

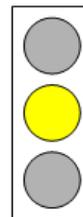
Kobold



Kurzbeschreibung: Kleinwüchsiger grünfarbener Humanoid, der mit einer grausam aussehenden Visage auftritt. Der Kobold ist ein mystisches, magiebegabtes mächtiges und oft auch unmoralisch handelndes Wesen. Für viele Humanoiden gilt der Kobold als eine Art Naturgeist, was er aber nicht ist.

Rasse: Pantanos; Grünbluter

Gestalt: Der Kobold ist kleinwüchsig, hat eine grüne Haut, eine breite Nase, kleine Zähne und hat ein hageres Auftreten. Er hat nur wenig zerzauste Haare auf dem Kopf. Seine Augen sind braun oder schwarz. Seine Ohren sind groß und abstehend. Die Hände sind schlank und lang, die Finger sind spitz, mit langen Fingernägeln. Die Mimik des Kobolds sieht fies und grausam aus. Kobolde haben immer ein männliches Auftreten. Sie haben grünes Blut und zählen darum zu den so genannten Grünblutern.



Wesen: Kobolde sind intelligent und begegnen anderen Humanoiden meistens zwielichtig. Sie treten mystisch, verschlagen, geheimnisvoll und überheblich auf, als hätten sie die Welt um sich herum besser verstanden als andere. Dabei trifft man sie eher als Einzelgänger in verlassenem oder runtergekommenen, einfachen Behausungen an. Sie sind launische Wesen. Während sie einem in der einen Minute noch hilfreich zur Seite standen, können sie einem in der nächsten Minute grausam in einen Hinterhalt locken. Es gibt aber auch Kobolde, die sich als treue Wegbegleiter herausstellen. Der Drang, Dinge und Zusammenhänge zu ergreifen und zu verstehen, ist besonders hoch. Dieser Forscherdrang kann bei Kobolden schnell wahnhaft werden, wenn sie glauben, die Natur und ihre Mysterien beherrschen zu wollen.

Sprache: Kobolde haben eine eigene Sprache, die einfach nur die Kobold-Sprache genannt wird.

Namen: Kobolde haben scharfe und kratzige Namen wie Kalchar, Schnater, Tarracka usw.

Lebensweise: Kobolde ernähren sich gerne von Pflanzen und Pilzkulturen. Fisch oder Schlange gehören zur Delikatesse der Kobolde. Kobolde können auch andere Fleischsorten essen, aber es gehört nicht zu ihren liebsten Speisen. Sie trinken häufig einfach Wasser. Da ihnen ihr klarer Verstand sehr wichtig ist, nehmen sie selten Alkohol zu sich.

Kobolde haben eine männliche Ausstrahlung. Es gibt unter ihnen keine weiblichen oder männlichen Formen. Zwei- oder dreimal in ihrem Leben können Kobolde mit ihrem ungeschlechtlichen Körper Kinder bekommen. Ein kleines Koboldkind entsteht völlig selbständig im Körper. Kurz vor der Geburt öffnet sich ein Spalt im unteren Bauchbereich, aus dem das Kind Herausschlüpft. Sehr fürsorglich zieht der Kobold sein kleines Kind auf, bis das Kind ca. 15 Jahre alt ist und sein Leben selbständig aufnimmt. Kobolde nennen sich Erzieher, wenn sie ein Kind großziehen. Kobolde können relativ alt werden.

Lebensraum: Kobolde leben meistens als Einzelgänger oder sonst in kleinen Gruppen in Sumpf- oder Moorgegenden. Sie hüten vielleicht ein düsteres Geheimnis oder glauben es zu hüten. Nur selten kommt es vor, dass sich ein Kobold auf Reisen begibt und dabei humanoide Siedlungen oder Städte bereist. Wenn ein Kobold dort aufkreuzt, begegnen ihm die Bewohner mit großem Misstrauen.

Die meisten Kobolde leben im westlichen Land Dusterwald. Hier leben sie vornehmlich im Baumhäusern. Im nordwestlichen Land Runfeld lebt nah der Stadt Butzel eine Koboldsippe. Die Bewohner der Stadt sind mit den Kobolden einen Pakt eingegangen. Die Kobolde versprechen der Stadt dadurch Fruchtbarkeit und Schutz.

Geschichte: Laut den elbischen Mythen entstanden im Zeitalter Dimiourgia die ersten Humanoiden, die Pantanoen. Aus ihnen entwickelten sich die Dunkelalben und die Orks. Die Elben nehmen an, dass aus den ersten Orks auch die Kobolde abstammten.

Kultur: Auch wenn Kobolde den Goblins von der Erscheinung her ähneln, darf man sie keinesfalls verwechseln. Kobolde sind schlau und sie sind oft mächtige Magier. Ein Ork sollte also nicht auf die Idee kommen, einem Kobold Befehle zu geben. Es gibt Berichte über Kobolde, in denen sie verirrte Wanderer bei sich aufnehmen und nie wieder zurückkehren lassen und auch, dass sie Humanoiden entführen, an denen sie dann herumexperimentieren oder sie verfluchen. Kobolde begegnen anderen Humanoiden düster und geheimnisvoll.

Militär: Kobolde haben keine Staaten, sondern leben höchstens in familiären Sippen. Sie sind technisch auch eher einfach bewaffnet, meistens mit Speere mit Knochenklingen oder mit Keulen aus Knochen von Eseln (Eselskinnbacken).

Fähigkeiten: Kobolde sind schlau, was sich in einigen Wissenstalenten widerspiegelt und sie sind begabte Magier. Bei der Auswahl der Magien erhalten sie eine Magie zusätzlich. Sie haben auch einen höheren Wert in SKR.

Rollenspiel: Kobolde haben abscheuliche, grausame Gesichter. Ihre wahren Gedanken können darum nur sehr schwer wahrgenommen werden. Kobolde halten sich kaum an ethische Grenzen. Der Kobold kann als fieses, hinterlistiges und kaum zu durchschauendes Wesen gespielt werden. Er kann aber ebenso ein Charakter sein, der mit seinem Wissen der Gruppe treu und hilfreich zur Seite steht.

Regelhinweise:

- Da Kobolde Parthenogenesen sind, ist eine Geschlechtsauswahl nicht nötig.
- Viele Kobolde beherrschen Magie. Der Kobold erhält – sofern er Magier ist – einen zusätzlichen Zauber.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 105 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 110 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,45 m	11 = 1,50 m	16 = 1,55 m
2 = 1,41 m	7 = 1,46 m	12 = 1,51 m	17 = 1,56 m
3 = 1,42 m	8 = 1,47 m	13 = 1,52 m	18 = 1,57 m
4 = 1,43 m	9 = 1,48 m	14 = 1,53 m	19 = 1,58 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 9	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu Geschwistern: Der Kobold hat noch Kontakt zu 1 – 2 Geschwistern, die vom gleichen Erzieher stammen. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 13	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Kobold wurde nicht von seinem Erzieher groß gezogen, sondern von einer anderen Person, zu der noch ein guter Kontakt besteht. Ob das nur ein Pflege-Elternteil oder zwei sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Kobold kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
14	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
15	Kontakt zu Eltern: Der Kobold hat Kontakt zu seinem Erzieher.
16	Kontakt zu Großeltern: Der Kobold hat Kontakt zum Erzieher seines Erziehers. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Kobold lebt zusammen mit seinem Erzieher, evtl. noch zu dessen Erzieher und zu Geschwistern. Dieser seltene Familienzusammenhalt existiert bei diesem Kobold.
18 – 20	Freie Wahl!

- **Keine Partnerschaft:** Kobolde sind parthenogenese Wesen. Es existieren darum keine Partnerschaften.

...

W20	Kinder
1 – 11	Keine Kinder: Der Charakter hat kein Kind
12 – 13	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
14 – 15	Ein Kind: Der Kobold hat Kontakt zu seinem eigenen Kind beibehalten und pflegt eine Beziehung zu ihm.
16	Mehrere Kinder: Der Kobold hat Kontakt zu seinen eigenen Kindern beibehalten und pflegt eine Beziehung zu ihnen. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Es müssen jedoch mind. 2 sein. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Kobold hat Kontakt zu seinen eigenen Kindern beibehalten, die inzwischen auch eigene Kinder bekommen haben (sofern das Alter passt). Der Kobold pflegt die Beziehung zu ihnen. Die Anzahl der Kinder und Kindeskindern entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Kindeskindern muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Kindeskindern.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> MAG: Sollte der Charakter Magie beherrschen, erhält der Charakter eine zusätzliche Magie.
Lebensenergie	3	
Magie	10	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	3
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	7
Lügen	7
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	10
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	3
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	7
Arkane Wissen	10
Astronomie	7
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	7
Geschichte	5
Humanologie	7
Intelligenz	7
Jura	3
Medizin	7
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzen	5
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	7
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3

?	