewegungsaktion des Reiters\)](#)
- [Antreiben und Springen \(Bewegungsaktion des Reiters\)](#)
- [Aufsteigen und Absteigen \(Bewegungsaktion\)](#)

3. Herunterfallen und Reittiere

- [Wenn das Reittier fällt](#)
- [Wenn der Reiter fällt](#)
- [Bewusstlos im Sattel](#)

4. Gelegenheitsangriff beim Reiten

- [Gelegenheitsangriffe ausführen](#)
- [Gelegenheitsangriffe provozieren](#)
- [Welche Felder bedroht ein Reiter/Reittier im Nahkampf](#)

5. Trainierte Reittiere im Kampf

- [Zusammen mit dem Reittier angreifen \(Freie Aktion\)](#)
- [Deckung durch das Reittier \(Augenblickliche Aktion/Bewegungsaktion\)](#)
- [Mit den Knien lenken \(keine Aktion\)](#)
- [Schnelles Auf- und Absitzen \(Bewegungsaktion/Freie Aktion\)](#)
- [Im Sattel bleiben \(keine Aktion\)](#)

6. Untrainierte Reittiere im Kampf

- [Reittier kontrollieren \(Bewegungsaktion/provoziert Gelegenheitsattacke\)](#)

7. Standard Aktionen für Berittene

- [Nahkampfangriffe](#)
- [Fernkampfangriffe](#)
- [Zaubern](#)
- [Konzentration um einen Zauber Aktiv aufrecht zu erhalten](#)
- [Zauber aufheben](#)
- [Andere unterstützen](#)
- [Andere Standard Aktionen](#)

8. Bewegungsaktionen für Berittene

- [Ein nicht trainiertes/ängstliches Reittier kontrollieren](#)
- [Aktiven Zauber lenken](#)
- [Waffe/Schild ziehen](#)
- [Hand- oder Leichte Armbrust nachladen](#)
- [Öffnen/Schließen einer Tür](#)
- [Aufsteigen/Absteigen](#)
- [Schwere Objekte bewegen](#)
- [Einen Gegenstand vom Boden aufheben](#)
- [Einen Gegenstand aus dem Inventar holen](#)

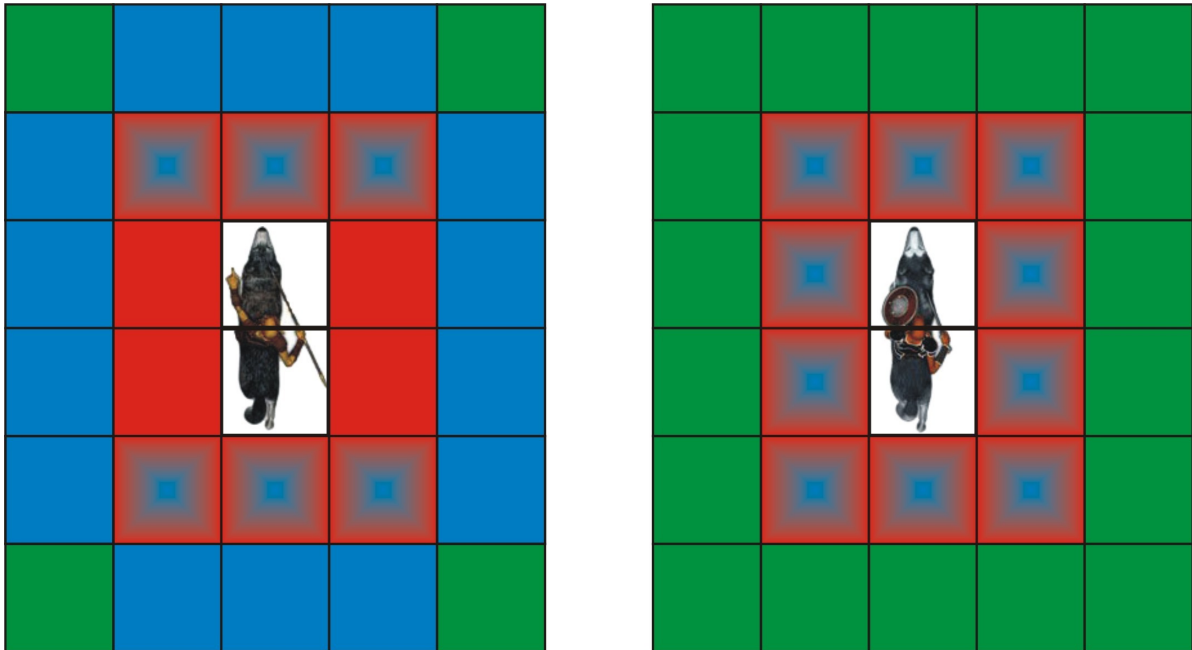
9. Voll Runden Aktionen für Berittene





- [Voll Runden Nahkampfangriff](#)
- [Voll Runden Fernkampfangriff](#)
- [Sturmangriff](#)
- [Coup de Grace ausführen](#)
- [Aus einem Netz entkommen](#)
- [Eine Fertigkeit anwenden, die 1 Runde dauert](#)
- [Rückzug](#)

10. Intelligente Reittiere (Hausregel Vorschlag)

1. Grundlage von Reittieren

- **Ein Reittier muss mindestens eine Größenkategorie größer sein als der Reiter**
Und es benötigt genug Stärke um den Reiter und Ausrüstung zu tragen.
- **Ein Reittier und ein Reiter nehmen den selben Platz auf dem Schlachtfeld ein**



	Von niemandem bedroht
	Nur von Goblin (mit Lanze) bedroht
	Von Worg und Goblin bedroht
	Nur von Worg bedroht

Für alle Spieltechnischen Zwecke gilt der Reiter und das Reittier als ein einziges Wesen auf dem Schlachtfeld. Das Reittier benutzt weiterhin seine eigene Standfläche und seine Reichweite während es einen Reiter trägt. Der Reiter benutzt dagegen seine eigene Reichweite und die Standfläche des Reittiers. Weil man beritten ist kann jede Attacke, die das Reittier oder den Reiter treffen würde, einen von beiden treffen. Andersherum berechnet sich die Reichweite für Nahkampf/Fernkampf Attacken vom Reiter von jedem Feld das beide einnehmen. Man bekommt durch sein Reittier keine Deckung vor gegnerischen Attacken, außer man benutzt seine Reiten Fertigkeit um Deckung zu bekommen, und das Reittier behindert nicht die Attacken des Reiters oder gibt dem Gegner Deckung.

- **Das Reittier bewegt sich statt dem Reiter**
Wenn sich das Reittier bewegt bewegt sich der Reiter mit, was bedeutet das man die Grundbewegungsrate des Reittiers für die Bewegung verwendet. Da sich das Reittier bewegt kann der Reiter etwas anderes in dieser Zeit machen. Allerdings kann man nicht immer effektiv handeln wenn sich das Reittier bewegt. (siehe 2. Bewegung mit einem Reittier)
- **Man bewegt sich mit dem Reittier bis man aus dem Sattel fällt oder absteigt**
- **Reiter und Reittier handeln mit der selben Initiative**
Wenn man beritten ist, würfelt man die Initiative normal aus. Wenn man dann dran ist agiert das Reittier und der Reiter zusammen. Ein untrainiertes Reittier im Kampf zu reiten kann dich von handeln abhalten. Wenn das Reittier intelligent genug ist eigenständig zu handeln (Intelligenz höher als 2), kann es als NPC behandelt werden und seine eigene Initiative würfeln, was für den Reiter aber möglicherweise zu Problemen führt.
- **Ein Reittier kann dem Reiter Vorteile im Nahkampf geben**
Wenn man beritten ist und einem Gegner, der zu Fuß unterwegs ist und der mindestens eine oder mehr Größenkategorien kleiner als das Reittier ist, angreift bekommt man +1 auf seinen Angriffswurf da man auf einer höheren Position steht. Ist der Gegner auf einer höheren Position als Reiter und Reittier bekommt der Reiter den Bonus nicht.

[Zurück zur Übersicht](#)

2. Bewegung mit einem Reittier

- Wenn sich Reiter und Reittier bewegen, wird die Grundgeschwindigkeit des Pferdes (Terrain und Belastung abgerechnet) benutzt. Da das Reittier den Reiter trägt wenn es sich bewegt, zählt eine Bewegung des Reittiers auch als eine Bewegung des Reiters. Auch wenn der Reiter sich nicht selbst bewegt, benötigt er Zeit bis er am Zielort ist. Als Beispiel: Wenn sich das Reittier bewegt kann keiner, weder Reittier noch Reiter einen weiteren 1,5m Schritt (5 foot step) in der selben Runde ausführen.
- Der Reiter kann Reiten Würfe machen um die Bewegung seines Reittiers zu verändern.
 - **Springen (teil einer Bewegungsaktion des Reittiers)**

Du kannst das Reittier dazu bringen über ein Hindernis zu springen, während es sich bewegt (als Teil seiner Bewegungsaktion). Das heißt, das Springen selbst benötigt keine Bewegungsaktion, sondern ist Teil der Bewegungsaktion des Reittiers. Man benutzt den kleineren Modifikator, das heißt entweder der Modifikator des Reittiers (inklusive Bonus für hohe Bewegungsrate (siehe Akrobatik)) für Springen oder den eigenen Modifikator fürs Reiten (ohne Bonus für hohe Bewegungsrate).

 - Modifikator des Pferdes (für je 3m Bewegungsrate über 9m gibt es +4 auf Akrobatik(Springen), + GE-Modifikator)

Benutzt man den Modifikator des Reittiers muss man zusätzlich noch einen Reitwurf SG 15 bestehen um nicht vom Reittier zu fallen. Misslingt dieser Wurf, fällt der Reiter vom Reittier bevor das Reittier springt und das Reittier selbst springt dann auch erst gar nicht. Danach würfelst du mit dem Modifikator des Pferdes um die Weite/Höhe des Sprungs zu ermitteln (siehe Fertigkeit Akrobatik im Grundregelwerk)

 - Fertigkeit Reiten

Man macht eine Probe auf die Fertigkeit Reiten. Das Ergebnis gibt an wie Weit und Wie Hoch man springt (siehe Akrobatik). Ist das Ergebnis allerdings niedriger als 15, fällt man vom Pferd.
 - Vom Reittier fallen

Fällt man beim Springen von seinem Reittier erhält man 1W6 Schadenspunkte.
 - **Antreiben (Bewegungsaktion des Reiters)**

Du kannst dein Reittier zu größeren Geschwindigkeiten antreiben, wenn dir ein Reitwurf SG 15 gelingt. Dies kostet den Reiter eine Bewegungsaktion.

 - Gelingt der Reitwurf

Addiere der Einfachheit halber auf die momentane Grundbewegungsrate des Reittiers sofort 3m für 1 Runde dazu. (Normalerweise wird dieser Bonus auf die Grundbewegungsrate addiert und anschließend Rüstungs- und Belastungsmalus abgezogen.) Allerdings erleidet das Reittier für jede Runde Antreiben 1W3 Schadenspunkte. Du kannst das Reittier jede Runde antreiben, allerdings wird das Reittier nach einer Anzahl Runden, die seiner Konstitution entspricht, erschöpft (siehe Zustand). Ein erschöpftes Reittier kann man nicht mehr antreiben.
 - Misslingt der Reitwurf

Wenn der Reitwurf misslingt, verbraucht der Reiter dennoch seine Bewegungsaktion. Der Geschwindigkeitsbonus wird nicht addiert und das Reittier bekommt keinen Schaden.
 - Weiteres

Egal wie der Wurf ausgeht, die Bewegungsaktion des Reiters zum Antreiben des Reittiers findet gleichzeitig mit der Bewegungsaktion des Reittiers statt und hat keinen Einfluß auf die Aktionen des Reittiers. Als Beispiel, du kannst deine Bewegungsaktion benutzen um dein Reittier an zu treiben und dein Reitpferd kann trotzdem noch eine doppelte Bewegung (2x Bewegungsaktion) oder Bewegen und Angreifen.
 - **Antreiben und Springen (Bewegungsaktion des Reiters)**

Wenn der Wurf zum Antreiben des Reittiers gelingt, kann das Pferd mit einer erhöhten Bewegungsrate den Sprung ausführen. Das bedeutet, das das Reittier einen weiteren +4 Bonus auf seinen Akrobatik Wurf für Springen bekommt, aufgrund der erhöhten Bewegungsrate. Das Antreiben hat die selbe Auswirkungen wie oben beschrieben.
 - **Aufsteigen und Absteigen (Bewegungsaktion)**

Es kostet eine Bewegungsaktion um von seinem Reittier auf- oder abzusteigen. Das Auf- und Absteigen zählt nicht als Bewegung. Du mußt ein Feld des Reittieres betreten um auf- oder abzusteigen. Du kannst die Felder die dein Reittier einnimmt als 1,5m Schritt (5 foot step) betreten (wenn ein 1,5m Schritt in der Situation erlaubt ist) oder als Teil deiner normalen Bewegung. Als Beispiel: Wenn deine Bewegungsrate 9m ist und dein Reittier 9m oder weniger von dir entfernt steht, benutzt du eine Bewegungsaktion um zu dem Reittier zu kommen und eine weitere Bewegungsaktion um aufzusteigen.

 - Wenn das Reittier mehr als eine einfache Bewegungsaktion durchgeführt hat während der Reiter aufsitzt, hat der Reiter keine Zeit mehr normal abzusteigen, kann er nur noch schnell absteigen. Wenn das Reittier mehr als eine einzige Bewegungsaktion benötigt um in eine Position zu kommen, das der Reiter aufsteigen kann, hat der Reiter keine Zeit mehr etwas anderes zu tun nachdem er aufgestiegen ist. Allerdings kann der Reiter etwas anderes tun, während er auf sein Reittier wartet.

3. Herunterfallen und Reittiere

- Wenn Reiter und Reittier fallen sollten (z.B. Gemeinsam von einer Klippe springen), dann bekommt Reiter und Reittier Fallschaden.
- Wenn der Reiter von seinem Reittier fällt, kann der Reiter versuchen den Schaden zu vermeiden oder zu verringern.
- Militärsättel geben einen zusätzlichen +2 Bonus auf Reitwürfe um im Sattel zu bleiben.
 - **Wenn das Reittier fällt**
Wenn das Reittier zu Fall gebracht wird oder aus einem anderen Grund zu Boden fällt, muß dem Reiter ein SG 15 Reitwurf gelingen um sanft zu fallen und keinen Schaden zu bekommen. Wenn der Wurf nicht gelingt erleidet der Reiter 1W6 Schadenspunkte. Dies gilt wenn das Reittier eine Größenkategorie größer ist als der Reiter, sich bewegt oder Stillstand). Der Spielleiter kann entschieden ob der Reiter mehr Schaden erhält, wenn das Reittier noch größer sein sollte. Wenn das Reittier geflogen ist, während es fällt, dann fallen Reiter und Reittier von der Höhe, in der das Reittier gerade geflogen ist und beide bekommen den entsprechenden Fallschaden.
 - **Der Reiter fällt**
Wenn der Reiter fällt (häufig durch einen verpatzten Reitwurf) während das Reittier sich bewegt, erhält er 1W6 Schadenspunkte. Wenn das Reittier größer als eine Größenkategorie als der Reiter sein sollte, dann kann es auch mehr Schaden geben (Spielleiter Entscheidung). Egal welche Größe das Reittier auch hat, der Reiter kann eine Probe auf Reiten SG 15 machen um sanft zu fallen und W6 Schaden zu vermeiden oder eben keinen Schaden zu bekommen.
Wenn das Reittier in der Luft geflogen ist, während der Reiter fällt, dann fällt der Reiter aus der Höhe die das Reittier geflogen ist. Und bekommt dementsprechend Schaden.
 - **Bewußtlos im Sattel**
Wenn ein Reiter bewusstlos im Reitsattel sitzt, hat er eine 50% Chance im Sattel zu bleiben. Hat der Reiter einen Militärsattel, ist die Chance im Sattel zu bleiben sogar 75%.

[Zurück zur Übersicht](#)

4. Gelegenheitsangriffe beim Reiten

- Auf einem Reittier zu sitzen behindert den Reiter normalerweise nicht, Gelegenheitsangriffe auszuführen.
 - **Gelegenheitsangriffe ausführen**
 - Ist das Reittier in der Lage anzugreifen, kann auch das Reittier Gelegenheitsangriffe ausführen.
 - Gelingt eine Reiten Probe um zusammen mit einem zum Kampf Trainierten Reittier anzugreifen, können Reiter und Reittier in dieser Runde Gelegenheitsangriffe austeilten (siehe Trainierte Reittiere im Kampf).
Wenn Reiter und Reittier die selben Felder bedrohen können auch beide gegen das selbe Ziel Gelegenheitsangriffe ausführen. Wenn die Reiten Probe misslang, kann entweder das Reittier oder der Reiter einen Gelegenheitsangriffe ausführen, aber nicht beide.
 - **Gelegenheitsangriffe provozieren**
 - Wenn sich das Reittier bewegt, provozieren Reiter und Reittier Gelegenheitsangriffe von ihren Gegnern (das Reittier bewegt sich zwar, aber der Reiter bewegt sich mit).
Beispiel: Das Reittier bewegt sich aus einem bedrohten Feld heraus, so provoziert Reiter und Reittier Gelegenheitsangriffe. Ein Gegner der mehrere Gelegenheitsangriffe pro Runde machen kann, kann je einen Angriff gegen Reiter und Reittier machen.
 - **Welche Felder bedroht ein Reiter/Reittier im Nahkampf**
 - Siehe: [Ein Reiter und ein Reittier nehmen den selben Platz auf dem Schlachtfeld ein.](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

5. Trainierte Reittiere im Kampf

- Hat das Reittier eine Intelligenz von 2 oder weniger und ist für den Kampf trainiert, können folgende Manöver ausgeführt werden.
 - **Zusammen mit dem Reittier angreifen (Freie Aktion)**
 - Wenn eine Reiten Probe SG 10 als Freie Aktion gelingt, kann Reiter und Reitpferd in der selben Runde gemeinsam ein Ziel angreifen. Gelingt die Probe nicht oder wird die Probe nicht gemacht, kann entweder nur das Reittier oder der Reiter angreifen, aber nicht beide.
 - Siehe Berittene Angriffe für Details
 - **Deckung durch das Reittier (Augenblickliche Aktion/Bewegungsaktion)**
 - Auch wenn Reiter und Reittier die selben Felder einnehmen, bekommt keiner von beiden Deckung. Aber mit einem Reitwurf SG 15 kann der Reiter als Augenblickliche Aktion sich zur Seite lehnen und das Reittier als Deckung verwenden. Dadurch bekommt der Reiter einen Bonus von +4 auf seine RK. Ist der Reiter in Deckung an er weder Angreifen noch Zaubern. Gelingt der Wurf nicht, erhält der Reiter keine Deckung.
 - Es kostet eine Bewegungsaktion um sich wieder normal in den Sattel zu sitzen und aus der Deckung zu kommen.
 - **Mit den Knien lenken (keine Aktion)**
 - Am Anfang der Runde wird eine Probe auf Reiten SG 5 fällig um sein Reittier mit den Knien zu lenken und beide Hände zu verwenden. Hat man einen Reitmodifikator von +4 oder höher (nach Abzug etwaiger Mali, z.B. Rüstungsmali) braucht man diesen Wurf nicht mehr ausführen.
 - **Schnelles Auf- und Absitzen (Bewegungsaktion/Freie Aktion)**
 - Ein Reiter kann versuchen schneller auf sein Reittier auf- oder abzustiegen. Das Reittier darf maximal eine Größenkategorie größer sein als der Reiter. Außerdem benötigt der Reiter auch für dieses Manöver eine Bewegungsaktion, kann diese aber bei Gelingen einer Reitprobe SG 20 in eine Freie Aktion umwandeln. Gelingt der Wurf nicht, verbraucht der Reiter eine Bewegungsaktion zum auf- oder absteigen (Deshalb muss der Reiter noch eine Bewegungsaktion zur Verfügung haben, um das Manöver anzuwenden).
 - Wenn das Reittier eine einzelne Bewegung macht, kann der Reiter entweder bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat, aufsteigen. Wenn das Reittier rennt oder eine doppelte Bewegung macht, muss der Reiter auf oder absteigen während sich das Reittier sich bewegt. Hausregel: Erschwere den SG um +5 wenn sich das Reittier sich bewegt zum auf/absteigen. Das Auf oder Absteigen erfolgt dann, wenn sich das Reittier etwa die Hälfte seiner Bewegung in dieser Runde bewältigt hat.
 - **Im Sattel bleiben (keine Aktion)**
 - Wenn sich das Reittier plötzlich aufbäumt, ausschlägt oder wenn der Reiter Schaden bekommt, kann man sofort auf die Gefahr, aus dem Sattel zu fallen, reagieren. Mach einen Wurf auf Reiten SG 5, misslingt der Wurf fällt der Reiter aus dem Sattel. Ein Militärsattel gibt einen +2 Bonus auf diese Reitprobe. Hat der Reiter einen Reitmodifikator von +4 oder höher (nach Abzug etwaiger Mali, z.B. Rüstungsmali) kann man diesen getrost ignorieren.

[Zurück zur Übersicht](#)

6. Untrainierte Reittiere im Kampf

- Hat das Reittier eine Intelligenz von 2 oder weniger und ist nicht für den Kampf trainiert, wird das Kämpfen auf dem Reittier beeinträchtigt.
- Die meisten Reittiere sind nicht speziell für den Kampf trainiert und wollen lieber vor jeglicher Gefahr fliehen. Die meisten Abenteurer werden es einfacher finden, einfach abzustiegen und zu Fuß zu kämpfen.
 - **Reittier kontrollieren (Bewegungsaktion/provoziert Gelegenheitsattacke)**
 - Um die Kontrolle über ein untrainiertes Reittier zu behalten muß dem Reiter eine Probe auf Reiten SG 20 als Bewegungsaktion gelingen. Gelingt der Wurf, kann das Reittier sich an die gewünschte Stelle bewegen, still stehen bleiben oder etwas, das das Reittier mit Reiter normalerweise machen kann, tun. Wenn das Reittier sich bewegt, zählt die Bewegungsaktion zum Kontrollieren des Reittieres und die Bewegung des Reittiers als Teil der selben Aktion, aber der Reiter hat dennoch diese Runde eine Bewegungsaktion verbraucht. Der Reiter kann noch eine Standard-Aktion (oder Bewegungsaktion) bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat ausführen (jedoch keine Voll-Runden Aktion).
Jetzt kann man fast alle Manöver aus „5. Trainierte Reittiere im Kampf“ anwenden.
 - Schlägt der Wurf fehl, macht das Reittier was es will. Normalerweise verwendet das Reittier die Aktion Rückzug und macht eine Doppelte Bewegung um von jeder Gefahr zu fliehen. Siehe dafür im Regelwerk (Voll-Runden Aktion Rückzug). Der Reiter bekommt ebenfalls den Vorteil des Rückzugs und provoziert auf dem ersten Feld keine Gelegenheitsangriffe.
Das Reittier könnte auch anfangen zu Rennen..

[Zurück zur Übersicht](#)

7. Standard Aktionen für Berittene

- Die meisten Standard Aktionen sind, wie im Regelwerk beschrieben und werden nicht anders gehandhabt als dort beschrieben. Manche Standard Aktionen können ohne große Probleme ausgeführt werden wenn sich das Reittier bewegt, andere Standard Aktionen werden von der Bewegung des Reittiers betroffen.
- Manche Aktionen können Gelegenheitsangriffe provozieren, siehe Grundregelwerk.
 - **Nahkampfangriff**

Man kann Nahkampfangriffe machen, wenn sich das Reittier bewegt.

 - Wenn sich das Reittier eine Bewegungsaktion weit bewegt, kann der Reiter bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat zuschlagen.
 - Wenn das Reittier eine doppelte Bewegung macht, kann der Reiter keinen Angriff machen, außer mit einem Sturmangriff (Voll Runden Aktion)
 - Wenn das Reittier rennt, kann der Reiter keine Attacken machen
 - Wie unter Grundlagen beschrieben ([Link](#)) nimmt der Reiter den Platz des Reittiers ein, benutzt aber seine eigene Reichweite. Und ein berittener Nahkampfangriff kann Vorteile geben, wie [hier](#) beschrieben.
 - **Fernkampfangriff**

Man kann Fernkampfangriffe machen, wenn sich das Reittier bewegt.

 - Wenn sich das Reittier nur eine einzige Bewegungsaktion bewegt, kann der Reiter bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat schießen und Regel, das das Reittier beim Schuß stationär ist greift.
 - Wenn das Reittier eine doppelte Bewegung ausführt, kann man trotzdem noch einen Fernkampfangriff machen, allerdings feuert man, während sich das Reittier bewegt. Der Reiter bekommt einen Malus von -4 auf seinen Angriffswurf. Der Angriff erfolgt bei der Hälfte der Bewegung des Reittiers.
 - Wenn das Reittier rennt, kann der Schütze weiterhin Fernkampfangriffe durchführen, erleidet aber einen Malus von -8 auf seinen Angriffswurf. Der Angriff erfolgt bei der Hälfte der Bewegung des Reittiers.
 - **Zaubern**

Man kann zaubern wenn sich das Reittier bewegt.

 - Wenn sich das Reittier nur eine einzige Bewegungsaktion bewegt, kann der Reiter bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat zaubern ohne einen Konzentrationswurf zu machen.
 - Wenn das Reittier eine doppelte Bewegungsaktion durchführt, muß der Reiter einen Konzentrationswurf (1W20 + Zauberstufe + Attributsmo.) gegen SG 10 + Zaubergad machen um den Zauber korrekt auszuführen. Wenn der Wurf misslingt, ist der Zauber weg. Der Zauber wird ausgeführt bei der Hälfte der Bewegung des Reittiers. Für Berührungszauber auf Entfernung gelten die Abzüge wie für Fernkampfangriffe.
 - Wenn das Reittier rennt, kann ebenfalls gezaubert werden, allerdings steigt die Schwierigkeit für den Konzentrationswurf auf SG 15+ Zaubergad. Für Berührungszauber auf Entfernung gelten die Abzüge wie für Fernkampfangriffe.
 - **Konzentration um einen Zauber Aktiv aufrecht zu erhalten**
 - Funktioniert wie das Zaubern (siehe oben)
 - **Zauber aufheben**
 - Die Bewegung des Reittiers beeinflusst die Fähigkeit eines Reiters nicht, einen Zauber aufzuheben.
 - Macht das Reittier eine einfache Bewegung, kann sich der Reiter entscheiden, ob der Zauber bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat, aufhebt.
 - Macht das Reittier eine Doppelbewegung oder Rennt, wird er Zauber bei der Hälfte der Bewegung des Reittiers aufgehoben.
 - **Andere unterstützen**
 - Wie im Grundregelwerk beschrieben kann man Alliierten Helfen. Man kann auch sein Reittier unterstützen (ein Reittier mit 2 oder weniger Intelligenz unterstützt nicht) und ihm so entweder ein +2RK Bonus oder ein +2 Angriffsbonus gegen einen Gegner geben.
 - **Andere Standard Aktionen**
 - Die meisten Standard Aktionen sind beritten machbar. Es kommt darauf an, ob das Reittier eine einfache oder doppelte Bewegung oder sogar rennt.
 - Macht das Reittier eine einfache Bewegung kann der Reiter entscheiden, ob er die Standard Aktion bevor oder nachdem das Reittier sich bewegt hat ausführt.
 - Macht das Reittier eine doppelte Bewegung oder Rennt es, wird die Standard Aktion nach der Hälfte der Bewegung ausgeführt.

8. Bewegungsaktionen für Berittene

- Man kann auch beritten Aktionen ausführen die eine Bewegungsaktionen benötigen.
- Manche Aktionen können Gelegenheitsangriffe provozieren, siehe Grundregelwerk.
 - **Bewegung**
Ist die einzige Bewegungsaktion die man nicht ausführen kann, wenn man beritten ist, das führt das Reittier aus.
 - **Ein nicht trainiertes/ängstliches Reittier kontrollieren**
siehe: [Reittier kontrollieren](#)
 - **Aktiven Zauber lenken**
Die Bewegung des Reittiers beeinflusst nicht die Fähigkeit aktive Zauber zu lenken. Wenn das Reittier eine einfache Bewegung macht, kann der Zauber bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat, gelenkt werden. Wenn das Reittier eine doppelte Bewegung oder Rennt, wird der Zauber nach der Hälfte der Bewegung des Reittiers abgehandelt.
 - **Waffe/Schild ziehen**
Als Bewegungsaktion kann man eine Waffe/Schild ziehen. Wenn man einen Grundangriffsbonus von +1 oder mehr hat, kann man während der Bewegung eine Waffe ziehen. Bewegt sich das Reittier mehr als eine Bewegungsaktion (Doppelte oder Rennt), dann kann die Waffe vor oder nach der Hälfte der Bewegung gezogen werden.
 - **Hand- oder Leichte Armbrust nachladen**
Man kann während der Bewegung des Reittiers eine Handarmbrust oder eine Leichte Armbrust nachladen. Wenn sich das Reittier mehr als eine einfache Bewegung bewegt, wird die Armbrust vor oder nach der Hälfte der Bewegung nachgeladen.
 - **Öffnen/Schließen einer Tür**
Es ist möglich, eine Tür zu öffnen oder zu schließen, wenn man auf einem Reittier sitzt, die Tür erreichen kann und sich das Reittier nicht mehr als eine einfache Bewegung bewegt hat. Hat sich das Reittier mehr bewegt, bleibt keine Zeit eine Türe zu öffnen oder zu schließen.
 - **Aufsteigen/Absteigen**
siehe: [Aufsteigen und Absteigen](#) und [Schnelles Auf- und Absteigen](#)
 - **Schwere Objekte bewegen**
Es ist nicht möglich, als Reiter, ein schweres Objekt zu bewegen. Normalerweise muss das das Reittier tun und sich dagegen stemmen oder das Objekt schieben (z.B. mit Hilfe eines Geschirrs). Eine solche Aktion ist eine Bewegungsaktion die während der Bewegung des Reittiers ausgeführt wird.
 - **Einen Gegenstand vom Boden aufheben**
Ist das Reittier maximal eine Größenkategorie größer als der Reiter, kann man Gegenstände, die auf den Boden liegen aufheben. Allerdings ist das nicht gerade einfach, da dem Reiter ein Fertigkeitwurf auf Reiten SG 15 gelingen muss um herunter zu schwingen und den Gegenstand zu ergreifen, ansonsten bleibt der Gegenstand wo er war. Macht das Reittier eine doppelte Bewegung ist der SG 20 und rennt das Reittier beträgt er sogar 25 um den Gegenstand erfolgreich aufzuheben.
 - **Einen Gegenstand aus dem Inventar holen**
Man kann Gegenstände aus dem Rucksack/Inventar holen, während sich das Reittier bewegt. Wenn sich das Reittier mehr als eine einfache Bewegung bewegt, kann man sich entscheiden, den Gegenstand vor oder nach der ersten Hälfte der Bewegung in der Hand zu halten.

[Zurück zur Übersicht](#)

9. Voll Runden Aktionen für Berittene

- Voll Runden Aktionen können beritten ausgeführt werden. Wie bei Standard Aktionen auch schon, kann die Bewegung des Reittiers dabei allerdings stören. Besonders bei Aktionen wo man zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort sein muß, stört die Bewegung. Ist eine Voll Runden Aktion hier in dieser Ausführung nicht aufgelistet, kann sie ohne Probleme wie im Grundregelwerk beschrieben ausgeführt werden.
 - **Voll Runden Nahkampf Angriff**
 - Normalerweise kann man beritten keinen Voll Runden Angriff im Nahkampf machen, da das Reittier einige Zeit benötigt an Ort und Stelle zu sein.
 - Macht das Reittier nicht mehr als einen 1,5m Schritt (5 foot step) in einer Runde kann ein Voll Runden Angriff ausgeführt werden. Bewegt sich das Reittier mehr (z.B. Aufgrund von Terrain) ist nur noch eine Standard Aktion möglich.
 - **Voll Runden Fernkampf Angriff**
 - Man kann Voll Runden Fernkampfangriffe von einem sich bewegenden Reittier ausführen.
 - Bewegt sich das Reittier maximal eine Bewegungsaktion, kann die Voll Runden Aktion bevor oder nachdem sich das Reittier bewegt hat, ausgeführt werden. Dabei gilt Reittier als stationär wenn man schießt.
 - Bewegt sich das Reittier weiter als eine einfache Bewegungsaktion, also eine Doppelte, dann kann ein Voll Runden Fernkampfangriff ausgeführt werden, aber mit einem Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, da das Reittier als bewegt gilt.
 - Rennt das Reittier ist ebenfalls ein Voll Runden Fernkampfangriff machbar, allerdings beträgt der Malus auf alle Angriffswürfe nun -6.
 - Egal ob bei einer Doppelten Bewegung des Reittiers oder einem Rennendem Reittier, die Angriffe werden nach der Hälfte der Bewegung des Reittiers ausgeführt.
 - **Sturmangriff**
 - Ein berittener Sturmangriff funktioniert wie ein Sturmangriff zu Fuß. Nur das man die Bewegungsrate des Reittiers verwendet.
 - Auch ein Reittier kann keinen Sturmangriff durch andere Kreaturen, Hindernisse oder schwieriges Gelände machen.
 - Aufgrund der Größe des Reittiers, kann es vorkommen das kein Sturmangriff möglich ist, wo man zu Fuß einen Sturmangriff hätte ausführen können.
 - Macht man einen berittenen Sturmangriff mit einer Lanze, wird der Schaden verdoppelt.
 - **Coup de Grace ausführen**
 - Man kann nur einen Coup de Grace ausführen, wenn sich das Reittier 1,5m oder weniger weit bewegt hat.
 - **Aus einem Netz entkommen**
 - Ist der Reiter, aber nicht das Reittier in einem Netz gefangen, kann der Reiter versuchen sich aus dem Netz zu befreien (siehe Grundregelwerk) während sich das Reittier bewegt. Ob der Versuch erfolgreich war, wird nach der kompletten Bewegung des Reittiers ermittelt.
 - **Eine Fertigkeit anwenden, die 1 Runde dauert**
 - Eine Fertigkeit die es erfordert etwas zu berühren oder etwas zu bedienen während man reitet (z.B. Schlösser öffnen oder Mechanismus ausschalten) hat die selben Einschränkungen wie Nahkampfattacken. Alles das man Berühren und Bedienen muß um die Fertigkeit erfolgreich einzusetzen, muß in Reichweite des Reiters sein. Ist das, was man Berühren oder Bedienen muß, klein genug um es beim reiten mit sich zu tragen, beeinflusst die Bewegung des Reittiers die Fertigkeit nicht (der Spielleiter kann situationsbedingten Mali auf die Probe oder eine Erhöhung des SG festlegen).
 - Eine Fertigkeit die auf Entfernung funktioniert (z.B. Wahrnehmung oder Überlebenskunst) wird üblicherweise nicht durch die Bewegung des Reittiers beeinflusst (der Spielleiter kann situationsbedingten Mali auf die Probe oder eine Erhöhung des SG festlegen). Bewegt sich das Reittier nur eine einzige Bewegungsaktion wird die Fertigkeit nach Wunsch vor oder nach der Bewegung des Reittiers ausgeführt. Bewegt sich das Reittier eine doppelte Bewegung wird die Fertigkeit nach der Hälfte der Bewegung ausgeführt.
 - **Rückzug**
 - Man kann beritten einen Rückzug machen. Benutzt die Bewegungsrate des Reittiers. Das Erste Feld, das Reiter und Reittier verlassen, zählt nicht als Bedroht und weder Reiter noch Reittier provozieren Gelegenheitsangriffe beim verlassen des Feldes. Ansonsten gelten die selben Regeln wie bei einem Rückzug zu Fuß (siehe Grundregelwerk).

10. Intelligente Reittiere (Hausregel Vorschlag)

- Ein Reittier (Tiere im allgemeinen) mit einem Intelligenz Wert von 3 oder höher wird wie ein NSC, statt wie ein Reitpferd gehandhabt.
- So einen Allierten zu reiten funktioniert fast wie das Reiten eines trainierten Reittiers, außer das man keine Reitwürfe ablegen muß weil man reitet (wenn das Reittier freiwillig den Reiter trägt ist es klug genug die Aktionen des Reiters nicht zu stören). Allerdings kann man auch keine Reiten Probe ablegen um die Aktionen des Reittiers zu kontrollieren. Statt dessen benutzt man Diplomatie (oder Tierempathie) um das Reittier von der gewünschten Aktion zu überzeugen. Das Reittier agiert dann wie ein trainiertes Reittier das für den Kampf trainiert wurde.
- Versagt die Diplomatie (oder Tierempathie) (oder versucht man es erst gar nicht) und das Reittier trägt den Reiter freiwillig, würfelt Reiter und Reittier haben verschiedene Initiativen und können unabhängig voneinander handeln. Der Reiter kann eine Aktion vorbereiten und abwarten bis sich das Reittier bewegt hat.

[Zurück zur Übersicht](#)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.