

Kobold



Name _____

Alter _____

Börse _____

Größe _____

Neandertaler (100) _____

Gewicht _____

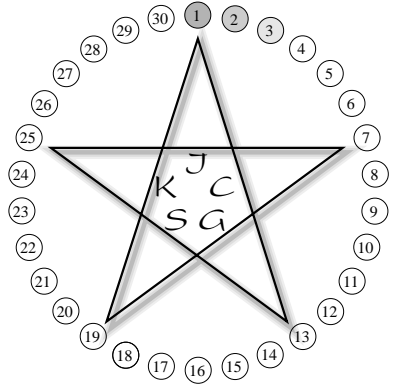
Silberlinge (10) _____

Haarfarbe _____

Knochenmark _____

Augenfarbe _____

Deut (1/10) _____



Blank lined writing area for character notes.



	Trefferpunkte		Trefferpunkte
Faustkampf <input checked="" type="checkbox"/>	W6 - 2	Armbrust <input type="checkbox"/>	W6
Dolch <input type="checkbox"/>	W6 - 1	Bogen <input type="checkbox"/>	W6 - 1
Schwert <input type="checkbox"/>	W6		
Bihänder <input type="checkbox"/>	2W6 - 1		
Zwergenaxt <input type="checkbox"/>	2W6		
Lederrüstung <input type="checkbox"/>	RS 2	Platzwert (G+I)	Bewegungswert in Metern
Kettenhemd <input type="checkbox"/>	RS 4		
Schild <input type="checkbox"/>	RS 2		

Oktober 98 - Mai 99 © Georg Conrad

Schabernack

Daumenfeuer
Schnipp den Daumen aus der Faust und der dicke Koboldfinger brennt schmerzfrei. Schwups, kann der kleine Mann (selbstredend auch Frau) Kerzen, Lampen oder Reisig entzünden.

Dusselwusel
Wenn der Kobold sich in die Hände spuckt und verreibt, fällt der Person, die der Kobold sich ausguckt, indem er sie anguckt, augenblicklich alles aus den Händen. Es will ihr partout nicht gelingen (EN) irgendetwas festzuhalten, geschweige denn aufzuheben.

Fallschirmspringer
Mit aufgerissenen Augen verfolgt der Kobold die Wirkung dieses Schabernacks, denn dieses Talent kann nur gelingen, befindet er sich bereits im freien Fall. Klappt es, gleitet er langsam zu Boden.

Glüh Eisen
TP: W6 • Der Kobold pustet auf seine Finger, als hätte er sie sich verbrannt. Dabei fixiert er einen metallenen Gegenstand, der plötzlich heiß wird und rot aufglüht. Dieser Schabernack ist ausgesprochen praktisch zum Braten von Schaschlik, – aber auch unliebsame Personen mit Waffen oder Rüstungen aus Metall kann man sich damit vom Leibe halten.

Hossa-Hossa
Der Kleine tippelt auf der Stelle, ein Gegenstand seiner Wahl bekommt Beine und weicht jeder greifenden Hand aus. So kann unter anderem verhindert werden, daß ein Angreifer seine Waffen zu ziehen vermag.

Rückenwind
Bewegung: *2 • Ein Bein und den gegenüberliegenden Arm gleichzeitig schwungvoll angewinkelt, dabei einen Magenwind sausen gelassen. Schon geht es eine Weile (EN) rascher vorwärts.

Schnurstracks
Kurz unschuldig pfeifend in die Luft geschaut, verknoten sich wie von Geisterhand die Schnürsenkel zweier Schuhe. Der nächste Schritt führt unausweichlich zum Stolpern und Hinfallen.

Schubsdiwubs
Nach dem Brüll „Schubsdiwubs“ kippt der Angesehene nach hinten auf seine vier Buchstaben und streckt alle Viere von sich. Schubsdiwubs wirkt sofort und solange wie man braucht, um auf den Hintern zu fallen und alle Viere von sich zu strecken. Meist nutzt der Kobold diese Gelegenheit, um das Weite zu suchen.

Seiltrick
Mit einem lustigen Lied auf den Lippen (Pfeifen oder Flötenspiel) gelingt es ihm, ein Seil in jegliche Richtung zu dirigieren (1 m/s) und gar zu verknoten. Doch bereits der Seiltrick allein (ohne Knoten) genügt, daß ein ausgewachsener Mensch daran klettern kann.

Schweigeminute
... eigentlich ungewöhnlich für einen Kobold, aber hierbei hält er ausnahmsweise einmal seinen Mund. Mit ihm verfällt eine weitere Person in diesen Bann des Plapperns und muß solange schweigen, wie der Kobold (sprich der Spieler) sich zu beherrschen vermag.

Weichei
Der Kobold ruft aufgeregt: „Na komm doch, komm doch!“ Der Angesprochene wird darauf sehr ängstlich und geht keine Risiken ein. Dieser Schabernack ist besonders gut dazu geeignet, einen Zwerg davon zu überzeugen, daß es doch sehr gefährlich sein kann, einen Kobold anzugreifen.

Beschreibung
Kobolde gerade mal 50 bis 75 cm klein und 15 bis 30 kg leicht wuseln sie ständig aufgeregt umher (um nicht zu sagen sie sind ausgesprochen nervös), zudem gelten sie als zauberfanatisch (sprich: Ein nicht verbrauchter Zauber ist ein verlorener Zauber), tragen immer einen langen (Stolper-) Bart (so sie männlich), sind Abergläubig (scheuen sich also vor Sachen wie schwarzen Katzen, rumstehenden Leitern, zerbrochenen Spiegeln und was ihnen sonst noch in den Sinn kommen mag), sind sehr neugierig und scheinen täglich beinahe ihr Eigengewicht zu verputzen.

Eigenschaften
Beachte, nach der HPG-üblichen Eigenschaftsermittlung, folgende Differenzwerte:
• Geschick wird um 2 erhöht
• Karma wird um 2 erhöht
• Stärke wird um 3 vermindert

Magie
Für jeden Kobold werden aus der Liste der Talente (so werden Koboldzauber genannt), 7 ausgewählt (doppelte, dreifach... erlaubt). Die Überzähligen werden durchgestrichen! Da Koboldzauber angeboren sind, ist eine spätere Änderungen nicht mehr möglich.

Persönliches
Die Namen der kleinen Freunde sind meist lange Zungenbrecher, auf deren korrekte Aussprache sie großen Wert legen (ach wie gut das jeder weiß...). Das Einstiegsalter ist 2W6 + 80 (ja, diese kleinen Wichte werden sehr alt. Mit 80 sind sie noch Kinder).