

**APRÓK KORA**

**Goblin krónikák**

Asztali szerepjáték

Írta: Acc, a nagy Trynx ravasz prófétája  
(akit a körülmények egy ork tábor krumplis kondérjai mellé kényszerítettek)

Közösre fordította: Lord Rufus

## ÜDVÖZÖLLEK, OLVASÓ!

Bizonytal furcsálkodsz, hogy az alábbi sorokat egy goblin írta, de jobb, ha hozzászoksz a gondolathoz, hogy a saját fajtád írásait hamarosan már csak a disznóólak falán fogod látni, amint odakarcolod!

Az alábbi sorokon felfedem előtted népem isteni teremtésének és leírásának legfinomabb módját, hogy megismerd, kiket is rugdosol éjt nappallá téve, élvezve a méret adományait. És ezután pedig leírom neked népem tökéletes tervét, melyet úgysem tudsz megállítani, akárhogy próbálkozol, mert csak egy nagydarab hústorony vagy (kivéve persze, ha kobold vagy, mely esetben éj el elevenen Trynx tűzén, most!), hogy szörnyülködhess előre, hogy mi vár rád és disznóóli fajtádra.

Küldetésünkben ugyanis **BELSŐ HANG**unk vezérel bennünket, mindig kis csoportokat együtt, hogy igazi hőstetteket hajthassunk végre – ő az, aki segít megismerni a helyeket, a kalandokat és az elmúlást egyaránt. Ő... ő Trynx után a legnagyobb hatalom, amivel valaha is találkoztam.

Nevezzük el korszakunkat az **APRÓK KORÁ**nak. Azért, nagyokos, mert mi kicsik vagyunk. Egészen pontosan, ti vagytok nagyok. Ennek a kornak a hősei goblinok lesznek, akik egész Gobloniát hamarosan meg fogják hódítani. Csak ki kell várni a megfelelő időt, mert most még nagyon sok a munka az ork táborokban.

**GOBLONIA** mindaz, amit látsz és ami még ott van, ahol nem látod. Goblonia minden, természetesen. Komolyan, ti uralkodtok felettünk? Ti?

## KARAKTER

A goblinokat négy tulajdonsággal jellemezhetjük, melyek a keménység, az ügyesség, a ravaszság és az ájtatosság. Ezek mindazon tulajdonság, melyben hőseink kiemelkednek majd közülünk és könnyedén eltíporják majd az összes hústornyot. Néha szó szerint, gyakrabban azonban képletesen, mondjuk elkerülve őket vagy elfutva előlük, ellopva a tyúkot az ólból vagy esetleg gonosz dolgokat firkálva a városok falára.

**Mindegyik tulajdonság 1-6 közötti értéket vehet fel, ahol 1 a gyenge, 6 pedig a messze goblinfeletti – az átlagos érték 2.** A tulajdonságok között összesen 9 pontot oszthatunk el. A hatalmas Trynx nem engedett többet, nyilván azért, hogy könnyebben láthassuk, ki az, aki kiemelkedik közülünk, és így mélységes hódolattal követhessük mi, akiknek mindennapi hőstettei legfeljebb egy tekintélyesebb kondér főzelék megfőzésében vagy egy nagyobb worg-karám kitakarításában látszanak – melyeket egyébként nehézségükhöz képest méltánytalanul alulértékelnek gazdáink.

A **keménység** mutatja meg a goblin fizikai erejét, állóképességét, ellenállását a betegségekkel, mérgekkel szemben. Ismerek egy kölyköt 1-es keménységgel, aki csak csigával tud felemelni egy nagyobb ágat, míg Rag, a hatalmas gladiátor, akinek 6-os a keménysége, már át tudja rúgni a vasalt faajtókat is.

A keménységgel jellemezhető a goblin életereje is, melyet minden őt ért sebzés csökkent.

Az **ügyességgel** jellemezhető a goblin kézügyessége, reflexei és fürgesége. Jómagam, 1-es ügyességgel hajlamos vagyok törni-zúzni magam körül és egyszer, amikor kiszöktem, nem jutottam messze mert az első tanya udvarának hájas kocája is utolért, nem hogy a kutyák! Zur azonban, akinek 6-os az ügyessége, pillanatok alatt el tudott iszkolni a mafla orkok elől, akiket elmondása szerint futás közben hátrafordulva még le is hugyozott. Tudnám, hogy akkor mit keres itt lánkra verve a konyhán...

A **ravaszág** nálunk egyenesen Trynx ajándéka, mely az emberek intelligenciáját, bölcsességét helyettesíti, de magában foglalja az észlelést is, hiszen aki ravasz, előre látja a rá leselkedő veszélyeket és még időben kereket tud oldani! Szegény Tusnak, akinek a ravaszága csak 1-es, minden nap kihívást jelent megnyerni a „ki dob nagyobbat a kockán” játékot, mikor az ő kockáján csak egyesek, a többiekén meg rendes számok vannak. Hallottam azonban meséket Porról, akinek a ravaszága legalább 6-os lehetett és úgy járt túl a saját eszén, hogy minden ellenfelét lóvá – kancává – tette előtte, majd rájuk eresztette a fickós csikókat, akik azonban sajnos Port halálra taposták. Büszke vagyok, hogy egy ilyen önfeláldozó hős lehet a vérvonalam alapítója!

Az **ájtatosság** elengedhetetlen a varázsláshoz és az ereklyék használatához, mellesleg jellemzi a goblin bölcsességét és karizmáját is. A konyha nagy sámánja, Wíg az 1-es ájtatosságával minden nap megáldja a krumplit, hogy könnyebb legyen hámozni, majd hortyogva összeesik, mert a varázs úgy kiszívja az erejét, de a nagy Usd például, 6-os ájtatossággal könnyedén idézte meg a vérében rejtőző hatalmat, mikor, kijutva az earsi táborból Hith városába ment és a varázslótanácsba kérvényezte a felvételét. Sajnos a hatalmát bemutató robbanás az ő testét szakította szét, de amennyire tudom, a tanács bevette a porait tiszteletbeli tagnak. Jobban meggondolva ez azért nem biztos...

## PRÓBÁK

Minden cselekedet, melyet a goblinok végeznek, valamekkora kihívást jelent számukra. Vannak könnyű feladatok, melyet még a gyengék is képesek ellátni, mások azonban nehezek, sőt, lehetetlenek a számukra.

Minden egyes feladat valamilyen **nehézséggel** bír, melyek értéke általában 1-6 között változik, de szélsőséges esetben akár 6 fölé is mehet.

Nehézség	Érték
Könnyű	1
Átlagos	2
Nehéz	3
Nagyon nehéz	4
Hősies	5
Goblinfeletti	6
Lehetetlen	7 és felette

A próbák bemutatása egyszerű. Ha a próba nehézségének értéke egyenlő vagy kisebb, mint a vonatkozó tulajdonság értéke, akkor egyáltalán nem kell dobni, a siker garantált, tehát a 3-as ügyességű Fed könnyen át tud mászni a tábor falán, mert az csak nehéz feladat, még dobnia sem kell. Ha a próba nehézségének értéke nagyobb, mint a tulajdonság, de nem haladja meg a 6-ot, akkor dobunk d6-tal - ha a dobás eredménye egyenlő vagy kisebb a próbára tett tulajdonságnál, úgy a próba sikerült, egyébként nem.

Ha a próba nehézségének értéke 7 vagy nagyobb, úgy az alapesetben lehetetlen feladatot jelent, amilyen például segédeszközök nélkül megmászni egy tükörsima falat, ami eddig csak Devonak, egy valóságos hőroznak sikerült – vagy lehet, hogy még neki sem, ilyen történetet ugyanis nem ismerek róla.

A próbák nehézségét mindenféle **segédeszközzel** lehet csökkenteni, melyek az általuk biztosított segítségtől függően csökkentik a nehézségi értéket. Természetesen segítséget mindenhez igénybe lehet venni, de néha nem érdemes, mert a végén még magunkra haragítjuk a nagy Trynx hatalmát.

Segítség	Kedvezmény	Példa (általános; alkímia; mászás)
Alap	1	szegényes munkafelszerelés; kondér és fakanál; karom
Átlagos	2	átlagos munkafelszerelés; kisebb labor; kötél
Jelentős	3	mesteri vagy mágikus felszerelés; hatalmas labor; varázslat

## HARC

Az Aprók kora tele van küzdelemmel, melyet néha ellenkező ellenfelek ellen kell végeznünk, amely egyébként szerintem egy kész fájdalom és tök felesleges. Miért adott nekünk Trynx lábat, ha nem azért, hogy elfussunk?

### Kezdeményezés és harci kör

Az kezdi a kört, akinek a legmagasabb a ravaszsága. Ha több szereplőnek ugyanakkora, úgy az értékre egy d6-tal dobunk, s folytatjuk ezt egész addig, amíg az egyik összeg magasabb nem lesz a másiknál.

Egy harci kör hossza nagyjából 1 perc, ami alatt a résztvevők kedvükre szeletelhetik, lyuggathatják vagy szidalmazhatják egymást – mindezt persze egyetlen dobással szemléltetve. Nehogy túl sokat kelljen megjegyeznetek, disznóóliak.

### Támadás és védekezés

A harc során a támadó d6-tal dob, az értéket pedig hozzáadja a saját keménységéhez (nehéz- vagy kétkézes fegyver) vagy ügyességéhez (könnyű- vagy távolsági fegyver), a védekező pedig a d6-ot és az esetleges páncéljának módosítóit hozzáadja az ügyességéhez. Ha a támadó fegyvere hosszabb, mint a védekezőé, akkor hozzáad, ha rövidebb, levon kettőt az értékéből. Ha a támadó értéke magasabb, úgy a támadás talált és sebzést okoz, ha pedig a védekező értéke magasabb, úgy a támadás célt tévesztett.

### Sebzés

A sebzés kiszámítása hasonlóan körmönfont. A támadás akkora sebet okoz, amennyivel a támadó dobással módosított értéke felülmúlja a védekező dobással módosított értékét, plusz még egyet kétkézes fegyver esetén.

Ez egy kis számtan, elég nehéz, de jót tesz, mivel a krumpli mellett is hasznosítható, higgyétek el.

**A sebzés az áldozat keménységéből vonódik le.** Ha a keménység 0-ra csökken, az áldozat elájul. Ha túlhaladja a keménység eredeti értékét mínuszban, az áldozat meghal.

*Példa: Két félpucér, fegyvertelen goblin összeverekedett egy lopott tyúk szívéen, mindent vagy semmit alapon. A hősie küzdelem egyik résztvevője 2-es keménységgel, 3-as ügyességgel és ravaszással rendelkezik, míg ellenfelének keménysége 3, ügyessége 3, ravaszága 1. A 3-as ravaszágú kezdi a kört, dobásának eredménye 5, támadása tehát 7; ellenfelének dobása 2, védekezése tehát 5. A támadás sikerült, sebzése 2 (7-5). Az 1-es ravaszágú goblin támad most, dobása 3, támadása tehát 4 (3-2+3); ellenfelének dobása 2, védekezése tehát 5. Az ellentámadás nem sikerült. A következő körben a ravaszabbik 6-ot dob, ellenfele pedig 1-et, a támadás tehát ismét sikerült, eredménye 4 pontnyi sebzés.*

*Végeredményben az erősebb, de butább goblin -3 pontra kerül, amellyel éppen életben maradhat. A tyúk és a dicsőség a ravaszabbikat illeti, én meg remélem, hogy nem számoltam el semmit, mert az azt jelentené, hogy valami baj van az ujjammal.*

### **Páncél és pajzs**

A pajzsok nehezebbé teszik, hogy eltaláljanak, a páncélok csökkentik a találat esetén okozott sebzést. Váratlan, mi?

A **pajzsoknak** három formája van, úgy mint kicsi, közepes és nagy (persze egy goblin nagypajzs egy ember közepes pajzs vagy egy troll kis pajzs, de ezt nektek még felesleges tudni), amelyek méretüktől függően 1, 2, 3 pontot adnak a viselő ügyességéhez a védekezés kiszámításakor. A pajzs annyiszor tíz ütést bír ki javítás nélkül, amekkora az által biztosított bónusz – és persze minden tizenöt ütés után eggyel csökken ez a bizonyos bónusz.

A **páncélnak** is három formája van, úgy mint bőr, hajlékony fém és lemez. Ezek 2, 4 illetve 6 pontot vonnak le minden, a viselőt ért sebzésből, miközben a viselő ügyességét 6-os, 5-ös illetve 4-es értéken maximalizálják. Ezeket is szét lehet verni csakúgy, mint a pajzsokat (pontonként tíz ütés után csökken eggyel a védelem).

Tudom, srácok, hogy ez már magas számtan nektek, disznóóliának, de ha rajzoltok magatok mellett a porba egy vonalat, mikor kell, úgy, hogy az ötödik áthúzza az előző négyet, akkor könnyebben nyomon tudjátok követni – ha már az nem jó, hogy látjátok, hogy cafatokban lóg a karotokon a pajzs.

*Példa: Egy ügyesség 4-gyel rendelkező goblin nagy pajzssal, lemezvértben 7-es ügyesség-értékre dob d6-tal, hogy elkerülje a sebzést, miközben az öt érő sebzésekből 6-ot levonhat.*

### **Gyógyulás**

A gyógyulás (10-eredeti keménység) naponként 1 keménység-pontot jelent. Szóval lassú, úgyhogy tartózkodjatok mostantól a rugdalózástól, mert látjátok, hogy milyen nehezen gyógyulunk meg. Ha nem tudnátok, mi sem vagyunk trollok!

*Példa: 3-as keménységgel 7 nap alatt gyógyulunk 1 keménység-pontot.*

## VARÁZSLÁS

Hát igen, ez az egyik legérdekesebb rész, amit még ti sem tudhattok rólunk, mert olyan titkos, hogy még mi sem mind tudjuk magunkról, hogy tudjuk, amit kell.

Igen. **Alapjaiban arról van szó ugyanis, óliak, hogy minden goblin tud valamennyire varázsolni** azokat leszámítva, akik nagyon nem ájtatosak és így nem tudnak (ők az ájtatlanok).

A **kicsit ájtatosak** legfeljebb egy áldást tudnak kérni a nagy Trynxtól, mellyel bizonyos apróbb hatásokat tudnak létrehozni, például kirügyeztetni a gallyakat, megtisztítani a vizet vagy meglágyítani a krumplit.

Akik **helyel-közzel átlagosak** az ájtatosság dolgában, azok képesek megemelni egyik tulajdonságukat eggyel egy órára és így hatalmas dolgokat alkotni, például a legnagyobb idiótából is válhat olyasvalaki, aki ki tudja következtetni, hogy meddig bírja még a pajzs, amit visel, és effélék. Képesek továbbá jóllakni egy varázslattal.

A valóban ájtatosak már tudnak átkozni is, azaz valaki másnak csökkenteni egy tulajdonságát eggyel egy órára. Meg tudnak továbbá áldani valaki mást is a helyel-közzel átlagosakhoz hasonlóan. Tudnak továbbá tüzes meg jeges meg sokféle módon érinteni, ami növeli az ütésük sebzését. Sőt, képesek megjavítani a páncélt meg a pajzsot is varázssal, csak olyan lassan, hogy sokan azt hiszik, valóban értenek a javításhoz. Nekik már kijár a **sámán** név.

A nagyon ájtatosak már fegyvereket is tudnak övezni úgy, mint a sámánok az öklüket, ráadásul gyorsan javíthatnak páncélt. Képesek távolról lelőni valakit a varázslatukkal úgy, mintha követ dobtak volna rá. Tudnak emellett gyógyítani is minden varázslással két keménység-pontot. Képesek távolról üzenetet küldeni bárkinek, akit ismernek. Az ő nevük már **harci sámán**.

A hihetetlenül ájtatosak neve **nagysámán**, akik már több ellenfelet is meg tudnak átkozni egy varázslattal és ugyanúgy több barátot meg tudnak áldani – annyit, amennyire ájtatosak. Tudnak emellett megszállni állatokat és egy órán át használni annak érzékeit. Sőt, át is tudnak változni egy órára valamilyen állattá. Sőt, tudnak területet is elvarázsolni, például mocsárrá változtatni vagy kiszárítani, sőt, tudnak ilyen területekre ható varázslatokat is használni, például jégesőt vagy zivatart.

Aki még náluk is ájtatosabb, az már **félisten**. Az ő hatalmuk szinte korlátlan, képesek felrobbantani bármit, feltámasztani bárkit, megváltoztatni, összegyúrni, amit csak szeretnének. Főleg, ha van idejük rá, mivel varázslataikhoz legalább két-három óra kell, de a hatás végleges. Nem hiába nincsenek olyan sokan.

### Varázslás módja

Nálunk mindenki másként varázsol, ellentétben veletek, akik mindig nagy szavakkal és mozdulatokkal varázsoltok, mintha attól erősebbek lennétek. Hát nálunk ehelyett az van, hogy néhányan úgy varázsolnak, hogy mormolnak valamit az orruk alá, mások csak fohászkodnak magukban, meg vannak, akik felnyitják egy rabszolgájuk mellkasát, kivágják a szívét, félig elfogyasztják majd a maradékot eltemetik egy gödörbe, amit orgonával koronáznak meg. Ez persze ritkább.

Igazából a goblin mindig érzi, mit kell tennie, amely általában egy belső, felső hang parancsaként jelentkezik, amelytől néhányan majd összerondítják magukat. Hát, belőlük nem lesz sámán, az biztos – vagy ha mégis, hát igazán retkes és büdös, hogy mást ne mondjak.

### **Költségek**

Na ez most nehéz lesz nektek, úgyhogy készüljétek fel többszöri átolvasásra. Minden varázslat kimeríti a használót valamennyire. Minél nagyobb a hatalmad, annál kevésbé viselnek meg a kisebb varázslatok, természetesen.

Amikor valaki saját szintjén varázsol, minden varázslatért egy ájtatosságot veszít. Ha valaki alacsonyabb szinten varázsol, mint amire képes lenne, mint például amikor egy harci sámán megáldja magát (amit a helyel-közzel átlagosok is képesek), akkor az egynek csak akkora részét veszíti el ájtatosságából, amennyivel kisebb szinten varázsol és még eggyel. Ha pedig magasabb szinten varázsol, akkor annyit veszít, amennyivel a létrehozott varázslat meghaladja a szintjét, hárommal szorozva. Ha ez több, mint az ájtatosságának kétszerese, akkor nem tud ilyet varázsolni.

*Példa: Ha egy félisten (ájtatosság 6) lángokkal övezi az öklét (sámán szint, ájtatosság 3), akkor az neki csak 1/4 ájtatosságba kerül, mivel a két ájtatosság különbsége 3, amelyhez még egyet adnunk kell a világ törvényei szerint.*

*Ha viszont egy sámán (ájtatosság 3) fel akarja szárítani az előttük lévő láp egy ösvényét (nagysámán szint, ájtatosság 5), hogy meglóghassanak a lopott tyúkokkal a dühös parasztok elől, akkor az neki 6 ájtatosságába kerül – amely hősiességéért tehát eszméletével és varázstudományával kell fizetnie, hacsak nincs birtokában valamilyen varázstárgy, mely megtöbbszörözi az erejét.*

### **Következmények**

Ha a hősi, önfeláldozó goblin varázslásának következtében az ájtatosságának értéke eléri a 0-t, a hős eszméletét veszti; ha pedig az ájtatosság értéke eléri az eredeti értéket mínuszban, akkor a goblin kiég és soha többet nem tud majd varázsolni, ájtatossága maradandó 0-ra áll be.

### **Besülés**

Sajnos van, amikor a világ nem szereti, ha megpiszkálják és goblinok szólnak bele a rendjébe – ekkor mindenféle furcsa dolgok történhetnek, mint például megjelenik egy szellem és széttépi a sámánt, vagy például ilyen történt Usddal is, akiről az ájtatosság mintapéldájaként már szóltam – szegény saját magát robbantotta szét, mert túl hatalmas volt már, hogy ezen a világon járhasson!

Hogy a varázslat mikor rakoncátlankodik és pontosan hogy, én nem tudom, engem ne kérdezzetek.

Azok a goblinok viszont, akik jobban érdeklődnek a varázstudományuk megértése iránt, szólítsák csak meg a belső hangot, hogy mit érdemes még tudni. Higgyétek el, a belső hang igazán bölcs: könyvének segítségével varázstárgyokról, idézésekről, a besülésről és hőszookról egyaránt tud mesélni nektek, ha akar.