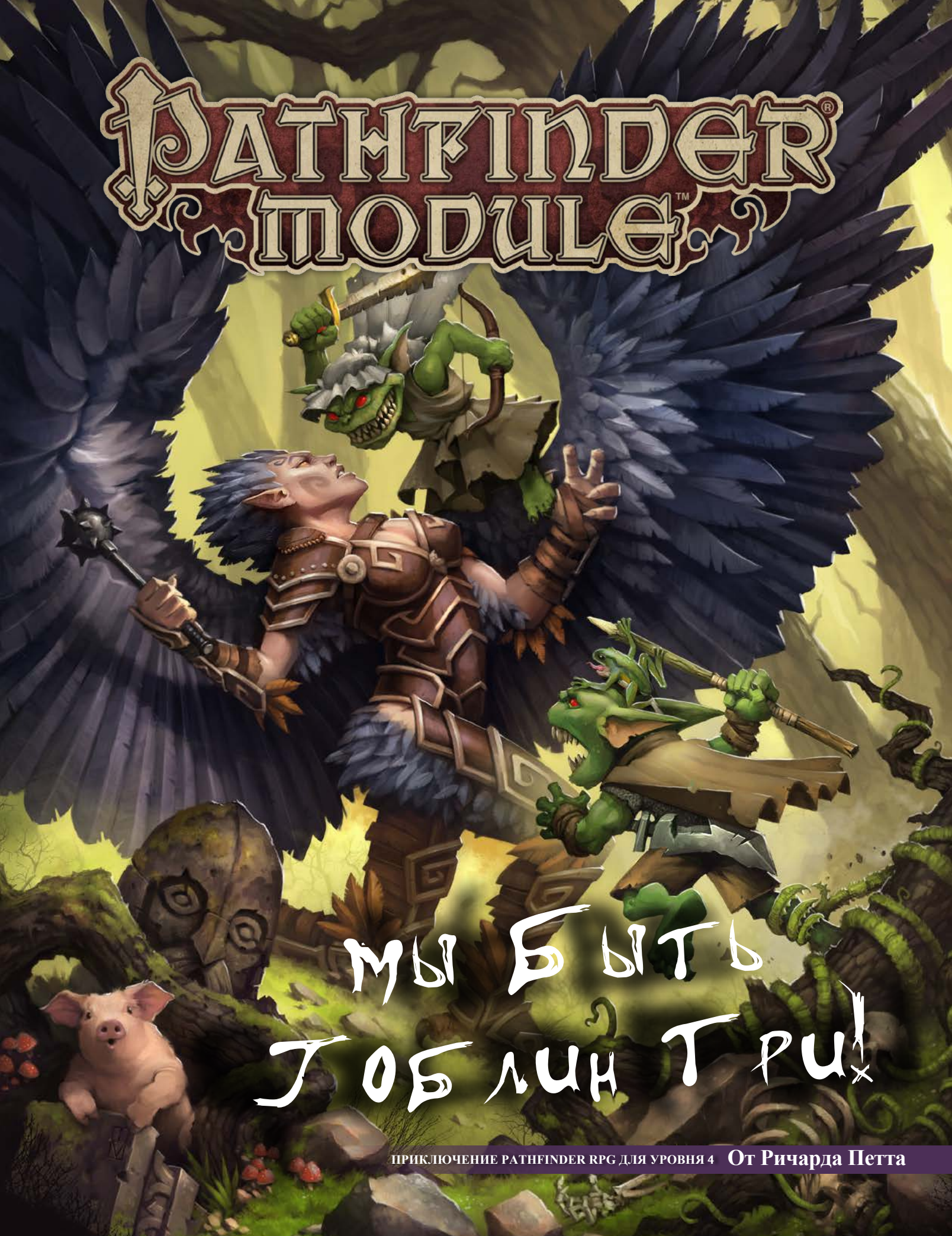


PATHFINDER[®] MODULE[™]



МЫ БЫТЬ
ТОВАРИТРИ!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ PATHFINDER RPG ДЛЯ УРОВНЯ 4 От Ричарда Петта



PATHFINDER MODULE

Authors • Richard Pett

Cover Artist • Jaime Martinez

Interior Artists • Dave Allsop, Miguel Regodón Harkness,
Brynn Metheney, Caio Maciel Monteiro, and Antoine Rol

Cartographers • Jared Blando

Creative Director • James Jacobs **Editor-in-Chief** • F.

Wesley Schneider **Managing Editor** • James L. Sutter

Development Lead • Adam Daigle

Senior Developer • Rob McCreary

Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland,
and Owen K.C. Stephens

Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey

Editors • Joe Homes, Andrea Howe, and Ryan Macklin

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland,
and Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson **Senior Art**

Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk **Senior**

Software Developer • Gary Teter **Campaign Coordinator**

• Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson,

Sara Marie Teter, and Diego Valdez **Warehouse Team** •

Will Chase, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts,

Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Erik Keith, Chris Lambertz,

and Scott Spalding

Перевод MadArtist для группы

<https://vk.com/pathfinderrus>

На Обложке



Джейме Мартинез показывает нам, что не все гоблины боятся гарпии, ведь Крыска, Пуг и Визжащий Норд встретились лицом к лицу с крылатой налетчицей Исидрой!



СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ 1: МЫ СКУЧАТЬ! 3

Вождем племени Птицехрустов надоело командовать своими подчиненными. Они требуют нового приключения!

ЧАСТЬ 2: НАРУШИТЕЛИ! 6

Визжащий Норд возвращается в пещеру Птицехрустов после неудачного похода за трюфелями, чтобы предупредить вождей о злодеях-Сцарни, которые убили гоблинов-собираателей и разбили лагерь рядом с Лучшим Трюфельным Полем.

ЧАСТЬ 3: СБОР ТРЮФЕЛЕЙ 8

Разобравшись со Сцарни, гоблинские вожди приходят на Лучшее Трюфельное Поле, чтобы собрать трюфелей для пиршества, но здесь их подстерегает опасность!

ЗАГОТОВЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ 11

В этой части находится описание четырех гоблинских вождей — Крыски, Пуга, Могмурча и Ворчуна — а также характеристики Визжащего Норда, животного-спутника Пуга!

Мы Быть Гоблин Три! это Модуль Pathfinder, созданный для гоблиного 4го уровня и использующий среднюю прогрессию в Опыте. Этот модуль предназначен для игры в сеттинге Pathfinder, но его с легкостью можно адаптировать для использования вместе с любым миром.

ОТСЫЛКИ

Эта книга ссылается на некоторые другие продукты Pathfinder Roleplaying Game, используя ниже приведенные сокращения, однако дополнительные продукты не обязательны для использования этой книги. Читатели, заинтересованные в содержимом приведенной ниже книги, могут найти все описанные в ней правила, доступные online бесплатно на paizo.com/prd.

Advanced Player's Guide

APG



Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Module: We Be Goblins Free! © 2015, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Printed in China.



МЫ БЫТЬ ГОБЛИН ТРИ!

ОБ ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ

We Be Goblins Free! - необычное приключение; оно является игрой на один вечер, в которой игрокам предоставится возможность сыграть за гоблинов и одновременно считается продолжением к приключениям *Free RPG Day 2011го We Be Goblins!* и *Free RPG Day 2013го We Be Goblins Too!* Это приключение предполагает, что игроки будут играть за четырех гоблинов 4го уровня; ваши игроки могут выбрать своих персонажей среди четырех заготовленных героев, представленных на стр. 12-15 этой книги. Также они могут создать и своих гоблинских героев, используя правила из *Pathfinder RPG Advanced Race Guide* и *Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion*, где можно найти еще больше вариантов для своего персонажа.

И хотя *We Be Goblins Free!* является продолжением предыдущих приключений серии *We Be Goblins!*, знания о событиях тех приключений не обязательны для игры в это.

МЫ ВОЖДИ. НО МЫ СКУЧАТЬ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТЕРЯТЬ.
НАЙДИ НАМ ИХ ИЛИ СТРАДАТЬ!
ТАЩИ ДОБЫЧУ! ВЫПОЛНЯТЬ!

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

История героических гоблинов Крыски, Пуга, Могмурча и Ворчуна продолжается! Не так давно эта команда из племени Лижужабу оказалась в переплете — и не в том, который можно жевать! Сначала они просто собирались найти фей-ерверки и хорошенько повеселится по-гоблински, но вместо этого воинам пришлось сразиться с одним из самых страшных обитателей болот: друидом Воркой, гоблином-каннибалом. После возвращения с задания к четверке начали относиться как к героям, им даровали великие титулы и позволили занять важные позиции в племени Лижужабу. Но однажды произошла трагедия — во время плавания героических гоблинов по болоту Соленые Пни группа искателей приключений нашла их деревню и уничтожила все племя.

Оставшись без дома, четверка гоблинов решает найти новое жилище. Среди холмов, у западной границы Дьявольского Плато они встретились с племенем Птицехрустов, гоблинами, которые страдали от проблем с огнедышащими свиньями, убийственными ограми и при этом имели вакантную должность вождя.

Впечатлив Птицехрустов своими способностями на испытаниях, четверка гоблинов отправляется в путь, чтобы избавить племя от их проблем с ограми. А после триумфального возвращения, Птицехрусты избирают героев своими вождями.

Гоблины восхищались своими новыми лидерами. А еще боялись их. Единственным гоблином достаточно умным, чтобы служить советником у таких великих правителей, была Мудрая Мамаша Хриплосип. Но оказалось, что она все же была недостаточно умна, и однажды вечером исчезла, когда отправилась разбираться с гарпией по имени Исидра, державшей в страхе все остальное племя. Некоторые Птицехрусты все еще говорят, что иногда по ночам можно услышать песню гарпии, которую заглушают крики Мамаша Хриплосип. Однако, гоблины-вожди не переживают по поводу этого, и приписывают странные звуки ветру, свистящему между деревьев.

Вся эта штука с вождями вначале казалась героям очень интересной. У них было племя прислужников, лебезивших перед своими повелителями и приносивших им все, что они пожелают и когда они пожелают. Однако, после месяца правления стало скучновато. Вождям приходилось все время оставаться дома и следить за племенем. Они должны были казаться большими и злобными, чтобы другие племена не доставали их. Им нужно было следить за тем, чтобы гоблинам хватало еды. Им приходилось организовывать набеги, в которых нельзя было принимать участие. Они должны были разрешать споры о том, чья же на самом деле кружка с пивяками была украдена и съедена. После трех месяцев героям начало казаться, что от должности вождя больше проблем, чем пользы. Крыска, Пуг, Могмурч и Ворчун хотели заняться чем-нибудь более интересным. Им хотелось приключения. По этому новые вожди сделали заявление: если они не получают настоящего приключения, то пойдут искать новое племя гоблинов себе в прислужники — таких, которые знают как себя вести и как развлекать своих вождей!

Услышав это, Птицехрусты сбились с ног в поисках способа порадовать своих правителей. Некоторые отправились в леса, искать приключение.

ГДЕ В ГОЛАРИКОНЕ?



Несколько гоблинских племен считают своим домом западную часть Варисии, которую люди называют Потерянным Берегом. Пещера Птицехрустов находится миль южнее известного городка Сэндпойнта. Трюфельное поле, которое описывается в этом приключении, находится в миле пути на северо-восток, рядом с предгорьем Вороний Насест.

Другие начали придумывать разные способы развлечь своих хоть и скучающих, но все же бесстрашных лидеров. Несколько гоблинов решили организовать огромное пиршество, состоящее из любимой еды вождей — пирогов с трюфелями, и других гоблинских деликатесов. Одна троица гоблинов даже отправилась к расположенному неподалеку Лучшему Трюфельному Полю, чтобы отыскать там грибы с помощью Визжащего Норда — героической свиньи из племени Лижужабу, ставшей животным-спутником Пуга — но эти гоблины еще не вернулись. Тем временем, остальное племя готовится показать вождям найденные приключения. Скучающие и голодные, гоблины-лидеры ждут развлечений и обещанного пира, все это время размышляя, «А была ли идея стать вождями такой уж хорошей?»

ЧАСТЬ 1: МЫ СКУЧАТЬ!

Приключение начинается с большого гоблинского пиршества, приготовленного Птицехрустами для своих новых вождей. Правители сидят на своих креслах-тронах, поставленных на пьедестал, а остальное племя бежит в панике, предпринимая жалкие (а иногда и самоубийственные) попытки найти хоть какое-то развлечение для вождей — или, еще лучше, найти им приключение.

Еда и напитки подаются буквально весь день напролет, но даже суп из девяти чаек, пирог с черным слизнем, вареники из ядовитых ягод и вареные щенячьи хвосты являются лишь временным развлечением. Настоящее веселье наступит во время четырех забав, приготовленных Птицехрустами на сегодня.

Во время следующих событий поощряйте игровых персонажей отдавать приказы своим прислужникам. Пусть члены племени будут бегать туда-сюда и наполнять кружки вождей, приносить закуски или предлагать массаж ног. Пусть гоблины-герои прикажут кому-нибудь стоять неподвижно, чтобы они могли бросаться в несчастного остатками еды. Пусть примерят на себя роль правителей, чье слово — закон, и повеселятся.

Чтобы ваши игроки начали приключение, прочтите или перескажите им следующее:



Скучно быть вождем. А приключения — это интересно. Став вождями гоблинов, вы приняли разумное решение о том, что ваши подданные из племени Птицехрустов должны или развлечь вас или найти вам приключение, способное развеять скуку — а иначе у них будут неприятности! Огромный пир был устроен в вашу честь, и многие гоблины суежились, чтобы все к нему подготовить. Одни искали способ развеселить вас, а другие отправились вместе с Визжащим Нордом на поиски ваших любимых трофеев.

Куча Птицехрустов усердно трудилась, пытаясь порадовать своих ворчливых вождей. Гоблины просмотрели вещи в своих тайниках, чтобы найти сокровище, достойное героев; они планируют преподнести эти предметы в качестве призов за победу в забавах (если вожди не решат забрать подарки еще вначале). Племя собирается для празднования, а два гоблина — Плангер и Редж Сорняк — выкатывают какую-то огромную штуку, покрытую ободранной и залатанной одеждой. Они говорят, что у них есть секретный подарок, который способен обрадовать вождей — подарок, который они раскроют во время пира. Однако, как выяснилось, гоблины не слишком хорошо умеют хранить секреты. Несколько Птицехрустов, надеясь завоевать расположение правителей, уже испортили сюрприз и рассказали четверке, что Редж и Плангер построили статую в честь бывших подвигов героев.

Однако, вначале вождей нужно будет развлечь!

ПЕРВАЯ ЗАБАВА: ЗЕЛЕНЫЙ КОРОЛЬ ГОБЛИНОВ

Гоблины обожают истории и Манг Молебой не исключение. Манг слышал сказку, которая, как он считает, определенно должна впечатлить ИП до такой степени, что они больше не будут его бить или бросать в него остатки еды: Легенда о Зеленом Короле Гоблинов. Эта сказка, которую Манг подслушал во время слежки за путешественным торговцем, рассказывает о появлении таинственного Зеленого Короля Гоблинов, пришедшего ко двору одного лорда и предложившего тому



невероятную сделку: шанс отрубить гоблину голову при условии, что после этого Зеленому Королю позволят вернуть удар. В этой истории Зеленому Королю Гоблинов отрубают голову, а потом, после того как он возвращает ее на место... Ну, Манг не помнит, как заканчивается история, ведь самым интересным было отрубание головы.

К сожалению, затея Манга потрясюще пересказать историю имеет недостаток, который становится очевидным во время самого пересказа.

Манг поднимается на сцену, одетый как Зеленый Король Гоблинов. Выделявая кренделя, он медленно подходит к ИП и тащит при этом огромный военный топор дварфов. Дойдя до низшей ступеньки пьедестала и глубоко вдохнув, Манг начинает объяснять вызов так цветасто и поэтично, как только может рассказывать гоблин.

У Манга есть простое предложение: один из вождей сделает один удар по его шее военным топором (другое оружие использовать нельзя), а после этого, Мангу разрешается вернуть удар по шее атакующего. Манг ясно дает понять, что он не будет уворачиваться или двигаться, пока его бьют. ИП могут пройти проверку Знания (местное) со СЛ 20, чтобы вспомнить приблизительную версию настоящей «сказки длинноногих», но их память не идеальна. Может они уже слышали эту сказку именно от Манга? Всякий преуспевший в броске ИП сможет вспомнить, что после того как его голову отрубили, Зеленый Король Гоблинов встал, вернул свою голову на место... а потом сказка стала скучной, по этому персонаж забыл ее конец. Топор Манга является дварфийским военным топором Среднего размера (он наносит 1к10 режущего урона) и для гоблинов он очень неудобен, по этому они получают штраф -2 к броскам атаки за использование оружия, которое не приспособлено для существ Маленького размера. К тому же, гоблины, которые не умеют обращаться с дварфийским военным топором получают дополнительные -4 штрафа за атаку этим оружием. И хотя Манг падает ниц (давая бонус +4 к атакам за то, что лежит) и перестает ерзать (наконец-то), он не считается беззащитным, так что атакующие ИП не могут нанести удар милосердия. В этой позиции удар по мягкой тонкой шее Манга требует успешной атаки против ЗА 10, а атакующий должен будет нанести как минимум 6 очков урона, чтобы довести Манга до 0 хитов или ниже. Если ИП наносит 12 очков урона, голова Манга отрубается.

Если ИП промахивается по Мангу, собравшиеся гоблины в шоке задерживают дыхание, а тот выглядит сначала ликующим, а потом растерянным. Манг быстро заявляет, что приключение должно было начаться не так, и ИП должен попытаться еще раз — ведь очевидно, что какой-то дурень отвлек вождя. Он продолжает требовать свое до тех пор, пока желаемое действие (его отвалившаяся голова) не позволит ему продолжить рассказ.

Когда голова Манга отрубается (его лицо выглядит немного удивленным), она начинает катиться по земле под радостный рев толпы. К сожалению, Манг не слишком хорошо продумал следующую часть рассказа, по этому первое развлечение подходит к концу как-только тело окровавленной тушей падает в грязь.



Если урона было недостаточно для убийства, или если ИП решили не наносить удар, Манг впадает в ярость, атакуя вождей и крича: «Все должно было быть по другому! Вы все испортили! Моя история!»

К сожалению, и вожди скорее всего это заметят, после забавы им не дали сокровища, а значит она никуда не годится. Племя затихает от стыда. К счастью, гоблины не могут долго находиться в тишине, по этому после короткого перерыва начинается новая забава.

ВТОРАЯ ЗАБАВА: ГОНКА НА ГОБЛИНСКИХ СОБАКАХ

После того, как попытка Манга начать приключение закончилась неудачей, Манкл Папскваш выводит четырех гоблинских собак (Малютку Флаки, Брехуна, Храпуна и Чаб-Чаба) из покосившегося загона и забирается с ними на платформу посреди полянки. Там она радуется остальным пересказом гоблинского сказания «Атака Величайших Гоблинов». В этой истории говорится о группе героев, совершивших храбрый набег на стены человеческого города. Гоблины перепрыгнули через ров, взобрались на укрепления и сожгли все дома до основания, забрав перед этим из города все маринованные огурцы. В своем рассказе, Манкл сравнивает каждого вождя с великим гоблинским героем из старого сказания в надежде, что это поможет завоевать расположение недовольных повелителей.

Манкл объясняет правила забавы — это гонка на гоблинских собаках. Взобравшись на неутомонных гоблинских псов (*Pathfinder RPG Bestiary 157*), вожди должны будут поскакать в лес, перепрыгнуть через недавно вырытую яму с грязью, взобраться на отвесный холм, разбить тыкву, раскрашенную как лицо тупого гнома, спуститься вниз с холма, перепрыгнуть через заросли ежевики, а потом вернуться обратно на поляну.

Для этого события скорость передвижения не слишком важна, ведь это скорее полоса препятствий, чем гонка. ИП должны успешно преодолеть каждую преграду, и пройти заново проваленные проверки (это займет лишнее время). Никаких седел нет, так что ИП получают штраф -5 к своим проверкам Верховой Езды, ведь им нужно удержаться на спинах собак.

Грязевой Прыгун: Чтобы перепрыгнуть через яму с грязью нужно успешно пройти проверку Верховой Езды со СЛ 15. Провал проверки приведет к тому, что ИП просто-напросто свалится в грязь.

Холмовой Гонщик: Взобраться на холм гораздо проще, и это действие требует всего лишь успешной проверки Верховой Езды со СЛ 5 для того, чтобы удержаться на собачьей спине во время ухабистого подъема. Провал означает, что ИП свалился с гоблинской собаки и получил 1к4 урона от падения, и чтобы продолжить гонку вождь должен будет заново сесть на скакуна. ИП могут проигнорировать этот урон, если успешно пройдут проверку Верховой Езды со СЛ 15, чтобы замедлить падение.

Гномодав: Как только ИП доберутся до вершины холма, перед их глазами предстанут четыре тыквы, раскрашенные так, будто это гномы. К каждой из них приделаны нелепые брови и на каждую надет парик странного цвета. ИП должны будут успешно проконтролировать своих скакунов с помощью колен (Верховая Езда СЛ 5), атаковать тыкву оружием или бросить в нее камень. Чтобы попасть по раскрашенной тыкве нужно провести успешную атаку против ЗА 10, при этом тыква будет разбита, если получит хотя бы 1 урон.

Ежевичный Проньера: После уничтожения гномов-тыкв, вожди гоблинов должны будут спуститься с холма (Верховая Езда СЛ 5, чтобы не упасть с собаки) и перепрыгнуть через заросли ежевики (Верховая Езда СЛ 15). Гоблин, который провалит бросок, упадет в заросли и получит 1к4 колющего урона. ИП может проигнорировать повреждение, замедлив падение с помощью успешно проведенной проверки Верховой Езды со СЛ 15.

Хотя все необходимые правила для проведения этого мероприятия представлены выше, может произойти что-нибудь непредвиденное (так часто бывает, когда гоблины строят планы). В этом случае, загляните на страницу 201 *Pathfinder RPG Core Rulebook* за дополнительными правилами по ведению боя верхом.

После того, как вожди узнали про маршрут и взобрались на скакунов, Манкл зажжет петарду, и начнется гонка. Первый гоблин, который вернется на полянку, получит банку *мази восстановления (restorative ointment)* со вкусом бекона. Если случилась ничья, то Манкл будет выглядеть очень обеспокоенной, и попытается предложить победителям разделить награду.

ТРЕТЬЯ ЗАБАВА: ЖТИ СОБАКИ! ЖТИ ЛОШАДЕЙ!

Следующая группа гоблинов подготовила немного веселья — и заметим, веселья с огоньком и взрывчаткой. Гоблины смастерили несколько чучел, представляющих ряд побед своих вождей. Шесть из этих грубоватых кукол сделаны в форме собак, три из них — в форме лошадей, а одно особенно большое творение отдаленно напоминает великана (и должно представлять Папашу Мясоеда, огра, которого вожди победили для того, чтобы стать лидерами племени Птицехрустов). Соломенные фигуры были установлены на полянке в 3х метрах от платформы, а каждому из вождей был выдан один фейерверк «звездная свеча» (смотрите страницу 109 *Pathfinder RPG Ultimate Equipment* для большей информации о звездных свечах, но все правила для проведения этой забавы представлены ниже).

После того, как все получили по фейерверку, Тримпл Гнилорот, новоиспеченный верующий в Заронгела из паствы самого Пуга, объясняет, что цель этого «приключения» — выстрелить фейерверками по соломенным чучелам, при этом необходимо, чтобы те загорелись.

Зажженная звездная свеча может выстреливать пылающими искрами раз в раунд в течение 4 раундов. ИП проводят дальние касательные атаки из звездной свечи по соломенным чучелам. Эта атака происходит со штрафом -6 (-2 из-за дистанции и -4 из-за нехватки квалификации).

Чтобы превратить это событие в соревнование вождей, а не просто огненный хаос, каждая фигура была оценена разным количеством очков. У собак ЗА 13, и стоят они по 2 очка каждая. Лошади имеют ЗА 10 и стоят каждая по 1 очку. Каждая собака и лошадь может быть успешно атакована и зажжена ради очков только один раз. Папаша Мясоед имеет ЗА 10 и стоит 1 очко, но его можно поджигать сколько угодно раз в том случае, когда ИП захотят заработать очки. Чтобы помочь игрокам представить разные виды и размеры соломенных чучел, попробуйте использовать миниатюры, пешки или фишки, которые будут их изображать. Однако сами миниатюры для проведения этого события не обязательны.



ИП, заработавший наибольшее количество очков на момент, когда последний из фейерверков выпустит последний уголек, получит *эликсир скрытности* (elixir of hiding).

ЧЕТВЕРТАЯ ЗАБАВА: ЧАЙКУ БЕИ!

Гоблины обожают играть в странные и садистские игры. Одна из любимых забав прибрежных племен — игра под названием чайкубей. Для этой игры к одному концу бечевки привязывают лапку чайки, а другой конец хватает гoblin. Другие гоблины кидают в бедную птицу камни, пытаясь сбить ее с неба. Гоблин, который держит бечевку, может резко менять ее длину, чтобы атаки остальных промахивались по птице.

Эту забаву почти отменили. Птицехрусты забыли о том, чтобы нужно оставить одну живую чайку и сварили их всех. Об этой ошибке они тут же пожалели, а за оплошность им стало стыдно. Дилби Десятьпальцев исправил положение, ведь ему удалось поймать стервятника, пытавшегося утащить часть угощений. Этот стервятник и стал заменой чайке.

Дилби передает каждому персонажу мешочек полный хороших метательных камней, а потом выпускает из клетки связанного стервятника, при этом он крепко держит в руках бечевку. После того, как Дилби выпускает птицу, персонажи начинают метать камни в увертливую цель.



Каждый ИП может метнуть один камень за раунд, и атаковать стервятника в пределах 9 метров. Камень, который метнули таким образом, нанесет 1к3 дробящего урона. С каждым броском Дилби будет пытаться пройти проверку на Ловкость со СЛ 10, чтобы увеличить ЗА стервятника на 2. (Дилби — обыкновенный гoblin с Ловкостью 14, так что проверка будет проходить с бонусом +2). Если Дилби выбросит 1 или 2 на своей проверке, бечевка выскользнет у него из рук, а стервятник освободится и немедленно спикирует вниз, чтобы атаковать тех, кто бросался. ИП, убивший стервятника, даже если все предыдущие его броски закончились промахом, получит *камень крепких кишок* (steadfast gut-stone, Ultimate Equipment 320).

СТЕРВЯТНИК

СВ 1/2

Опыт 200

hp 6 (Pathfinder RPG Bestiary 3 284)

НЕУДАВШАЯСЯ ОХОТА

После соревнования в чайкубей, гоблины уже собираются начать странную игру-загадку, включающую в себя мешки с осами, ящики, полные крапивы и кувшины ногтей, но тут на поляну выбегает Визжащий Норд, прибывшая при этом в полной визжащей панике.

Избитый и в синяках, Норд выходит вперед, низко кланяется, а после начинает хрюкать и шаркать по земле своими ножками. Очевидно, что он пытается рассказать вождям о чем-то, и при этом тыкает пяточком Пуга (недавно взявшего героическую и великолепную свинью себе в животные-спутники). Пуг может использовать свою подобную заклинаниям способность *разговор с животными*, полученную от домена Животных, и выяснить, что же Норд узнал и почему он находится в таком состоянии.

Оказывается, что поиски трюфелей пошли совсем не так, как задумано. Визжащий Норд и три гоблина отправились на Лучшее Трюфельное Поле, чтобы добыть особое лакомство к пиру, но наткнулись на группу Сцарни — путешествующих по всей Варисии бандитов, которые разбили в том месте лагерь. Гоблины попытались прокрасться мимо, но грязные людишки заметили их и немедленно атаковали трюфеледобывательный отряд. Те три гоблина были убиты, и лишь одному Визжащему Норду еле удалось сбежать.

Теперь выясняется, что прислужники вождей не в состоянии даже грибы собрать, а это означает, что если на празднике те захотят отведать трюфельных пирогов, лидерам племени самим придется отправиться на Лучшее Трюфельное Поле.

ЧАСТЬ 2: НАРУШИТЕЛИ!

Если ИП потратили слишком много сил во время предыдущих забав, позвольте им отдохнуть перед тем, как продолжить путешествие. Трюфели никуда не денутся, а Сцарни слишком ленивы и неповоротливы, так что, скорее всего, не покинут трюфельное поле еще как минимум несколько дней.



Трюфельное поле находится где-то в миле от деревни — то есть на том расстоянии, на котором гоблину хватает терпения преследовать шенка (потом он устает или отвлекается на что-нибудь еще). Гоблины знают окрестный лес довольно хорошо, но им придется прокладывать путь между зарослей, булыжников и прочей труднопроходимой местности, так что все путешествие туда займет примерно час.

Лагерь Сцарни (СВ 4)

ИП доберутся до бандитского лагеря Сцарни после путешествия по лесу.

Две повозки, чьи деревянные стенки изысканно вырезаны и ярко раскрашены, стоят посреди лесной поляны. Самыми заметными вещами в этой маленькой лесной долине являются пылающий костер и три гоблинские головы, нанизанные на шесты. Костер окружают бревна, которые приспособили под стулья, и кухонная утварь, а нежный летний ветерок разносит запах наваристого супа.



ВИЗЖАЩИЙ НОРД

Существа: Сцарни готовят себе обед. Один из них размешивает суп в большом, поставленном на огонь горшке, а другой чистит картошку и разделявает кроликов, то и дело бросая потроха одному из сторожевых псов.

Сцарни знали, что эта местность будет полна гоблинов, так что после убийства трех предыдущих сборщиков трюфелей, они решили отрубить им головы и насадить на палки, чтобы отпугнуть остальных гоблинов. Когда они выяснят, что новые гоблины бродят рядом с лагерем, то повскакивают со своих мест и приготовятся к обороне.

Ветер дует в южную сторону, так что собаки в лагере вряд ли почувствуют приближающихся гоблинов. Однако псы или бандиты могут услышать ИП, если те не будут вести себя скрытно. Обнаружив одного из ИП, собаки разразятся дружным лаем и рычанием, сразу же предупреждая своих хозяев Сцарни. В дополнение к сторожевым псам, бандиты также взяли с собой сильных лошадей, способных тянуть телеги. Эти животные не слишком быстры, но они крепки и привыкли перевозить тяжелые повозки на большие расстояния. Четыре таких лошади сейчас пасутся, привязанные к протянутой между двумя деревьями веревке.

Две лошади убегают, разорвав поводья и скрывшись в лесу, когда начнется бой. Если их ненависть к лошадям достаточно сильна, гоблины могут попытаться догнать убегающих скакунов, но пожалуй, лучше это оставить на другой раз. Только две лошади остаются на месте, так как они привязаны и неспособны убежать, однако животные сильно шумят и яростно брыкаются, если их не успокоить. Лошади будут драться, только если на них нападут.

ИП (или бандиты) могут использовать костер, чтобы получить преимущество. В огне лежит одна или две кочерги, а также несколько поленьев поменьше, которые можно использовать как огненное оружие, если сильно прижмет. Кочергу можно использовать как Среднее одноручное импровизированное оружие, наносящее 1к6 дробящего урона и 1 урон огнем. ИП могут вытащить

из огня небольшое полено и использовать его, как Маленькое одноручное импровизированное оружие, наносящее 1к4 дробящего урона и 1 урон огнем. После боя гоблины могут решить, что костер — это простой и притягательный способ сжечь повозки Сцарни дотла.

БАНДИТЫ СЦАРНИ (4) СВ 1/2

Опыт 200 каждый

Человек плут 1

ИЗ средний гуманоид (человек) Иници +7; Чувства Восприятие +5

ЗАЩИТА

ЗА 17, касание 14, ошеломлен 13 (+3 броня, +3 Лов, +1 уклонение)

hp 10 каждый (1к8+2)

Стойк +1, Реф +5, Воля +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 9 метров (30 футов).

Ближний прев. Короткий меч +4 (1к6+2/19–20)

Дальний короткий лук +3 (1к6/×3)

Особые Атаки коварная атака +1к6

ТАКТИКА

Во время боя Если по какой-то причине бандиты Сцарни узнали о приближающихся гоблинах, двое из них устроят засаду, спрятавшись за повозками, и будут стрелять из укрытия с помощью коротких луков. Сражаясь в ближнем бою, Сцарни будут окружать своих врагов, чтобы нанести им коварную атаку.

Мораль Бандит убегает в лес, бросив лагерь, лошадей и повозки, если его здоровье уменьшится до 3 хитов или меньше.

СТАТИСТИКА

Сил 14, Лов 17, Тел 13, Инт 10, Муд 12, Оба 8

Базовая Атака +0; ББМ +2; ЗБМ 16

Навыки Уклонение (Dodge), Улучшенная Инициатива (Improved Initiative), Фехтование (Weapon Finesse)

Умения Акробатика +6, Лазание +5, Вывод Устройств из Строя +6, Искусство Побега +6, Знание (местное) +4, Восприятие +5, Проницательность +5, Ловкость Рук +6, Скрытность +6

Языки Общий

ОК таланты плута (плут фехтовальщик), поиск ловушек +1

Боевое Снаряжение алхимический огонь; **Другое Снаряжение** броня из выдубленной кожи, прев. короткий меч, короткий лук с 20 стрелами, кремень и огниво, набор воровских инструментов, пара золотых сережек в виде колец (каждая по 5 золотых), 4 зм.



СОБАКИ (3)

СВ 1/3

Опыт 135 каждая

hp 6 каждая (*Pathfinder RPG Bestiary* 87)

ЛОШАДИ (2)

CR 1

Опыт 400 каждая

hp 15 каждая (*Pathfinder RPG Bestiary* 177)

Сокровище: После победы над собирающими трюфели гоблинами, Сцарни украли их мешок с грибами, а песорезы и короткие луки своих жертв выбросили в лес вместе с их обезглавленными телами. Бандиты даже забрали чесалку для ног бедного Скользярежа и использовали ее, чтобы почистить несколько украденных трюфелей в свой суп. Хотя эти гоблины только начали искать трюфели,



БАНДИТ СЦАРНИ

они уже успели найти четыре штуки (каждая размером с кулачок младенца) прежде, чем их атаковали.

Бандитизм оказался не слишком прибыльным делом в этой глуши, по этому у Сцарни в повозках не найдется много добычи. Среди одежды и еды ИП могут обнаружить связку из четырех адамантиновых стрел, жестяную коробку, наполненную различными украшениями (всего на 140 зм), хорошо сохранившуюся ветчину, три кувшина с медом (каждый стоит по 5 зм), деревянный ящик, наполненный фунтом гвоздики (стоит 15 зм), латунный протез стопы (стоит 2 зм), и *меньшую нить молитвенных бус (lesser strand of prayer beads)*, со всего лишь одной *бусиной благословения (bead of blessing)*.

ЧАСТЬ 3: СБОР ТРЮФЕЛЕЙ

После короткой прогулки по лесной тропе, ИП прибывают на поляну: место, которое называют Лучшим Трюфельным Полем. В этой зоне произойдут два столкновения, а ИП могут исследовать ее двумя способами, изучив сначала силос (зона 2), или отправившись к старому дубу (зона 1).

ЛУЧШЕЕ ТРЮФЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

Огромный дуб растет у северной границы прогалины. Его ствол покрыт лозой, а ветвистые корни обеспечивают плодородной почвой лучшие трюфели в округе. Поваленные деревья и несколько больших камней разбросаны по этой широкой прогалине. Разрушенный силос расположен немного в стороне.

Эта небольшая просека на самом деле является дальней частью заброшенной фермы. Каменистая и бесплодная, эта земля заросла сорняками из-за, что ее не обрабатывали. И хотя просека и известна тем, что является местом, где можно найти лучшие трюфели в округе, гоблины опасаются посещать поле слишком часто, потому что в этой области иногда пасутся лошади, а собаки бродят по лугу в поисках кроликов — а иногда и гоблинов. Иногда гоблины даже встречали здесь охотника, который не раз убивал сборщиков трюфелей из своего верного лука.

За последние месяцы, в ходе своих путешествий сюда, Птицехрусты обнаружили, что фермера в этих местах не видно уже давно, по этому они решили, что могут вернуться на Лучшее Трюфельное Поле и поискать трюфели без особого риска для себя.

1. Старый Дуб (СВ 3)

Нависающий над вами дуб закрывает тенью большую часть просеки. Он гораздо выше, чем другие деревья в лесу.

Самые вкусные и пикантные трюфели растут в грязи между сучковатыми корнями старого дуба. Гоблины из племени Птицехрустов много лет приходили на это поле, в основном чтобы поохотиться на небольших животных или установить ловушки для птиц.

После того, как вместе с ИП к племени присоединился Визжащий Норд, Птицехрусты обнаружили, что поле богато очень вкусными трюфелями, а походы для их сбора начали проходить регулярно.

И хотя с поиском трюфелей лучше справляются свиньи-самки, чуткий нос Визжащего Норда отлично улавливает запах грибов, и Норд сможет найти их, если покопается в листьях под огромным дубом. Пусть игрок, использующий Пуга в качестве персонажа, бросит несколько проверок на Выживание, чтобы отыграть сбор трюфелей. Успешной проверки против СЛ 10 достаточно, чтобы найти трюфель, но после нескольких бросков случается неприятность.

Существо: Лоза-убийца, обвивающая ствол дуба, использует свою способность камуфляжа чтобы оставаться незамеченной, пока ИП не приблизится и не начнут копать.

Лозы-убийцы не было здесь, когда ИП посещали Лучшее Трюфельное Поле в прошлый раз, и особо наблюдательный гоблин может заметить эту деталь. Всякий ИП, прошедший проверку Знания (природы) или Восприятия со СЛ 20 понимает это, и его посещает ощущение того, что что-то здесь не так. Всякий гоблингерой, вспомнивший, что на дереве в прошлый раз не было лозы (пройдя успешную проверку Интеллекта со СЛ 20) получит +2 бонус обстоятельств к проверкам против способности «камуфляж» лозы-убийцы.

ЛОЗА-УБИЙЦА

СВ 3

Опыт 800

hp 30 (*Pathfinder RPG Bestiary* 22)

A2. Разрушенный Силос (СВ 4)

Часть этой старой силосной башни развалилась на куски, а на поверхности выветрившегося строения появились дыры. Соломенная крыша хранилища отсырела и кое-где прохудилась.

Старое хранилище практически опустело, теперь в ней находятся лишь обвалившаяся крыша, расколотые камни и остатки давно испорченного зерна. Сплетение соломы, веток, порванной одежды и прочих вещей, что собраны на балках, образует огромное гнездо текущего обитателя силосной башни.

Существо: Здесь живет гарпия по имени Исидра. Скорее всего ее разбудят крики героев, сражающихся с лозой-убийцей. Рассерженная из-за прерванного сна Исидра вылетает из своего гнезда и атакует гоблинских вождей. Если гоблины будут исследовать разрушенный силос до того, как отправятся собирать трюфели, необходимо будет учесть, что гнездо Исидры находится в верхней части башни, в 9 метрах (30 футах) над землей.

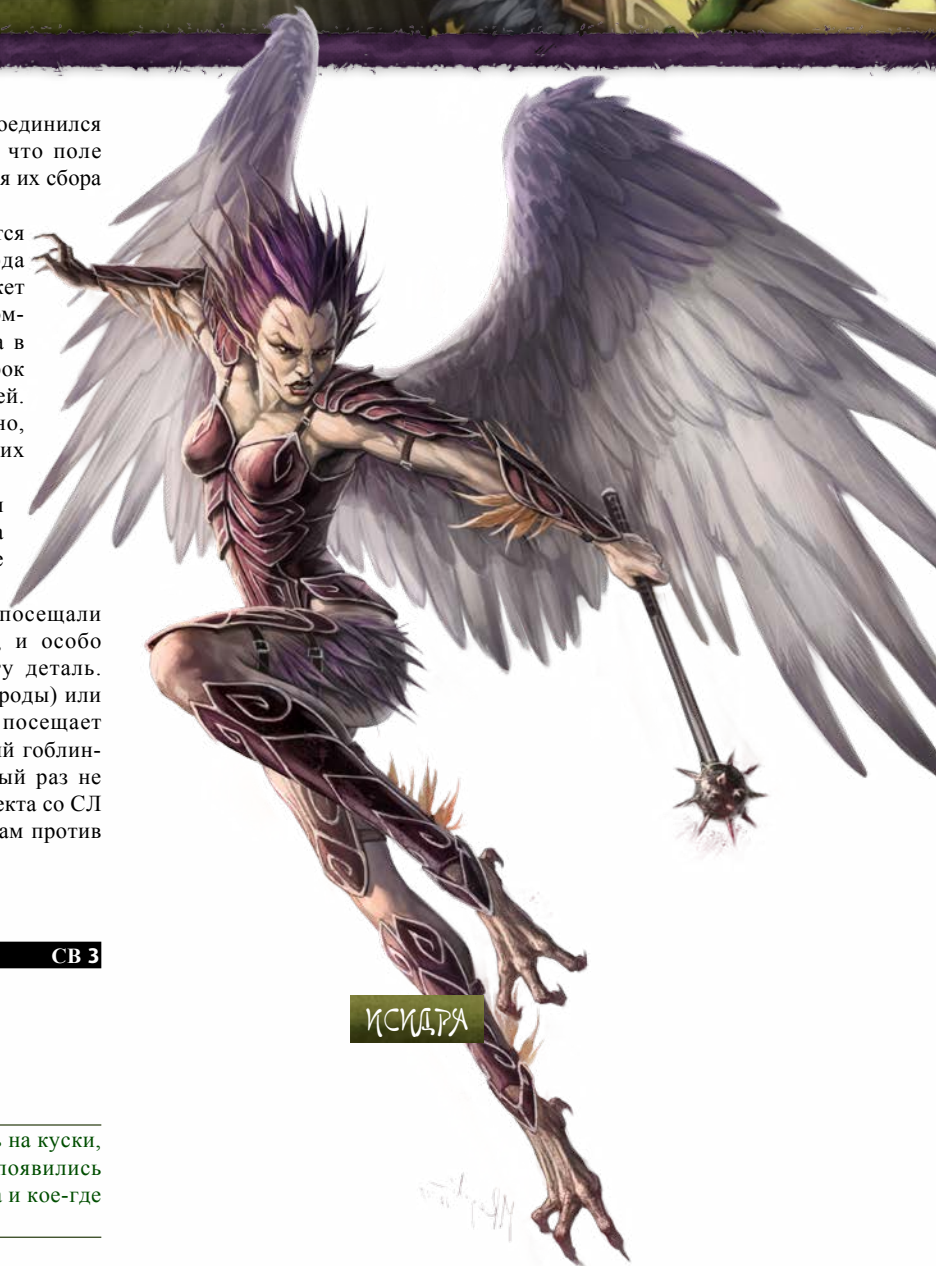
ИСИДРА

СВ 4

Опыт 1,200

Гарпия (*Pathfinder RPG Bestiary* 172)

hp 38



ИСИДРА

ТАКТИКА

Во время боя Исидра парит над ИП и использует свою способность «чарующая песнь», чтобы зачаровать как можно больше врагов, а приземляется только в момент, когда зачарованные цели подойдут ближе. Затем она рвет своих жертв на части утренней звездой и длинными когтями. Если никто из гоблинов не поддастся очарованию, Исидра использует Атаку На Лету (Flyby Attack), чтобы избавиться от них один за другим.

Мораль Исидра не боится надоедливых гоблинов и сражается до смерти.

Сокровище: Если ИП заберутся в гнездо Исидры покопаются в нем, то смогут найти тайник с сокровищами, которые были собраны с тел предыдущих жертв гарпии. Предметы находятся в кожаной сумке, спрятанной под соломой и ветвями, ее нахождение требует успешной проверки Восприятия со СЛ 20. В сумке лежат следующие вещи: отполированный кусочек красного коралла (стоимостью 200 зм), свернутый в рулон портрет старика

и его собаки (стоимостью 50 зм), нефритовое яйцо (стоит 150 зм), зелье левитации (*potion of levitate*), свиток обнаружения нежити (*scroll of detect undead*), свиток пространственной двери (*scroll of dimension door*), палочка с заклинанием взорубезги (12 зарядов) (*wand of shatter*), и шкатулка, в которой лежит ладан медитации (*incense of meditation*).

Развитие: После победы над лозой-убийцей и Исидрой, гоблины смогут спокойно собрать оставшиеся трюфели. Визжащий Норд — лучший в этом деле, ведь он может использовать свое обостренное чувство обоняния и найти трюфели среди листьев и грязи. Визжащий может попытаться пройти проверку Выживания со СЛ 10, чтобы найти 2к6 трюфелей — такого количества вполне хватит для трюфельных пирогов. ИП могут также сделать свой бросок на Выживание, чтобы самим найти трюфели или,

чтобы помочь остальным в их поисках. Провал проверки более чем на 5 будет означать, что гоблин принимает кусок засохшего лошадиного навоза за трюфель и отказывается поверить, что он ошибся. Гоблинам нужно лишь шесть трюфелей, чтобы они смогли приготовить свои любимые пироги.

ЧАСТЬ 4: ХАОС В ПЕЩЕРЕ

После сбора трюфелей ИП отправляются домой, намереваясь закончить пир, который их приспешники подготовили для вождей — даже если тем и пришлось искать грибы самостоятельно.

ПЕЩЕРА ПТИЦЕХРУСТОВ (СВ 5)

Крики и вопли пронзают окрестности пещеры Птицехрустов. Запах пира... изменился.

Он смешался с едкой вонью, приправленной запахом горящего дерева, соломы и серы. Вонь, кажется, исходит от гоблина — вареного гоблина. Все украшения для пира уничтожены. Столы перевернуты, кухонные горшки скинуты на землю, а загон с гоблинскими псами находится в огне.

Существо: ИП возвращаются в свое племя, ожидая, что их будут чествовать, им будут аплодировать и петь песни. Однако, дойдя до поляны, они обнаруживают сцену хаоса. Почти сразу же после того,

как ИП ушли (и задолго до того, как она должна была появиться на пиру), статуя гоблинского вождя, сделанная Реджем Сорняком и Плангером, начала вести себя странно.

Все началось довольно неспешно. Сначала, когда один из них заявил о движении статуи, некоторые из стоящих рядом гоблинов подумали, что глаза их обманывают. Другие сказали, что слышали голоса, бормотавшие о том, как бы съесть их нежную, зеленую плоть. Кое-кто решил вообще ничего не говорить, подумав, что это трюк их вождей, и большое начальство просто следит за племенем, чтобы никто из тупых гоблинов слишком сильно все не испортил — или не решил уселся на их троны-кресла!

Статуя, которую построили гоблины, должна была символизировать празднование прошлых достижений вождей. Редж Сорняк и несколько других гоблинов посетили места героических битв своих лидеров и собрали трофеи, способные напомнить им о великих победах. Но Редж не знал, что один из гоблинов принес череп друида Ворки — гоблина каннибала, с которым ИП сразились в *Мы быть Гоблин!* (*We Be Goblins!*) - и добавил его, а также несколько ее костей к статуе. Теперь ее жестокость пропитала статую, из-за чего та обрела некоторое подобие жизни.



СТАТУЯ ГОБЛИНСКОГО ВОЖДЯ



Бестелесный голос Ворки кричит, в то время как статуя начинает громить все вокруг, зовет все больше гоблинов в свой горшок, ярко описывая свои любимые способы разделки жертв и представляя, каким каждый конкретный гоблин может быть на вкус. Хуже голоса давно умершего гоблина-каннибала может быть только вонь — все место пропитано запахом вареных гоблинов, будто Ворка наготовила гоблинского супа на целую армию. Огромная мешанина разных вещей бродит туда-сюда, пытаюсь убить все, до чего сможет дотянуться, а еще извергает искры и огонь, когда различные фейерверки взрываются внутри самодельного тела.

СТАТУЯ ВОЖДЯ ГОБЛИНОВ

СВ 5

Опыт 1,600

Анимированный объект (*Pathfinder RPG Bestiary* 14)

Н Большой механизм

Инициатива -1; **Чувства** темновидение 12 метров (60 футов), зрение при низком освещении; **Восприятие** -5

ЗАЩИТА

ЗА 14, касательная 8, ошеломлен 14 (-1 Лов, +6 природная, -1 размер)

ХП 52 (4к10+30)

Стойк +1, **Реф** +0, **Воля** -4

Защ. Способности прочность 5; **Иммун.** особ. механизмов

НАПАДЕНИЕ

Скорость 6 метров (20 футов)

Ближний 2 удара +9 (1к8+6 плюс ожог)

Место 3 метра; **Дальность** 3 метра

Особые Атаки ожог (burn) (1к6 огонь, СЛ 12), топтание (trample) (1к8+9, СЛ 18)

ТАКТИКА

Во время боя статуя вождя гоблинов становится воплощением хаоса. Она разрушает все, что находится в долине рядом с пещерой и атакует всех, кто движется. Для того чтобы преодолеть расстояние до цели, статуя бежит прямо на нее, надеясь раздавить гоблинов своим топотом. Приблизившись к какому-нибудь гоблину, она начинает бить его обжигающими ударами, и пытается стоять рядом одновременно с несколькими целями, чтобы ее фейерверки могли задеть как можно больше врагов.

Мораль Безумная и разрушительная, эта статуя гоблинского вождя будет сражаться пока ее не уничтожат.

СТАТИСТИКА

Сил 22, **Лов** 8, **Тел** -, **Инт** -, **Муд** 1, **Оба** 1

Базовая Атака +4; **ББМ** +11; **ЗБМ** 20

ОК Очки Механизма (дополнительная атака, ожог, фейерверки, топот), недостатки (одержима, замедлена).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Фейерверки (Ос): Гоблины, построившие статую, записали в нее фейерверки. Теперь, когда статуя оживила, созданное гоблинами чудовище может использовать фейерверки, как оружие. По мере движения из статуи вылетают крутящиеся шутихи и пучки искр. Один раз за раунд случайное существо в пределах 3 метров (10 футов) от статуи получает 2к6 очков огненного урона из-за постоянно вылетающих фейерверков. Этот урон уменьшается в два раза, если жертва атаки пройдет успешный спасбросок на Рефлексы со СЛ 15.

Одержимая (Ос): Статуя гоблинского вождя одержима духом гоблина-каннибала Ворки. Она получает урон от позитивной энергии, как если бы она была нежитью и ее можно обнаружить заклинанием *обнаружение нежити*.

Замедлена (Ос): Статуя гоблинского вождя собрана наспех, как это обычно бывает у гоблинов. Эта недоработка уменьшает скорость статуи до 6 метров (20 футов).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После уничтожения статуи гоблинского вождя, Птицехрусты постепенного вылезают из своих убежищ, готовые вновь чествовать своих любимых вождей. Они преклонялись перед своими бесстрашными лидерами и до этого, но теперь, увидев разрушение пышущего фейерверками монстра, гоблины из племени Птицехрустов будут готовы последовать за ИП хоть напрямик в пекло. Приходится немного подождать, но после небольшой уборки и приготовления новых блюд, пиршество продолжается!

ЗАГOTOВЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Следующие страницы представляют вам четырех заранее созданных гоблинских героев, которых можно использовать в качестве ИП этого приключения. Игроки, знакомые с *Мы Быть Гоблин!* и *Мы Также Быть Гоблин!* (*We Be Goblins!* и *We Be Goblins Too!*) Узнают этих четырех маленьких негодяев, ведь они были теми, кто вернул фейерверки в племя Лижужабу и впечатлил Птицехрустов до такой степени, что их сделали вождями. С того времени гоблины стали еще сильнее — и заскучали еще больше, при этом у каждого из них теперь 4й уровень, снаряжение лучше и способности мощнее, чем были раньше.

К тому же, достигнув 4го уровня, Пуг получил возможность взять себе животное-спутник (преимущество домена Животных), и на эту роль он выбрал Визжащего Норда. Хотя Визжащего Норда нет рядом с героями во время забав, он может сопровождать гоблинских вождей, когда те отправятся на Лучшее Трюфельное Поле. Ниже приведены характеристики Визжащего Норда во всем его свином величии.

ВИЗЖАЩИЙ НОРД

животное-спутник кабан

Н Маленькое животное

Инициатива +1; **Чувства** зрение при низком освещении, нюх; **Восприятие** +5

ЗАЩИТА

ЗА 18, касательная 12, ошеломлен 17 (+1 Лов, +6 природный, +1 размер)

ХП 13 (2к8+4)

Стойк +7, **Реф** +4, **Воля** +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 12 метров (40 футов)

Ближний укус +3 (1к6+1)

СТАТИСТИКА

Сил 13, **Лов** 12, **Тел** 15, **Инт** 2, **Муд** 13, **Оба** 4

Базовая Атака +1, **ББМ** +1; **ЗБМ** 12 (16 против опрокидывания)

Навыки Превосходная Стойкость (Great Fortitude)

Умения Восприятие +5, Скрытность +9

ОК связь, разделить заклинания, трюки (атака [любое существо], ко мне, сидеть, принеси, сторожить, ищи)



ВОРЧУН ЛИЖУРАНУ

Садист Ворчун воистину ужасен. Он обожает подкрадываться к врагам и убивать их со спины. Если представится возможность, он так же любит поджигать вещи — поджигание вещей, по мнению Ворчуна — лучший способ весело провести время, и почти такое же веселое развлечение, как и создание больших взрывов. Ворчун открыл в себе новую страсть к ядам, но после того как отравился в седьмой раз, принял необычайно мудрое решение, и теперь его друг Могмурч обрабатывает ядом арбалетные болты Ворчуна, так как Могмурч это делает намного лучше.

Ворчун неплохо освоился с должностью вождя. Он наслаждается возможностью задира́ть других гоблинов из племени и ему очень нравится то, что они приносят вождю все, что тот попросит. Ради забавы Ворчун устраивает смертоносные розыгрыши, а после ждет, когда гоблины попадутся в них.

Несмотря на это, он скучает так же, как и остальные, и много времени проводит с Могмурчем, наблюдая за тем, как тот взрывает вещи. Еще Ворчун любит гулять по лесу, если у него есть свободное время. Во время подобных прогулок он всегда ищет лягушек, воробьев или жуков для того, чтобы скормить их своему ручному пауку (который немного вырос благодаря такому заботливому уходу).

ВОРЧУН ЛИЖУРАНУ

Мужчина гоблин плут 4 уровня (*Pathfinder RPG Bestiary* 156)



НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +9; **Чувства:** темновидение 18 м.;

Восприятие +8

ЗАЩИТА

ЗА 20, касание 16, ошеломлен 15 (+4 доспех, +5 Лов, +1 уклонение, +1 размер)

ХП 33 (4к8+12)

Стойкость +3, **Рефлекс** +9, **Воля** +2;

Защитные способности: уклонение, чувство ловушек +1, сверхъестественное уклонение

НАПАДЕНИЕ

Скорость 9 м. (30 футов)

Ближний +1 *песорез* +10 (1к4/19-20)

Дальний прев. ручной арбалет +10 (1к3/19-20)

Особые атаки коварная атака +2к6

СТАТИСТИКА

Сил 8, **Лов** 20, **Тел** 14, **Инт** 12, **Муд** 13, **Оба** 6

Базовая атака +3; **ББМ** +1; **ЗБМ** 17

Отличительные черты: Уклонение (Dodge), Улучшенная Инициатива (Improved Initiative), Фехтование (Weapon Finesse)

Навыки Акробатика +12, Блеф +5, Блокировка устройств +14, Искусство Побега +12, Знание (местное) +8, Восприятие +8, Верховая Езда +13, Ловкость Рук +12, Скрытность +20

Языки Общих, Гоблинский

Особые качества: таланты плута (кровопускающая атака +2, боевой трюк), нахождение ловушек +2

Боевое снаряжение +1 пылающие болты (3), зелья лечения средних ранений (2), зелье невидимости, яд среднего паука (4 дозы); **Другое снаряжение:** +1 шпированный кожаный доспех, +1 песорез, прев. ручной арбалет с 10 болтами, коровий колокольчик (одет), изогнутые швейные иглы, крюк и 9 метровая веревка, банка маринованных сверчков (эквивалент еды на 1 день), прядь волос, привязанная вокруг лапы собаки (носит на ремешке на шее), металлические шампур (3), прев. набор из воровских инструментов, чучело вороны, трутовые палочки (4), домашнее животное паук (Стэнкраш) в металлической клетке.

ГОБЛИНСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Прыщавый Ваше лицо покрыто неприятными прыщами и открытыми фурункулами, которые часто лопаются в самое неподходящее время. Хотя это и делает вас особенно уродливым, вы уже привыкли к дискомфорту. Всякий раз, когда вы подвергаетесь воздействию болезни, вы можете сделать два спасброска, для избежания эффекта болезни (если броски допускаются), и использовать лучший результат из двух.

ПЕСНЯ ВОРЧУНА

ЛИЦО ВОРЧУНА ВАС ЗАСТАВИТ ТОШНИТЬ!
НО ЕГО НОЖ ТЕБЯ МОЖЕТ УБИТЬ.
И ДАЖЕ БУДЬ ТЫ БОЛЬШУЩИЙ МУЖИК —
ТОТ НОЖИК ПОРЕЖЕТ ТЕБЯ, ЧИК-ЧИК-ЧИК!

МОГМУРЧ

Десятилетний Могмурч — просто сумасшедший. После того, как он стал вождем племени Птицехрустов, Могмурч улучшил свои навыки во взрывании разных штук. Он провел некоторое время с другими любителями огня и перенял у них несколько новых техник. Один из гоблинов даже предложил использовать птичьи каки, смешивая их со взрывчаткой — это идея и правда оказалась гениальной.

Когда Могмурч не взрывает что-то, не планирует взорвать что-то, не ищет новые способы, как это что-то взорвать или фантазирует о взрывании вещей, он смешивает химикаты и изобретает новые разрушительные штуки. Могмурч делится многими из этих алхимических открытий с другими, потому что ему нравится, когда остальные гоблины в племени считают его умным.

МОГМУРЧ

Мужчина гоблин алхимик 4го уровня (*Pathfinder RPG Bestiary 156, Pathfinder RPG Advanced Player's Guide 26*)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +4; Чувства темновидение 18 м; Восприятие +6

ЗАЩИТА

ЗА 20, касание 17, ошеломлен 15 (+2 броня, +1 отклонение, +4 Лов, +1 уклонение, +1 щит, +1 размер)

ХП 29 (4к8+8)

Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +0; +2 против яда

НАНАДЕНИЕ

Скорость 9 м. (30 футов)

Ближний прев. дубина +4 (1к4-1)

Дальний бомба +9 (2к6+3 огнем)

Особые атаки бомба 7/день (2к6+3 огонь, СЛ 15)

Подготовленные алхимические экстракты (УЗ 4й)

1й- лечение легких ран (*cure light wounds*), увеличить персону (*enlarge person*), ускоренное отступление (*expeditionous retreat*), щит (*shield*)

2й-элементальное прикосновение^{APG} (СЛ 15) (*elemental touch*), невидимость (*invisibility*)

СТАТИСТИКА

Сил 8, Лов 18, Тел 13, Инт 16, Муд 8, Оба 10

Базовая атака +3; ББМ +1; ЗБМ 17

Навыки: Изготовление Зелий (*Brew Potion*), Уклонение (*Dodge*), Превосходная Стойкость (*Great Fortitude*), Метатель (*Throw Anything*)

Умения: Ремесло (алхимия) +10, Лечение +6, Знание (природа) +9, Восприятие +6, Верховая Езда +9, Ловкость Рук +11, Скрытность +16, Выживание +6

ПЕСНЯ МОГМУРЧА
МОГМУРЧ БРОСАЕТ ШТУКИ - БУМ!
НЕ ТРОЯЙ ЛУК, ИСПОЛЬЗУЙ УМ!
ТОРОЙ, ТРЕ БУМ - БЫВАЕТ АЙ!
МОГМУРЧ НЕ ВИНОВАТ, ЗВУЧАЙ.

Языки Общий, Гоблинов, Орков, Варисианский

ОК алхимия (алхимическое ремесло +4, определение ядов), открытия (взрывные бомбы, точные бомбы [3 клетки]), мутаген (+4/-2, +2 природная броня, 40 минут), использование ядов, быстрая алхимия

Боевое снаряжение:

Зелье лечения легких ранений (4) (*potions of cure light wounds*), зелье коры-кожи (*potion of barkskin*), зелье полета (*potion of fly*), алхимический огонь (4), запутывающая торба (2) (*tanglefoot bags*), громовой камень (*thunderstone*);

Другое снаряжение:

Кожаная броня, прев. баклер, прев. дубина, лак от растений^{APG} (*defoliant polish*), эликсир скрытности (*elixir of hiding*), кольцо защиты +1 (*ring of protection +1*), мазь скольжения (*salve of slipperiness*), черная повязка на глаз (с вырезом чтобы видеть), отличная поясная сумка, книга с формулами (содержит все известные формулы экстрактов, записанные рисунками, потому что буквы — это страшно), тыква с маринованными пивками готовыми к употреблению (еда на 1 день), питомец-жаба "Амфибер" на удачу, маска-череп, металлический гульфик, очки (для показухи).

ГОБЛИНСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Упругий Ваши кости, плоть, и кожа немного более эластичны, чем у большинства гоблинов - когда вы падаете, то приземляетесь немного лучше, чем остальные. Когда вы получаете повреждения от падения, первые 1к6 урона из смертельных преобразуются в нелетальные. Вы также получаете +2 бонус на все проверки Рефлекса, чтобы избежать неожиданных падений.





ПУГ ЗАРОНГЕЛА

Пуг – внушающий ужас маленький священник гоблинского божества Заронгела, великого бога убийства собак, поджогов и самого священного боя верхом. Пуг не очень хорош в сражении верхом, и не секрет, что он этого стыдится, поэтому священник тратит большую часть своих сил на попытки превзойти всех в достижении других священных учений божества – убийстве собак (хотя он до сих пор убил только несколько) и разжигании пожаров (то, что он проделывал уже сотни раз).

Став вождем племени Птицехрустов, Пуг смог обратить семерых гоблинов в веру Заронгела, самым верным из них стал Тримпл Гнилорот. Пуг даже построил святилище Уничтожителю Лая в пещере Птицехрустов и научил других гоблинов тому, как делать амулеты из собачьих костей. Почитатели Заронгела принимают участие в священных службах, привлекающих внимание многих гоблинов племени, в основном из-за того, что служения всегда включают в себя разжигание огня. Какой гоблин сможет устоять перед заманчивым мерцанием пламени?

ПУГ ЗАРОНГЕЛА

Мужчина гоблин, священник Заронгела 4 уровня (*Pathfinder RPG Bestiary* 156)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Иниц. +6; **Чувства** темновидение 60 ft.; **Восприятие** +3



ЗАЩИТА

ЗА 18, касание 13, ошеломлен 16 (+5 броня, +2 Лов, +1 размер)
ХП 27 (4к8+6)

Стойкость +6, **Рефлекс** +6, **Воля** +8

НАПАДЕНИЕ

Скорость 9 м.

Ближний прев. короткий меч +5 (1к4/19-20)

Дальний копье +6 (1к4)

Особые атаки поток негативной энергии 4/день (КС 13, 2к6)

Подобные заклинаниям способности домена (УЗ 4й; концентрация +7): По желанию – *говорить с животными* (7 раундов/день), 6/день – *огненная стрела* (1к6+2 огнем)

Подготовленные заклинания священника (УЗ 4й; концентрация +7): 2й – *лечить средние ранения* (*cure moderate wounds*), *удержать персону* (СЛ 15) (*hold person*), *создать пламя* (Д) (*produce flame*), *звуковой взрыв* (*sound burst*) (СЛ 15)

1й – *пылающие руки* (Д) (СЛ 14) (*burning hands*), *команда* (СЛ 14) (*command*), *лечение легких ранений* (*cure light wounds*), *божественное расположение* (*divine favor*), *щит веры* (*shield of faith*).

0й (по желанию) – *кровотечение* (СЛ 13), *обнаружить магию, руководство, стабилизировать*

(Д) Заклинания доменов, **Домены:** Животные, Огонь

СТАТИСТИКА

Сил 10, **Лов** 14, **Тел** 13, **Инт** 8, **Муд** 16, **Оба** 12

Базовая атака +2; **ББМ** +1; **ЗБМ** 13

Навыки Улучшенная Инициатива (Improved Initiative), Молниеносные Рефлексы (Lightning Reflexes)

Умения Верховая Езда +6, Искусство магии +5, Скрытность +9, Приручение Животных +3

Языки: Гоблинский

ОК животное-спутник (свинья по имени Визжащий Норд; смотри страницу 11)

Боевое снаряжение: палочка лечения легких ранений (43 заряда), палочка огненных шаров (3 заряда), эликсир огненного дыхания (*elixir of fire breath*);

Другое снаряжение: +1 кольчужная рубаха, дротик, прев. короткий меч, плащ сопротивления +1, жемчужина силы (1й уровень) (*pearl of power*), сломанная деревянная флейта, пустая солонка, банка с маринованными лапками чайки, готовыми к употреблению (эквивалент еды на 1 день), питомец жаба “Муходых” на удачу, курительная трубка, раздавленные жабы (2), спички (5), деревянный символ Заронгела (немного подпаленный).

ГОБЛИНСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Храбрый Гоблин У вас тревожная склонность к излишней самоуверенности в бою. При столкновении с противником, который крупнее вас, если у вас нет союзников в соседних клетках, ваше позерство, бравада и ругательства дают +1 к броскам атаки с оружием ближнего боя без диапазона.

ПЕСНЯ ПУГА

ПУГ ГОВОРит – ЗАРОНГЕЛ ЛУЧШЕ ВСЕХ.
ПОМОЖЕТ ВСЕ СЖЕЧЬ И ЛЕЧИТЬ НЕУМЕХ.
ЗАРОНГЕЛ ПРИСМОТРИТ ЗА ПУГОМ В ПУТИ.
А ЕЩЕ ПУГ ПРИРЕЖЕТ ТЕБЯ НОЖОМ, ЕСЛИ
ТЫ БУДЕШЬ СМЕЯТЬСЯ НАД ТЕМ, КАК ОН НЕ
ОЧЕНЬ ХОРОШО ЕЗДИТ НА ЖИВОТНЫХ.

КРЫСКА ПЛОХИШКА

Крыска любит мучить маленьких, безобидных живот-
ных и, как правило, носит с собой полный карман таких
существ на случай, если ей станет скучно. Ей трудно не
переходить на крик когда она говорит, а еще она любит
рисковать, чтобы вселить страх во врагов.

После того, как Крыска стала вождем, большинство
Птицехрустов оказались поражены ее способностям
сражаться и убивать всё подряд. Крыска была особенно
рада узнать, что многие Птицехрусты боятся ее. Она
знает, что они знают, что она лучше их и они проиграют
ей в драке. И по этому Крыска может делать все, что
пожелает. Иногда, когда ей особенно скучно, Крыска
заставляет нескольких гоблинов сражаться друг с другом
ради развлечения.

КРЫСКА ПЛОХИШКА

Женщина гоблин воин 4 уровня (*Pathfinder RPG Bestiary* 156)
НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +3; **Чувства:** темновидение 60 ft.; **Восприятие** +8

ЗАЩИТА

ЗА 21, касание 14, ошеломлена 18 (+7 броня, +3 Ловкость, +1
размер)

ХП 38 (4к10+12)

Стойкость +6, **Рефлекс** +4, **Воля** +2 (+1 против страха)

Защитная способность: Храбрость +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 9 метров (30 футов)

Ближний +1 *несорез* +9 (1к4+3/19-20)

Дальний прев. короткий лук +9 (1к4/х3)

СТАТИСТИКА

Сил 14, **Лов** 17, **Тел** 14, **Инт** 10, **Муд** 12, **Оба** 6

Базовая атака +4; **ББМ** +5; **ЗБМ** 18

Навыки Ненависть к собачьему духу, Выстрел в упор,
Концентрация на умении (Восприятие), Фехтование

Умения Запугивание +2, Восприятие +8, Верховая Езда +10,
Скрытность +10

Языки Гоблинский

Особые качества тренировка в доспехах 1

Боевое снаряжение: + 1 стрелы погибели животных (6), + 1
пылающие стрелы (6);

Другое снаряжение: +1 кираса, +1 *несорез*, прев. короткий лук
с 15 стрелами в колчане, украшенном собачьими ушами, фата,
помятое металлическое чайное ситечко, халфлингский дамский
корсет, собачий ошейник из кожи (используется как пояс),
питомец жаба Пятно на удачу, 6 метров веревки с трупиками
моли застрявшими в ней, маленькая банка раздавленных гусениц
(частично забродивших), маленькое серебряное зеркало, вилка
для тостов.

ПЕСНЯ КРЫСКИ

КРЫСКА РУБИТ, КРЫСКА БИТЬ!
КРЫСКА РЕЗАТЬ, КРЫСКА ВЬТЬ!
ВСЁ СОЖРАТЬ ИЛИ СЛОМАТЬ!
БУДЕТ ВСЕХ ВАС УБИВАТЬ!

ГОБЛИНСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Шароголовый Ваша голова особенно широкая и большая,
даже для гоблинов. Вы получаете +1 бонус на проверки
Восприятия, и Восприятие всегда классовой навык для
вас. Любая проверка Искусства Побега, требующая от вас,
чтобы вы протиснули голову при прохождении через узкое
пространство, получает штраф -8.

НАВЫК: НЕНАВИСТЬ К СОБАЧЬЕМУ ДУХУ

В отличие от многих гоблинов, вы не особенно боитесь
собак. Вы знаете, как пахнет собака, и этот запах вас злит.
Сильно злит.

Условия: Гоблин, Концентрация на умении (Восприятие).

Преимущество: Вы получаете возможность чуеть запах,
но только собачий (в том числе собак, гоблинских собак,
волков, воров, адских гончих, и любых подобных существ
с разрешения мастера). Против этих существ вы получаете
+1 бонус морали на броски атаки и +2 бонус морали на
броски урона оружием.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material

as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We Be Goblins Free! © 2015, Paizo Inc.; Author: Richard Pett.

GOBLINS INVADE YOUR TABLETOP!

Bring the goblin hordes to life at your gaming table with the *We Be Goblins!* set of Pathfinder Battles pre-painted plastic miniatures! This Builder Series release contains 12 unique goblins in affordable single-figure random foil packs! New sculpts include the player characters from the three *We Be Goblins!* Pathfinder Modules, making the *We Be Goblins!* miniatures perfect for Free RPG Day—or any day of the year!



paizo.com/pathfinderbattles

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Battles and Pathfinder Module are trademarks of Paizo Inc. © 2015, Paizo Inc.

© 2015, WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS is a trademark of WIZKIDS/NECA, LLC. All rights reserved.

Product shown may vary from actual product.

AVAILABLE AT PAIZO.COM!



GOBLIN FREE-FOR-ALL

Pathfinder Module

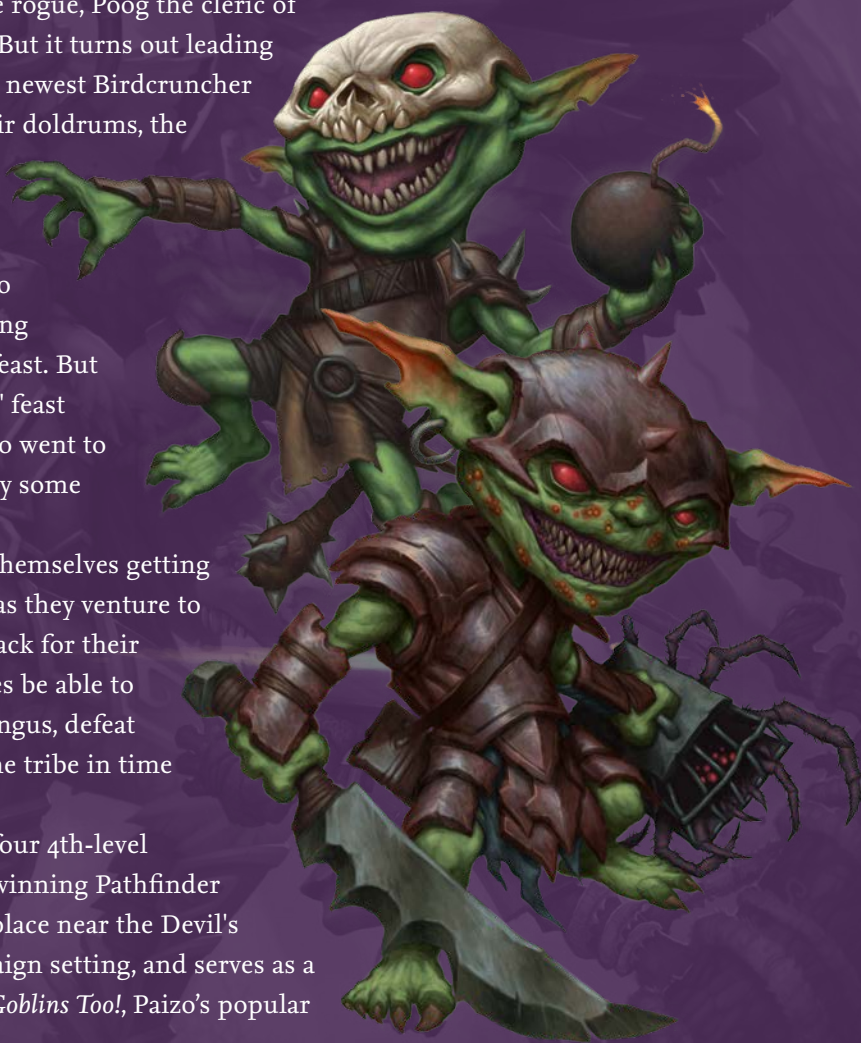
WE BE GOBLINS FREE!

After losing chieftain after chieftain, the Birdcruncher goblin tribe finally found competent leadership in its four goblin “heroes”—Reta Bigbad the fighter, Chuffy Lickwound the rogue, Poog the cleric of Zarongel, and Mogmurch the alchemist. But it turns out leading a tribe of goblins isn't much fun, and the newest Birdcruncher chieftains are bored. In order to cure their doldrums, the chieftains have issued a new demand—find them some adventure, or else!

Eager to please their great chieftains, the Birdcruncher goblins frantically try to whip up all sorts of amusements, including goblin games, feats of skill, and a grand feast. But trouble arises in the midst of the goblins' feast for their mighty leaders—the goblins who went to harvest truffles for the feast got beat up by some stinky humans!

Now the Birdcruncher chieftains find themselves getting more adventure than they bargained for as they venture to the Bestest Truffle Field to pick up the slack for their bumbling minions. Will the goblin heroes be able to make it to the field, find the treasured fungus, defeat the mean humans, and make it back to the tribe in time to enjoy their well-deserved feast?

We Be Goblins Free! is an adventure for four 4th-level goblin characters, written for the award-winning Pathfinder Roleplaying Game. The adventure takes place near the Devil's Platter in Varisia in the Pathfinder campaign setting, and serves as a sequel to both *We Be Goblins!* and *We Be Goblins Too!*, Paizo's popular 2011 and 2013 Free RPG Day adventures!



Printed in China
PZ09500-9

PATHFINDER
MODULE

