
AGE OF REPTILES



ein mesozoisches
24-Stunden-Rollenspiel

AGE OF REPTILES



- das mesozoische Rollenspiel -

Idee, System, Text, Grafiken, Layout:
Andreas „Nephilim“ Rexfort

(und das alles innerhalb 24 Stunden)

Vorwort

Ehrlich gesagt habe ich mich immer gewundert, warum es solch ein System nicht gibt. Die Ideen spukten schon lange in meinem Kopf herum, aber ich fand neben meinen anderen Projekten nie die Zeit, dies mal zu Papier zu bringen.

Nun, da der 24-Stunden-Rollenspiel-Wettbewerb läuft und der Rummel um Dinosaurier, der u.a. durch Jurassic Park aufgekommen war, der Vergangenheit angehört, kann ich mich mit Ernsthaftigkeit und Eifer diesem Thema widmen. Vor allem freut mich, dass ich somit nach langer Zeit einmal wieder das zeichnen darf, was ich als Kind am liebsten zu Papier gebracht habe: große, böse Echsen!

Was ist ein 24-Stunden-Rollenspiel?

Simpel, das gesamte Spiel muss vom ersten Wort, Strich, etc. innerhalb von 24 Stunden fertig gestellt werden. Das umfasst

Systementwicklung, Text, Grafik, Layout, Korrektur, was auch immer. Hilfe von außen ist nicht erlaubt, alles muss aus der Hand einer Person stammen. Warum ich mir so etwas antue, weiß ich nicht, aber mir gefällt das Konzept.

Warum ein englischer Titel?

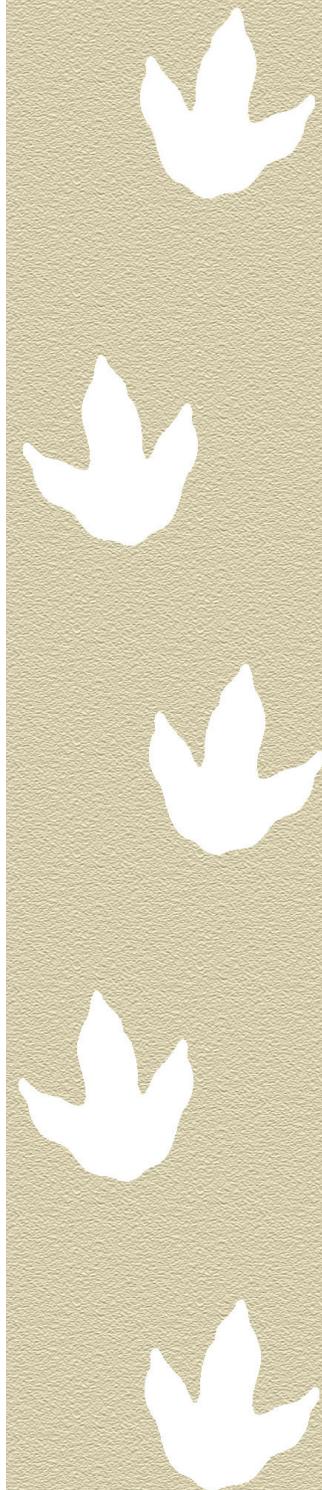
Dieser wurde bewusst als Homage an die gleichnamige amerikanische Comicserie von Roberto Delgado, veröffentlicht bei Dark Horse Comics, gewählt. In dieser Serie zeigt Delgado, dass man mit Dinosauriern durchaus eine Vielzahl spannender Geschichten erzählen kann und dass zusätzlich, ohne dass eine einzige Sprechblase benutzt wird.

Hinweis

Einige Ideen, die in diesem Hintergrund vorgestellt werden basieren auf Hypothesen und Theorien. Andere Bestannkt langer Diskussionen, wobei ständig weitere Erkenntnisse hinzu kommen, die zuweilen alte Annahmen über den Haufen werfen. Dieses Werk versucht sich zwar in einem gewissen Rahmen an die momentan bestehende wissenschaftliche Meinung zu halten, ist aber in erster Linie mit dem Ziel verfasst worden, lustige und unterhaltsame Spielabende zu ermöglichen. Die kreative Freiheit zeigt sich vor allem in der Möglichkeit, neue, bisher unbekannte Spezies zu erschaffen, denn wer will schon sagen, ob diese nicht doch irgendwann auf unserem Planeten existierten.

Was die Umsetzung betrifft, so bitte ich eventuelle Rechtschreib- und Grammatikfehler zu entschuldigen, da die 24 Stunden für ein Rollenspiel schon knapp genug sind und nicht viel Zeit für Korrekturen bleibt.

Soviel zum Thema historisches Rollenspiel,
viel Spaß im Mesozoikum!



Die Luft ist warm und feucht. Riesige Insekten ziehen ihre Bahnen auf der Suche nach Nahrung. Die Landschaft ist übersät von gewaltigen Farnen, Schachtelhalmen und Nadelbäumen, einzelne Zypressen sind zu erkennen. Kein Gras bedeckt die Erde und wird es auch für lange Zeit nicht tun. Ein See liegt ruhig in der Talmulde, nur hier und da gestört von einer Schildkröte, doch ansonsten friedlich.

Ein kleines, pelziges, spitzmausähnliches Wesen springt aus einem hohlen Baumstamm, greift eine große Libelle im Sprung und beginnt sie auf dem moosüberzogenen Stamm zu verzehren.

Doch mit einem Mal erschüttert ein leichtes Beben den Bodens und so schnell wie sie auftauchte ist die haarige Kreatur wieder verschwunden. Solche schwachen Beben sind nichts ungewöhnliches, doch sicher ist sicher.

Die Farne am Rande der Lichtung wackeln, als ein Kopf zwischen den großen Wedeln erscheint.

Bernsteinauge, ein junges Callovosaurus-Männchen, späht vorsichtig aus dem Dickicht und vergewissert sich, dass keine Gefahr droht. Als der zwei Meter lange Pflanzenfresser sich dessen sicher ist, tritt er aus der dichten Vegetation und nähert sich langsam dem Seeufer um zu trinken. Die Insekten, die seine schweren Schritte aufscheuchen, werden schnell Opfer eines Anurognathes, eines Pterosauriers, der sich auf ledernen Schwingen aus den Zypressen fallen lässt und sich die schönsten Beutestücke herauspickt.

Sich noch einmal umschauend senkt Bernsteinauge den Kopf und trinkt in schnellen, durstigen Zügen. Eigentlich wollte er auf den Sonnenuntergang warten, doch der Durst hat ihn

vorzeitig aus der Deckung getrieben. Noch hat er nicht die Größe, sich zumindest gegen einen Teil der umherstreifenden Räuber zu wehren, deswegen die Vorsicht.

Bei all der Aufregung achtet Bernsteinauge jedoch nicht auf den See und sieht nicht die feinen Kreise, die sich auf der Oberfläche ausbreiten und deren Ursprung keine 5 Schritte vor ihm im See liegt.

Mit blitzartiger Geschwindigkeit und ohne die geringste Warnung schießen gewaltige Kiefer durch die Oberfläche des Sees und packen den Hals des unerfahrenen Männchens. Das Krokodil hält sein Opfer fest im Griff und versucht langsam, es in den See zu ziehen. Schritt für Schritt muss Bernsteinauge

nachgeben, während er merkt, wie seine Kräfte schwinden. Ein gewaltiger Ruck und das Krokodil verschwindet

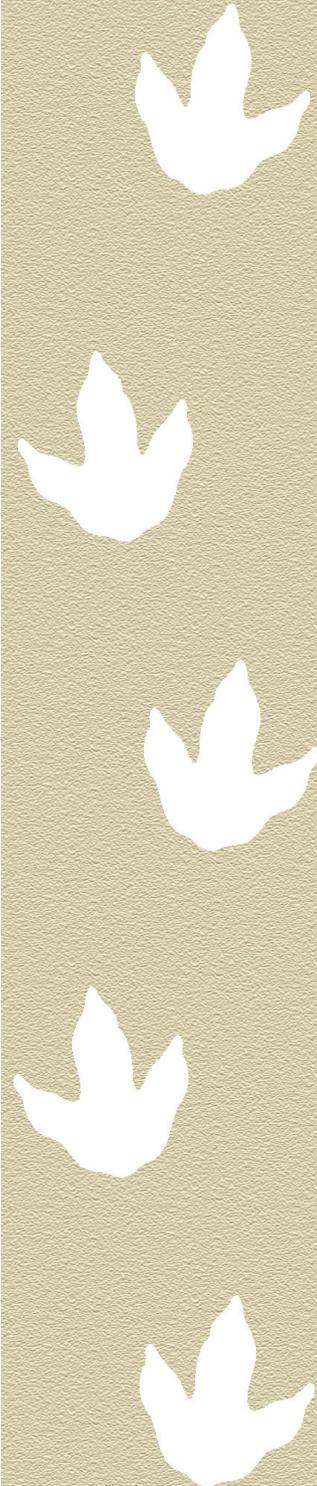
mitsamt seiner Beute unter der Oberfläche.

Als das kleine Pelztier seinen Kopf wieder aus dem Loch streckt, um nach weiterer Beute Ausschau zu halten, zeugen nur noch die sanften Kreise auf der Oberfläche des Sees von den Geschehnissen, ansonsten hat sich wieder Ruhe über das Tal gelegt.

In ungefähr 200 Millionen Jahren wird sich hier in dieser Region Deutschland erstrecken, doch davon ist im Moment nichts zu erkennen.

Dies ist das Zeitalter der Reptilien und sie sind die unangefochtenen Herrscher.

An der Tränke



Im folgenden gibt es einige Ausführungen zur damaligen Welt und zum wissenschaftlichen Stammbaum der Dinosaurier. Wer keine Lust auf eine kleine Lehrstunde hat, kann dieses Kapitel auch gerne überspringen, die Fakten sind für das Spiel nicht unbedingt wichtig, es handelt sich um reine Zusatzinformationen und die komplizierten wissenschaftlichen Einordnungen werden später im System eh durch spielfreundlichere ersetzt.

Was ist das Mesozoikum?

Das Mesozoikum ist die Zeit der Dinosaurier von ihren Anfängen in der Trias (vor 250-205 Mio. Jahre) über die erfolgreiche Zeit des Jura (205-140 Mio. Jahre) bis zu ihrem Aussterben (mit Ausnahme der Vögel) am Ende der Kreide (140-65 Mio. Jahre).

Zu Beginn dieser Periode waren alle Kontinente in einer großen Landmasse, dem Superkontinent Pangaea vereint, brachen jedoch während des Mesozoikums nach und nach auseinander und verschoben sich, was die Welt in weitem Maße prägte. Gegen Ende der Kreide hatten die Kontinente schon fast ihre

heutige Position erreicht.

Das ganze Mesozoikum war (mit kurzen Ausnahmen) eine Warmzeit. Die Pole waren nicht vereist, es herrschte eine recht hohe Luftfeuchtigkeit, mit kurzen Worten, es war warm und schwül. Die Vegetation bestand ursprünglich überwiegend aus Baumfarnen, Schachtelhalmen und Bärlappen in allen

Die Welt, die war

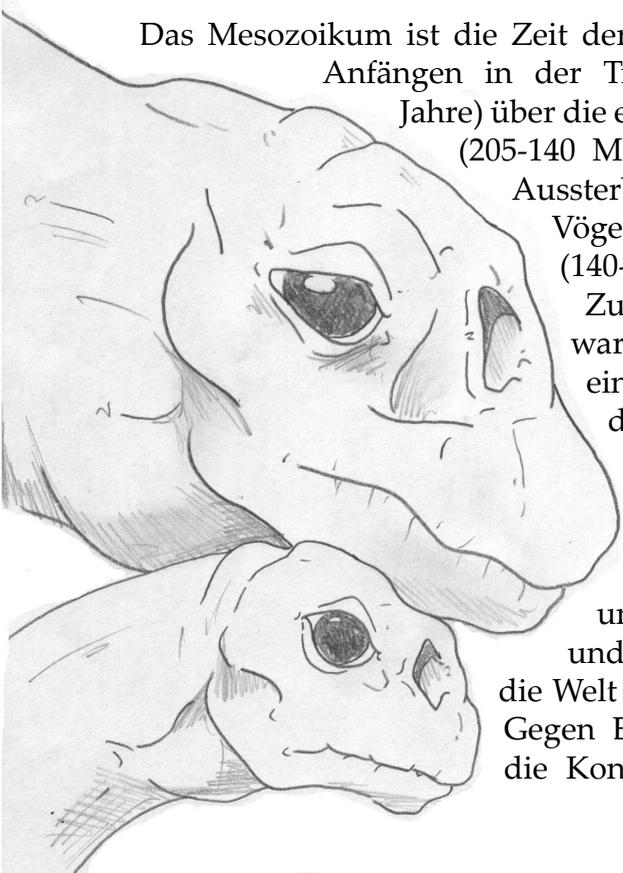
Größen. Mit der Zeit kamen Nadelgewächse und Ginkos hinzu. In der Kreide traten dann die ersten Laubgewächse auf und die Wälder ähnelten immer mehr den heutigen. Die uns so vertrauten und unser Landschaftsbild stark prägenden Gräser traten erst gegen Ende der Kreide auf.

Die Landschaft wechselte von trockenen Wüsten aus rotem Staub, wo die Luft heiß über den Horizont flimmerte, über aride Waldregionen, mit gewaltigen Farnen, bis zu ausgedehnten Sumpfgebieten, mit trügerischen Wasserflächen und heißen Schlammlöchern.

Zeitgenossen der Dinosaurier waren die Säugetiere, die jedoch im Schatten der Riesenechsen darauf warteten, ihre Rolle in späteren Zeitaltern zu spielen. Insekten waren stark verbreitet und konnten, bedingt durch die klimatischen Bedingungen, beachtliche Größe erreichen.

Was sind eigentlich Dinosaurier?

Obwohl jeder was mit dem Namen anfangen kann, weiß doch nicht jeder, wie der Begriff Dinosaurier definiert ist und welche ausgestorbenen Kreaturen in diese Kategorie gehörten. Geht es auf zwei Beinen, so gehört es auf jeden Fall in diese Gruppe, in anderen Fällen ist es schon schwieriger. Es muss vier Beine haben, die senkrecht unter dem Körper stehen, was z.B. schon einmal die Krokodile ausnimmt. Flugsaurier und



eine Donnerschreiter-Mutter mit ihrem Nachwuchs



Meeresreptilien gehören nicht zu den Dinosauriern, sondern bilden mit diesen verwandte, separate Gruppen. Ebenso wie die säugetierähnlichen Reptilien, aus denen die Säugetiere hervorgingen.

Dinosaurier-Gruppen

Die bekannten Dinosaurier lassen sich in zwei große Gruppen einteilen, jene mit einem echsenähnlichen Becken (Saurischia) und solche mit einem vogelähnlichen Becken (Ornithischia). Amüsant ist es, dass gerade innerhalb der Echsenbecken-Dinosaurier die Vögel entstanden und nicht innerhalb der Vogelbeckensaurier.

Innerhalb der Saurischia sollen die Gruppen hier auf die Sauropoda, jene gewaltigen Echsen mit langen Hälsen und Beinen wie Baumstämmen und die Theropoda, zu denen sämtliche Raubsaurier und auch die Vögel gehören, beschränkt bleiben.

Innerhalb der Ornithischia finden wir die Thyreophora mit den stark gepanzerten Echsen, wie Stego- oder Ankylosaurus und die Cerapoda, zu denen sämtliche Entenschnabelsaurier, Iguanodonten und horntragende Ceratopsida gehören.

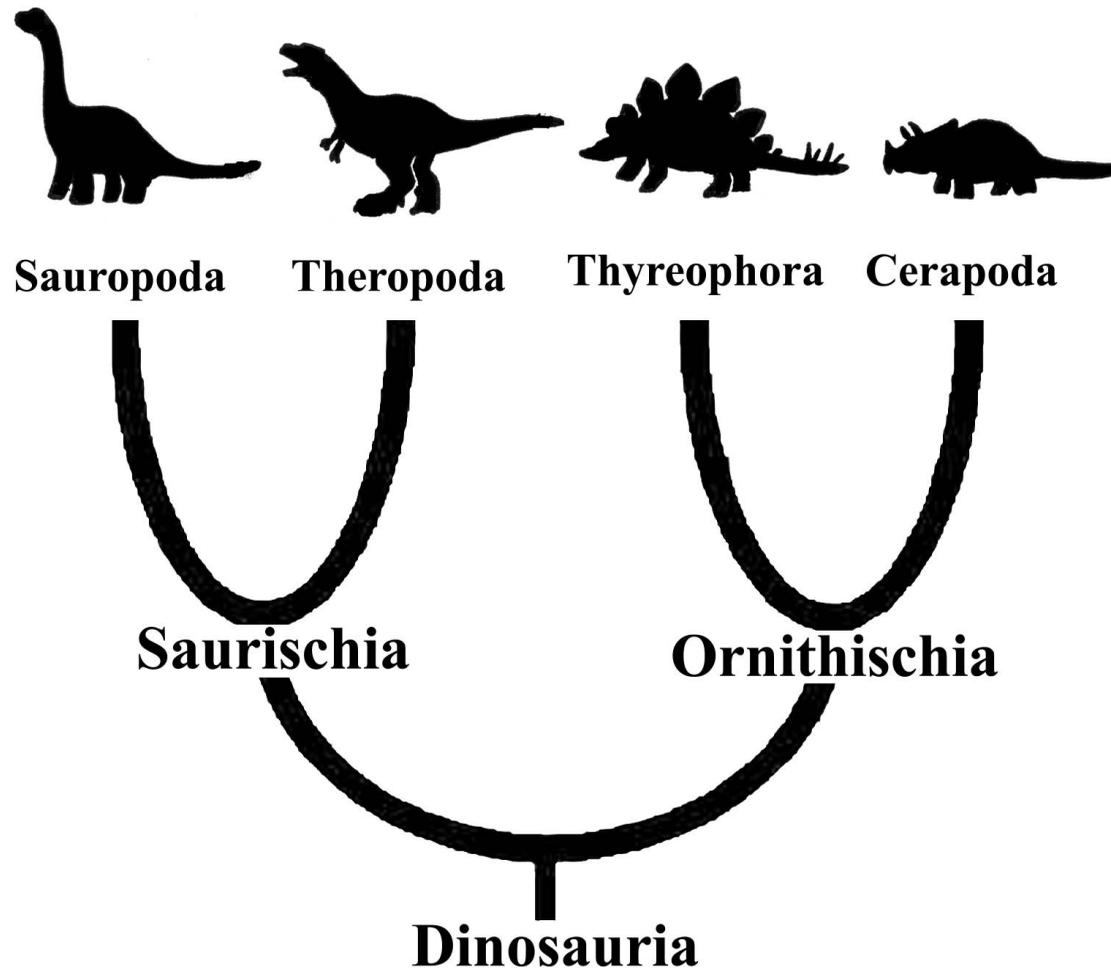
Diese Einteilung soll für den Rahmen dieses Spieles reichen, die wissenschaftlich korrekten Einordnungen werden auf den folgenden Seiten durch einfache, spielrelevante Gruppen ersetzt.

Warum nur Dinosaurier?

„Age of Reptiles“ ist ursprünglich mit seinen vorgegebenen Klassen auf das Spielen von

Dinosauriern ausgelegt. Selbstverständlich kann niemandem verboten werden z.B. Flugsaurier oder Meeresreptilien zu spielen, allerdings sollte die ganze Gruppe zustimmen und das System müsste dementsprechend angepasst werden.

Ach ja, wer unbedingt die Rolle eines Säugetieres verkörpern möchte, kann dies natürlich tun, er müsste sich nur damit abfinden, sich die meiste Zeit des Spiels in dunklen Löchern zu verkriechen...



Wie um Himmels Willen spielt man einen Dinosaurier? Und welche?

Über das Sozialleben der Dinosaurier ist nicht viel bekannt und natürlich überhaupt nichts über ihre Wesensart. Um in diesem System überhaupt spielbare Abenteuer zu gestalten, wird davon ausgegangen, dass es durchaus relevante soziale Verknüpfungen zwischen den Dinosauriern einer Art, aber auch zwischen ganzen Spezies gibt. Zu solchen Verknüpfungen zählen z.B. die Bindungen innerhalb von Familien, der Zusammenschluss in nomadischen Herden, Kooperation in Rudeln, um bessere Jagdchancen zu erhalten, das Paarungsverhalten mit vorheriger Brunft, Rankkämpfe innerhalb von vorher genannten Gruppen und die gemeinsame Nahrungssuche, aber auch solche Dinge wie Konkurrenz und natürlich Jäger-Beute-Beziehungen.

Es ist durchaus angedacht seine Dinosaurier in „Age of Reptiles“ ruhig mit der ein oder anderen menschlichen Anwendung zu versehen. Auch zwischen Riesenechsen sorgt so etwas wie Hass, Liebe, Neid, Grausamkeit, Freundschaft, Familiensinn oder Intriganz für gutes Geschichtenpotential.

Dinosaurier im Spiel

Um die Geschichte zumindest einigermaßen einfach und spielbar zu halten, ist es vielleicht angebracht, die ganze Spielgruppe auf Dinosaurier zu beschränken, die zumindest Gemeinsamkeiten haben, z.B. in derselben großen Herde marschieren, oder aber am simpelsten, direkt der gleichen Art angehören. Es wird nur selten möglich sein, z.B. Räuber und Jäger Seite an Seite auszuspielen.

Ein weiterer Punkt bei der Wahl des passenden Dinosauriers ist das Story-Potential. Es mag ja lustig sein, einen

Brachiosaurier zu spielen, dessen Kopf permanent 10 Meter über dem Boden schwebt, aber dieser muss sich vor nichts mehr fürchten und hat es gar nicht mehr nötig, auf seine Umwelt zu achten, ganz zu schweigen davon, dass er 24 Stunden pro Tag damit verbringt, zu fressen. Dieser Saurier bietet nur wenige Möglichkeiten für interessante Geschichten, so wie andere Extreme, z.B. Tyrannosaurus. Aber hier muss jede Gruppe selbst entscheiden, was möglich ist und was nicht.

Wie verständigt man sich?

Natürlich ist es möglich, sich einfach auch als Dinosaurier miteinander zu unterhalten, aber mir persönlich dreht sich bei dieser Vorstellung ehrlich gesagt der Magen um. Schließlich macht man sich nicht die ganze Arbeit, so etwas zumindest ein wenig ernsthaft aufzuziehen, wenn es dann zu einem Disney-Film verkommt. Gerade über die Artgrenzen hinaus halte ich so etwas für unsinnig, z.B. Raptoren, die mit Flugechsen ein Schwätzchen halten.

In Bezug auf die Kommunikation habe ich mich von der Comicserie „Age of Reptiles“ von Roberto Delgado (der dieses Spiel ihren Namen verdankt) inspirieren lassen,

die Dinosauriergeschichten ohne eine einzige Sprechblase erzählt. Folglich favorisiere ich persönlich den Kontakt in einer Form, wie sie in der Regel

in anderen Rollenspielen unerwünscht ist, in der 3. Person-Perspektive, statt in erster Person. Am einfachsten ist das vielleicht mit einem kleinen Beispiel verständlich:

1. Person: Neumondklaue: „Ich will, dass du schleunigst aus meinem Revier verschwindest!“

3. Person: „Neumondklaue dreht den Kopf auf die Seite und verengt die Augen zu Schlitzen, wobei er die Zähne zeigt, um dir eindeutig zu signalisieren, dass du in seinem Revier nicht erwünscht bist.“



Nahrung

Einfach gesagt lassen sich die Dinosaurier in dieser Hinsicht in zwei Gruppen einteilen, die Fleisch- und die Pflanzenfresser. Diese Entscheidung bestimmt stark, welche Gruppen dem Spieler zur Verfügung stehen und wie die Werte des gespielten Dinosauriers später aussehen.

Pflanzenfresser haben den Vorteil, dass sie sich, unter normalen Umständen, keine Sorgen um ihre Nahrung machen müssen, sie wächst ihnen quasi direkt ins Maul. Dafür nimmt die Nahrungsaufnahme aber auch den größten Teil ihrer Zeit ein. Pflanzenfresser sind in der Regel weniger offensiv veranlagt und erreichen im Durchschnitt eine größere Körpermasse als die Fleischfresser. Dennoch müssen sie ständig auf der Hut vor diesen sein, um nicht als Mahlzeit zu enden. Die Pflanzenfresser tendieren in einigen Gruppen dazu, Herden oder größere Familienverbände zu bilden. Dies sichert das Leben etwas ab, da man sich auf Schutz und Hilfe der anderen verlassen kann, beinhaltet dann aber meist auch Streitereien innerhalb der Herde um Fortpflanzungspartner, Rangfolge oder den besten Platz zum Fressen.

Die Fleischfresser wiederum sind von Natur aus aggressiver, da sie sich ihre Nahrung im wahrsten Sinne des Wortes hart erkämpfen müssen. Wenn sie Gruppen bilden, dann sind es meist kleinere Formen, die sich zu Jagdrudeln zusammenschließen und so durch ihre höhere Zahl auch größere Beute angreifen können. Gefahr droht ihnen einerseits von größeren Räubern, teilweise sogar von Mitglie

Was macht den Dinosaurier in „Age of Reptiles“ aus?

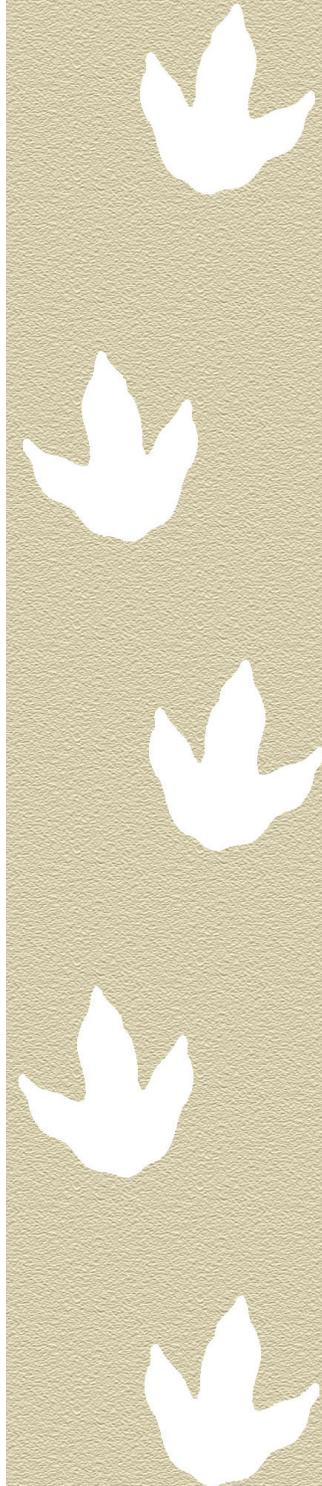
Jeder Dinosaurier besitzt sieben Attribute, Eigenschaften, die seine körperlichen Voraussetzungen festlegen und bestimmen, wie der Dinosaurier-Charakter lebt und was er für Aktionen durchführen kann. All diese Attribute können Werte von 1 bis 6 annehmen. Diese Skalen von 1-6 verlaufen nicht unbedingt linear, da sie in der Welt des Dinosaurier ein breites Spektrum an möglichen Ausprägungen abbilden müssen.

Darüber hinaus hat jeder Saurier zwei Sonderwerte, die Aggressivität und die Gesundheit.

Masse

Masse ist ein Gemisch aus Größe, Gewicht, Trägheit und Zähigkeit des Dinos. Einerseits bestimmt sie, welche Ausmaße der Dinosaurier besitzt, andererseits zeigt es an, wie gut der Dinosaurier Schaden wegstecken kann.

1	unter 1 m, sehr leicht
2	bis 2 m, um die 200 kg
3	bis 5 m, Gewicht wie ein PKW
4	bis 10 m, Gewicht wie ein LKW
5	bis 15 m, Gewicht wie ein kleiner Zug
6	groß wie ein Berg und Dutzende Tonnen schwer



Reflexe

Die Reflexe bestimmen, wie schnell, wendig und reaktionsschnell der Dino ist. Wichtig im dichten Buschwerk, beim Ausweichen und auf der Flucht.

1	es dauert was vom Hirn zum Bein
2	schwerfällig
3	normal
4	gut zu Fuß
5	flink wie ein Wiesel
6	fängt Insekten im hohen Sprung



ein ganz besonderer Flinkfuss

Gespür

Das Gespür ist ein Maß für die Wahrnehmungsfähigkeit. Wie gut sieht, riecht, hört der Dinosaurier? Wie leicht kann er andere Dinosaurier ausmachen, wie gut erkennt er geographische Gefahren? Welcher Sinn des Dinos besonders ausgeprägt ist kann der Spieler bestimmen, meist ist es der Geruchssinn.

1	bemerkt erst, dass ein Gegner da ist, wenn er in den Schwanz gebissen wurde... oder später
2	geistig etwas abwesend
3	normale Sinnesleistung
4	aufmerksam
5	hellhörig mit wachen Augen
6	kann feinste Spuren problemlos am Geruch verfolgen

Pracht

Im Sozialleben der Dinosaurier wird viel Wert auf Wirkung gelegt. Wie imposant, schön, bunt oder geschmückt ist der Körper des Dinosauriers. Wichtig ist so was bei der Abschreckung von Jägern, bei Rankämpfen oder z.B. in der Brunft.

1	graue Maus
2	langweilig
3	normaler Körperschmuck
4	zurechtgemacht
5	imposant
6	Paradiesvogel



Tarnung

Die Tarnung eines Dinosauriers gibt an, wie gut er sich in der Umgebung verstecken kann, wie gut seine Farben z.B. im Unterholz verschwinden. Dies kann eine Rolle spielen, wenn der Dinosaurier sich vor Räufern versteckt oder selbst als Räuber im Hinterhalt liegt.

1	unauffällig wie ein Apatosaurier hinter einem Farn
2	zu auffällig
3	normale Tarnfärbung
4	gut einem Lebensraum angepasst
5	sehr unauffällig
6	bewegungslos kaum von der Umgebung zu unterscheiden

Offensive

Die Offensive ist ein Gemisch aus Kampfkraft und Willen des Dinosauriers. Sie ist wichtig, wenn es darum geht, Beute zu machen, Räuber zu vertreiben oder in Rankämpfen und Streitereien innerhalb der eigenen Art zu bestehen.

1	Flucht ist keine Schande
2	Pazifist
3	normale Kampfkraft
4	braucht sich im Kampf nicht zu verstecken
5	gefährlich
6	Kampfmaschine

Aggressivität

Die Aggressivität eines Dinos bestimmt, wie schnell ein Dinosaurier zum Angriff übergeht, wie lange es dauert, bis ihn in einem Kampf der Mut verlässt und wie beherzt er sich gegen andere Dinosaurier durchsetzen kann. Die Aggressivität wird vor allem durch die Ernährungsweise des Dinosauriers bestimmt und kann im Spiel, im Gegensatz zu den anderen Attributen, stark schwanken.

Gesundheit

Die Gesundheit eines Dinosauriers entspricht der Menge an Schaden, die er hinnehmen kann. Ist der Dinosaurier völlig gesund, so entspricht seine Gesundheit seinem Wert in Masse. Bei Verletzungen sinkt die Gesundheit, sollte diese auf 0 sinken, stirbt der Saurier.

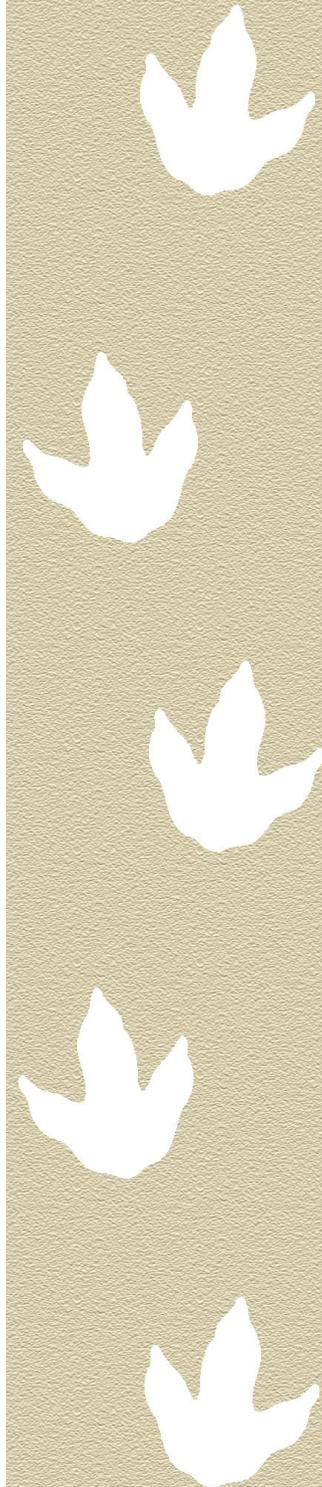
Maximale Attribute

Einige Attribute beeinflussen sich gegenseitig. So werden Dinosaurier mit zunehmender Masse langsamer und träger. Dies äußert sich darin, dass Masse und Reflexe zusammenaddiert bei einem Dinosaurier nie mehr als 7 betragen dürfen.

Genauso kann ein Dinosaurier nicht größer und auffälliger werden, ohne das die Tarnung darunter leidet. Aus diesem Grund dürfen sowohl Tarnung und Masse zusammenaddiert als auch Tarnung und Größe zusammen nicht mehr als 7 ergeben.

Dinosaurier-Typen

Im Spiel werden die Saurier in einzelne Typen eingeteilt. Mit Hilfe dieser Typen werden später die Charaktere für die Spieler erstellt. Diese Typen entsprechen nicht immer der



Donnerschreiter

Die Eidechse kroch langsam auf den Felsen um die ersten Strahlen der Morgensonne zu nutzen. Doch von der wärmenden Sonne war nichts zu spüren. Ein Wald von Bäumen war über Nacht aus dem Boden geschossen und verdunkelte jetzt den Himmel. Doch was war das? Mit einem Ruck setzten sich die Stämme in Bewegung und die Eidechse verschwand aufgeschreckt in einer Ritze zwischen den Steinen. Der Donnerschreiter machte einen Schritt, der die Erde zum beben brachte.

Der Boden bebt, wenn diese gewaltigen Echsen einen Schritt machen. Bekannt sind vor allem die Riesenformen, größer als ein Haus. Dennoch gibt es auch kleinere Formen unter diesen langhalsigen, langschwänzigen Echsen. Innerhalb dieser Gruppe gibt es jene, die sich auf Körperhöhe spezialisieren, aber auch solche, die sich eher in der Länge erstrecken.

Donnerschreiter sind ausnahmslos Pflanzenfresser, die die meiste Zeit des Tages damit verbringen, sich Blätter ins Maul zu schieben. Sie sind gesellig und bilden zum Teil große Herden, in denen sie ihre Größe, gepaart mit ihrer Anzahl, vor vielen Gefahren schützt.

Vom Charakter sind Donnerschreiter geruhsame, langsame Wesen, die immun gegen Eile oder Aufregung zu sein scheinen. Bricht aber wirklich einmal eine Panik aus, so muss

man aufpassen nicht unter den vielen Beinen zertrampelt zu werden, die sich schneller bewegen können, als man glauben sollte.

Daten:

Masse	5	Reflexe	1	Gespür	2
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	2

Aggressivität 1



Flinkfüße

Die Wache saß, wie es in der Gruppe üblich war auf einem erhöhten Baumstamm und betrachtete die Umgebung mit wachen Augen. Der dichte Farnwald bot zwar eine gute Deckung, doch nicht nur für die kleine Gruppe sondern auch für herannahende Feinde. Er würde mit dem Fressen warten, wie es seine Aufgabe war, die Rechte des Einzelnen mussten hinter der Sicherheit der Gruppe zurücktreten.

Ein Rascheln ging durch das Unterholz am Rand der kleinen Lichtung und sofort war die Wache in voller Aufregung. Ein kurzer, hoher Pfiff und die gesamte Gruppe verschwand mit großen Sätzen im Wald. Nur wenige Augenblicke später war die Lichtung leer, als die harmlose Schlange langsam aus dem Unterholz kroch.

Zu den Flinkfüßen gehören Mitglieder der verschiedensten Gruppen, die einige Merkmale gemeinsam haben. Sie sind allesamt eher klein, laufen bevorzugt auf 2 Beinen und sind schnell und wendig. Häufig sind solche Formen in dichteren Wäldern anzutreffen, wo ihre Wendigkeit ihnen Vorteile gewährt oder in Regionen, in denen flache Vegetation ihnen die Möglichkeit zum Verbergen gibt. Flinkfüße sind in der Regel sehr aufmerksam, mit einer guten Wahrnehmung und stets alarmbereit.

Flinkfüße beinhalten sowohl fleisch- als auch pflanzenfressende Arten. Flinkfüße tendieren zur

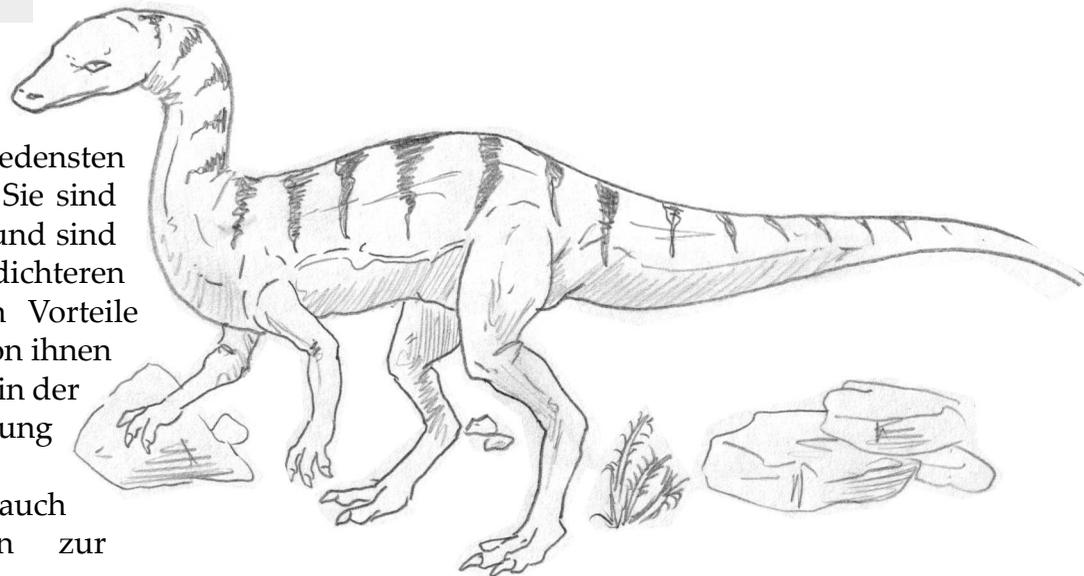
Gruppenbildung, sei es als kleine Herden bei den Pflanzenfressern oder als Jagdrudel bei den Fleischfressern, wo die gemeinsame Jagd eine wichtige Strategie zum Nahrungserwerb ist.

Flinkfüße sind stark gruppenbildend. Die Pflanzenfresser unter ihnen sind sehr familiär und freundlich. Dennoch sind sie extrem schreckhaft und immer auf der Hut. Die Fleischfresser stellen die bestorganisierten Jäger dar, in deren Gruppen ein strikte Rangfolge herrscht. Bei einigen Arten kleinerer Jäger kann man fast von militärisch geordneten Strukturen sprechen. Die Aufgaben sind verteilt, Versagen wird nicht geduldet. Diese Arten sind meist aggressiv und jähzornig.

Daten:

Masse	1-2	Reflexe	4	Gespür	4
Pracht	3	Tarnung	3	Offensive	3

Aggressivität: Pflanzenfresser: 2, Fleischfresser: 4
Vorteil: Zweibeiner, Waffen



Messerzähne

Zu lange hatte Titanenklaue schon kein Jagdglück mehr gehabt. Sein Magern rebellierte und er spürte, wie ihn seine Kräfte langsam verließen. War seine Zeit gekommen? Wenn es so weiterging war er nicht mal mehr kräftig genug, aufzustehen. Er musste Nahrung finden und das schnell. Wie eine Botschaft des Himmels drang auf einmal ein vertrauter Geruch in seine Nase, der neue Kräfte in ihm weckte. Mit langen Schritten lief er über die Hügelkuppe und sah, wie ein Rudel größerer Flinkfüße einen kleinen Herdenläufer erlegt hatte. Mit dem lautesten Brüllen, dass er sich abringen konnte lief er in die kleine Talsohle herab, die Gedanken nur auf der frische Fleisch gerichtet. Doch die Flinkfüße reagierten nicht, wie er erwartet hatte.

Sie zeigten ihre Zähne und stellten sich Titanenklaue gesammelt gegenüber und stießen einen hohen Warnlaut aus. Einen Moment trafen sich die Blicke dann verließ den alten Messerzahn der Mut und mit gesenkten Kopf trottete er davon, in eine ungewisse Zukunft.

Der Schrecken des Mesozoikums sind mit Sicherheit die Messerzähne. Sie sind ausnahmslos Fleischfresser, gewaltige Jäger, bewehrt mit Krallen und Zähnen. Zwischen den Flinkfüßen und den Messerzähnen gibt es fließende Übergänge, je nach Größe der Räuber. Kleinere Messerzähne tendieren teilweise ebenfalls zur Rudelbildung, doch nicht

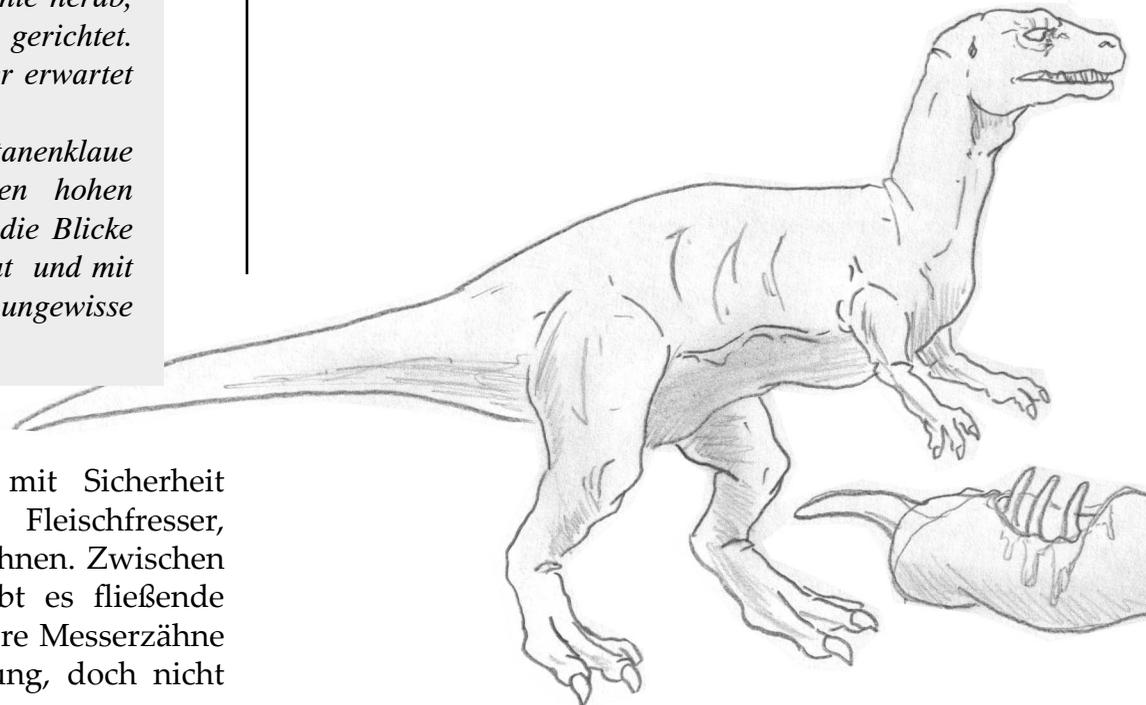
mit derselben hohen Organisation wie bei den Flinkfüßen, größere Arten sind meist einzelgängerische Jäger oder sogar Aasfresser.

Messerzähne tendieren dazu ja nach ihrer Größe gerissene, hinterlistige Jäger zu sein, deren Wort man niemals trauen darf, bis zu tumben, großen Kampfmaschinen, die allein auf ihre Größe und Kraft vertrauen oder sich mit dem Aasfressen begnügen.

Daten:

Masse	3	Reflexe	3	Gespür	3
Pracht	3	Tarnung	3	Offensive	4

Aggressivität 5 Vorteil: Waffen, Zweibeiner



Panzerträger

Der unerfahrene Messerzahn schlich sich im Schutz der Felsen heran. Er hatte die Spur schon den halben Morgen verfolgt, jetzt war er endlich am Ziel. Das Ziel seiner Aufmerksamkeit, ein kurzbeiniger Panzerträger, trank aus einem kleinen Rinnsal, das zwischen den Felsbrocken hervorsickerte. Er schien vollkommen unaufmerksam zu sein. Trotzdem schlich sich der Messerzahn von der windabgewandten Seite an, wie er es gelernt hatte. Kaum da er nah genug war sprang er erwartungsvoll aus der Deckung und öffnete die gewaltigen Kiefer.

Sein Blick änderte sich schlagartig als er das knackende Geräusch vernahm und spürte, wie einige Zähne in seinem Maul zerbrachen. Er hatte seinen Kopf noch nicht herumgedreht, als der Schwanz des Panzerträgers, mit der gewaltigen Knochenkeule gegen den Fuß des Messerzahnes krachte. Ein stechender Schmerz durchzuckte das ganze Bein, als Knochen splitterte. Humpelnd rettete sich der Messerzahn hinter die Felsen.

Während all dessen hatte der Panzerträger nicht einmal den Kopf gehoben und mit dem Trinken aufgehört.

Auch die Panzerträger unter den Dinosauriern setzten sich aus Mitgliedern verschiedener Gruppen zusammen, ihnen gemeinsam ist jedoch ein starker Körperpanzer, teilweise aus Knochenplatten, Dornen oder Stacheln. Die Panzerträger setzen sich nur aus Pflanzenfressern zusammen.



Die Rüstung der Panzerträger ist teilweise so gut, dass einige Panzerträger keine Fleischfresser zu fürchten brauchen, das hohe Gewicht macht sie jedoch so träge und schwer, dass es durchaus Strategien gibt, einen Panzerträger zu knacken.

Vom Verhalten sind die Panzerträger eher ruhige Einzelgänger oder in gemischten Gruppen anderer Sauriertypen vertreten. Ihre Langsamkeit verhindert die Lebensweise als Nomaden, Panzerträger leben meist in wäldlicheren Regionen, wo ausreichend Nahrung vorhanden ist, ohne, dass lange Reisen notwendig sind.

Vom Charakter sind Panzerträger ruhig, träge und manchmal auch geistig ein wenig simpler strukturiert. Sie müssen sich keine großen Gedanken machen und begnügen sich damit, dass genug zu fressen vorhanden ist und denken nicht über die Welt um sich herum nach.

Daten:

Masse	3	Reflexe	2	Gespür	2
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	2

Aggressivität 2 Vorteil: Panzerung

Hornschädel

Der junge Hornträger, der sich noch keinen Namen verdient hatte, drückte sich immer tiefer in die schmale Felsspalte. Immer wieder schnappten die großen Kiefer des Messerzahnes dicht vor ihm zusammen, doch konnte der beträchtlich größere Messerzahn nicht tief genug in die Spalte eindringen um ihn zu packen.

Nach wenigen Versuchen gab der das Ungetüm endlich auf und zog sich zurück. Der Hornträger harrte noch den ganzen Tag und die folgende Nacht in der engen Spalte aus bevor er sich hervortraute.

Sein Entschluss stand fest. Er würde hart werden, er würde kämpfen lernen. Wenn erst einmal seine Hörner gewachsen waren würde er den Messerzahn finden und er würde nicht ruhen, bevor er seine Mutter nicht gerächt hätte.

Die Hornschädel sind eine Gruppe eher größerer Pflanzenfresser, deren Schädel, mit der Ausnahme der ursprünglicheren Formen, ein oder mehrere gefährliche Hörner als Waffen trägt. Dies ist meist mit einem ausgedehnten Nackenschild verbunden, das in hellen Farben erstrahlt.

Hornschädel sind eigentlich friedliche Gesellen, die in kleineren Familiengruppen leben oder sich gemischten nomadischen Herden anschließen. In Gefahr oder bei Bedrohung können sie sich als gewaltige Kämpfer entpuppen.

In Sachen Persönlichkeit sind sie eher etwas zu aufbrausend und selbstsicher. Der Familiensinn bei Hornschädeln ist sehr stark entwickelt, sie sind jederzeit bereit, anderen Gruppenmitgliedern zur Hilfe zu eilen, selbst wenn ihr eigenes Leben in Gefahr gerät.

Die Rangeleien innerhalb der Familiengruppen um Stellung und Ansehen können durchaus einmal schwerer Schäden zur Folge haben.

Daten:

Masse	4	Reflexe	2	Gespür	2
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	3

Aggressivität 3 Vorteil: Waffen



Herdenläufer

Es war ein überwältigender Anblick. Die Herde erstreckte sich von Horizont zu Horizont, wie sie sich durch eine der vielen Schluchten schlängelte, die der Fluss tief in die Erde gegraben hatte. Das versickert des Flusses war das sichere Anzeichen gewesen, dass es mehr als Zeit war, die lange Reise anzutreten. Nicht mehr lange und die letzten Wasserlöcher würden versickern und die Pflanzen langsam vertrocknen und verschwinden.

Die Herde war aufgeregt gewesen nach den vielen Verlusten und den Unfällen der grünen Jahreszeit, aber der junge Bulle hatte es geschafft ihnen das nötige Gefühl von Stärke und Verantwortung zu geben. Langsam aber sicher schenken sie ihm ihr Vertrauen als neuer Führer. Sie hörten auf ihn und er nahm die Verantwortung auf sich. Nun stand er oberhalb der Klippen und schaute in Richtung des großen Wassers wo die Herde auch in der trockenen Jahreszeit genug Futter finden sollte.

Eines gewissen Stolzes konnte er sich beim Blick in die Schlucht nicht erwehren.

In den Herdenläufern werden Pflanzenfresser verschiedener Gruppen zusammengefasst, die, zum Teil zweibeinig, nicht die Größe der Donnerschreiter erreichen, aber weitaus schwerer und größer als die Flinkfüße sind. Wie der Name sagt, handelt es sich in der Regel um gesellige, ungefährliche Herdentiere,



die sich in sehr großen Gruppen zusammenschließen und in großen Wanderungen über Pangaea ziehen. Viele Herdenläufer zeigen auffälligen Körperschmuck, Knochenfortsätze am Schädel, auffällige Farben und Muster und Schallorgane.

Herdenläufer sind friedfertig, ruhebedürftig und freundlich. In Gefahr geraten sie schnell in Panik und suchen lieber ihr Heil in der Flucht, statt sich Gefahren zu stellen. Die großen Herden bedingen eine strikte soziale Ordnung, in der jährlich um die Stellung gekämpft wird.

Daten:

Masse	3	Reflexe	3	Gespür	4
Pracht	4	Tarnung	2	Offensive	2

Aggressivität 1

Charakterbau

Mit diesem System können sowohl wissenschaftlich bekannte Dinosaurier aus Büchern oder Filmen gespielt werden, es ist aber auch möglich, innerhalb der vorgegebenen Typen neue Arten zu erschaffen. Da nur wenige der damals lebenden Arten fossil überliefert sind, ist der Platz frei für eigene Schöpfungen, deren Nicht-Existenz niemand beweisen kann. Einige bekannte Dinosaurierarten finden sich mit ihren vorgeschlagenen Werten im Anhang.

Als erstes sollte man sich für einen Dinosauriertypus entscheiden, den man verkörpern möchte. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die einzelnen Charaktere zusammenpassen und eine gute Geschichte ermöglichen. Ist diese wichtige Entscheidung gefallen, so kann man den Charakter anpassen. Soll die ganze Gruppe derselben Spezies angehören, so gelten diese Veränderungen für alle Spieler.

Die Grundwerte des Typus werden zuerst übernommen. Anschließend ist es möglich, für den Dinosaurier verschiedene Vorteile zu wählen, die sich auf diese Grundwerte auswirken.

Vorteile

Innerhalb der Dinosaurier-Typen ist die Variation zwischen einzelnen Arten immer noch immens. Viele Dinosaurier haben besondere Eigenschaften oder Eigenarten, die sie von den anderen Mitgliedern des Typus unterscheiden. Bei eigenen Kreationen hat man natürlich erst recht freie Hand.

Im Anschluss folgt eine Liste von möglichen Vorteilen. Aus dieser Liste darf jeder Spieler, in Absprache mit dem Spielleiter, Vorteile auswählen, die seiner Dinosaurier-Art angemessen erscheinen, der Spielleiter hat jedoch jederzeit das Recht zu intervenieren. Einige Vorteile verändern die Attribute. Ein Vorteil ist nicht verfügbar, wenn ein Attribut des Dinosauriers unter 1 sinken oder über 6 gesteigert würde oder wenn es gegen die Regeln für maximale Attribute verstossen würde.

Chamäleon	Der Dinosaurier ist in der Lage, bis zu einem gewissen Maß seine Farbe zu verändern. Diese Umstellung dauert einige Zeit, erlaubt dem Dinosaurier aber zwischen bunter Prachtfarbe und Tarnfarben je nach Anlass zu wechseln. Je nach Ausprägung steigt der Prachtwert und sinkt der Tarnungswert und umgekehrt. Beides kann jedoch Vor- und Nachteil sein.
Federn	Der Körper des Dinosauriers ist mit Federn statt mit Schuppen überzogen. Pracht +1, Tarnung -1
Fell	Ähnlich den Federn ist der Körper des Dinos mit einem Fell überzogen. Auswirkungen hängen vom Ausmaß und Farbe der Behaarung ab.
Segelflug	Dieser Vorteil ist nur Dinosauriern zugänglich, die auch den Vorteil „Federn“ besitzen und deren Masse nicht größer als 1 ist. Die Armfedern sind in diesem Fall dermaßen ausgeprägt, dass der Dinosaurier mit ihnen kurze Strecken segeln kann, wenn er sich von erhöhten Plätzen fallen lässt.
Extrem groß	Der Dinosaurier bildet eine Ausnahme innerhalb seines Typus, als dass er bedeutend größer ist als seine Verwandten. Masse +1 (oder sogar +2), Reflexe -1 (-2)
Panzerung	Der Dinosaurier besitzt eine besonderen Panzerung, die ihn vor Attacken durch andere Saurier schützt. Verteidigung im Kampf +1 (oder sogar +2), Reflexe -1 (-2)
Renner	Der Charakter ist sehr schnell, dies heißt aber auch, dass er leichter und kleiner als seine Verwandten ist. +1 Reflexe, -1
Schallorgan	Der Dinosaurier hat ein Organ, z.B. einen Kehlsack oder besondere Schädelauswüchse, die es ihm erlauben besonders laute Rufe von sich zugeben. Pracht +1 wenn es um Balz oder Einschüchterung geht. Dies beeinflusst natürlich die Tarnung, wenn der Dinosaurier ruft.
Schmuck	Hierunter fallen Hörner, die nicht dem Kampf dienen, Kehllappen, Hautkrägen, Rückenkämme und ähnliche anatomische Besonderheiten. +1 Pracht, - 1 Tarnung
Schwimmer	Saurier kann schwimmen und sich ins Wasser zurückziehen
Waffen	Mit Hilfe von Waffen kann ein Dinosaurier in einem Kampf effektiver angreifen und größeren Schaden anrichten. Offensive +1, Schaden um 1 (oder sogar 2) erhöht.
Zweibeinig	Der Dinosaurier benötigt nur die hinteren beiden Beine zum Laufen. Dies erhöht seine Geschwindigkeit und die Beweglichkeit. Der Schwanz versteift sich und dient als Gewichtsausgleich beim Laufen. +1 Reflexe, -1 Masse

Im Gespräch zwischen Spieler und Spielleiter können natürlich auch weitere Vorteile entwickelt werden, die Tabelle gibt nur einige Möglichkeiten an.

Individualisierung

Auch innerhalb jeder Dinosaurier-Art gibt es natürliche Unterschiede zwischen den Individuen. Hierzu darf zum Abschluss der Charaktererschaffung zweimal ein Punkt von einem Attribut auf ein anderes übertragen werden, jedoch nicht zweimal beim selben Attribut. Dies gilt auch für die Aggressivität, nicht jedoch für Gesundheit, diese bleibt immer

von der Masse des Dinos abhängig.

Namen

Letztendlich gilt es einen Namen für

den Dinosaurier zu finden. Diese Namen befassen sich oft mit anatomischen Besonderheiten oder einmaligen Merkmalen des Sauriers oder mit Besonderheiten in seinem bisherigen Leben. Zumindest ist der Name ein gutes Mittel das bisherige Leben des Sauriers ein wenig auszuschnücken.

Solche Namen können natürlich von Vorteil oder Nachteil sein. Einige Abenteuer drehen sich nur darum, dass ein Saurier versucht sich einen neuen Namen zu verdienen.

Alter

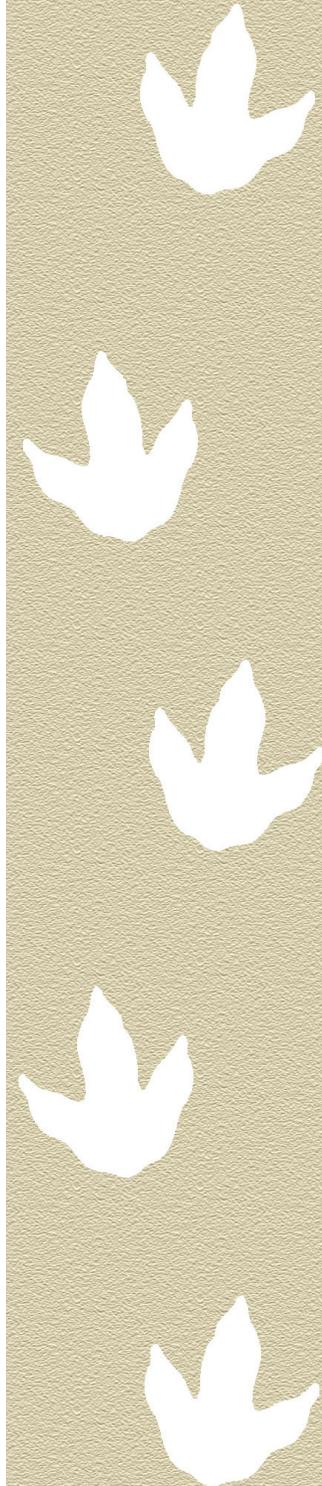
Die bisherigen Regeln gehen im Spiel von erwachsenen Dinosauriern aus. Es ist natürlich kein Problem, z.B. auch Jungtiere zu spielen. In diesem Fall sollten nur einige Werte angepasst werden.

Selbstverständlich ist die Masse bei jüngeren Individuen kleiner als bei ausgewachsenen. Diese kleinere Masse bedingt meist auch bessere Reflexe, die Färbung bei Jungtieren ist zum Schutz meist auf bessere Tarnung ausgelegt.

Prunk entwickelt sich meist erst mit Erreichen der Fortpflanzungsfähigkeit, da er vorher für den Dinosaurier eher nachteilig als förderlich ist.



ein Flinkfuss in Erwartung einer saftigen Mahlzeit



Regeln

„Age of Reptiles“ ist im weitesten Sinne für narratives Spiel gedacht, das heißt, es gibt kaum feste Regeln. Die Attribute eines Charakters bestimmen, wie er aussieht und wozu er fähig ist. Der Spielleiter kann an ihnen bestimmen, ob ein Vorhaben des Charakters gelingt oder nicht.

Da ich als Autor aber Würfel mag und diese in dramatischen, oder vom Zufall abhängigen Situationen gerne einsetze gibt es auch ein Würfelsystem, mit dem man solche Dinge ausspielen kann.

Als Hinweis sei gesagt, dass in einem Spiel, in dem man eine derartige Bandbreite an Kreaturen spielen kann die Spielbalance ein Problem darstellt. Ich kann nicht behaupten, dass das System ausbalanciert ist, dies war aber auch nie die Absicht, einige Dinosaurier haben Vorteile gegenüber anderen, die aber innerhalb der Geschichte eingebaut und relativiert werden können.

Narrative Kurzregeln

Die Beschreibung der Attribute gibt eine ungefähre Auskunft über die körperlichen Voraussetzungen eines Dinosauriers. Kommt es zu Handlungen, so kann der Spielleiter einfach die Werte heranziehen und bestimmen, wie die Geschichte verläuft. Treten zwei Saurier gegeneinander an, z.B. bei einer Jagd, so kann der Spielleiter einfach die passenden Werte vergleichen. Für den Jäger z.B. Gespür, für den Fliehenden Tarnung. Derjenige mit dem höheren Wert erhält den Vorteil.

Würfeln

In spannenden Situationen kann der Spielleiter bestimmen, dass Würfel zum Einsatz kommen um den Erfolg von Handlungen zu bestimmen. Zum Einsatz kommen dabei normale sechsseitige Würfel, deren Anzahl dem Wert des jeweiligen Attributes entspricht. Bei einem Wurf zählt immer

der höchste gefallene Würfel. Sollten mehrere Würfel eine 6 zeigen, so addiert jede zusätzliche 6 einen Punkt zu Ergebnis, d.h. zwei gefallene Sechsen ergeben eine 7, drei eine 8.

Um zu sehen, ob eine Aktion gelingt wird der Wurf mit einer vom Spielleiter bestimmten Schwierigkeit verglichen.

3	sehr leicht
4	einfach
5	durchschnittlich
6	schwierig
7	schwer
8	sehr schwer

Dornenstirn, der Hornträger sucht den Boden nach Spuren ab, um zu sehen, ob vor kurzem andere Dinosaurier vorbeigekommen sind. Es hat am letzten Tag geregnet, deswegen bestimmt der Spielleiter eine Schwierigkeit von gerade einmal 4. Dornenstirns hat ein Gespür von 2, sein Spieler würfelt mit 2 Würfeln.

Es fallen eine 3 und eine 5. Das Ergebnis ist damit eine 5, kein Problem also für Dornenstirn. Er findet Spuren, aber glücklicherweise gehören sie nur zu Donnerschreitern, nicht zu Räufern.

Konflikte

In den meisten Fällen treffen bei „Age of Reptiles“ die Fähigkeiten verschiedener Charaktere aufeinander. In diesem Fall machen alle Kontrahenten eine Würfelprobe. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Bei einem unentschieden kann der Spielleiter bestimmen, dass die Probe wiederholt wird oder es kommt wirklich zu einer Patt-Situation.



Es ist Brunftzeit. Plötzliche Stille legt sich über die Herde, als Schmalnase, der junge Herausforderer und Narbenrücken, der erfahrenen Anführer sich gegenüberstehen. Beide sind festentschlossen, keiner macht einen Schritt zurück. Es geht um das Vorrecht, den Weibchen aufwarten zu dürfen. Beide positionieren sich gegenüber und blähen ihren Kehlsacke auf um ihre Stärke zu beweisen.

Beide Spieler würfeln auf ihre Pracht.

Schmalnase hat einen Wert von 3 und würfelt 1,3,4, Narbenrücken hat einen Wert von 4 und würfelt 2,4,6,6. Mit einem Ergebnis von 7 gewinnt Narbenrücken und weist den Hochkömmling in seine Schranken.

Imponieren

Wie im letzten Beispiel gezeigt müssen nicht alle Konflikte gewaltsam oder blutig ausgetragen werden. Vieles hängt manchmal mehr vom Schein als vom Sein ab.

Manchmal reicht es auch einfach, dem Gegner klar zu machen, dass ein Kampf böse Folgen für ihn haben könnte. Ob dies nun der Wahrheit entspricht sei dahin gestellt, aber es hilft, das Sozialleben der Dinosaurier zu organisieren und ein guter Bluff ist immer noch besser als als Mittagessen zu enden.

Bei einem Imponier-Wettkampf zwischen zwei Sauriern wird ein normaler Würfelkonflikt auf die Pracht beider Kontrahenten durchgeführt. Kann einer der Teilnehmer einen Vorteil über den anderen gewinnen, so gelingt es ihm, diesen einzuschüchtern und zumindest zeitweilig zu vertreiben.

Kann keiner der Beteiligten einen eindeutigen Vorteil erringen, so kann das Imponiergehabe weitergeben oder im schlimmsten Fall der Konflikt in körperliche Gewalt ausufern.

Neben der Einschüchterung von Rivalen ist es auch möglich, Räuber mittels Imponiergehabe zu verscheuchen. Hierzu wird ein Konflikt zwischen der Pracht (oder auch der Masse, was immer höher ist) des Opfers und der Aggressivität des Angreifers durchgeführt. Gewinnt das Opfer hat es den Räuber davon überzeugt, dass es vielleicht doch ein zu harter Brocken ist, gewinnt der Räuber, kann er das Opfer attackieren.

Kämpfe

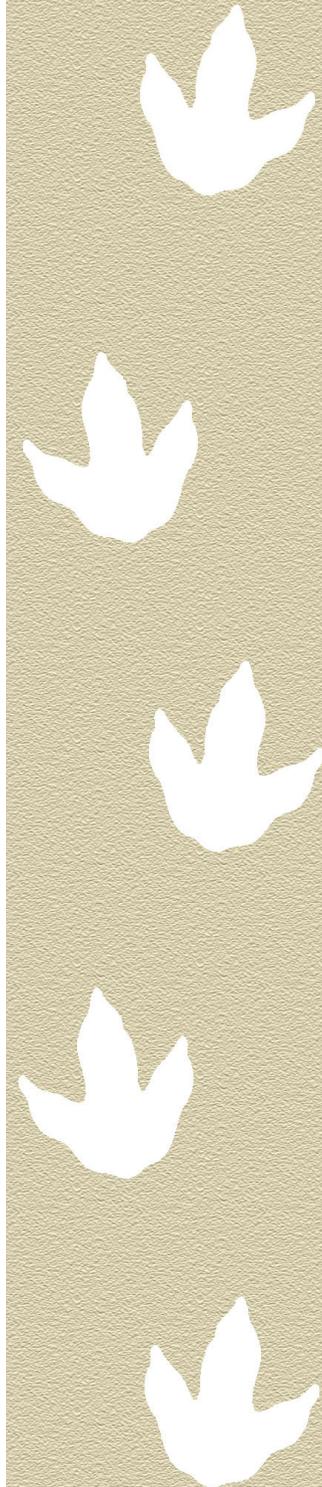
In einer harten Zeit wie dem Mesozoikum spielt der Kampf eine wichtige Rolle, sowohl im Sozialleben als auch im ständigen Wettstreit um das Überleben. Hat alles Imponiergehabe nichts genützt und gibt es keine Chance auf Flucht oder dem Kampf anderweitig aus dem Weg zu gehen, bleibt teilweise nicht mehr als der Einsatz von Krallen und Zähnen.

Kämpfe im Mesozoikum sind kurz und hart. Entweder ist der Gegner mit ein, zwei Attacken überwältigt oder dem Angreifer vergeht schnell die Lust am Angriff, wenn das Opfer wehrhafter ist als erwartet.

Der Kampfverlauf wird narrativ abgehandelt, d.h. Attacken finden dann statt, wenn sie innerhalb des Kampfverlaufes sinnvoll sind. Es gibt keinen vorbestimmten Kampfverlauf und keine Rundenorganisation.

Aggressivität

Häufig bestimmt die Aggressivität, ob es zu einem Kampf kommt. Vor allem bei Fleischfressern bestimmt sie das Verhalten, wenn es um die Jagd geht, aber auch bei Kämpfen innerhalb der eigenen Art kann sie eine Rolle spielen. Sie kann Kämpfe erst provozieren, aber wenn sie nachlässt auch dafür sorgen, dass Kämpfe ein schnelles Ende finden. Die Aggressivität eines Dinosauriers lässt nach, wenn er



verwundet wird und kann durch besondere Situationen, eine Herausforderung, Paarungstrieb oder ganz einfach Hunger steigen.

Ein Beispiel für den Einsatz der Aggressivität findet sich bereits im Abschnitt „Imponieren“. Dies ist jedoch ein zweiseitiges Schwert. Der Spielleiter kann bei einem hungrigen Jäger darauf bestehen, dass ein Imponieren-Konflikt durchgeführt wird. Gewinnt der Räuber, wird er von seinem Jagdtrieb überwältigt und greift an.

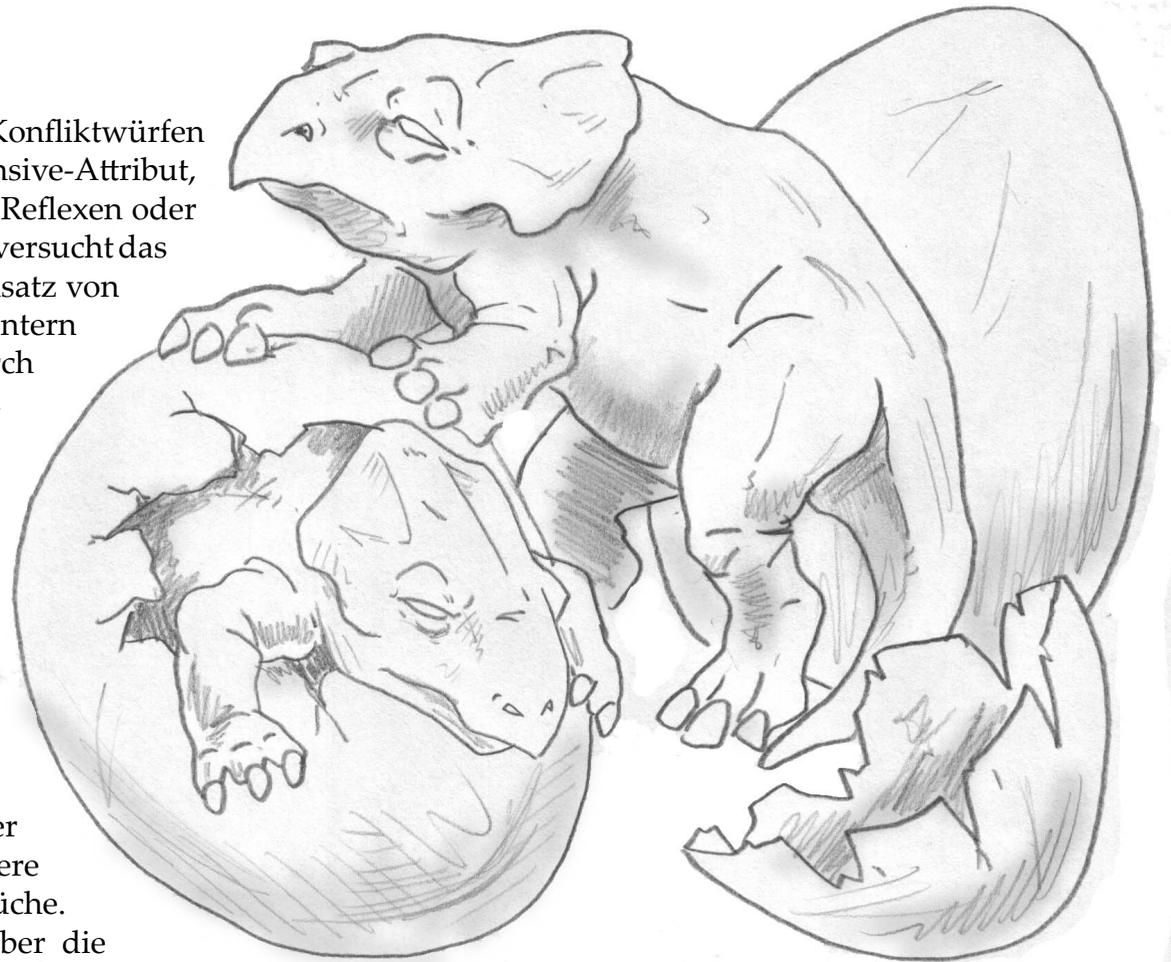
Angriffe

Attacken werden in Form von Konfliktwürfen abgehandelt. Der Angreifer nutzt sein Offensive-Attribut, der Verteidiger kann wahlweise mit seinen Reflexen oder seiner Masse abwehren. Im Falle der Reflexe versucht das Opfer dem Angriff auszuweichen, beim Einsatz von Masse versucht der Dino die Attacke zu kontern oder wegzustecken. Die Offensive kann durch den Besitz von Waffen verbessert werden, Panzerung hilft dem Dinosaurier, wenn über die Masse abgewehrt wird.

Gewinnt der Angreifer den Konflikt, so verursacht er eine Wunde beim Opfer. Der verursachte Schaden entspricht der Differenz zwischen Masse des Angreifers und Masse des Opfers, zumindest jedoch immer ein Punkt. Dieser Schaden wird von der Gesundheit und der Aggressivität abgezogen. Sinkt die Gesundheit auf 0 stirbt der Saurier. Bei Wunden von 2 oder mehr Punkten kann der Dinosaurier schwere Wunden davontragen, wie z.B. Knochenbrüche. Hier entscheidet der Spielleiter, ebenso über die Folgen solcher Wunden für das weitere Spiel.

Sinkt die Aggressivität, so verliert der Angreifer des Kampfes langsam die Lust. Er muss bei der nächsten Attacke erst einmal würfeln, ob er überhaupt noch weiter angreifen will. Misslingt diese Probe sucht er lieber das weite.

Geht der Kampf weiter ist nun der Gegner an der Reihe sich zu wehren und zu attackieren.



ein Hornschädel-Baby schlüpft aus dem Ei während ein anderes bereits die ersten Kletterversuche mache



Ein paar Tips für den Spielleiter

Auf den ersten Blick scheinen die Möglichkeiten für Rollenspiel im Mesozoikum sehr begrenzt, doch betrachtet man die bisherigen Kenntnisse über das Sozialleben der Dinosaurier und paart dies mit der richtigen Prise Humanisierung, so können durchaus interessante Spielabende entstehen.

„Age of Reptiles“ ist keineswegs für längere Kampagnen gedacht sondern eher als lustige Unterhaltung für zwischen- durch, in einer Welt, in der alles größer,

gefährlicher und urtümlicher macht. Gerade die Mischung eines Urzeit-Szenarios mit menschlicher Interaktion macht für mich den Reiz eines solchen Setting aus.

Das Leben der Saurier

Im folgenden Teil soll kurz auf einige Bestandteile des Soziallebens der Dinosaurier eingegangen werden. Wiederum beruhen einige Aspekte auf wissenschaftlichen Funden, andere sind rein spekulativ und allein dazu gedacht den Hintergrund von „Age of Reptiles“ zu bereichern.

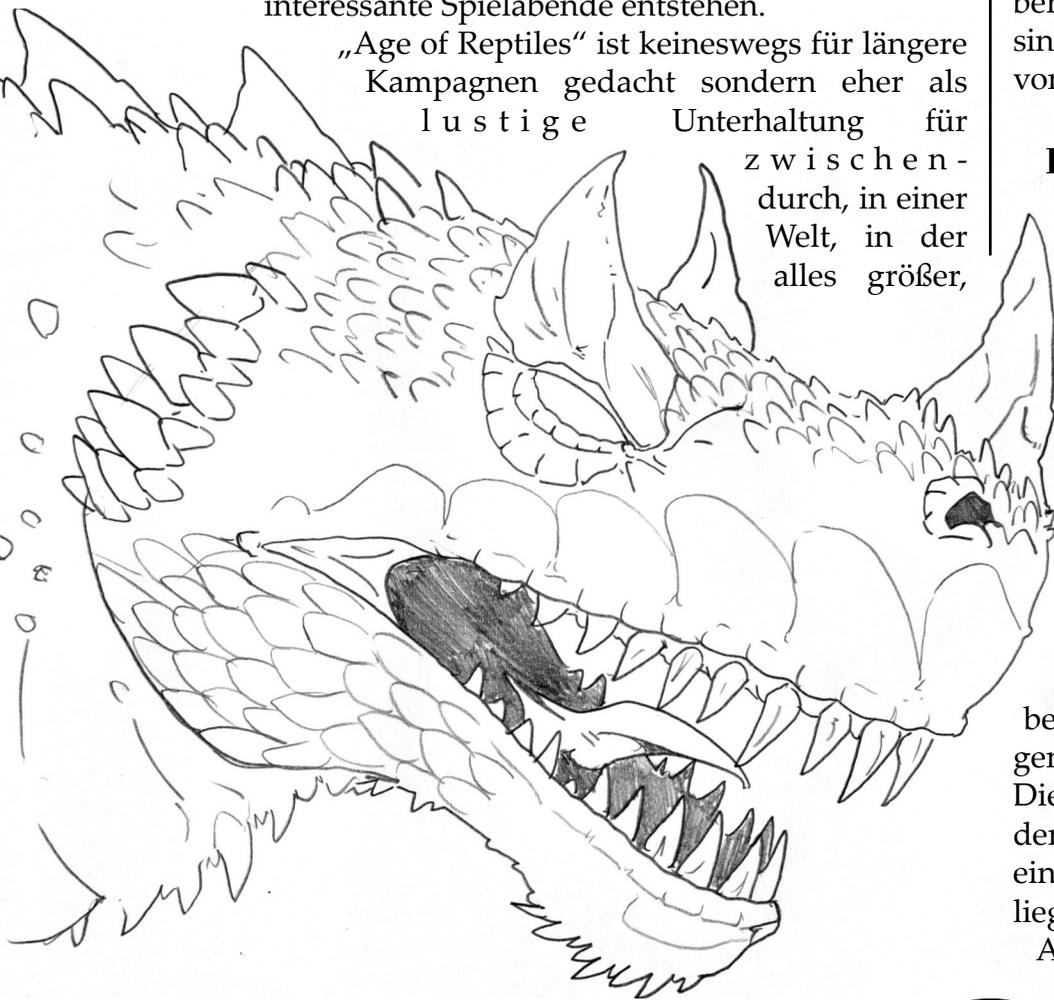
Herdenleben gegen Einzelgänger

Es ist bekannt, dass sich viele Saurierarten zu Herden zusammenschlossen. Dies hat einige Vorteile, wie den gegenseitigen Schutz, die Anonymität in der Masse gegenüber Räubern, Kooperation bei Nahrungssuche, die Verfügbarkeit von Fortpflanzungspartnern, etc. Die Nachteile, insofern man überhaupt von solchen reden kann, sind die Notwendigkeit, soziale Strukturen zu entwickeln und aufrecht zu erhalten.

Je nach Struktur, ob Familiengruppe, Junggesellenhorde oder große Herde aus verschiedenen Spezies, haben sich Rangkämpfe etabliert und das Imponiergehabe entwickelt.

Anders als den Schutz in der Gruppe hat Rudelbildung bei Jägern den Vorteil, die Jagd besser organisieren und gemeinsam Beute erlegen zu können, die dann geteilt wird. Die Verteilung folgt streng hierarchischen Regeln, wie sie aus der heutigen Zeit vielleicht von Wolfsrudeln bekannt sind, ein Vergleich, der in mehr als dieser Hinsicht durchaus nahe liegt.

Auf der anderen Seite gibt es die Einzelgänger. Bei ihnen



handelt es sich meist entweder um sehr große Räuber, deren Nahrungsbedarf in einem Rudel niemals gedeckt werden könnte, um Dinosaurier, meist Panzerträger, die sich keine Angst darum machen müssen, auf Räuber zu stoßen oder alte oder ausgestossene Herdentiere.

Tiere die, z.B. wegen Alter und Krankheit, den Anschluß an eine Herde nicht halten konnten oder aus diesen wegen Gesetzesverstößen vertrieben wurden leben ein sehr gefährliches und selten langes Leben als Einzelgänger.

Die Fortpflanzung und das Drumherum

Im Kampf ums Überleben spielt die Fortpflanzung natürlich eine große Rolle. Wer seine Gene an die nächste Generation weitergeben will muss schon zeigen, dass dies erstrebenswert ist. Gerade in einer Herde ist die Konkurrenz groß und oftmals gibt es Alpha-Männchen, die das Recht der Paarung allein für sich beanspruchen. Der Paarung geht die Brunft voraus, eine Zeit, in der die Männchen oft gereizt und aggressiv sind. Sie versuchen sich gegenseitig zu zeigen, wer der bessere ist. Die Waffen der Wahl können je nach Art Protzerei und Imponiergehabe, aber auch körperliche Gewalt sein. Was immer die Männchen in den Augen der Weibchen interessanter macht ist legitim.

Hat sich in Sieger herausgestellt, so muss dieser erst einmal von dem Weibchen seiner Wahl akzeptiert werden. Auch Dino-Damen stehen nicht unbedingt alle auf Machos.

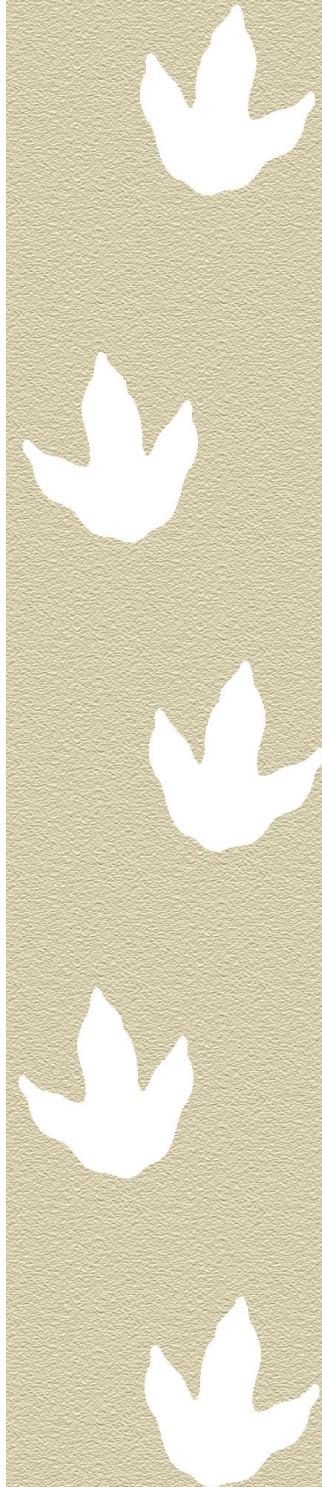
Einige Zeit nach erfolgreicher Paarung kommt es zur Eiablage. Ob die Paarungspartner zu diesem Zeitpunkt noch zusammen sind ist artabhängig, in Herden aber sehr wahrscheinlicher als bei Einzelgängern. Dinosaurier passen sehr gut auf ihre Gelege auf, die Zahl potentieller Eierräuber ist auch nicht gering.

Mit der Aufzucht der Jungen hält es sich ähnlich wie bei der Partnerschaft. Bei einzelgängerischeren Arten werden sie früher auf sich gestellt sein als in Familienverbänden, wo der

Nachwuchs teilweise bis zur Geschlechtsreife geschützt wird.

Naturkatastrophen

Die Katastrophe, die am Ende des Mesozoikums das Aussterben der Dinosaurier bewirkte war beileibe nicht die einzige. Das gesamte Mesozoikum war, mit seiner starken Kontinentalverschiebung, eine Zeit der Erdbeben, Vulkanausbrüche, Lavaflüsse und Überschwemmungen. Gepaart mit Klimaschwankungen, die die Welt zwischen trockener Wüste und feuchtem Morast wechseln ließen, zeigt sich, dass die Dinos in einer gefährlichen, instabilen Welt lebten.



Abenteuerideen für die Welt des Mesozoikums

Es gibt viele offensichtliche Möglichkeiten, Abenteuer in „Age of Reptiles“ zu gestalten, der simple Kampf ums Überleben, gegen Räuber oder auf Beutefang, Rivalenkämpfe, Balz, etc. Einige kleine Ideen sollen hier ein wenig weiter ausgesponnen werden.

- die Herde ist in heller Aufruhr. Abend für Abend verschwinden Eier aus den Nestern der Brutkolonie. Bisher weiß niemand wer die Eier raubt und was dahinter steckt. Panik verbreitet sich langsam unter den Brutpaaren und man hört die ersten Stimmen, dass einige sogar die Brut abbrechen wollen. Dies würde das Bestehen der ganzen Herde gefährden und darf auf keinen Fall passieren.
- ein Vulkanausbruch hat das Land erzittern lassen. Nichts ungewöhnliches, aber ein Lavastrom blockiert den uralten Wanderweg, den die Gruppe seit jeher genommen hat. Der Anführer ist unentschlossen, was zu tun ist.
- der Leitbulle ist tot. Niemand hatte damit gerechnet und nun geht es darum, so schnell wie möglich einen Nachfolger zu finden, bevor die Streitereien die ganze Gruppe zerreißen. Es ist schwer in Anbetracht der Umstände noch diplomatisches Geschick zu beweisen.
- die gehörnten Messerzähne haben lachend deine Eltern umgebracht, weil sie ihre Revier nicht teilen wollten. Sie kamen nachts aus der Deckung in ihrem feigen, sinnlosen Angriff. Aber sie haben die Rechnung ohne dich gemacht. Da einzige dir gebliebene Ziel ist es, ein großer Räuber zu werden und die Mörder zur Rechenschaft zu ziehen. Auge um Auge, aber noch lieber Zahn um Zahn.
- der Herdenbully hat es auf dich abgesehen. Er weiß genau, dass er größer und stärker ist und auch, wie er dies gut ausnutzen kann. Es wird wohl mal Zeit für eine gewaltige Abreibung...

Werte für bekanntere Saurier

Hier als Anhang die Spielwerte für einige der bekanntesten Saurierarten aus den verschiedenen Gruppen, als Orientierungshilfe, spielfertigen Archetypen oder Vergleichsmöglichkeiten. (Aus Zeitmangel leider ohne Grafiken)

Allosaurus (Messerzahn)

Masse	4	Reflexe	3	Gespür	3
Pracht	2	Tarnung	3	Offensive	4

Aggressivität: 5 Vorteil: Waffen +1

Anatosaurus (Herdenläufer)

Masse	4	Reflexe	2	Gespür	4
Pracht	4	Tarnung	2	Offensive	2

Aggressivität: 2 Vorteil: Schwimmer

Ankylosaurus (Panzerträger)

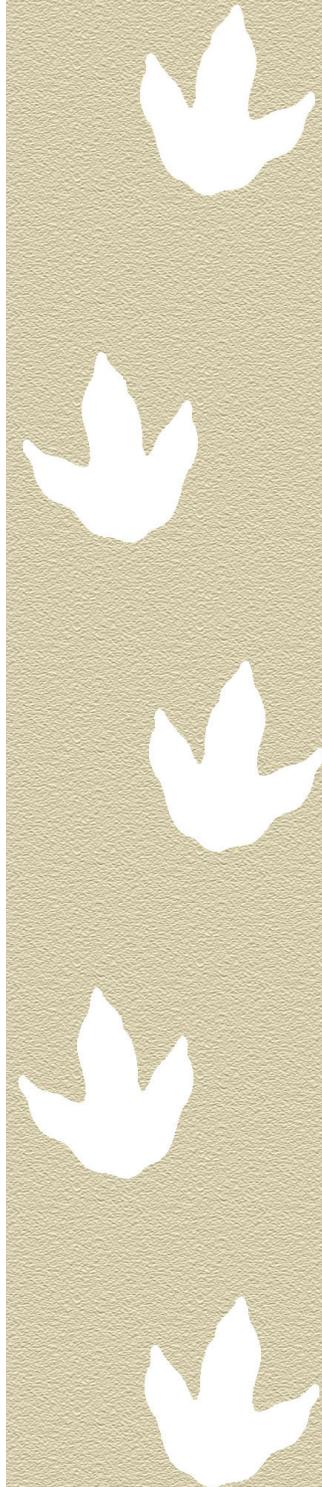
Masse	4	Reflexe	1	Gespür	2
Pracht	2	Tarnung	3	Offensive	3

Aggressivität: 1 Vorteil: Panzer +1, Waffe +1

Apatosaurus (Donnerschreiter)

Masse	6	Reflexe	1	Gespür	2
Pracht	3	Tarnung	1	Offensive	3

Aggressivität: 1 Vorteil: nicht nötig



Archaeopteryx (Flinkfuss)

Masse	1	Reflexe	4	Gespür	4
Pracht	4	Tarnung	2	Offensive	1

Aggressivität: 1 Vorteil: Federn, Segelflug

Brachiosaurus (Donnerschreiter)

Masse	6+	Reflexe	1	Gespür	1
Pracht	4	Tarnung	1	Offensive	2

Aggressivität: 1 Vorteil: extreme Größe

Deinonychus (Flinkfuss)

Masse	2	Reflexe	4	Gespür	3
Pracht	4	Tarnung	2	Offensive	5

Aggressivität: 3 Vorteil: Waffen +2

Eupakeria (Flinkfuss)

Masse	1	Reflexe	4	Gespür	4
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	1

Aggressivität: 2

Iguanodon (Herdenläufer)

Masse	4	Reflexe	2	Gespür	4
Pracht	4	Tarnung	3	Offensive	3

Aggressivität: 2 Vorteil: Waffen +1

Stegosaurus (Panzerträger)

Masse	4	Reflexe	2	Gespür	3
Pracht	3	Tarnung	3	Offensive	3

Aggressivität: 2 Vorteil: Panzerung +1, Waffen +1

Styracosaurus (Hornschädel)

Masse	3	Reflexe	3	Gespür	3
Pracht	3	Tarnung	3	Offensive	3

Aggressivität: 3 Vorteil: Waffen +1

Triceratops (Hornschädel)

Masse	4	Reflexe	2	Gespür	3
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	4

Aggressivität: 3 Vorteil: Waffen +2

Tyrannosaurus (Messerzahn)

Masse	5	Reflexe	2	Gespür	3
Pracht	3	Tarnung	3	Offensive	5

Aggressivität: 5 Vorteil: Waffen +1

Velociraptor (Flinkfuss)

Masse	2	Reflexe	4	Gespür	4
Pracht	3	Tarnung	2	Offensive	3

Aggressivität: 3 Vorteil: Waffen +1

AGE OF REPTILES



Skizze:

Dinosaurier-Bogen

Name:

Typus:
Spezies

Masse		Reflexe		Gespür	
Pracht		Tarnung		Offensive	

Gesundheit					
Aggressivität					

Vorteile:

Geschichte:

Kurzregeln:

Es werden (Wert des Attributes) W6 gewürfelt. Der höchste Wert gilt. Bei mehreren Sechsen addiert jede weitere +1 zum Ergebnis.

Kampf:

Offensive gegen Masse (event. + Panzerung) oder Relaxe.

Schaden = Differenz der Massen (min.1)

Schaden reduziert Gesundheit und Aggressivität

3	sehr leicht
4	einfach
5	durchschnittlich
6	schwierig
7	schwer
8	sehr schwer

AGE OF REPTILES



Skizze:

Dinosaurier-Bogen

Name:

Typus:
Spezies

Masse		Reflexe		Gespür	
Pracht		Tarnung		Offensive	

Gesundheit					
Aggressivität					

Vorteile:

Geschichte:

Kurzregeln:

Es werden (Wert des Attributes) W6 gewürfelt. Der höchste Wert gilt. Bei mehreren Sechsen addiert jede weitere +1 zum Ergebnis.

Kampf:

Offensive gegen Masse (event. + Panzerung) oder Relaxe.

Schaden = Differenz der Massen (min.1)

Schaden reduziert Gesundheit und Aggressivität

3	sehr leicht
4	einfach
5	durchschnittlich
6	schwierig
7	schwer
8	sehr schwer