

MY BÍT GOBLINI!

DUNGEONS & DRAGONS®



PATHFINDER

MODULE

WE BE GOBLINS!

CREDITS

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

Special Thanks

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

We Be Goblins! is a Pathfinder Module designed for four 1st-level goblin characters and uses the medium XP advancement track. This module is designed for play in the Pathfinder campaign setting, but can easily be adapted for use with any world. This module is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 16 of this product.

This product makes use of the *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, and *Pathfinder RPG Bestiary*. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at paizo.com/pathfinderRPG/prd.

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

O DOBRODRUŽSTVÍ

My Být Goblini ! je neobvyklé dobrodružství goblinů z kmene „Slaných Žab“ (v originále Licktoads) a má sloužit jako jednorázová herní seance, ve které si hráči zahrají na gobliny vyslané na důležitou misi, aby získali skrytou zásobu nebezpečných ohňostrojů. Vaši hráči by si měli vybrat gobliní postavy z několika předem vygenerovaných gobliních hrdinů uvedených v závěru této knihy. Alternativně mohou použít pravidla pro Gobliny, aby si vytvořili své vlastní jedinečné postavy goblinů.

Toto dobrodružství se odehrává v pobřežní sladko-slané bažině, mezi gobliny známé jako Bažina shnilých pařezů (v originále Brinestump Marsh). Její lokalizace je dána v originále Pathfinderu, pro naše účely však není v žádném světě přesně umístěna a může se vyskytovat prakticky kdekoli, kde to geografické podmínky a DM dovolí.

Dobrodružství je kompletně převedené do DnD, 5E.

POZADÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Když goblini z kmene Slaných Žab z Bažiny shnilých pařezů zjistili, že jeden z nich umí psát, neměli na výběr – vyhnali ho z města, strhli jeho chýši a spálili všechny jeho věci. Psaní je koneckonců špatné „mojo“, protože vám může ukrást slova z hlavy, a tak vyrvat vaši duši. Dnes je i jméno tohoto vyhnaného goblina tabu. Je známý pouze jako „Počmáranej Ksicht“, poté, co mu Slané Žaby vyznačili dykou některá jeho drahocenná slova na čelo a tváře, aby ho potrestali za porušení zvyku. Počmáranej Ksicht však měl více tajemství než jen jeho psaní.

MY GOBLIMI, DO TOHO !
ZABIJEM VŠE, MÁŠ MNOHO !
RACHOTÍ JAK BOUŘE HNĚV,
AŽ POTEČE PROUDEM KREV.
PÁLIT OHNĚ, DĚLAT SMRT,
NEZBYDE TU ANI PRD.
MAOSTŘIT ŠÍPY, MABROUSIT ČEPELE,
MY BÝT GOBLIMI ! VY JÍT DO PRDELE !
KDO ZŮSTANE TEN JE SRAB,
SNÍ HO MÁŠ KMEH SLANÝCH ŽAB ☠



Než byl zbytek jeho majetku rozkraden nebo spálen, Slané Žáby našli velký kufr, který obsahoval několik zajímavých věcí. Pro většinu kmene byla nejpůsobivější skrýš exotických ohňostrojů v kufru, ale pro vůdce kmene byla mnohem zajímavější mapa (která naštěstí neobsahovala žádné nápisy – jen hezké, bezpečné kresby a tečkované čáry).

Tato mapa ukazovala rozsah Bažiny shnilých pařežů, včetně cesty z vesnice Slaných Žab ke starému vraku poblíž pobřeží, který podle nákrešů na mapě obsahoval mnohem více beden s ohňostrojem. Jak se Počmáranej Ksicht dostal k ohňostroji, mapě a ke znalosti písma, bylo pro gobliny z velké části irrelevantní, protože pokud by místo vyznačené na mapě mělo skutečně vést k dalším ohňostrojům, Slané Žáby by byli nezastavitelní! Nebo, pokud ne nezastavitelní, alespoň by byli bohatší o ohňostroj! Vzpomeňte si na všechny ty domy na kůlech, které by mohli spálit s tak velkou zásobou ohňostrojů!

SHRNUTÍ DOBRODRUŽSTVÍ

V tomto dobrodružství převezmou hráči role goblinů z kmene Slaných Žab. Ve skutečnosti jde o ty nejmocnější členy tohoto kmene. Smečku, kterou vyslal náčelník kmene jako ty nejvhodnější pro expedici, aby zajistili více ohňostrojů z mapy nalezené v tajné skrýši goblina Počmáráného Ksichta. Smečka se účastní slavnostní hostiny, kde má mnoho příležitostí prokázat své dovednosti v sérii gobliní odvahy. Druhý den ráno se vybraná skupinka „hrdinů“ vypraví na nebezpečnou cestu k pobřeží. Po dosažení místa vyznačeného na mapě objeví nejen umístění velké skrýše ohňostrojů, ale také doupe jednoho z nejobávanějších nepřátel Slaných Žab – kanibalskou goblínu Vorku!

Aby si zajistili hrdost a štěstí získáním ohňostroje, musí porazit gobliního kanibala a pokud možno uniknout živí.

Přečtěte následující, abyste mohli uvést své hráče do děje:

Jste goblini z kmene Slaných Žab, kteří žijí hluboko v Bažině shnilých pařežů.

„Bažina shnilých pařežů“ se nachází v deltě pomalu tekoucí nějak velké řeky. Je pokryta hustou, spletitou vegetací, skládající se především z cypřiše, eukalyptu, dubu a vrb nad podrostem rákosí, kopřiv a dalších bažinných rostlin, které se mísí s rozpadajícími se zbytky uhynulých bažinných velikánů, ze kterých zůstaly již pouze shnilé pařezy. Stromy rostou vysoko a hustě a zastiňují spodní patra bažiny. Vaše vesnice leží jižně od nenáviděného lidského města zvaného „Solný Písek“. Kdysi se skupinka goblinů pokusila vypálit Solný Písek. Kdyby se jim to podařilo, stali by se legendami. Ale nepřinesli si dost ohně a v důsledku toho zemřeli. Včera váš kmen zjistil, že jeden z vašich používal zakázaná umění a zabýval se jedním z největších tabu – zapisováním věcí. Ve skutečnosti se říká, že to, co psal, byla historie vašeho kmene! Neexistuje rychlejší způsob, jak přivolat smůlu než krást slova z mysli tím, že si je zapíšete. Váš kmen tak neměl na výběr. Dýkou označili goblinovu tvář znaky písma, aby ho potrestali, a proto mu teď všichni říkají „Počmáranej Ksicht“, a pak ho vyhnali z vesnice, sebrali mu všechny věci a spálil jeho chatrč.

Tady to začíná být zajímavé, protože než jste spálili jeho chatrč, našel náčelník „Tlusté Střevo“ v chatrči podivnou krabici. Uvnitř byla mapa a spousta ohňostrojů – ohňostrojů, které se okamžitě začaly používat při vypalování chatrče. Dnes ráno pak Tlusté Střevo oznámil, že dnes večer se bude konat hostina, aby se zahнала jakákoli přetrvávající smůla ze špatných činů a rozhodnutí Počmáráného Ksichta. Ale možná ještě víc vzrušující je to, že jste všichni byli tajně pozváni na setkání v Poradní chýši náčelníka Tlusté Střevo. Proč by s vámi chtěl náčelník mluvit? Může to znamenat jen to, že má pro vás všechny důležitou misi... takovou, kterou by ostatní goblini z kmene nedokázali splnit. Tohle by mohla být vaše šance zapsat se do historie kmene Slaných Žab!

SETKÁNÍ V PORADNÍ CHÝŠI

Náčelníkova Poradní chýše ležící uprostřed vesnice je skutečným muzeem hrdinství kmene Slaných Žab – napěchovaná trofejemi, jako jsou ukradené zbraně, lesklé kousky pokladů a těla desítek brutálně zabitých malých chlupatých zvířat (většinou psů). Náčelník „Mocný Objemný Psobijec Gutwad“, kterému nikdo neřekne jinak než náčelník „Tlusté Střevo“, vládne vesnici Slaných Žab z vrcholu velkého křesla „Vrávoravý trůn“, který je 1,5 sáhu vysoký a umožňuje mu lépe se dívat na své poddané. Podle tradice náčelník nemluví přímo se svými poddanými. Místo toho zaměstnává poradce, jehož prostřednictvím šeptá pokyny, protože náčelník Tlusté Střevo přesvědčil své gobliny, že slova, která vycházejí z jeho úst, jsou tak mocná, že by mohla zastrašit všechna ostatní slova v hlavách nižších goblinů. Pouze jeho řádně jmenovaný poradce, nafoukaný patolízal, tlustý goblin jménem „Čurd“, dokáže zvládnout sílu náčelnických slov, aniž by omdlel strachem. Když toto dobrodružství začíná, vybraní goblini se shromáždili před vchodem do Poradní chýše a čekají na pozvání od Čurda, aby vstoupili.

Dejte hráčům chvilku, aby si navzájem popsali své gobliní postavy – všichni vyrostli ve stejné vesnici, takže by se už měly znát a skutečně by o sobě měly mít nějaké předpojaté názory. Obecně jsou goblini zlá stvoření. Jsou to nedůvěřiví, lakomí, lehkovážní jedinci. Odvážní ve skupince, zbabělí, pokud mají jednat sami za sebe.

Jakmile hráči vědí, kdo jsou, vysoký nosový hlas hlavního poradce Čurda je volá, aby vstoupili. Uvnitř sedí náčelník Tlusté Střevo nejistě na Vrávoravém trůně. Náčelník je korpulentní goblin, který ve skutečnosti potřebuje Čurda po ruce pouze k tomu, aby mu pomohl vyšplhat na trůn nebo z trůnu (jen velmi málokdo z klanu ho kdy viděl bez jeho židle). Čurd žádá přítomné, aby se posadili na hlínu před náčelníka (velká čest!), ale pak k velkému překvapení a šoku všech v chatrči k nim náčelník Tlusté Střevo promluví přímo hlubokým, dunivým hlasem.

Přečtěte hráčům náčelníkovu řeč:

Vy všichni hrdinové. Každý z vás. Jste nejlepší ze Slaných Žab. Jste „Smečka“ ! To, že neutíkáte v hrůze před mocným zvukem našeho hlasu, je jasný důkaz, který vy potřebovat. Přesto brzy všichni goblini kmene Slané Žáby brzy poznat vaši sílu, protože my vás vybrat pro nebezpečnou misi. Víte o ohňostroji a mapě, kterou jsme našli v chatrči Počmáraného Ksichta. Ohňostroj velká zábava. Ano. Ale mapa zábavnější. Ukazuje cestu k místu poblíž pobřeží, kde Počmáranej Ksicht ohňostroj našel. A tam mnohem víc ohňostroj ! Chceme je pro kmen Slaných Žab. Vy pro něj jít zítra. Dnes večer velký oheň, abychom od vás odehnali smůlu při vaší cestě. Hráť mnoho her. Pít mnoho veselé vody. Hodně zábavy. Zítra nám přinesete ohňostroj. Pokud potkáte člověk, uděláte z něj smrt. Pokud potkáte pes, uděláte z něj smrt. Pokud potkáte kůň, uděláte z něj smrt. Pokud potkáte „Mnohohnát sežral-gobliních-mlád'at-moc“, možná byste měli utéct. A pokud ohňostroj nenajdete, nevracejte se, nebo vámi nakrmíme „Ukňučeního Norda“ !



NÁČELNÍK

Po schůzce nemá náčelník Tlusté Střevo více času ani trpělivosti mluvit se smečkou. Požádal Čurda, aby dal smečce mapu pak všem nařídil, aby opustili Poradní chýši.

CO GOBLINI VĚDÍ

Obyvatelé Bažiny shnilých pařezů znají mnohá nebezpečí, která bažina představuje, i když to sami hráči nevědí. Pokud se smečka zeptá na některou z následujících věcí, umožněte jim kontrolu znalostí (Intelligence, Historie) SO 10, jestli odpovědi znají. Pokud žádný člen smečky v této kontrole neuspěje, hodinka poptávání se po vesnici může poskytnou žádané odpovědi.

Bažina shnilých pařezů: Život v bažině pro gobliny téměř pohádkově ideální. Je zde vše, co potřebují k životu, se spoustou míst ke schování a spoustou lahodných věcí k jídlu. Některé z těchto věcí jsou ale trochu jedovaté, takže si dejte pozor. Jednou z nejlepších věcí na bažině je, že do ní lidé běžně nevstupují. Bojí se příšer. Což může být trochu problém, ale pokud o příšerách víte dříve než ony o vás, útek je vždy možností. Mezi nebezpečí, kterým můžete čelit v části Bažiny shnilých pařezů, kterou budete procházet, jsou Divocí psi, Obří brouci, Obří hadi a Obří žáby, Pavouci Fufuj. Jo a „Mnohohnát sežral-gobliních-mlád'at-moc“. A možná „Vorka“.

Mnohohnát sežral - gobliních - mlád'at - moc: V bažině je spousta obřích brouků, ale v poslední době je nejznámější Obří pavouk známý jako Mnohohnát sežral - gobliních - mlád'at - moc (známý častěji jednoduše jako „Mnohohnár“). Obrovský pavouk žije někde v bažině mezi vesnicí Slaných Žab a pobřežím a trasa, kterou ukazuje mapa, vede přímo přes území Obřího pavouka.

Mapa Počmáraného Ksichta: Mapa je poměrně jednoduchá, ukazuje jen o málo víc než vesnici Slaných Žab, starý vrak lodi na pobřeží, kde se údajně nachází ohňostroj, a potok, který protéká mezi těmito dvěma místy. Při sledování potoka by smečka měla být schopna snadno dosáhnout starého vraku. Bohužel, starý vrak se také nachází v části bažiny, o které všechny Slané Žáby s vědí, že je územím kanibalky Vorky.

Vorka: Jedním z největších děsů bažiny, alespoň pro Slané Žáby, je stará Vorka, dravá kanibalí

goblínka, která, jak vypráví legenda, byla kdysi manželkou náčelníka Slaných Žab. Zavraždila a snědla toho náčelníka, stejně jako několik dalších goblinů, než byla před mnoha lety vyhnána z vesnice. Příběh říká, že od té doby že žije sama někde podél pobřeží na západ od vesnice Slaných Žab, a i když se nikdy nevrátila, předpokládá se, že většina goblinů, kteří se v této části bažiny ztratili, byla sežrána právě Vorkou.

VELKÝ OHEŇ

Goblini dřou celé odpoledne, aby postavili oheň z větví, klacků a nespálených trámů získaných z trosek chatrče Počmáraného Ksichta. Když se setmí, skupina čtyř goblinů vynese Vrávoravý trůn (i s náčelníkem Tlusté Střevo na něm sedícím) k ohni a náčelník zapálí oheň svíčkou Desnan (pravidla pro tento a několik dalších ohňostrojů najdete v kapitole „Ohňostroje“). To signalizuje začátek celonoční párty, která obsahuje spoustu dobrých věcí k jídlu (šneci, ryby a hadi) a dává smečce šanci užít si to, že jsou gobliny, smísit se se svými druhy, zatímco večer pokračuje hodováním a „Výzvami odvahy“. Náčelník brzy vytáhne sud „Veselé vody“ (zkvašených jablek a dalšího libovolného ovoce) a většina goblinů se velmi rychle opije. Ti, kteří si dopřávají „Veselou vodu“, musí uspět v záchranném hodě na odolnost, SO 8, aby se na 12 hodin neztratili. Kdo se ztratí, nemůže se účastnit „Výzev odvahy“. Pokud ho někdo nezkusí najít. Ať hodí Záchranný hod na Inteligenci (Pátrání), SO 12.

VÝZVY ODVAHY

Jak večer postupuje, šíří se zpráva, že se smečka chystá na speciální výpravu, a ostatní goblini z kmene začnou skupinku vyzývat, aby předvedli své hrdinství. Členové smečky si mohou dopřát tyto výzvy, nebo ne, jak chtějí, i když bude udělena pouze jedna cena za odvalu za každou výzvu. Protože ceny za splnění výzvy (dodávané samotným náčelníkem) jsou poměrně významné odměny, účast a vítězství by mohly znamenat rozdíl mezi úspěchem nebo neúspěchem v

zítřejším hledání. Pokud jde o to, proč náčelník jednoduše nedá smečce tyto cenné nástroje přímo ... tak se to v kmeni Slaných Žab prostě nedělá. Členové smečky se mohou odvážit nebo ne, ale za každou výzvu, které se odmítnou účastnit, se smečce ostatní členové klanu zuřivě vysmívají. Tento výsměch nemá žádný skutečný herní efekt, ale snažte se, aby se smečka stejně cítila špatně, že jsou zbabělí!

Tanec se Ukňučeným Nordem:

Goblini popisují Ukňučeného Norda jako hrůzostrašného kance, který žije v bahnitě jámě uprostřed vesnice, hned vedle klecí gobliních mláďat. Ve skutečnosti je Nord hyperaktivní prasátko, které uteklo z nedaleké farmy. Jeho jáma je kruhová, téměř 4 sáhy v průměru a něco málo přes 2 sáhy hluboká. „Tanec se Ukňučeným Nordem“ vyžaduje, aby goblin strávil 18 sekund (3 kola) jízdou na hřbetě selete. Ukňučený Nord je kvůli této výzvě připoután a poté vypuštěn do jámy z úzké ohrady s nasazeným goblinem, který se mu drží na zádech a obecně hodně křičí. Kontrola jízdy, SO 15 (Síla, Atletika) je vyžadována každé kolo, aby goblin zůstal na zádech Norda, když závodí. Při neúspěšné kontrole je goblin vržen a utrpí poškození 1k4, pokud se mu nepodaří zachránit SO 10 (Odolnost). Nordova nevinná ochota konzumovat gobliní mrtvoly vyděsila pověřivé gobliny natolik, že ho neupekli, a ve skutečnosti nezaútočí ani na živé gobliny. Ponížení z pádu ze zad je dost bolestivé. Pokud goblin vydrží na Nordových zádech alespoň 3 kola, je odměněn „Dračí tykvovou polívkou“.

Dračí tykvová polívka (Lektvar ohnivého dechu) kdo vypije lektvar, okamžitě vydechne oheň, lze použít jako bonusovou akci. Cíl se může pokusit uhnout, záchranný hod na obratnost, SO 13. Když neuspěje, poškození 2k6, při úspěchu polovina).

Snězte pytel býčích slimáků, skutečně rychle:

Býčí slimáci jsou černí, svíjející se slimáci velikosti klobás. Dokonce i mezi gobliny jsou považováni za obzvláště nechutné a kvůli velkému množství slizu, které vylučují, je obtížné

je žvýkat. Zakrytý proutěný koš s pytlíkem na slimáky je předložen goblinovi, který tuto odvahu přijme, spolu s ubrouskem vyrobeným z mokrého listu.

Goblin má 1 minutu na sněžení celého pytle býčích slimáků, aby vyhrál tuto výzvu odvahy. Sníst slimáky není problém, i když se svíjejí, chutnají po shnilé rybě a při žvýkání praskají s malým pískotem. Sníst plný pytlík za minutu je ta nejtěžší část.

V pytlíku je pět slimáků a úspěšné sněžení jednoho vyžaduje záchranný hod SO 15. (Odolnost). SO klesne na 10, pokud se goblin neobtěžuje vyplivnout slimákův mírně jedovatý slizový měchýř – ale zanedbání opatrnosti nejíst slizový měchýř může mít vážné následky. Sněžení slimáka je akce na celé kolo (kvůli svíjení) a goblin, kterému se nepodaří zachránit, se může pokusit spolknout stejného slimáka v následujícím kole.



Pokud se goblinovi podaří zachránit pět SO na odolnost za minutu, je odměněna zapůjčením mocné zbraně *Obžírny sekec*.

Obžírny sekec (Scimitar): +1 k útoku zbraní, který funguje jako zhoubná zbraň při použití proti koním (způsobí dalších 2k6 bodů poškození při úspěšném zásahu nepříteli v podobě koně).

Tuto zbraň vlastní náčelník, a pokud mu smečka nepřinese zbraň zpět, hlavy se budou kutálet. Na konci výzvy, pokud se jedlík rozhodl pro snadnější záchranu Odolnosti SO 10 při pojídání slimáků, musí provést poslední záchranný hod

SO 10 (Odolnost, s kumulativní penalizací SO +1 za každou záchranu SO 10, kterou se rozhodl provést při jezení slimáků), aby se vyhnul nevolnosti způsobené slimákovým slizem po dobu příštích 24 hodin.

Hledá pešek okolo:

Toto je gobliní verze hry na schovávanou. Odvážlivec spěchá do močálu bez jakýchkoliv zbraní a pokouší se najít dobrý úkryt (provedte kontrolu Nenápadnosti, abyste zjistili jeho úspěšnost v úkrytu). Ostatní goblini se ho snaží najít, a pokud ano, nálezce smí předtím skrytého goblina udeřit kyjem. Jakmile goblini začnou hledat, hod'te 1k10 a určete, kolik goblinů se přiblíží dostatečně blízko ukrývajícimu se jedinci. Ti se pokusí o kontrolu vnímání (SO podle hození nenápadnosti ukrytého goblina), jestli si všimli skrývajícího se goblina. Pokud goblin najde skrytého goblina, výsledný úder kyjem automaticky způsobí poškození 1k4-1. Pokud žádní goblini nenajdou skrytého goblina, vyhraje zapůjčení mystického prstenu, který vám umožní skutečně dobře šplhat

Prsten šplhání, získáš rychlost šplhání rovnou tvé Rychlosti a Výhodu ke všem Ověřením síly (Atletiky) souvisejícím se šplháním.

Stejně jako *Obžírny sekec* je tento kouzelný prsten zapůjčen přímo z náčelníkovy ruky.

Rezavý Uchokous:

Nechvalně známý „Rezavý Uchokous“ je dutá cívka rezavých drátů, sudových obručí, ohnutých mečů a trnitých větví a lián, která se válí za Poradní chýší, když se nepoužívá. Je tak pojmenovaný podle skutečnosti, že si v minulosti nárokoval řadu gobliních uší (v jeho ostrých vnitřních závitech lze skutečně najít částečně odříznuté uši goblinů). Rezavý Uchokous je objektem fascinace i strachu Slaných Žab. Napůl šílený dráteník, který tu věc vynalezl, už dávno zemřel (jednou v noci ho unesl jakýsi obří pták po jeho prvním a jediném testu prototypu klobouku přitahujícího ptáky), ale jeho odkaz žije dál. Ostatní goblini jásají a houkají, když se

jeden z nich odváží prolézt skrz Rezavý Uchokous, a půl tuctu dychtivých goblinů vyvalí 4 sáhy dlouhou cívku zpoza Poradní chýše s typickým počtem pořezaných prstů a pobodaných nohou. Člen smečky, který s tím souhlasí, musí vlézt do jednoho konce Rezavého Uchokousu a pak jím proklouznout a vyjít na druhou stranu. Není na to žádný časový limit, ale čím rychleji, tím lépe! Prolézání Rezavým Uchokousem vyžaduje sérii tří kontrol záchranných hodů na Obratnost (Akrobacii) SO 15, protože goblin se musí svíjet řadou pevných stisků. Každá kontrola Obratnosti trvá 1 celé kolo a každá se musí opakovat, dokud nebude provedena úspěšná kontrola, než se přejde k dalšímu (nebo v případě poslední kontroly úspěšně vyleze na vzdálenějším konci). Pokud goblin selže ve více než třech kontrolách, ostatní goblini se začnou nudit, hodí pár malých kamenů a zatoulají se pryč; po tomto bodě nezáleží na tom, jestli se goblin dostane ven nebo ne. Když se na pár dní zasekne, někdo mu může pomoci. Ale spíš ne. Každá neúspěšná kontrola únikového umělce způsobí 1k4-2 body poškození (výsledek poškození menší než 1 bod znamená, že nedošlo k žádnému poškození) od špičatých hrotů Rezavého Uchokousu. Postavy, které si namažou hlavu prasečím sádlem, blátem nebo jinou kluzkou látkou, získají bonus +2 ke všem kontrolám Obratnosti při prolézání. Pokud se goblinovi podaří uniknout z Rezavého Uchokousu dříve, než se ostatní goblini budou nudit, vyhraje použití jednoho z nejžádanějších předmětů kmene – náčelníkova osobního velmi užitečného hábitu, který je velmi užitečný. *Roucho užitečných předmětů*, na kterém zbyly pouze čtyři nášivky – *Žebřík*, *Třínohá želva*, *Podkova* a *Býčí roh*.

Roucho užitečných předmětů: toto roucho má na sobě látkové záplaty různých tvarů a barev. Při nošení roucha můžete použít akci k oddělení jedné z políček, čímž se z ní stane předmět nebo bytost, kterou představuje. Po odstranění poslední záplaty se z róby stane obyčejný oděv.

DO BAŽINY!

Očekává se, že smečka vyrazí do Bažiny shnilých pařezů příštího rána, a to s přetrvávající nevolností z večírku předchozí noci. Smečka je za úsvitu znovu předvedena před náčelníka, načež jim dá prostřednictvím Čurda pokyn, aby „sehnali ohňostroje a přinesli nám je sem“. Aby jim pomohl, dá smečce zbývající ohňostroje ze skrýše Počmáraného ksichta – dvě Desnanovy svíčky, čtyři papírové svíčky a raketu (pravidla pro tyto ohňostroje najdete na straně kapitole „Ohňostroje“). Cesta ke skrýši ohňostrojů, jak je naznačeno na mapě, je relativně krátká, ale klikatá – necelé 3 míle dlouhou dřinu přes močál podél jižního břehu potoka. V samotném močálu je poměrně obtížné se orientovat. Cesta trvá asi 5 hodin, s četnými úseky hluboké vody a hustými změtmi žahavých kopřiv, ale smečka by po cestě měly mít pouze jedno významné setkání – střetnutí s obřím pavoukem známým jako „Mnohohnát“.

Mnohohnát sežral – gobliních – mlád'at – moc:

Stvoření: *Obří pavouk* známý jako Mnohohnát žije uprostřed Bažiny shnilých pařezů roky, ale teprve nedávno vyrostl natolik, aby se stal trvalou hrozbou pro gobliny z kmene Slaných Žab. Pavouk se často skrývá podél potoků a jiných dobře prošlapaných cest a jeho rostoucí chuť na gobliny již dávno přesáhla požívání gobliních mlád'at. Zhruba v polovině své cesty smečka narazí přímo na území Mnohohnáta. Samotný pavouk je pavouk, který spřádá síť v korunách stromů a šplhá dolů, aby zaútočil na neopatrné procházející gobliny. Pokud se mu životy sníží na 4 nebo méně, pokusí se uprchnout do bezpečí.

Poklad: Mnohohnátovo doupě není daleko od jejího místa přepadení – asi 40 sáhů přímo na jih od potoka. Pokud smečka donutí pavouka uprchnout, je možné jej následovat do doupěte, pokud udrží krok s prchající pavoukem, nebo pokud mohou provést kontrolu přežití SO 10, aby sledovali jeho postup skrz mokré větve stromů obrostlé mechem.

Pokud jde smečce porážka příliš snadno, lze připojit několik **Pavouků FujFuj** (použij statistiky *Obřího slíd'áka*, až 1 na hráče), ale pozor, to už může skončit předčasným ukončením mise. Pokud se Pavouci FujFuj nepřipojili k bitvě s Mnohohnátem, lze je očekávat v jeho doupěti.

Samotné doupě se skládá z mrtvého dutého stromu a několika dalších starých popadaných stromů. Mezi nimi jsou roztroušeny desítky těl, z nichž některá jsou gobliní, ale několik z nich jsou lidské. Kontrola pátrání SO 12 najde mezi těly následující položky: 24 Zl., Lehká kuše s 11 střelami, jedna perla v hodnotě 100 Zl., 1 *Lektvar léčení* (2k4+2), *Lektvar býčí síly* (na hodinu Síla 17), *Lektvar medvědí vytrvalosti* (na hodinu Odolnost 17) a šest kousků karamelky s příchutí lékořice (tato karamelka je dostatečně silná, aby odstranila všechny přetrvávající nechutné účinky, které zbyly po událostech s ohněm předchozí noci).

STARÝ VRÁK LODI

Bod naznačený na mapě Počmáraného Ksichta není úplně na pobřeží, ale je dost blízko, abyste slyšeli slabé zvuky vln narážejících na neviditelné bažinaté pobřeží. Samotné místo je zřejmé, jakmile se k němu přiblížíte – velká ztroskotaná loď uvězněná v mělké tůni bahnitě vody. Loď byla před desítkami let zahánána na mělčinu během zvláště prudké bouře, která uvrhla loď několik set stop do zatopené bažiny. Samotná loď je dvoustěžňová chelská plachetnice s podivným, vybledlým nápisem na přídi (toto jméno, zní Kaijitsu – „Hvězda“), i když šance, že goblin bude schopen číst, a ještě v cizím jazyce, je velmi malá. Loď samotná je docela stará – havarovala zde před několika desítkami let. Samozřejmě, při správném hraní nebudou goblini až tak zvědaví na historii lodi.

Loď se samozřejmě může jmenovat a vlastně i vypadat zcela jinak. Vše je na DM.

Přestože velká část výzdoby lodě Kaijitsu vybledla a většinu jejích skutečně cenných zásob

vzala její přeživší posádka po ztroskotání před mnoha lety, tu a tam zůstávají slabé a jemné náznaky, že loď mohla být kdysi dílem krásy. Primární věc, která by se však měla goblinů týkat, je fakt, že vrak je nyní doupětem goblinů kanibalky Vorky. Samotný vrak lodi je vzpřímený, držený na místě bahnem a kalem, ve kterém nyní sedí, a podepřený hustými porosty okolních stromů, keřů a kořenů. Naklání se mírně k zádi pod znatelným, ale ne nemotorným úhlem, a jeho zábradlí je zdobeno visícím mechem stejně jako lebkami goblinů a kousky kostí – zbytky z Vorčiných jídel za posledních několik let. Hrůza kolem Vorky přesahuje její stravovací preference, protože také chová psy, a dokonce jednoho koně jako mazlíčky a hlídače – stvoření, kterých se goblini tradičně bojí a nenávidí. Jak se smečka blíží, můžete začít hrát na tyto obavy popisováním zlověstného štěkání nebo řehtání velkých, děsivých zvířat, přicházející ze směru vraku. Naštěstí pro obyvatele vraku je celá věc příliš vlhká na to, aby shořela, pokud by se smečka pokusili zapálit konstrukci.

1. Výběh hrozivého koně

Přečti následující popis toho, co smečka vidí:

Na této mýtině leží v bahně dvoustěžňová loď, jejíž lanoví je porostlé mechem a zdobené lucernami a zvonkohrami vyrobenými z lebek a kostí goblinů. Podél příďe lodi je slabě vidět podivné písmo, zatímco mokrý, bažinatý „dvůr“, který obklopuje vrak, je obehnan vratkým dřevěným plotem. Z komína, který vyčnívá z neobvyklé krabicovité konstrukce poblíž příďe lodi, se valí tenká kudrlinka kouře.

Vorka chová koně (statistiky *Tažného koně*) v oploceném prostoru kolem lodi – často se však potřebuje proplížit z močálu, aby našla náhradního koně, protože se k těmto „mazlíčkům“ nechová zrovna dobře. Kůň je špinavý, tmavě šedý hřebec, jehož nohy rozvířily oblast v oploceném areálu do hustého bahna.

Zatímco kůň, kterému Vorka říká „**Kopmen Grufmen**“, se kanibalky bojí, rád si vybije svoji zlost na jakémkoliv jiném cíli – smečce goblinů. Kopmen by měl být umístěn na protější straně vraku, když se smečka poprvé přiblíží, jen aby se vyřítil zpoza rohu a byl připraven zaútočit na jakékoli vetřelce, jakmile budou PH v bahně.



KOPMEN GRUFMEN

2. Lávka na příď

Vinnou révou udusaná lávka s mechem obrostlým madlem prudce klesá z příďe lodi na bahnitou zem pod ní. Zdá se, že jedno madlo je pokryto velkou koulí zaschlého bláta. Můstek je velmi strmý a pro výstup vyžaduje kontrolu Obratnosti, SO 10.

Past: Kouli bahna na přídi lze identifikovat jako vosí hnízdo pomocí kontroly Inteligence (Příroda) SO 12. I když se hnízdu lze fyzicky vyhnout, je připevněno k liánám, které rostou na lávce, a je upraveno tak, aby se oddělilo od zábradlí brzy poté, co první osoba vystoupí na lávku. Past lze odstranit použitím Obratnosti, SO 15. Neúspěch spustí past, při úspěchu odstranění spouště pasti.

Jakmile první osoba spustí past, liány se náhle napnou a srazí vosí hnízdo ze zábradlí, což způsobí, že spadne na lávku. Postava ve čtverci na začátku lávky může padající úl zachytit pomocí Obratnosti, SO 15 (po kterém ho může

opatrně položit na zem a nestarat se o zbytek efektů pasti), ale jinak se hnízdo rozbije a vypustí mrak rozzlobených vos. Toto není plnohodnotný vosí roj, ale napadne všechny cíle v okruhu 5 sáhů. Jakákoli bytost v této oblasti je při spuštění pasti několikrát bodnuta. Vosy se po zničení hnízda rychle rozptýlí. Vosí jed: zranění; záchranný hod Odolnost SO 13, při neúspěchu zranění 2, při úspěchu zranění 1, trvání 4 kola.

3. Horní paluba

Přečti následující popis toho, co smečka vidí:

Hlavní paluba vraku je přeplněná přírodními i umělými předměty. Přes palubu rostou husté pásy listnatých lián, lesklé zelené skvrny řas a mechu rostou tam, kde vinná réva ne. Střecha centrální kajuty má široký okraj, který vytváří baldachýnovou lávku po stranách lodi. Schodiště vede až na střechu hlavní kajuty lodi, vstup do ní blokují dveře zdobené velkým množstvím lebek hlodavců a ptáků. Z nejvyššího bodu lodi nahoře trčí kouřící komín. Ačkoli slizká zelená řasa, kterou se zdá být pokryt téměř každý povrch horní paluby, může vypadat nebezpečně, ve skutečnosti to není skutečný zelený sliz.

Na této horní palubě žijí dva Vorkini **divocí psi** (použij statistiky *Hyeny*), kterým říká „Pazgřivec“, smradlavý pes s jedním modrým a jedním hnědým okem a „Podvraták“, špinavý kříženec s ukousnutým ocasem. Oba jsou docela divocí a napůl vyhladovělí, připoutaní k různým stožárům pomocí 4 sáhy dlouhých rezavých řetězů. *Pazgřivec* je připoután k centrálnímu stěžni na horní palubě, zatímco *Podvraták* je připoután k zadnímu stěžni dole. Pokud se gobliní smečka posmívá psům za hranici dosahu jejich řetězů, pes se může pokusit o překousnutí řetězu, záchranný hod na sílu, SO 18. Když uspěje, utrhne se a zaútočí.

4. Lanoví

Dvě vratké dřevěné plošiny – vraní hnízda – sedí na stěžních, 3 sáhy nad palubou lodi. Každé je spojeno párem silných lan a další lana visí dolů z plošiny na zádovém stěžni na palubu. Tato dvě

vraní hnízda Vorka často využívá jako místa pro komunikaci s bažinou – tady nahoře se cítí dostatečně v bezpečí a dobrým rozhledem. Mohla by se sem také pokusit uprchnout, aby unikla boji zblízka, pokud dojde k boji na palubě.

Pro výstup na zádovou plošinu pomocí visících lan je potřeba Obratnost (Akrobacie) SO 5. Pro výstup na centrální stěžně nebo pro výstup na střechu pomocí komínu je potřeba Obratnost (Akrobacie) SO 15. Přechod lanovím mezi jednotlivými stěžni pak vyžaduje kontrolu Obratnosti (Akrobacie) SO 10.

Poklad: Vorka tu a tam používá tyto plošiny a na každé nechala pár cenností. Centrální plošina obsahuje dvě lahvičky s *Alchymistickým ohněm*, napůl vypitou láhev grogu a tři *Desnanovy svíčky*. Zádová plošina obsahuje *Prak* a tucet kamenů jako střelivo.

Alchymistický oheň: Tato lepkavá, lepivá kapalina se vznítí, když je vystavena vzduchu. Jako akci můžeš tuto baňku hodit až na 4 sáhy, při nárazu se roztříští. Zaútoč na dálku proti stvoření nebo předmětu a zacházej s alchymistickým ohněm jako s improvizovanou zbraní. Při zásahu utrpí cíl na začátku každého svého kola požární poškození 1k4. Tvor může toto poškození ukončit tím, že svou akcí provede kontrolu obratnosti, SO 10 k uhašení plamenů. Efekt trvá 5 kol nebo pokud není uhašen.

5. Kuchyně

Přečti následující popis toho, co smečka vidí:

Tato místnost je krví potřísněná komnata hrůzy. Mrtví hlodavci, hadi a ptáci byli různě přibíjeni, svázáni a zavěšeni kolem zdí. Na druhém konci místnosti bublá nad železnými kamny u zadní stěny velký kotel, jehož trubkový komín se táhne pod stropem. Na podlaze vedle kamen leží zakrvácená pytlovina. Uprostřed místnosti je dlouhý, vratký stůl obklopený židlemi, které obsahují několik příšerných dekorací – celou rodinu kostlivých goblinů, jejichž kosti jsou vybělené a svázané rákosím a provázkem.

Tuto místnost dnes Vorka používá k přípravě svých jídel, včetně svých půlměsíčních kanibalských večeří. Ne vždy hledá svoji večeři u kmene Slaných Žab, ale tito goblini jsou rozhodně nejchutnější. Vorka není extrémní žrout. Pokud musí, jeden goblin jí vystačí tak na 2 – 3 týdny. Chudák Počmáranej Ksicht, který se po svém vyhnání vrátil do vraku v naději, že se tam vplíží a ukradne další ohňostroj. Vorčin hlad začátkem byl tohoto měsíce velmi silný. Jeho levá ruka a srdce se právě dusí v kotli, zatímco zakrvácený pytel obsahuje zbytek jeho těla, včetně jeho obličej s jedinečnou značkou. Hrůzný osud Počmáraneho Ksichta by měl smečce sloužit jako další důkaz toho, že psaní slov vám nakonec může přinést jen smůlu – nebo ještě něco horšího!



PSISKO

Vorka chová v této místnosti svého třetího (a oblíbeného) psa, mohutného, těžkopádného rotvajlera, většího než většina goblinů. Pejsek se jmenuje prostě „**Psisko**“ (použij statistiky pro *Mihotavý pes bez schopnosti teleportace*), a zatímco je dobře vycvičený (do té míry, že mu v této místnosti nevadí velké množství kostí a jiných neodolatelných psích lákadel), dotěrní

goblini, jiní než jeho milovaná panička Vorka, rychle vzbudí jeho hněv. Když psisko spatří vetřelce, zuřivě štěká, než se vrhne do útoku.

6. Vorčina kajuta

Přečti následující popis toho, co smečka vidí:

Vzduch v této kabině je hustý a těžký, páchnoucí bažinou a potem, s tlustou, lesknoucí se vrstvou bahna na podlaze a řádky mastné houby ulpívající na stěnách. Ještě více houpajících se ozdob ze gobliních kostí a fetišů z částí zvířat zde visí ze stropu na dlouhých šlachách a u nejzápadnější zdi leží to, co vypadá jako hnízdo z hadrů, klacků, bláta a odhozených kousků oblečení. Ale mezi špínou a nepořádkem je roztroušeno několik exoticky vyhlížejících předmětů – včetně dráždivé červené truhly.

V této chatě spí a odpočívá Vorka a její zvířecí společník, Obří žába, které říká „Pan slinta“. Je to také místo, kde se kanibal nachází, když smečka poprvé dorazí na místo – dospává dlouhou noc odporných rituálů a přípravy jídla. Každé hlasitější setkání (boj, past), které smečka spustí na palubě nebo venku, přináší kumulativní 25% šanci na probuzení Vorky. V tomto okamžiku se připravuje na konflikt (jak má podrobně popsáno v části o taktice ve svých statistikách) než vyleze nahoru, aby zjistila příčinu rozruchu. Sama o sobě je Vorka nebezpečným nepřítelem – ale pokud se jí smečka postaví, zatímco někteří z jejích zvířecích přátel jsou po ruce, toto setkání může být rychle zdrcující. Vorka neopustí svůj domov, aby pronásledovala nepřátele – její arogance je taková, že když smečka uprchne, bude se chichotat a vrhat hrozby, ale nic jiného, což smečce nechá vteřinu či druhou (a možná i třetí nebo dokonce čtvrtou), pokusit se porazit ji nebo se jí vyhnout a získat její poklad ohňostrojů.

Vorka (statistiky v kapitole „Bestiář“) je obzvláště děsivá, zvláště pro gobliny, kteří vědí o příbězích, které ji vykreslují v kanibalském světle. Bohužel pro všechny gobliny, kteří by se s ní mohli setkat, tyto příběhy zlehčují její zuřivost. Její ústa jsou její nejděsivější rys – jsou

trochu příliš široká, dokonce i na goblinské standardy, a Vorkin zvyk pilovat si své už tak ostré zuby vedl k zubatému šklebu nesourodých zubů, který nenechává žádné pochybnosti o tom, že dává přednost tvrdému, vláknitému masu. Goblinímu masu. Nosí hadry a kousky potřísněné látky – trofeje, které náhodně získala ze svých nešťastných obětí, přes stejně slátané kožené brnění. I když se její přesný outfit může tímto způsobem měnit v závislosti na tom, kdo byl poslední jídlo, jedna část jejího oblečení, která se nikdy nemění, je její poddajný, špičatý kožený klobouk – klobouk, který Vorka ukradla lidskému cestovateli a provedla hrubé úpravy, aby seděl na její velké, zdeformované hlavu.

Taktika:

Před bojem: Vorka co nejdříve na vypije *Lektvar z kůry*, když si uvědomí, že její domov je pod útokem. Pak na sebe vrhne *Pavoučí šplh* a *Stvoř plamen*, než se odváží čelit vetřelci.

Během boje: Když Vorka bojuje, pravidelně vyhrožuje gobliním nepřátelům popisováním toho, jak si myslí, že budou chutnat, např.: „*Ty uši mohou chutnat dobře naplněné očima.*“

Boj začne odpálením *Desanové svíčky* proti smečce. Pokud je to možné, používá *Pavoučího šplhu* mimo dosah smečky, aby mohla *Přivolat roj*, nebo zavolat psy. Boj zblízka ponechává na „Panu Slintovi“.

Morálka: Vorka je příliš pyšná a šílená, než aby přiznala porážku, bojuje na život a na smrt.

Pan Slinta - Zvířecí společník „Obří žába“ (statistiky v kapitole „*Bestiář*“)

Taktika:

Během boje: Vorčina šťastná žába dělá, co se jí řekne, pohybuje se v oblasti lávky nebo používá jazyk k útoku na ty, kteří šplhají po lanoví.

Pokud je Vorka zabita, Pan Slinta uprchne do močálu, kde brzy zemře na zlomené srdce.

Poklad: Lidské věci – předměty, které kdysi patřily posádce Kaijitsu's Star, ale zůstaly zde,

když posádka opustila loď – určitě něco stojí. Většina těchto předmětů je špinavá a rozbitá, ale zhruba 10 minut třídění a vyklízení přináší zajímavé nálezy. Všechny tyto předměty (rozbité i funkční) jsou zvláště dekorativní a zobrazují barevné hadí draky, tyčící se útesy, jemné humanoidní postavy a podivné pagody – ne že by goblin poznal pagodu od kůlny na náradí. Všechny tyto zvláštní předměty, i když rozbité a špinavé, by mohly mít pro toho správného sběratele hodnotu alespoň 600 Zl., ale protože jsou většinou vyrobeny z bambusu, exotického dřeva a v některých případech papíru, je pravděpodobně zábavnější je spálit.

Mezi nejcennější předměty patří:

- 140 Zl. v různých mincích, které goblini neznají (zlato ale pozná každý goblin, když ho vidí a hlavně ochutná).
- Stříbrná nefritová lucerna zdobená nefrity postavená tak, aby vypadala jako stočený drak v hodnotě 150 Zl.
- 12 mistrovských shurikenů, útok +1.
- Slonovinový a zlatý vějíř zobrazující gekona krácejícího mezi třešňovými květy v hodnotě 80 Zl (druhou stranu tohoto vějíře použila Vorka k nakreslení hrubé mapy Bažiny shnilých pařezů, ne nepodobné té, kterou vytvořil Počmáranej Ksicht, a obsahuje tajemství, které goblini pravděpodobně nikdy nerozluští).
- Dlouhou vlásenku s červenou perlou na jednom konci v hodnotě 150 Zl.
- Hůlka tvoření jídla a vody s pouhými 2 náplněmi.
- Nápoj lásky v křišťálové lahvičce ve tvaru srdce (lahvička samotná má hodnotu 50 Zl).
- Červená truhla, která je předmětem pátrání smečky goblinů. Je zamčená, klíč má u sebe Vorka. Odemčení vyžaduje úspěch v hodu na Obratnost (dovednost se zlodějským náčiním), SO 15. Nebo lze rozbít, SO 15 Síla. Obsahuje několik ohňostrojů. Truhla sama o sobě je těžká a má hodnotu 150 Zl. a očividně v ní bylo kdysi mnohem více

ohňostroju (Počmáranýmu Ksichtu se jim podařilo mnoho z nich ukrást tím, že se vkradl do této místnosti, zatímco Vorka byla na lovu), ale těch, které zbyly, by mělo být více než dost k uspokojení náčelníka alespoň na pár dní. Ohňostroj v truhle se skládá ze 14 *Desnanových svíček*,

20 *papírových svíček*,

7 *raket*.

Hůlka tvoření jídla a vody: vypadá jako zdobená vařečka, při použití na zemi nebo v nádobách v dosahu vytvoříte jídlo pro jednoho člověka/goblina na jeden den. Jídlo je nevýrazné, ale výživné, a pokud se nesní po 24 hodinách, kazí se. Goblinům asi moc chutnat nebude. Voda je čistá a nekazí se.

Nápoj lásky: šumivá, růžově zbarvená kapalina, ve které je jedna snadno přehlédnutelná bublina ve tvaru srdce. První tvor, kterého během deseti minut po vypití tohoto nápoje uvidíš, tě automaticky Zmámí. Pokud je tvor příslušníkem Rasy a pohlaví, které tě normálně přitahuje, budeš ho během Zmámení považovat za svou pravou lásku.

ZÁVĚR DOBRODRUŽSTVÍ

Pokud se smečky podaří dostat ohňostroj zpět do své vesnice, aniž by je všechny použili nebo je „náhodou“ odpálili, mohou se vrátit jako hrdinové. Pokud se jim to nepodaří, raději ať se nevracejí vůbec, protože náčelník jim to ošklivě vynahradí, nechá přeživší členy smečky uvěznit, a nakonec jimi nakrmí Ukňučeního Norda. Pokud se smečka triumfálně vrátí, je na jejich počest uspořádána velká hostina a náčelník rozhodne, že šťastný goblin, který hrál nejvýznamnější roli (vaše volba), by si měl vzít jeho dceru – děsivě korpulentní a zuřivě chtivou „Gretu Bradavici“. Zbývající členové smečky také dostávají prominentní kmenové pozice, se jmény jako *Šéf Bažinné Hlídky*, *Dohlížitel Na Kmenové*

Bodání, *Mistr Prasečí Jámy*, nebo dokonce zcela nový titul jako *Velitel Velkého Ohně*.

Co goblini dělají s ohňostrojem, který získají, a co se stane, pokud zjistí význam obrázků a mapových symbolů načmáraných na zadní stranu vějíře ze slonoviny nalezeného ve Vorčině doupěti, uvádí do pohybu sérii událostí, které budou mít dalekosáhlé následky. Za Bažinou shnilých pařezů, ve vzdálené zemi Minkai. Tyto události čekají na objevení ale to už je zcela jiný příběh.

OHŇOSTROJE

Desnanova svíčka (5 Zl.): Po zapálení tato stopa dlouhá dřevěná trubice vystřelí 4 rány, každé kolo jednu. Každá „střela“ osvítlí okolí jako svíčka jasným světlem okruh o poloměru 1 sáh a slabým světlem dosvítí další 1 sáh.

Útok zbraní na dálku, -4 k zásahu, dosah 6 sáhů, zásah 1k4 ohnivého zranění. Pokud netrefí zamýšlený cíl, narazí do překážky nebo docílí max. dostřelu 12 sáhů a tam vybuchne ohnivou koulí – viz. zranění

Papírová svíčka (1 Zl.): Tato výbušnina o velikosti prstu hlučně detonuje jedno kolo po zapálení. Každý, kdo se nachází ve stejném čtverci jako papírová svíčka, když exploduje, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, SO 15 nebo je oslněn na 1k4 kol.

Raketa (50 Zl.): Po zapálení se tato stopa dlouhá dřevěná trubice začne třást a šlehat hrst bílých jisker, které vrhají světlo jako pochodeň. O jedno kolo později vyletí, pohybuje se přímočaře rychlostí letu 15 sáhů za kolo po dobu 1k6 kol, než hlasitě exploduje v záplavě světla a zvuku a způsobí 2k6 požárního poškození v oblasti 2 sáhů okolo. Při úspěšném hodu na Obratnost, SO 15 poloviční zranění. Pokud raketa narazí na pevný povrch nebo stvoření před dosažením maximálního doletu, předčasně vybuchne v místě dopadu. Každý, kdo utrpí poškození z exploze, je buď oslepen nebo ohlušen (pravděpodobnost 50 % obojího) na 1 kolo.

BESTIÁŘ

V dobrodružství se objevuje jen pár nestvůr, které smečka na své cestě potká. Z Bestiáře, jako základní příručky každého DM, použij statistky tvorů:

Mnohohnát - Obří Pavouk

Pavouk FujFuj - Obří Slíďák

Kopmen – Tažný kůň

Pazgrivec a Podvraták – Hyena

Psisko – Mihotavý pes bez schopnosti teleportace

Roj hmyzu – vyvolán kouzlem Vorky



VORKA **Goblina druidka, lvl 3**

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 13 (kožená zbroj) +2 (Lektvar z kůry)

Životy 29 (3d8+12)

Rychlost 5 sáhů, plavání 4 s., šplhání 4 s.

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10(0)	14(+2)	14(+2)	8(-1)	15(+2)	10(0)

Dovednosti Ovládání zvířat +4, Příroda +1, Přežití +4

Smysly noční vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky Goblin

Vyniká bleskovými reflexy, houževnatostí.

Akce

Scimitar: Útok zbraní na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 sečné poškození.

Šipka (6): Útok zbraní na dálku: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 bodné poškození.

Sesílání kouzel

Druid 2. úrovně. Sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla 12, útočná oprava kouzla +4).

Má připravena následující kouzla:

Triky *Stvoř plamen, Vedení, Odolání*

Kouzla 1. úrovně (4 pozice) *Stvoř nebo znič vodu, Přátelství zvířat, Léčivé slovo, Melfův kyselinový šíp*

Kouzla 2. úrovně (2 pozice): *Pavoučí šplh, Pavučina, Vyvolej Roj – vyvolá Roj Hmyzu*

Vybavení

Lektvar z kůry +2 OČ

1 Desnanova svíčka

PAN SLINTA - OBŘÍ ŽÁBA

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 18 (4k8)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12(+1)	13(+1)	11(0)	2(-4)	10(0)	3(-4)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 12

Obojživelník. Žába může dýchat vzduch a vodu.

Skok z místa. Žábin skok do dálky je až 4 sáhy a její skok do výšky je až 2 sáhy, s rozběhem nebo bez.

Akce

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1) a cíl je uchvácený (SO úniku 11, Síla). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a žába nemůže útočit na jiný cíl.

Jazyk. Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Uchvácený (SO úniku 11, Síla). Při neúspěchu je tvor Malý či menší přitáhnut k žábě a následuje Spolknutí.

Spolknutí. Žába zaútočí jednou kousnutím nebo jazykem proti Malému či menšímu cíli, který uchvacuje. Pokud útok zasáhne, ropucha cíl spolkně a uchvácení skončí.

Spolknutý se může každé kolo pokusit o únik pomocí Síly (Atletiky), SO úniku 13. Spolknutý cíl je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně žáby a na začátku každého tahu žáby utrpí kyselinové zranění 5 (2k4). Žába může mít najednou spolknutý jen jeden cíl.

Pokud žába zemře, spolknutý tvor jí přestane být zadržený a může uniknout z mrtvolý použitím 1 sáhu pohybu, přičemž žabu opustí vleže.

PSISKO

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 22 (4k8+4)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12(+1)	17(+3)	12(+1)	10(0)	13(+1)	11(0)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 12

Bystrý sluch a čich. Pes má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.

Akce

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1).

PAZGRÍVEC A PODVRAŤÁK

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 5 (1k8+1)

Rychlost 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11(0)	13(+1)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Taktika smečky. Má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden hyenin spojenec, jenž není neschopný.

Akce

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6).

GOBLINÍ SMEČKA

Další stránky představují již vytvořené gobliní hrdiny, potenciální členy „smečky“, které lze v tomto dobrodružství použít. Každý má jedinečné gobliní vlastnosti, pozitivní i negativní. Hlavně ty negativní.

Každý člen klanu Slaných Žab má již od mala svoji osobní žábu, konkrétně Ropuchu bahenní, žijící v brakických vodách Bažiny shnilých pařežů. Každá žába má své jedinečné jméno, které jí její goblin dá.

V případě, že z nějakého důvodu o svoji žabu goblin přijde, ať už v boji, nebo mu uteče, nebo ji prostě sní, okamžitě vyhledá novou. A to klidně i uprostřed boje. Nalezení nové žáby není velký problém, v bažinách okolo jich je spousta, ale v boji toto hledání stojí 1k4 kol.

Olizování nebo pojídání ropuchy je standardní akce. Jednou denně může goblin svoji žabu „olíznout“ (v boji jako akce nebo bonusová akce) a získat tak jednu z následujících výhod, nebo možná nevýhod (1k10):

1. Jedové zranění 1k4.
2. Žába uteče, goblin okamžitě začne hledat novou (nebo honit tuhle).
3. Halucinace, jako kouzlo *Zmatek*, záchranný hod na Odolnost, SO 15.
4. Následující hodinu se goblinovi kouří z uší, nevýhoda k hodů na nenápadnost.
5. Zezelená jazyk, pokud tedy stejně není zelený, ztráta chuti a čichu, nevýhoda na vnímání pomocí těchto smyslů.
6. Nic se nestalo, to je zvláštní, ale můžeš to zkusit znovu.
7. Zdatnost +2 ve zvolené dovednosti.
8. Zvýšení rychlosti o 2 sáhy na 1 hodinu.
9. Vyléčí 2k4+2 životů.
10. Dobrá nálada, goblin má v následujících 10 minutách nezvykle dobrou náladu, přibližně se usmívá na své okolí, získává *Bardskou inspirační kostku 1k6*.

- + Sní-li goblin svoji žabu, získává kromě daného „lízacího“ efektu ještě 5 (+1 za každou úroveň goblina) dočasných životů na dobu 1 hodiny.

Uvedená tabulka může, ale nemusí být pro hráče skrytá. Záleží na DM.

Taktika goblinů

Goblini nikdy neútočí sami nebo ve dvou. Vždy jich je více. Proto, i kdyby bylo hráčů méně, doporučuji použít přinejmenším 4 členy gobliní smečky.

Každý hráč může ovládat i více goblinů. V případě opravdu velké smečky, pak doporučuji úměrně zvýšit množství nepřátel.

Pavouků může být rozhodně více, stejně tak psů.

Při útoku na Vrak lodi pak můžou všichni obránci bojovat společně.

Goblini si se ztrátami nijak těžkou hlavu nedělají a s tím, že se z výpravy nemusí vrátit, počítá každý člen smečky.

RETA VELKÝ-ŠPATNÝ

Reta ráda trápí malá neškodná zvířátka a takových tvorů má většinou plnou kapsu, kdyby se náhodou nudila. Je pro ni těžké nekřičet, když mluví, a ráda riskuje v boji, aby vyděsila své nepřátele. Někdy hází zvířata po své sestře Brutě, když spí, aby ji také vyděsila.

Vybavení

- Sekáček na psy (scimitar)
- Háček na maso
- Krátký luk s 20 šípy v toulci zdobený psíma ušima
- Kožené brnění
- Ropucha pro štěstí „Flek“
- Sklenice nakládaných půlčků téměř připravených k jídlu (jídlo na 1 den)
- Vidlička na opékání
- Svatební závoj
- Dámský korzet půlčků
- 4 sáhy provazu s všitými mrtvými krtky
- Malé stříbrné zrcátko
- Sklenice lidského parfému (napůl vypitá)
- Kožená brašna
- Pazourek a troudek
- Sada falešných zubů
- Kapsa plná housenek (svačina)



Goblínka bojvnice, 1 lvl

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 14 (kožená zbroj)

Životy 12 (1k10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13(+1)	15(+2)	14(+2)	10(0)	12(+1)	8(-1)

Záchranné hody Sil +3, Odl +4

Dovednosti Ovládání zvířat+3, Vnímání +3, Přežití +3

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 13

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých. Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

Svižný útěk. V každém svém tahu můžeš využít akci Odpojit nebo Skrýt jako bonusovou akci.

Balónová hlava. Tvoje hlava je obzvláště široká a velká, dokonce i na goblina. Získáš odbornost v dovednosti Vnímání. Jakékoli kontroly dovedností, které vyžadují, abyste protlačili hlavu těsným prostorem, jsou v nevýhodě.

Nesnáším čokly. Máš výhodu u kontrol Moudrosti (Vnímání) prováděných pro zjištění přítomnosti psovitéch šelem a u kontrol Moudrosti (Přežití) pro sledování psovitéch šelem. Útoky zbraněmi proti nim získáte bonus +2 k hodům na poškození.

Šerm. Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na poškození s touto zbraní.

Druhý dech. Máš omezenou studnu vytrvalosti, kterou můžete čerpat, abyste se ochránili před poškozením. Ve svém tahu můžete pomocí bonusové akce znovu získat životy rovnající se 1k10 + úroveň vašeho bojovníka. Jakmile tuto funkci použijete, musíte dokončit krátký nebo dlouhý odpočinek, než ji budete moci znovu použít.

Sekáček na psy (scimitar). Útok zbraní na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 sečné poškození.

Háček na maso. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 4/12 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 bodné poškození.

Krátký luk. Útok zbraní na dálku: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 bodné poškození.

ČAFEC OLIZ

Sadistický Čafec je opravdu hrozný. Rád se plíží ke svým nepřátelům a bodá je. Pokud dostane příležitost, také rád zapaluje – zapalování ohňů je Čafecova představa skvělé zábavy, téměř stejně příjemné jako způsobování velkých výbuchů.

Vybavení

- Zlomený sekáček (krátký meč)
- Dýka
- 6 šipek
- Kožené brnění
- 6 kaltropů (ježků)
- Drapák
- 3 větvičky
- Sada zlodějských nástrojů
- Šťastná ropucha "Tlustá žába"
- 3 kovové špejle
- Vycpaný havran
- Domácí pavouk zvaný „Chlupas“ v drátěné kleci
- 3 náhradní klece na brouky
- Láhev aligátořích očí namočených v solném roztoku (jídlo na 1 den)
- Dětská panenka s vyjmutýma očima
- Zahnutá šicí jehla
- Kravský zvonec (opotřebovaný)



Goblin tulák, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 14 (kožená zbroj)

Životy 10 (1k8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8(-1)	17(+3)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	8(-1)

Záchranné hody Odl +5, Int +3

Dovednosti Akrobacie +5, Vnímání +3,

Čachry +5, Nenápadnost +5

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 13

Jazyky Obecný, Goblin

Zbésilost malých. Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

Svižný útěk. V každém svém tahu můžeš využít akci Odpojit nebo Skrýt jako bonusovou akci.

Nešťovička. Tvůj obličej je pokrytý nepříjemnými pupínky a vyloženě vředy, které mají tendenci prskat v nevhodných chvílích. Přestože jsi díky tomu obzvláště ošklivý, jsi také zvyklý na nepohodlí. Kdykoli jste vystaveni záchranně proti efektu, který způsobí poškození jedem, otrávení nebo nemoci, máš výhodu při záchranném hodu.

Zákeřný útok. Víš, jak udeřit rafinovaně a využít nepřátelské rozptýlení. Jednou za tah můžete udělit extra poškození 1k6 jedné bytosti, kterou zasáhnete útokem, pokud máte výhodu v hodu na útok. Útok musí používat vytříbenou zbraň nebo zbraň na dálku. Nepotřebujete výhodu při hodu na útok, pokud je jiný nepřítel cíle v okruhu 5 stop od cíle, tento nepřítel není zneschopněn a vy nemáte nevýhodu při hodu na útok.

Zlomený sekáček (krátký meč). Útok zbraní na blízko: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6+3 bodné poškození.

Dýka. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 4/12 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k4+3 bodné poškození.

Šipka. Útok zbraní na dálku: +5 k zásahu, dosah 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+3 bodné poškození.

POG

Pog je děsivý malý kněz gobliního božstva Zarongela, posvátného boha zabíjení psů, ohně a nejsvětějšího boje v sedle. To, že Pog není moc dobrý v jízdě na zvířataTech, je jeho nepřiliš tajná hanba, takže většinu své energie vkládá do pokusů překonat další posvátné učení svého boha – zabíjení psů (ačkoli ještě žádného nezabil, doufá, že to jednoho dne udělá) a zapalování ohňů (něco, v čem je Pog už docela dobrý).

Vybavení

- Sekáček na psy (scimitar)
- Dýka
- 2 oštěpy
- Řetízková košile
- Ropucha pro štěstí "Najdipsa"
- Rozmačkaná sušená ropucha (jeho předchozí ropucha pro štěstí)
- Sklenice nakládaných rybích hlav (jídlo na 1 den)
- 6 pochodní
- Pazourek a troud
- Téměř prázdná slánka
- Prasečí ocásek (svačina)
- Dřevěná flétna (příliš tříštivá na to, aby mohla hrát dlouho bez zranění)



Goblin Klerik (doména válka), lvl 1
Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ	15 (kroužková košile)				
Životy	9 (1k8)				
Rychlost	6 sáhů				
SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10(0)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	15(+2)	12(+1)

Záchranné hody Mdr +4, Cha +3

Dovednosti Vhled +4, Náboženství +1

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 12

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých. Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

Svizzný útěk. V každém svém tahu můžeš využít akci Odpojit nebo Skrýt jako bonusovou akci.

Gobliní statečnost. Máš znepokojivý sklon k přílišné sebedůvěře v boji. Když jsi v přímém kontaktu s nepřítelem, který je větší než ty, a nemáš žádné další spojence do 1 sáhu od nepřítele, tvoje postoje, chvástání a nadávky ti poskytují výhodu při útocích na blízko proti tomuto nepříteli.

Válečný kněz. Tvůj bůh ti dodává blesky inspirace, když jsi zapojen do bitvy. Když použiješ akci Útok, můžeš provést jeden útok zbraní jako bonusovou akci. Tuto funkci můžete použít tolikrát, kolikrát se rovná vašemu modifikátoru moudrosti (minimálně jednou). Po dlouhém odpočinku získáš zpět všechna vynaložená použití

Sesílání kouzel. Jsi sesílatel 1. úrovně. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzla je Moudrost (SO záchrany kouzla 12, útočná oprava kouzla +4). Máš připravena následující duchovní kouzla:

Triky: Vedení, Posvátný plamen, Ušetři umírajícího

Kouzla 1. úrovně (2 pozice): Léčivé slovo, Přízeň bohů, Naváděcí blesk, Způsob zranění, Štít víry

Sekáček na psy (scimitar). Útok zbraní na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 sečné poškození.

Dýka. Útok zbraní na blízko +2 nebo na dálku: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 4/12 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 bodné poškození.

Oštěp. Útok zbraní na blízko +0 nebo na dálku: +2 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 6/24 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k6 na blízko 1k6+2 na dálku, bodné poškození.

MAGOR MURČ

Desetiletý Magor Murč je vyšinutý. Magor žije se svou družkou Remptou, která má nepříjemný zvyk olizovat mi obličej na veřejnosti (zejména když opouští vesnici). Myslí si, že jeho použití alchymie je velmi chytré, a i když miluje chuť, kterou Magorovy experimenty zanechávají na jeho tváři, obává se, že se jednoho dne se vyhodí do povětří, když ona nebude nablízku a nebude se dívat.

Vybavení

- Kyj
- Obličejová maska s lebkou
- Kožené brnění
- Kovová vesta
- Alchymistická brašna
- Kniha vzorců (obsahuje všechny známé receptury)
- Ropucha pro štěstí „Obojživelník“
- Brýle (pro parádu)
- Tykev s nakládanými pijavicemi téměř připravenými k jídlu (jídlo na 1 den)
- Šťavnatý slimák v malém hrnci (svačina)
- Lucerna s dýňovou hlavou
- Černá páska na oko (s vyříznutým otvorem, aby bylo vidět)
- Tvrdá kožená bota (používá se jako pouzdro na opasek)



Goblin alchymista, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 14 (kožená zbroj)

Životy 10 (1d8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8(-1)	12(+1)	15(+2)	15(+2)	8(-1)	10(0)

Záchranné hody Odl +4, Int +4

Dovednosti Lékařství +1, Příroda +4, Čachry +3

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 9

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých, Svižný útěk.

Hopsálek. Tvoje kosti, maso a kůže jsou o něco pružnější než u většiny goblinů. Když spadneš, máš v důsledku toho tendenci se odrážet o něco lépe než ostatní. Svou reakci při pádu můžeš použít ke snížení poškození způsobeného pádem o částku rovnající se pětinasobku tvé úrovně.

Alchymistická brašna. Vytvořili jsi si alchymistickou brašnu, kterou používáš k vytváření různých směsí. Sáček i jeho obsah jsou magické a toto kouzlo ti umožňuje vytáhnout přesně ty správné materiály, které potřebuješ pro svou alchymistickou kyselinu, alchymistický oheň nebo kouřovou hůlku, jak je popsáno níže. Poté, co použiješ jednu z těchto možností, pytel recykluje materiály. Pokud tuto brašnu ztratíš, můžeš si v průběhu tří dnů (osm hodin každý den) vytvořit novou za 100 Zl.

Alchymická kyselina. Jako akci můžeš sáhnout do alchymistické brašny, vytáhnout lahvičku s kyselinou a mrštit lahvičku na tvora nebo předmět do vzdálenosti 6 sáhů od tebe. Lahvička se při nárazu rozbije. Zasažený musí uspět při záchranném hodu SO 12 Obratnost, jinak utrpí poškození kyselinou 1k6.

Alchymistický oheň. Jako akci můžeš sáhnout do alchymistické brašny, vytáhnout lahvičku s těkavou kapalinou a mrštit lahvičku na tvora, předmět nebo povrch do vzdálenosti 6 sáhů od tebe. Při nárazu lahvička exploduje v okruhu 1 sáhu. Každá bytost v této oblasti musí uspět v záchranném hodu DC 12 Obratnost jinak utrpí ohnivé poškození 1k6.

Kouřová hůlka. Jako akci můžeš sáhnout do své Alchymistické brašny a vytáhnout hůlku, která produkuje hustý oblak kouře. Můžeš se držet hůlky nebo ji hodit do bodu vzdáleného až 6 sáhů v rámci akce použité k jejímu vyrobení. Oblast v okruhu 2 sáhy kolem hůlky je vyplněna hustým kouřem, který blokuje vidění, včetně temného vidění. Hůlka a kouř přetrvávají po dobu 1 minuty a poté zmizí.

Analýza magických předmětů. Znáš kouzla *Najdi magii* a *Určení* a můžete je seslat jako rituály bez nutnosti utrácení složek pro seslání kouzla.

Kyj. Útok zbraní na blízko: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4-1 drtivé poškození.

MAGIK SMRĎA

Smrd'a žije sám v hliněné chýši na okraji kmenových zemí Slaných Žab. Zápach, který ho obklopuje, je často příliš hrozný, než aby ho snesl i ten nejsmradlavější z ostatních goblinů. Požírá shnilé zbytky zvířat v okolních bažinách a pro případ nouze často nosí v zubech spoustu kousků.

Vybavení

- Hůl
- 1 lahvička s kyselinou
- Ropucha pro štěstí "Bodec"
- Pytel obsahující zčernalé mrtvoly jeho prvních čtyř šťastných ropuch
- Lektvar alchymistický oheň
- Brýle (pro parádu)
- Tykev plná nakládaných pijavic (jídlo na 1 den)
- Psí kožený klobouk
- Čtyři falešné „magické“ totemy z peří a kostí (používané ke strašení ostatních goblinů)
- Šťavnatý slimák ve staré lahvičce od lektvaru (svačina)
- Lucerna s dýňovou hlavou
- Měkká kožená bota (používá se jako pouzdro na opasek)



Goblin čaroděj (divoká magie), lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ	13
Životy	7 (1k6)
Rychlost	6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8(-1)	15(+2)	13(+1)	9(-1)	12(+1)	15(+2)

Záchranné hody Odl +3, Cha +4

Dovednosti Mystika +1, Klamání +4

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 11

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých. Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

Svižný útěk. V každém svém tahu můžeš využít akci Odpojit nebo Skrýt jako bonusovou akci.

Brrrrp. Jednou za dlouhý odpočinek můžeš jako akci vynutit zvlášť odporné říhnutí na jediného protivníka v okruhu 1 sáhu. Dotčená postava uspět při záchranném hodu SO 12 Odolnost nebo být otrávena po dobu 1k6 kol.

Přilivý chaosu. Od 1. úrovně umíš manipulovat se silami náhody a chaosu a získat výhodu k jednomu hodu na útok, ověření vlastnosti, nebo záchrannému hodu. Jakmile to uděláš, musíš si důkladně odpočinout, než můžeš použít tuto schopnost znovu.

Vlna divoké magie Vaše kouzlení může rozpoutat vlnu nezkrotné magie. Ihned poté, co sešlete kouzlo čaroděje 1. úrovně nebo vyšší, vám DM může přimět hodit d20. Pokud hodíte 1, vytvoříte náhodný magický efekt dle *Tabulky vlny divoké magie*.

Sesílání kouzel. Jsi sesílatel 1. úrovně. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzla je Charisma (SO záchrany kouzla 12, útočná oprava kouzla +4). Máš připravena následující kouzla:

Triky: (podle libosti): *Jedovatá sprška, Drobná iluze, Ohnivá střela, Šokující sevření*

Kouzla 1. úrovně (2 pozice): *Hořící ruce, Štít*

Hůl. Útok zbraní zblízka: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6-1 drtivé zranění nebo 1k8-1 drtivé zranění, pokud se použije dvěma rukama.

DŽUBOL

Džubol je malý (i na goblina), svalnatý jedinec, kterého i ostatní goblini považují za trochu nebezpečného divocha. V bitvě se dostane do pěnivého šílenství a křičí z plných plic. Nicméně jeho podobnost s ropuchou (dokonce i jeho hlas je pro skřeta hluboký) a zdatnost z něj dělají váženého člena kmene Slaných Žab.

Vybavení

- Koňský sekáček (halapartna)
- Řemdih
- Dýka
- 6 oštěpů
- Hrubě vyrobené kalhotky z ještěřčí kůže
- Ropucha štěstí "Hopsající Šutr"
- 2 lahvičky oleje
- Náhrdelník psích zubů
- Malý batoh
- Špatně vyčištěná psí kůže
- Otlučný kožený klobouk
- Humanoidní lebka namalovaná veselým obličejem
- Prasklá humanoidní lebka namalovaná smutným obličejem
- Malý váček na návnadu
- 2 sklenice s nakládanými částmi zvířat (jídlo na 2 dny)
- 2 pochodně
- Malý meč na vodu



Goblin barbar, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ	16				
Životy	15 (1k12)				
Rychlost	6 sáhů				
SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15(+2)	14(+2)	16(+3)	8(-1)	10(0)	8(-1)

Záchranné hody Sil +4, Odl +5

Dovednosti Zastrasování +1, Přežití +2

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 10

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých, Svižný útěk.

Zabiják. Poprvé jsi zabil již v útlém věku a našel jsi v zabíjení svoji zálibu. Jsi obzvláště hrdý na dobře umístěný úder, nacházíš odporné potěšení z kroucení čepele v ráně a zvyšování bolesti tvých obětí.

Když dosáhneš kritického zásahu útokem zbraně na blízko, můžeš hodit jednou kostkou poškození zbraně navíc a přidat ji k extra poškození kritického zásahu.

Obrana beze zbroje. Když na sobě nemáš oblečenou žádnou zbroj, tvé Obranné číslo je rovno 10 + oprava Obratnosti + oprava Odolnosti. Můžeš používat štít, aniž bys přišel o tento prospěch.

Zuřivost. V souboji bojuješ s prvotní divokostí. Ve svém tahu se můžeš rozzuřit jako bonusovou akci. Rozzuřit se můžeš 2x za den, pak si musíš důkladně odpočinout, než budeš moci zuřit znovu. Když zuříš, máš následující prospěchy, pokud nemáš oblečenou těžkou zbroj:

- Máš výhodu k ověření Síly a záchranným hodům na Sílu.
- Když zaútočíš na blízko zbraní s použitím Síly, získáš bonus +2 k hodům na zranění
- Jsi odolný vůči bodným, drtivým a sečným zraněním.
- Tvoje zuřivost trvá 1 minutu. Skončí předčasně, pokud upadneš do bezvědomí, nebo skončíš-li svůj tah, aniž bys od svého posledního tahu zaútočil na nepřátelského tvora a současně jsi ani od té doby neutrpěl zranění. Svoji zuřivost můžeš také ukončit ve svém tahu jako bonusovou akci.

Koňský sekáček (halapartna). Útok zbraní na blízko: +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: 1k10+2 sečné zranění

Řemdih. Útok zbraní na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k8+2 bodné zranění.

Dýka. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 4/12 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 bodné poškození.

Oštěp. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 6/24 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 bodné poškození.

OLOVNÁK

Olovňák má na goblina úžasně velký rozsah schopností. Je také upřímně řečeno odpudivě ošklivý (i na goblina). Za tyto abnormality by se mu jeho druhové posmívali, nebýt jeho špatného zvyku následovat v noci nepřátele domů a těžce jim ubližovat. Olovňák bydlí v bažině kousek za vesnicí ze strachu z odplaty, i když bude trvat na tom, že si prostě užívá samotou.

Vybavení

- Bastardský meč
- Šupinové brnění
- Štít
- Ropucha pro štěstí „Šipkoun“
- Lahvička s olejem
- Malý batoh
- Záplatovaná a potřísněná tmavě modrá halenka
- Záplatovaný a zablácený hnědý plášť
- Háček
- Pazourek a ocel
- Malý váček na opasek
- Prázdná baňka
- Džbán s opálenými elfími prsty (jídlo na 1 den)
- 10 sáhů dlouhý provázek
- Pochodeň
- Malý meč na vodu
- Sbírka nepřátelských uší



Goblin paladin, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 16 (šupinová zbroj, štít)

Životy 13 (1k10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14(+2)	10(0)	14 (+2)	8(-1)	10(0)	15(+2)

Záchranné hody Mdr +2, Cha +4

Dovednosti Klamání +4, Lékařství +2, Nábož. +1

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 10

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých, Svižný útěk.

Ošklivá svině. Jsi odpudivý malý podivín, jehož původ je nejasný. Tvoje hlava je na skřeta malá a ústa podivně úzká, což ti umožňuje projít se v městském prostředí jako neidentifikovatelný kříženec, pokud se budeš držet nízko. Pokud tě však prohlédne někdo zblízka, odhalí tvůj goblinský původ. Získáváš odbornost v dovednosti Klamání a máš výhodu při kontrolách dovedností při převleku za člena jiné rasy.

Božský smysl. Přítomnost silného dobra zaznamenají tvoje smysly jako škodlivý zápach a mocné zlo zní ve tvých uších jako nebeská hudba. Jako akci můžeš otevřít své vědomí a detekovat takové síly. Až do konce příštího tahu znáš polohu všech nebeských, d'ábelských nebo nemrtvých v okruhu 12 sáhů, kteří nejsou za úplným krytem. Poznáš typ (nebeský, d'ábelský nebo nemrtvý) jakékoli bytosti, jejíž přítomnost cítíš, ale ne její identitu.

Ve stejném okruhu odhalíš také přítomnost jakéhokoliv místa či předmětu, který byl posvěcen nebo znesvěcen. Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu +1. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechna svá utracená použití.

Příkládání rukou. Tvůj pozeňnaný dotyk umí léčit zranění. Máš zásobu léčivé síly, která se opětovně doplní, když si důkladně odpočineš. S touto zásobou můžeš obnovit celkově až tolik životů, jako je pětinasobek tvé úrovně. Jako akci se můžeš dotknout tvora a nabrat sílu ze zásoby, pomoci níž mu obnovíš libovolný počet životů, ale maximálně tolik, kolik ti jich zbývá v zásobě. Nebo můžeš utratit ze své léčivé zásoby 5 životů a uzdravit cíli jednu nemoc nebo neutralizovat jeden jed, který na něj působí. Jediným použitím Příkládání rukou můžeš uzdravit několik nemocí a neutralizovat několik jedů, ale životy musíš utratit za každý zvlášť. Tato schopnost nijak nepůsobí na nemrtvé a výtvořky

Bastardský meč. Útok zbraní zblízka: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k8+2 sečné zranění nebo 1k10+2 sečné zranění, pokud se použije dvěma rukama.

MAVIS VELKOLEPÁ

Mavis je okázalá a panovačná. A i když není nijak zvlášť chytrá nebo všímavá, je šikovná a inspirativní. Ráda uráží a posmívá se protivníkům a zároveň povzbuzuje své společníky. Mimo vodu se cítí nepříjemně a nejraději je neustále mokrá.

Vybavení

- Stočená liána (bič)
- 2 dýky
- 3 oštěpy
- Okované kožené brnění
- Koženo-kostěná vestička
- Štít
- Ropucha štěstí "Šáteček"
- Dutý rákos (pro schování pod vodou)
- Klobouk vyrobený z bederní roušky s vystřiženým otvorem, aby mohl „Šáteček“ vykukovat
- Zašpiněný a zablácený fialový župan s roztrhaným lemem
- Malá kapsička na opasek
- Zatuchlá solená ryba (jídlo na 2 dny)
- Umělá noha (pirátská)
- Píšťalka
- Pytel neužitečného harampádí vytaženého z bažiny



Goblinka bardka, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 17 (okovaná kožená zbroj, štít)

Životy 9 (1k8)

Rychlost 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL OBR ODL INT MDR CHA

12(+1) 17(+3) 12(+1) 8(-1) 8(-1) 15(+2)

Záchranné hody Obr. +5, Chr +4

Dovednosti Akrobacie +5, Atletika +3,

Vnímání +1, Umění +4

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 9

Jazyky Obecný, Goblin

Zbésilost malých. Svížený útěk.

Vodní krysa. Naučila jsi se se plavat hned poté, co jsi se naučila chodit. Když jsi byla mladá, tvůj otec tě házel do řeky, abys chytila ryby zuby, a ty jsi musela lámat převislé větve liánou, aby ses přitáhla zpátky ke břehu, než tě odplaví voda. Máš rychlost plavání 6 sáhů, dovednost v atletice a výhodu při kontrolách dovedností zahrnujících plavání. Také získáváš dovednosti s bičem.

Bardská inspirace. Pomocí působivého proslovu či „hudby“ umíš inspirovat ostatní. Uděláš to pomocí bonusové akce ve svém tahu, ve které zvolíš jednoho tvora, jiného než sebe, do 12 sáhů od tebe, který tě slyší. Tento tvor získá jednu Bardskou inspirační kostku, k6. V následujících 10 minutách si tvor může jednou hodit kostkou a přičíst hozené číslo k jednomu svému ověření vlastnosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu. Jakmile si hodí Bardskou inspirační kostkou, přijde o ni. V jednu chvíli může mít tvor jen jednu Bardskou inspirační kostku. Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu (nejméně jednou). Utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

Sesílání kouzel. Jsi sesílatel 1. úrovně. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzla je Charisma (SO záchrany kouzla 12, útočná oprava kouzla +4). Máš připravena následující kouzla:

Triky: (podle libosti): *Přátelé, Zlomyslný výsměch*

Kouzla 1. úrovně (2 pozice): *Léčivé slovo, Nelibozvučný šepot, Hrdinství, Neviditelný služebník*

Stočená liána (bič). Útok zbraní na blízko: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: 1k4+3 sečné zranění

Dýka. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 4/12 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k4+3 bodné poškození.

Oštěp. Útok zbraní na blízko nebo na dálku: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dosah 6/24 sáhů při vrhu, jeden cíl. Zásah: 1k6+1 bodné poškození.

BRUTA VELKÝ-ŠPATNÝ

Bruta je o něco vyšší než většina goblinů a má šlachovité tělo. Také má tendenci být tichá, obvykle se místo výkřiků radosti prolamuje zlomyslným úsměvem.

Preferuje pronásledování protivníků a útoky ze zálohy. Je dvojčetem Rety a často testuje vědomí své sestry rychlým výstřelem do kolena.

Vybavení

- Krátký luk s 20 šípy v toulci vyrobeném ze sušené krysy
- Zlomený sekáček (krátký meč)
- Kožené brnění
- Ropucha pro štěstí "Záprtka"
- Váček s pavoučím trhavým masem (jídlo na 1 den)
- Obnošený hedvábný ubrousek staré dámy Fremontové (krásný klobouk)
- Vybledlý tmavě zelený závěs s několika trhlinami (šaty)
- Čerstvá zablácená psí noha (svačinka)
- Tkaný kotníček vyrobený ze všech vlasů staré dámy Fremontové
- Rezavý železný hrnec
- Kožená vesta s několika malými kapsami, rozžvýkaná od myši



Goblina hraničářka, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 14 (kůže)

Životy 11 (1k10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12(+1)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	15(+2)	8(-1)

Záchranné hody Sil +3, Obr +4

Dovednosti Příroda +1, Vnímání +4, Nenápadnost +4, Přežití +4

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 14

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých. Svižný útěk.

Balónová hlava. Tvoje hlava je obzvláště široká a velká, dokonce i na goblina. Získáš odbornost v dovednosti Vnímání. Jakékoli kontroly dovedností, které vyžadují, abyste protlačili hlavu těsným prostorem, jsou v nevýhodě.

Zloděj barev. Tvoje pleť má zvláštní odstín, který nějak pohlcuje barvy pozadí. Možná proto, že jsi pila hodně lektvarů. Možná proto, že jsi prostě lepší než ostatní nudní skřeti. V každém případě máš výhodu při kontrolách Obratnosti (Nenápadnost), pokud máš na sobě pouze lehké brnění nebo žádné brnění.

Úhlavní nepřítel. Máš značné zkušenosti se studiem, sledováním, lovem a dokonce i rozhovory se dvěma typy humanoidních nepřátel: goblinoidy a lidmi. Máš výhodu k ověření Moudrosti (Přežití) na stopování svých úhlavních nepřátel a také k ověření Inteligence, když si chceš o nich vybavit nějakou informaci.

Průzkumník přírody. Jsi zvláště obeznámena s prostředím bažin a jsi zběhlý v cestování a přežití v takových oblastech. Když si házíš na ověření Inteligence nebo Moudrosti, které souvisí s tvým oblíbeným terénem, tvůj bonus za odbornost se zdvojnásobí, pokud u toho využíváš dovednost, se kterou jsi zdatná. Když cestuješ jednu či více hodin ve svém oblíbeném terénu, získáš následující prospěchy: Těžký terén nezpomaluje cestování vaší družiny.

Vaše družina se může ztratit jen kvůli magickým prostředkům, přirozeně ne.

I když se během cestování věnuješ jiné činnosti, přesto si všímáš hrozeb. Pokud cestuješ sama, pohybuješ se nenápadně normálním tempem. Když sháníš potravu, najdeš dvakrát tolik jídla, co normálně. Když stopuješ tvory, zjistíš také jejich přesný počet, třídy velikosti a jak jsou stopy staré.

Krátký luk. Útok zbraní na dálku: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k6+2 bodné poškození.

Zlomený sekáček (krátký meč). Útok zbraní na blízko: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k6+1 bodné poškození.

TRHLEJ ROPUCH

Ropuch je trochu zvláštní, dokonce i pro goblina. Mumlá si pro sebe, jako by vedl rozhovor. V náhodných okamžicích sebou blízké předměty často cukají, jako by se samy chtěly pohnout. Když je rozzlobený, jeho oči se rozzáří slabě červenou barvou. Často se stane, že věci vystřelí poblíž tohoto tajemného skřeta bez zjevného důvodu. Běžně ho nalézají, jak vypráví skvělé příběhy o drakonických hrdinech, mezi které určitě patří. Jeho zmenšený kostým červeného draka je jeho ceněným majetkem.

Vybavení

- Srp
- Prak s 10 kulkami
- Ropucha pro štěstí „Rufus Pátý“
- 2 baňky s alchymistickým ohněm
- Malá síťka na motýly
- Váček se škodlivě vonícími bylinami
- Létající ještěrka svázaná provázkem, která je poslední svého druhu na světě (svačina)
- Jehlice na šití
- 2 sklenice dušených brouků a chrobáků (jídlo na 2 dny)
- Kostým červeného draka vyrobený
- ze sešitých ještěrčích kůží



Goblin druid, lvl 1

Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo

OČ 14 (kůže)

Životy 10 (1k8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11(+1)	12(+1)	14(+2)	10(0)	15(+2)	8(-1)

Záchranné hody Int +2, Mdr +4

Dovednosti Ovládání zvířat +4, Příroda +2

Smysly Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 12

Jazyky Obecný, Goblin

Zběsilost malých. Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

Svižný útěk. V každém svém tahu můžeš využít akci Odpojit nebo Skrýt jako bonusovou akci.

Výhodné rozptýlení. Jako většina skřetů se snadno necháš rozptýlit. Na rozdíl od většiny skřetů však máš talent nechat se rozptýlit ve správný čas, zvláště pokud jde o vyhýbání se bolesti. Jednou za krátký odpočinek, jako reakce, když jsi zasažen útokem, můžeš být na okamžik vyrušen v boji (sehnout se pod sekerou, abys si prohlédl muchomůrku, nebo se sklonit za strom a olíznout kůru a náhodně se tak vyhnout šípů, a tak dále).

Když aktivuješ tuto schopnost, získáš bonus +2 ke svému OČ do začátku vašeho příštího kola.

Dračí identita. Ty jsi určitě drak. Jen se podívejte na ty váhy! Tak červená a šupinatá. Tvoje maximum životů se zvýší o 1.

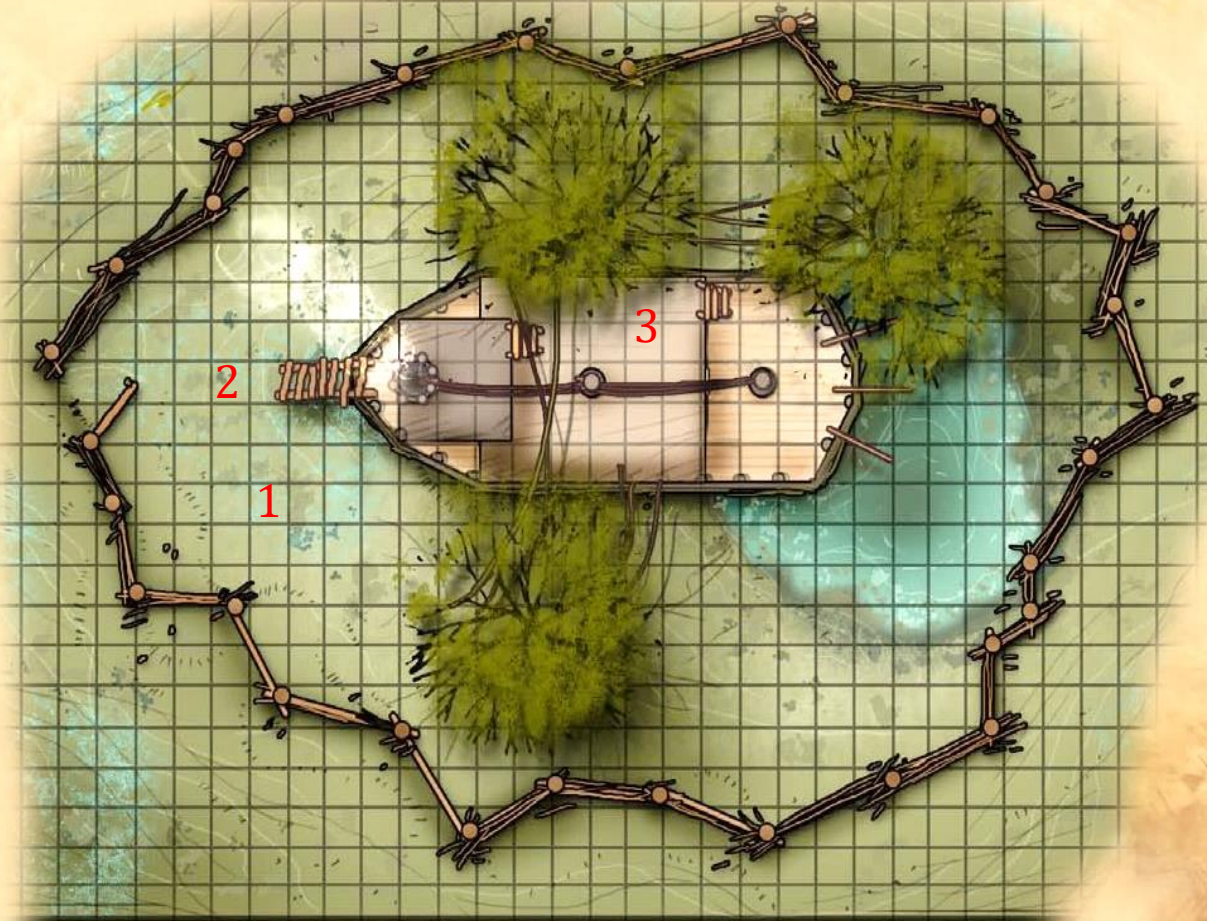
Sesílání kouzel. Jsi sesílatel 1. úrovně. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzla je Moudrost (SO záchrany kouzla 12, útočná oprava kouzla +4). Máš připravena následující kouzla:

Triky: *Trnový bič, Stvoř plamen*

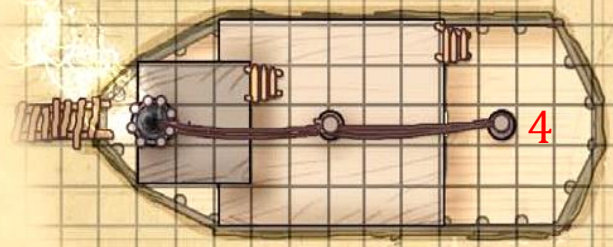
Kouzla 1. úrovně (2 pozice): *Vílí oheň, Oblak mlhy, Mluv se zvířaty, Přátelství zvířat*

Srp. Útok zbraní na blízko: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4+1 sečné poškození.

Prak. Útok zbraní na dálku: +3 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+1 drtivé poškození.



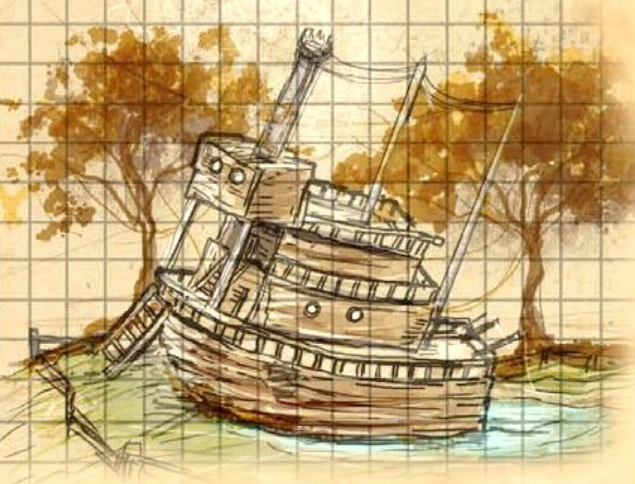
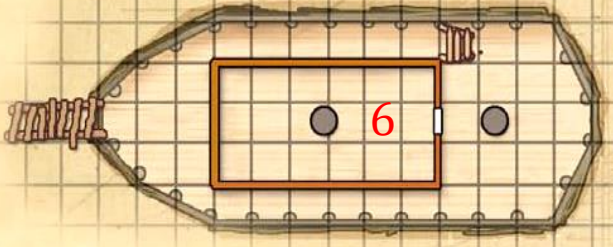
Lanoví

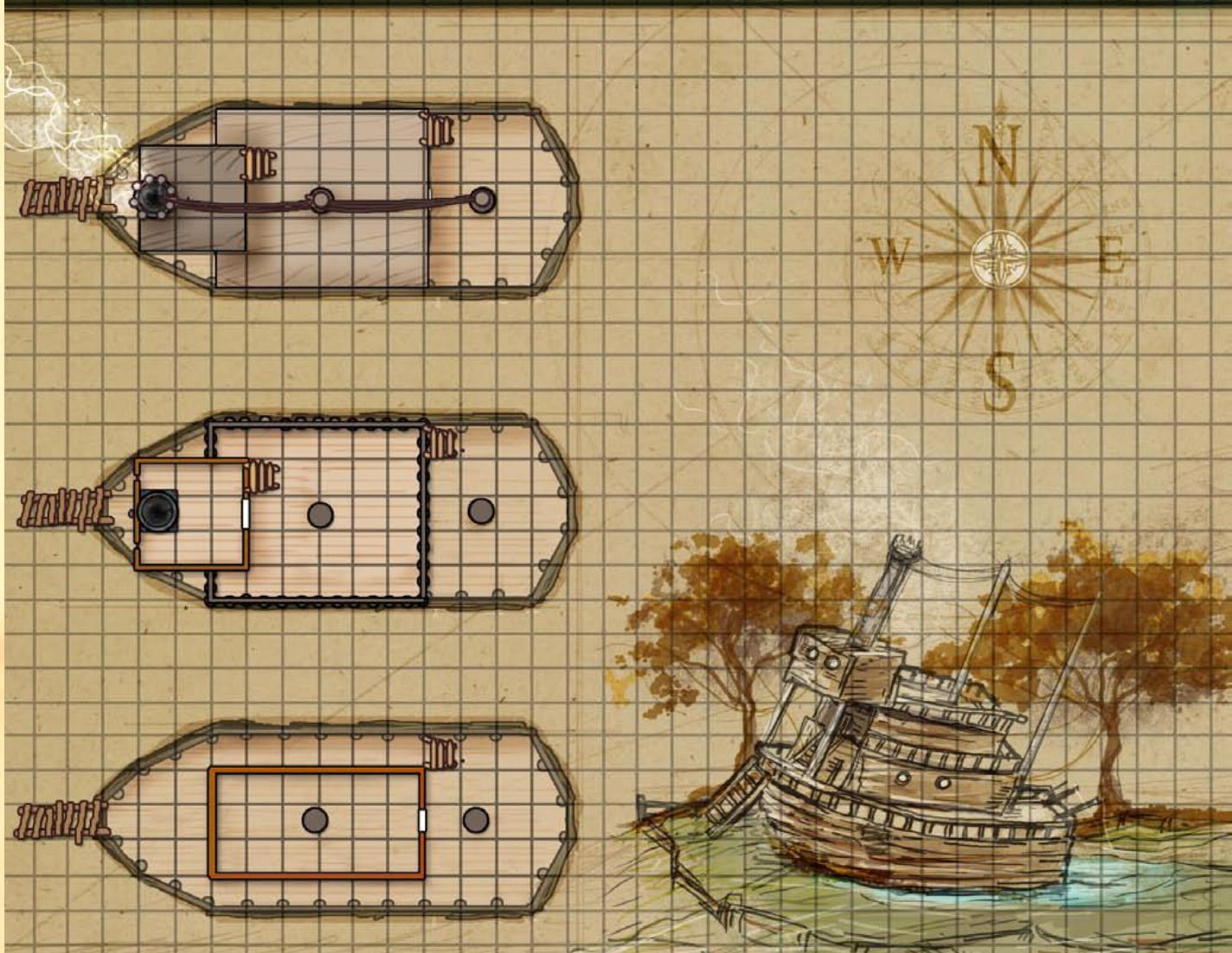
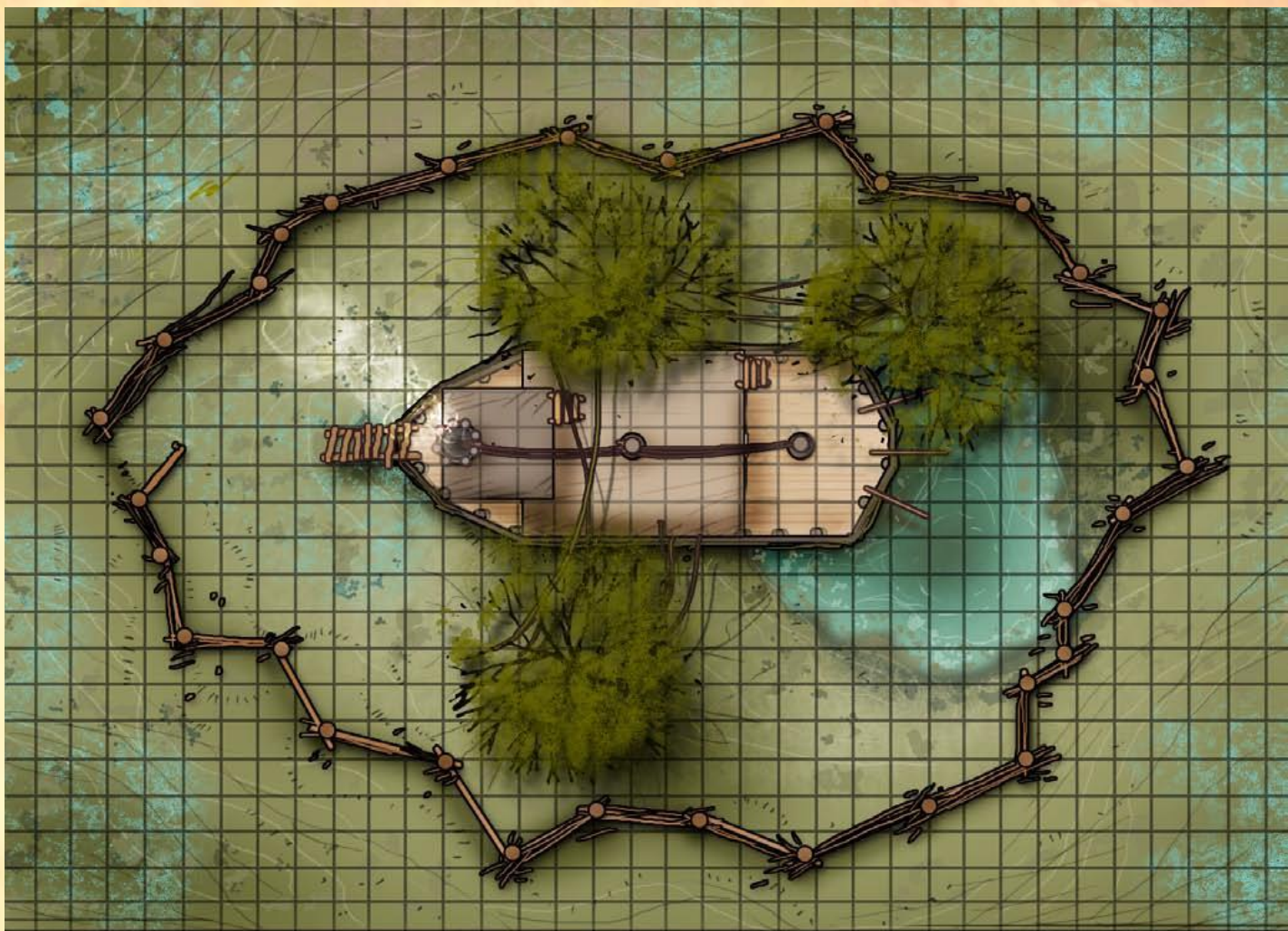


Horní paluba



Hlavní paluba





MY BÝT GOBLINI!

Goblini z kmene „Slaných Žab“ z Bažiny shnilých pařezů narazili na velký poklad – ohňostroj! Naneštěstí pro ně byl člen kmene zodpovědný za objev již vyhoštěn za ohavný zločin psaní (o kterém každý goblin ví, že vám krade slova z hlavy). Aby tuto situaci napravil, vůdce Slaných Žab, mocný náčelník Tlusté Střevo, prohlásil, že největší hrdinové kmene se musí odvážit získat zbytek ohňostroje z opuštěné lodi uvízlé v bažině. Aby se dokázali jako nejstatečnější goblini Slaných Žab, musí hráči dokončit sérii nebezpečných výzev, od polykání býčích slimáků a vzdorování obávanému Uchokousu až po tanec se samotným Ukňučeným Nordem. Ale i když prokážou svou odvahu, dobrodružství teprve začíná. Dotyčná loď totiž zdaleka není neobydlená a kanibalský goblin Vorka by si nepřál nic lepšího než pár chutných návštěvníků...

My Být Goblini ! je rychlé dobrodružství pro postavy 1. úrovně, ve kterém hráči hrají hordu zlomyslných a vražedných goblinů, napsané pro hru Pathfinder Roleplaying Game a kompatibilní s 3.5 vydáním nejstaršího RPG na světě. Dobrodružství se odehrává mimo město Sandpoint v prostředí kampaně Pathfinder, využívá pravidla z připravovaného Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion.

paizo.com/pathfinder

MY GOBLIMI, DO TOHO!
ZABIJEM VŠE, MÁŠ MNOHO!
RACHOTÍ JAK BOUŘE HNĚV,
AŽ POTEČE PROUDEM KREV.
PÁLIT OHNĚ, DĚLAT SMRT,
NEZBYDE TU AMI PRD.
MAOSTŘIT ŠÍPY, MABROUSIT ČEPELE,
MY BÝT GOBLIMI! VY JÍT DO PRDELE!
KDO ZŮSTANE TEN JE SRAB,
SHÍ HO NÁŠ KMEM SLANÝCH ŽAB ☠



Přeložil, doplnil, upravil: Opitz, 2023

Verze 1.3