

The ¼ Mile at a time

Hook

En gruve i nærheten av Elturel er blitt tatt over av gobliner, Gruvearbeiderne er jaget avgårde, men ingen omkom under hendelsen, men mange hadde bitt- og kloremerker som ble rensset og fikset i de diverse kirkene i byen. Det er ingen offisiell forespørsel om å jage goblinene vekk, men det hadde gjort at mange kunne gjenopptatt arbeidet sitt.

Saken

Goblinene, en klan eller familie, bruker gruveskinnene som «veier» for sine kapløp. De har ingen mål og mening, men gir ikke opp familiens aktiviteter uten kamp. Eller et kappløp.

Aktører

Modo

Familiens leder, større og sterkere enn de andre goblinene, men også den som er mest kjær i familien sin.

Mods: Lvl 3, kappløp som lvl 5.

Gjenkjennbart trekk: Går alltid med armene i kryss. Sølvkors rundt halsen.

Brin

Second in command. Litt mindre, men mer intelligent enn Modo. Nyeste tilskuddet til familien.

Mods: Lvl 3, løpe lvl 4, intelligens 5

Gjenkjennbart trekk: Hand crossbow tilgjengelig til enhver tid.

Zitro

Modos kjæreste. Bein i nesa, liker ikke å bli sett ned på. Den dominerende i sengen.

Mods: Lvl 3, skremming lvl 5, akademisk lvl 2.

Gjenkjennbart trekk: Resting-bitch-face. Alltid med seg skiftenøkkel.

Romanse

Komikeren. Klarer ikke ta noe seriøst.

Havner alltid i situasjoner hvor han burde vært død, men gudene vil ikke ta imot ham ennå.

Mods: Lvl 2, angrep mot seg lvl 8

Gjenkjennbart trekk: Snakker fort, og ofte er det tull og tøys som kommer ut av munnen hans.

Arker

Han med «pengene». Sørger for å akpe vedding bland de andre goblinene, og sørger for å sitte igjen med mest hver gang. Penger er ikke nødvendigvis gull, men oftere mat og skrot.

Mods: Lvl 2, overtalelse lvl 5

Gjenkjennbart trekk: Halter.