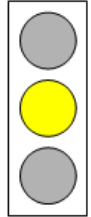


KOBOLD



Kurzbeschreibung: 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 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 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. Kobolde 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 Forscherdrang der Kobolde 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: 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: In ihrer Urzeit waren Kobolde 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 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 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. Kobolde nennen sich Erzieher, wenn sie ein Kind großziehen. Kobolde können relativ alt werden.

Lebensraum: Kobolde haben kaum noch eigene Staatensysteme. Die meisten Kobolde leben zurückgezogen in Sippen, wo sie ihren Forscherdrang nachgehen können. Einige Kobolde 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 Kobolde. Diese Kobolde müssen Nachfahren der Ur-Kobolde 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 Kobolde müssen Nachfahren der Ur-Kobolde 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-Kobolde 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 Kobolde von einem Planeten namens Arian. Ob dieser Planet noch existiert und wo er existiert haben soll, weiß heute niemand. Die Kobolde 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 Kobolde unabdingbar. Sie bevölkerten erst ihr eigenes Sternensystem und dann später auch andere. Da es noch viele einzelne Koboldsippen im Achas-Sektor gibt, wird angenommen, dass die Kobolde aus diesem Sektor stammen.

Die Kobolde 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 Kobolde 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 Kobolde 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 Kobolde starben. Jahrzehntlang lebten einzelne Koboldsippen 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 Kobolde, 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 Kobolde diese Tat zu verschulden hat.

Im Rex-Sektor bevölkern Kobolde den Planeten Regulus. Regulus ist der 5. und einer von 5 bewohnten Planeten des Systems. Die dort lebenden Kobolde waren in ihrer Entwicklung völlig zurückgeworfen und entwickelten sich allmählich neu. Jahrhunderte lang erlebten die Kobolde 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 Kobolde Satelliten der Ur-Kobolde 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 Kobolde. 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 Kobolde 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 Kobolde 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 Kobolde von Regulus in Besitz eines Quantum- α -Brockens, mit dem sie im Orbit ein Stringtor öffnen können.

Politik: Freie Koboldsippen bieten sich gelegentlich als Händler an. Sie sind oft überaus fortschrittlich und verfügen beispielsweise über Raumschiffe, die aus zellularen Raumschiffwänden bestehen. Die Kobolde 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 Kobolde 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: Kobolde 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 Kobolde 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 Kobolde auf Beria werden als feindliche Bedrohung angesehen. Das planetarische System im Ylus-Sektor wird gemieden.

Rollenspiel: Kobolde 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. Kobolde 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 bekannten 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 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 = 1,58 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

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	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.
8 – 9	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.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Kobold hat Kontakt zu seinem Erzieher.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Kobold hat Kontakt zum Erzieher seines Erziehers. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Kobold hat Kontakt zu 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 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat kein Kind
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Kobold hat Kontakt zu seinem eigenen Kind beibehalten und pflegt eine Beziehung zu ihm.
15 – 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 40 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 Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

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

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	7
Elektrik	7
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	3
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	7
Mechanik	7
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	10
Botanik	10
Geschichte	7
Humanologie	10
Informatik	7
Intelligenz	7
Jura	5
Kommunik.-technik	7
Kunst	5
Mathematik	7
Medizin	10
Naturwissenschaften	10
Parapsychologie	10
Pharmazie	7
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	7
Zoologie	10

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	3
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	3
Lügen	7
Malen / Zeichnen	5
Musik	3
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	7
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	7

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5