

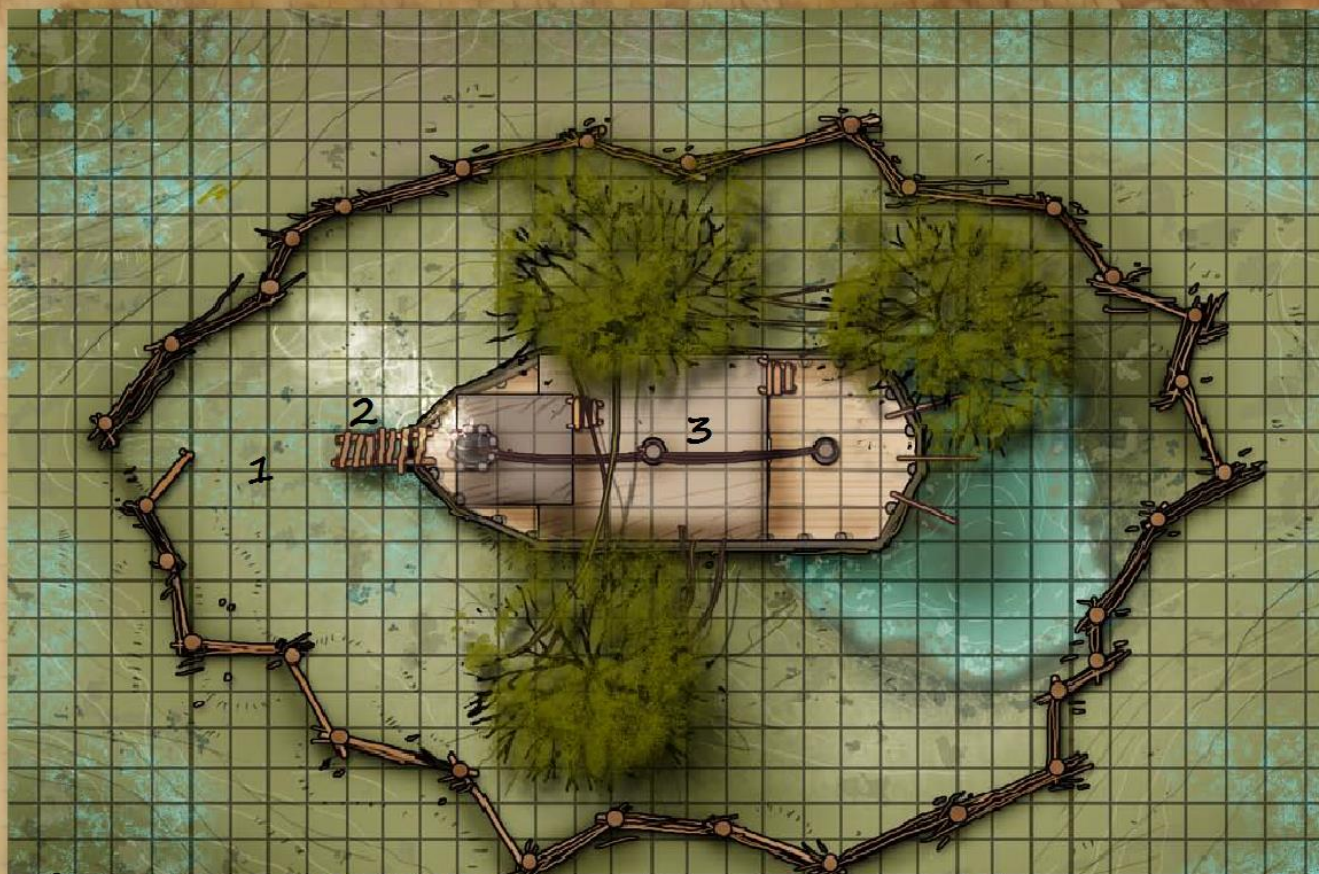
PATHFINDER[®]

MODULE[™]

WE BE GOBLINS!

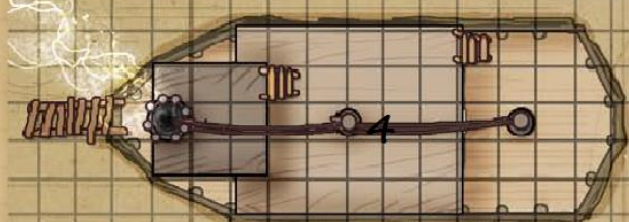
Pathfinder RPG Приключение для персонажей 1го уровня

Автор Ричард Пэтт



Одна клетка = 1,5 метра

THE OLD SHIPWRECK



Рангоут



Верхняя палуба



Главная палуба





Титры

Author • Richard Pett

Cover Artist • Tyler Walpole

Cartography • Robert Lazzaretti

Interior Artist • Andrew Hou

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Development Lead • James Jacobs

Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey,

Rob McCreary, Mark Moreland, and James L. Sutter

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Editorial Intern • Michael Kenway

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Technical Director • Vic Wertz

Marketing Manager • Hyrum Savage

Особая благодарность

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Мы быть гоблин! Это модуль Pathfinder, разработанный для четырех 1го уровневых персонажей гоблинов и использующий среднюю прогрессию в опыте. Этот модуль был разработан для игры в мире Pathfinder, но он его с легкостью можно приспособить для игры в любом мире. Этот модуль совместим с Open Game License (OGL) и подходит для использования вместе с Pathfinder Roleplaying Game и 3.5 редакцией самой старой в мире фэнтезийной ролевой игры. OGL можно найти на странице 21 этого продукта.

Этот продукт использует *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, и *Pathfinder RPG Bestiary*.

Эти правила могут быть найдены online как часть Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте

paizo.com/pathfinderRPG/prd.

Авторы любительского перевода MadArtist, Contriver

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 Publishing 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.

We Be Goblins! is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



WE BE GOBLINS!

Мы Лижужабу! Мы всех бить!
Длинноногих завалить!
Поджечь их всех, с ног до башки!
Страдай сейчас, потом умри!

Руби взрослых на куски,
Мелких в джеш скорей дави,
В кашу всех бросай сюда!
Мы – Лижужабу! Вы – еда!



ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда гоблины племени Лижужабу, обитающего в болоте Солёные Пни, обнаружили, что один из них может писать, у них не было выбора – нарушителя прогнали из поселения, разгромили его лачугу, и сожгли все вещи. В конце концов, письмо – это табу, ведь оно может воровать слова из вашей головы, и таким образом высасывать вашу душу. Не смотря на то, что даже имя изгнанного гоблина теперь под запретом (сейчас о нем говорят, только как о «Букволицем», после того как Лижужабы заклеили его лоб и щеки его же драгоценными словами, чтобы наказать за нарушение запрета), диковинки, найденные в его доме оказались очень интересными.

Ведь Букволицый хранил в секрете не только то, что он умеет писать. Перед тем, как остатки его вещей были разворованы или сожжены, гоблины Лижужаб нашли большой ящик, содержащий несколько интересных вещей. Для большей части племени наиболее впечатляющим показался запас фейерверков, но для вождя – интригующая карта (на которой, к счастью, не было букв – только хорошие, безопасные рисунки и пунктирные линии). На этой карте показаны окрестности Солёных Пней, включая тропу от деревни Лижужаб к месту старого кораблекрушения рядом с побережьем, там, согласно рисункам на карте, можно найти гораздо больше ящиков с фейерверками. Как у Букволицего оказались фейерверки, карта или как он узнал о них, не особенно волнует гоблинов, но если в отмеченном месте действительно можно найти больше фейерверков, с ними Лижужабы станут непобедимы!

Ну, а если и победимы, то они хотя бы станут более фейерверчатыми!

Только подумайте о том, как много домов длинноногих они смогут сжечь дотла с таким запасом фейерверков!

Краткое содержание приключения

В этом приключении ИП возьмут на себя роль гоблинов Лижужабу, и они окажутся одними из самых сильных членов этого племени. После того, как вождь выбрал их для экспедиции к старому месту кораблекрушения за новыми фейерверками из заначки Букволицего, ИП примут участие в праздничном пире, где им представится множество возможностей показать свои способности в ряде гоблинских испытаний.

Об этом приключении

Мы быть гоблин! необычное приключение – его цель, стать игрой в одну сессию. В ней игрокам нужно сыграть за гоблинов, отправленных на опасную миссию по добыче спрятанного запаса фейерверков. Ваши игроки могут выбрать своих персонажей среди четырех готовых гоблинских героев, представленных на страницах 17-20 этой книги. Или они могут использовать правила для гоблинов, написанные на странице 156 *Pathfinder RPG Bestiary*, чтобы создать уникальных персонажей. Выходящий вскоре *Pathfinder Player Companion Goblins of Gollarion* (выйдет в августе 2011) представит еще больше вариантов для персонажей гоблинов.

Это приключение происходит на Варисианском побережье, рядом с городком Сэндпойнт, в прибрежных солёных топях, известных как Топи Солёных Пней. К тому же Мы Быть Гоблин! служит своего рода предысторией к выходящей в августе 2011 года на Gen Con серии приключений Нефритовый Регент. События, сыгранные в этом коротком приключении приведут в действие гораздо более значительные события, и если вы намерены провести Путь Приключений Нефритовый Регент, для своих игроков, Мы Быть Гоблин! идеальный способ начать!



На следующее утро ИП отправятся в опасное путешествие к побережью. Достигнув места, отмеченного на карте, ИП найдут не только запас фейерверков, но еще и логово одного из самых ужасающих врагов Лижужаб – гоблинка-каннибала Ворку! Чтобы защитить честь и удачу племени Лижужаб, ИП должны забрать фейерверки, а значит победить гоблинка-каннибала и уйти живыми.

Введение

Для начала зачитайте следующий текст своим игрокам.

Вы - гоблины племени Лижужабу, живущие в болоте Солёные Пни, к югу от ненавистного людского городка Сэндпоинт. Однажды, другие гоблины пытались сжечь Сэндпоинт, и они попали бы в легенды - если бы у них это получилось. Но те гоблины не принесли с собой достаточно огня, и поэтому были убиты.

Вчера ваше племя обнаружило, что один из вас использовал запретные искусства и был пойман на нарушении величайшего из табу - записывании чего-то. Более того, ходят слухи, что он записывал историю вашего племени!

Нет более быстрого способа привлечь неудачу, чем воровать слова из головы, записывая их, так что у вашего племени не было выбора. Вы клеймили гоблинское лицо буквами, чтобы наказать преступника, именно поэтому все теперь называют его Букволицым, и затем выгнали нарушителя из города, забрали все его вещи и сожгли его лачугу.

И здесь начинается самое интересное, потому что перед тем как вы сожгли лачугу Букволицего, Вождь Толстая Кишка нашел странную коробку внутри дома. В ней лежала карта и много фейерверков - фейерверков, которые немедленно были использованы при сжигании хибары. Затем, этим утром, Толстая Кишка объявил, что сегодня вечером он устроит пир, для того чтобы развеять всю неудачу от глупых поступков Букволицего. Но, возможно, еще интереснее то, что все вы были тайно приглашены на встречу с Вождем Толстая Кишка в Общественном Доме. Зачем вождь захотел поговорить с вами? Это может означать только то, что у него для вас важное задание... такое, с которым никто из других

гоблинов не справится. Это может стать для вас шансом войти в историю Лижужаб!

Встреча в Общественном Доме

Общинный Дом вождя, расположенный в центре деревни - настоящий музей, посвященный героизму Лижужаб - он наполнен разнообразными трофеями, такими как украденное оружие, блестящие обломки сокровищ, и маринованные в рассоле тела

десятков

маленьких

пушистых

животных (собак большей частью).

Его Великая

Необхватность

Вождь Рвиперья

Толстая Кишка

(ХЗ мужчина

гоблин рейнджер 3

уровня) правит

Деревней Лижужаб

со своего великого

Шаткого Трона,

почти двух метров

(6 футов) высотой,

который позволяет

смотреть на своих

подчиненных как

полагается, сверху вниз. По традиции, Вождь Толстая Кишка не говорит со своими подчиненными напрямую. Вместо этого, он использует советника, через которого он шепотом передает команды, ведь Вождь Толстая Кишка убедил своих гоблинов в том, что слова, которые он произносит, настолько могучи, что эта мощь может испугать все слова в головах менее великих гоблинов. Только его вовремя назначенный советник, разодетый гоблин по имени Слорб (ХЗ мужчина гоблин эксперт 1 уровня), может справиться с мощью слов вождя и не потерять сознание от страха.

Приключение начинается, когда ИП соберутся перед входом в Общинный Дом, в ожидании приглашения от Слорба. Дайте игрокам немного времени на то, чтобы описать своих персонажей остальным - их персонажи выросли в одной деревне, так что они уже должны знать друг друга и, естественно, у них уже должно сложиться мнение друг о друге. Как только игроки разберутся, кто есть кто, пронзительный, гнусавый голос (советника вождя Слорба) зовет их внутрь.



ВОЖДЬ ТОЛСТАЯ КИШКА

Внутри, Вождь Толстая Кишка осторожно восседает на вершине Шаткого Трона. Толстая Кишка - полный гоблин, который, на самом деле, держит Слорба при себе только для того, чтобы он помогал ему взбираться или спускаться с Шаткого Трона (что он должен скрывать от других гоблинов - только несколько из них видели вождя не на кресле). Слорб просит ИП сесть в лужу грязи прямо перед Вождем (большая честь!), но затем, к удивлению и даже шоку гоблинов, Вождь Толстая Кишка начинает говорить с ними глубоким, грохочущим голосом. Прочтите следующий текст игрокам.



"Вы все быть героями. Каждый из вас. Вы лучшие среди всех Лижужаб, кроме меня... И, может быть, кроме Слорба. То, что вы не убежать в ужасе от моего могучего голоса - единственное доказательство, что вам надо. Тем не менее, вскоре, все Лижужабу гоблины будут знать ваше могущество, ибо я выбрать вас для опасной миссии.

"Вы знаете о фейерверках и карте, которую мы нашли в хижине Букволицего. Фейерверки быть веселыми. Но карта веселее. Она показывает, маршрут к месту, возле побережья, где Букволицый найти фейерверки. И она говорит, что есть еще фейерверки!

"Я хочу, чтобы они быть у Лижужаб. Вы все идете взять их завтра. Сегодня мы делать большой костер, чтобы сжечь вашу неудачу, и мы играть много игр. - Очень весело. Завтра принесите мне фейерверки. Если вы увидеть людей, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть собак, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть лошадей, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей, вы может быть, быстро убежать. И если вы не найти фейерверки, вы не приходите назад или мы скормить вас Визжащему Норду!"

После встречи, Вождь Толстая Кишка уделяет еще немного времени и своего терпения, чтобы поговорить с ИП. Он велит Слорбу отдать ИП карту, ведущую к фейерверкам, затем приказывает им покинуть Общинный Дом.

Что знают гоблины

ИП, знакомые с Болотом Соленые Пни, уже знают о многих опасностях, подстерегающих их там, даже если сами игроки не знают. Если игроки спросят о следующих вещах, позвольте им сделать проверку Знания (местное) с КС 10, чтобы узнать ответ - если ни у одного ИП не удастся проверка (помните, что проверки Знания с КС 10 могут проводиться нетренированными), час или более расспросов в деревне помогут найти ответ.

Болото Соленые

Пни: Болото - очень хорошее место, с множеством тайников чтобы спрятаться и множеством вкуснейших вещей, чтобы поесть. Правда, некоторые из них немного ядовиты, так что будьте начеку. Лучшая вещь в болоте - это то, что люди обычно не появляются там. Они боятся монстров. Что может стать проблемой, но если вы узнаете о монстрах, прежде чем они узнают о вас, убежать - не проблема. Среди опасностей, с которыми вы можете столкнуться в этой части болот - стаи диких собак, гигантские жуки, гигантские змеи и гигантские лягушки. О, и Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей. И, может быть, Ворка.

Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей: В болоте множество гигантских жуков, но Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей (чаще всего называемый просто "Многоног"), пожалуй, самый примечательный. Гигантский паук живет где-то в болотах между деревней Лижужаб и побережьем, и дорога, указанная на карте Букволицего, ведет прямо через территорию гигантского паука.

Карта Букволицего: Карта относительно проста, и показывает деревню Лижужаб, потерпевший крушение на побережье корабль, на котором предположительно должны

находиться фейерверки, и ручей, протекающий между этими местами. Следуя вдоль этого ручья, ИП смогут легко добраться до старого корабля. К сожалению, старое судно также располагается в той части болота, которое, как знают все Лижужабы, является территорией каннибала Ворки.

Ворка: Один из главных ужасов болота, по крайней мере, для Лижужаб, старая Ворка, ненасытный гоблин каннибал, которая, по легенде, давным-давно была женой вождя Лижужаб. Она убила и съела вождя, также как и нескольких других гоблинов, до того как была изгнана из деревни много лет назад. С тех пор, как говорят, она живет в одиночестве у побережья на западе от деревни Лижужаб, и хотя она никогда не возвращалась, считают, что множество пропавших в этой части болот гоблинов, было съедено каннибалом.

Большой Костер

Гоблины трудятся весь день, чтобы построить костер из веток, палок, и недогоревших головешек, оставшихся от лачуги Букволицега. Когда наступает ночь, группа из четырех выбивающихся из сил гоблинов выносит Шатающийся Трон (с Вождем Толстая Кишка, сидящим на нем) к костру, и вождь зажигает огонь свечей Десны (см. страницу 11 для правил для этого и других фейерверков). Это означает начало праздника на всю ночь, который включает, целую кучу вкусной еды (улитки, рыба и змеи) и дает ИП шанс насладиться своим гоблинским происхождением, общаясь со своими сородичами во время пира и испытаний. Вождь велит пораньше вынести бочку с забродившими для сидра яблоками, и большинство гоблинов напиваются очень быстро; те, кто налегает на яблоки, должны сделать проверку Стойкости 8, чтобы не получить недомогание на 24 часа.

Испытания

Вечер продолжается, и слух о том, что ИП отправляются на особое задание, распространяется среди остальных гоблинов племени, которые подначивают ИП показать свою отвагу. ИП могут участвовать в этих испытаниях или нет, по желанию, но только один приз положен за испытание - так как призы за прохождение испытаний (предоставленные самим вождем) довольно значительные награды, участие и победа может

стать причиной успеха или неудачи в завтрашнем задании. Что касается того, почему вождь просто не даст ИП необходимые предметы, ну... просто так дела в племени Лижужаб не делаются.

ИП вправе отказаться от участия в испытании, но за каждое испытание, в котором не участвовал ни один ИП, другие Лижужабы будут злобно насмехаться над ними. Это издевательство не несет никакого игрового эффекта, но в любом случае попробуйте заставить игроков чувствовать себя расстроенными из-за того что они трусы!

Танец с Визжащим Нордом: Гоблины считают Визжащего Норда, обитающего в грязной яме в середине деревни, прямо рядом с клетками гоблинских детей, безжалостным кабаном. На самом деле Норд - гиперактивный поросенок, сбежавший с соседней фермы. Его яма круглая, около 6 метров в диаметре, и около 3 метров в глубину. "Танец с Визжащим Нордом" требует, чтобы гоблин провел 18 секунд (3 раунда), разъезжая на спине поросенка. Для этого испытания Визжащий Норд сначала привязывается, а затем опускается в яму из узкого загона вместе с оседлавшим его гоблином, который держится за его спину и обычно вопит, что есть сил. Для того чтобы оставаться на спине Норда каждый раунд, пока он бежит в яме, требуется проходить проверки Верховой езды с КС 15. Если проверка провалена, гоблин сброшен и получает 1d3 повреждений, если провалит сбросок по Рефлексу с КС 10. Готовность Норда есть трупы гоблинов невинна, но пугает суеверных жителей деревни настолько, что они еще не поджарили его, но сам поросенок не будет атаковать живых гоблинов. Унижение от падения с его спины и так достаточно болезненно. Если гоблин продержится как минимум три раунда на спине Норда, он будет награжден "Тыквой с драконьим пойлом" (эликсир «огненного дыхания»)

Съешь Мешок Бычьих Слизней Очень Быстро: Бычьи слизи - черные, извивающиеся слизняки, размером с сосиску. Даже среди гоблинов они считаются особенно отвратными на вкус и, из-за большого количества слизи, которую они вырабатывают, их сложно жевать. Закрытую плетеную корзину, содержащую мешок слизней вместе с салфетками из сырых листьев ставят перед ИП, согласившимися принять вызов. У ИП есть 1 минута, чтобы съесть весь мешок бычьих

слизней и выиграть испытание. Съесть слизней не проблема, даже не смотря на то, что они извиваются, пахнут протухшей рыбой, и лопаются с тихим визгом, когда их жуют. Съесть весь мешок за минуту, вот в чем проблема. В мешке пять слизней, и успешно съесть одного можно проверкой Стойкости с КС 15 (эта проверка уменьшается до КС 10, если гоблин не захочет выплюнуть слабо ядовитый мочевой пузырь слизи – но, если вы так сделаете, это может привести к неприятным последствиям). Съесть слизня – полнораундовое действие (из-за их шевеления), и гоблин, который провалит спасбросок, может попробовать проглотить того же слизня в следующий раунд. Если ИП сможет пройти пять спасбросков по Стойкости за минуту, он награждается тем, что ему одолжат Обжору Обжор – песорез +1, который работает как оружие гибели, когда используется против лошадей (улучшая его до песореза +3, который наносит дополнительные 2дб повреждений при успешном попадании). Это оружие принадлежит вождю, и если ИП не принесет его обратно, полетят головы. В конце испытания, если едок выбрал более простой спасбросок Стойкости с КС 10, когда ел слизней, он должен пройти последний Спасбросок с КС 15 (с накапливающимся штрафом -1 за каждый КС 10 спасбросок, который он решил провести), чтобы не получить состояние заболевший от слизи слизняка на 24 часа.

Спрячься или Огребь: Это гоблинская версия прятков. Тот, кто взялся за испытание бежит в болото без оружия и пытается найти хорошее место, где можно спрятаться (проведите проверку Скрытности, чтобы определить насколько хорошо он спрятался). Другие гоблины пытаются найти его, и если они находят, нашедшему позволяют ударить спрятавшегося гоблина булавой. Когда другие гоблины начинают искать, бросьте 1д10, чтобы определить, как много гоблинов подобрались достаточно близко к спрятавшемуся гоблину, чтобы они смогли провести проверку Восприятия на его обнаружение со штрафом -1. Если гоблина находят, удар дубиной автоматически наносит 1д4-1 повреждений. Если никто не находит спрятавшегося гоблина, он награждается тем, что ему одолжат Кольцо, Которое Позволяет Тебе Карабкаться Очень Быстро (*кольцо взбирания*); как и Обжора Обжор, это магическое кольцо взято из сокровищницы вождя.

Ржавый Ухокус: Печально известный Ржавый Ухокус – куча из полого мотка ржавой проволоки, обручей бочек, гнутых мечей, острых веток и лозы, которая свалена за Общинным Домом, когда не используется. Он назван так из-за того, что в нем было порвано множество гоблинских ушей в прошлом (1д3 кусочка гоблинских ушей можно найти застрявшими в его проволоке в любое время), Ржавый Ухокус объект восхищения и страха среди Лижужаб. Полусумасшедший жестянщик, который изобрел эту штуку, давно уже умер (однажды ночью, после первой и единственной проверки прототипа птицезаманивающей шляпы, его унесла гигантская птица), но его наследие продолжает жить. Другие гоблины подбадривают и кричат, когда один из ИП осмеливается пролезть через Ржавого Ухокуса, и полдюжины гоблинов добровольцев выкатывают бти метровый моток сзади Общинного Дома, приобретая привычные для испытания порезы пальцев и ушибы ног. ИП, который соглашается на испытание, должен залезть через одно отверстие Ржавого Ухокуса и затем выбраться с другой стороны. Нет ограничения по времени для этого испытания, но чем быстрее, тем лучше! Чтобы пробраться через Ржавого Ухокуса нужно провести три проверки КС 15 Искусства Побега тогда, когда гоблин должен будет пройти через ряд узких проходов. Каждая проверка требует 1 полный раунд на проведение, и каждая проверка должна повторяться до удачного результата, перед тем как сдвинуться к следующему участку (или, в случае последней проверки, удачно пролезть через дальний конец тоннеля). Если ИП провалит более трех проверок, другие гоблины начнут скучать, бросят несколько маленьких камней, и уйдут гулять; после этого неважно выберется гоблин или нет, хотя если он застрянет на несколько дней, кто-нибудь может помочь. Но скорее всего, нет. Каждая проваленная проверка Искусства Побега наносит 1д4-2 повреждений от острых шипов Ржавого Ухокуса (результат в меньше чем 1 хитпоинт повреждения означает, что урон не получен). ИП, которые смажут свои головы свиным жиром, грязью, или каким-нибудь скользким веществом получают +2 бонус ко всем проверкам Искусства Побега, чтобы пробраться сквозь Ржавого Ухокуса. Если ИП удастся пробраться через Ржавый Ухокус пока другие гоблины не заскучают, он побеждает и награждается одной самых желанных вещей

племени - Личной Очень Полезной Робой Вождя Которая Очень Полезна. Эта роба полезных вещей, в которой осталось всего четыре заплатки - лестница, трехногая черепаха, подкова, и сигнальный рог.

В СОЛЕНЫХ ПНЯХ

Ожидается, что ИП отправятся в Соленые Пни следующим утром, испытывают ли они недомогание от предыдущей ночи или нет. ИП приходят к вождю на рассвете, где он велит им "найти фейерверки и принести их ко мне". Чтобы помочь им, он дает ИП оставшиеся фейерверки из запасов Букволицего – две свечи Десны, четыре бумажных свечи и небесную ракету. Смотри страницу 16 для правил по этим фейерверкам.

Путешествие к хранилищу фейерверков, указанному на карте, относительно короткое - путь чуть меньше мили в длину через болото вдоль южного берега ручья. Ориентироваться в болоте довольно трудно, там встречаются разнообразные участки глубокой воды, которые нужно преодолеть и густые заросли крапивы, но у ИП должно произойти только одно значительное столкновение в дороге - встреча с гигантским пауком, известным как Многоног.

Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей (УС 1)

Существо: Гигантский паук, известный как Многоног, обитает в сердце Соленых Пней годами, но только недавно он вырос настолько большим, что стал весомой угрозой для гоблинов Лижужаб. Паук обычно прячется вдоль ручья и рядом с другими часто используемыми тропинками, и его растущее пристрастие к гоблинскому мясу уже переросло обычный гоблинский молодняк. Приблизительно на середине пути, ИП вступают прямо на территорию Многонога. Многоног - это вьющий свою паутину паук, который прячется на вершинах деревьев, и спускается вниз, чтобы напасть на ничего не подозревающих гоблинов, проходящих мимо его засады. Он пытается убежать в безопасное место, если его здоровье уменьшено до 4 хит поинтов или менее.

Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей УС 1

XP 400

Гигантский паук (*Pathfinder RPG Bestiary* 258)

hp 16

Сокровище: Логово Многонога находится не далеко от места его засады - около 60 метров на юг от ручья. Если ИП заставят паука отступить, преследование паука возможно, если они поспеют за убегающим монстром, или если смогут сделать проверку Искусства Выживания с КС 10, чтобы пройти по его следам, оставленным среди мокрых, замшелых веток. Само логово располагается среди старых упавших деревьев. Среди деревьев разбросаны десятки тел, некоторые из них гоблины, но несколько принадлежит людям. Проверка Восприятия с КС 12 позволит найти следующие предметы среди тел: 24 золотых монеты, маленький легкий арбалет мастерской работы с 11 болтами, одна жемчужина, стоимостью 100 золотых, 2 зелья лечения средних ран, зелье силы быка, зелье выносливости медведя, запечатанный воском бумажный сверток, содержащий шесть лакричных ирисок (эти ириски достаточно сильны, чтобы снять любые длительные эффекты недомогания, полученные во время предыдущей ночи у костра).

МЕСТО СТАРОГО

КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ

Место, обозначенное на карте Букволицего не совсем на побережье, но достаточно близко к нему, чтобы слышать слабый шум волн, врезающихся в незаметную береговую линию болота. Пункт назначения легко определить, подойдя достаточно близко – это большой затонувший корабль, застрявший в небольшом бассейне болотной воды. Этот корабль сел на мель десятилетия назад во время крупного шторма, который зашвырнул его на полсотни метров в болото. Корабль - двухмачтовое моряцкое судно со странными полустертыми надписями на корме (это имя корабля, написанное на Тянь, читается как Звезда Кайджитсу, хотя шанс, что гоблины могут прочесть эти слова на Тянь, очень малы). Корабль сам по себе довольно старый - он потерпел крушение несколько десятков лет назад. Конечно гоблины, если их хорошо отыгрывают, не будут интересоваться историей корабля, но на случай, если игроки (или вы ГМ) захотят узнать больше, его история и настоящее происхождение фейерверков на борту было детально описано в *Pathfinder Adventure Path #49: Наследие Брайнволла*. Несмотря на то, что украшения Звезды Кайджитсу давно потускнели, и большая часть

его по-настоящему ценного груза была унесена выжившим после кораблекрушения экипажем много лет назад, оставшиеся здесь потускневшие и хрупкие подсказки, наводят на мысль, что корабль раньше был произведением искусства. Как бы то ни было, главное о чем должны волноваться гоблины - это то, что корабль стал логовом гоблина-каннибала Ворки. Корабль стоит вертикально, его держит на месте грязь и ил, и поддерживают густые заросли болотного дрока и другой листвы. Наклон к носу корабля заметен, но не слишком силен, перила украшены свисающим мхом, головами гоблинов и кусочками костей — все это копилось после трапез Ворки за последние несколько лет. Ужас, окружающий Ворку происходит не только из ее предпочтений в диете, ведь она так же завела собак и даже лошадь, как своих домашних животных и охранников - существ, которых гоблины обычно боятся и ненавидят. Как только ИП приблизятся, вы можете начать играть на этих страхах, описывая зловещие лаянье и громкое ржание огромных, пугающих животных, которых можно услышать со стороны корабля. К счастью для обитателей старого корабля, вся эта конструкция слишком сырая, чтобы ее сжечь, если ИП придет такая мысль.

1. Загон Ужасной Лошади (УС 1)

Двухмачтовое судно застряло в грязи, посреди этой поляны. Оно покрыто густым мхом и украшено фонарями и колокольчиками, сделанными из гоблинских черепов и костей. Странные надписи едва видны на носу корабля. Покосившийся деревянный забор окружает сырой, болотистый “дворик”, который

находится вокруг корабля. Тонкая струйка дыма идет из дымохода, выступающего из необычной коробчатой структуры на носу корабля.

Существо: Ворка держит лошадь в огражденной области, окружающей корабль -



ей часто приходится выбираться из болот, чтобы добыть лошадей на замену, так как она не очень хорошо обращается со своими "домашними животными". Лошадь, это грязный, темно серый скакун, чьи ноги превратили область за ограждением в плотную болотную грязь. Хотя конь, которого Ворка

назвала Топотун, боится каннибала, его вредный темперамент становится ясен при столкновении с другими целями - такими как гоблины ИП. Топотуна следует расположить на другой стороне, за кораблем, когда ИП впервые приблизятся, что бы он поджидал за углом, готовый напасть на нарушителей, как только ИП увязнут в грязи.

Топотун УС 1

XP 400

Лошадь (*Pathfinder RPG Bestiary* 177)

hp 15

2. Передний Трап (УС 1)

Трап, обвитый виноградной лозой, спускается от носа корабля, к глиняной земле. На одной из перил, кажется, висит большой шар высохшей грязи.

Трап очень пологий и требует проверку Взбирания с КС 10 для того чтобы подняться.

Ловушка: Шар грязи на перилах можно распознать проверкой Знания (природа) с КС 12. Несмотря на то, что гнездо можно физически обойти, оно приклеено к лозе, которая растет на трапе, и расположена так, чтобы скатится вниз, как только кто-нибудь попытается взобраться.

Ловушка с Осиным Ульем. УС 1

Опыт 400

Тип механическая; **Восприятие** 15; **Обезвреживание устройств** 15; **Пройти:** не наступая на лозу-триггер (автоматически, если проверка Восприятия была успешно применена, чтобы заметить ловушку)

Эффекты

Триггер место (трап); **Задержка перед активацией** 1 раунд; **Перезарядка** нет

Эффект: Через один раунд после того как первый персонаж активирует ловушку, лоза неожиданно рвется и сбивает осиное гнездо с перил, из-за чего оно начинает катиться по трапу. Персонаж в клетке в начале трапа может поймать падающий улей проверкой Рефлекса с КС 15 (после которого он может аккуратно положить его на землю, не беспокоясь об оставшихся эффектах ловушки), но в ином случае улей разбивается и высвобождает облако злобных ос. Это не полноценный осиный рой, но он влияет на все цели в 4,5 метровой области. Осы быстро разлетаются после того как их гнездо уничтожено.

Осиный Яд: ранение; **спасбросок:** Стойкость с КС 13; **частота** 1/раунд в течение 4 раундов; **эффект** 1 повреждение Ловкости; **лечение** 1 спасбросок.

3. Верхняя Палуба (УС 1/2)

Главная палуба судна усеяна вещами как природными, так и искусственными. Тонкие стебли лозы прорастают из палубы, а ярко зеленые пучки травы и мха растут там, где нет лозы. Крыша центральной рубки достаточно широка, и создает закрытые сверху переходы по сторонам корабля. Лестница поднимается на крышу главной рубки судна, вход в которую заблокирован дверью, украшенной большим количеством грызунов и птичьих черепов. Дымящийся дымоход высится вверх из самой высокой точки корабля.

Несмотря на то, что слизистые зеленые водоросли, кажется, покрывают почти всю

поверхность верхней палубы и могут выглядеть опасными, но самом деле это не настоящая зеленая слизь.

Существа: Два злобных пса Ворки живут на верхней палубе - один вшивый пес с глазами разного цвета: синим и коричневым, и другой - потрепанная дворняга с хвостом калачиком. Оба они, довольно злые и полуголодные, прикованы к двум разным мачтам ржавыми бти метровыми цепями. Вшивый пес привязан к центральной мачте на верхней палубе, а потрепанная дворняга к Кормовой мачте ниже. Если ИП задразнят собак, собаки могут попытаться пройти проверку силы с КС 18, чтобы порвать цепь и напасть.

Паршивый Язык и Зубочес УС 1/3

ХР 135 каждый

Собаки (*Pathfinder RPG Bestiary* 87)

hp 6 каждый

4. Рангоут

Две покосившиеся деревянные платформы - вороны гнезда - располагаются в 6 метрах над палубой корабля. Каждая закреплена парой канатов, а дополнительные канаты свисают с платформ от кормовой мачты до палубы.

Два этих вороньих гнезда Ворка часто использует, чтобы присматривать за болотом - отсюда, она чувствует единение с окружающей местностью. Она также может попытаться сбежать сюда, чтобы избежать ближнего боя с ИП, если бой начнется на палубе

Чтобы забраться на платформу над кормой необходимо пройти проверку Взбирания с КС 5, используя свисающие веревки, или проверку Взбирания с КС 15, если вы захотите забраться на центральную мачту или трубу (у которых нет веревок для взбирания). Чтобы перебраться с одного рангоута на другой нужно пройти проверку Взбирания с КС 10.

Сокровище: Ворка использует эти платформы время от времени, по этому она по рассеянности оставила здесь несколько вещей. На центральной платформе лежат две склянки с алхимическим огнем, на половину выпитая бутылка грога, и три свечи Десны. В гнезде над кормой лежат праща мастерской работы и дюжина камней для метания.

5. Камбуз (УС 1)

Эта комната - залитая кровью палата ужасов. Мертвые грызуны, змеи и птицы разнообразными способами разделаны, связаны и теперь висят на стенах. В дальнем конце комнаты, большой котел пузырится над железной плитой, установленной у кормовой стены, труба от печи уходит в потолок. Окровавленный брезентовый мешок лежит на полу рядом с печью. В центре комнаты стоит длинный, покосившийся стол, окруженный стульями, на которых расставлены несколько ужасных декораций - целая семья гоблинов-скелетов, их кости бледно белого цвета, связаны друг с другом тростником и шнурками.

Эта комната используется Воркой для того, чтобы готовить себе пищу, включая и ее каннибальские трапезы два раза в месяц. Она не всегда ловит свое мясо среди Лижужаб, но эти гоблины - ее самое излюбленное лакомство. Ворка не обжора - одного гоблина ей хватает на 2 или 3 недели, если приходится экономить. К сожалению, для бедного Букволицего, который после своего изгнания вернулся к кораблю, надеясь проникнуть туда и украсть больше фейерверков, голод Ворки в этом месяце разыгрался сильнее обычного. Его левая рука и сердце сейчас варятся в котле, а окровавленный брезентовый мешок содержит оставшиеся куски тела, включая его особое меченое лицо. Ужасная судьба Букволицего должна стать для ИП дополнительным доказательством того, что написание слов может принести, и, в конце концов, принесет, вам неудачу - или хуже!

Существо: Здесь Ворка держит своего третьего (и любимого) пса, громадную, со слезящимися глазами, неуклюжую шавку размером больше, чем многие гоблины, зашедшие в комнату. Кличка собаки Обнимашка, и хоть он и хорошо тренирован (в конце концов, он не грызет кучу костей и других, непреодолимых для собак лакомств, находящихся в камбузе), вторжение гоблинов, которые не являются его любимой хозяйкой, быстро приводит его в бешенство. Собака яростно лает при виде нарушителей, а после бросается в атаку.

Обнимашка УС 1

XP 135

Улучшенная ездовая собака (*Pathfinder RPG Bestiary* 87, 294)

hp 17

6. Домик Ворки (УС 2)

Воздух в этой лачуге спертый и душный, пропахший потом и болотом, пол покрыт толстым, блестящим слоем грязи, а на стене рядами растут жирные грибы. Декорации, сделанные из гоблинских костей и останков животных, свисают на длинных жилах с потолка, и то, что можно назвать гнездом, сделанным из тряпок, палок, грязи, и старой одежды лежит возле западной стены. Среди разбросанного мусора и грязи лежат несколько интересных на вид людских вещей - включая чарующий красный сундук.

Существа: В этой лачуге спят и отдыхают Ворка и ее животное-компаньон, гигантская жаба по кличке "Лорд Длиннолиз". Здесь же и находится каннибал, когда ИП впервые оказываются на месте - спит после долгой ночи жутких ритуалов и приготовления еды. Каждое столкновение, которое ИП спровоцируют на



палубе или снаружи имеет накапливающийся 25% шанс разбудить Ворку, после чего она готовит себя для боя как описано в разделе тактики, под ее статистикой, перед тем как подняться наверх, чтобы выяснить - что же вызвало шум. Ворка, сама по себе опасный враг - но если ИП столкнутся с ней пока ее друзья животные под рукой, это столкновение может быстро стать непреодолимым. Ворка не покинет свой дом, чтобы преследовать врагов - ее высокомерие настолько велико, что если ИП уйдут, она будет хихикать и бросаться угрозами, но не следовать за ними, позволяя ИП вторую (или может быть третью или даже четвертую) попытку, чтобы победить ее или пробраться мимо так, чтобы добраться до драгоценных фейерверков.

Ворка может испугать, особенно тех гоблинов, которые знают истории, рассказывающие о ее каннибализме. К сожалению, для каждого гоблина, встретившего ее, эти истории, если что и преуменьшают, то ее ярость. Ее рот, это

ее самая внушающая ужас особенность - он слишком широкий, даже по гоблинским нормам. Привычка Ворки заточивать ее и без того острые зубы привела к тому, что ее оскал теперь состоит из кривых неровных клыков, и не оставляет сомнений, что ее предпочтение в еде - твердое, жилистое мясо. Вроде гоблинского. Она одета в тряпье и фрагменты потемневшей одежды - трофеи, почти бездумно собранные со всех ее беззащитных жертв. Под ними так же состоящая из заплаток кожаная броня. И хотя ее текущий костюм может изменяться в зависимости от того, кто стал ее последним ужином, единственной частью гардероба, которая никогда не менялась, это ее неуклюжая, острая кожаная шляпа - шляпа, которую Ворка украла у человека-путешественника и грубо ее перешила, чтобы та смогла налезть на большую, бесформенную голову каннибала.



ВОРКА

Ворка УС 2

XP 600

Женщина гоблин друид 3

НЗ Маленький гуманоид

(гоблиноид) **Инициатива**

+2; **Чувства:**

темновидение 18 м.;

Восприятие +2

Защита

КД 17, касание 13,

ошеломленный 15 (+2

доспех, +2 Ловкость, +2

природный,

+1 размер)

hp 29 (3d8+12)

Стойкость +5, **Рефлекс**

+5, **Воля** +5

Нападение

Скорость 9 м.

Ближний скимитар +3

(1d4/18-20)

Дальний дротик +5 (1d3)

Подготовленные

заклинания друида (УЗ

3й; концентрация +5)

2й — *взбирание по паучи,*

призвать рой

1st—*очаровать животное*

(КС 13), *лечение легких*

ран, сотворение пламени

(produce flame)

0 (по желанию)— *создать*

воду, вспышка (КС 12),

руководство, устойчивость

Тактика

До боя: Ворка выпивает зелье коры-кожи как только понимает, что на нее напали, затем произносит заклинание взбирание по паучьи и сотворение пламени до того, как отправится на встречу с непрошенными гостями.

Во время боя: Пока Ворка сражается, она периодически угрожает своим гоблинам-врагам, описывая какие, как ей кажется, они на вкус, или заранее выбирая, что она хочет съесть, говоря что-то вроде, "Эти уши будут просто восхитительны, если их нафаршировать глазами". Она начинает бой, используя свое первое действие, чтобы поджечь свечу Десны и выстрелить в ИП. Она использует взбирание по паучьи, если это возможно, чтобы оставаться на расстоянии от ИП так, чтобы она могла призывать рой или других существ (она может использовать призыв природного союзника I, чтобы вызвать собаку), оставляя ближний бой своему компаньону, Лорду Длиннолизу.

Мораль: Ворка слишком горда и безумна, чтобы признать поражение - она дерется до смерти.

Статистика

Сил 10, Лов 14, Тел 14, Инт 8, Муд 15, Оба 11

Баз. атака +2; ББМ +1; ЗБМ 14

Черты Молниеносные рефлексy, Прочность

Skills Взбирание +6, Ремесло (кулинария) +3, Приручение Животных +6, Знание (природа) +5, Выживание +4, Полет +4

Языки Гоблинов

ОК природная связь (животное компаньон), чувство природы, шаг без следов, дикая эмпатия +3, передвижение по лесу

Боевое снаряжение Зелья лечения легких ран (3), зелья кожи-коры +2 (2), Свеча Десны;

Другое снаряжение кожаный доспех, скимитар, и 6 дротиков

Лорд Длиннолиз УС —

ХР —

Гигантская жаба животное-спутник (*Pathfinder RPG Bestiary* 135)

Н Среднее животное

Инициатива +2; **Чувства** зрение при слабом освещении, нюх; **Восприятие** +3

Защита

КД 15, касание 12, ошеломленный 13 (+2 Лов, +3 природный)

hp 22 (3d8+9)

Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +2

Защитные способности уклонение

Нападение

Скорость 9 метров, плавание 9 метров.

Ближний укус +5 (1d6+4) или **язык** +5 касание (захват)

Место 1,5 м; **Дальность** 1,5 (4,5 м. языком)

Особые атаки подтянуть (язык, 1,5 м.), язык

Тактика

Во время боя: Жаба-талисман делает то, что ей сказано, нападая с края трапа, или используя язык, чтобы нападать на тех, кто взбирается по мачте.

Мораль Если Ворка убита, Лорд Длиннолиз убегает в болота, чтобы в скорости умереть от разбитого сердца.

Статистика

Сил 16, Лов 14, Тел 16, Инт 1, Муд 9, Оба 6

Баз. атака +2; ББМ +4; ЗБМ 15

Черты Железная Воля, Могучая Атака

Навыки Акробатика +10 (+14 прыжки),

Восприятие +3, **Скрытность** +10, **Плавание** +11

ОК связь, совместные заклинания, трюки (атаковать, защищать, убегать, искать, работать)

Особые Способности

Язык (Ос) Язык Лорда Длиннолиз – это его основная атака с дальностью равной его утроенной обычной дальности (4,5 метра). Его язык не наносит повреждений при попадании, но может использоваться для захвата. Лорд Длиннолиз не получает состояние в захвате, когда использует свой язык подобным образом.

Сокровище: Людские вещи - предметы, которые раньше принадлежали экипажу Звезды Кайджитсу, но были оставлены, когда команда покидала корабль - определенно кое-что стоят. Большинство из них испачканы в грязи и сломаны, но если потратить около 10 минут, на осмотр и сортировку, можно обнаружить несколько интересных находок. Все эти предметы (сломанные или плохо выглядящие) украшены странным образом: рисунками цветастых змееподобных драконов, возносящихся вверх утесов, хрупких человеческих фигур и странных пагод - хотя гоблины и не смогут отличить пагоду от сарая. Даже этот грязный или сломанный хлам можно продать правильному коллекционеру за 600 золотых, но так как большей частью все сделано из бамбука, экзотических деревьев, и в некоторых случаях из бумаги, их вероятнее всего, веселее сжечь. Среди очевидно ценных вещей есть: 140 золотых монет, украшенный драгоценными камнями и серебром нефритовый фонарь, стоимостью 150 золотых, созданный так, чтобы выглядеть как свернутый в кольцо дракон, дюжина сюрикенов

мастерской работы, сделанный из слоновой кости и золота веер стоимостью 80 золотых, на котором изображен геккон, гуляющий возле цветущей вишни (на обратной стороне веера Ворка нарисовала грубую карту Соленых Пней, не похожую на ту, что создал Букволицый, и содержащую тайну, которую гоблины вряд ли вскоре раскроют), длинную шпильку для волос, с красной жемчужиной на одном конце, стоимостью 150 золотых монет, палочку создания еды и воды, всего лишь с 2 зарядами, и эликсир любви в хрустальном флаконе, в форме сердца (сам флакон стоит 50 золотых). Тем не менее, целью приключения ИП является красный сундук. Он не заперт и в нем лежат фейерверки. Сам по себе сундук тяжелый и стоит 150 золотых, в нем определенно раньше было много фейерверков (Букволицему удалось украсть множество из них, пробравшись в эту комнату, пока Ворка была на охоте), но оставшегося запаса более чем хватит для того чтобы радовать вождя несколько дней. Фейерверки в сундуке состоят из: 14 свечей Десны, 20 бумажных свечей и семи небесных ракет.

ИТОГИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если ИП удастся принести фейерверки в деревню, не потратив их все или «случайно» не запустив, они могут по праву считаться героями – если не удастся, лучше им не возвращаться вообще, ведь вождь серьезно относится к своим словам. ИП будут схвачены и, в конце концов, скормлены Визжащему Норду. Если ИП вернутся с победой, в их честь устроится большой праздник и Его Великая Необхватность Вождь Рвиперья Толстая Кишка решит, что тот счастливчик ИП, который сыграл самую важную роль (на ваш выбор) в походе должен будет жениться на его дочери – страшно толстой и до ужаса похотливой Гапи Бородавке. Оставшимся ИП также будут пожалованы важные в племени должности, с названиями вроде: Главный Деревенский Смотритель, Начальник Деревенской Поножовщины, Хозяин Свиной Ямы или даже совершенно новые, вроде Босса Большого Огня. То, что будут делать гоблины с найденными фейерверками и что случится, когда они выяснят значение знаков и пометок на карте, нарисованной на веере из слоновой кости, приведет в движение серию событий, оказавших влияние далеко за пределами

Соленых Пней, в далекой земле Минкай. Эти события ждут, когда вы их изучите в Пути Приключений Нефритовый Регент.

Фейерверки:

Следующие фейерверки сначала появились в Pathfinder Player Companion: Adventurer's Armory.

Свеча Десны (5 зол): После того, как она была зажжена, эта тридцати сантиметровая деревянная трубка запускает пылающую пиротехническую "свечу" каждый раунд в течение 4 раундов. Каждый снаряд наносит 1 не смертельное повреждение и 1 повреждение от огня, если попадет; при критическом попадании, цель также становится ослепленной на 1 раунд. Снаряды излучают слабый свет, как от свечи в течение 1 раунда и имеют радиус поражения 5 футов. Атака свечой Десны - дальняя касательная атака, и всегда имеет штраф -4 из-за отсутствия квалификации в оружии.

Бумажная свеча (1 зол): Эта петарда размером с палец шумно взрывается через 1 раунд после того как была подожжена. Любой, в том же квадрате, что и свеча, когда она взрывается должен пройти проверку Стойкости с КС 15 или стать частично ослепленным в течение 1д4 раундов.

Небесная ракета (50 зол): После зажигания, эта тридцати сантиметровая деревянная трубка начинает трястись и испускать несколько белых искр, сияя как факел. Одним раундом позже она взлетает, двигаясь по прямой линии со скоростью полета в 27 метров в течение 1д6 раундов пока громко не взрывается во вспышке света и звука, нанося 2д6 повреждений огнем в 3х метровом взрыве (КС 15 Рефлекс для половины). Если небесная ракета контактирует с твердой поверхностью или существом до того как пролетит максимальную дистанцию, она взрывается во время контакта. Любой, кто получает повреждение от взрыва, становится либо ослепленным, либо оглохшим (с 50% шансом на то или другое) на 1 раунд.

Готовые Персонажи

Следующие четыре страницы этого приключения представляют вам четырех готовых гоблинских героев, которых можно использовать как ИП в приключении. Каждый из них обладает уникальной особенностью – если вы хотите узнать больше гоблинских особенностей, ищите выходящий вскоре Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion.

КРЫСКА ПЛОХИШКА

Крыска любит мучить маленьких, безобидных животных и как правило, носит с собой полный карман таких существ на тот случай, если ей станет скучно. Ей трудно не переходить на крик когда она говорит, и она любит идти на риск, чтобы вселить страх во врагов.

Крыска Плохишка

Женщина гоблин воин 1 уровня

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 18м.;
Восприятие +9

Защита

КД 16, **касание** 14, **ошеломленный** 13 (+2 доспех, +3 Ловкость, +1 размер)

hp 13 (1d10+3)

Стойкость +4, **Рефлекс** +3, **Воля** +1

Нападение

Скорость 9 метров.

Ближний пёсорез +3 (1d4+1/19–20)

Дальний короткий лук +5 (1d4/X3)

Статистика

Сил 13, **Лов** 17, **Тел** 14, **Инт** 10, **Муд** 12, **Оба** 6

Баз. атака +1; **ББМ** +1; **ЗБМ** 14

Черты Собаку-Чую-Бью, Фокус в навыке (Восприятие)

Особенности Шароголовый



Навыки Восприятие +9, Верховая Езда +11, Скрытность +11

Языки Гоблинов

Боевое Снаряжение зелье лечения легких ран, зелье взбирания по паучьи

Другое Снаряжение кожаный доспех, пёсорез, короткий лук с 20 стрелами в колчане, украшенном собачьими ушами, лягушка-питомец-талисман ("Пятно"), банка с маринованными пальцами халфлингов, готовыми к употреблению (эквивалент пищи на 1 день), вилка для тостов, фата, корсет девушки халфлинга, 6 метров веревки с трупиками моли, застрявшими в ней, маленькое серебряное зеркальце, флакон человеческих духов (наполовину выпитый), мясной крюк, кожаный рюкзак, кремь и огниво, вставная челюсть, полный карман гусениц.

Новая отличительная черта: Собаку-Чую-Бью

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

Условия: Гоблин, Фокусировка в навыке (восприятие).

Преимущество: Вы получаете возможность чують 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 повреждения оружием.

Гоблинская особенность: Шароголовый

Ваша голова необычно широкая и большая, даже для гоблинов. Вы получаете +1 бонус на проверки Восприятия, и Восприятие всегда классовый навык для вас. Любая проверка Искусства Побег, которая требует, чтобы вы протиснули голову при прохождении через узкое пространство, проходится со штрафом - 8.

Песня Крыски

КРЫСКА РУБИТ, КРЫСКА БИТЬ!
КРЫСКА РЕЗАТЬ, КРЫСКА ВЫТЬ!
ВСЁ СОЖРАТЬ или СЛОМАТЬ!
БУДЕТ ВСЕХ ВАС УБИВАТЬ!

Ворчун Лижурану

Садист Ворчун воистину ужасен. Он обожает подкрадываться к врагам и резать их со спины. Если есть возможность, он так же любит поджигать вещи - поджигание вещей, по мнению Ворчуна - лучший способ весело провести время, он почти такой же веселый, как и создание больших взрывов.

Ворчун Лижурану

Мужчина гоблин плут 1 уровня

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 18м.;

Восприятие +5

Защита

КД 17, касание 15, ошеломление 13 (+2 доспех, +4 Лов, +1 размер)

hp 11 (1d8+3)

Стойкость +2, **Рефлекс** +6, **Воля** +1

Нападение

Скорость 9 метров.

Ближний песорез +5 (1d4-1/19-20)

Дальний дротик +5 (1d3-1)

Особые атаки коварная атака +1d6

Статистика

Сил 8, **Лов** 19, **Тел** 14, **Инт** 12, **Муд** 13, **Оба** 6

Баз. атака +0; **ББМ** -2; **ЗБМ** 12

Черты Изящное владение оружием

Особенности Прыщавый

Навыки Акробатика +8, Блеф +2, Вzbирание +3, Обезвреживание устройств +8, Искусство побега +8, Знание (местное) +5, Восприятие +5, Верховая Езда +8, Ловкость Рук +8, Скрытность +16

Языки Общий, Гоблинов

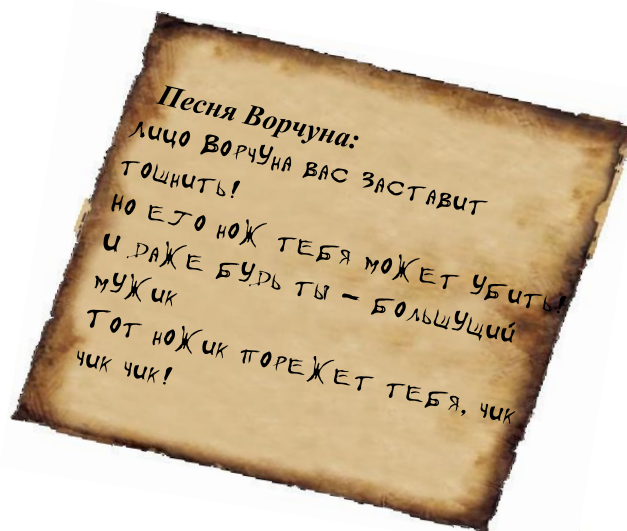
ОК поиск ловушек +1

Боевое снаряжение: Зелье лечение легких ранений, зелье прыжков, 6 калтропов

Другое снаряжение: Кожаный доспех, песорез, 6 дротиков, питомец-талисман жаба ("Жирный Лягух"), прядь волос Лоти Гудвайф, завязанная вокруг лапы ее собаки (Ворчун носит на ремешке на шее), 3 металлических шампура, набитый опилками ворон, питомец паук (Быстровонь) в медной клетке, 3 запасных клетки, бутылка засоленных глаз аллигатора (еда на 1 день), кукла ребенка с вырванными глазами, кошакрюк, 3 трутовых палочки, изогнутые швейные иглы, набор воровских инструментов, колокольчик (надетый на шею).

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 эффектам болезни, вы можете сделать два спасброска, для того, чтобы избежать эффекта болезни (если броски допускаются), при этом принимается лучший результат из двух.



Могмурч

Десятилетний Могмурч - сумасшедший. Могмурч живет с его девушкой Ремпти, которая имеет вредную привычку лизать его лицо на людях (особенно, когда он уходит из деревни). Ей нравится, что он хорошо разбирается в алхимии, а еще ей нравится вкус от экспериментов Могмурча, оставшихся на его лице. Но все же Ремпти беспокоится, что однажды Могмурч взорвет сам себя, а ее не будет рядом, чтобы она могла на это посмотреть.

Могмурч

Мужчина гоблин алхимик 1 уровня
НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 18 м.;
Восприятие +3

Защита

КД 17, касание 15, ошеломлен 13 (+2 доспех, +4 Лов, +1 размер)

hp 10 (1d8+2)

Стойкость +5, **Рефлекс** +6, **Воля** -1

Нападение

Скорость 9 метров.

Ближний дубина +0 (1d4-1)

Дальний бомба +6 (1d6+2 fire)

Особые атаки бомба 3/день (1d6+2 огнем, КС 12)

Подготовленные экстракты алхимика (УЗ 1й)

1й—лечение легких ран, щит

Знаемые экстракты обнаружить нежить, прыжок, уменьшить персону, истинный удар

Статистика

Сил 8, **Лов** 18, **Тел** 13, **Инт** 15, **Муд** 8, **Оба** 10

Баз. Атака +0; **ББМ** -2; **ЗБМ** 12

Черты Сварить Зелье, Великая Стойкость, Бросить Что Угодно

Особенности Упругий

Навыки Ремесло (алхимия) +6, Лечение +3,

Знание (природа) +6, **Восприятие** +3, **Верховая Езда** +8, **Ловкость Рук** +8, **Скрытность** +12, **Выживание** +3

Языки Общий, Гоблинов, Варисианский

ОК алхимия (алхимическое ремесло +1, определение зелий), мутаген (+4/-2, +2 природный, 10 минут)

Боевое снаряжение: Зелье лечения легких ранений (2), кислота (2), алхимический огонь (3), дымовая палка, запутывающая торба

Другое снаряжение: Кожаный доспех, дубина, питомец-талисман жаба "Амфибер", очки (для показухи), тыква с маринованными пиявками готовыми к употреблению (еда на 1 день), сочные слизняки в горшочке (закуска), маска-череп, металлический гультфик, шляпа шута, тыквенная голова-фонарь, черная повязка на глаз (с вырезом чтобы видеть), большой кожаный сапог (используется как мешок на поясе), книга с формулами (содержит все известные формулы экстрактов)

Гоблинская особенность: Упругий

Ваши кости, плоть, и кожа немного более эластичны, чем у большинства гоблинов - когда вы падаете, вы приземляетесь немного лучше, чем остальные. Когда вы получаете повреждения от падения, первые 1д6 урона из смертельных преобразуются в не смертельные. Вы также получаете +2 бонус на все проверки Рефлекса, чтобы избежать неожиданных падений.



Песня Могмурча

МОГМУРЧ БРОСАЕТ ШТУКИ -
БУМ!

НЕ ТРОГАЙ ЛУК, ИСПОЛЬЗУЙ УМ!
ТОРОПЬ, ГДЕ БУМ - БЫВАЕТ АУ!
МОГМУРЧ НЕ ВИНОВАТ, ЗВУЧАЮ.

ПУГ ЗАРОНТЕЛА

Пуг – внушающий ужас маленький жрец гоблинского божества Заронгела, священного бога убийства собак, поджогов и еще более священного боя верхом. Пуг не очень хорош в сражении верхом, и не секрет, что он этого стыдится, поэтому он тратит большую часть своих сил на попытки превзойти всех в достижении других священных учений его бога – убийстве собак (хотя он до сих пор не убил ни одну, но надеется сделать это в один прекрасный день) и устраивании пожаров (что Пуг уже сейчас делает очень хорошо).

Пуг Заронгела

Мужчина гоблин жрец 1 уровня

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 18 м.;

Восприятие +2

Защита

КД 17, касание 13, ошеломлен 15 (+4 доспех, +2 Лов, +1 размер)

hp 10 (1d8+2)

Стойкость +3, **Рефлекс** +2, **Воля** +4

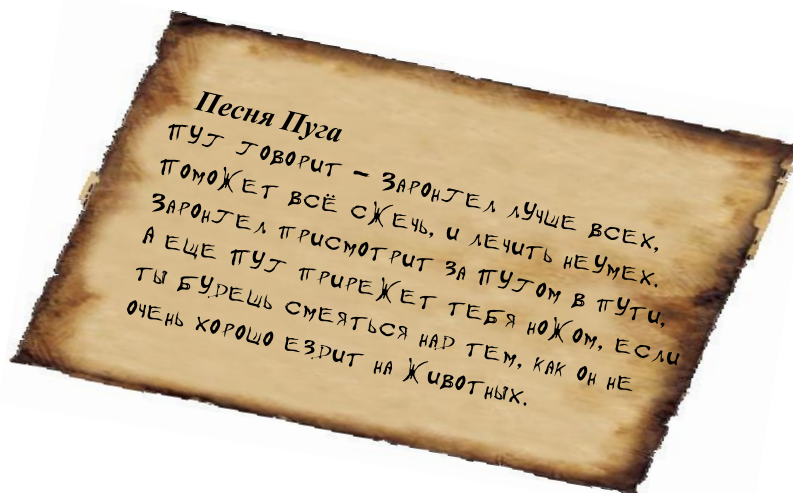
Нападение

Скорость 9 метров.

Ближний песорез +1 (1d4/19–20)

Дальний метательное копьё +3 (1d4)

Особые Атаки всплеск негативной энергии 4/день



Песня Пуга

ПУГ ГОВОРИТ – ЗАРОНТЕЛ ЛУЧШЕ ВСЕХ,
ПОМОЖЕТ ВСЁ СЖЕЧЬ, И ЛЕЧИТЬ НЕУМЕХ.
ЗАРОНТЕЛ 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.

(КС 11, 1d6)

Подобные заклинания способности домена (УЗ 1й; концентрация +3)

По воле – *говорить с животными* (4 раунда/день)

5/день – *огненная стрела* (1d6 огнем)

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 1й; концентрация +3)

1й – *пылающие руки* (Д) (КС 13), *лечение легких ран*, *божье расположение*

0й (по желанию) – *кровотечение* (КС 12), *обнаружение магии*, *руководство*

(Д) заклинание Домена; **Домены** Животных, Огня

Статистика

Сил 10, **Лов** 14, **Тел** 13, **Инт** 8, **Муд** 15, **Оба** 12

Баз. атака +0; **ББМ** –1; **ЗБМ** 11

Черты Улучшенная инициатива

Особенности Гоблинская Храбрость

Навыки Верховая Езда +4, Магическое Искусство +3, Скрытность +8

Языки Гоблинов

Боевое снаряжение: Волшебная палочка лечения легких ранений (9 зарядов)

Остальное снаряжение: Кольчужная рубаха, песорез, 2 дротика, питомец-талисман жаба "Собаколов", раздавленная засушенная жаба (его предыдущий питомец), банка маринованных рыбных голов (эквивалент еды на 1 день), 6 факелов, кремь и огниво, почти пустая солонка, хвост свиньи (закуска), деревянная флейта (в ней слишком много заноз, чтобы долго играть без травм)

Гоблинская особенность: Гоблинская Храбрость

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.

PATHFINDER

MODULE

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: *We Be Goblins!* © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

NOW YOU BE GOBLINS!



Take control of Pathfinder's miniature menaces with *Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion*. Inside you'll find rules on how to create your own goblin characters, traits and equipments specifically designed for goblins, and loads of details on the manic and often short lives of Pathfinder's most popular psychopaths!

If heroism is more your style, go beyond goblins with the Jade Regent Adventure Path! *Pathfinder Adventure Path #49: The Brinewall Legacy* picks up the explosive plot presented in *We Be Goblins!*, launching into an epic campaign spanning cultures and continents. From the sleepy Varisian village of Sandpoint you'll embark on a journey through the lands of Viking kings, across the perils of the frozen north, all the way to the exotic land of Minkai—a realm of deadly ninjas, noble samurai, and oni warlords. Will your coming restore peace to this sacred land? Or bring a centuries-old dynasty to ruin?

Find out in *Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion* and the *Jade Regent Adventure Path*, both releasing August 2011!

