

## Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

### 9.1.7 Kobolde

*Kobolde, oder auch Kleinzwerge sind eigentlich Verbindungen zwischen Hobbits und Zwergen. Doch weder vom edlen Gemeinsinn der Zwerge, noch von den Tugenden der Hobbits hat sich dieses Völkchen etwas bewahrt. Mehr noch als die Zwerge treibt sie der Wunsch nach Reichtum und ganz entgegen dem Ansinnen der Hobbits nach Einfachheit streben die Kobolde nach magischen Erkenntnissen und nach Macht. Ihre Stätten sind ebenso unterirdisch, wie schwer zugänglich. Verkniffen dreinblickend und körperlich nicht besonders steil aufragend, mag man sie oftmals unterschätzen, aber sie haben es, wie man so schön sagt, faustdick hinter den Ohren.*

#### Körperliche Eigenschaften

**Körperbau:** Sie sind klein und schwächlich gebaut. Meist sind sie zwischen 75 und 90 Zentimetern groß, was für Männer, wie Frauen gleichermaßen gilt.

**Pigmentierung:** blass-grünliche Haut, aber auch rötliche und sogar dunkelbraune Hautfarben gibt es. Die Augen sind meist dunkel und ihre Haare schwarz.

**Ausdauer:** Kobolde werden recht schnell müde und halten schwere Arbeit und auch längere Reisen nicht besonders gut aus.

**Lebensdauer:** Kobolde werden zwischen 150 und 200 Jahren alt.

**Widerstand:** Ihr Widerstand gegen natürliche Hitze ist etwas höher als bei normalen Menschen (+10). Zudem kommen sie mit schlechten Luftverhältnissen besser zurecht.

**Besondere Fähigkeiten:** Kobolde sind ausgesprochene Erfinder und Konstrukteure, sowie filigrane Handwerker. Auch Alchimie ist bei Ihnen eine weit entwickelte Fertigkeit. Sie erhalten auf entsprechende Fertigkeiten eine Bonus von +10 und auch die Ausübung alchimistischer Magie einen Bonus von +20.

#### Kultur

**Kleidung und Schmuck:** Sie schätzen maßgeschneiderte und einmalige Kleidung. Reich bestickt und mit vielen Verzierungen zeugt von Stand und von Kunstfertigkeit und sie zeigen dies gerne. Schmuck ist weniger pompös, aber die feinen Arbeiten sind von hoher Kunstfertigkeit und ähnlich der elbischen Arbeiten.

**Ängste und Schwächen:** Sie mögen Größe nicht. Alles was groß, schwer oder weit ist, schüchtert sie ein und macht sie furchtsam und deswegen auch schnell mürrisch und ärgerlich.

**Lebensart:** Sie leben meist unter Tage und auch sehr abgeschieden in felsigen Waldgebieten und schwer zugänglichen Tälern. Sie mögen keine Fremden und

halten sich gemeinhin von der Welt fern. Oftmals prägen auch Feindseligkeiten, übersteigter Eifer und einfach pure Wut den Alltag. Kobolde fluchen viel.

**Heiratsbräuche:** Eine Heirat ist selten aus Liebe geplant. Meist gibt es politische und wirtschaftliche Interessen. Wahre Liebe und Ehebruch sind daher ebenso selten, wie an der Tagesordnung.

**Religion:** Sie verehren Aule, also Schöpfer der Dinge und als Herr der Erde und der Steine. Ihre Gottesdienste sind aber meist schlecht besucht und die Anrufung Aules ist öfter ein ausgestoßenes Gebet in Form eines wütenden Flehens, als ein echtes Glaubensbekenntnis.

#### Andere Faktoren

**Verhalten:** Sie fluchen viel, sind oft wütend auf sich und die Welt, sind selten mit dem zufrieden was sie haben und sind stets voller Tatendrang und Eifer. Einen ruhigen Kobold hat auf ganz Mitteleerde sowieso noch niemand gesehen. Misstrauen und Verschlagenheit sind Grundeigenschaften und schalten immer dann den Verstand aus, wenn es um Reichtum und Macht geht.

**Sprache:** Kobolde beherrschen Westron (Wert 5) und auch noch mindestens 2 weitere Sprachen der Region ebenso perfekt. Ihre eigene Sprache, daß Korzuk, sprechen sie fast nur unter sich (Wert 5).

**Vorurteile:** Sie mögen nichts, was groß ist und was ihnen selbst verdeutlicht, mit welchen Defiziten die Rasse der Kobolde ausgestattet ist.

**Einschränkungen der Berufe:** keine

**Auswirkungen des Werdegangs:** Sie erhalten 4 Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann