

Kobolde

Spezialregeln

Kobolde haben von Spielbeginn ab Handeln als gelernte Fertigkeit, die nicht aufgeschrieben werden muss und auch nicht verlernt werden kann.

Wenn der Kobold allerdings Handeln meisterlich lernt, muss er eine Fertigkeitenzeile dafür bereitstellen

Kobolde sind goldgierig. Sie transferieren kein Gold von ihrer eigenen Tasche in die eines anderen Abenteurers aus ihrer Gruppe und kaufen mit Gold, das in ihrer Goldtasche steht, auch nur für sich selbst ein.

Sie können in Ansiedlungen jedoch auch für andere einkaufen und handeln. Ein Auftrag ist ein Auftrag!

Diebstahl und Ducken zählt immer als normal erlernbare Fertigkeit, auch wenn sie nicht den Beruf Dieb haben

Kobolde können keine Talismane besitzen. Wenn sie einen bekommen oder nehmen, zerfällt er sofort zu Staub und rieselt ihnen durch die Finger.

Kobolde können keine Reittiere benutzen.
(Siehe Abenteurerbogen)

Und Kobolde hassen Hunde und haben eine Höllenangst vor ihnen. Deshalb darf keiner in der Gruppe sein.

Kobolde haben geschicke Finger und viele Taschen, deshalb können sie 7 Gegenstände griffbereit haben.
(Siehe Abenteurerbogen)

Kobolde haben die gleichen Bedingungen für Ausrüstung und Waffen wie Halblinge.

Kobolde können keine Bögen, Armbrüste und Feldarmbrüste benutzen (nur spezielle Kurzbögen).



Namen für Kobolde

Armil, Buzzi, Cessil, Domm, Eigenli, Fuchol, Gorki, Garumel, Garbalin, Immel, Kari, Nolo, Onno, Tasso, Trumpi, Woller, Zeo, Zoppo

Namen für Koboldinnen:

Alliese, Bembi, Fuchsa, Hirsra, Holli, Islinde, Klisch, Lupine, Marise, Olgi, Palli, Raza, Renina, Schilde, Ultrilla, Viki, Zarrli, Zacka

Kobold

Name _____

Beruf _____

NK FK RW

Fertigkeiten

heimisch: Ur /₅ /₆

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

Bewegung ● ● ① ③

Stärke ● ② ⑤

Geschick ● ● ● ② ④

Intelligenz ● ● ② ④ ⑥

griffbereite Ausrüstung:

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 Goldtasche:

9–10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

