

Kobolde

In der folgenden Erzählung soll auf die Angabe von Zahlen verzichtet werden. Es ist onehin sowieso nicht zu beweisen, welcher Angabe denn nun Glaube zu schenken ist. Der Zeitraum der Geschehnisse schwankt zwischen den Anfängen der Zeit bis zu der Alten Zeitrechnung. Gleich war allen Aufzeichnungen jedoch der Inhalt, der sich nur unbedeutend voneinander unterschied. Möge sich der Leser selbst ein Bild von den Geschehnissen machen, und es sei ihm gesagt, daß Zahlen nur in den Gehirnen der Leser einen Sinn ergeben, und insofern nur eine nebensächliche Rolle spielen.

Von Sharina der Herrin der See

Auf den ersten Blick scheint sich dem unbedarften Leser der Verdacht aufzudrängen, daß es sich bei Sharina um eine Göttin, Halbgöttin oder ähnliches gehandelt haben muß. Tatsache ist jedoch, daß Sharina eine der gefürchtetsten Piraten war, die jemals über die Meere gesegelt ist. Sie muß so unglaublich schön gewesen sein, daß man es nur schwer in Worte fassen kann. Ihre Klugheit und taktisches Geschick machten sie wohl ihrerzeit bei vielen Männern zu einer sehr begehrenswerten Frau. Sicherlich schickte es sich zu damaliger Zeit nicht, wenn eine Frau intelligent und einem Manne ebenbürtig war, doch niemand hätte gewagt, sich Sharina entgegenzustellen. Sie mußte über großes Talent und fähige Lehrer verfügt haben, denn ihre Kunst an der Klinge kam jedem Schwertmeister gleich. Doch wer nun denkt, Sharina sei ein blutrünstiges Monster gewesen, dem soll widersprochen werden, denn Sharina kämpfte nur gegen die Bösen und hatte die Gerechtigkeit im Banner. Niemals war sie voreingenommen oder bestrafte eine Person, die diese Strafe nicht verdiente. Sharina war bis tief in ihr Herz gut, und hatte bei ihresgleichen einen guten und angesehenen Ruf. Zu ihren Feinden war sie jedoch hart und unbarmherzig. Und es war Sharina, welche die Könige der Welt vereinigte und zur „siebten Schlacht“ führte, welche Thongmor, denn Herr der Verdammnis entgültig zu Fall bringen sollte. Sie vereinigte alle, die Zwerge mit den Elben und die Menschen mit den Barbaren. Es wird erzählt, daß sich diesem „heiligen Krieg“ sogar die Erendari anschlossen, und von Wesen wird erzählt die fliegen konnten ohne Flügel zu haben. Niemand außer Sharina selbst erfuhr jemals woher sie wußte, wo im fahlen Meer sie nach Thongmor suchen mußte. Und viele Geschichten mutmaßten, daß sie mit den Göttern einen Pakt geschlossen hatte, und daß diese selbst den Aufenthaltsort ihres Bruders verraten hatten. Sei es wie es war, Sharina befehligte eine mehrere hundert (oder gar tausend?) Schiffe starke Flotte und fuhr dies in den Krieg. Über die Schlacht an sich ist nicht viel überliefert, nur die Tatsache, daß Thongmor als Sieger hervorging und Sharina eines Tages verschwand. So manch einer hatte Angst, daß Sharina sich im Anblick der drohenden Niederlage doch noch auf die Seite Thongmors geschlagen hatte, und wieder andere trauerten um Sharina, welche entführt und ermordet worden sein mußte. Sharina war tatsächlich entführt worden. Tief in der Nacht schlichen sich Thongmors Kreaturen auf Sharinas Schiff und entführten sie ungesehen von den Wachen. Thongmor hatte von dieser unbeugsamen Frau gehört, und wollte den Menschen sehen, der es gewagt hatte, eine Schlacht gegen ihn anzuzetteln. Von dem was nach der Entführung passierte ist nichts bekannt, und nur die dunklen Kreaturen des Herrn der Verdammnis oder Thongmor selbst könnten erzählen, was denn nun in der nachfolgenden Zeit passiert war. Warum hatte Sharina sich in Thongmor verliebt, wo er doch ehemals ihr Erzfeind war, den sie vernichten wollte?

Doch Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, und unterschiedlicher konnten die beiden nun wirklich nicht sein.

Die Könige der Welt und die Brüder Thongmors erfuhren von der verbotenen Liebe. Und es war nicht so, daß sie Thongmor die Liebe nicht gönnten, doch trug Sharina schon Thongmors Kind im Leib, und es sollte nicht noch ein Halbgott gezeugt werden. Mit der Hilfe der Götter oder dem Gechick der Erendari wurde Sharina entführt. Sie wurde hochschwanger auf eine geheime Insel verbannt, wo sie Agandor gebar, der später der höchste Jünger Thongmors werden sollte. Die Insel war so versteckt, daß nicht einmal Thongmor selbst, geschweisedenn seine Schergen sie finden konnten. Dort fristete sie nun ihre letzten Tage, und sie trauerte um den Verlust ihres geliebten Mannes. Als Agandor alt genug war, erkannten die Götter daß er nichts mit der Sünde seiner Mutter zu tun gehabt hatte, und sie holten ihn schlafend von der Insel. Doch es erwartete sie keine Dankbarkeit, denn das einzige Gefühl zu dem Agandor noch in der Lage war, war tiefster Hass gegenüber denn Brüdern Thongmors, hatten sie doch seinem Vater das Weib und ihm seine Mutter genommen.

Sharina war nun alleine auf der Insel und ihre Trauer war so tief und so ehrlich, daß selbst ihre Tränen lebendig wurden. Ihre Tränen wurden zu den Kobolden, welche nur das eine Ziel hatten, ihre Schöpferin zum Lachen zu bringen. Die Kobolde waren von fröhlichem Gemüt, und hatten immer einen Schabernack im Hinterkopf. Und sie nutzten dieses Geschick um sich immer noch lustigere Geschichten auszudenken und noch waghalsigere akrobatische Vorführungen...

Ob die Kobolde es geschafft hatten, ihre Herrin zum Lachen zu bringen, daß wissen noch nicht einmal die ältesten unter den Kobolden. Bekannt ist jedoch die Tatsache, daß die Kobolde sich – nachdem Sharina gestorben und begraben war – auf den Weg machten, den Rest der Welt zu erkunden. Und so kam es, daß die Kobolde in kleinen Schiffchen auf die ganze Welt verstreut wurden, wo sie sich in Höhlen niederließen.

Von den Kobolden

Nachdem Sharina gestorben war, blieben die Kobolde noch für ein paar Jahre auf der Insel, jedoch verspürten sie bald den Drang mehr von der Welt zu sehen, als nur ihr kleines Reich. Und so erkundeten sie die Welt, und waren viel Jahrhunderte lang ein Nomadenvolk, daß keine Heimat hatte. Sie wurden Ratgeber von Königen und wurden Hofnarren oder Geschichtenerzähler. Sie fungierten als Spione und Köche, als Liedermacher und Kaufleute. Doch war in ihnen die Fröhlichkeit und Gutmütigkeit so tief verankert, daß sie diese nicht verbergen konnten. So wurden sie niemals einig mit den großen Wesen, die sich ständig bekämpfen mußten, und sie verschwanden wieder vom Bild der Welt. Nach und nach zogen sich immer mehr Kobolde zurück, bis sie nur noch eine Erinnerung in den Köpfen der Menschen waren.

Die Kobolde bauten sich Hölen, in denen sie ihre eigene Gesellschaft gründeten. Und da sie nun unter sich waren, ging es ihnen gut, und sie waren zufrieden. Sie handelten noch mit den Menschen an der Oberwelt, von denen sie all diejenigen Güter bekamen, die sie zum Überleben brauchten, und nicht selbst herstellen konnten.

Die Gesellschaft der Kobolde und darüber hinaus.

Kobolde leben in Stämmen von 100-200 Personen. Hauptsächlich ernähren sie sich von Pflanzen, die sie von der Oberwelt mit nach unten bringen. Ihre Haupteinnahmequelle sind Edelsteine, die sie in der Erde finden, und die sie an der Oberwelt gegen wichtige Waren eintauschen. Innerhalb der Stämme haben die Edelsteine eine eher untergeordnete Rolle eingenommen, denn sie sind für den Handel mit der Oberwelt von zu wichtiger Bedeutung. Nun ist es jedoch oftmals so, daß die kleinen Wesen von den großen nicht so ganz ernst genommen werden, und so haben sich viele der Kobolde aus dem „Handelsleben“ zurückgezogen. Sie beschränken sich häufig darauf, die notwendigen Güter von herumreisenden Gruppen zu „besorgen“. Dies hat ihnen den (nicht zwangsläufig von der Hand zu weisenden) Ruf beschert, diebisch zu sein.

Von der Metallall Phobie

Kobolde haben (warum auch immer) eine unglaubliche Anst vor geschmiedetem Eisen. Diese Angst hat sich im Laufe der Zeit zu einer regelrechten Massenphobie entwickelt. Zwar gibt es keine biologische Rechtfertigung dafür, doch es wurden schon Kobolde gesehen, die an einem Schwerthieb starben, obwohl dieser nicht tödlich hätte enden müssen.

Praktisch sieht das so aus:

Jeder Kobold hat einen sogenannten Phobiewert Metall, den wir als **5. Resistenzzahl** bezeichnen wollen. Dieser Wert setzt sich wie folgt zusammen

$$5.RZ=(INT+ST+KF)*1.111$$

Bemerkung: Die Multiplikation der addierten Werte mit dem Wert 1.111 ergibt einen Prozentwert! Und da alle RZ's auf Prozentbasis sind, muß der 5. RZ auch prozentual ausgedrückt werden.

Und um es den Mathematikern unter uns noch recht zu machen, hier die mathematische Rechtfertigung

$$5.RZ = (x+y+z)/3 \text{ (um einen Durchschnittswert zu erhalten)}$$

um einen Wert auf 30er Basis auf die 100er Basis zu konvertieren, müßte man ihn mit 3,333 multiplizieren. Allerdings kann man die 3,333 natürlich im Vorfeld durch die 3 teilen, und dabei kommt 1,111 raus... basta

Jedes mal, wenn ein Kobold ein Stück Eisen anfassen will, so würfelt er auf diesen Wert, um zu sehen, ob er seinen Körper dazu zwingen kann, das verhasste Metallstück zu berühren. Der Phobiewert gibt auch gleichzeitig an, für wie viele Sekunden er das Eisen in der Hand halten darf (bei einem Phobiewert von 53 wären dies dann 53 Sekunden). Nach Ablauf der Frist wirft der Kobold das Eisen angeekelt von sich (und dies tut er tatsächlich wenn ihn kein Gruppenmitglied daran hindert).

Dieser 5. Resistenzwert kann jedesmal eingesetzt werden, wenn es darum geht, gegen die Metall-Phobie anzukämpfen, und das Ergebnis sollte vom Spielleiter weise interpretiert werden. Ich will hier allerdings noch auf zwei Spezialfälle eingehen:

Der Kobold wird gezwungen Eisen anzufassen:

Wird ein Kobold gezwungen, ein Stück Eisen für eine über seine errechnete Zeit lang zu berühren, oder sich für eine übernatürlich lange Zeit in der Nähe von Eisen aufzuhalten, so kann der arme Kleine einen richtigen körperlichen Schaden nehmen. Der Schaden soll anhand von der folgenden Tabelle errechnet werden.

Der Spieler wirft auf den 5.RZ und wenn das Ergebnis über dem 5. RZ liegt, so wird die Differenz zwischen 5. RZ und Wurf als Maßzahl genommen.

Beispiel: Der 5. RZ = 40 und der Kobold wirft eine 65, so ist die Maßzahl 25 (65-40=25)

Maßzahl	Ergebnis
1-10	Der Kobold übergibt sich heftig. Ihm wird schwindelig und er hat Schwierigkeiten, sich auf den Beinen zu halten
11-20	Der Kobold fällt für 1W100 Minuten in Ohnmacht.
21-30	Der Kobold verliert einen Punkt seiner PG.
>30 oder Würfelwurf >95	Kobold stirbt an Herzversagen.

Der Wurf auf RZ muß natürlich gegebenenfalls wiederholt werden, wenn der Kobold für eine weitere lange Zeit dem Objekt seiner Phobie ausgesetzt ist.

Der Kobold wird von einer Eisenwaffe getroffen

In diesem Fall bekommt der Angreifer einen Bonus auf der Treffertabelle, der sich nach der 5. RZ richtet. Der Bonus gibt an, um wieviele Zeilen der Treffer nach oben rutscht (sich also verschlimmert).

5. RZ	Bonus auf der Treffertabelle
12-34	+4
35-56	+3
57-78	+2
>78	+1

Beispiel: Der Angreifer trifft den Kobold der eine 5.RZ von 66 hat. Bei seinem Würfelwurf auf die Treffertabelle wirft er eine 14. Durch die 5.RZ des Kobold bekommt er einen Bonus von +2, die er auf seinen Wurf hinzu addieren darf. Er schaut also bei der Bestimmung des Treffers unter 16 nach.

Von der Nachtsicht

Da Kobolde den größten Teil ihrer Zeit unter der Erde verbringen, verfügen sie natürlich über eine totale Nachtsicht. Das bedeutet, daß sie auch bei totaler Dunkelheit genauso gut wie bei Tageslicht sehen können.

Die Sache mit dem Obst

Die Tatsache daß Kobolde nicht bluten stimmt tatsächlich. Dies bedeutet allerdings nur, daß sie in einem Kampf, und auch danach **keine fortlaufenden VIP Verluste** erleiden müssen. Die Auswirkungen eines Treffers im Kampf sind ansonsten die gleichen wie die bei einer anderen Person (von dem weiter oben erwähnten Bonus einmal abgesehen).

Und um einmal etwas einheitliches in die Geschichte zu bringen. Wieviel Gramm ein Lot früher einmal waren, daß ist regional verschieden gewesen und daher bestimme ich hiermit:

1 Lot sind 12 Gramm

Von kleinen Kindern und Kobolden

Die Tatsache daß ein Kobold sich in ein Kind verwandeln kann, bedeutet nicht gleichzeitig, daß ihm ein Gegenüber abnimmt, daß der Kobold auch ein Kind ist. Und schon garnicht, wenn der kleine Wicht dann auch noch anfängt zu sprechen. Sind wir doch einmal ernsthaft zu uns selbst: Erwachsene Menschen denken doch ganz anders als Kinder, und vor allem sprechen sie auch ganz anders.

Will also ein Kobold eine Person als Kind ansprechen, so sollte der Spielleiter einen Wurf auf Erzählkunst verlangen. Dieser Wurf kann selbstverständlich beliebig modifiziert werden, (weil eine Kinderkrankenschwester sowas vielleicht eher bemerkt, als ein Hochlandbarbar **g**). Außerdem könnte ein Spielleiter auch auf einen Wurf verzichten, wenn ihm sein Spieler mit schauspielerischem Talent zeigt, daß er wirklich ein Kind ist (und manche Spieler können das wirklich gut!!!).

Kleine Männchen sind halt nunmal nicht so kräftig wie große

Die Körperkraft eines Kobolds wird abschließend durch 3 dividiert, und kann maximal 10 erreichen.

Die Tragkraft eines Kobolds errechnet sich allerdings dann auch wie die normale Tragkraft der anderen errechnet wird (Ausdauer + Körperkraft – 11).

Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die Kleidung des kleinen Koboldes auch nur etwa ein Drittel der Durchschnittskleidung wiegt. Auch die Waffen eines Koboldes wiegen nur ungefähr ein Drittel der normalen Waffen. Allerdings gibt es genug Gegenstände, deren Gewicht man nicht dritteln kann.

Ganz schön flink der Kleine

Durch ihre geringe Größe und geschickte Beincoordination sind die Kobolde sogar noch schneller als die Erendari. Im Klartext bedeutet dies, daß man alle Werte, die etwas mit Geschwindigkeit zu tun haben mit gutem Gewissen verdoppeln kann.

Und die Sache mit dem Kampf

Alleine die Tatsache, daß ein Kobold deutlich schwächer ist, als seine „großen“ Mitstreiter macht es für ihn schon schwieriger, in einem Nahkampf zu bestehen. Aus diesem Grund versucht er so gut es eben geht, den Nahkampf zu meiden. **Ein Kobold hat keine Probleme damit, sich durch Fernkampf an einem Kampf zu beteiligen.** Sobald er jedoch einem seiner Gegner zu nahe kommt, versucht er bei erstbestener Gelegenheit das Weite zu suchen.

Kobolde kämpfen im Gegensatz zum Regelwerk mit allen Waffen und Rüstungen, die sie aufgrund ihrer Körpergröße und Kraft tragen können. Das bedeutet in aller erster Linie, daß sie sich ihre Rüstungen und Waffen für teures Geld maßanfertigen lassen müssen. Jedoch haben schon viele Kobolde in einem Kampf ihr Leben gelassen, und wer weiß schon, was der Kobold in einer verlassenen Schlucht findet (vielleicht der Master)??