

# DAS WECHSELBALG

Ein Abenteuer für Kobolde!

## Kapitel 1: Die Suche nach der Karte

### König Torg (Gepriesen sei König Torg!)

Ein grauenerregender Schrei schreckt euch aus dem Schlaf. Vor Schreck fallt ihr aus euren Kojen, aufeinander, durcheinander, und seid schon in Panik, denn der Schrei stammt von niemand anderem als *König Torg* (Gepriesen sei König Torg!).

Schreckliches muss geschehen sein und noch Schrecklicheres könnte mit *euch* geschehen, wenn ihr nicht sofort aufspringt, eure Lendenschürze überwerft und huiwiederwind zum altehrwürdigstem Ehrwürdigen rennt. Ihr rappelt euch also auf, stoßt euch die Köpfe, lauft gegeneinander und schafft es endlich, halbwegs geordnet in den heiligen Thronsaal des mächtigen, omnipotenten, großartigen, unglaublichen, fantastischen, megatomanischen, atemberaubenden, wohlstinkenden, gewaltigen, brisierenden, molybdänen, himmlischen, unvergleichlichen und unausweichlichen König Torg (Gepriesen sei König Torg!) zu kullern, wo sich auch schon der Rest eurer mutigen Rotte versammelt hat.

*»Oh meine Kobolde! Schreckliches ist geschehen! Grauenhaftes! Verflucht und zerrissen sei der, der sich an dieser niederträchtigen Tat schuldig gemacht hat! Verbucht und gegessen sei der, der dies gewagt! Versucht und versessen der, der der mir dies angetan!«*

Mit einem gewissen Hang zu Theatralik steht der gewaltige Herrscher in der Mitte seiner Kobolde, die Arme zu einer weiten Geste ausgeholt, während sich die Rotte, sonst aufmüpfig und frech, am Boden zusammenkauert und mit offenem Munde den Ausführungen folgt.

*»Irgenjemand hat mir mein Lieblingskind Schmurg gestohlen! Und damit nicht genug: Dieser jemand hat es auch noch gewagt, ein Wechselbalg statt seiner in die Wiege meiner fetten Amme zu legen! Diese unvergleichliche Frechheit muss bestraft werden!«*

Tränen stehen euch in den Augen, als ihr das hört. Wie kann jemand es wagen, dem allmächtigen Herrscher, dem gewaltigen Zerreißer, dem gehörnten Zerbeißer sein Lieblingskind zu stehlen? Vor Zorn über diesen Akt der Demütigung knirscht ihr mit den Zähnen und scharrt mit den Füßen. Was kann man jetzt nur noch tun? Und wie es der Dramatik des Augenblicks gebürt, öffnet sich in diesem Moment das Eiserne Tor zu den privaten Pengrotten des Königs und die fette Amme, das Kindermädchen des Allhungrigen betritt den Thronsaal. Es wird still. Plötzlich beginnt das Kind auf ihrem Arm an zu schreien und ihr seid euch einig, dass es das Schreckliche ist, was ihr je gehört habt. Abgesehen vielleicht von König Torg (Gepriesen sei König Torg!).

Die Schreie des Wechselbalges sind so ekelhaft rein, so widerlich unschuldig, so abstoßend liebrend, dass ihr euch auf der Stelle die Ohren zuhalten müsst. Ein Tumult entsteht und alle Kobolde rufen durcheinander, laufen gegen Wände und beginnen sich zu prügeln. Doch da erschallt die Stimme des Gigantischen und bringt euch wieder zur Besinnung:

*»Das ist es! Das ist das verfluchte Feenbaby! Der garstige Spross eines Blümchenpflückers, eines Baumknutschers, eines Flatterbiests! Ich will, dass ihr mir mein Kind zurückbringt. Nehmt das schreckliche Baby und gebt es den Feen zurück! Bringt mir mein dreckiges, hässliches, stinkendes, wunderbares Lieblingskind zurück. Bringt es mir bis zum nächsten Morgen, denn sonst rasiere ich*



Berg gekommen sein müssen. Reflexe gegen 2 zum Ausweichen. Wer getroffen ist, fällt den Abgrund hinunter

→ Du würfelst mit Irrelevantes gegen Glück und wirst auf aberwitzige Weise gerettet.

Auf einer Lichtung steht ein gutes Dutzend versteinertes Kobolde, alle in Kackhaltung. Dazwischen plätschert munter ein kleines Bächlein. Auf einmal bekommen die Kobolde richtig Durst!

→ Ego gegen 3

→ Das Wasser enthält Abführmittel. Durch einen unglaublich gemeinen lokalen Zauber versteinert man beim Kacken.

→ Würfle 1W6 für den Grad der Versteinerung. Die Punkte addieren sich zur Rüstung und zu allen Würfeln.

→ Der Spieler darf seinen Kobold stehen lassen und sich einen neuen erschaffen.

## Die Minen von Schnurpsi dem Verrückten

Ihr habt den Zenit der unglaublich gefährlichen Felsen erreicht, doch auf einmal zieht ein unverhältnismäßig starker Schneesturm auf. Von weitem kann man den Zauberer Tabriz unheimliche Beschwörungsformeln rufen hören. Als es kein Weiterkommen mehr gibt, müsst ihr euch entscheiden: Versucht ihr es trotzdem oder geht ihr den Weg durch die Minen von Schnurpsi dem Verrückten?

Die Minen waren mal vor Urzeiten von Zwergen bewohnt, aber Schnurpsi findet Zwerge sehr lecker und seitdem sind die meisten... verschollen.

→ Schnurpsi lädt die Kobolde zu einer Partie Koboldball ein. Dafür muss sich ein Kobold zusammenrollen und wird dann von einem anderen Kobold per Brutalofaktor durch ein Tor geschossen werden. Lohn ist eine Flasche Allohol!

Plötzlich taumelt ein Kobold durch die Tür, schwer verletzt und mit mehreren Pfeilen im Rücken. Er ruft: »Bier!«.

Offenbar hat eine Heldengruppe auf dem Weg zur 2. Stufe beschlossen, die Minen zu durchqueren. Das lässt sich Schnurpsi nicht gefallen und auch ihr solltet euch am Schlachten beteiligen, wenn ihr die Gastfreundschaft eines Irren nicht verletzen wollt.

→ Die Kobolde dürfen sich verschiedene Fallen, Tricks, etc. ausdenken

Name	B	I	E	R	Ges	Treffer	Fertigkeit	Ausrüstung	SP
Zauberer	5	10	16	6	2	5	Lakai	Zaubererhut +Cool	5
Femininer Hobbit	2	5	2	2	1	2	Duckmäuser	Komischer Ring (Unsichtbarkeit, 3 Q.)	3
Fetter Hobbit	6	10	5	2	1	6	-	Bratpfanne +3 +Koch	1
Dummer Hobit	4	4	8	3	1	4	-	-	1
Hobbit 4	4	4	6	3	1	4	-	-	1
Elf	6	8	5	11	3	6	Schießen	Elfenumhang (Erleichtert Heimlichkeit etc.)	3
Zwerg	15	4	2	6	2	15	Niederringen	Axt +3	3
Mensch 1	8	5	8	9	3	8	Duellant	Ausrüstung eines Abenteurers	3
Mensch 2	10	5	6	7	2	10	Athlet	Ausrüstung eines Abenteurers	3

## Der Turm des Zauberers

Zerlumpt und dreckig steigt ihr aus dem Loch, das Schnurpsi der Verrückte seinen Palast nennt. Doch anstelle von Sonnenschein und leckeren Kaninchen erwartet euch der Turm von Tabriz, dem bösen Zauberer. Ihr habt den Zauberer vage als jemanden in Erinnerung, der gern abenteuerliche Dinge anstellt und dafür eine Menge Kobolde rekrutiert, die in der Regel nur sehr unzureichend wieder zurück kommen. Wenn überhaupt. Der Turm sieht gefährlich ruhig aus. Nur ein paar lila Kühe weiden davor...

→ Wenn sie Proben verreißen, kommen nur ein 1W6 mutierte Killerwürmer aus einem Erdloch, die erstaunlich gut nach Baby schmecken.

→ Mutierter Killerwurm: B=4, I=9, E=3, R=1, Ges=1, Treffer=4, 1 SCH, 1 SP

→ Lila Kühe geben natürlich lila Milch. Aber auch die wird dem Baby schmecken. Oder ein Milchelementar beschwören. Das ist dann natürlich lila.

## Die Mörderische Hängebrücke

Hinter dem Zaubererturm fließt ein reißen Fluss, der mindestens siebzehn Meter breit ist. Ihr seid euch ganz sicher, dass er da das letzte Mal noch nicht gewesen ist. Aber das letzte Mal ist lange her, denn niemand besucht gern oft die Spitznasenrotte. Über den Fluss ist eine schmale Hängebrücke gespannt. Vor der schmalen Hängebrücke steht ein riesiger, furchteinflößender Troll.

→ Der Troll möchte das Feenbaby als Wegzoll haben

→ Troll: B=15, I=1, E=3, R=4, Ges=1, Treffer=15, Trollkeule (4 SCH), 4 SP

## Die Höhle der Spitznasenrotte

Die letzten Meter vor der Höhle der Spitznasenrotte sind gepflastert mit Schildern und Drohungen aller Art. Überall steht Stacheldrahtzaun und aus dem großen Loch des Höhleneingangs strömt schwarzer Qualm. Die Spitznasenkobolde sind größer als eure Art und haben ein fast schwarzes Fell. Das markanteste Merkmal aber sind ihre ziemlich lächerlich aussehenden spitzen Nasen. Aber wage es nicht, dich über sie lustig zu machen. Zwei von ihrer Sorte stehen vor der Höhle und rauchen seltsames Zeug.

Spitznase 1: B=5, I=6, E=6, R=8, Ges=2, Treffer=13, Schleuder 1 SCH

Spitznase 2: B=5, I=6, E=8, R=11, Ges=3, Treffer=13, Rucksack, Kette 2 SCH

→ Natürlich steht es den Kobolden auch hier frei, zu schleichen, zu überreden, Tricks anzuwenden oder den Brückentroll auf die Gegner zu hetzen.

Vorbei an den zwar Schwachköpfen, die sich Wachen nennen, kommt ihr in finsterfeuchte wurzelige Erdgänge, die sogar noch verkeimter und hässlicher sind, als das, was ihr von zu Hause her kennt. Ihr irrt eine ganze Weile durch die Gegend, schleicht an dumpf dreinblickenden Spitznasenkobolden vorbei und geratet schließlich an ein großes Schild, auf dem in unförmigen Menschenlettern etwas geschrieben steht.

→ Wenn sie Menschensprache können, dann steht da: »Guru-Buru. Vorsicht Falle!«

→ Die Falle besteht aus einem Haufen Koboldköttel, die herunterfallen, wenn sie die Tür öffnen, gefolgt von einem Feuerball, der 1W6 SCH anrichtet.

→ Um eine Karte zu dem Feenhügel zu bekommen, müssen die Kobolde einen großen Topf Spaghetti leer essen. Irrelevantes gegen 3. Wirkung ist auf jeden Fall der Vorteil »Satt« für 3W6 Runden. Bei Misslingen gibt es eine Quittung, der Kobold übergibt sich und wird ausgelacht.

## Kapitel 2: Der Weg zum Feenhügel

### Der Penisfelsen

Es ist so weit. Entschlossen seht ihr euch an. Noch einmal tief durchatmen. Lebt das Baby noch? Stimmt die Frisur? Ist noch alles heil? Gut. Dann kann es losgehen. Es geht auf den Abend zu und in den frühen Morgenstunden will König Torg (Gepriesen sei König Torg!) sein Kind wiederhaben. Die erste Station ist der geheimnisvolle Penisfelsen. Von dort soll man einen fabelhaften Blick über die Landschaft haben und auch die Sieben Obskuren Krüppelkiefern sehen.

Der Penisfelsen ist ein Pi Meter großer Felsen, der euch aus unerfindlichen Gründen zum Kichern bringt. Zumindest die pubertären Spieler, denen ihr ausgeliefert seid. Doch halt! Was ist das? Da sind ja schon Leute! Es sieht ganz so aus, als würde eine Horde von acht leicht bekleideten und sehr bärtigen Druiden dort ihre seltsamen Rituale ausführen.

→ Die Druiden möchten das Ritual von Britzel-Bu ausführen, das den Penisfelsen zum Leben erweckt. Ihr möchtet euch nicht vorstellen, was das bedeutet.

→ Sie brauchen für das Ritual ein freiwilliges Opfer, das ein paar Tropfen seines Blutes vergießt. Nach dem Ritual, das leider fehlschlägt, wachsen dem entsprechenden Kobold Tentakel, die +1 SCH erzeugen.

→ Druiden: B=3, I=11, E=6, R=5, Ges=2, Treffer=3, Ausrüstung=Rute 1 SCH, 1 SP

## Verwunschener Wald

Ihr folgt einem Kaninchen mit einer großen Taschenuhr, das immerfort »Wir haben doch keine Zeit!« murmelt, vorbei an einer Grinsekatzte bis zu einer Raupe, die auf einem Blatt sitzt und an einer Wasserpfeife zieht. Die schaut euch aus verträumten Augen an und wechselt dann ihre Farbe in rot-grün gestreift. In diesem Moment kommt der verrückte Hutmacher und erklärt euch, dass ihr in einer Traumwelt gefangen seid und nur heraus könnt, wenn ihr die Böse Königin™ im Schachspiel besiegt.

Ihr tretet auf ein Plateau, das von tosenden Weiten von Nichts umgeben ist und findet euch als Figuren in einem überdimensionalen Schachspiel wieder, euch gegenüber die schwarzen Figuren, der Bösen Königin™, die auf einem Knoenthron sitzt und sehr dramatisch aussieht.

→ Die Figuren werden die Kobolde eiskalt verprügeln, wenn der Meister auf einem W6 die entsprechende Zahl würfelt.

→ Schachfigur: B=10, I=1, E=1, R=1, Ges=1, Treffer=10, 3SCH, 1SP

→ Die Königin: B=10, I=4, E=18, R=7, Ges=2, Treffer=10, Ausrüstung=Zauberbuchseite, 4SP

## Der Feenhügel (von außen)

Die Königin löst sich in einen tosenden Donnersturm auf und ihr findet euch auf einmal auf der Lichtung wieder und rings um euch jubeln und feiern alle Tiere des Waldes. Ihr feiert natürlich etwas mit, aber die untergehende Sonne erinnert euch schon bald daran, dass ihr bald Subjekt einer solchen Feier sein könntet, wenn ihr nicht bald das Baby von König Torg (Gepriesen sei König Torg!) wiederbeschafft.

Bald schon habt ihr den Feenhügel erreicht, der von den Sieben Obskuren Krüppelkiefern umgeben ist. Ein seltsam glitzernder Staub umgibt euch und die ganze Umwelt scheint rosa zu leuchten. Eine Prozession niedlicher kleiner Feen schlägt zieht vorbei und tiefer in den Wald hinein. Sie singen komisch und tragen kleine Lichter bei sich.

→ Wenn sie eintreten wollen, steht ein weiser Spruch an der Tür, der ihnen den Weg versperrt (Irgendwas von reinen Herzen oder so'n Mist)

→ Außerdem begegnen sie einer fetten, hässlichen, einohrigen, schwarzhaarigen Fee, die gern ein Kobold werden möchte. Sie würde sogar eine Aufnahmeprüfung ablegen... (!)

→ Ihr Name ist Feluzia Flatterflug: B=2, I=4, E=3, R=3, Ges=1, Treffer=2, Ausrüstung=Zauberstab<sup>1</sup>

→ Der Feenkönig trägt den Schlüssel immer an seiner Brust und im Moment ist er bei den Kuscheleiden und feiert mit seinen Feen das große Frühlingsfest

## Das große Frühlingsfest

Das Frühlingsfest ist eines der wichtigsten Feste des Feenjahres und findet traditionell in den Kuscheleiden statt, einem Ort an dem es nichts Böses gibt. Auf dem Festplatz stehen viele Blumen und große Tische, die über und über mit vegetarischen Speisen und Nektar beladen sind. Ringsherum hoppeln niedliche Kaninchen mit Schleifchen und weiße Einhörner. Auf den Bäumen singen die Vögel Konzerte und riesige Schmetterlinge verteilen ihren Staub in der Luft.

Der Feenkönig spricht ein paar Weise Worte und schon beginnen alle anwesenden Tiere und Feen

---

1 Diese Zauberstäbe können Feenzauber!

mit den Tänzen. Übermütig springen sie umeinander, froh, ausgelassen und kindlich. Euch wird beinahe schlecht von dem ganzen Treiben. Der König sitzt mit seiner Frau auf einem Thron aus Blättern und Tautropfen. Ein leichtes Glitzern geht von ihm aus.

- In der Luft liegt ein allgegenwärtiges Glitzern, was ständig Niesreiz in den Kobolden auslöst
- Das Elfenbaby (wenn es denn noch lebt) schlummert friedlich
- Wenn Elfen die Helden entdecken, müssen sie sich freuen und mit tanzen. Dazu werden die Kobolde mit dem Singen-und-Springen-Zauber oder mit dem Gute-Laune-Lächeln-Zauber belegt.
- Wegen des Wechselbalges gibt sich der Feenkönig streng und erklärt ihnen die Geschichte mit der Feen-Kobold-Freundschaft, die nur durch dieses Kind erhalten werden kann.
- An den Schlüssel kommen die Helden auf verschiedene Weisen heran. Sie können ihn stehlen, es mit einer List versuchen oder einfach kämpfen. In letztem Fall wird der Feenkönig allerdings einen Feenzauber wirken und die Kobolde an Bäume binden lassen.
- Feluzia wird ihnen helfen, sie wird die Aufgabe nicht allein übernehmen, weil sie schreckliche Angst hat, dass sie dann ausgelacht wird.

Feenzauber:  
1 – Gute-Laune-Lächeln  
2 – Saubi-Zaubi  
3 – Glitzerstaub (Niedliches Niesen)  
4 – Verlieb dich!  
5 – Dufteblume (Verwandlung)  
6 – Singen-und-Springen

## Kapitel 3: Der Feenhügel

- Wo sich das Baby befindet, das mag der Bürgermeister selbst entscheiden. Je nachdem, wie die Stimmung bei Tisch ist.

### Eingangshalle

Hier ist alles ganz zuckerig-prunkvoll. Die bunten Säulen, die barocken Wände, die Bilder tanzender Tiere – Alles scheint aus Zucker zu bestehen. Dazwischen tanzt zu einer Klimpermelodie die Zuckerfee ein Zuckerbalett.

- Die Zuckerfee dreht den Kobolden Süßigkeiten an. Wenn sie einen Ego-3-Wurf nicht bestehen, dann bekommen sie entweder 1/2 – klebrige Hände, 3/4 – Karies oder 5/6 – Bauchschmerzen.

### Besenkammer

Hier werden die königlichen Besen aufbewahrt. Blöd nur, dass zwischen all den Besen ein Zauberlehrling steht, der die Besen gerade beschwört, Wasser in eine barocke Badewanne zu schütten. Natürlich hören die Besen nicht auf, Wasser zu holen.

- Der Zauberlehrling wirkt recht hilflos und bittet die Kobolde, ihn zu erretten.
- Die Besen beflecken die Kobolde mit sauberem Wasser, was ihren Ego-Wert um 4 senkt. Schließlich ist ein sauberer Kobold ein peinlicher Kobold

→ Der Zauberlehrling schenkt den Kobolden eine sprechende Ledertasche, die immerfort plaudert und keinen Gegenstand mehr ausspuckt, den man einmal hineingetan hat. Dafür sind in ihr andere lustige Dinge zu finden:

1. Zahn der Zeit: Kann die Zeit für 2W6 Sekunden anhalten (außer für den Kobold)
2. Pizzarolle der Zerstörung (3SCH, trennt Körperteile ab)
3. Paar Feenflügel (+Fliegen)
4. Schlampackung (+4 Ego)
5. Flammenwerfer: 1x 3W6SCH an beliebig vielen Gegnern (Gefährlich!)
6. Insektenspray (Macht, dass Feen grün werden und in ekligen Schleim zerplatzen, Gefährlich!)

→ *Das Baby ist in der Tasche.*

## Imkerei

Ihr wisst: Wo es Honig gibt, gibt es auch jede Menge Met. Blöd nur, dass zwischen euch und den großen Metfässern ein Dutzend Bienenstöcke stehen. Und die Bienen scheinen sauer zu sein...

→ Die Bienen verfolgen den unbedarften Kobold drei Mal im Kreis und stechen ihn dabei viele Male. Danach sind alle Bienen tot und der Kobold kann sich 2W6 Runden nur noch summend verständigen (oder auch nicht-verständigen)

→ Met macht Mut. Den Kobolden wachsen zottelige blonde Vollbärte und Thor kommt in einer Wolke Walküren auf den Boden und überreicht ihnen den Hammer Mjöllnir, der ziemlich coole Blitze zaubern kann (1SCH, ist aber ein Kettenblitz)

→ *Das Baby sitzt unzerstochen in einem Bienenstock und isst Bienen.*

## Käfererei

Ihr habt euch schon oft gefragt, wo Feen eigentlich immer die vielen Käfer hernehmen, auf denen sie reiten. Nun – hier ist die Antwort. Der Raum ist erfüllt von ohrenbetäubendem Summen und mit tausenden von Käfern aller Art. Die meisten davon sind größer als ihr. Vor euch rollt ein glänzender Mistkäfer eine große Scheißekugel entlang, einige Marienkäfer melken Läuse und einige überdimensionale Feuerwanzen spielen Boule.

Ihr wollt euch eben schon wieder umdrehen, als ihr so etwas wie einen Babyschrei vernehmt. Er scheint von oben zu kommen, von dieser riesigen Plattform, die auf halber Höhe von der Decke hängt, und auf der die Käfer wohl ihre Brut- und Schlafstätten haben.

→ Die Kobolde könnten per Käfer hochfliegen, obwohl ein Held mit dem Vorteil »Höhlenkriecher« sicherlich auch in der Lage wäre, so hochzukommen.

→ Was sie gehört haben, war tatsächlich ein Babyschrei, aber der eines Menschenbabys, das offenbar von einer Hirschkäfermutter adoptiert wurde. Sie macht keine Anstalten, es freizugeben

→ *Wenn die Helden das Koboldbaby finden sollen, dann ist es natürlich dieses*

→ Hirschkäfer: B=12, I=3, E=13, R=5, Ges=2, Treffer=14, zaubert »Wind«

## Pilzgrotte

Pilze über Pilze. Irgendjemand scheint hier Pilze sehr zu mögen. Pilze, so weit das Auge reicht.



Sonst nichts. Nichts interessantes.

- Den Spielern wird so lange das langweilige Ausmaß der Pilze beschrieben, bis sie aufgeben
- Wenn sie nicht aufgeben, dann finden sie einen kopfgroßen Diamanten, der 4 SP wert ist und eine Rauferei unter den Kobolden auslöst, wenn sie die Ego-gegen-4-Probe nicht schaffen.
- Wenn die Kobolde von den Pilzen probieren sollten (und davon würde ich ausgehen, sonst hagelt es Quittungen!), dann darf der Bürgermeister mal würfeln:
  1. Der Kobold schläft auf der Stelle ein und ist unter keinen Umständen dazu zu bewegen, wegzugehen.
  2. Der Kobold sieht alles in bunten Farben, die Welt dreht sich und er hat das dringende Bedürfnis, alles zu umarmen. Er erhält den Nachteil -Wuschig.
  3. Der Kobold hält sich für eine Fee und ist seltsamerweise in der Lage, Feenzauber zu wirken. Irgendwas muss in diesen Pilzen gewesen sein.
  4. Nichts geschieht. Schade.
  5. Das war wohl ein Giftpilz. Du erhältst drei Quittungen. Das bedeutet natürlich auch, dass du drei Mal würfeln musst.
  6. Das muss wohl einer der Pilze sein, die Miraculix immer in seinen Zaubertrank tut. Du wächst, bekommst Hörner und beginnst am ganzen Körper zu leuchten. Dein Brutalofaktor verdoppelt sich.
  7. Der Kobold bekommt 20 SP, die er sofort ausgeben darf. Was? Du hast keinen siebenseitigen Würfeln? Schade. Dann wirst du wohl nicht in den Genuss dieser Pilzwirkung kommen.
- Der Spieler muss die Wirkung natürlich angemessen schauspielerisch darstellen, sonst gibt es eine Quittung auf der Liste der schrecklichen Koboldtode.
- *Das Baby liegt unter einem Pilz, schlafend mit einem kleinen Pilz in der Hand und mit Pilzkrü-meln bedeckt. Ihm geht es prächtig.*

## Feengärtnerei

liiii, wie das hier stinkt! Überall Blumen, überall hässliche Blumen! Gut gelaunte farbenfrohe Feen schweben über den Pflanzen und begießen sie mit Wasser und glitzerndem Feenstaub. Ich an eurer Stelle würde die Luft anhalten, wenn ich das Baby suche.

- Der/Die Spieler, die nach dem Baby suchen, müssen 1W6\*10 Sekunden die Luft anhalten und im Slalom durch die Blumen laufen, um das Baby zu finden. Die anderen Spieler dürfen so tun, als ob sie Feen wären, um den Spieler zum Lachen zu bringen.
- Wer den Blumenduft direkt einatmet, bekommt einen Niesanfall und 1W6 SCH.
- In einer Rosenhecke liegt ein Insektenspray (s.o.) *und das Baby.*

## Bibliothek

Hier gibt es eine Menge Bücher, voll von unergründlichem arkanem Wissen, unglaublicher Weisheit und unerschöpflicher Macht. Und es gibt einen Bibliothekar, der ein schlecht gelaunter Orang-Utan ist und nicht die geringste Lust hat, diesen Reichtum mit euch zu teilen. Als ihr die Bibliothek betretet, begrüßt er euch mit einem mürrischen: Ugh!?

- Der Bibliothekar ist mit Essen zu besänftigen
- Bibliothekar: B=10, I=5, E=14, R=9, Ges=3, Treffer=13, 2 SCH, dropt Banane (Zum drauf Ausrutschen!)
- Die Bücher können fliegen und greifen in einem 1W6 Buch starkem Schwarm an. Der Sieger erbeutet eine Zauberbuchseite (Gefährlich!)
- Zauberbuch: B=2, I=5, E=3, R=1, Ges=1, Treffer=2, 1 SCH
- *Das Baby hat wohl in einem der wirklich gefährlichen Dämonenbeschwörerwerke geschmökert und hat Hörner, eine geschuppte Haut und einen Pferdefuß. Aber es schlummert so friedlich und König Torg (Gepriesen sei König Torg!) findet es sicherlich immer noch hübsch.*

## Schlafsaal

Sieben Bettchen stehen hier und im hintersten schläft eine Menschenfrau. Ihre Haare so weiß wie Schnee, ihre Zähne so schwarz wie Ebenholz und ihre Augen so rot wie Blut – Es ist das transylvanische Schneewittchen! Ihr habt einen Vampir geweckt!

- Das transylvanische Schneewittchen will Blut und nur Blut kann es besänftigen. Ein Glück, dass ihr noch Feluzia als Opfertgabe dabei habt! Oh, ihr habt sie gar nicht mehr? So ein Pech!
- T.S.: B=6, I=4, E=6, R=8, Ges=2, Treffer=6, 1 SCH, saugt Blut (nach drei Treffern wirst du selbst zum Vampir und kannst fliegen, Blut saugen und den ganzen Mist. Leider reagierst du auch empfindlich auf Kreuze, Knoblauch und Sonnenlicht.)
- *Das Baby ist ebenfalls gebissen und flattert munter durch den Raum. Was wird da wohl König Torg (Gepriesen sei König Torg!) sagen?*

## Speisesaal

Ein furchtbarer Anblick bietet sich euch, als ihr den Speisesaal betretet: Eine Horde lumpig gekleideter Hauselfen schufteten, putzen und kochen unter der Sklavenherrschaft einer in Leder gekleideten Dominafee. Glücklicherweise hat euch noch niemand bemerkt.

- Die Hauselfen nutzen jede Gelegenheit, um einen Aufstand anzuzetteln. Sobald sie frei sind und die Dominafee besiegt, beginnen sie zu brandschatzen, zu morden und alles zu zerstören. Aber glücklicherweise nur den Speisesaal. Danach ziehen sie von dannen...
- Sollten die Kobolde auf die (viel zu kluge) Idee kommen, die Hauselfen für die Suche nach dem Baby einzuspannen, gibt es Quittungen. Hauselfen werden sich nicht von einer Sklaverei in die nächste begeben!\*
- *Das Baby schläft in der Hafergrütze*

## Thronsaal

Der Thronsaal ist so weit leer, bis auf den üblichen Zucker-Glitzer-Kram-Kitsch. Ihr bekommt das dringende Bedürfnis, irgendetwas zu zerstören.

- Aufgabe: Zerstört den Thronsaal! Jeder Spieler darf nun auf bildhafte Weise darstellen, wie sein Kobold irgendetwas kaputt macht, verunstaltet oder erniedrigt. Der Bürgermeister belohnt die

---

\* Der Meister eines *richtigen* Rollenspiels wird nun vielleicht einwenden, dass dies gegen die Freiheit der Spieler verstößt und den Plot zu linear geraten lässt. Dieser Meister soll nur wieder seine komischen Indie-Games spielen und Haferkekse essen gehen. Kobolde ist linear, einseitig und stumpf!

kreativste Darstellung mit einem SP.

## Babyraum

Vort, dem wütenden Gott aller Kobolde, hier ist alles voller Feenbabys! Diese widerlichen Flatterdinger scheinen ja wirklich fleißig zu sein! Zum Glück schlafen sie noch. Nicht auszudenken, was geschiehe, wenn auch nur eines dieser furchtbaren Geschöpfe erwachen würde. Zu allem Übel hat euch auch noch die Amme entdeckt, eine grauhaarige alte Fee, die nun auf Feenspitzen... äh, ZEHEN-Spitzen auf euch zutrippelt..

- Wie sich der gepeinigte Kobolde-Spieler denken kann, hat es grausame Konsequenzen, die Babys zu wecken. Sie sind zwar äußerst schmackhaft, bringen aber durch ihre Schreie die Ohren zum bluten. Eine Quittung für jeden und 1 SCH pro Runde!
- Die Amme wird nichts unversucht lassen, die Kobolde aufzuhalten. Alles aber stillschweigend.
- Amme: B=7, I=5, E=4, R=11, Ges=3, Treffer=7, 2 SCH, kann Feenzauber
- *Das Koboldbaby schläft tief und fest in einem der Betten und es trägt ein ROSA NACHTHEMD! Höchste Zeit, es zu befreien.*

## Der Schluss

Die Gänge sind verwaist, als ihr huiwiederwind in eure gute alte Höhle flitzt. Offenbar hat es die Koboldschaft vorgezogen, auszuwandern. Verständlich – wenige Minuten vor Ende der Frist. König Torg (Gepriesen sei König Torg!) sitzt in seiner Thronhalle, umgeben von schwarzen Gewitterwolken. Blitze zucken um seinen Kopf, vor ihm am Boden Koboldleichen. Vorsichtig betretet ihr den Raum, das Baby weit vor euch herhaltend. Schon hält der allmächtige Herrscher einen Speer der Vernichtung in der Hand, bereit, jeden Eindringlich zu vernichten, als er erkennt, was er da vor sich hat. Sekunden dehnen sich zur Ewigkeit, als ihr euch vorstellt, was ihr alles falsch gemacht haben könntet. Gefällt dem König der Zustand des Kindes nicht? Seid ihr zu spät? Ist es gar das falsche Kind?

Da beginnt das Koboldbaby zu schreien, ein herrliches dreckiges und furchtbares Plärren. Da bricht das Eis und der bombastische Herrscher stürmt auf euch zu, reißt euch das Baby aus der Hand und beginnt einen Freudentanz. Er jubelt, er schreit, er singt, er springt. Alle Trauer ist vergessen und die schlechte Stimmung verfliegen. Auf einmal öffnen sich alle Türen und die Kobolde springen hervor, mit Knochentrommeln, Flöten, Hörnern und Lauten, und sie spielen zum Tanz auf, Geigen stürzen vom Himmel und André Rieu spielt auf einem Rosenblatt. Man überschüttet euch mit Blut (eine besondere Ehre) und überreicht euch den Rostigen Schrottorden, die höchste Auszeichnung, die ein Kobold erringen kann. Gepriesen sei König Torg!

- Die SP mag nun jeder selbst zusammenzählen. Für das Baby gibt es jedenfalls 5. Freut euch über die Erfahrung. Viel werdet ihr aber nicht davon haben, denn Koboldleben sind kurz. Tja.