

Dinosaurierrennen



Regeln

Wir gehen von einer Strecke von 90 m aus. Das ist nur eine abstrakte Zahl, da die eigentliche Rennstrecke viel länger ist. In jeder Runde führt jeder Reiter einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) aus. Die SG für die verschiedenen Arten von Dinosauriern findest du in der Tabelle Renndinosaurier. Mit jedem erfolgreichen Wurf kommt der Dinosaurier so viele Meter voran, wie unter Bewegungsrate links angeführt ist. Wenn der Wurf scheitert, kommt er nicht voran. Sobald ein Dinosaurier 90 m erreicht, hat er die Ziellinie überquert. Ein Reiter kann mit einer Peitsche wild auf seinen Dinosaurier einschlagen, um ihn anzutreiben. In diesem Fall wird der Fertigkeitwurf auf Mit Tieren umgehen mit Vorteil ausgeführt, aber der Dinosaurier legt am Ende der Runde auch einen Konstitutionswurf gegen SG 10 ab. Wenn er scheitert, wird seine Bewegungsrate für den Rest des Rennens halbiert.

Entfesseltes Rennen

In einem entfesselten Rennen können Dinosaurier andere Dinosaurier angreifen, wenn sie am Ende der Runde nicht weiter als 15 m voneinander entfernt sind. Die Kampfwerte der Dinosaurier sind in der Tabelle angeführt. Wenn ein Dinosaurier nur noch maximal die Hälfte seiner anfänglichen Trefferpunkte hat, legt sein Reiter alle weiteren Fertigkeitwürfe auf Mit Tieren umgehen mit Nachteil ab.

Der Einfachheit halber können Reiter nicht angreifen oder angegriffen werden, doch wenn du dich gerade besonders grausam fühlst, kannst du diese Regel ja abschaffen ...
Denk aber daran, dass ihr in diesem Fall vermutlich kein Dinosaurierrennen mehr spielen werdet, sondern einen Dinosaurierkampf. Das Aufziehen eines Renndinosauriers ist zeitaufwendig und kostspielig. Die meisten Besitzer sind nicht dazu bereit, einen in einem Blutbad zur Unterhaltung der Menge zu verlieren - vor allem keinen schnellen.

RENNDINOSAURIER

Reittier	Bewegungsrate	Fertigkeitwurf		Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Konstitution
		SG	RK				
Allosaurus, jung	15/24	16*	13	30	+6	8 (1W10 + 3)	15 (+2)
Andere	18/24	12	12	24	+3	6 (1W8 + 2)	16 (+3)
Deinonychus	18/24	12*	13	26	+4	6 (1W8 + 2)	14 (+2)
Dimetrodon	9/15	8	12	19	+3	8 (2W6 + 1)	15 (+2)
Hadrosaurus	12/15	10	11	19	+3	6 (1W10 + 1)	13 (+1)
Triceratops, jung	15/21,5	14	13	38	+5	6 (1W10 + 1)	15 (+2)
Tyrannosaurus, jung	15/30	18*	13	46	+6	9 (1W12 + 3)	17 (+3)

* Wenn ein Fertigkeitwurf auf Mit Tieren umgehen mit einem Vorteil aufgrund des Einsatzes von Peitschen um 5 oder mehr scheitert, dann läuft das Tier Amok und scheidet aus.