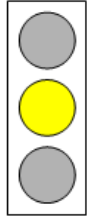


# KOBOLD



**Kurzbeschreibung:** Etwas kleinwüchsiger grünfarbener Humanoid, der mit einer grausam aussehenden Visage auftritt. Der Kobold gilt als die fortschrittlichste und vermutlich eine der ältesten Spezies im Universum. In Sachen Ethik ist der Kobold eine überaus skrupellose Spezies, die den Forscherdrang über den Wert des Lebens stellt.



**Klasse:** Mammaloid. Die Spezies wird auch als Grünbluter bezeichnet, weil sie grünes Blut hat.

**Gestalt:** Der Kobold ist etwas kleinwüchsig, hat eine grüne Haut, eine breite Nase, kleine Zähnnchen 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. Koboide haben immer ein männliches Auftreten. Sie haben grünes Blut und zählen darum zu den so genannten Grünblutern.

**Wesen:** Koboide begegnen anderen Humanoiden meistens zwielichtig. Sie treten oft arrogant auf, weil sie sich als

führende Spezies im Weltall verstehen, die bereits eine neue Gesellschaftsepoche erreicht hat, die von den Kobolden als Biogenetische Epoche bezeichnet wird. Koboide 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 Koboide, die sich als treue Wegbegleiter herausstellen. Der Forscherdrang der Koboide ist groß und sie streben nach Macht und dem Wahn, die Natur beherrschen zu wollen. Sie forschen an biogenetischen, bioelektrischen, physikalischen und chemischen Objekten und Prozessen und entwickeln dabei immer wieder neue, aber auch gefährliche Erfindungen.

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

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

**Lebensweise:** In ihrer Urzeit waren Koboide Sumpf- und Moorbewohner. Die Essgewohnheiten haben sie nie abgelegt. Sie ernähren sich gerne von Pflanzen und Pilz-Kulturen. Auch Fisch oder Schlangen gehören zur Delikatesse der Koboide. Koboide 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. Koboide haben eine männliche Ausstrahlung. Es gibt unter ihnen keine weiblichen oder männlichen Formen. Zwei- oder dreimal in ihrem Leben können Koboide durch Parthenogenese Kinder bekommen. Es kommt im Koboldkörper zu einer eigenen Befruchtung. 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. 20 Jahre alt ist und sein Leben selbständig aufnimmt. Koboide nennen sich Erzieher, wenn sie ein Kind großziehen. Koboide können relativ alt werden.

**Lebensraum:** Koboide haben kaum noch eigene Staatensysteme. Die meisten Koboide leben zurückgezogen in Sippen, wo sie ihren Forscherdrang nachgehen können. Einige Koboide fliegen auch mit Handelsschiffen durch das All und bieten ihre Technologien an.

Es gibt jedoch einige Ausnahme:

- Auf dem Planeten Beria im Ylus-Sektor existiert das Protektorat der Koboide. Diese Koboide müssen Nachfahren der Ur-Koboide sein und beherrschen dort eine Gesellschaft mit vielen unterschiedlichen Spezies. Beria wird auch der Planet der Untoten genannt, weil es hier viele Para-Kreaturen gibt. Die Bewohner von Beria werden vom Protektorat auf einem fortschrittlich niedrigen Niveau gehalten und auf diese Weise unterdrückt. Avesen und Toronen dienen den Kobolden als militante Wächter. Das Protektorat selbst lebt sicher in einer submarinen Stadt.
- Der Planet Regulus im Rex-System wird vorrangig von Kobolden bewohnt. Diese Koboide müssen Nachfahren der Ur-Koboide sein. Sie führen dort eine aristokratische Demokratie. Sie sind in Besitz eines Stringtores und anderer besonderer technischer Errungenschaften. Gemeinsam mit anderen Spezies benachbarter Planeten leben die Regulus-Koboide in friedlicher Koexistenz. Die Planeten des Rex-Systems haben einen gemeinsamen Rat und eine Militärflotte.
- Im Achas-Sektor gibt es mehrere Koboldsippen, auf Planetoiden, Planeten, Monden und auch auf kleinen Stationen. Die Koboldsippen leben dort für sich und sie begegnen fremden Humanoiden ganz unterschiedlich.

**Geschichte:** Laut mythologischer Berichte stammen die Koboide von einem Planeten namens Arian. Ob dieser Planet noch existiert und wo er existiert haben soll, weiß heute niemand. Die Koboide schufen in ihrer Heimatwelt Siedlungen und Städte und sie waren aufgrund einiger mächtiger Psinetiker schnell in der Lage, ihren Planeten zu beherrschen. In ihrer Elektronischen Epoche sorgten Nuklearkatastrophen dafür, dass der Planet fast unbewohnbar wurde. So wurde die Raumfahrt für die Koboide unabdingbar. Sie bevölkerten erst ihr eigenes Sternensystem und dann später auch andere. Da es noch viele einzelne Koboidsippen im Achas-Sektor gibt, wird angenommen, dass die Koboide aus diesem Sektor stammen.

Die Koboide entwickelten einen wahnsinnigen Forschungs- und Entwicklungsdrang und den Willen, das Weltall wissenschaftlich beherrschen zu wollen.

Im Laufe ihrer Expansion begegneten sie Jahrtausende später den reptiloiden Völkern, die allmählich aus dem Lu-Ap-Sektor heraus expandierten. Die Koboide handelten mit ihnen und ermöglichten ihnen technischen Fortschritt. Sie machten den Reptiloiden aber schon damals klar, dass besetzte Lebensräume nicht unbefugt betreten werden durften. Die Koboide trafen auch auf fremden Planeten auf andere Humanoiden, die sich damals noch als primitive Humanoiden durch die Steinzeit bewegten. Sie beobachteten sie und forschten an ihnen. Sie entführten sie und siedelten sie an andere Orte um, um sie unter neuen Bedingungen zu studieren. Sie kreierte durch genetische Experimente neue humanoide Formen, nämlich die Avesen, Ratzen und Toronen, die vermutlich erstmals im Rex-Sektor entstanden sind. Der Kobold erhob sich auf ein Niveau schöpferischer Fähigkeiten und ernannte sich selbst zur fortschrittlichsten Kreatur im Universum.

Aber das kleinste Wesen im Universum war noch kreativer und mächtiger als der Kobold, nämlich das Virus. Ein Virus befreite sich aus dem Biolabor und verursachte in wenigen Jahren eine völkische Pandemie, bei der massenweise Koboide starben. Jahrzehntlang lebten einzelne Koboidsippen in den Sternensystemen, begleitet von der Angst, infiziert zu werden. Interne Kriege folgten und die Avesen und Toronen konnten sich aus ihrer Unterdrückung befreien und wagten den Aufstand, zumindest im Achas-Sektor.

In der Kosmischen Epoche traf das Allianz-Explorersschiff Excelsior im Ylus-Sektor auf den Planeten Beria. Hier trafen die Forscher und Soldaten auf Koboide, die sich als das Protektorat bezeichneten. Sie übten Gewalt über die Bewohner des Planeten, die vermutlich vor Jahrhunderten auf diesen Planeten hin deportiert wurden. Die Bewohner leben dort heute noch unterdrückt in der Industriellen Epoche. Sie werden von Avesen und Toronen kontrolliert, die wiederum von den Kobolden gelenkt werden, die submarin im Meer leben. Das Eintreten des Allianz-Teams wurde als Angriff gewertet, woraufhin mit Vergeltung gedroht wurde. Es kam einige Jahre später zu Pandemien auf verschiedenen Planeten, bei der Humanoiden zu mörderischen Zombies mutierten. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass das Protektorat der Koboide diese Tat zu verschulden hat.

Im Rex-Sektor bevölkern Koboide den Planeten Regulus. Regulus ist der 5. und einer von 5 bewohnten Planeten des Systems. Die dort lebenden Koboide waren in ihrer Entwicklung völlig zurückgeworfen und entwickelten sich allmählich neu. Jahrhunderte lang erlebten die Koboide auf Regulus Pandemien und interne Kriege und steckten darum in der Elektronischen Epoche fest. Sie nahmen Signale von den benachbarten Planeten wahr, konnten sich darum aber kaum kümmern. In der Digitalen Epoche fanden die Koboide Satelliten der Ur-Koboide im Orbit, die sie für sich beanspruchten. In der Interstellaren Epoche nahmen sie dann den Kontakt mit den benachbarten Planeten auf, auf denen Avesen, Toronen und Ratzen lebten. Den Kobolden war schnell klar, dass ihre Vorfahren die Züchtungen der Avesen, Ratzen und Toronen zu verantworten hatten. Jahrelang blieb dies aber ein Geheimnis der Koboide. Als dies später herauskam, kam es zu politischen Spannungen. Außerdem wurde der 6. Planet Tholon, der inzwischen von den verschiedenen Spezies besiedelt wurde, kriegerisch umkämpft. Die Koboide von Regulus entwickelten die Technik einer Kontraktionsbombe, was dazu führte, dass sich die Völker zusammenschlossen, um ein Friedensabkommen abzuschließen. Seitdem ist das Rex-System ein demokratisch organisierter Schutzbund der 5 bewohnten Planeten. Im Jahr 112 wurde das Rex-System von Raumschiffhändlern entdeckt. Seitdem stellt das Universum für die Koboide von Regulus neue Möglichkeiten dar. Viele Wissenschaftler nutzen den Kontakt zum Austausch, Soldaten lassen sich dort genetisch veredeln und Händler möchten besondere Erfindungen veräußern. Außerdem sind die Koboide von Regulus in Besitz eines Quantum- $\alpha$ -Brockens, mit dem sie im Orbit ein Stringtor öffnen können.

**Politik:** Freie Koboidsippen bieten sich gelegentlich als Händler an. Sie sind oft überaus fortschrittlich und verfügen beispielsweise über Raumschiffe, die aus zellularen Raumschiffwänden bestehen. Die Koboide auf Regulus, im Rex-Sektor, sind zwar unangenehme Gastgeber, aber sie bieten sich als Handels- und Geschäftspartner an. Mit ihrem Stringtor ermöglichen sie es Reisenden, den Sprung über die Kosmischen String durchzuführen.

Das Protektorat der Koboide auf Beria verbietet jeglichen Kontakt und droht mit Vergeltung, wenn sich jemand zu dem Planeten begibt.

Im Achas-Sektor sind die verschiedenen Kobold-Sippen ganz unterschiedlich. Einige bieten ihr Wissen und ihre technischen Dienste zum Handeln an, andere können gefährlich sein, wenn man sich ihnen nähert. Die kooperativen Kobold-Sippen haben einen losen Kontakt zu den Oktowesen, die im Achas-Sektor drei Planeten bewohnen.

**Image:** Koboide begegnen anderen Humanoiden zunächst düster und geheimnisvoll. Es ist bekannt, dass sie in den früheren Zeitepochen Humanoiden entführt und an ihnen experimentiert haben. Sie sehen sich selbst als weiter fortgeschritten als andere Humanoiden. Viele Koboide sehen in anderen Humanoiden häufig Primaten, der gerade erst das Weltall entdeckt haben. Freie Avesen, Ratzen und Toronen begegnen Kobolden immer noch mit leichtem Misstrauen, weil sie wissen, dass sie von ihnen genetisch erschaffen wurden. Die Koboide auf Beria werden als feindliche Bedrohung angesehen. Das planetarische System im Ylus-Sektor wird gemieden.

**Rollenspiel:** Koboide haben abscheuliche, grausame Gesichter. Ihre wahren Gedanken können darum nur sehr schwer wahrgenommen werden. Sie haben einen höheren Wert in SKR und 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. Sein Erfindungsgeist kann immer wieder neue Wunder hervorbringen. Koboide haben einen hohen Wert in PSI. Sofern der Spieler seinen Charakter dahingehend aufwertet, dürfte der Kobold auch ein gefährlicher Psinetiker werden.

**Fähigkeiten:** Kobolde sind nicht unbedingt die Actionhelden. Dennoch besitzen sie oft Waffen oder einsetzbare Erfindungen, die häufig keinem bekannt sind. Zu ihren bekanntesten Waffen gehören der Kampfstab (mit Phaser, Blitzwerfer usw.), der De-Kapillarer und das Laserschwert. Wenn Kobolde des Kampfes mächtig sind, dann stellen sie eine ernste Bedrohung dar, wenn sie mit ihren starken psinetischen Fähigkeiten und Laserschwertern anrücken.

**Regelhinweise:**

- Da Kobolde Parthenogenesen sind, ist eine Geschlechtsauswahl nicht nötig.
- Viele Kobolde beherrschen Psinetik, was in deren Strukturen auch sehr gefördert wird.
- Der Kobold erhält – sofern er Psinetiker ist – eine zusätzliche Psinetik.

## ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

### Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 130 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 135 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 110 Jahre	18 = 140 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 120 Jahre	19 = 145 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 125 Jahre	20 = 150 Jahre

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

### Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,58 m	11 = 1,63 m	16 = 1,68 m
2 = 1,50 m	7 = 1,59 m	12 = 1,64 m	17 = 1,69 m
3 = 1,55 m	8 = 1,60 m	13 = 1,65 m	18 = 1,70 m
4 = 1,56 m	9 = 1,61 m	14 = 1,66 m	19 = 1,75 m
5 = 1,57 m	10 = 1,62 m	15 = 1,67 m	20 = 1,80 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.



## Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Kobolde sind parthenogenese Wesen. Es existieren darum keine Partnerschaften.
- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 4	<b>Keine Familie:</b> Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	<b>Geschwister:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem oder mehreren Geschwistern, die vom gleichen Erzieher stammen. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	<b>Entferntes Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	<b>Ur-Erzieher:</b> Der Charakter pflegt Kontakt zum Erzieher seines Erziehers.
9	<b>Großeltern:</b> Der Charakter pflegt Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	<b>Großfamilie:</b> Der Charakter pflegt Kontakt zu seinem Erzieher, zu Geschwister, evtl. auch zum Erzieher seines Erziehers. Dieser Familienzusammenhalt ist bei Kobolden selten.
11	<b>Pflegeeltern:</b> Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
18	<b>Kind oder Kinder:</b> Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder und hält zu diesem noch Kontakt. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben.
19 – 20	<b>Freie Wahl</b>

## 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

## Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
  - **Regenerative Talente:** LE 0, PSI 9, VIT 0
  - **Körperliche Talente:** AUSS 0
  - **Kampftalente:** Budo 0
  - **Gesellschaftstalente:** Schauspielen 9
  - **Bewegungstalente:** FL /
  - **Handwerkliche Talente:** Bau / Mechanik 9, Elektrik 9, Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
  - **Wissenstalente:** Astronomie 9, Botanik 9, Geschichte 9, Humanologie 9, Informatik 9, INTEL 9, Mathematik 9, Medizin 9, Naturwissenschaften 9, Parapsychologie 9, Pharmazie 9, Raumschiffkunde 9, Waffenkunde 9, Zoologie 9

## Psinetiken

- Der Kobold kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.
- Wenn der Kobold PSI beherrscht, erhält er eine zusätzliche Psinetik.
- Unter Kobolden ist Psinetik gesellschaftlich akzeptiert und wird als Begabung gefördert.

## Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

## Scitech

- Der Kobold kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.
- Kobold sind dafür bekannt, dass sie Scitech-Modifikationen anbieten. Für Koblode stellen biogenetische und bioelektronische Veredelungen den Fortschritt in eine höhere Entwicklungsstufe dar.