

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## MODULE<sup>™</sup>



WE BE  
GOBLINS  
TOO!



# Ферма Мясоеда

1 клетка = 1,5 метра



## Затопчи Болотных Стиргов



Привязанный Стирг = ●

## Комнаты Фермы





# PATHFINDER<sup>®</sup>

## MODULE<sup>™</sup>

# WE BE GOBLINS TOO!

CO3DATEAU

**Author** • Richard Pett

**Cover Artist** • Jorge Fares

**Interior Artists** • Lloyd Allan, Ian Llanas, and Greg Opalinski

**Creative Director** • James Jacobs

**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider

**Senior Editor** • James L. Sutter

**Development Lead** • James Jacobs

**Development Team** • Adam Daigle, Rob McCreary,

Mark Moreland, and Patrick Renie

**Editorial Team** • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, and Ryan Macklin

**Lead Designer** • Jason Bulmahn

**Design Team** • Stephen Radney-Macfarland and Sean K Reynolds

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

**Art Director** • Andrew Vallas

**Graphic Designer** • Sonja Morris

**Production Specialist** • Crystal Frasier

**Publisher** • Erik Mona

**Paizo CEO** • Lisa Stevens

**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez

**Director of Sales** • Pierce Watters

**Marketing Director** • Jenny Bendel

**Finance Manager** • Christopher Self

**Staff Accountant** • Kunji Sedo

**Chief Technical Officer** • Vic Wertz

**Senior Software Developer** • Gary Teter

**Campaign Coordinator** • Mike Brock

**Project Manager** • Jessica Price

**Customer Service Team** • Cosmo Eisele, Erik Keith, and Sara Marie Teter

**Warehouse Team** • Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne,

Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood

**Website Team** • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambert

*Мы тоже быть гоблин!* Это модуль Pathfinder, разработанный для персонажей гоблинов 3го уровня и использующий среднюю прогрессию в опыте. Этот модуль был разработан для игры в мире Pathfinder, но его с легкостью можно приспособить для игры в любом мире.

Этот продукт использует *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG Bestiary*, *Pathfinder RPG Bestiary 2* и *Pathfinder RPG Bestiary 3*.

Эти правила могут быть найдены online как часть Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd).

Авторы любительского перевода MadArtist, Contriver







# WE BE GOBLINS TOO!

WE BE GOBLINS! WE CRUNCH BIRDS!  
SNIP OFF LEGS AND CUT IN THIRDS!  
CATCH THE TURKEY! SNATCH THE ROOK!  
PLUCK THE FEATHERS—MAKE THEM COOK!

ROAST THEM DRUMSTICKS, BOIL THEM EYES!  
MASH GUTS GUMMY FOR BIRD PIES!  
ONCE IT ALL IS WELL AND CHEWED,  
WE STILL HUNGRY—YOU BE FOOD!



## ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жизнь Птицехрустов была прекрасна до тех пор, пока в километре от них не поселился огр. Огр – это друид по имени Папаша Мясоед, он был изгнан с востока после того, как попал в немилость среди своих братьев Потерянных Торгов из Моссвуда. Несмотря на то, что его дочь полукровка Гуффи отправилась с ним, Мясоед все же боялся, что люди из Сэндпойнта убьют его, если узнают, что его больше не поддерживают родичи. По этому, эти двое и обошли Дьявольское Плато и поселились в небольшой долине на востоке Вороньего Гнезда, где они построили грубый дом и начали отлавливать животных для того, чтобы создать линию обороны. Вскоре после этого Папаша Мясоед начал сталкиваться с Птицехрустами, которые не слишком дружелюбно восприняли огра, перебравшегося в место, считавшееся гоблинами своим. Птицехрусты еще сильнее расстроились после того, как его кабан-спутник, зловерное существо с противной привычкой время от времени изрыгать сгустки огня, начало атаковать Птицехрустов во время охоты. Вождю Птицехрустов Съелворобья вскоре это надоело, он храбро взял все свое оружие и отправился к огру, чтобы потребовать, чтобы людоед покинул свой новый дом и оставил все свои сокровища гоблинам. Вождь не вернулся. Дочь Съелворобья Слупаласеть быстро заявила свои права на отцовский трон, затем сама отправилась за ним для того чтобы спасти родителя и хорошенько отвесить тумачков семейке огра. Она тоже не вернулась.

У Слупаласеть не было детей, способных заявить свои права на престол, так что по совету говорящего с духами племени, Мудрой Мамаши Хриплосип, племянник Слупаласеть по имени Перьегуб стал новым вождем. Птицехрусты сразу же заявили, что съедят его, если тот не отомстит огру и не спасет двух предыдущих вождей. Нервничая и плача, Перьегуб отправился на свое смертельное задание, и никто не удивился,

## О ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ

*Мы Также Быть Гоблин!* Необычное приключение – оно служит игрой на один вечер, в которой игрокам предстоит сыграть за гоблинов, и сиквелом к приключению *Мы Быть Гоблин!* Выпущенному в 2011 году на Free RPG Day. Это приключение предполагает, что игроки будут играть за гоблинов 3го уровня; ваши игроки могут выбрать своих персонажей из четырех готовых персонажей, представленных на страницах 12-15 этой книги. Или они могут создать своих собственных гоблинов, используя правила, представленные в *Pathfinder RPG Advanced Race Guide* и *Pathfinder, Player Companion: Goblins of Golarion*, предоставляющие еще больше возможностей для их персонажей. Это приключение происходит на Варисианском побережье, к востоку от городка Сэндпойнт, в холмистой местности под названием Вороний Насест. Хотя оно было создано как продолжение *Мы Быть Гоблин!*, знания о событиях предыдущего приключения для игроков не обязательны.

когда и он так же не вернулся. У Мудрой Мамаши Хриплосип теперь появилась проблема: Никто из оставшихся Птицехрустов не хотел становиться вождем, потому что никто не хотел погибнуть от рук злобного огра. В то же время огнедышащие свиньи Папаши Мясоеда начали приносить все больше и больше проблем, и в итоге земли Птицехрустов значительно уменьшились, и стали лишь тенью от бывшего величия. Так как никто из местных гоблинов не хочет брать на себя обязанности вождя, Хриплосип начинает приходить в отчаяние.

Рано или поздно, Папаша Мясоед поймет, что сломил волю гоблинов, спустится в их пещеру и съест их – или еще хуже!

Однако, Мудрая Мамаша Хриплосип не знает, что новый отряд гоблинов-героев скоро появится среди Птицехрустов!

## КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои гоблинов Лижужаб вернулись домой и увидели, что их племя уничтожено человеческими искателями приключений.

Бездомные гоблины отправились в ближайшую дружелюбную территорию: Вороний Насест, который занимают Птицехрусты. Гоблины прибывают туда, лишь для того, чтобы узнать, что у Птицехрустов проблемы с огнедышащими свиньями, огром, и недостатком вождей, и все это поставило существование племени под угрозу.

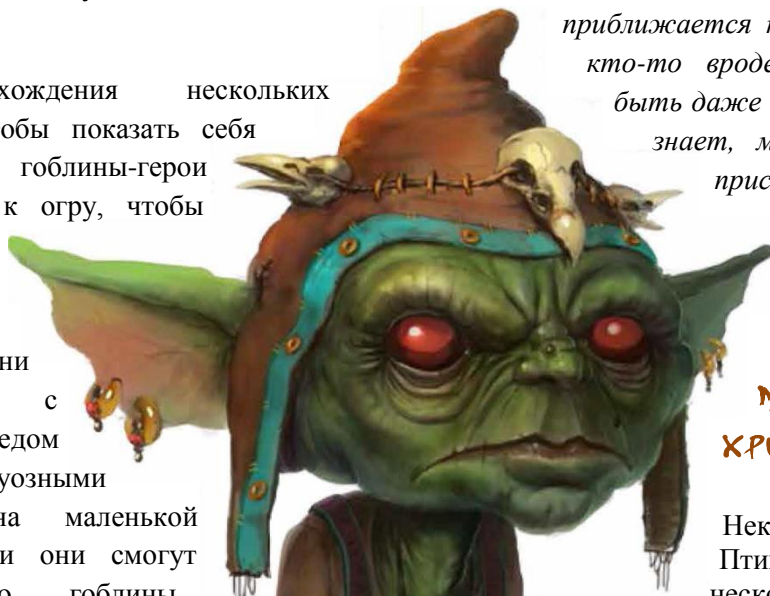
После прохождения нескольких испытаний, чтобы показать себя достойными, гоблины-герои отправляются к огру, чтобы победить его и его волшебных кабанов. Они сталкиваются с Папашей Мясоедом и его монструозными миньонами на маленькой ферме, и если они смогут победить его, гоблины вернутся к Птицехрустам не только героями, но и вождями!

## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СОБРАНИЕ ПТИЦЕХРУСТОВ

Прочитайте или перескажите игрокам следующий текст, чтобы они могли начать.

—  
Вы — великие герои племени Лижужаб, ставшие живыми легендами после того, как одержали победу над гоблином каннибалом Воркой и добыли множество фейерверков из ее логова. Ваше племя весьма эффективно использовало все фейерверки, но однажды, когда вы отправились в поход с целью найти больше фейерверков, на болото пришли приключенцы и уничтожили всю вашу деревню. Вы вернулись домой лишь для того, чтобы обнаружить деревню в руинах. Теперь вы бездомны, и по этому решили отправиться к ближайшему племени гоблинов, о котором знаете — Птицехрустам. Может быть, у них найдется местечко и для вас! Только вот по

прибытии на территорию Птицехрустов, вы заметили, что что-то не так. Птицехрусты выглядят необычно нервными и испуганными, прячутся в глубине своей пещеры. Они даже не пытаются защищать свою территорию. А сейчас, старая морщинистая гоблинка с выпуклыми глазами, ковыляя, выходит из толпы и приближается к вам. Она, очевидно, кто-то вроде шамана - может быть даже вождь. Если кто-то и знает, можете вы или нет присоединиться к племени - то это она!



**МУДРАЯ МАМАША ХРИПЛОСИП**

МУДРАЯ МАМАША ХРИПЛОСИП

Некоторое время назад Птицехрусты считали несколько пещер и холмы на возвышенности своей землей, но действия Папаши Мясоеда и его огнедышащих свиней заставили Птицехрустов собраться в одну пещеру. Это хорошая пещера, большая, но она все равно раздражает гоблинов, споры о месте для сна и еды раскаляют их нервы. Прибытие ИП для Птицехрустов не просто приятный способ отвлечься — это надежда. Старая морщинистая гоблинская женщина, которая подошла к ИП, это Мудрая Мамаша Хриплосип (НЗ женщина гоблин адепт 3), ближайшая замена вождя, которая осталась у Птицехрустов. Ее глаза выпирают из морщинистого лица, она подходит, сгорбившись, опираясь на искривленный деревянный посох, украшенный щенячьими хвостами и лошадиными ушами. По особым случаям (таким, например, как приветствие гоблинов героев), она одевает потрепанную рясу из собачьей кожи, обхваченную веревкой, с которой свисают собачьи лапы, парочка подков, жутко большой трупик стирга, и замаринованная, сморщенная ярко синяя голова майта. Прочитайте или перескажите следующий текст ИП, в котором описано приветствие Хриплосип.

—  
"Так, так! Кто у нас здесь? Лижужабы. Судя по вашему виду, и тому, что я слышала, вы тоже сироты, хмм? Ищете новый дом, я полагаю? Ну, может быть, вам повезло, потому что свежая кровь нам нужна. У нас наблюдается нехватка... вождей... из-за их вождейских дел. У нас есть некоторые проблемы с огром и его огнедышащими кабанами, понимаете, и любые гоблины, способные убить кабанов и прогнать огра... или прогнать кабанов и убить огра... или... неважно - короче, они не только будут приняты в Птицехрусты с распростертыми объятиями. Они также станут вождами, раз и навсегда!"

Как только она произносит эти слова, собравшиеся Птицехрусты неожиданно начинают хлопать, восхвалять вас и петь. Радостные и энергичные, они выбегают из пещеры, чтобы поприветствовать своих спасителей, но неожиданно замирают, когда старуха кричит им замолчать. Гоблины замирают на месте, и она продолжает говорить более тихим голосом.

"Но мы не можем просто предположить, что вы те, кто станет вождами. Может вам просто повезло. Нет, нет... до того как мы примем вас, как наших спасителей, и до того как предоставим вам шанс сразится с Папашей Мясоедом и его свиньей... Я объявляю, что у нас начнутся Споры о Вожде!"

—  
Среди собравшихся гоблинов снова раздаются крики, и все гоблины ИП знают почему - Споры о Вожде это однодневный праздник игр и испытаний, традиция среди местных племен, к которой прибегают когда нужно выбрать нового вождя. Те гоблины, которые хотят претендовать на эту роль должны принять участие в нескольких испытаниях во время Споров, и если они выживут и победят, то заработают уважение и поддержку остального племени.

Мудрая Мамаша Хриплосип выкрикивает несколько приказов, и Птицехрусты уносятся прочь, чтобы начать организацию Споров. Затем она представляется ИП и приглашает их в пещеру, чтобы посидеть и согреться перед костром.

Хриплосип - личность, которую боятся и любят среди Птицехрустов. Говорят, что она

заставила одного оскорбившего ее воина выблевать целую горсть колючих жаб, и однажды подожгла вождя, который перебил ее. Одна из историй даже говорит о том, что она заставила одного гоблина, пытавшего проклясть племя, написать слово "дышать" - после чего он сразу же забыл, как дышать и умер, не сходя с места. Птицехрусты рады подтвердить, насколько она великолепна, если их спросят, и скажут, что новый правитель, если он мудр, будет слушать ее - а иначе...

## ДЕНЬ ОТДЫХА

С этого момента, ИП могут потратить оставшийся день и ночь, отдыхая и готовясь к завтрашнему Спору. Большинство Птицехрустов занимаются подготовкой к празднику (и для гоблинов, они необычно скрытны о том, что за испытания готовятся для ИП).

Этим вечером, огромный стол накрывают вокруг главного костра пещеры. Пир состоит почти полностью из различных птичьих блюд - суп из чаек, подгоревший гракл, пирог из вороньих глаз, зажаренный стервятник, перченые воробьиные яйца, и пищащие клювики - лишь часть тех закусок, которыми угощают ИП за ночь. Пир также дает ИП возможность поговорить с Птицехрустами и узнать немного больше о том, что происходит на их земле.

Когда наступает тьма, Мудрая Мамаша приносит легендарную Хрустящую Корону Племени Птицехрустов - корону, сделанную из птичьих черепов, костей, крыльев и веток. Она размещает Хрустящую Корону рядом с костром, затем объявляет, что завтра, у Птицехрустов будет новый вождь, и этот вождь уж точно вышвырнет уродливого огра Мясоеда из Вороньего Насеста. Затем она сообщает, что тот, кто сможет доказать себя достойным в завтрашнем испытании, может не только носить Хрустящую Корону, но еще и забрать себе сундук с сокровищами Вождя. Все это время Птицехрусты охают и ахают в подходящие моменты.

Если ИП будут спрашивать о предыдущем вожде племени, гоблины попытаются быстро сменить тему. ИП необходимо преуспеть в броске Дипломатии или Запугивания с КС 15, чтобы гоблины рассказали им правду. Гоблины беспокоятся, что если ИП узнают, что их предыдущие три вождя пропали, и скорее всего мертвы от рук Папаши Мясоеда



и его кабанов, ИП уйдут от них. За то короткое время, пока ИП были в племени, они стали последней надеждой Птицехрустов. И ни один Птицехруст не хочет быть виноватым за то, что спугнул героев!

## СТОРЫ О ВОЖДЕ

На следующий день после прибытия ИП в племя Птицехрустов, гоблины готовы и им не терпится начать спор. Сырой Вождь (как знают состязающиеся) должен выполнить три испытания - победителем становится гоблин, набравший больше очков за все три испытания. Любое количество гоблинов может принять участие в испытаниях. Если хотите, можете добавить других гоблинов из Птицехрустов, принимающих участие в Споре. Однако, это приключение предполагает, что только ИП заинтересованы в должности вождя.

### ПЕРВОЕ ИСПЫТАНИЕ:

### СТРЕЛЬБА ПО ПТИЦАМ ВСЛЕПУЮ

Первое испытание проходит в долине на юге от пещеры Птицехрустов. Сырых Вождей с завязанными глазами ведут в центр долины, им выдают короткие луки и по три стрелы (стрелы испытуемых имеют оперение разных цветов, чтобы можно было определить, чей был выстрел). Птицехрусты забираются на деревья или садятся на камни, окружающие долину, пока Мудрая Мамаша Хриплосип объясняет правила участникам: Она откроет три клетки с чайками в течение минуты, а ослепленные гоблины должны будут подстрелить как можно больше птиц. Птицы в первой стае стоят два очка, во второй стоят 4, а в третьей - 6 очков, но каждая следующая стайка находится немного дальше, чем предыдущая и ее труднее заметить. Это испытание скорее на удачу, чем на меткость. Как только оно начинается, проходит несколько раундов относительной тишины (прерываемой то там, то здесь звуками, которые издают гоблины) перед тем, как открывается первая клетка. Мудрая Мамаша быстро прыгает на землю, а каждый участник должен провести проверку

Восприятия, чтобы по звуку определить, где находится стая паникующих птиц, а затем попытаться провести бросок атаки, чтобы сбить чайку. Определение, где находится первая стая требует успешной проверки с КС Восприятия всего лишь 8 (это не встречающаяся проверка, и повязка не дает штрафов), но дистанция увеличивает сложность для двух следующих стай - успешный бросок с КС 11 Восприятия, необходим для второй стаи, и с КС 14 для третьей. Гоблин, который успешно определил, где находится стая, может попытаться провести обычную атаку, чтобы попасть по чайке (КД 14, с шансом промаха 50%) и заработать соответствующее число очков.

Если гоблин промахивается, стрела должна где-то приземлиться. Бросьте 1д20 и сверьтесь со следующей таблицей, чтобы определить, где снаряд приземлится - заметьте, что возможно заработать дополнительные очки даже за промах!

## ПОПАВШИЕ МИМО ВЫСТРЕЛЫ

### d20 Результат

1-10 Этот выстрел особенно плох и не зарабатывает ничего, кроме хихиканий и оскорблений.

11-15 Стрела падает в опасной близости от какого-то гоблина из толпы, от чего тот начинает кричать.

16-18 Эта стрела попадает по гоблину из толпы, отчего он начинает кричать, а остальные смеяться (зарабатываешь 1 очко)

19 Этот выстрел попадает по одному из участников (выберите случайно; наносит 1д4 повреждений и зарабатывает 3 очка)

20 Волшебный выстрел. Возможно, он сбивает трех чаек. Может быть, он сбивает совершенно другую птицу, которая просто пролетала мимо. Может быть, прибавляет чайку к гоблину-зрителю. Придумайте что-нибудь! Не важно, что из этого произошло, Мудрая Мамаша Хриплосип настолько довольна, что награждает стрелка 10 очками!



## ВТОРОЕ ИСПЫТАНИЕ: ТОПЧИ БОЛОТНЫХ СТИРГОВ

Для второго испытания толпа и приключенцы отправляются на запад, где в одной особо низкой долине образовалось болото из гадкой стоячей воды. Здесь видна неудавшаяся попытка Птицехрустов построить хижины на сваях, от которых остались только шаткие столбы, случайно выступающие из болота. Гоблины установили деревянные доски на несколько таких столбов, создав узкие мостики, расположенные в 3 метрах над землей.

В этом испытании, все участники начинают, стоя на южном берегу болота, одетые в большие, неуклюжие человеческие сапоги. Один стирг, с длиной тела в 1,5 метра привязан к каждому из красных мостиков. Цель игры уничтожить как можно больше стиргов (будет лучше, если гоблины будут на них наступать, что считается безоружным ударом, но разрешен любой способ убийства стиргов), не падая в болото.

Испытание начинается, когда Мудрая Мамаша бросает громовой камень, с этого момента проводите испытание как бой, где все участники бросают инициативу и забирается на игровое поле, чтобы давить стиргов. Любой гoblin, упавший в болото до конца первого раунда - дисквалифицирован.

**Человеческие Сапоги:** Большие сапоги, которые носят гоблины, очень громоздки и снижают скорость носителя на 1,5 метра. В дополнение, проверки гоблинов на Акробатику проходят со штрафом -2, пока они надеты.

**Доски и Мостки:** Каждая доска и мост 30 сантиметров шириной и немного шатается. Удачная проверка Акробатики с КС 7 требуется для того, чтобы двигаться по доске: Гоблин падает, как только выбросит 5 или меньше во время такой проверки.

**Стирги:** Всего к доскам привязаны 12 стиргов. Каждый стирг может атаковать любого в пределах 1.5 метров от его места. Убийство стирга дает гоблину 2 очка. Как только все 12 стиргов умрут, испытание закончится.

**Падение:** Всего лишь 3 метра падать от столба или доски до болотистой земли. Те, кто упали - дисквалифицированы и не могут больше получать очки за это испытание.

**Последний Гоблин:** Испытание автоматически завершается, если только

один гоблин остается на столбах и досках. Этот гоблин получает 5 очков.

## Стирги (12)

**ОП 200 каждый**

Н Крошечный магический зверь

**Ини +4; Чувства** темновидение 60 ft., зрение при низком освещении, нюх;

Восприятие +1

**Защита**

**КД** 16, касание 16, ошеломленный 12 (+4 Лов, +2 размер)

**hp** 5 (1d10)

**Стойк +2, Реф +6, Воля +1**

**Нападение**

**Скорость** 3 м., полет 12 м. (средняя)

**Ближний касание** +7 (прикрепиться)

**Место** 2-1/2 ft.; **Дальность** 0 ft.

**Особые атаки** высасывание крови

**Статистика**

**Сил** 3, **Лов** 19, **Тел** 10, **Инт** 1, **Муд** 12, **Оба** 6

**Базовая атака** +1; **ББМ** +3 (+11 захват, когда прикрепился); **ЗБМ** 9 (17 против опрокидывания)

**Черты** Изящное обращение с оружием

**Навыки** Полет +8, Скрытность +16

**ОК** зараженный

**Особые Способности**

**Прикрепиться (Ос)** Когда стирг попадает своей касательной атакой по цели, его колючие ноги впиваются в нее, закрепляясь на месте. Прикрепившийся стирг считается захватившим жертву в захват. Стирг теряет свой бонус ловкости к КД и его КД становится равным 12, но он держится очень крепко и втыкает свой хоботок в плоть захваченной цели. Стирг обладает расовым бонусом +8 для поддержания захвата на враге, как только он прикрепился. Прикрепившийся стирг может быть ударен оружием или может сам быть взят в захват – если его жертва сумеет выиграть проверку захвата или Искусства Побега против него, то стирг снимается.

**Высасывание Крови (Ос)** Стирг пьет кровь в конце своего хода, если он прикреплен к противнику, нанося при этом 1 очко повреждения Телосложения. Как только стирг нанес 4 очка Телосложения, он отсоединяется и улетает, чтобы переварить пищу. Если его жертва умирает до того, как стирг наелся, стирг отсоединяется и ищет новую цель.

**Зараженный (Ос)** Из-за затхлости болот, в которых они обитают и из-за контакта с кровью многочисленных существ, стирги являются переносчиками болезней. Любое существо, подверженное Высасыванию Крови имеет 10 % шанс заразиться грязной лихорадкой, ослепляющим недугом или похожим заболеванием (*Pathfinder RPG Core Rulebook* 557). Как только бросок совершен, цель не может быть заражена этим стиргом, хотя атаки другого стирга проверяются отдельно, что может привести к многочисленным заболеваниям.

## ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ:

## ПИРОГ С ПТИЦЕЙ

Наконец, для последнего испытания, Мудрая Мамаша Хриплосип ведет Сырых Вождей обратно в пещеру Птицехрустов - как только они приближаются, запах протухшего мяса и испорченного молока усиливается. Запах идет от ужасного на вид "пирога", который был приготовлен в камне, напоминающем чашу 3х метров в диаметре - чаша всего лишь полметра в глубину, но наполнена противной, почти кипящей жижой из скисшего молока, глины, болотной воды,



смешанных с травой и мертвыми птицами. Верхушка жижи покрыта неожиданно вкусной, слоеной корочкой пирога.

Несколько котлов с кипящей начинкой пирога установлены рядом, наряду с несколькими большими, помятыми металлическими воронками.

Мудрая Мамаша Хриплосип объясняет, что гигантский пирог с птичьим мясом все еще готовится, и Сырые Вожди будут связаны и помещены в пирог, чтобы из них приготовили вождя. Каждому гоблину разрешено взять с собой все свое снаряжение и вещи для этого испытания. Первый гоблин, выбравшийся из пирога, заработает 10 очков. Второй гоблин заработает 5 очков. Третий гоблин заработает 3 очка. Остальные участники, которые выберутся позже, не заработают ничего.

Все это осложняется, к тому же, тем, что к гоблинам в пироге присоединятся четыре золотых орла - этим орлам подрезали крылья, так что они не смогут улететь, но вполне живы и очень злы из-за своего текущего состояния. Убийство орла даст гоблину 5 очков, так что гоблин, который останется в пироге и выйдет последним может все еще заработать больше очков, если убьет достаточно орлов.

После объяснений правил, участники строятся перед границей пирога и им связывают их запястья и лодыжки. Как только Мудрая Мамаша использует свой последний громовой камень, всех участников толкают в пирог, и они должны будут сделать бросок Инициативы, чтобы определить порядок хода.

Для этого "боя", вы можете предположить, что никакого движения не происходит - пирог всего лишь трех метров в диаметре, так что не важно, где в этом пироге находятся ИП, они стоят рядом со всеми противниками, которых хотели бы атаковать. Считайте, что все участники и все четыре орла протискиваются (-4 штраф на броски атаки, -4 штраф к КД) из-за ограниченности помещения. Орлы постоянно хлопают крыльями, спотыкаются и выглядят чрезвычайно взволнованными.

**Сбежать из Оков:** Гоблин находится в захвате, пока его ноги и руки связаны. Успешная проверка Силы с КС 18 или Искусства Побег с КС 22 необходимы для того, чтобы освободиться - обе являются

стандартными действиями. Освобожденный гоблин может развязать другого гоблина автоматически, своим стандартным действием.

**Пирог:** Начинка пирога довольно горячая, и когда содержимое выливается, гоблины добавляют свежей кипящей грязи через погнутые воронки. Каждый раунд, который существо остается в пироге, оно должно преуспеть в проверке Стойкости с КС 10 или получить 1 повреждение огнем. Орел, умерший от ожогов пирогом не приносит очков никому.

## Орел УС 1/2

### ОП 200

Н Маленькое животное

**Ини** +2; **Чувства** Зрение при низком освещении; **Восприятие** +10

**Защита**

**КД** 14, касание 13, ошеломленный 12 (+2 Лов, +1 природный, +1 размер)

**hp** 5 (1d8+1)

**Стойк** +3, **Реф** +4, **Воля** +2

**Нападение**

**Скорость** 3 м., полет 24 м. (средняя)

**Ближний** 2 когтя +3 (1d4), укусы +3 (1d4)

**Место** 2-1/2 ft. **Дальность** 0 ft.

**Статистика**

**Сил** 10, **Лов** 15, **Тел** 12, **Инт** 2, **Муд** 15, **Оба** 7

**Базовая атака** +0; **ББМ** -1; **ЗБМ** 11

**Черты** Изящное обращение с оружием

**Навыки** Полет +8, **Восприятие** +10;

**Расовые Модификаторы** +8 **Восприятие**



## НОВЫЙ ВОЖДЬ

В конце последнего испытания подсчитайте общее количество очков, которое заработал каждый гоблин. Гоблин с большим количеством очков становится новым вождем племени Птицехрустов! Вместе с этой честью, этот гоблин может выбрать других гоблинов, которые соревновались с ним в испытаниях, в качестве своих помощников. Как и было обещано Мудрой Мамашей Хриплосип, вождь получает право носить Хрустящую Корону. Эта корона – не магический головной убор, но в любом случае дает носителю +2 бонус ко всем проверкам Запугивания, сделанным против Птицехрустов. В дополнение ко всему, новый вождь и все его помощники получают доступ к сундуку с сокровищами племени.

Весь оставшийся вечер Птицехрусты находятся в праздничном настроении - у них появился новый лидер, в конце концов! Все это время вождь и его советники являются



главными действующими лицами гоблинского гуляния. Некоторые гоблины падают ниц перед новыми лидерами, покрывая их ноги поцелуями и соплями из носа, остальные кричат и режут и приносят съедобные подарки и подношения от резвящихся гоблинов. Один гоблин за другим выходят вперед, чтобы впечатлить новых лидеров - жонглируя живыми горностаями, ударяясь головой о пни, и в особенности, поджигая все и вся... включая самих себя.

Гоблины не любят дискуссий. По этому, гоблинские начальники обладают абсолютной властью над своими подчиненными. Праздник в честь новых лидеров может превратиться в длительное ролевое событие, с различными играми, и состязаниями, которые могут объявить ваши игроки по своей прихоти, - позвольте им наслаждаться новообретенной властью столько, сколько они пожелают, но, в конце концов, ночь заканчивается, солнце встает, а Птицехрусты ждут, что их новые лидеры разберутся с Папашей Мясоедом и его огнедышащими хряками.

**Сокровище:** Как оказалось, Птицехрусты накопили довольно внушительное богатство. В большом и грязном сундуке ИП смогут найти несколько полезных предметов. Среди разнообразных монет, объектов искусства, трофеев, кувшинов с огурцами, блестящих камней, отломанных частей доспехов, сломанных песорезов и конечностей птиц различной степени разложения, общей стоимостью в 840 золотых, есть несколько особо интересных предметов: четыре зелья излечения средних ран, зелье сопротивления огню, палочка меньшего восстановления (9 зарядов), +1 пылающий песорез, ожерелье огненных шаров (тип 1), и 5 унций вечного клея.

Сюжетная награда: Если один из ИП станет новым вождем Птицехрустов, вся группа получает 3200 Оп.

## ЧАСТЬ ДВА: ФЕРМА МЯСОЕДА

Птицехрусты ожидают, что их новые лидеры на следующий же день отправятся в поход, чтобы сразиться и, как они надеются, победить или прогнать огра по имени Папаша Мясоед. Каждый день, когда ИП откладывают свое путешествие, их новое племя все больше и больше сердится и нервничает - если ИП будут слишком долго

тянуть, они могут получить гоблинское восстание на свою голову. В этом приключении не описаны детали гоблинского восстания, так что ради блага ГМа следует надеяться на то, что ИП решат пойти к огру чем раньше тем лучше.

Мудрая Мамаша Хриплосип может дать пару советов ИП перед тем, как они отправятся - она предупреждает их, что огнедышащие свиньи дышат огнем, и о том, что Папаша Мясоед бьет сильно. Он также может произнести страшные растительные заклятия и у него есть злобная дочь, у которой есть домашняя ласка размером больше лошади, и на его ферме их могут поджидать другие монстры. Перед тем, как выпроводить их в дорогу, она передает ИП грубую карту окрестностей, на которой указан путь к ферме Папаши Мясоеда, подразумевая (а может и говоря напрямую), что ИП не должны возвращаться к Птицехрустам до тех пор, пока их задание не будет выполнено.

## ПУТЕШЕСТВИЕ НА ФЕРМУ

Ферма Мясоеда расположена где-то в километре от деревни Птицехрустов. Для полета птицы - сравнительно небольшое расстояние; но при путешествии пешком, через бездорожье и рвы, прогулка до фермы займет где-то час. Карта Мудрой Мамашы Хриплосип неаккуратная, но если ИП не будут специально ее игнорировать, они смогут добраться до дома огра - правда, не без неприятностей.

**Существо:** Где-то через 45 минут пути, ИП приблизятся на достаточное расстояние к ферме, чтобы привлечь внимание животного-компаньона Папаши Мясоеда - Хрюши. Этот зверь - огромный кабан, который не просто злобен и одет в доспехи, но еще и натренирован изрыгать сгустки огня с помощью измененного эликсира огненного дыхания, который Папаша Мясоед называет тыквой огненной отрыжки (смотри стр. 12 для подробностей).

Это столкновение может быть разыграно на чистом ровном поле, если вы захотите. Вы можете предположить, что оно проходит на относительно широкой равнине с несколькими деревьями. Когда ИП приближаются, Хрюша прячется в зарослях черники - поместите ИП в середине поля и



куст черники на краю. ИП могут попробовать провести проверку Восприятия, чтобы заметить кабана - в ином случае, он получает сюрпризный раунд. Он проглатывает тыкву огненной отрывки в свой первый ход битвы и выбегает для атаки.

## Хрюша

Кабан животное-спутник

Н Среднее животное

**Ини** +0; Чувства зрение при низком освещении, нюх; Восприятие +6

**Защита**

**КД** 20, касание 10, ошеломлен 20 (+2 доспех, +8 природный)

**hp** 38 (4d8+20)

**Стойк** +8, **Реф** +4, **Воля** +4

**Нападение**

**Скорость** 12 м.

**Ближний** забодать +7 (1d8+6)

**Особые атаки** свирепость

**Тактика**

**Перед Боем:** Поросенок был обучен съесть висющую на шее тыкву с огненной отрывкой, когда увидит приближающуюся опасность (например, гоблинов).

**Во время боя:** Хрюша выбегает, чтобы изрыгать огонь по гоблинам. Он съедает новую тыкву и дышит огнем снова каждые 1d4 раундов, атакуя гоблинов наугад в промежуточные раунды.

**Боевой дух:** Поросенок пытается бежать обратно на ферму Мясоеда, если его хп опустится до 0 или меньше..

**Статистика**

**Сил** 18, **Лов** 11, **Тел** 18, **Инт** 2,

**Муд** 13, **Оба** 4

**Базовая атака** +3; **ББМ** +7;

**ЗБМ** 17 (21 против опрокидывания)

**Черты** Железная Воля, Крепость

**Навыки** Восприятие +6,

Скрытность +5

**ОК** команды (атакуй, ко мне, защищай, огненная отрывка, охраняй, ищи, жди, иди по следу)

**Снаряжение** тыква огненной отрывки (3).

**Другое снаряжение** кожаный доспех

## ПРИБЫТИЕ НА ФЕРМУ

Окруженная шатким деревянным забором и вязкой грязью, ферма Мясоеда находится во влажной долине между двумя небольшими холмами. Слизистый на вид ручей протекает через ферму, которая не представляет из себя ничего особенного. Дом располагается в центре двора, он построен на двух здоровенных платформах, которые поддерживают три больших бревна. Эти платформы установлены на многочисленные толстые сваи, которые создают похожее

на клетку пустое пространство в грязи под домом. К северу от дома расположены несколько грязных курятников, к западу - перевернутая лодка, прислоненная к ограде, которая была переделана под импровизированное убежище. К югу от дома располагается сарай, а к югу и востоку от него разбито что-то наподобие сада, хотя выглядит он скорее как куча грязи с сорняками.

Обитатели фермы Мясоеда - огр-друид Папаша Мясоед, его дочь полуогр Гафи, и несколько их испуганных питомцев. Как только вся ферма предстанет перед их глазами, объясните ИП, что есть единственные ворота, ведущие через ограду, но сама ограда выглядит довольно плохо сделанной и надолго целеустремленного гоблина не задержит.

## 1. ПЕРЕДНИЕ ВОРОТА

Единственные хрупкие ворота на ферму, которые позволяют пройти через деревянную ограду, построены в виде арки из сломанных веток и белых костей. На деревянном знаке, который свисает с арки, чем-то, напоминающим кровь написаны слова. Три отрубленных, покрытых опарышами гоблинских головы насажены на шесты, установленные слева от ворот. Второй знак прибит к этим шестам прямо под головами.

Оба знака записаны на Общем. На том, что свисает с арки написано, "Нарштли буд т съедны!" На том, что находится рядом с тремя гоблинскими головами (которые раньше принадлежали трем вождям Птицехрустов, которые пришли сюда до ИП)



написано, "Ваш гоблуны на вкус НЯМ! Шлите болше гоблунов!"

Ворота заперты. Забор где-то три метра в высоту, но сделан очень некачественно; ИП может взобраться на него с успешной проверкой Взбирания с КС 5 или протиснуться между досок с КС 12 Искусства Побега.

На ферме живут огр Папаша Мясоед, его дочь полуогр Гафи, и несколько питомцев. Эти двое большую часть времени проводят внутри дома (Папаша в области 8, Гафи в области 7). Каждый день, когда смеркается, Гафи выходит "проверить урожай" (это означает потоптаться на сорняках и вырвать парочку из них случайным образом) и "покормить кур" (обычно это означает 10-20 минутную беготню за курами после того, как бросишь им немного отходов, чтобы выманить из клетки). За три часа до этого Папаша Мясоед отправляется на Дьявольское Блюдо охотиться, и возвращается через час после заката. Все остальное время эти двое редко уделяют внимание тому, что происходит снаружи, давая ИП кучу возможностей пробраться на ферму.

Если Хрюша сбежал от ИП и вернулся сюда, то и Папаша и Гафи следят за фермой из своих комнат через щели в стенах.

## 2. ЗАРОСШИЙ РАБОЧИЙ САРАЙ

*Это хрупкое строение, кажется, сначала создавалось как рабочая мастерская, но его провисшие стены почти полностью покрыла бурно растущая растительность.*

Это место - где Папаша Мясоед проводит большинство своих магических исследований с растительными материалами, которые необходимы ему для тыкв огненной отрыжки. Теперь, когда он довел технику создания до совершенства, он позволил лозе и корням разрастаться, но растения выросли больше, чем он рассчитывал.

**Сокровище:** Успешная проверка Восприятия с КС 20 раскроет, что три забытых тыквы огненной отрыжки остались в этой лачуге среди лозы и корней.

## 3. ТЮРЬМА ВИЗЖАЩЕГО НОРДА (УС 2)

*Перевернутая лодка, судя по виду старая баржа, располагается здесь среди грязи. Края лодки были встроены в ограду, в ней также была проделана большая дыра с южной стороны, чтобы обеспечить вход темную пещерку, созданную перевернутым корпусом.*

**Существо:** Рассказ о том, как Папаша Мясоед в одиночку притащил эту лодку, полон опасностей и приключений, но сейчас он не важен. Важно то, что он использует перевернутую баржу как загон для свиней, включая его животного-компаньона Хрюшу (которого, если он смог сбежать от ИП ранее, можно найти здесь, зализывающим раны). Хлев также занимают две другие свиньи - огромная свиноматка по кличке Принцесса ТрескТреск, и угрюмая, депрессивная и особенно грязная свинья по имени Визжащий Норд.

Принцесса ТрескТреск - страдающая ожирением ленивая свинья, которая тратит свои дни на еду и сон, полностью закрывает собой единственный проход. Ей трудно даже стоять, но если атака по ней или попытка сдвинуть увенчаются успехом, как и Хрюша, Принцесса ТрескТреск натренирована на то, чтобы есть и использовать тыквы огненной отрыжки, и так она и делает, когда начинается бой.

Визжащий Норд - недавнее приобретение Папаши Мясоеда. Успешной проверкой Мудрости с КС 15, ИП узнают в удрученно выглядящем поросенке бесстрашную и дикую тварь, которая однажды жила в племени Лижужаб, но сбежала несколько недель назад. Визжащий Норд извальныйся в грязи во время своего побега среди дикой местности и затем был снова пойман Папашей, который откармливал его, чтобы приготовить немного бекона и поросячьих ножек. Не важно, узнали его ИП или нет, Визжащий Норд узнал их и вскакивает при первом упоминании его имени, возбужденно визжит и пытается порвать цепь, в своих неистовых попытках вернуться к гоблинам. Обдумывая прошлое, он пришел к выводу, что, в конце концов - лучше быть игрушкой гоблинского племени, чем ужином огра!



### Принцесса ТрескТреск

#### ОП 600

Н Среднее животное

**Ини** +0; **Чувства** зрение при низком освещении, нюх; Восприятие +6

**Защита**

**КД** 14, касательный 10, ошеломлен 14 (+4 природный)

**hp** 18 (2d8+9)

**Стойк** +6, **Реф** +3, **Воля** +1

**Защитные Способности** свирепость

**Нападение**

**Скорость** 12 м.

**Ближний** забодать +4 ближний (1d8+4)

**Статистика**

**Сил** 17, **Лов** 10, **Тел** 17, **Инт** 2, **Муд** 13, **Оба** 4

**Базовая атака** +1; **ББМ** +4; **ЗБМ** 14

**Черты** Крепость

**Навыки** Восприятие +6

### Визжащий Норд

#### ХР 135

Н Среднее животное

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

**Защита**

**КД** 13, касание 12, ошеломлен 12 (+1 Лов, +1 природный, +1 размер)

**hp** 6 (1d8+2)

**Стойк** +6, **Реф** +3, **Воля** +1

**Нападение**

**Скорость** 9 м.

**Ближний** укус +1 (1d4)

**Статистика**

**Сил** 11, **Лов** 12, **Тел** 15, **Инт** 2, **Муд** 13, **Оба** 4

**Базовая атака** +0; **ББМ** -1; **ЗБМ** 10 (14 против опрокидывания)

**Черты** Повышенная Стойкость

**Навыки** Восприятие +5

**Существо:** К шее принцессы ТрескТреск привязаны две тыквы огненной отрыжки.

Среди пережеванной еды внутри и в окрестностях свинарника можно найти несколько несъедобных предметов. Успешная проверка Восприятия с КС 20, позволит ИП обнаружить *зелье размытости* в ржавой железной фляге, *маленький легкий арбалет* +1 с отметками свиных зубов на рукояти, и бронзовый тубус для свитков, содержащий *свиток огненной сферы*.

**Развитие:** Визжащий Норд не особенно смертоносен в бою, но он шумный. Если он сопровождает ИП, они получают штраф -4 на проверки Скрытности пока он путешествует с ними. Успешной проверки Приручения Животных с КС 15 или дикой эмпатии достаточно для того, чтобы успокоить его и заставить его молчать в течение 10 минут. Если он следует за ними, Визжащий Норд делает все, что может, чтобы помочь гоблинам в бою, но его ненависть к Папаше Мясоеду настолько велика, что он немедленно будто впадает под воздействие эффекта ярость до тех пор, пока находится в пределах 9 метров от видимого и еще живого Папаши Мясоеда.

**Сюжетная награда:** Если Визжащий Норд переживет приключение и вернется вместе с ИП к Птицехрустам, наградите ИП 1200 Оп.

## 4. КУРЯТНИКИ (УС 2)

— Три разваливающихся курятника стоят здесь в грязи. Нервное кудахтанье нескольких куриц слышно изнутри.

Курятники грязны, а проходы в них маленькие, так что только Маленькое или меньше существо может пройти. Стены курятников прогнили (твердость 2, хп 5, КС 13 для поломки). Любая попытка проникнуть внутрь или уничтожить курятник заставляет 6 куриц, находящихся внутри шумно кудахтать, что автоматически предупреждает не только жителей дома, но еще и храпящих зверей, которые тратят большую часть своего времени, уснув под центральным зданием.

**Существа:** Здесь живет довольно яростный и особенно большой ротвейлер. У собаки нет клички - она пробежала мимо фермы и решила остаться здесь на несколько дней после того, как огры накормили его одним из обезглавленных гоблинских тел. Животное спит большую часть времени, но если его разбудить, оно яростно атакует и преследует гоблинов (его любимую добычу) до тех пор, пока не найдет и убьет всех гоблинов.

### Усиленный Ездовой Пес УС 1

#### ОП 200

Н Среднее животное

**Ини** +2; **Чувства** зрение при низком освещении, нюх; Восприятие +8

**Защита**

**КД** 17, касание 14, ошеломлен 13 (+4 Лов, +3 природный)

**hp** 17 (2d8+8)

**Стойк** +7, **Реф** +7, **Воля** +3

**Нападение**

**Скорость** 12 м.

**Ближний** укус +5 (1d6+5 плюс опрокидывание)

**Статистика**

**Сил** 19, **Лов** 19, **Тел** 19, **Инт** 6, **Муд** 16, **Оба** 10

**Базовая атака** +1; **ББМ** +7; **ЗБМ** 19 (23 против опрокидывания)

**Черты** Фокус в Навыке (Восприятие)

**Навыки** Акробатика +8 (+16 прыжки), Восприятие +10, Выживание +3 (+7 для выслеживания);

**Расовые Модификаторы** +6 к Акробатике при прыжках, +6 к Выживанию, когда идешь по следу.

**Сокровища:** Расположенные глубоко в грязи и прогнившем сене центрального курятника, лежат шесть яиц, которые находятся здесь определенно долгое время. Эти яйца, которые можно найти успешной проверкой Восприятия с КС 14, протухли, и если их разбить, создают трехметровый радиус ужасающего запаха, который заставляет все существа в этой области пройти спасбросок Стойкости с КС 10 или получить недомогание на 1 мин. Эта область остается активной 1д6 раундов. Яйца можно использовать как оружие с типом граната.

## 5. ЛОГОВО СОВОМЕДВЕДЯ (УС 4)

Большая открытая область под домом заполнена соломой, ветками, и выкорчеванными деревьями - что-то большое свило здесь гнездо. Люк находится в полу над вами.

Солома два метра глубиной и очень пыльная. Любая значительная активность, такая как бой, заставляет эту пыль взлететь, обеспечивая прикрытие под домом, как если бы на область был



наложен эффект скрывающего тумана на 1д6 раундов (начиная с того раунда, как начнется бой). Расстояние между грязной землей и полом дома около двух с лишним метров, и обеспечивает достаточно место для существа, которое живет здесь. Люк сверху не заперт, но нет очевидного или легкого способа пробраться туда. Он ведет к области 6 над ним.

**Существа:** Папаша недавно приманил особо угрюмого совомедведя в эту область. Он держал этого злобного монстра хорошо накормленным и напоенным, но, несмотря на то, что зверь не будет атаковать огра, она еще не подружилась с ним. Существо атакует всех кто вторгнется в ее логово с горластым и злобным ревом "МНАРРРРР!", но преследует врагов только 1д4 раунда до того как вернется обратно. Она должна протиснуться через сваи, поддерживающие дом, чтобы проникнуть или выбраться из области.

## Совомедведь УС 4

**ОП 1,200**

Н Большой магический зверь

**Ини +5; Чувства** темновидение 18 м., зрение при низком освещении, нюх; **Восприятие +12**

**Защита**

**КД 15**, касание 10, ошеломлен 14 (+1 **Лов**, +5 природный, -1 размер)

**hp 47** (5d10+20)

**Стойк +10, Реф +5, Воля +2**

**Нападение**

**Скорость 9 м.**

**Ближний 2** когти +8 (1д6+4 плюс захват), укус +8 (1д6+4)

**Размер 3 м.; Дальность 1,5 м.**

**Статистика**

**Сил 19, Лов 12, Тел 18, Инт 2, Муд 12, Оба 10**

**Базовая Атака +5; ББМ +10** (+14 захват); **ЗБМ 21** (25 против опрокидывания)

**Черты** Улучшенная Инициатива, Повышенная Стойкость, Фокус в Навыке (Восприятие)

**Навыки** Восприятие +12

Угрюмая совомедведь недавно отложила шесть яиц. Разгром, который может устроить гоблинское племя с шестью вылупившимися совомедведями лучше не представлять.

## 6. ГОСТЕВАЯ (УС 2)

Круто наклоненный мостик поднимается от ручья к передней двери этой комнаты. Дверь



распухла от сырости, и требует успешной проверки Силы с КС 16, чтобы открыть.

Пол этой грязной комнаты сделан из грубых досок. Через многочисленные пробелы между ними можно увидеть темное пространство под домом. Большая куча меха и соломы свалена у южной стены, и огромный люк располагается в полу в центре. В западной стене явно неподходящая по размеру дверь висит на одной петле.

Единственный житель этой комнаты - питомец Гафи, хорек по имени Шип, размером больше двух метров в длину. Это животное ревностно верно своей хозяйке полуогру, и если оно слышит ее крики, оно немедленно приходит на помощь. Обратное также верно - если она услышит звуки боя из этой комнаты, Гафи быстро вбежит сюда чтобы присоединиться к сражению.

## Шип УС 2

### ОП 600

Гигантский хорек (вариант гигантской ласки; Pathfinder Adventure Path #67 82)

Н Среднее животное

**Ини** +4; **Чувства** зрение при низком освещении, нюх; **Восприятие** +8

**Защита**

**КД** 15, касание 14, ошеломлен 11 (+4 Лов, +1 природный)

**hp** 19 (3d8+6)

**Стойк** +5, **Реф** +7, **Воля** +2

**Нападение**

**Скорость** 12 м., лазание 6 м.

**Ближний** укусы +1 (1d6 плюс кровотечение), 2 когтя +1 (1d4)

**Особые Атаки** кровотечение (1d3)

**Тактика**

**Во время боя:** Шип атакует ближайшего гоблина, но если Гафи присоединяется к борьбе, он фокусируется на том враге, которого атакует его хозяйка.

**Боевой дух:** Шип бежит искать Гафи, если его хп снижается до 6, но борется до смерти в ее присутствии.

**Статистика**

**Сил** 11, **Лов** 19, **Тел** 14, **Инт** 2, **Муд** 12, **Оба** 11

**Базовая атака** +1; **ББМ** +1; **ЗБМ** 16

**Черты** Фокус в Навыке (Восприятие), Скрытный

**Навыки** Лазание +8, Искусство Побег +7, Восприятие +8, Скрытность +10, Выживание +0 (+6 когда идет по запаху)

## 7. КОМНАТА ГАФИ (УС 2)

Огромный, залитый кровью стол располагается в центре этой грязной кухни, а на юге комнаты лежит куча меха, которая, видимо, используется как матрас. Это место пропахло протухшим мясом из-за многочисленных плохо исполненных опытов в таксидермии, которые сейчас разбросаны по

комнате, включая частично набитых свиней, птиц, рысь и даже гоблинских тел с кучей окровавленной соломы и палок, торчащих из шей вместо головы.

**Существа:** Гафи, дочка Папаши Мясоеда, живет здесь. Она использует эту комнату, чтобы готовить еду для своего Папаши и себя, и чтобы заниматься своим хобби, таксидермией (в которой у нее проявляется скорее энтузиазм, чем навык). Она надеется когда-нибудь найти свежего гоблина, чтобы использовать его голову для завершения безголового чучела над которым работает.

### Гафи

#### ОП 600

Женщина полуогру воин 2 (Pathfinder RPG Bestiary 2 204)

**КД** 18, касание 11, ошеломлен 17 (+4 доспех, +1 Лов, +3 природный)

**hp** 25

**Ближний** превосходная утренняя звезда +8 (1d8+5), укусы +2 (1d4+2)

**Тактика**

**Во время боя:** Гафи фокусирует атаку на одном гоблине - предпочтительно с самой большой головой (Крыска)

**Боевой дух:** Если хп снижается до 10, Гафи бежит наружу, потом бежит на крышу этой комнаты, чтобы получить помощь ее отца в области 8.

**Статистика**

**Боевое снаряжение** тыква огненной отрыжки;

**Снаряжение** кольчужная рубаха, превосходная утренняя звезда

**Сокровище:** Безголовое тело, на самом деле, является останками Вождя Сьелворобья. На его тело все еще надет теневой кожаный доспех +1.

## 8. КОМНАТА ПАПАШИ (УС 5)

У этой комнаты есть два входа. Папаша предпочитает использовать нижний, взбираясь на крышу над областью 7 с запада (это требует проверки Взбирания с КС 5) и затем забираться внутрь через дыру в область 8. Также можно пробраться сюда с чердака над комнатой (областью 8), через люк в потолке - несмотря на то, что нет никакой лестницы или стремянки, позволяющей легко туда взобраться.

Главная черта этой комнаты - большая кровать, скорее гнездо, сделанное из матрасов, протухшего сена и грязи. Рой мух летает над "кроватью" и он заметен за метр от нее. Большая дыра в западной стене открывает путь к более низкой крыше дома, и один люк расположен на потолке.

**Существа:** Папаша спит здесь весь день. Он становится особенно раздражительным, если разбужен рано, и это его дочь отлично знает. В итоге, если он понимает, что где-то еще на ферме начинается бой, то будет следить за ним через дырки между плохо построенными стенами, но вряд ли выйдет, за исключением особых случаев - таких как гоблины, поджигающие его жилище.

Папаша всегда был болезненным огром; никогда не был таким же сильным как остальные, но он выяснил, что если посвятит себя природе, то сможет ответить на силу магией. Его любимое оружие, нечто даже не подходящее огру по размеру - *пылающее копьё +1*, которое он подобрал с тела человека друида, с которым столкнулся и убил в Мосвуде за несколько дней до того, как ушел оттуда, чтобы начать жить самому по себе на новой земле.

Папаша носит доспех из шкур, сделанный из нескольких опаленных шкур пум, и череп лося, переделанный в маску и шлем, чтобы сделать себя более свирепым на вид. Добавляет отсутствие оленьего рога свирепости или отвлекает от нее, вопрос вкуса.

#### Папаша Мясоед

##### ОП 1600

Огр друид 4 (Pathfinder RPG Bestiary 220)

НЗ Большой гуманоид (гигант)

**Ини** +5; **Чувства** темновидение 18 м., зрение при низком освещении; **Восприятие** +8

##### Защита

**КД** 19, касание 10, ошеломлен 18 (+4 доспех, +1 Лов, +5 природный, -1 размер)

**hp** 56 (8d8+20)

**Стойк** +10, **Реф** +3, **Воля** +8; +4 против фей и эффектов растений

##### Нападение

**Скорость** 9 м.

**Ближний** +1 Среднее пылающее копьё +8/+3 (1d8+7/x3 плюс 1d6 огнем)

**Размер** 3 м.; **Дальность** 3 м.

**Особые Качества** дикая форма 1/день

**Подготовленные заклинания друида** (УЗ 4й; концентрация +7)

2го уровня – *пылающая сфера* (КС 15), *сопротивление энергии*, *призвать рой*

1го уровня – *очаровать животное* (КС 14), *лечение легких ран*, *создать пламя*, *говорить с животными*

0 (по воле) – *вспышка* (КС 13), *руководство*, *починка*, *сопротивляемость*

##### Тактика

**Перед боем:** После того, как он понимает, что бой идет, и участвуют гоблины, Папочка колдует на себя сопротивление энергии (огонь), он знает, что там, где гоблины, огонь рядом. Он также колдует "говорить с животными", чтобы он мог отдавать приказы любым животным, которые могут принять участие в предстоящей борьбе.

**Во время боя:** Папочка начинает бой с заклинания вызвать рой, потом колдует пылающую сферу

преследовать гоблинов, прежде чем начинать ближний бой на третьем раунде боя. Если пришлось драться в дальнем бою, он колдует produce flame. Если Визжащий Норд атакует, Папочка использует очарование животного на свинье, чтобы настроить его против гоблинов.

**Боевой дух:** Папочка Мясоед использует дикую форму, чтобы превратиться в гигантскую летучую мышь и улетает обратно в Mosswood если здоровье снижается до менее чем 13.

##### Статистика

**Сил** 18, **Лов** 12, **Тел** 14, **Инт** 9, **Муд** 16, **Оба** 8

**Базовая атака** +6; **ББМ** +11; **ЗБМ** 22

**Черты** Заклинания в Бою, Создание Волшебных Предметов, Улучшенная Инициатива, Фокус в Навыке (Приручение Животных)

**Навыки** Лазание +6, Приручение Животных +9, Знание (природа) +8, Восприятие +8, Магическое искусство +6, Выживание +5

**Языки** Друидов, Великанов

**ОК** природная связь (животное спутник), чувство природы, шаг без следов, дикая эмпатия +3, woodland stride

**Боевое Снаряжение** палочка лечения легких ран (11 зарядов), тыква огненной отрыжки (3);

**Другое Снаряжение** доспех из шкур, +1 Среднее пылающее копьё

**Сокровище:** Среди хаоса на месте кровати, разбросаны 275 золотых, шесть тыкв огненной отрыжки, клетка с мертвой росомарой (на шее у росомары все еще надет *амулет природной брони +1*), и большое, плохо сделанное, чучело какого-то жуткого животного (подарок Папаше от Гафи).

## 9. КРЫША (УС 2)

*Плоская, круглая мансарда с провисающей крышей располагается на вершине дома. Пол мансарды усеян птичьим пометом.*

Птичий помет скрывает люк, который ведет в область 8. Успешная проверка Восприятия с КС 15 требуется для того, чтобы заметить люк.

**Существа:** Пара сварливых грифов сидит на насестах на этой мансарде. Обе птицы подружились с Папашей Мясоедом - в особенности из-за его привычки оставлять им внутренности и кровь, когда он возвращается с охоты из Дьявольского Блюда и тащит за собой диких коз или гоблинов или гигантских гекконов или все что угодно, что он может поймать за день. Стервятники жадно следят за любым боем в области, но нападают только на существ, которые подбираются к их гнездам. Если ИП вынуждены отступить и перегруппироваться, когда они вернутся, то обнаружат



стервятников, клюющих одно из мертвых тел, оставленных во время предыдущего нападения гоблинов на ферму, в таком случае стервятники яростно защищают свой пир.

## Стервятник УС 1/2

### ОП 200

Н Маленькое животное

**Ини** +1; **Чувства** зрение при низком освещении, нюх; **Восприятие** +9

**Защита**

**КД** 17, касание 12, ошеломлен 12 (+3 Лов, +3 природный, +1 размер)

**hp** 8 (1d8+4)

**Стойк** +8, **Реф** +5, **Воля** +3; +4 против болезней

**Нападение**

**Скорость** 3 м., полет 15 м. (средняя)

**Ближний** укус +4 (1d6+3)

**Статистика**

**Сил** 12, **Лов** 13, **Тел** 14, **Инт** 2, **Муд** 13, **Оба** 7

**Базовая атака** +0; **ББМ** +2; **ЗБМ** 15

**Черты** Повышенная Стойкость

**Навыки** Полет +7, Восприятие +9; **Расовые**

**Модификаторы** +8 Восприятие



## ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ИП не обязательно убивать Папашу Мясоеда, чтобы победить - если им удастся испугать его и Гафи и заставить его вернуться в Мосвуд, это так же считается победой для Птицехрустов. Конечно, если так случится, Папаша Мясоед и Гафи могут вернуться позже, в поисках мести тем, кто помешал им. Но для гоблинов, победа сегодня гораздо важнее, чем последствия завтра. Вернувшись с победой, гоблины ИП могут заинтересоваться своей новой ролью глав племени Птицехрустов. Птицехрусты уже относились к ИП как к героям, после их выступления на испытаниях, но возвращение с фермы Мясоеда победителями, гарантирует им место в истории племени Птицехрустов как величайших гоблинов всех времен - особенно если они вернутся с достаточным количеством тыкв огненной отрыжки для племени!

#### Тыква

#### Отрыжки

**Цена** 250 зм

**Аура** слабое

колдовство

**УЗ** 4й

**Слот** нет

**Вес** -

Меньшая версия

эликсира огненного

дыхания, тыква огненной

отрыжки может быть использована

как обычный эликсир или, в случае если активирующий обладает достаточно большим ртом и достаточно низкой самооценкой может быть полностью съедена за один хрустящий глоток. Как только владелец съел тыкву, он может немедленно выплюнуть сгусток огня 4,5 метровым конусом, нанося 2d6 очков огненного урона всем существам в области. Успешный сбросок Рефлекса с КС 12 уменьшает повреждения в два раза. Если владелец выбирает не использовать огненное дыхание, он может сохранить заряд дыхания на час, до того, как он исчезнет.

#### Требования по созданию

Создание Волшебных Предметов, *пылающие руки* или *создать пламя*

**Цена создания** 125 зм

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Следующие три страницы этого приключения представляют четырех заранее созданных гоблинов героев, которых можно использовать как ИП. Игроки, знакомые с приключением Мы Быть Гоблин узнают этих четырех внушающих ужас подлых маленьких гоблинов, ведь они являются теми же героями, что нашли фейерверки для племени Лижужаб в том приключении. Каждый из них стал немного сильнее, ведь теперь они 3го уровня и их снаряжение лучше, чем раньше.

### 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 немного расстроена из за того, что Лижужабы были уничтожены. Конечно, Великий Вождь Рвиперья не жил бы долго в любом случае, но она очень, *очень* хотела бы сама стать Вождем Лижужаб. Но ты не можешь стать вождем без кучки гоблинов бегающих рядом. Может быть, у Птицехрустов ей повезет больше...

#### Крыска

Женщина гоблин воин 3 уровня  
Маленький гоблиноид

#### Инициатива

+3; Чувства:  
темновидение 60  
ft.; Восприятие +10

#### Защита

АС 20, касание 14,  
ошеломлена 17 (+6  
доспех, 3 Ловкость, + 1  
размер)

#### НР 30

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

#### Защитная способность:

Храбрость +1

#### Нападение

Скорость 30 ft.

Ближний мастерский  
песорез +8 (1d4+1/19-20)

Дальний мастерский

короткий лук +8 (1d4/x3)

#### Статистика

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

Базовая атака +3; ББМ +3; ЗБМ 16

**Отличительные черты** Ненависть к собачьему духу,  
Выстрел вблизи, Фокусировка в навыке (Восприятие),  
Искусность в обращении с оружием

**Навыки** Восприятие +10, Верховая Езда +9, Скрытность  
+10

**Языки** Гоблинский

**Особые качества** тренировка в доспехах 1

**Боевое снаряжение:** + 1 стрелы погибли  
животных (5), + 1 пылающие стрелы (8);

**Другое снаряжение:** кираса, песорез мастерской  
работы, короткий лук мастерской работы с 7  
стрелами, колчан украшенный собачьими ушами,  
фата, кремь и огниво, халфлингский дамский  
корсет, банка человеческих духов (половина  
выпита), банка маринованных халфлингских  
пальцев готовых для еды (эквивалент 1 дня еды),  
кожаный ранец, питомец жаба на удачу ("Пятно"),  
мясной крюк, карман полный гусениц, 6 метров  
веревки с трупиками моли застрявшими в ней,  
набор искусственных зубов, небольшое  
серебряное зеркало, вилка для тостов

#### Новая отличительная черта: 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, Фокусировка в навыке (восприятие).

**Преимущество:** Вы получаете возможность чувствовать запах, но только собачий (в том числе собак, гоблинских собак, волков, воргов, 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 повреждение оружием.

#### 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.

#### Песня Крыски

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

### ВОРЧУН ЛИЖУРАУ

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 открыл в себе новую страсть к ядам, но он сделал необычайно мудрое решение, после того как он отравился в седьмой раз, и теперь его друг Могмурч обрабатывает ядом его арбалетные болты, так как Могмурч это делает намного лучше него.

Ворчун, прямо сказать, немного удивлен, что люди из Сэндпоинта так долго терпели племя Лижужаб прежде чем стереть их с лица земли. Птицехрусты живут поближе к Сэндпоинту чем Лижужабы, но они тише. А это значит, что люди не будут возражать, если Ворчун иногда будет пробираться в Сэндпоинт, чтобы поискать в мусоре хорошее и полезное барахло, которое эти люди постоянно выбрасывают!

### Ворчун

Мужчина гоблин вор 3 уровня

Маленький гоблиноид

**Инициатива** +8; **Чувства:** темновидение 18 м.;

**Восприятие** +7

**Защита**

**КД** 20, касание 16, ошеломлен 15 (+4 доспех, +4 Лов, +1 уклонение, +1 размер)

**НР** 26 (3d8+9)

**Стойкость** +3, **Рефлекс** +7, **Воля** +2; +1 против ловушек

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

**Нападение**

**Скорость** 9 м.

**Ближний мастерский песорез** +8 (1d4-1/19-20)

**Дальний ручной арбалет** +7 (1d3/19-20)

**Особые атаки** коварная атака +2d6

**Статистика**

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

**Базовая атака** +2; **ББМ** +0; **ЗБМ** 15

**Отличительные черты:** Уклонение, Улучшенная инициатива, Искусность в обращении с оружием

**Навыки:** Акробатика +10, Блеф +4, Поломка механизмов +10, Искусство побега +10, Знание (местное) +7, Восприятие +7, Верховая Езда +11, Ловкость рук +10, Скрытность +18

**Языки** Общий, Гоблинский

**Особые качества:** таланты вора (боевой трюк), нахождение ловушек +1

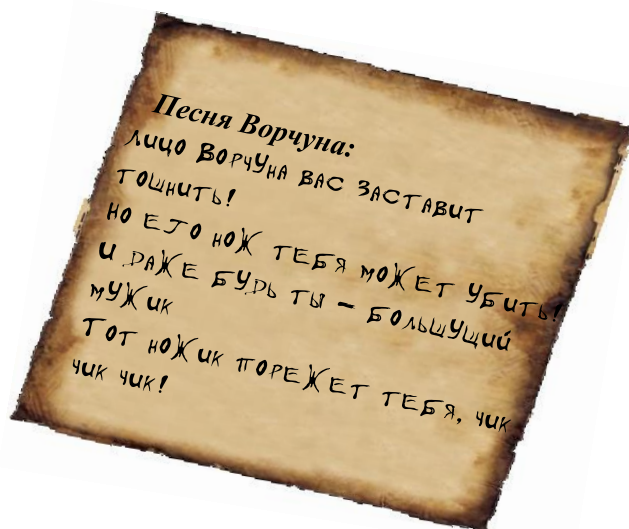
**Боевое снаряжение:** микстура лечения средних ранений, зелье невидимости, яд среднего паука (5 доз);

**Другое снаряжение:** + 1 шипованный кожаный доспех, ручной арбалет с 10 болтами, короткий

меч мастерской работы, бутылка рассола с пропитанными крокодильими глазами (эквивалент 1 дня еды), кукла ребенка с выдернутыми глазами, колокольчик (потертый), изогнутые швейные иглы, крюк, питомец жаба на удачу ("Толстый Лягух"), прядь волос, привязанная вокруг лапы собаки (носит на ремешке на шее), металлические шампур (3), домашнее животное паук (Стэнкраш) в клетке, набор из воровских инструментов, запасные клетки (3), чучело вороны, трutowые палочки (3)

### 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 избежания эффекта болезни (если броски допускаются), принимается лучший результат из двух.



### ПУГ ЗАРОНГЕЛА

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 не очень скучает по другим соплеменникам. Они никогда не

воспринимали его проповеди всерьез. Что касается этих Птицехрустов... с ними все может быть по другому. Идея о новом племени гоблинов, которые могут обучить его новым способам убийства собак и поджигания вещей делает Пуга счастливее, чем когда либо.

#### Пуг

Мужчина гоблин жрец Заронгела 3 уровня

Маленький гоблиноид

**Инициатива** +6; **Чувства** темновидение 60 ft.;

Восприятие +2

**Защита**

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

ХП 23 (3d8+6)

**Стойкость** +5. **Рефлекс** +6, **Воля** +6

**Нападение**

**Скорость** 9 м.

**Ближний** короткий меч +3 (1d4/19-20)

**Дальний** копье +5 (1d4)

**Особые атаки** поток негативной энергии 4/день (КС 12, 2d6)

Подобные заклинаниям способности домена (УЗ 3й; **концентрация** +5)

По желанию – *говорить с животными* (6 раундов/день)

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

**Подготовленные заклинания жреца** (УЗ 3й; **концентрация** +5)

2й – *лечить средние ранения, удерживать животное* (Д) (КС 14), *духовное оружие*

1й – *пылающие руки* (Д) (КС 13), *лечение легких ранений, божественное расположение, щит веры*

0й (по желанию) – *кровотечение* (КС 12). *обнаружить магию, руководство, стабилизировать*

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

**Статистика**

Str 10, Dex 14, Con 13, Int 8, Wis 15, Cha 12

Базовая атака +2; CMB +1; CMD 13

**Отличительные черты:** Улучшенная инициатива, Молниеносные рефлексy

**Навыки** Верховая Езда +5, Искусство магии: +3, Скрытность +9

**Языки:** Гоблинский

**Боевое снаряжение:** палочка лечения легких ранений (24 заряда), палочка огненных шаров (3 заряда), палочка звукового удара (14 зарядов);

**Другое снаряжение:** кольчужная рубаха, дротик, короткий меч, плащ сопротивления +1, кремь



солонка

(почти

пустая), раздавленная

сушеная жаба (его предыдущий питомец), факелы

(6), деревянная флейта (слишком много заноз

чтобы играть долго без травм)

#### 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.

#### Могмурч

Десятилетний Могмурч сумасшедший. Он жил с его девушкой Ремпти, но к большому облегчению Могмурча она не пережила нападение на племя Лижужаб. Без ее постоянных беспокойств о его алхимических экспериментах, он теперь в состоянии наслаждаться своим хобби и чувствует себя гораздо более свободным. На самом деле, Могмурч до сих пор не может поверить, что уничтожении Лижужаб – это не его заслуга. Он всегда тайно мечтал, как одна из его бомб смогла бы взорвать всех этих болванов. Теперь, когда они все исчезли, Могмурч испытывает странное пустое чувство в животе. Конечно же, это не чувство одиночества, ведь так? Нет, он, должно быть просто потерял слишком много возможных жертв случайного поджога. Конечно, впереди будет много новых жертв ... э-э, друзей ... среди Птицехрустов?

#### Могмурч

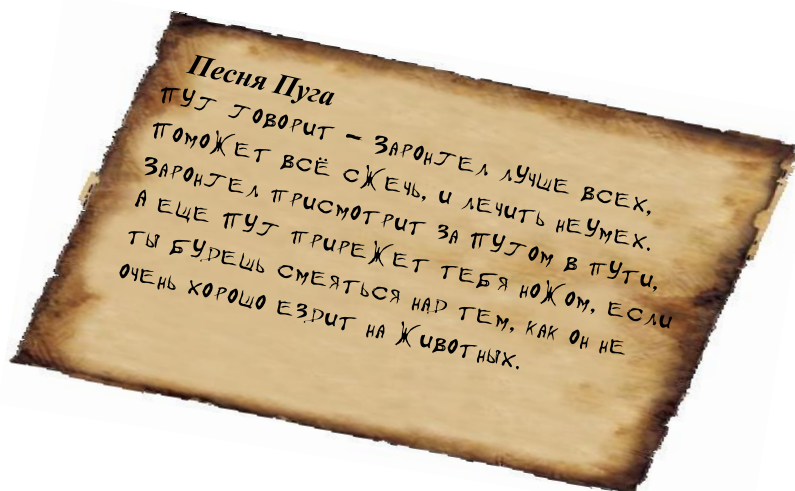
Мужчина гоблин алхимик 3го уровня

Маленький гоблиноид

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

**Восприятие** +5

**Защита**



и трут, банка маринованных рыбьих голов (эквивалент пайка на 1 день), питомец жаба на удачу "Собаколов", хвост свиньи (закуска),



КД 20, касание 17, ошеломлен 15 (+2 доспех, +1 отклонение, +4 Лов, +1 уклонение, +1 щит, +1 размер)  
hp 23 (3d8+6)

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

**Нападение**

**Скорость** 9 м.

**Ближний** дубина +2 (1d4-1)

**Дальний** бомба +8 (2d6+2 огнем)

**Особые атаки** бомба 5/день  
(2d6+2 огонь, КС 13)

**Подготовленные алхимические экстракты** (С L 3rd)

1й-лечение легких ран (2), ускоренное отступление, щит

**Другие известные экстракты** обнаружить нежить, прыжок, уменьшить персону, истинный удар

**Статистика**

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

**Базовая атака** +2; **ББМ** +0; **ЗБМ** 15

**Отличительные Черты:** Сварить Зелье, Уклонение, Повышенная Стойкость, Метнуть Что Угодно

**Навыки** Ремесло (алхимия) +8, Лечение +3, Знание (природа) +8, Восприятие +5, Верховая Езда +9, Ловкость Рук +8, Скрытность +15, Выживание +5

**Языки** Общий, Гоблинов, Варисаанский

**ОК** алхимия (алхимическое ремесло +3, определение ядов), открытия (точные бомбы [2 клетки]), мутаген (+4/-2, +2 природный доспех, 30 минут), использование ядов, быстрая алхимия

**Боевое снаряжение:**

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

**Другое снаряжение:**

Кожаный доспех, дубина, питомец жаба на удачу "Амфибер", очки (для показухи), тыква с маринованными пиявками готовыми к употреблению (еда на 1 день), сочные слизняки в горшочке (закуска), маска-череп, металлический гульфик, 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 ему 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 нелетальные. Вы также получаете +2 бонус на все проверки Рефлекса, чтобы избежать неожиданных падений.

### Песня Могмурча

МОГМУРЧ БРОСАЕТ ШТУКИ -  
БУМ!

НЕ ТРОГАЙ ЛУК, ИСПОЛЬЗУЙ УМ!  
ПОРОЙ, ТРЕ БУМ - БЫВАЕТ АУ!  
МОГМУРЧ НЕ ВИНОВАТ, ЗВУНЯЙ.





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

Pathfinder Module: We Be Goblins Too! © 2013, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

## GOBLINS INVADE YOUR TABLETOP!

Bring the goblin hordes to life at your gaming table with the new *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 both *We Be Goblins!* Pathfinder Modules, making the *We Be Goblins!* miniatures perfect for Free RPG Day or any day of the year!

## BUILDER SERIES

# PATHFINDER

## BATTLES

### WE BE GOBLINS!



WIZKIDS

paizo.com/pathfinderbattles

AVAILABLE MAY 29, 2013





