

Szarka Ákos

Koboldok

Kik is azok a koboldok

A koboldok az egyik legfurcsább faj a világon. Ha megvizsgáljuk testfelépítésüket, eszüket, személyiségüket, és mágiahasználati szakértelmüket, akkor egyértelműen ki kellett volna halniuk még mielőtt elnevezhették volna a fajt. Tehát hogyan létezhet mégis egy ilyen faj a rendkívüli népszaporulaton kívül? Az ok egyszerű. Csapatmunka. A koboldok megtanultak összedolgozni, hogy együttesen legyőzzenek minden kihívást (leszámítva bármi nagyot). Láthatjuk, ahogy a varázslók együttesen kántálnak, hogy egy nagyobb varázslatot szabadítsanak el. Harcosaikat, amint közösen döfik valakibe ugyanazt a lándzsát. Tolvajaikat, akik egymás hátán másznak be a kiszemelt ablakon. Egy kobold semmire se elég, sokan viszont túlélhetnek (legalábbis a leggyorsabban futó).

Hogyan néznek ki a koboldok?

Egy átlagos kobold 60 cm-nél nem magasabb. Hegyes füle, és hosszú orra van. Szemei fejéhez képest nagyok. Hajuk ritkán nő, ez általában különlegességnek számít. Végtagjaik méreteikhez képest hosszúak.

Kobold kasztok

A koboldokat 3 kasztba lehet besorolni. Persze tudni kell, hogy minden kobold ért mindenhez, a kasztok inkább azt mutatják, hogy mihez értenek jobban.

- Harcosok
- Tolvajok
- Varázslók

Tulajdonságok, és személyiségek

A koboldok személyisége részben tulajdonságaikból fakad. Elvégre igen könnyű gyávának lenni, ha valaki oly törekeny, hogy mindentől meghalhat. A következő összefüggések vannak:

$$ÉP = 1K10$$

$$Gyávaság = |ÉP-10|$$

$$Fizikum = 1K10$$

$$Alattomoság = |Fizikum-10|$$

$$Tapasztalat = 1K10$$

$$Őrületség = |Tapasztalat-10|$$

Továbbá még ott vannak a fájdalompontjaik, amik megmutatják, hogy mennyit bírnak ki ájulás előtt:

$$FP = 10K10$$

Érdemes tudni, hogy ha valaki egy sebesülésből több mint 5 sebzést szenved el, akkor minden 5 elvesztett FP után egy ÉP-t is elveszít. Szóval hiába bírjuk a fájdalmat, ne próbáljuk elkapni a kidőlő fát.

ÉLETERŐ, ÉS GYÁVASÁG

Az életerőtől függ, hogy egy kobold meddig tud életben maradni, ha valamivel elkezdik csapkodni a fejét. Ha valaki életerős, akkor nyugodtabban lép a veszély elé, hisz jó eséllyel túléli. Ellenben egy betegesen gyenge kobold gyáva. A legkisebb hibába belehalhat. Viszont a gyávaság nem rossz. A fent említett esetben az életerős kobold túlélte a helyzetet, de nagyon összeverték. A gyáva kobold viszont meglapult a bokorban, és megúsza. A gyávaság a következő módokon hat a kasztoknál: A harcosok jobbak lesznek a távolsági fegyverekkel, a

tolvajok jobban álcázzák magukat, és akár másokat is, a varázslóknak pedig jobb érzéke lesz a rejtő mágiákhoz.

FIZIKUM, ÉS ALATTOMOSSÁG

Egy jó fizikumú kobold képes ellenállni a sérüléseknek. Vastag bőre felfogja a kardok csapásait, izmai ellenállnak az ütéseknek. Ennek szintjét a következő táblázat mutatja:

Fizikum	1-3	4-6	7-9	10
Sebzés Felfogó Érték (SFÉ)	0	1	3	5

Egy nyeszlett kobold viszont megtanul alattomos lenni. Hátra szúrja ellenfelét, csapdákat állít, és szabotáló varázslatokat használ.

TAPASZTALAT, ÉS ŐRÜLTÉG

A koboldok rövid életük alatt sokat tapasztalnak, ennek köszönhetően képesek megsaccolni, hogy egyes feladatokat mennyire nehéz elvégezni.

Tapasztalat	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Célszám saccolása	9 differenciával	7 differenciával	5 differenciával	3 differenciával	1 differenciával

Természetesen a tapasztalat megszerzése nem egyszerű, és idővel a sok halál közeli élmény, fejre esés, mérgezés, és félresikerült mágiának köszönhetően a tapasztalat átalakul pusztá örültséggé. Ám ezt se szabad lebecsülni, hisz a koboldokhoz hasonló lényeknél az örültség előnyhöz jutathatja. Olyan harcosok, akik halálmegvető ostobasággal lerohanják ellenfelüket, és így élvezhetik a meglepetés erejét, miközben megfeledkeznek a fájdalomról. Tolvajok, akik elcsenik áldozatuk fegyverét, és azzal rögtön le is döfik azt. A varázslók, akik kaotikus varázslataikkal még a világot is képesek egy kicsit átformálni. Vakmerőek, de ezzel még célt is érhetnek.

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT A SZEMÉLYISÉGEKHEZ

SZEMÉLYISÉG	GYÁVA	ALATTOMOS	ŐRÜLT
HARCOS	Távolsági harcos	Trükkös	Vakmerő
TOLVAJ	Álcázós	Csapdázós	Frissen lopott fegyverrel hátszúró
VARÁZSLÓ	Rejtő	Szabotáló	Kaotikus

Mágia

Minden kobold rendelkezik vadmágiával. A varázslók csupán abban különböznek, hogy értenek hozzá valamennyire. A koboldok mágiája a személyiségükből származik, és nincsenek konkrét varázslatok, csak irányzatok. 3 irányzat van:

REJTŐ VARÁZSLATOK

A koboldok gyávaságát veszi alapul. El akarnak bújni a világ elől, vagy elrejtteni valamit, amit féltenek, csak félik, hogy felfedezik. Minél inkább gyávák, annál inkább képesek elrejtőzni a világ elől. Természetes gyávaságuk meghatározza, hogy milyen szintű rejtő mágiára képesek, pillanatnyi félelmük pedig, hogy mennyire könnyen valósítják meg. Pl.: Zuzmó elég bátornak számít a koboldok között. Ezért mágiájával csupán azt éri el, hogy ellenfelei kicsit nehezebben vegyék észre. Mondjuk, összemegy, hogy a fű közül is alig látszódjon ki. Jelen

esetben viszont korábban észrevette, hogy egy igen veszedelmes lovag jár a környéken. Retteg tőle, hisz esélye sincs ellene. Ezért az összemenéshez szükséges varázslat viszonylag könnyen megvalósítható lesz. Másik példa: Tokmány még koboldnak is gyáva, ezért képes láthatatlanná válni, viszont egy békés mezőn van, ahonnan látja, hogy környéken nincs semmi, ami árthatna neki. Ezért valószínűleg nem fog tudni láthatatlanná válni, hisz jelen esetben nem fél.

SZABOTÁLÓ VARÁZSLATOK

A koboldok másik igen jellemző vonását veszi alapul. Az alattomoságot. Ezek a koboldok nem hisznek a tisztességes küzdelemben. Varázslataikkal hátrányos helyzetbe hoznak másokat. Láruk elé gyökerek kúsznak, kardcsapásuk úgy kanyarodik, hogy darázs-fészekbe akadjon, páncéljuk elrozsdállódik. Minél inkább alattomosak, annál erősebb hátráltató tényezőt képesek létrehozni. Hogyan állapítsuk meg egy ötletéről, hogy alattomos-e? Ha már kitervelés közben összedörzsöljük a tenyerünket, és kacagunk hozzá, akkor alattomos. Viszont ellenséges lovagokkal körbevéve ezt téve már nem alattomoságról beszélünk, hanem a következő kategóriáról.

KAOTIKUS VARÁZSLATOK

Ha egy kobold kellőmód megőrül, akkor már mindent elhisz. Még azt is, hogy képes valamit valami mássá változtatni. Persze az örület erősségétől függ, hogy milyen méretű dolgot képes a kobold átváltoztatni, illetve élettelen, vagy élő dolgokat képes befolyásolni. Persze két dolgot figyelembe kell venni. Egyrészt a kobold nem változtatja át ténylegesen az adott dolgot. Egy kardanál például nem lesz kígyó, de rá fog tekeredni a harcos kezére, mintha az lenne. Marása szúrás lesz, mivel nincsenek fogai. Másik fontos tudnivaló, hogy a varázslat létrehozója, vagy létrehozói számára tényleg kígyó lesz az említett kard. Annak fogják látni, és a varázslat végéig meg lesznek győződve, hogy valóban az. Így a lovagnál jobban fognak félni a „kígyótól”.

TÁBLÁZAT A VARÁZSIRÁNYZATOK SZINTJEIHEZ

Mágia	Rejtő	Szabotázs	Káosz
0	Csak besegíteni tud	Csak besegíteni tud	Csak besegíteni tud
1-3	Ellenfélnek + célszám	Lassítja, gyengíti	Élettelen => Élettelen Maroknyi/hordható
4-6	Mozdulatlanul láthatatlan	Elromlik	Élettelen => Élő Koboldméretű
7-9	Láthatatlan	Megsemmisül	Élő => Élő Bármekkora

A varázslatok időtartalma 4 dologtól függ (kivéve, ha hatása egyszeri, pl. darázs-fészekbe csapás):

- A szükséges érzés megszűnik (elmúlt a veszély, ami miatt félt)
- Más varázslattal megszüntetik a hatást (a kígyót visszaváltoztatják karddá)
- A varázslat fő megidézője 3 másik varázslatot indít (harmadikkal együtt megszűnik a régi)
- A varázslat fő megidézője meghal

Célszámok, próbák, és besegítések

Ha egy kobold valamire készül, akkor a mesélő mindig megállapítja a próbához szükséges célszámot. Ehhez a következő táblázat nyújt segítséget:

1-5	6-10	11-15	16-19	20-22	23-24	25-
könnyű	alap	nehéz	izzasztó	kihívás	abszurd	lehetetlen

Természetesen nem mondja meg a célszámot, hanem a kobold tapasztalatától függően egy intervallumot ad meg. Az egyszerűség kedvéért ismét berakom ide a tapasztalat táblázatot:

Tapasztalat	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Célszám megadása	9 differenciával	7 differenciával	5 differenciával	3 differenciával	1 differenciával

Tehát ha egy kobold egy 9-es célszámú próbára készül, és 5-ös a tapasztalata, akkor azt mondjuk például, hogy a célszám valahol 8, és 12 között van. Ennek következtében, ha próbájának eredménye 10, izgulhat, hogy sikerült-e. A próbák kétféleképpen lehetnek. Kaszthoz köthetők, és kaszthoz nem köthetők. Ha egy kobold próbája köthető a kasztjához (például egy varázsló varázsol), akkor a próbáját 1K10-zel dobja, egyébként csak 1K6-tal. Sokaknak biztos feltűnt most, hogy a célszámok többsége 10-nél nagyobb. Még egy hozzáértő kobold se lenne rá képes, hogy megvalósítsa. Mint már említettem, a koboldok specialitása a csapatmunka. Képesek besegíteni egymás próbájába. Persze ez nem mindig sikerül.

BESEGÍTÉS, ÉS PRÓBA ELSZABADULÁSA

Besegítésre bármikor lehetőség van, kivéve, ha a próba kezdeményezője 1-est dobott, ekkor kritikus hibát vét, és a próba visszaüt. Egyébként viszont bármelyik társa képes besegíteni, aki nincs mással elfoglalva. A besegítés folyamata a következő: A próba indítója dob a kockájával, például Winkle varázsol. 1K10-zel dob egy 9-est. Remek, de a biztos sikerhez 18-at kell elérniük. Ezért társa, Fingus, besegít. Neki Winkle dobása alá kell dobnia. Ő is varázsló, ezért szintén 1K10-zel dob. 7-est dob, de ez még mindig kevés. Harmadik társuk jön, aki szintén varázsló. Ő neki Fingus alá kell dobnia. Nem kötelező neki a tízoldalú kockáját használnia, hiszen azzal nem biztos, hogy sikerül aládobnia. Ezért 1K6-tal dob 4-et. Ezzel az összérték 20. A próba sikeres! Viszont ott van az ostoba harcos, aki úgy véli, hogy még erősebbé tudja tenni ezt a varázslatot. Ha akarna, se tudna tízoldalú kockát használni, hiszen nem ért annyira a varázsláshoz. 4 alá kell dobnia, de ő szintén 4-et dob. Az erősítés sikertelen, és a próba elszabadul. Ilyenkor a próba értékét megvizsgáljuk (jelen esetben 24), és ez alapján meghatározzuk, hogy mennyire erős az elszabadult varázslat. Az itteni varázslattal egy lovag teljes vértzetét akarták elrozsdásítani annyira, hogy megsemmisüljön. 17 volt a célszám, de a koboldok messze fölé erősítettek. Az elszabadult varázslat 3 féle módon sülni el, amit a hatoldalú kockánkkal sorsolunk ki:

- 1-2: A varázslat a jó célpontot találja el (A lovagnak a páncélja, és még a kardja is megsemmisült)
- 3-4: A varázslat visszaüt (A koboldok felszerelése veszett oda)
- 5-6: Kívülállót éri a varázslat (Szegény farmernek oda a nehezen megkeresett pénze, és még a szerszámai is)

Fontos megjegyezni, hogy amennyiben a varázslat nem éri el a célszámot, a mágia akkor is létrejön, de gyengébben, így nem éri el a kívánt hatást.

~Koboldok~

Név:

Kaszt:

Ép (1K10): FP

(10K10):

Fizikus (1K10):

Tapasztalat (1K10):

Gyávaság (10-ÉP):

Alattomoság (10-Fizikum):

Őrületség (10-Tapasztalat):

TÁBLÁZAT A VARÁZSIRÁNYZATOK SZINTJEIHEZ

Mágia	Rejtő	Szabotázs	Káosz
0	Csak besegíteni tud	Csak besegíteni tud	Csak besegíteni tud
1-3	Ellenfélnek + célszám	Lassítja, gyengíti	Élettelen => Élettelen Maroknyi/hordható
4-6	Mozdulatlanul láthatatlan	Elromlik	Élettelen => Élő Koboldméretű
7-9	Láthatatlan	Megsemmisül	Élő => Élő Bármekkora

A varázslatok időtartalma 4 dologtól függ (kivéve, ha hatása egyszeri, pl. darázs-fészekbe csapás):

- A szükséges érzés megszűnik (elmúlt a veszély, ami miatt félt)
- Más varázslattal megszüntetik a hatást (a kígyót visszaváltoztatják karddá)
- A varázslat fő megidézője 3 másik varázslatot indít (harmadikkal együtt megszűnik a régi)
- A varázslat fő megidézője meghal

