



Name \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

NK:  FK:  RW:

**Fertigkeiten** RW +1 / keine PR

heimisch: 

Öd, Ur.	/	4	/	5
o. Mo	/	6	/	6

Echsen sind in den Bergen nie heimisch. 

6	/	6	/	6
---	---	---	---	---

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

**Bewegung** ● ● (1) (2) (3)

**Stärke** ● ● (1) (3) (6)

**Geschick** ● ● (3) (6)

**Intelligenz** ● (2) (4)

**griffbereite Ausrüstung:**

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

**7/8 Edelsteinsack:**

Wenn die Gruppe Edelsteine findet, nimmt sie die Echse!  
Echsen können keine Reittiere haben.  
Echsen können nur in Gomoa eine Spezialaktion machen.  
9–10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

### Achtung!

Diese Regeln und der Echsen-Bogen sind noch nicht getestet und wurden zum spaßigen, experimentellen Ausprobieren kostenlos bereit gestellt!

Sie dürfen zum privaten, nicht kommerziellen Gebrauch ausgedruckt werden.

Feedback ist erwünscht!

## Echsen-Regeln 1.0

Echsenmenschchen bekommen +1 auf ihren RW durch ihre schuppige widerstandsfähige Haut. Allerdings können sie keine Plattenrüstung tragen, da sie dann zu unbeweglich werden.

Zum Spielbeginn sind sie in Ödland, Urwald oder Moor heimisch (eines auswählen und bei heimisch eintragen) Echsen können aber niemals in den Bergen heimisch werden, da es ihnen dort zu kalt ist.

Echsen können nur 3 Fertigkeiten lernen, weil sie nicht die Hellsten sind. Dafür sind sie wahre Überlebenskünstler und es stehen ihnen 6 Plätze für Überleben zur Verfügung

Wenn die Gruppe Edelsteine findet, nimmt sie immer die Echse an sich. Echsen verstehen da keinen Spaß!

Echsen werden von Reittieren nicht gemocht.

Echsen werden auch in allen möglichen Städten nicht gemocht. Sie dürfen zwar alle Ansiedlungen betreten, aber wenn dort irgendwelche Rassen Nachteile erfahren, sind die Echsen mit dabei. Außerdem bekommen sie nur in Gomoa einen Schlafplatz und können deshalb nirgends außer dort eine Spezialaktion durchführen.

Echsen sind empfindlich gegen Kälteangriffe und bekommen bei einem Kälteangriff -1.

Dafür sind sie resistent gegen Hitze und Feuer und haben bei jedem Feuerschaden einen Schutzwurf von 1 oder 2 auf W6.

© 2018, Markus Still

Nach Ideen und in Zusammenarbeit mit Christian Wilhelm



[www.FlyingGames.de](http://www.FlyingGames.de)



Name \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

NK:  FK:  RW: 

**Fertigkeiten** RW +1 / keine PR

heimisch:  $\frac{\text{Öd, Ur.}}{\text{o. Mo}} / 4 \quad / 5$

Echsen sind in den Bergen nie heimisch.  $6 \quad / 6 \quad / 6$

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

Bewegung ● ● ① ② ③

Stärke ● ● ① ③ ⑥

Geschick ● ● ③ ⑥

Intelligenz ● ② ④

griffbereite Ausrüstung:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

$\frac{7}{8}$  Edelsteinsack:

Wenn die Gruppe Edelsteine findet, nimmt sie die Echse!  
Echsen können keine Reittiere haben.  
Echsen können nur in Gomoa eine Spezialaktion machen.  
9–10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

Name \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

NK:  FK:  RW: 

**Fertigkeiten** RW +1 / keine PR

heimisch:  $\frac{\text{Öd, Ur.}}{\text{o. Mo}} / 4 \quad / 5$

Echsen sind in den Bergen nie heimisch.  $6 \quad / 6 \quad / 6$

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

Bewegung ● ● ① ② ③

Stärke ● ● ① ③ ⑥

Geschick ● ● ③ ⑥

Intelligenz ● ② ④

griffbereite Ausrüstung:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

$\frac{7}{8}$  Edelsteinsack:

Wenn die Gruppe Edelsteine findet, nimmt sie die Echse!  
Echsen können keine Reittiere haben.  
Echsen können nur in Gomoa eine Spezialaktion machen.  
9–10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.