

Pomysły na przygody:

Eksploracja – wyprawa archeologiczna odkrywa skamieliny proto-krasnoluda. Szkielet wykazuje duże podobieństwo do kości kobolda. Archeologowie ruszają w głąb Sunniru, gdzie ponoć żyje prymitywne plemię, złożone z samych koboldów. To szansa na odnalezienie brakującego ogniwa ewolucji.

Ryzyko – bohaterowie zaskoczeni przez burzę trafiają do opuszczonej górskiej wioski. Szybko okazuje się, że w okolicznych jaskiniach żyje rodzina koboldów, która od lat rabuje przyjezdnych, a często morduje. Ktoś jednak jest mózgiem ich operacji: spotworzyła trollowa matka lub szalony krasnoludzki ojciec.

Salony – w bogatej rodzinie rodzi się kobold. Niewygodne dziecko zostaje potajemnie oddane do przytułku, a na jego miejsce adoptowany jest zdrowy, krasnoludzki chłopiec. Po latach, gdy przybrany syn jest już majątnym przedsiębiorcą, do rodziców odzywa się szantażysta...

Śledztwa – młode, krasnoludzkie małżeństwo z wyższych sfer jest bardzo szczęśliwe. Nikomu nawet nie przychodzi do głowy, że przykładna żona urodzi kobolda. Mąż od razu kontaktuje się z zaufanymi przyjaciółmi. Trzeba dyskretnie wywiedzieć się, jak do tego doszło – prześwietlić przeszłość obu rodzin i zbadać moralność matki. Czasu jest niewiele: chrzest coraz bliżej.



Zdolności:

- **widzenie w ciemności:** jak moc rasowa krasnoludów;
- **silny cios:** każdy atak z dwoma podbiciami zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **twarda skóra:** pancerz +3*;
- **szał:** żeton zwiększa na jedną akcję pulę o 2k10.

Walka: walka 6/9+; obrona: 15*.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 12. Koboldy mają prostą strategię: zagnać ofiarę w jakieś ciemne miejsce i zatłuc.

Dyskusja: empatia 3/10+; pewność siebie: 10. Przekonać do czegoś kobolda, to jak zabrać dziecku cukierka. Trzeba tylko zmusić go do rozpoczęcia rozmowy.

Kobold, siłacz cyrkowy

Pokraczny karzeł w pasiastym trykocie. Ogolony na łyso, nosi olbrzymie rude wąsy. Uwielbia się popisywać i mimo postury, ma rozum dziecka. Co wcale nie znaczy, że jest niegroźny.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, puła 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **wszystkie cechy koboldów bandziorów;**
- **osiągnięcia:** walka (przed publiką), pościg (w cyrku);

Cytaty ze świata gry

Nasz ośrodek należy do najbardziej postępowych w kraju. W naszej pracy z sierotami i podrzutkami skupiamy się na wsparciu dla najbardziej poszkodowanych przez los. Biedne owoce bezbożnych związków i mieszania krwi znajdują u nas opiekę i stabilność. Mówię rzecz jasna o koboldach. Dormitoria znajdują się w suterrenach, gdzie nie ma za dużo światła, wicie, jakie mają wrażliwe oczy. Uczymy ich przydatnych rzemiosł, kamieniarstwa, górnictwa. Większość wychowanków unika więzienia. To naprawdę wielki sukces.

Panie majster, znowu kłopoty z tym nowym. Chłopcy go wysłali dla szpasu po wiadro many do generatora, jak każdego nowego. A ten jełop pobił magazynierów i podpiął wiadro do baterii. I przetrzymał, skubany. Coś tam z niego będzie.