

WIR IST KOBOLDE?!

EINE EINFÜHRUNG IN DIE AUFREGENDE WELT
DES ROLLENSPIELS IN DER WELT VON
KOBOLDE ESSEN BABYS!

DESIGN VON DAN LANDIS
BILDER VON JOHN KOVALIC
DER REST VON CHRIS O'NEILL
ÜBERSETZER: ANDRÉ WIESLER
LEKTORAT: DOMINIK SCHMELLER
LAYOUTER: THOMAS MICHALSKI



ALSO, WARUM SOLLTEST DU DIESES SPIEL SPIELEN?

Was du hier in der Hand hältst, ist eine Einführung in das Magnum Opus von **9TH LEVEL GAMES – KOBOLDE ESSEN BABYS!** Du fragst dich vielleicht: „Braucht die Welt wirklich ein Produkt, das in ein Spiel einführt, das nach allem Dafürhalten bereits ein Einführungsspiel ist?“ Offensichtlich lautet die Antwort: **JA!***

Vielleicht hast du noch nie ein Rollenspiel gespielt, vielleicht bist du einfach ein großer Fan von John Kovalics Bildern, vielleicht liebst du es auch einfach nur, kostenlosen Kram abzugreifen ... Egal warum du hier bist, herzlich willkommen in der Welt von **KOBOLDE ESSEN BABYS!** Wir sind sehr froh, dich zu **treten** treffen.

In **WIR IST KOBOLDE?!** versuchen wir, deine Autoren, unser Möglichstes, damit das alles für dich super-ultra-einfach zu verstehen ist (selbst wenn du ganz neu bei diesem Rollenspieldings dabei bist), damit alles ganz klar ist und du einen Eindruck der zugrunde liegenden Konzepte erhältst, bevor du die Stützräder abnimmst und dir die großartige Katastrophe ansiehst, die bei einem richtigen **KOBOLD ESSEN BABYS!** Spiel über euch hereinbricht.

* Wenn dem nicht so wäre, würdest du ein dickeres und protzigeres Buch in der Hand halten und die bösen Zauberer von 9th Level hätten all deine Knete. **

** Hallo. Du kennst 9th Level Games vielleicht noch nicht: Wir halten Fußnoten für witzig. Für wirklich, wirklich witzig!



ALSO, WIR IST KOBOLDE?! ABER WAS IST KOBOLDE?

Kobolde sind niedliche, felltragende, kleine, hundeartige Kerlchen, die gerne essen. Also, so richtig viel essen. Kobolde sind im Wesentlichen miserabel in allem (mit Ausnahme von Kochen), sind unglaublich dumm, grandios unvernünftig und wie kleine Hunde haben sie vor nichts Angst!*

Kobolde leben in **"DEN HÖHLEN"**. Wie man sich schon denken kann, sind **DIE HÖHLEN** eine Reihe von unterirdischen Tunneln, die unweigerlich viel zu nah an einer menschlichen Siedlung liegen. **DER KÖNIG DER KOBOLDE** hat einen unglaublichen Appetit und schickt seine Untergebenen gerne auf epische Questen aus, bei denen sie die Zutaten fürs Abendessen aus der nahe gelegenen Stadt holen sollen. Vertrau uns, das wird total unterhaltsam!

DIE "LANG LEBE"-REGEL!

Wenn **IRGENDWER**** den Namen „König Torg“ — **LANG LEBE KÖNIG TORG!** — vollständig ausspricht, müssen **alle Kobolde** sofort rufen: **"LANG LEBE KÖNIG TORG!"** Wer vergisst, König Torg — **LANG LEBE KÖNIG TORG!** — an dieser Stelle den nötigen Respekt zu erweisen, erhält dafür einen schrecklichen Todesmarker!

Es ist offensichtlich eine schlechte Idee, zum Einkaufen in eine **MENSCHENSTADT** zu marschieren. Warum, so könnte sich jemand fragen, sollte ein Kobold so etwas tun? Menschen sind riesig, tragen Rüstungen und schleudern magische Geschosse! Und damit läge dieser jemand, also du, genau richtig!

Aber leider, leider ist es eine noch schlechtere Idee, nicht auf die gefährlichen Futtermissionen auszuziehen. Neben der Tatsache, dass Kobolde hervorragend kochen können, können Kobolde nämlich auch hervorragend gekocht werden! Kobolde sind ihre eigene Leibspeise. Wenn du also auf die Idee kämest, dem König eine lange Nase zu zeigen, würdest du wohl als hors d'oeuvre enden. Lustige Anekdote: Kobolde sprechen keine anderen Sprachen, verstehen aber instinktiv alle Wörter und Konzepte, die mit dem Kochen zu tun haben.

*Und genau wie die kleinen Hunde können sie absolut nichts dafür. Die Evolution hatte damit fast nichts zu tun.

**Irgendwer!!! Das wird ganz schnell aus dem Ruder laufen.



Im Gegensatz zu diesen ganzen anderen Rollenspielen, in denen du mächtige Zauberer und Krieger spielst, schlüpfst du in diesem Spiel in die Rolle eines dieser hungrigen, kleinen Monster, deren Aufgabe es ist, die Welt der Menschen nach Zutaten fürs Abendessen zu durchsuchen.

Zumindest bist du dabei nicht allein. Eine der wenigen Lektionen, die die Kobolde mit der Zeit gelernt haben, ist, dass Menschen ihnen zwar im direkten Zweikampf gnadenlos überlegen sind, dass eine Übermacht aber total witzig ist. 3 bis 5 Kobolde können zusammen einen Plan aushecken, „der sogar klappen könnte“, oder zumindest genug Tumult auslöst, damit es einige von euch mit den Einkäufen zurück nach Hause schaffen.

WIR IST KOBOLDE JETZT?



Zuerst einmal brauchst du einige **SECHSSEITIGE WÜRFEL**. Stifte wären auch nicht schlecht. Dann brauchst du einen Charakterbogen (das ist ein Stück Papier, auf dem einige Informationen darüber stehen, was du im Spiel tun kannst und was du nicht tun kannst). Am Ende des Buches findest du vorgefertigte Charaktere.

KOBOLDE MACHEN

In einem vollwertigen **KOBOLDE ESSEN BABYS!**-Spiel kann jeder Spieler seinen eigenen Kobold erstellen, indem er unter anderem auf eine Menge Zufallstabellen würfelt. In einem normalen **KOBOLDE ESSEN BABYS!**-Spiel sterben die Kobolde häufig, aber das ist in Ordnung, denn du kannst jederzeit einen neuen Kobold aus dem Ärmel ziehen und weiterspielen. Wenn du mit diesem Einführungsspiel hier Spaß hast, dann wirst du unserer Meinung nach auch das richtige Spiel mögen — du bekommst es in deinem freundlichen Laden vor Ort oder direkt bei uns: www.ulisses-spiele.de.

WIR IST KOBOLDE?!



SPIELEN WIR JETZT ENDLICH?

Nein, leider noch nicht. Wir müssen dir erst noch einige einfache Regeln erklären. In einem Rollenspiel wie **KOBOLDE ESSEN BABYS!** bestimmst du, was dein Kobold tun soll, und verkündest es der Gruppe. Ein Mitglied der Gruppe „leitet das Spiel“ und wird darum **SPIELLEITER** oder **MEISTER** genannt. Im Rahmen dieses Buches werden wir diese Personen schlichtweg den **GRÖSSTEN STREBER** nennen, denn er hat mit großer Wahrscheinlichkeit bereits zweimal alle Regeln gelesen und ein paar Änderungen parat, die er gerne einführen würde ... oder er hat **KOBOLDE ESSEN BABYS!** schon einmal gespielt, was im Wesentlichen genau der Definition von „Größter Streber“ entspricht.

Nachdem du verkündet hast, was du tun möchtest, wird dich der **GRÖSSTE STREBER** anweisen, einige **WÜRFEL** zu würfeln. Dein Ziel wird es sein, mit diesen Würfeln nicht über einem deiner **WERTE** zu landen — also versuch niedrig zu würfeln. Keine Angst, wenn wir von Würfeln reden, meinen wir damit immer die normalen sechsseitigen **WÜRFEL**, auf deren Seiten die Zahlen von **1** bis **6** stehen. Wir nerven dich niemals mit diesen merkwürdigen, überkandidelten polyedrischen Würfeln!

DIE GUTEN, DIE BÖSEN UND DIE WÜRFELPOOLREGEL

Manchmal versuchst du etwas so einfaches, dass nicht mal ein Kobold dabei versagen kann, was dir einen **BONUS** auf deinen Wurf gibt. Andererseits kann es dir dein Umfeld auch schwerer machen, als es normalerweise schon ist, dann erhältst du einen **MALUS**. Da wir immer versuchen, so niedrig wie möglich zu würfeln, ist es immer besser, weniger Würfel zu benutzen. Folgerichtig reduziert ein **BONUS** die Anzahl der zu würfelnden Würfel stets um 1 (das Minimum ist 0). Und ein **MALUS** erhöht die Anzahl der Würfel bei einem Wurf um 1 (kein Maximum, bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter!).

Damit kennst du den grundlegenden Würfelmechanismus dieses Spiels. Du würfelst ein paar Würfel und versuchst mit der Summe einem deiner **WERTE** gleichzukommen oder ihn zu unterwürfeln. Je schwieriger die Aktion ist, umso mehr Würfel musst du würfeln.



HEY, EINEN AUGENBLICK, WAS SIND DENN DIESE WERTE, VON DENEN DU STÄNDIG FASELST?

Ha, da hätten wir dich fast abgehängt, was? Bei dieser Einsteigerversion des Spiels werden alle Aktivitäten deines Kobolds einem der **VIER WERTE** zugeordnet. Diese sind ziemlich weit gefasst und stehen für all die Arten, wie dein Kobold mit der Welt interagieren kann. Die **VIER WERTE** sind:

MUCKIS stehen dafür, wie groß, fies und stark dein Kobold ist. Wenn du etwas kaputtmachen oder anheben willst, jemandem wehtun oder irgendwie anderweitig testosterongetrieben handeln willst, würfelst du auf **MUCKIS**.

EGO umfasst die Intelligenz, das Wissen und die Disziplin deines Kobolds (*leider sind es trotz allem noch Kobolde, über die wir hier sprechen, darum ist das alles relativ zu sehen*). **EGO** bestimmt, wie gut du dich geistigen Herausforderungen stellen kannst (z.B. Buchstabieren, Rasenmäher Reparieren oder Sprechen magischer Sprüche).

ÜBERFLÜSSIG ist ein nutzloser Wert. Er muss für all die Dinge erhalten, von denen die Leute behaupten, sie seien in solchen Spielen wichtig (*wie Schauspielern, Heraldik, Geschichte, bla, bla und bla. Warum liest du das hier, wir haben dir doch gesagt, dass es überflüssig ist!*)

Wenn es um Dinge geht, bei denen nichts getötet werden soll, man nicht getötet werden kann und es auch nicht darum geht, etwas zu wissen, das einem beim Töten oder Nicht-Getötet-Werden helfen kann, dann würfelst du auf **ÜBERFLÜSSIG**.

REFLEXE sind ein Maß für die Geschicklichkeit, Beweglichkeit und Fingerfertigkeit deines Kobolds. Wenn du Zeug schmeißen möchtest, ein Rad schlagen oder mit Messern jonglieren, dann würfelst du auf **REFLEXE**.

Die Zahl, die hinter dem Wert steht, gibt die Zielzahl an, die du nicht überschreiten darfst, wenn du eine entsprechende Aktion durchführen möchtest. Schreib sie auf deinen Charakterbogen.

BEISPIEL: Herr von Beißer möchte ein Hühnchen angreifen. Zu diesem Zweck wird er einige Würfel würfeln und versuchen, mit der Summe unter oder gleich seinem **MUCKIS**-Wert zu bleiben.

WIR IST KOBOLDE?!



HEY! WARUM LÜGST DU UNS STÄNDIG AN? DA STEHEN AUF JEDEN FALL MEHR ALS VIER WERTE AUF DEM CHARAKTERBOGEN!

Du hast ja recht. Neben jeder Eigenschaft steht ein weiterer, kleinerer Wert. Diese anderen vier Werte kommen ins Spiel, wenn jemand etwas mit deinem Kobold anstellen möchte. **DER ANDERE WERT** gibt dann die Anzahl an Würfeln vor, die jemand werfen muss, wenn er dich angreift.

BEISPIEL: Wenn ich deinen Kobold mit einer Schaufel schlagen wollte, müsste ich dafür so viele Würfel benutzen, wie der Wert deines Kobolds in Beweglichkeit beträgt.

DIE ANDEREN VIER WERTE SIND:

KÖRPER bestimmt die **SCHWIERIGKEIT** eines Wurfes, wenn jemand dich ohne deine Zustimmung bewegen, hochheben oder im Armdrücken besiegen möchte.

GERISSENHEIT gibt an, wie leicht jemand deinen Kobold hereinlegen kann. Bei jedem Versuch, dich zu foppen, zu belügen, von dir zu stehlen oder deinen Kobold anzulügen, bestimmt **GERISSENHEIT** die **SCHWIERIGKEIT**.

GLÜCK ist ein Maß dafür, wie sehr Fortuna, diese wankelmütige, unzuverlässige Nymphe, deinen Kobold mag. Wenn jemand mit deinem Kobold ein Glücksspiel wagen möchte oder etwas tun, das nirgendwo anders reinpasst, gibt **GLÜCK** die **SCHWIERIGKEIT** dieses Wurfes an.

BEWEGLICHKEIT ist der Andere Wert, der am häufigsten eingesetzt wird, denn er gibt an, wie schwer es ist, deinen Kobold im Kampf zu treffen. Und glaube uns, es werden echt viele Dinger versuchen, ihn zu treffen. Wenn jemand dich schlagen, treten oder packen will, gibt **BEWEGLICHKEIT** die **SCHWIERIGKEIT** dafür an.

Der **GRÖSSTE STREBER** wird dich oft fragen: "**WIE HOCH IST DENN DEINE BEWEGLICHKEIT?**" Auf diese Weise wird er die **SCHWIERIGKEIT** festlegen, gegen die seine Mannschaft würfeln muss, um dich umzubringen. Auch die anderen Spieler fragen dich vermutlich nach diesem Wert, denn auch sie werden mit großer Wahrscheinlichkeit versuchen, deinem Kobold Übles anzutun.



SACHEN MACHEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du zwei Dinge machen. Jedes dieser Dinge wird eine Aktion genannt. Du kannst folgende Aktionen durchführen:

• **BEWEGEN!** EIN KOBOLD KANN SICH BIS ZU 7 METER PRO AKTION BEWEGEN, OHNE SICH DABEI ZU SEHR WEHZUTUN.

• **ANGREIFEN!** EIN KOBOLD KANN EINEN FEIND, EINEN "FREUND" ODER DAS ABENDESSEN ANGREIFEN.

• **WAS MACHEN!** EIN KOBOLD KANN SEINE AKTION NUTZEN, UM EINE SEINER FERTIGKEITEN EINZUSETZEN, DIE ER BESITZT ODER DIE IHM VON EINEM OUTFIT ODER EINEM GEGENSTAND VERLIEHEN WIRD.

• **WAS ANDERES MACHEN!** EIN KOBOLD KANN AUCH ETWAS TUN, DAS NICHT VON EINER BESTIMMTEN FERTIGKEIT ABGEDECKT WIRD, ZUM BEISPIEL EINE TÜR Eintreten oder sich an die Einkaufsliste erinnern. Hierunter fällt im wesentlichen alles, was einem Kobold gelingen kann, sollte sein Würfeln glatt gehen.

• **MOTIVIEREN!** WENN EIN KOBOLD EINE AKTION DAMIT VERBRINGT, SICH vorzustellen, wie unfassbar grossartig seine nächste Aktion gelingen wird, bekommt er einen **BONUS** für diese Aktion.

DIE "BELLEN WIE EIN KOBOLD"-REGEL!

Kobolde können außergewöhnlich gut kochen und sind in allem anderen unfassbar schlecht. Wie kommt es also, dass Kobolde immer noch ganze Verliese füllen und in den Diensten böser Hexer stehen? Nicht mal ihre Unfähigkeit Angst zu empfinden erklärt, wieso ihre Zahl immer wieder so anwachsen kann, nur um sich dann von der nächsten Riege Abenteurer abschlagen zu lassen, statt in eine neue Bleibe abzuhausen. Kobolde kennen die Gesetze der Evolution nicht. Was sie antreibt, ist ihre Fähigkeit, das Unfassbare möglich zu machen. Nachdem der **GRÖSSTE STREBER** die **SCHWIERIGKEIT** einer Aktion festgelegt hat, aber bevor die Würfel gewürfelt werden, kann der Spieler bellen, knurren oder sich ganz allgemein wie ein Kobold verhalten, um einen **BONUS** zu bekommen. Aber Achtung: Jedes Mal, wenn diese Regel genutzt wird, musst du lauter und noch koboldiger sein, als der letzte Kobold, der erfolgreich gebellt hat.

WIR IST KOBOLDE?!



DIE "PRUSTEN"-REGEL!

Angriff ist die beste Verteidigung; regelmäßiges Zähneputzen und das Verwenden von Zahnseide ist die zweitbeste Verteidigung ... Humor ist die achtzehntbeste Verteidigung. Sicher, ein Lachanfall wird keine Kugeln abhalten oder Zahnfleischentzündung vermeiden, aber jemand kann dich einfach nicht so hart schlagen, wenn er sich vor Lachen krümmt. Wenn jemand etwas gegen deinen Kobold unternimmt und deine Reaktion ihn zum Lachen bringt, dann erhält er einen **MALUS** (sogar wenn es sich dabei um den **GRÖSSTEN STREBER** handelt).

BIN ICH JETZT ENDLICH DRAN?

Da du ein Kobold bist, fehlt dir die mentale Kapazität für ein kompliziertes Initiativesystem, darum geht es einfach rund um den Tisch. Die Person links vom **GRÖSSTEN STREBER** beginnt und dann geht es reihum bis zum **GRÖSSTEN STREBER**, der als Letzter dran ist. Wenn dir nicht gefällt, wo du sitzt, kannst du dich vor Spielbeginn umsetzen. Wenn es dabei irgendwelche Schwierigkeiten gibt, erinnere dich bitte daran, dass du gerade ein Spiel mit dem Namen „Wir ist Kobolde!“ spielst. Das bedeutet entweder A) lasst es eure Kobolde auskämpfen oder B) siehe A.

FERTIGKEITEN?

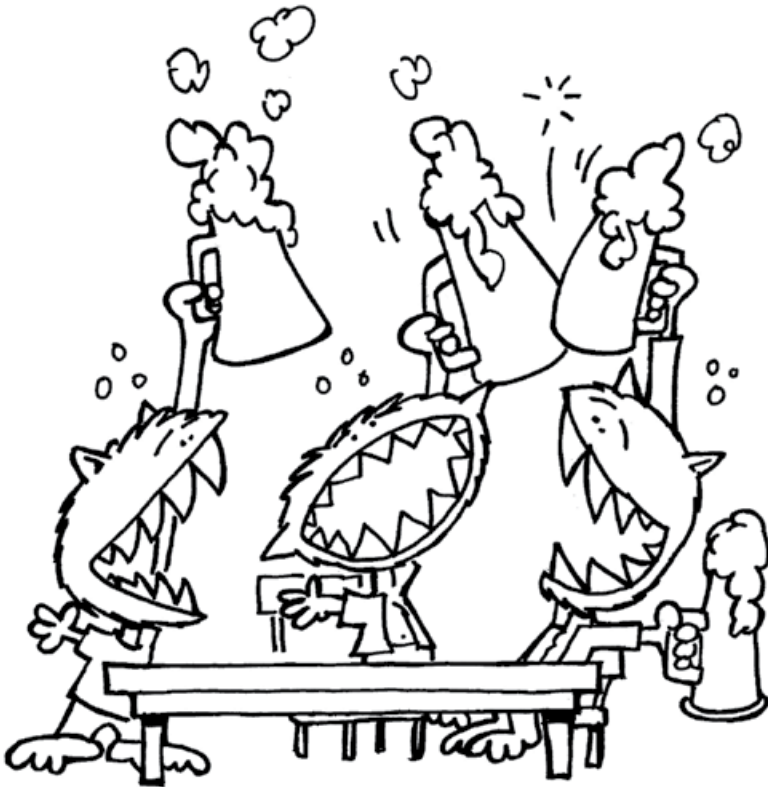
Jeder Kobold verfügt über spezielle **FERTIGKEITEN**, die auf deinem Charakterbogen stehen. Das können Sachen wie **KOCHEN** oder **SCHWIMMEN** oder **ZEUG IN DIE LUFT SPRENGEN** sein. Wenn du eine Fertigkeit besitzt und versuchst eine Aktion durchzuführen, bei der sie hilfreich wäre, bekommst du einen **Bonus** auf den Wurf.

BEISPIEL: Michael möchte einen See durchqueren, der **GRÖSSTE STREBER** sagt eine Schwierigkeit von **4 WÜRFELN** an, aber da Michaels Kobold die Fertigkeit **SCHWIMMEN** besitzt muss er nur **3 WÜRFEL** benutzen.



WIE SCHULE IN DEN SOMMERFERIEN

Wir haben es bisher möglicherweise noch nicht ausführlich genug betont, darum hier noch einmal: Kobolde sind das Mieseste vom Miesem. Kobolde sind so dumm wie ihre Höhlen dunkel sind. Sie sind zu der Menge an Einsatz einfach nicht fähig, die es bräuchte, um eine dieser Charakterklassen aus anderen Fantasyrollenspielen zu meistern. Dass ein Kobold aber in einer Sache nichts taugt, hat ihn leider noch nie davon abgehalten, diese nicht durchzuziehen. Wie bei einem Vierjährigen, der sich ein Handtuch umbindet und damit zum Superhelden wird, setzen sich Kobolde einen spitzen Hut auf und werden zum Zauberer, oder sie setzen sich einen Kochtopf als Helm auf und werden dadurch zum Krieger. Auf dem Charakterbogen gibt es einen Bereich mit der Überschrift **OUTFIT**. Hier kannst du die Kleidung beschreiben, die du trägst, und welche besonderen Kräfte sie dir verleiht. Jawohl, ganz recht! In diesem Spiel bekommst du Kräfte durch die Kleidung, die du anhast.



WIR IST KOBOLDE?!



ABMETZELN

WIR IST KOBOLDE?!

Wenn du dich mit deinen Freunden zum Rollenspiel treffen willst, um gemeinsam eine Geschichte zu erzählen und eure Freundschaft wachsen und gedeihen zu lassen, während sich eure Charaktere im Laufe der Zeit weiterentwickeln, dann ist das hier das falsche Spiel für dich! Gib dieses Buch bitte an deinen zwölfjährigen Neffen weiter. Bei **KOBOLDE ESSEN BABYS!** wird das nicht passieren, das können wir dir garantieren.

Deine Motivation ist einfach. **DER KÖNIG IST HUNGRIG.** Wenn du nicht etwas Schmackhafteres findest, stehst du selbst auf dem Speiseplan. Deine Möglichkeiten sind begrenzt. Du bist nicht schlau. **DU IST DUMM!** Und der direkte Weg zum Sieg (d.h. einem vollen Bauch) führt meist über jemandes Leiche. Darum kämpfen Kobolde ... oft! Im Kampf wird genauso gewürfelt, wie wir es schon erklärt haben, aber es gibt ein paar Feinheiten, die wir dir mitteilen möchten, damit du sie nicht in diesem neumodischen „Internetz“ suchen musst.

WIE TRIFFT MAN?

Kämpfen ist einfach. Wenn Kämpfen schwer wäre, könnten Kobolde es nicht. Wenn du beschließt, etwas zu töten, **BEANTWORTE EINE ODER BEIDE DIESER EINFACHEN FRAGEN.**

FRAGE 1: BIN ICH NAH DRAN?

Wenn die Antwort nein lautet, geht es bei Frage 2 weiter. Wenn du ja gesagt hast: Gratulation! Du befindest dich nun im Nahkampf und kannst losmetzeln! Würfele so viele Würfel wie dem Wert deines Zieles in **BEWEGLICHKEIT** entspricht. Wenn das Ergebnis nicht über deinem Wert in **MUCKIS** liegt, hast du getroffen!

FRAGE 2: KANN ICH DAS ZIEL SEHEN?

Wenn die Antwort ja lautet, kannst du einen Fernkampfangriff versuchen. Würfele so viele Würfel, wie dem Wert deines Zieles in **BEWEGLICHKEIT** entspricht, und versuche gleich oder unter deinem Wert in **REFLEXE** zu bleiben (wenn du etwas nach ihnen wirfst) oder in **EGO** (wenn du zufälligerweise etwas besitzt, mit dem man schießen kann).

Wenn die Antwort nein lautet — was versuchst du überhaupt hier zu töten? Schmerzhaftes Kindheitserinnerungen? Geister? Unsichtbare Pantomimen? Du kannst natürlich gegen die Dunkelheit ankämpfen, aber das bringt nichts.



WER NIMMT SCHADEN?

Kobolde sollten sich nicht um ihren „Schaden pro Sekunde“-Wert scheren. Wenn das für dich zu einem guten Spiel dazugehört, möchten wir dir gerne eines der Spiele empfehlen, die von den fliegenden Pferden entworfen wurden. Kobolde können „Schaden pro Sekunde“ nicht mal buchstabieren, um Vors willen!

DIE "KRATZ KRATZ BEIß"-REGEL

Einige Kobolde kämpfen gerne mit Stöcken und Steinen, andere machen sich lieber die Hände schmutzig. Durch den lebenslangen Kampf um Essensreste haben sie **SCHARFE KRALLEN** und **SPITZE ZÄHNE** entwickelt. Darum brauchen Kobolde eigentlich keine Waffen, um **SCHADEN** zu verursachen. Trotz ihrer gabelförmigen Krallen und einem Mund voller Esswerkzeuge sind Waffen aber trotzdem cool. Wenn ein Kobold ohne eine Waffe angreift, erhält der Gegner bei Angriffswürfen gegen ihn einen **BONUS**.

Um diese Schnellstartregeln einfach zu halten, wird der Schaden in **TREFFERPUNKTEN** gemessen. Der **TREFFERPUNKTEWERT** gibt an, wie häufig etwas verletzt (oder „getroffen“) werden kann, bevor es umkippt und stirbt. Ist es wichtig, von was man da getroffen wird? Nein, das ist nicht wirklich wichtig, schon gar nicht in diesem Spiel. Wollen wir damit behaupten, dass ein Breitschwert und ein Messer den gleichen Schaden verursachen? Nein, wir wollen damit nur sagen, dass der Unterschied für dieses Spiel nicht so schrecklich wichtig ist.

Immer wenn du ein Ziel triffst, verliert dieses einen **TREFFERPUNKT**. Wenn etwas keine **TREFFERPUNKTE** mehr übrig hat, ist es hinüber!

BEISPIEL: Dein Kobold besitzt 2 Trefferpunkte und ist tot, sobald er zweimal getroffen wurde.

Man kann nicht nur im Kampf sterben, es gibt eine Menge Dinge die **TREFFERPUNKTE** kosten können: einen vergifteten Apfel essen, niedergetrampelt werden, Sonnenstrahlen, die von einem Vergrößerungsglas gebündelt werden, aus dem zweiten Stock fallen oder bestimmte Popsongs hören — um nur fünf zu nennen. Wenn nichts anderes erwähnt ist, verliert man immer **1 TREFFERPUNKT**, sobald man Schaden erleidet.

WIR IST KOBOLDE?!



HER MIT DEM ZEUG!

Kobolde lieben Zeug, sind aber nicht sehr geschickt, wenn es darum geht, Zeug herzustellen. Sie wissen auch nicht immer, wie man das Zeug nun genau benutzt, aber selbst ein Kobold weiß zu schätzen, dass es mit einem Spachtel leichter fällt, ein Loch zu graben, als mit einem Stiefel. Jeder der vorgefertigten Kobolde

in diesem Buch besitzt **AUSRÜSTUNG**, meist eine **WAFFE** und einen anderen **GEGENSTAND**. Die Ausrüstung kann einem Kobold eine Fertigkeit verleihen oder ihm etwas ermöglichen. Das wird mit einem Plus-Zeichen hinter dem Gegenstand beschrieben, zum Beispiel: **HAMMER +NÜTZLICH** (Du bekommst einen Bonus, wenn du Sachen zerdepperst)

DIE "2 PFOTEN"-REGEL!

Jeder Kobold besitzt 2 Pfoten, die **RECHTE PFOTE** und die **FALSCH E PFOTE**. Du kannst also entweder zwei Dinge festhalten oder ein wirklich großes Ding. Solltest du jemals mehr als zwei Dinge festhalten, betrügst du offensichtlich und erhältst dafür einen **MARKER**! Denk auch daran, dass Kobolde winzig sind ... Vielleicht grad mal so.* Darum sind die meisten menschlichen Gegenstände (du weißt schon: Größe M) einfach zu groß für sie und müssen mit beiden ~~Handen~~ Pfoten gehalten werden.

DER ZUFÄLLIGE SCHRECKLICHE TOD**

Das Leben eines Kobolds ist fies, brutal und zu kurz geraten (also so wie ihre Mütter). Für jeden, der sich einen Kobold ansieht, ist es offensichtlich, dass das Polyversum selbst versucht, diesen umzubringen — oder zumindest versucht es dieses Spiel. Wenn du eine **AKTION** durchführst, für die du einen **MARKER** bekommst, kreuze eine der Zahlen in der Reihe "**ZUFÄLLIGE SCHRECKLICHE TODESMARKER**" (ZST-Marker) an und würfelle dann 2 Würfel. Wenn das Ergebnis eine Zahl ist, die du bereits angekreuzt hast, erleidest du einen zufälligen schrecklichen Tod. Wenn Du eine 7 würfelst, erscheint **DER RÄUBER***** und stiehlt dir einen deiner Gegenstände.

MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

In einem vollwertigen **KOBOLDE FRESSEN BABYS!**-Spiel können viele Dinge dafür sorgen, dass du einen **MARKER** bekommst, aber da das hier eine freundliche Einführung sein soll, würde ich vorschlagen, dass du nur **MARKER** bekommst, wenn du betrügst. Aber was zählt als Betrug?



So Sachen wie: zu viele Dinge tragen oder den König nicht angemessen ehren, aber vorrangig Dinge tun zu wollen, für die du die Fertigkeiten nicht besitzt, und sie dann trotzdem zu tun.

Außerdem kann der **GRÖSSTE STREBER** diese Dinge wie Karnevalsbonbons in die Menge werfen, um die Spieler zu motivieren, das Spiel zu beschleunigen oder Frechheiten zu unterbinden!

ZUFÄLLIGER SCHRECKLICHER (BITTE EINFÜGEN) TOD

Wenn ein **ZUFÄLLIGER SCHRECKLICHER KOBOLDTOD** passiert, wird das Spiel kurz unterbrochen, damit wir uns an diesem Ableben erfreuen können. Lass den Spieler, dessen Kobold gestorben ist, einmal auf jede der unten stehenden Tabellen würfeln, um sein Schicksal zu bestimmen.

**DEIN KOBOLD STARB, WEIL ER VON EINEM/EINER
(ADJEKTIV) (NOMEN) (VERB) WURDE!**

ZUFÄLLIGE TODESTABELLE - ADJEKTIV TW6	
1	WÜTENDEN
2	GRÄSSLICHEN
3	UMHERWANDERNDEN
4	EXPLODIERENDEN
5	MAGISCHEN
6	BÖSARTIGEN

ZUFÄLLIGE TODESTABELLE - NOMEN TW6	
1	KUH
2	HÜHNCHEN
3	ZAUBERER
4	MONSTER
5	UNWICHTIGEN TYPEN
6	DRACHEN

ZUFÄLLIGE TODESTABELLE - VERB TW6			
1	ZERQUETSCHT	4	VERSCHLUNGEN
2	AUFGESPIEST	5	PULVERISIERT
3	VERBRANNT	6	UMGEHAUEN

** Was wäre ein **KOBOLDE ESSEN BABYS!** Spiel ohne die Möglichkeit, auf schreckliche und zufällige Weise zu sterben? Auf jeden Fall eines, das nicht von 9th Level entworfen wurde, soviel ist sicher.

*** Ja, das ist ein Siedler-Scherz

WIR IST KOBOLDE?!



WIE MAN DIESES SPIEL LEITET

Wir haben hier nicht genug Platz, um dir zu erklären, wie man ein **ROLLENSPIEL** leitet, darum gehen wir davon aus, dass du grundsätzlich weißt, was ein **SPIELLEITER** zu tun hat: den Spielern beschreiben, was passiert; würfeln, um sie umzubringen; die restliche Welt zum Leben erwecken. Einfach. Wenn du **KOBOLDE FRESSEN BABYS!** leitest, behalte die folgenden Dinge im Hinterkopf, das wird allen Beteiligten den meisten Spaß bereiten.

♣ **DAS LEBEN IST NICHT FAIR. NICHT JEDER IST BESONDERS, DOCH ZUMINDEST SIND KOBOLDE BESONDERS BILLIG, WENN MAN SIE IM DUTZEND KAUFT. KOBOLDE SIND GLEICHERMASSEN FURCHTLOS UND DUMM -- IHR VERSTÄNDNIS DER PHYSIKALISCHEN GEGESetze BASIERT AUF EXPERIMENTEN, WIE SIE DER COYOTE IN DEN ROADRUNNER-CARTOONS DURCHFÜHRT. ERMUTIGE DEINE SPIELER, DIE LÄCHERLICHSTEN PLÄNE UMZUSETZEN UND AUF GRANDIOSE WEISE ZU SCHEITERN! WENN SIE STERBEN, REICHE IHNEN EINEN NEUEN CHARAKTER UND SCHICK SIE GLEICH WIEDER LOS.**

♣ **VERSUCHE NIEMALS NEIN ZU SAGEN ... WIR WISSEN BEIDE, DASS EIN KOBOLD KEINE KUH HEBEN KANN, ABER IHNEN DABEI ZUZUSEHEN, WIE SIE ES VERSUCHEN, IST EINFACH ZU KÖSTLICH. HAU BEI LÄCHERLICHEN AKTIONEN EINFACH EINE HOHE SCHWIERIGKEIT RAUS UND LASS DIE SPIELER HERAUSFINDEN, WIE SIE DEN WURF TROTZDEM SCHAFFEN KÖNNEN.**

♣ **SPASS GEHT ÜBER REGELN. REGELN STELLEN EINEN HILFSRAHMEN FÜR DAS SPIEL DAR, SOLLTEN ABER GEBOGEN UND GEBROCHEN WERDEN, WENN SIE GEFAHR LAUFEN, DEN SPIELSPASS ZU MINDERN.**

♣ **TÖTE SIE, WIE DARTH VADER SANDLEUTE UMBRINGT! IN EINIGEN SPIELN IST DER SPIELLEITER EIN NEUTRALER RICHTER, DER SICH ZURÜCKLEHNT UND DAS BUNTE GESPINNST DER GESCHICHTE BETRACHTET, WÄHREND SIE SICH ENTFALDET. WENN DU DAS WILLST, GIBT ES GENUG SPIELE, DIE DAS SO MACHEN. BEI KOBOLDE DARFST DU EINE BÖSARTIGE MACHT SEIN, DIE ALLES DARAN SETZT, DAS VOLK DER KOBOLDE SAMT UND SONDERS VOM ANGESICHT DER ERDE ZU TILGEN. MUAHAHAHAHA!**

♣ **WENN DIE KOBOLDE NICHT DAS TUN, WAS KÖNIG TORG -- **LANG LEBE KÖNIG TORG!** -- VERLANGT, WERDEN SIE AUFGEFUTTERT. DAS MACHT DIE KOBOLDE ZU ÜBERZEUGTEN KÖNIGSTREUEN UND ES IST EIN SEHR EFFEKTIVER WEG, DIE GRUPPE AUF DEN WEG ZU BRINGEN.**



DIE WELT DER KOBOLDE

Die folgenden wichtigen Fakten solltest du über die Welt der Kobolde kennen. Es gibt noch viel mehr zu wissen, aber das sollte fürs Erste reichen.

☛ MENSCHEN SPRECHEN ETWAS, WAS SIE "GEMEINSPRACHE" NENNEN. DIE MENSCHENSPRACHE KLINGT IN KOBOLDOHREN MONOTON UND LANGWEILIG. KOBONISCH, DIE SPRACHE DER KOBOLDE, KLINGT FÜR MENSCHEN NACH BELLEN UND FIEPEN.

☛ JEDER HASST KOBOLDE, WEIL SIE IN EINE GEGEND EINFALLEN UND ALLES AUFFRESSEN, WAS AUCH NUR ANNÄHERND ESSBAR IST, WIE EIN SCHWARM HEUSCHRECKEN AUF SOMMERURLAUB. AUSSERDEM VERURSACHEN SIE EINE UNANGEMESSEN GROSSE ZAHL AN EXPLOSIONEN UND ÜBER IHRE MEHR ALS FRAGWÜRDIGE HYGIENE WOLLEN WIR HIER GAR NICHT SPRECHEN.

LASS SIE WÜRFELN!

Lass sie würfeln (*oder würfele selber*), wann immer die Chance besteht, dass etwas schief geht – was bei Kobolden praktisch immer der Fall ist. Der aktive Spieler würfelt und die Zielzahl (*also die Zahl, der es gleichzukommen oder doe es zu unterwürfeln gilt*) ist immer einer **DER WERTE**.

BEISPIEL: Wenn ein Hühnchen eine Tür einrennen will, um an einen Kobold zu kommen, würdest du versuchen, nicht über den **Muckis**-Wert des Hühnchens zu würfeln (viel Glück dabei).

Die **SCHWIERIGKEIT** stellt die Zahl der Würfel dar, die du bei einer Aktion würfeln musst. Wenn die Aktion gegen einen anderen Kobold oder ein Wesen gerichtet ist, musst du nicht mal drüber nachdenken, wie es weitergeht. Die **SCHWIERIGKEIT** steht nämlich bereits fest: **KÖRPER, GERISSENHEIT, GLÜCK** oder **BEWEGLICHKEIT** des Ziels. In anderen Fällen musst du dir was einfallen lassen. Die Tabelle auf der nächsten Seite kann dir dabei helfen. Überlege dir einfach, wie schwer es für ein mit Zucker gedoptes Kindergartenkind wäre, so etwas zu schaffen, und weise der Aktion dann diese **SCHWIERIGKEIT** zu.

BEISPIEL: Es ist echt schwer, beim Wasser kochen Mist zu bauen, aber nicht unmöglich. Das würde ich **PIPILEICHT** nennen – **1 WÜRFEL**. Ein Soufflé hingegen steckt voller Gefahren, was es **SCHWER** macht – **4 WÜRFEL**.

WIR IST KOBOLDE?!



DIE EINFACHE SCHWIERIGKEITEN-TABELLE

WÜRFEL	SCHWIERIGKEIT	BEISPIELE	
		STEIN WERFEN	SACHEN ZERLEGEN
0	KANN NICHT SCHIEFGEHEN	AUF DEN BODEN FALLEN LASSEN	FEUCHTEN ZUCKERWÜRFEL ZERDRÜCKEN
1	PIPILEICHT	DIE BREITE SEITE EINER SCHEUNE TREFFEN	EINEN DÜNNEN STOCK ZERBRECHEN
2	EINFACH	EINE TÜR TREFFEN	EINEN AST ZERBRECHEN
3	HERAUSFORDERND	EINEN BAUM TREFFEN	EINE HOLZTÜR EINTRETEN
4	SCHWER	EIN HORNISSEN-NEST AN EINEM AST TREFFEN	EINE HOLZTRÜHE ZERTRÜMMERN
5	SEHR SCHWER	EIN BESTIMMTES BLATT EINES BAUMES TREFFEN	EINE EISERNE GELDSCHATULLE AUFBRECHEN
6	HIRN-VERBRANNT	DIESES BLATT WÄHREND EINES STURMS TREFFEN	DURCH STEIN HINDURCHSCHLAGEN

Wenn die Umstände die Aktion unterstützen, kannst du einen **BONUS** für den Wurf vergeben, wodurch die Schwierigkeit um **1 WÜRFEL** sinkt. Wenn die Dinge ungünstig sind, kannst du auch einen **MALUS** vergeben, wodurch sie **1 WÜRFEL** mehr nehmen müssen. Mehrere **BONI** und **MALI** können aus verschiedenen Quellen stammen und werden dann einfach miteinander verrechnet.

MARKIG MARKER MARKIEREN

Manche Kobolde müssen daran erinnert werden, wie man sich als Kobold zu verhalten hat, nicht zu betrügen oder einfach daran, wer hier das Sagen hat. Darum kannst du **MARKER** ausgeben, wann immer du es für richtig hältst ... es sollte nur lustig bleiben.



SACHEN ZUM TÖTEN UND ESSEN

Wir benutzen immer das untenstehende Format, um unsere Monster zu beschreiben. Mittlerweile sollten ihre Werte selbsterklärend sein, ebenso wie ihre Waffen und andere Gegenstände. **POSITIVE MERKMALE** geben einen **BONUS**, wenn sie zur Anwendung kommen (wenn beispielsweise ein Hund jemanden bemerken könnte, indem er ihn wittert). **NEGATIVE MERKMALE** können dem Wesen einen **MALUS** verpassen oder eine bestimmte Handlungsweise aufzwingen. Du könntest zum Beispiel deinem Kumpel ein Bein stellen, damit der Zombie stehen bleibt und ihn statt dich frisst. Meist haben wir Anmerkungen gemacht, damit du diese Monster leichter handhaben kannst.

Monster besitzen **TREFFERPUNKTE** in Höhe ihres **MUCKIS**-Wertes.

NAME

M: MUCKIS (KÖRPER) **E:** EGO (GERISSENHEIT) **Ü:** ÜBERFLÜSSIG (GLÜCK)
R: REFLEXE (BEWEGLICHKEIT) / WAFFEN UND GEGENSTÄNDE / +NÜTZLICHE
MERKMALE, -NEGATIVE MERKMALE [MOTIVATION UND ANMERKUNGEN]

ZOMBIE

M:10(3) E:1(1) Ü:1(1) R:1(1) / BISS / -GIERT NACH LEBENDEM FLEISCH

*Versucht immer das lebende Wesen zu verspeisen,
das am nächsten an ihm dran ist*



WIR IST KOBOLDE?!



DAS EINSTEIGERABENTEUER SUPPE ODER DEN TOD!!!

[EINLEITUNG] Auf den nächsten Seiten findest du ein Abenteuer. Die kursiv gesetzten Abschnitte, wie dieser hier, sind nur für deine Augen gedacht. Diese solltest du den Spielern nicht vorlesen. Spieler sind alberne Dumpsbacken! Siehst du – sowas willst du doch deinen Spielern nicht ins Gesicht sagen ...

[LIES DEN KOBOLDEN DAS FOLGENDE LAUT VOR] König Torg – **LANG LEBE KÖNIG TORG!** – hat Schnupfen. Oh nein! Der Königliche Quacksalber hat keine Idee, wie er seinen Patienten heilen könnte und der König verliert langsam die Geduld.

In seiner Verzweiflung beschließt der Doktor, alle Vorsicht über Bord zu werfen und es mit menschlicher Medizin zu versuchen. Man bestellt euch in die Kammer des königlichen Leibarztes, wo man euch eine gefühlte Ewigkeit warten lässt (*das hier ist schließlich immer noch ein Arzt*). Nachdem ihr beinahe wortwörtlich vor Langeweile gestorben seid, kommt der Arzt auf seinen Stock gestützt hereingehumpelt.

„Ich werde mich kurz fassen, damit ihr es euch merken könnt. Der König ist krank. Das Einzige, was ihm jetzt noch helfen kann, sind die mystischen Kräfte der Hühnernudelsuppe. Ich bin im Besitz eines Rezeptes, das vom großen menschlichen Weisen Knorr entwickelt wurde und seit Generationen eingesetzt wird, um menschliche Leiden zu heilen. Ich denke, mit einigen kleinen Anpassungen kann es uns auch dazu dienen, den König zu retten. Ihr werdet euch in die Menschenstadt schleichen und mir die Zutaten besorgen, die ich zum Brauen dieses mächtigen Elixiers benötige.“

Der Doktor liest von einer herausgerissenen Seite ab: „Hühnchen, etwas Pasta, einige Karotten, ein bisschen Sellerie ... blablabla ... wir haben mehr als genug Wasser hier ... was zur Hölle ist Rosmarin ... dies kleinhacken, jenes hinzugeben ... Ohh, und wir brauchen natürlich einen Kessel. Noch Fragen?“



[FRAGEN?] Beantworte solange Fragen, bis du keine Lust mehr hast. Dann donnert der Doktor seinen Gehstock auf den Tisch und sagt den Kobolden, dass sie sich auf die Socken machen sollen. Wenn sie fragen, warum sie diese Aufgabe überhaupt übernehmen sollten, erwähnt der Arzt, dass er dem König nur ungern mitteilen würde, dass er sich wegen der Kobolde noch nicht besser fühlt. Oder etwas anderes Aufmunterndes in dieser Art.

[SOBALD DIE KOBOLDE AUFBRECHEN] Ihr marschiert zum Höhleneingang, wo sich einige eindrucksvolle Wachen um die Höhlenöffnung versammelt haben. Während ihr sie passiert, sagen sie: „Ich wisst, wie es läuft. Ihr bringt Zeug her und wir stellen dann sicher, dass es in der Küche landet. Wenn ihr nichts mitbringt, stellen wir sicher, dass ihr stattdessen in der Küche landet!“

Koboldwachen sind eine ganz andere Art von Wesen. Niemand weiß so genau, wo sie herkommen, aber jede Höhle scheint ein paar von ihnen anzulocken. Diese Kerle sind nach Koboldstandards einfach der Hammer. Groß, stark, loyal und beinahe intelligent. Wenn die Spieler sich mit ihnen anlegen, werden sie verlieren. Natürlich könnt ihr euch den Spaß machen, zu würfeln und so weiter, aber schlussendlich liegt es nur in deiner Hand, wie lang du die Schmerzen hinziehen willst.

Falls die Kobolde am Ende des Abenteuers alle Zutaten beisammen haben, werden sie zum Festessen eingeladen. Für jede fehlende Zutat nimmt einer der Kobolde deren Platz ein. Der Kobold, der die wenigsten Zutaten mitbringt, sollte als Erster verspeist werden.

DER HÖHLENEINGANG

Ihr steht vor dem eher schlecht als recht getarnten Eingang zur Koboldhöhle. Einige stramme Wachen schlendern herum.



DER FÖKELPLATZ

WIR IST KOBOLDE?!

Kobolde sind der Ansicht, dass man die Toten schnell verspeisen sollte, bevor einem jemand den Snack wegschnappt. Menschen hingegen geben sich große Mühe, ihre Toten erst einmal ordentlich reifen zu lassen, bevor sie verschlungen werden. Sie machen sich sogar die Mühe, jeden einzelnen mit einem Stein zu markieren, damit sie immer wissen, wie lange der hier schon reift und vermutlich, mit welchen Gewürzen man ihn eingelegt hat. Meisterhaft zubereitete Leichen, lecker!

Ihr spaziert über diese menschliche Vorratskammer, da seht ihr plötzlich ... Würfel **1W6**. Addiere **+1**, wenn dies nicht der erste Besuch ist.

1. ...EINEN MENSCHEN IN EINER GRUBE, DER MIT SEINEM LIEBLINGSSCHÄDEL YORICK ZU SPRECHEN SCHEINT.

HAMLET

M:9(3) E:9(3) Ü:10(3) R:8(2) / SCHÄDEL UND SCHWERT / -VERRÜCKT

Er ist ziemlich beschäftigt und bemerkt sie nur, wenn die Krolde ihn irgendwie ablenken.

2. ...EIN TIEFES LOCH, IN DEM EINE LÄNGLICHE KISTE LIEGT.

[IN DAS LOCH KLETTERN] macht einen Wurf auf **Reflexe** mit **2 Würfeln** nötig (auch, um wieder rauszukommen). Die Kiste kann mit einem Wurf auf **MUCKIS** mit **2 WÜRFELN** aufgebrochen werden – darin liegen ein Leichnam in schmucker Kleidung und einige Kupfermünzen. Wenn ein Krolde den Leichnam aufisst, bekommt er **+1 TREFFERPUNKT**.

3. ...EINEN GROSSEN SCHWARZEN VOGEL, DER AUF EINEM GRABSTEIN HOCKT.

KRÄHE

M:1(1) E:5(2) Ü:6(2) R:8(2) / SCHNABEL / +FLIEGEN

Bedeutet nur dann Ärger für die Krolde, wenn sie damit.



4. ...EINEN FIESEN ALTEN HUND, DESSEN BLICK DEUTLICH SAGT:
"LAUFT WEG!"

WACHHUND

M:6(2) E:2(1) Ü:8(2) R:6(2) / BISS / +GERUCHSSINN

Verfolgt die Koblode, bis sie den Friedhof verlassen.

5. ...EINEN LEICHENSOMMELIER, DER DRECK FESTKLOPFT.

TOTENGRÄBER

M:9(2) E:5(2) Ü:6(2) R:8(2) / SCHAUFEL / -UNTERBEZAHLT

Versucht den Friedhof in Ordnung zu halten, ist aber nicht ganz bei der Sache.

6. ...EINEN SEHR KRÄNKLICHEN UND HUNGRIG WIRKENDEN MENSCHEN. ER
STÖHNT UND LECKT SICH ÜBER DAS LOCH, WO FRÜHER SEINE UNTERLIPPE WAR.

ZOMBIE

M:10(3) E:1(1) Ü:1(1) R:1(1) / BISS / -GIERT NACH LEBENDEM FLEISCH

Versucht immer das lebende Wesen zu verspeisen, das am nächsten an ihm dran ist.

7. ...EINE AUFGEBRACHTE GRUPPE BEWAFFNETER DORFBEWohner MIT
FACKELN UND MISTGABELN, DIE SICH ZWISCHEN EUCH UND DEN HÖHLEN
AUFGEBAUT HABEN. IHR WISST NICHT, WER GESTORBEN IST, ABER IHR
KÖNNT EUCH LEICHT DENKEN, WER ALS NÄCHSTES IN GRAS BEISSEN WIRD.

DORFBEWÖHNER

M:8(2) E:6(2) Ü:8(2) R:6(2) / FACKEL ODER MISTGABEL / -MENSCHENMENGE

Wir wissen nicht so recht, wie die Koblode an diesen Typen vorbeikommen sollen, das sind echt eine Menge Leute ... viel Spaß damit!

WIR IST KOBLODE?!



DER ÖKOHOF

WIR IST KOBOLDE?!

[AUSSEN] Das ist einer dieser neuen Ökohöfe, die alles auf die althergebrachte Weise machen. Sicher, es dauert länger! Wen schert es, wenn es fünfmal so viel Arbeit macht? Das Essen schmeckt auf jeden Fall lecker und „alter Schwede“, sind diese Tiere glücklicher, wenn sie auf dem Schlachtblock landen. Dieser ökologisch verantwortungsvolle Hof wurde mit Matsch verkleidet und dem Anschein nach züchten sie Luzernen auf dem Dach. An der Vorderseite befinden sich eine türförmige Öffnung und eine fensterförmige Öffnung, die Ausblick auf ein hohes Gatter voller Hühnchen bietet. Ein zweites Fenster liegt an der Rückseite des Hauses.



[FENSTER] Es gibt zwei Fenster (*auf dieser Seite und an der Rückseite*), durch die man gucken könnte, wenn sie nicht aus recyceltem Glas wären und damit schwer zu durchschauen. Man kann sie auch nicht öffnen, könnte aber eines einschlagen. Das Fenster hinten führt in die Küche, das an der Seite in das Schlafzimmer.

[TÜR] Die Tür besteht aus wiederverwendeten Scheunenbrettern. Sie ist voll im Trend und auf Schienen montiert, auf denen sie mühelos zur Seite geschoben werden kann.

Wenn der Kobold die Tür nicht ausdrücklich langsam aufschiebt, rollt sie weiter und fällt mit lautem Poltern aus den Schienen. Der Durchgang führt ins Wohnzimmer.



[WOHNZIMMER] Hier herrscht heillose Unordnung. In der Mitte des Raumes steht eine Couch und überall am Boden liegen Holzstücke in verschiedenen Größen und tausende Schrauben herum. Eine unfassbar frustrierte Bäuerin hält einen Sechskantschlüssel in der Hand. Sie schleudert den Schlüssel angewidert in die Ecke und sucht nach etwas, das sie kaputt machen kann.

BÄUERIN

M:8(2) E:7(2) Ü:6(2) R:8(2) / REGALBRETT (KNÜPPEL) / +AGRARWIRTSCHAFT

Das hier ist ihr Haus und das gibt sie nicht kampflos auf.

[SCHLAFZIMMER] Hier gibt es keine Betten im herkömmlichen Sinne, nur einen großen Sitzsack und einen kleineren Sitzsack, der leise, gurgelnde Geräusche von sich gibt.

[KLEINER SITZSACK] Hier drin liegt ein **MENSCHLICHES BABY**.

*Dummerweise läuft es sich schwierig auf einem Sitzsack. Um zum Baby hinzukommen, braucht es einen Wurf auf Überflüssig mit **3 WÜRFELN**.*

[KÜCHE] Diese Küche meint es ernst! Es gibt wuchtige Holzanrichten, eine Sammlung makelloser recycelter Aluminiumtöpfe, Küchenmesser in Samuraiqualität und einen Ofen, der einem Restaurant alle Ehre machen würde. Auf der Fensterbank wächst ein kleiner Kräutergarten. Eine Frau in einem Flanellhemd zerkleinert mit einem großen Hackebeil einen Batzen Fleisch in kleinere Stücke.

[IN DER KÜCHE] Hier kann man nach kurzer Suche einen neuen Kessel und alle Arten von Kräutern finden. Mit einem Wurf auf Überflüssig (**2 WÜRFEL**) kann man den Rosmarin identifizieren.

DIE ANDERE BÄUERIN

M:8(2) E:7(2) Ü:6(2) R:8(2) / HACKEBEIL / +AGRARWIRTSCHAFT

Das hier ist ihr Haus und das gibt sie nicht kampflos auf.

WIR IST KOBOLDE?!



DIE OBDACHLOSEN HÜHNER

WIR IST KOBOLDE?!

Normalerweise halten die Menschen ihre Hühner in einem Stall. Diese Bäuerinnen hier sind aber offensichtlich ein bisschen dumm. Statt eine praktische Kiste voller leckerer Vögel und Eier zu haben, lassen sie ihre Hühnchen überall rumrennen. Ein niedriger Zaun umgibt sie zwar, sieht aber ziemlich wackelig aus. Ihr seid ziemlich sicher, dass ihr ihn umnieten könntet. Dahinter wartet mindestens ein Dutzend Hühner auf euch.

[ZAUN] Der Zaun ist zwei Koboldlängen hoch und besteht aus Holzpfosten und Maschendraht.

*Sollte jemand „Maschendrahtzaun in the morning“ singen, belohne ihn mit einem Marker für seinen schlechten Musikgeschmack. Der Maschendraht steht unter Strom und wer ihn berührt, erleidet einen **TREFFERPUNKT**. Um (schnell) über den Zaun zu klettern, wird ein Wurf auf **REFLEXE** nötig (**3 WÜRFEL**). Um ihn zu überspringen, braucht man einen langen Stab und muss einen **MUCKIS**-Wurf ablegen (**4 WÜRFEL**).*

HÜHNCHEN

M:2(1) E:3(1) Ü:6(2) R:8(2) / SCHNABEL / +KLEINGRUPPENTAKTIK

Hühnchen sind die Erzfeinde der Kobolde und gleichen ihre Schwäche durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit aus. Alles, was du über Hühnchen wissen musst, kannst du in unserem Buch „Noch mehr Sachen zum Töten und Essen!“ erfahren.

DAS PUTZIGE KLEINE PILZHAUS

[AUSSEN] Ihr seht ein kleines Haus in Form eines Pilzes, in dessen Vorgarten einige kleine Statuen und entlang dessen Zufahrt einige Löwenstatuen stehen. Das Haus scheint ziemlich gut in Schuss zu sein. Eine große Tür befindet sich an der Vorderseite des Hauses und eine kleinere in der Seitenwand. An allen Seiten findet sich je ein Fenster. Am Ende der Zufahrt steht ein kleines Go-Kart und vor der seitlichen Tür seht ihr einen hölzernen Swimmingpool.

[GO-KART] Dieses Fahrzeug hat schon bessere Tage gesehen, es ist abgenutzt und sieht so aus, als habe jemand den Motorblock mit einem gehörnten, blauen Panzer zertrümmert.



[HOLZPOOL] Eine kleine Leiter führt in den Pool, der mit Weintrauben gefüllt ist. Hineinzukommen ist einfach, um herauszukommen bedarf es eines Wurfes auf **REFLEXE (3 WÜRFEL)**, sonst rutscht man aus und erwischt die Leiter nicht.

[FENSTER] Es gibt vier Fenster (vorne, auf der Seite der Zufahrt, beim Pool, hinten). Jeder kann hineinschauen; um eines unbemerkt zu öffnen, muss man jedoch auf **REFLEXE** würfeln (**4 WÜRFEL**).

[VORNE UND AUF DER SEITE DER ZUFART] Durch diese Fenster seht ihr das Wohnzimmer. Ein kleiner, dicker Typ mit schwarzem Haar und einem dichten Schnurrbart sitzt auf der Couch. Er trägt einen roten Hut und schreit jemanden an, den ihr nicht sehen könnt. Eine Wand des Wohnzimmers ist komplett mit Spiegeln bedeckt. Von diesem Raum aus könnt ihr auch die Küche sehen und ein weiteres Zimmer im hinteren Bereich des Hauses.

[AUF DER SEITE DES POOLS] Durch dieses Fenster seht ihr eine Prinzessin, die hilflos auf eine Küchenanrichte voller Nahrungsmittel starrt. Sie hält ein Glas Wein in der Hand und schreit gelegentlich jemanden an. Das hier ist definitiv eine Küche. Überall stehen Weinflaschen herum. Eine Tür führt ins Wohnzimmer.

[RÜCKSEITE] Durch dieses Fenster seht ihr ein kleines, leeres Schlafzimmer. Gelegentlich hört ihr jemanden brüllen. Eine Tür führt ins Wohnzimmer. *Die Kobolde können dieses Fenster weder öffnen noch einschlagen, egal wie sehr sie sich bemühen.*

[TÜREN] Es handelt sich um normale Holztüren mit vergoldeten Klinken (natürlich kein echtes Gold). Alle sind unverschlossen und die Bewohner achten nicht sonderlich auf die Kobolde, darum kann man mit einem Wurf auf **REFLEXE (2 WÜRFEL)** ungesehen ins Haus gelangen.

[INNEN: KÜCHE] In der Küche steht eine Dame, die ein edles Prinzessinnenkleid trägt. Sie wirkt nicht, als wäre das hier das Leben, das sie sich gewünscht hat. Sie nippt an einem Glas Rotwein und hält in der anderen Hand einen großen, gepunkteten Pilz. In der Küche stapeln sich Tüten mit Lebensmitteln und Küchengeräte, die noch immer in ihren Kartons stecken. Es steht auch eine beachtliche Menge Weinflaschen herum, von denen die meisten bereits leer sind.



[DIE KÜCHE DURCHSUCHEN] Es ist sehr leicht, hier drin mit einem Wurf auf **EGO (1 WÜRFEL)** eine Schachtel Pasta zu finden. Mit einem Wurf auf **EGO (2 WÜRFEL)** kann man einen noch originalverpackten Kessel finden (da muss einfach einer drin sein). Es gibt noch viele weitere Kochinstrumente, zum Beispiel einen schicken Mixer und eine Brotbackmaschine. Jeder kann hier Wein finden!

PRINZESSIN

M:7(2) E:6(2) Ü:7(2) R:10(3) / FLASCHE / -DESILLUSIONIERT

Das hier ist nicht das Leben, das für sie vorgesehen war, und dafür wird irgendjemand büßen.

[INNEN: WOHNZIMMER] Ein kleiner, dicker Mann mit dichtem schwarzen Haar und einem dichten Schnurrbart sitzt auf der Couch. Er trägt einen roten Hut und trinkt ein kühles Bier. Gelegentlich brüllt er etwas in Richtung Küche, wobei er menschlich mit einem schweren Akzent spricht. Er scheint sich über ein Bild aufzuregen, auf dem kleine Leute einen Ball herumtreten, vermutlich weil das so schrecklich langweilig ist. Von hier führen Türen in die Küche und das Schlafzimmer.

KLEMPNER

M:9(3) E:5(2) Ü:8(2) R:6(2) / GROSSE ROHRZANGE ODER FEUERBALL

Die Prinzessin befindet sich in diesem Schloss, und dafür wird irgendjemand büßen! Feuerball — warum ein Klempner Feuerbälle werfen kann? Keine Ahnung, aber einmal pro Spiel kann er einen davon auf jemanden werfen, der sich in seinem Sichtfeld befindet. Das verursacht für 1W6 Runden je einen Trefferpunkt (oder solange bis das Opfer gelöscht wird).

[INNEN: SCHLAFZIMMER] Hier drin ist nichts ... Ehrlich, hier drin steht nur ein Bett. Ich weiß ja nicht, auf was für gruselige 8-Bit-Fanfiction du so stehst oder was du hier zu finden gehofft hast, aber das ist nicht in Ordnung. Du solltest dich wirklich schämen, du kleiner Perversling! Eine Tür führt ins Wohnzimmer.



DAS OBLIGATORISCHE HAUS AUS DEM MÄRCHEN

[AUSSEN] Ihr erreicht eine kleine Hütte, die etwas abseits der anderen Häuser steht. Sie sieht aus, als wäre sie so alt wie die Hügel drumrum, ist aber in überraschend gutem Zustand. Eine einfache Tür führt in das Häuschen und auf der einen Seite bietet ein kleines Fenster Ausblick über einen üppigen Garten. Ein Schild neben dem schmalen Pfad, der zum Haus führt, soll Verkäufer spitzer Hüte abhalten.

[TÜR] Eine ganz normale, altertümliche Holztür mit Messingknäuf. Ist stabiler als sie aussieht, sodass man sie nur mit einem **MUCKIS-Wurf (4 WÜRFEL)** aufbrechen könnte. Sie ist außerdem verflucht. Wer sich am Schloss vergeifen will, kriegt eine gewischt (**1 TREFFERPUNKT**).

[FENSTER] Dieses Fenster liegt in der kürzeren Wand des Hauses und ziemlich hoch. Um es zu erreichen, wird ein Wurf auf **REFLEXE (2 WÜRFEL)** notwendig. Misslingt der Wurf, fällt man mit deutlich hörbarem Getöse zu Boden.

HEXE

M:10(1) E:1(1) Ü:1(1) R:1(1) / BESEN UND FLUCH / -FURCHT: WASSER

Da sie ebenfalls eine Ausgestoßene ist, wird sie die Kobolde nur angreifen, wenn sie provoziert wird oder wenn die Kobolde versuchen, etwas aus ihrem Haus oder ihrem Garten zu stehlen. Sie tauscht sehr gerne etwas Gemüse aus ihrem Garten gegen ein oder zwei Flaschen Wein ein.

VERFLUCHEN — wenn dir kein Wurf auf **ÜBERFLÜSSIG (5 WÜRFEL)** gelingt, wirst du in einen Frosch verwandelt. Du kannst jede Runde einmal versuchen, dich mit dem gleichen Wurf wieder zurück in einen Kobold zu verwandeln, wobei für jeden Versuch die **SCHWIERIGKEIT** um 1 sinkt.

VERWANDELTEN KOBOLFROSCH

M:1(1) E:BLEIBT GLEICH Ü:BLEIBT GLEICH R:8(2) / KEINE / +SPRINGEN +SCHWIMMEN

[INNEN] Das hier ist das typische Haus einer Märchenhexe. Ein großer, schwarzer Kessel hängt über einem Feuer, ein, zwei Schränke sind vollgestopft mit ekligen Zutaten und einige Dosen sind mit Süßigkeiten und Äpfeln gefüllt.

WIR IST KOBOLDE?!



[ZUTATEN] Die meisten sind schleimig und bewegen sich noch, wie das Auge eines Molches oder der Schwanz eines Welpen! Wenn ein Kobold etwas davon isst, findet er es ganz köstlich, und bekommt darum **1 TREFFERPUNKT** dazu.

[GARTEN] Neben der Hütte gedeiht ein unglaublich bunter und vielseitiger Garten. Hier wachsen alle möglichen Gemüsesorten: von Kürbissen bis Karotten, von Okra bis Sellerie. In der Mitte wurde eine große Marionette in schäbiger Kleidung gekreuzigt. Offensichtlich mögen diese Leute kein Puppenspiel!



*Sobald jemand den Garten ohne Erlaubnis der Hexe betritt, erwacht die Vogelscheuche zum Leben und greift an, falls sich dieser jemand nicht gerade eben besonders geschickt in den Garten schleicht (**REFLEXE -- 4 WÜRFEL**). Wenn die Vogelscheuche aktiviert wird, weiß das die Hexe in der Hütte auf mystischem Wege sofort und kommt binnen einer oder zwei Runden heraus. Im Garten finden sich alle möglichen Arten von Gemüse wie Karotten, Sellerie und was es da üblicherweise sonst noch so gibt. Wenn die Kobolde nach etwas Außergewöhnlichem suchen, lass sie einen Würfel würfeln. Bei einer 1 oder 2 finden sie es.*

VOGELSCHEUCH

M:6(2) E:1(1) Ü:9(3) R:5(1) / SICHEL / +FURCHT: FEUER +AUSGESTOPFT

Da sie aus belebter Kleidung und Stroh besteht, machen Waffen ihr nicht viel aus. Gegen normale Waffen besitzt sie doppelt so viele Trefferpunkte. Feuer setzt sie allerdings sofort in Brand.



ZST-MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME	7	MUCKIS	2	KÖRPER
	7	EGO	2	GERISSENHEIT
TREFFERPUNKTE	7	ÜBERFLÜSSIG	2	GLÜCK
3	7	REFLEXE	2	BEWEGLICHKEIT

FALSCHER PFOTE (ZEUG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

STREICHHÖLZER KÖNNEN BENUTZT WERDEN, UM MIT EINEM WURF AUF EGO ODER ÜBERFLÜSSIG (2 WÜRFEL) EIN FEUER ZU ENTZÜNDEN. WIR WISSEN NICHT, WER DEM KOBOLD DIESE STREICHHÖLZER GEGEBEN HAT. DAS WAR EINE ECHT DUMME IDEE.

AXT -ZERTRÜMMERN WÜRFELE AUF MUCKIS. WENN DU ETWAS ZERTRÜMMERN WILLST, BEKOMMST DU EINEN BONUS AUF DEN WURF.

FERTIGKEITEN

OUTFIT

SPURENLESEN -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU ETWAS JAGST ODER SUCHST.

KAPPE MIT FEDER -- DU HÄLTST DICH FÜR EINEN WILDNISKOBOLD. DU BEKOMMST AUF ALLE WÜRFEL IM WALD, BEI KONTAKT MIT TIEREN UND BEI ALLEM, DAS PFADFINDERINNENMÄSSIG IST, EINEN BONUS.

KHD CHEQUES > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME	10	MUCKIS	3	KÖRPER
	5	EGO	2	GERISSENHEIT
TREFFERPUNKTE	5	ÜBERFLÜSSIG	2	GLÜCK
6	4	REFLEXE	1	BEWEGLICHKEIT

FALSCHER PFOTE (ZEUG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

GROSSER KNÜPPEL +GROSS -- WÜRFEL AUF MUCKIS. DU KANNST BEI EINER ERFOLGREICHEN ATTACKE 2 TREFFERPUNKTE STATT 1 TREFFERPUNKT SCHADEN VERURSACHEN, WENN DU DAFÜR EINEN MARKER AKZEPTIERST. DER KNÜPPEL IST SO GROSS, DASS DU BEIDE PFOTEN BRAUCHST.

FERTIGKEITEN

OUTFIT

SPORTLER -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU EINE BALLSPORTART BETREIBST ODER ANDERWEITIG OLYMPIONESK SPORTLICH TÄTIG WIRST.

TURNSCHUHE -- DU BIST EIN FLINKER KLEINER SCHEISSER. WENN DU EINEN MARKER AKZEPTIERST, KANNST DU IN DIESER RUNDE NOCH EINMAL HANDELN.

ZST-MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME

5 **MUCKIS**

2 **KÖRPER**

10 **EGO**

3 **GERISSENHEIT**

TREFFERPUNKTE

4 **ÜBERFLÜSSIG**

1 **GLÜCK**

6

5 **REFLEXE**

2 **BEWEGLICHKEIT**

FALSCHER PFOTE (ZEIG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

ZAUBERSEITE -- EINE SEITE AUS DEM MAGIEBUCH EINES ZAUBERERS. ZERKNÜLLE EIN STÜCK PAPIER UND WIRF ES AUF JEMANDEN. WENN DU TRIFFST, SUCHE DIR AUS IRGEND EINEM ANDEREN SPIEL ZUFÄLLIG EINEN ZAUBER AUS (ODER SCHAU IM GRUNDREGELWERK VON **KOBOLDE FRESSEN BABYS!** NACH, DA GIBT ES EINE TABELLE DAFÜR). DIESER SPRUCH WIRD AUSGELÖST.

SCHLEUDER +SCHIESSEN -- WÜRFELE AUF EGO. MIT DER SCHLEUDER KANNST DU DINGE AUS WEITER ENTFERNUNG TREFFEN.

FERTIGKEITEN

OUTFIT

WEISER -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU VERSUCHST SCHLAU ZU KLINGEN.

SPITZER HUT -- WENN DU EINEN MARKER AKZEPTIERST, KANNST DU MIT EINEM EGO-WURF (3 WÜRFEL) EINEN FEUERBALL WERFEN, DER 1W6 TREFFERPUNKTE VERURSACHT.

ZST-MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME

5 **MUCKIS**

2 **KÖRPER**

4 **EGO**

1 **GERISSENHEIT**

TREFFERPUNKTE

10 **ÜBERFLÜSSIG**

3 **GLÜCK**

6

5 **REFLEXE**

2 **BEWEGLICHKEIT**

FALSCHER PFOTE (ZEIG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

RING DER MENSCHLICHEN SPRACHE -- MIT DIESEM RING KANNST DU MENSCHLICH SPRECHEN UND VERSTEHEN.

BETTELSCHALE +GLÄNZEND -- WÜRFELE AUF MUCKIS. DU HAST KEINE AHNUNG, WOFÜR DAS DING DA IST, ABER ES IST VOLLER GLÄNZENDER DINGE.

FERTIGKEITEN

OUTFIT

VERLIESE -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU DINGE TUST, WIE SIE DIE ABENTEUERER TUN, DIE IN EUER VERLIES EINDRINGEN.

HEILIGES ZEICHEN -- WENN DU EINEN MARKER AKZEPTIERST UND DIR EIN ÜBERFLÜSSIG-WURF GELINGT (3 WÜRFEL), KANNST DU JEMANDEN HEILEN. DIE TREFFERPUNKTE DES ZIELS WERDEN AUF DEN STARTWERT ZURÜCKGESETZT.

ZST-MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME

4 **MUCKIS**

1 **KÖRPER**

5 **EGO**

2 **GERISSENHEIT**

TREFFERPUNKTE

5 **ÜBERFLÜSSIG**

2 **GLÜCK**

6

10 **REFLEXE**

3 **BEWEGLICHKEIT**

FALSCHER PFOTE (ZEUG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

NOCH EIN DOLCH -- MAN KANN NIE GENUG DOLCHE HABEN!

DOLCH +WERFEN -- WÜRFELE AUF MUCKIS. DU KANNST DEN DOLCH AUCH WERFEN, DANN WÜRFELE AUF REFLEXE (DANN MUSST DU IHN ABER ZURÜCKHOLEN).

FERTIGKEITEN

OUTFIT

SCHLEICHEN -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU VERSUCHST, LEISE, STILL ODER HEIMTÜCKISCH ZU SEIN.

BANDITENMASKE -- DU HÄLTST DICH FÜR ZIEMLICH COOL. DU BEKOMMST EINEN BONUS BEI ALLEM, WAS MIT DIEBSTAHL ZU TUN HAT.

ZST-MARKER > 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

NAME

8 **MUCKIS**

2 **KÖRPER**

5 **EGO**

2 **GERISSENHEIT**

TREFFERPUNKTE

8 **ÜBERFLÜSSIG**

2 **GLÜCK**

6

5 **REFLEXE**

2 **BEWEGLICHKEIT**

FALSCHER PFOTE (ZEUG)

RECHTE PFOTE (WAFFE)

SEIL -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN ES UMS KLETTERN, FESSELN, FESTBINDEN ODER RHYTHMISCH-AUF-DER-STELLE-SPRINGEN GEHT.

FLORETT -- WÜRFELE AUF MUCKIS.

FERTIGKEITEN

OUTFIT

RÜPEL -- DU BEKOMMST EINEN BONUS, WENN DU ETWAS MIT DEINER KRAFT DURCHSETZEN WILLST.

FECHTMASKE -- WENN DU EINEN MARKER AKZEPTIERST, KANNST DU EINEN KAMPFWURF WIEDERHOLEN.

AB 3.2.2016: DAS GROSSE KOBOLDE FRESSEN BABYS!- CROWDFUNDING VON ULISSES!



WWW.ULISSES-CROWDFUNDING.DE