Небольшая заметка для мастеров для кастомизации, лу	/чшей
тактики и доподнительные особенности для гоблинов.	

Гоблины	1
Существа	1
Анализ гоблинов	
Преимущества	1
Недостатки	
Сеттинговые особенности	
Столкновения	2
Типовые столкновения	
Лидеры и логова гоблинов	
Лидеры	
лидеры Ключевые особенности логов	
Естественные союзники	
Волки	
Другие гоблиноиды	
Орки	
Огры	
Гнолли Рабы	
Создание племени гоблинов	2
Племя нейдлиг	2
Племя Фенлис	2
Племя Тирак-на-воде	2
Создание варбанды гоблинов	3
Гоблин	
Гоблин босс	6
Гоблин (шаблон)	7
Вариантные особенности	7
Фэйри	7
Гоблины Гродда	
Лесные гоблины	
Дополнительные статблоки	
Гоблин воин	
Гоблин вождьГоблин жрец	
Гоблин жрецГоблин наездник на волках	
Гоблин наездник на волкахГоблин мастер боя без оружия	
Гоблин шаман	
Гоблин аколит	
Гоблин лидер	
Гоблин налетчик	
Гоблин снайпер	
Гоблин мастер ловушек	
Масштабируемый гоблин	
Источники	
Персонажи гоблиныЛокацииЛокации	
, юнации	то

Сюжеты связанные с гоблин	ами16
Необычные комбинации гоб	линов16
Персонализированный гобл	ин18
Random Goblin Warband Charts	20
Name	20
Composition	20
Special Creatures	20
Leadership	20
Notable Behaviour/Tactics	20

Гоблины

Гоблины являются одними из наиболее часто встречаемых противников авантюристов и могут по разному использоваться различными мастерами.

При этом стоит учесть, что недооценивать гоблинов нельзя слишком многие авантюристы стали их жертвами.

Крысоводы и наездники на волках. Гоблинов тянет к крысам и волкам, которых они взращивают своими спутниками и верховыми животными, соответственно. Подобно крысам, гоблины избегают солнечного света и днём спят под землёй. Как волки, они стайные охотники, которые становятся тем смелее, чем больше их число. Охотясь на спинах волков, они изматывают врагов, часто нападая и тут же отступая.

Существа

Показатели Опасности гоблинов

Существо	Показатель опасности	Источник
Гоблин	1/4	
Гоблин босс	1	
Гоблин заклинатель	1/4	
Гоблин шаман		
Гоблин вождь		
Гоблин лидер		
Гоблин воин		
Гоблин снайпер		
Гоблин разведчик	1	SRD + шаблон
Гоблин жрец	2	SRD + шаблон
Гоблин налетчик		
Гоблин волчий наездник		
Гоблин паучий наездник		
Гоблин аколит		

Анализ гоблинов

Преимущества

- Высокие навыки скрытности
- Владение оружием ближнего боя и дальнобойного оружия средней дальности
- Склонность устраивать засады

Недостатки

- Невысокое значение хитов
- В среднем невысокий боевой дух
- Зависимость от позиционирования

Сеттинговые особенности

У гоблинов более острый слух нежели у людей.

Столкновения

Типовые столкновения

1 бегун (посланник)

Патруль 1к6 гоблинов и 1к4-1 волков

Бο

Лидеры и логова гоблинов

Лидеры

Часто гоблины прислуживают могучим багберам, умным хобгоблинам или являются рабами у орков. С другой стороны, не менее часто особо удачливый или сильный гоблин также занимает лидерский пост.

Бывают и экзотические варианты – вроде разумных воргов, демонических баргестов

Ключевые особенности логов

Замысловатые логова. Гоблины увешивают свои логова сигнализацией, которая оповещает о вторжении. Их логова пронизаны запутанными узкими туннелями и норами, через которые человек не сможет пролезть. Гоблины же могут с их помощью сбежать или неожиданно обойти противника с тыла. Как правило, гоблины обитают в пещерах или небольших деревнях.

Несколько охраняемых входов

Вход в логово небольшого размера – гоблинам может быть необходимо пробираться ползком или сгибаясь.

Как минимум один большой вход, который может быть перекрыт с помощью различных приспособлений или механизмов (падающий валун, ворота). Этот вход наиболее сильно охраняется.

Входы как правило с ловушками

Наиболее частые ловушки – скрытые волчьи ямы, падающие булыжники.

Для сохранения входов в логово в тайне гоблины периодически меняют используемые.

При защите логова от значительных сил противника гоблины будут использовать беспокоящие атаки небольшими отрядами налетчиков.

Всегда совершаются попытки отвести противника от логова.

Для налетов на силы противника часто используются системы пещер и тоннелей.

Пещерное логово гоблинов состоит из множества небольших комнат соединенных между собой извилистыми туннелями.

При нападении на логово гоблинские женщины сражаются наравне с мужчинами.

Естественные союзники

Волки

Одними из наиболее часто встречаемых животных, которых приручили гоблины являются волки. Небольшой размер гоблинов позволяет им эффективно использовать волков как ездовых животных. Также гоблины приручают лютоволков, а ворги могут являтся их союзниками. Не менее часто гоблины используют крыс и гигантских крыс. Бывали случаи когда гоблины приручали гигантских летучих мышей и гигантских пауков.

Другие гоблиноиды

Багберы и хобгоблины являются наиболее часто встречающимися союзниками и/или лидерами гоблинов.

Автор: Антон aka Palant / Киборги и Чародеи, 2022

Орки

Взаимоотношения с орками у гоблинов сложные — они могут быть как союзниками так и рабами у орков, но тем не менее такие альянсы часты.

Огры

Туповатых огров гоблины часто заманивают обещаниями еды и сокровищ, заставляя работать на себя.

Гнолли

Иногда гоблины заключают союзы даже с гноллями.

Рабы

Гоблинские племена часто используют рабов — как для грубой силы, чтобы меньше работать самим так и для создания тех вещей и предметов, которые не умеют делать сами гоблины. Из рабов гоблинов наиболее часто встречаются кобольды, люди, дварфы, гномы, орки.

Создание племени гоблинов

Общая численность: 40к10 гоблинов.

На каждые 40 гоблинов – **босс** и его 4 **помощника**. На каждые 200 гоблинов – **субвождь** и 2к4 **телохранителя**.

Племенем руководит **вождь** которого охраняют 2к4 **телохранителя**.

1

2

4 — 10% бойцов ездит на **лютоволках** и также есть 10к4 неверховых **волков** и **лютоволков** (поровну)

Логово охраняют с 60% 5к6 волков и лютоволков и с 20% 2к6 багберов.

Гоблинские женщины составляют 60% от численности бойцов а количество детей равно общему количеству взрослых гоблинов.

Племя нейдлиг

Численность: 600

Логово: полуразрушенная крепость. **Особенность:** орки наемники.

Племя Фенлис

Численность: 400

Логово: тайное, защищенное множеством смертоносных

ловушек.

Особенность: считают что гоблины превосходят остальные

расы

Племя Тирак-на-воде

Численность: 400

Логово: остров посреди небольшого кратера заполненного

водой

Особенности: союз с багберами, мастерски используют лодки и плоты на своем озере для защиты логова, подземные тоннели ведут в Подземье, в кратере растет растение которое продлевает жизнь.



Savaros: an elder rune their territory and welcome other goblins.



Warning-magic present: used by goblins to mark an Underdark goblin symbol used to warn of dangerous magical areas or creatures

Лидер банды 1к8 Лидер

Создание варбанды гоблинов

Название 1к8	банды Прилагательное	1к8	Существительное

Символ	
1.	A skull.
2.	An arrow.
3.	A dagger.
4. 5.	The moon.
5.	A star.
6.	A snake.
7.	A spider.
8.	A rat.
9.	A wolf.
10.	A bat.
Цвета	

D20	THE GOBLIN GANG'S COLORS ARE
1.	Black.
2.	Dark brown.
3.	Crimson.
4.	Grey.
5.	Gold.
6.	Khaki.
7.	Dark green.
8.	White.
9.	Dark green and gold.
10.	Black and gold.
11.	Dark brown and grey.
12.	Grey and white.
13.	Black and grey.
14.	Black and white.
15.	Black and crimson.
16.	Dark brown and crimson.
17.	Crimson and khaki.
18.	Dark brown and khaki.
19.	Khaki and dark green.
20.	Dark green and crimson.

Деятельность банды

- 1. Raiding villages and farms.
- 2. Burglarizing storehouses and shops.
- 3. Harassing anyone who passes through their territory.
- 4. Robbing caravans carrying gems, precious metals, and exotic goods.
- 5. Holding up traders' ships or wagons.
- 6. Smuggling drugs (d4): 1. smokeleaf; 2. a hallucinogenic mushroom; (3) sleepysalt (a downer); 4. sharpsugar (an upper).
- 7. Smuggling living things (d4): 1. exotic beasts; 2. foreign harlots; 3. fugitives; 4. slaves.
- 8. Serving as muscle for evildoers.
- 9. Mining and crafting.
- 10. Pranks and hijinks.

SHARED PHYSICAL TRAIT

1к10	Общая особенность
1	Ear Piercings
2	Covered in dirt
3	Large Eyes
4	Loud
5	Lots of missing teeth
6	Covered in short, wispy hair
7	Always smiling
8	Speaks Common to one another
9	Barefoot
10	Scarred cheeks
Особенность тактики 1к8	Тактика

Основные силы

1ĸ20 Основные силы

1. A series of natural caverns. 2. An abandoned mine. 3. A mine in which the goblins are actively digging to active active are active and active are are active are active are active are active are active are active activ			р6	The goblins' lair is
2. An abandomed mine. 3. A rune in which the gobbins are actively digging. 4. An underground Sortress. 5. A semi-organized military encompress. 4. A semi-organized military encompress. 6. A semi-organized military encompress. 6. A semi-organized military encompress. 7. A semi-organized military encompress.				
Вспомогательные силы КВ LAIR FEATURES 1 Infested with Striges Сойна саят две past Сойна саят две past 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 1 They are digging to expand it No le 2 Regars and drunks 3 Merchants and moneychangers. 4 Young noblewomen. 5 Young noblewomen. 5 Young noblewomen. 6 Constables and sheriffs. 7 Old obbewomen. 7 Old obbewomen. 8 Prests and envise. 8 Prests and envise. 8 Prests and envise. 8 Prests and envise. 9 Presteves. 10 Corstables and sheriffs. 11 Caste or town guards. 12 Cooks and scullery maids. 13 Barkeeps and barmads. 14 Harlots and madames. 15 Crue performers. 16 Cooks and scullery maids. 17 Cooks and scullery maids. 18 Prests and envise. 19 Presteves. 10 Corstables and peasant girls. 10 Constables and peasant girls. 11 The residence of the leader or a senior gangmember. 12 Analysis of the peace or shine. 13 Analysis of the peace or shine. 14 A truen or minute. 15 Potential mail and the shipped peace of the leader or a senior gangmember. 10 The goblins' are currently planning a raid on. 11 The senior of the leader or a senior gangmember. 12 Analysis of the peace or shipped. 13 Analysis of the peace or shipped. 14 A truen or minute. 15 A brottel. 16 A truen or minute. 17 A temple complex or shine. 18 Analysis of the peace or shipped. 19 A shanytown or shipped. 20 Darwing and on. 21 Analysis of the peace or shipped. 22 Analysis of the peace or shipped. 23 Analysis of the peace or shipped. 24 Analysis of the peace				
Вспомогательные силы Вспомогательные силы 1				
Вспомогательные силы Вспомогательные сильные сильн				are actively digging.
Вспомогательные силы 1x20 Вспомогательные помогательные силы 1x20 Вспомогательные				
Вспомогательные силы 1x20 Вспомогательные силы Кб LAIR FEATURES Infected with Surges Contains a trap that the Gobbins carry feet pasts Fortified with the armour of their fallen ending feet pasts Also home to another have an arrangement D20 THE GOBLINS ARE PARTICULARLY FOND OF PICKING ON 1 Fishermen and sallors, 2 Beggras and drinuks. 3 Merchants and moneychangers. 4 Young noblemen. 5 Young noblemen. 6 Old noblewomen. 7 Cambiers and moneychangers. 8 Priests and moneychangers. 9 Priestesses. 10 Constables and sheriffs. 11 Castle or town guards. 12 Cooks and sculey maids. 13 Barkeeps and barmads. 14 Fishermen and sallors, 2 Beggras and drinuks. 3 Merchants and moneychangers. 15 Young noblemen. 16 Old noblewomen. 17 Cambiers and moneychangers. 18 Priests and moneychangers. 19 Priestesses. 10 Constables and sheriffs. 11 Castle or town guards. 13 Barkeeps and barmads. 14 Fishermen and prospectors. 18 Priests and moneychangers. 19 Elves and rangers. 10 Constables and passant girls. 10 Constables and peasant girls. 11 The residence of the leader or a serior gampember. 18 Miners and prospectors. 19 Elves and rangers. 10 Downers and gnomes. 10 Downers and gnomes. 10 Downers and gnomes. 11 The gobbins' are currently planning a raid on. 11 The residence of the leader or a serior gampember. 12 A merchant's open guildhall. 13 Along a mountain pass. 14 Privang children. 15 A merchant's open guildhall. 16 A merchant's open guildhall. 17 The gobbins' are currently planning a raid on. 18 A merchant's open guildhall. 19 A merchant's open guildhall. 2 A merchant's open gripping. 2 A harmytown 10 The town guards. 3 A norm general guildhall or prominent citizen. 2 A harmytown 10 The gobbins' are currently planning a raid on. 1 The residence of the leader or a serior gampember. 2 A merchant's open guildhall. 3 A proper or shipping. 4 A partient gobbin more or shipping. 4 A proper or shipping. 5 A charimstate gobbin resper. 5 A vallet segolin heare.			5.	
Вспомогательные силы 1x20 Вспомогательные силы 1x20 Союзники Тx20 Т			6	
1 Infested with Sirges Contains a trap that the Goblins can't get past in their fallen enemies of their allen enemies of their allen enemies of their fallen enemies of their fallen enemies of their eater of th			0.	A crude encampment.
1 Infrested with Stirges Contains at trap that the Coblins can't get past in their fallen enemies of	Вспомогательные силы		К6	LAIR FEATURES
2 Contains a trap that the Cobins cart rap that the Cobins cart result rap that the Cobins cart	1к20	Вспомогательные силы		Infested with Stirges
3 Fortified with the armour of their fallen enemies 4 They are digging to expand it Mobile 6 Also home to another creature, with whom they have an arrangement 1 к20 Союзники 1 к20 Союзники 1 к20 Союзники 1 Fishermen and sallors. 2 Beggars and drunks. 3 Merchants and moneychangers. 4 Young noblemen. 7 Garnibers and thieves. 8 Priests and moneychangers. 9 Priests served. 10 Constables and sherifs. 11 Castle or town guards. 12 Cooks and scullery maids. 13 Barkeeps and barmands. 14 Harlots and madames. 15 Circus performers. 16 Foreign travelers and peasant girls. 17 Young children. 18 Miners and prospectors. 19 Eives and moneychangers. 10 Corstables and sherifs. 11 Castle or town guards. 12 Cooks and scullery maids. 13 Barkeeps and barmands. 14 Harlots and madames. 15 Circus performers. 16 Foreign travelers and peasant girls. 17 Young children. 18 Miners and prospectors. 19 Eives and prospectors. 19 Eives and rangers. 20 Dwarves and gnomes. 4 A a tavern orinn. 5 Along a mountain pass. 11 The residence of the leader or a senior gangmember of the leader or a senior gangmember. 2 An antissing of the leader or a senior gangmember of the leader or			2	Contains a trap that the
their fallen enemies 4				
5 Mobile Also home to another creature, with whom they have an arrangement D20 THE GOBLINS ARE PARTICULARLY FOND OF PICKING ON 1. Fishermen and sailors. 2. Beggars and drunks. 3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Camblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priestesses. 10. Constables and sheriffs. 11. Caste or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 21. The residence of the leader or a senior gangmember. 22. An artisan's shop or guildhall. 23. A werendard offest. 24. A tavern or inn. 25. A brothel. 26. Near a quiet fam village. 27. A temple complex or shrine. 28. The town hall. 29. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 28. The town hall. 29. A charisman's office. 30. A Pare a quiet fam village. 31. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 39. A priest fam village. 30. A promosph with civilians linside the mouth of a long-dead beast with civilians linside the mouth of a long-dead beast with civilians linside the mouth of a long-dead beast with the citizen.			3	
COюзники Ти20 Coюзники Tu20 Coюзники Tu20 Coюзники Tu20 Coюзники Tu20 Coюзники Tu20 Coosses description of the large of the leader or a serior gangements Wellocate S. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Giant spiders. Boars. Boars. Giant spiders. Boars. Boars. Giant spiders. Boars. Boar				
D20 THE GOBLINS ARE PARTICULARLY FOND OF PICKING ON 1. Fishermen and sailors. 2. Beggars and drunks. 3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Camblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priestesses. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery mads. 13. Barkeeps and barmards. 14. Hariots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Eleva and fangers. 20. Dwarves and genomes. 4 Miners and prospectors. 19. Eleva and rangers. 20. Dwarves and genomes. 4 Miners and prospectors. 19. Eleva and rangers. 20. Dwarves and genomes. 21. The residence of the leader or a senior gangmember. 22. An artisan's shop or guildhall. 23. A merchant's office. 24. A tavern or inn. 25. A Porthel. 26. A warehouse or shippard. 27. A temple complex or shrine. 28. The town hall. 29. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 29. A shantytown 20. A charismatic goblin warnior. 20. A charismatic goblin warnior. 21. A charismatic goblin warnior. 22. A charismatic goblin marnior. 23. A mysterious goblin shaman. 24. A tavelenged gibb in harman. 25. A particular goblin warnior. 26. A charismatic goblin marnior. 27. A temple complex or shrine. 28. The town hall. 29. A charismatic goblin marnior. 29. A charismatic goblin marnior. 20. A charismatic goblin marnior. 20. A charismatic goblin marnior. 20. A charismatic goblin marnior. 21. A charismatic goblin marnior. 22. A charismatic goblin marnior. 23. A mysterious goblin shaman. 24. A tavelence goblin shaman. 25. A particular goblin marnior. 26. A charismatic goblin marnior. 27. A temple complex or shrine. 28. A mysterious goblin shaman. 29. A charismatic goblin marnior. 29. A charismatic goblin marnior. 20. A charismatic goblin marnior. 20. A charismatic goblin marnior. 21. A charismatic goblin marnior. 22. A charismatic goblin marnior. 23. A mysterious goblin shaman. 24. A tavelence of a wealthy. 25. A charis			-	
Падо Союзники Тадо Союзники Тадо Союзники Тадо Союзники Союзники Тадо Союзнать ал dronopechangers. Тадо Тадо Союзнать ал dronopechangers. Тадо Тадо Тадо Тадо Союзнать ал dronopechangers. Тадо Тадо Тадо Тадо Тадо Тадо Тадо Тадо			6	
PICKING ON 1. Fishermen and sailors. 2. Begars and drunks. 3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Gamblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmalds. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 20. Dwarves and gnomes. 21. Cooks and scullery maids. 22. Cooks and scullery maids. 23. Cooks and scullery maids. 24. Harlots and madames. 24. Harlots				
PICKING ON 1. Fishermen and sailors. 2. Begars and drunks. 3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Gamblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmalds. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 20. Dwarves and gnomes. 21. Cooks and scullery maids. 22. Cooks and scullery maids. 23. Cooks and scullery maids. 24. Harlots and madames. 24. Harlots				_
Союзники 1. Fishermen and sailors. 2. Beggars and drunks. 3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Gamblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priestseses. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and mandames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shippard. 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurpose-built Goblin camp Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians 1. Inside the mouth of a long-dead beast towners are in the special point warehers. 4. A chairsmatic goblin rogue. 4. A chairsmatic goblin marrior. 5. A charifies goblin in warrior. 6. A charismatic goblin in warrior. 7. A temple complex or shrine. 8. The town hall. 9. A shantytown 11. THE GOBLINS' BOSS IS 12. A charismatic goblin in warrior. 13. A negotistical goblin marrior. 14. A talented goblin sharan. 15. A charifies goblin in warrior. 16. Old noblewomen. 17. Gamblers and troubes. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 20. Dwarves and gnomes. 3. A nysterior of the leader or a senior gangemeber. 3. A temple complex or shrine. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 8. The town hall. 9. A shantytown 10. The CoBLINS' BOSS IS 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen.				
1 КОООЗНИКИ 2 Beggars and drunks 3 Merchants and moneychangers. 4 Young noblewomen. 5 Young noblewomen. 6 Old noblewomen. 7 Gamblers and thieves. 8 Priests and monks. 9 Priests and monks. 10 Constables and sheriffs. 11 Castle or town guards. 12 Cooks and scullery maids. 13 Barkeeps and barmaids. 14 Harlots and madames. 15 Circus performers. 16 Foreign travelers and peasant girls. 17 Young children. 18 Miners and prospectors. 19 Elves and rangers. 20 Dwarves and gnomes. 4 Wolves. 4 Harlots and madames. 17 Young children. 18 Miners and prospectors. 19 Elves and rangers. 20 Dwarves and gnomes. 4 A martisan's shop or guildhal. 20 A martisan's shop or guildhal. 21 A tavern or inn. 22 A nartisan's shop or guildhal. 23 A marchant's office. 4 A tavern or inn. 24 A tavern or inn. 25 A brothel. 26 A warehouse or shipyard. 27 A temple complex or shrine. 28 A martisan's shop or guildhal. 39 A marchant's office. 4 A tavern or inn. 5 A warehouse or shipyard. 6 A warehouse or shipyard. 7 A temple complex or shrine. 7 A temple complex or shrine. 8 The town hall. 9 A shantytown 10 The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 10 The resolution or prominent citizen. 11 An egotistical goblin warrior. 12 A charismatic goblin rogue. 13 A rysterious goblin harman. 14 A talented goblin marrior. 15 A protectical goblin warrior. 16 A tavern or inn. 17 Young children. 18 Miners and prospectors. 19 Defences. 19 Defences. 10 Defences. 10 Defences. 10 Defences. 11 The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 19 A charismatic goblin rogue. 20 A charismatic goblin marrior. 21 A tavern or inn. 22 A charismatic goblin harman. 23 A protectical goblin warrior. 24 A charismatic goblin rogue. 25 A charismatic goblin rogue. 26 A varietical goblin warrior. 27 A temple complex or an	Союзники			
3. Merchants and moneychangers. 4. Young noblewemen. 5. Young noblewemen. 6. Old noblewomen. 7. Gamblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priests and monks. 9. Priests and monks. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 4 Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 4 An artisan's shop or guildhall. 21. The residence of the leader or a senior gangemeber. 22. An artisan's shop or guildhall. 33. A A merchant's office. 44. A tavern or imn. 55. A brothel. 66. A warehouse or shipyard. 77. A temple complex or shrine. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 21. The residence of the leader or a senior gangemeber. 22. An artisan's shop or guildhall. 33. A A merchant's office. 44. A tavern or imn. 55. A brothel. 67. A temple complex or shrine. 68. The town hall. 69. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. An egotistical goblin warrior. 12. A rangeristical goblin warrior. 13. A mysterious goblin shaman. 14. High in the mouth of a long-dead beast 18. A ruthless goblin heare. 19. A ruthless goblin heare. 19. A ruthless goblin heare. 10. A ruthless goblin heare.	1к20	Союзники		
4. Young noblemen. 5. Young noblemen. 6. Old noblewomen. 7. Garmblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priests and servers. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmads. 14. Harlots and madames. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnornes. 21. The goblins' are currently planning a raid on 22. An artisan's shop or guildhall. 23. A merchant's office. 24. A tavern or inn. 25. A brothel. 26. Near a quiet farm village. 27. A temple complex or shrine. 28. The town hall. 29. A shariytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 29. A shariytown spolin sharien 29. A charismatic goblin war ier. 20. A mysterious goblin sharen 20. A ruthless goblin heare.				
5. Young noblewomen. 6. Old noblewomen. 7. Gamblers and thieves. 8. Priests and monks. 9. Priestsesses. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 4 Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 4 Miners and prospectors. 20. Dwarves and gnomes. 21. The residence of the leader or a senior gangmember. 22. An artisan's shop or guildhall. 33. A merchant's office. 44. A tavern or inn. 45. A brothel. 46. A warehouse or shipyard. 47. A termple complex or shrine. 48. The town hall. 49. A shantytown 40. High in the mountains. 40. Beneath a bustling city. 40. Near a quiet farm village. 40. Cooks and prospectors. 41. The residence of the leader or a senior gangmember. 49. A tavern or inn. 40. A tavern or inn. 40. A tavern or inn. 41. A tavern or inn. 42. A termple complex or shrine. 43. A long a mountain pass. 44. A tavern or inn. 45. A termple complex or shrine. 49. A shantytown 40. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 40. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 41. A tavern or inn. 42. A tavern or inn. 43. A termple complex or shrine. 44. A tavern or inn. 45. A termple complex or shrine. 46. A shantytown 47. A termple complex or shrine. 48. The town hall. 49. A hardinal pass. 40. A tavern or inn. 41. A tavern or inn. 42. A tavern or inn. 43. A termple complex or shrine. 44. A tavern or inn. 45. A termple complex or shrine. 46. A tavern or inn. 48. A tavern or inn. 49. A tavern or inn. 40. A tavern or inn. 41. A tavern or inn. 42. A tavern or inn. 43. A merchant's office. 44. A tavern or inn. 45. A tavern or inn. 46. A				
Яспользуемые животные тиго в вога в вота в вога в вота в вога в вота в вога в			5.	Young noblewomen.
8. Priests and monks. 9. Priests server. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 400 The goblins' are currently planning a raid on 10. The residence of the leader or a senior gangmember. 10. The GOBLINS' LAIR IS LOCATED 11. In a dark and haunted forest. 12. A a tavern or inn. 13. Along a mountain pass. 14. A tavern or inn. 15. A brothel. 16. A warehouse or shipyard. 17. A temple complex or shrine. 18. The town hall. 19. The GOBLINS' LAIR IS LOCATED 19. A shantytown 19. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent individual or prominent individual or prominent citizen. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. An egotistical goblin varrior. 12. A talented goblin theff. 13. A mysterious goblin shaman. 14. A talented goblin there. 19. A charismatic goblin rogue. 19. A charismatic goblin rogue. 20. A charismatic goblin rogue. 31. A mysterious goblin shaman. 42. A talented goblin theff. 33. A mysterious goblin shaman. 44. A talented goblin thref. 45. A well-known goblin war hero.				
9 Priestesses. 10. Constables and sheriffs. 11. Castle or town guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 10. The goblins' are currently planning a raid on 11. The residence of the leader or a senior gangmember. 22. An artisan's shop or guildhall. 33. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 55. A brothel. 10. In a dark and haunted forest. 11. In a dark and haunted forest. 12. In an enchanted forest. 13. Along a mountain pass. 14. High in the mountains. 15. Beneath a bustling city. 16. Near a quiet farm village. 17. A temple complex or shrine. 18. The complex or shrine. 19. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 19. A negotistical goblin warrior. 20. A charismatic goblin roarnor. 21. An egotistical goblin warrior. 22. A charismatic goblin roarnor. 23. A prysterious goblin forgue. 24. A tavernor inn. 25. A prysterious goblin farmann. 26. A prysterious goblin shaman. 27. A talented goblin thief. 28. A talented goblin thief. 29. A shantytown 20. A charismatic goblin roarnor. 20. A charismatic goblin roarnor. 21. A talented goblin thief. 22. A charismatic goblin roarnor. 23. A prysterious goblin shaman. 24. A talented goblin thief. 25. A publies goblin hexer.				
10. Constables and sheriffs. 11. Cost over your guards. 12. Cooks and scullery maids. 13. Barkeeps and barmaids. 14. Harlots and madames. 15. Circus performers. 15. Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 19. Elves and gnomes. 19. Elves and rangers. 19. Elves and rangers. 19. Elves and rangers. 19. Elves and gnomes. 19. Elves and rangers. 19. Elves and rangers. 19. Elves and rangers. 19. Elves and gnomes. 19. Elves and rangers. 19. Elves and gnomes. 19. Elves and prospectors.				
Пислользуемые животные Тк20 Животные Wolves. Wargs. Giant spiders. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. Wolves. Wolves. Wolves. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. Wolves. Wolves. Wolves. Wolves. Wolves. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. Wolves. Wolves. Wolves. THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In an enchanted forest. A leng a mountain pass. High in the mountains. Beneath a bustling city. Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcents Lair III A tatherson of a water of a variety individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS A tatherson goal mands. A dead beast Volcents Lair III A tatherson of a water or prominent citizen. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. Dia A charismatic goblin rouge. A charismatic goblin rouge. A tatherson goal of the residence of a wealthy individual or prominent citizen. Dia A charismatic goblin rouge. A charismatic goblin rouge. A tatherson goblin shaman. A tatherso goblin shaman. A tatherso goblin haman. A tuthless goblin haman. A tuthless goblin hexer.				
Пилользуемые животные Тиго Животные Wolves. Wargs. Giant spiders. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. Wolves. THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In an enchanted forest. An ergour spin of the mouth of a long-dead beast works and prospected polin rogue. Cave by a river Repurposed prison Purpose built Coblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcants Lair III Circus performers. 16. Foreign travelers and peasant girls. 17. Young children. 18. Miners and prospectors. 19. Eleva and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 410 The goblins' are currently planning a raid on 410 The goblins' are currently planning a raid on 410 The goblins' are currently planning a raid on 42. A arerchant's office. 43. A A merchant's office. 44. A taven or inn. 55. A brothel. 66. A warehouse or shipyard. 77. A temple complex or shrine. 19. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 10. The coblins' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 4. A talented goblin twarrior. 4. A talented goblin twarrior. 4. A talented goblin harman.				
Используемые животные Тиго				
Muse				
Пк20 Животные 16. Foreign travelers and peasant girls. Wolves. 17. Young children. Wargs. 18. Miners and prospectors. Giant spiders. 20. Dwarves and gnomes. Boars. d10 The goblins' are currently planning a raid on Dire rats. 1. The residence of the leader or a senior gangmember. Wolves. 2. An artisan's shop or guildhall. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shipyard. 1. In a dark and haunted forest. 8. The town hall. 2. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 3. Along a mountain pass. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 4. High in the mountains. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 5. Beneath a bustling city. 10. The GOBLINS' BOSS IS 6. Near a quiet farm village. 2. A charismatic goblin warnior. 6. Near a quiet farm village. 2. A charismatic goblin in rogue.				
Wolves. Wargs. Giant spiders. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. Along a mountain pass. High in the mountains. Seneath a bustling city. Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcagaic Lair. Wargs. Giant Spiders. 19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. dd10 The goblins' are currently planning a raid on The residence of the leader or a senior gangmember. 2. An artisan's shop or guidhall. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shipyard. 6. A warehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. An egotistical goblin warrior. 12. An ergotistical goblin warrior. 13. A mysterious goblin shaman. 14. A talented goblin theref. 15. A vell-known goblin shaman. 16. A varthless goblin hexer.		Warrania		
Wargs. Giant spiders. Boars. Giant bats. Dire rats. Wolves. THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In an enchanted forest. In an enchanted forest. Beneath a bustling city. Along a mountain pass. Beneath a bustling city. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civillians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic I air 18. Miners and prospectors. 19. Elves and rangers. 10. Dwarves and gnomes. d10 The goblins' are currently planning a raid on The residence of the leader or a senior gangmember. A natrisar's shop or guildhall. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 8. The town hall. 9. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. The goblins' BOSS IS 12. A charismatic goblin rogue. 13. A negotistical goblin warrior. 14. A talented goblin thief. 15. A well-known goblin war hero. 16. A ruthless goblin harer.	TK2U			Young children
19. Elves and rangers. 20. Dwarves and gnomes. 20. Dwarves and g				
Boars. Giant bats. Dire rats. Dire rats. Dire rats. 1. The residence of the leader or a senior gangmember. An artisan's shop or guildhall. A tavern or inn. LOCATED In a dark and haunted forest. In a nenchanted forest. In an enchanted forest. A long a mountain pass. A lin an enchanted forest. Beneath a bustling city. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair. A od 10 The goblins' are currently planning a raid on 1. The residence of the leader or a senior gangmember. A tavern or inn. A mysterious or shirper. A mysterious goblin shaman. A talented goblin thief. A well-known goblin war hero. A vell-known goblin war hero.		Wargs.		
Giant bats. Dire rats. Dire rats. Wolves. 1. The residence of the leader or a senior gangmember. A nartisan's shop or guildhall. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 1. In a dark and haunted forest. 1. In an enchanted forest. 2. In an enchanted forest. 3. A long a mountain pass. 4. A shantytown 1. In a dark and haunted forest. 5. A shantytown 1. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 1. The goblins' are currently planning a raid on 4. A tavern or inn. 5. A brothel. 6. A warehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 1. The town hall. 1. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 1. An egotistical goblin warrior. An egotistical goblin warrior. A charismatic goblin rogue. A charismatic goblin rogue. A charismatic goblin rogue. A charismatic goblin rogue. A charismatic goblin haman. A talented goblin hief. A well-known goblin war hero. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.		Giant spiders.	20.	
Giant bats. Dire rats. Dire rats. Wolves. 2. An artisan's shop or guildhall. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. LOCATED 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. A temple complex or shrine. 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. A shantytown 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair. Dire rats. 1. The residence of the leader or a senior gangmember. 4. A tavern or inn. 5. A warehouse or shipyard. 6. A varehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 10. The town hall. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. An egotistical goblin warrior. 12. A charismatic goblin rogue. 13. A mysterious goblin shaman. 14. A talented goblin thief. 15. A well-known goblin war hero. 16. A ruthless goblin hexer.		Boars.	17.0	- II.
Dire rats. Dire rats. Dire rats. Dire rats. Dire rats of the leader or a senior gangmember.			dIO	
Wolves. 2. An artisan's shop or guildhall. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. A warehouse or shipyard. A temple complex or shrine. 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic I air. Volcanic I air. 4. A tavern or inn. 5. A warehouse or shipyard. 6. A shantytown 10. The town hall. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.			1	
D6 THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In a dark and haunted forest. In an enchanted forest. In a dark and haunted forest. In a temple complex or shrine. In the town hall. In a charityour for a wealthy individual or prominent citizen. In an enchanted forest. In a dark and haunted forest. In a tamello and haunted forest. In a dark and haunted forest. In a dar				
3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A brothel. A warehouse or shipyard. A temple complex or shrine. 7. A temple complex or shrine. The town hall. 2. In an enchanted forest. 3. A shantytown 3. A shantytown 3. A shantytown 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcapies Lair. 3. A merchant's office. 4. A tavern or inn. 5. A warehouse or shipyard. 7. A temple complex or shrine. 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. A charismatic goblin rogue. 3. A charismatic goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.		Wolves.	2.	An artisan's shop or guildhall.
THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Valcanie Lair. 5. A brothel. A warehouse or shipyard. 6. A temple complex or shrine. 1. The town hall. 1. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 1. An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				A merchant's office.
THE GOBLINS' LAIR IS LOCATED 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair THE GOBLINS' BOSS IS A warehouse or shipyard. A temple complex or shrine. 1. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A charismatic goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				
LOCATED 1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair. 7. A temple complex or shrine. 8. The town hall. 9. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS A mysterious goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.	D6	THE GOBLINS' LAIR IS		
1. In a dark and haunted forest. 2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcaric Lair In a dark and haunted forest. 8. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. The town hall. 9. A shantytown 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. 11. An egotistical goblin warrior. 22. A charismatic goblin rogue. 33. A mysterious goblin shaman. 44. A talented goblin thief. 55. A well-known goblin war hero. 66. A ruthless goblin hexer.				
2. In an enchanted forest. 3. Along a mountain pass. 4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair 10. The residence of a wealthy individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.	1,			
4. High in the mountains. 5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair High in the mountains. Individual or prominent citizen. THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.		In an enchanted forest.	9.	A shantytown
5. Beneath a bustling city. 6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair. D10 THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.	= -		10.	
6. Near a quiet farm village. Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair D10 THE GOBLINS' BOSS IS 1. An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin rogue. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				·
Cave by a river Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair D10 THE GOBLINS' BOSS IS An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				citizen.
Repurposed prison Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair Repurposed prison 1. An egotistical goblin warrior. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.	0.			_ .
Purpose-built Goblin camp Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair An egotistical goblin warnor. 2. A charismatic goblin rogue. 3. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				
Goblin Township with civilians Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair Goblin Township with 2. A Charismatic goblin rogue. A mysterious goblin shaman. 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. A ruthless goblin hexer.				
Inside the mouth of a long-dead beast Volcanic Lair 4. A talented goblin thief. 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.		Goblin Township with		
dead beast Volcanic Lair 5. A well-known goblin war hero. 6. A ruthless goblin hexer.				
dead beast Volcanic Lair 6. A ruthless goblin hexer.				
7. A cunning gobliness.			6.	A ruthless goblin hexer.
		VOICAITIC LAII	7.	A cunning gobliness.

D6	THE GOBLINS' GOALS
10.	A calculating bugbear assassin.
9.	A brilliant hobgoblin warlord.
8.	A brutal hobgoblin warpriest.

D6	THE GOBLINS' GOALS INCLUDE (BOSS AND RANK-AND-FILE MEMBERS COULD HAVE
1.	DIFFERENT GOALS) Disruption of the region's politics.
2.	Disruption of the region's trade.
3.	Revenge against a specific organization.
4.	Revenge against a rival goblin gang.
5.	Spreading chaos and destruction.
6.	Possession of a powerful artifact.

D12	THE GOBLINS TYPICALLY FIGHT WITH
1.	Swarm tactics.
2.	Hit-and-run tactics.
3.	Ambush tactics.
4.	Choreographed maneuvers.
5.	Unpredictable maneuvers.
6.	Lots of smiles and jokes.
7.	Lots of fancy footwork.
8.	Lots of screaming and shouting.
9.	Kicking and stomping.
10.	Lots of head-butting.
11.	Lots of biting and scratching.
12.	Laying traps.

D6	As enforcers or extra
	MUSCLE, THE GOBLINS
	SOMETIMES HIRE
1.	Hobgoblin mercenaries.
2.	Bugbear thugs.
3.	Ogre savages.
4.	Orc berserkers.
5.	Trolls.
6.	Other goblin gangs.

d6 As guardians or pets, the goblins sometimes keep...

В статблоки были добавлены следующие элементы:

Хиты Среднее/половина от среднего [Максимум/половина от максимума] (формула)

Боевой дух Используется при проверках боевого духа во время сражения. От 1 до 20.

20 – не отступают никогда

1 – не вступает в бой никогда

Гоблин

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Варианты особенностей Сотворенни

Варианты вооружения:

Кинжал. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) колющего урона.

Легкий арбалет. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 6(1к8+2) колющего урона.

Источник: SRD

Индивидуальные предметы у гоблина

к12	Предметы
1-6	1к4 дневных сухпайка
7-9	Безделушка
10-11	Кожаный кошелек с 10 (3к6) мм
12	1-2 1к4+1 стрел +1 3-4 яд 5-6 наручи стрельбы из лука Зелье размера +1 стальной щит Мешок с 1к4 бутылками выпивки Зелье силы холмового великана Зелье дружбы с животными

к10	Безделушка
1	Плетеная кожаная кисточка, обозначающая ранг
2	Коллекция иностранных монет, нанизанных на кусок шпагата.
3	Герб отряда в виде головы волка из полированной стали.
4	Украшенная перевязь для меча за образцовую военную службу
5	Кожаный шнур для волос со скрытым стальным шипом

6	Мешочек с железными гвоздями
7	Плащ, сделанный из дворянского знамени
8	Банка мази для натертых неудобными доспехами мест
9	Мешок запасных тряпок для набивки между слоями доспеха.
10	Мешочек крупного песка с вкраплениями ржавчины

Гоблин босс

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 17 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (6к6) **Скорость** 30 фт.

 СИЛ
 ЛОВ
 ТЕЛ
 ИНТ
 МУД
 ХАР

 10(+0)14(+2)10(+0)10(+0)8(-1)10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 12

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин босс совершает две атаки в ближнем бою своим скимитаром. Вторую атаку он совершает с помехой. **Скимитар.** Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Пилум. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

РЕАКЦИЯ

Перенаправить атаку. Когда существо которое может видеть гоблин босс совершает атаку по гоблин боссу, гоблин босс может выбрать другого гоблина на расстоянии 5 футов от него и поменяться с ним местами и выбранный гоблин становится вместо гоблин босса целью атаки.

Варианты вооружения:

Легкий арбалет. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 6(1к8+2) колющего урона.

Гоблин (шаблон)

Данный шаблон позволяет создавать хобгоблинов шпионов, разведчиков, лучников, чемпионов и т.п.

Тип: изменить на Небольшой гуманоид (гоблиноид).

Доспехи: используйте легкие или средние доспехи, которые не дают помеху на Скрытность

Мировоззрение: обычно хаотически-злой

Характеристики: Сила -1, Ловкость +2, Телосложение +1, Мудрость

Навыки: добавить Скрытность с удвоенным бонусом владения

Чувства: добавить темное зрение 60 футов.

Языки: добавить Гоблинский. **Воинский дух:** 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Использовать не тяжелое оружие. Замените длинный лук на короткий лук, тяжелый арбалет на легкий арбалет, двуручные мечи и топоры на длинный меч и боевой топор соответственно. Вместо древкового оружия используйте копье.

Бонусное действие

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Вариантные особенности

Фэйри

У некоторых гоблинов сильна связь с их предками феями.

Наследие фей. Гоблин совершает с преимущество спасброски против очарования.

Гоблины Гродда

Лесные гоблины

Лесной камуфляж. Гоблин совершает с преимущество проверки Ловкости (Скрытность) в лесной местности.

Лесной охотник. Гоблин может попытаться совершить действие Засада даже если он немного заслонен элементами лесной местности

Магия Крови. Гоблин шаман может действием принести в жертву небольшого зверька чтобы сотворить одно из следующих заклинаний: проклятье, лечение ран, лечащее слово. Шаман обычно носит с собой 6(1к6+3) зверьков.

Дополнительные статблоки

Гоблин воин

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотически-злой

Класс защиты 15 (клёпаный кожаный доспех)

Хиты 18/9 [28/14] (4к6+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР 12 (+1)16 (+3)12(+1)10 (+0)10 (+0)9 (-1)

Спасброски Тел +3, Муд +2

Навыки Атлетика +3, Восприятие +2, Скрытность +7 **Чувства** темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Обший. Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 12 (выше среднего)

Воинское обучение. Гоблин получает бонус +1 к броскам атаки и КС его боевых маневров.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки оружием. **Скимитар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 6(1к6+3) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

РЕАКЦИИ

Паррирование. Гоблин добавляет +2(1к4) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гоблин должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

Гоблин вождь

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотически-злой

Класс защиты 16 (клёпаный кожаный доспех), 18 со щитом

Хиты 18/9 [28/14] (4к6+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР 12 (+1)16 (+3)12(+1)10 (+0)10 (+0)9 (-1)

Спасброски Тел +3, Муд +2

Навыки Атлетика +3, Восприятие +2, Скрытность +7 **Чувства** темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 12 (выше среднего)

Воинское обучение. Гоблин получает бонус +1 к броскам атаки и КС его боевых маневров.

Инстинкт выживания. Если гоблин ранен, то он совершает спасброски и проверки навыков с бонусной костью 1к4.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки оружием. **Скимитар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 6(1к6+3) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное отступление. Гоблин может совершить действие Отход или Спрятаться.

РЕАКЦИИ

Паррирование. Гоблин добавляет +2(1к4) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гоблин должен видеть атакующего и использовать оружие

Превосходная тактика. Если по гоблину промахнулись атакой в ближнем бою то он и два союзника на расстоянии 5 футов от гоблина могут передвинуться на 5 футов.

Гоблин жрец

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Пилум. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное отступление. Гоблин может совершить действие Отход или Спрятаться.

ГОБЛИН НАЕЗДНИК НА ВОЛКАХ

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона

Бонусные действия

Проворное отступление. Гоблин может совершить действие Отход или Спрятаться.

ГОБЛИН МАСТЕР БОЯ БЕЗ ОРУЖИЯ

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	инт	МУД	XAP	
10(+0)16(+3)12(+1)10(+0)14(+2)10(+0)						

Спасброски Ловкость +5, Мудрость +4

Навыки Скрытность +6, Атлетика +2, Акробатика +3 **Чувства** темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

Действия

Рукопашный удар. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+3) дробящего урона и гоблин может применить один из следующих эффектов: Сбить с ног. Цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 13 или будет сбита с ног.

Оглушение (1/ход). Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 13 или будет stunned до конца своего следующего хода.

Оттолкнуть. Цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 13 или будет перемещена на 5 футов от гоблина.

Пилум. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное отступление. Гоблин может совершить действие Отход или Спрятаться.

Гоблин шаман

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Гоблин аколит

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

Действия

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона.

Рубящая завеса. Гоблин совершает атаку скимитаром и становится невидимым до конца своего следующего хода или до своей следующей атаки.

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Гоблин лидер

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

РЕАКЦИИ

Внушить храбрость. Гоблин выбирает союзника на расстоянии до 15 футов который может переместиться на 10 футов и совершить атаку реакцией.

Гоблин налетчик

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

Стрельба на ходу. Если гоблин на своем ходу до атаки перемещался минимум на 20 футов, то его дальнобойные атаки наносят дополнительную кость урона до начала следующего хода.

Действия

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона или 9(2к6+2) колющего урона, если гоблин переместился на 20 футов.

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Гоблин снайпер

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6) **Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта) Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

Засадный стрелок. Если снайпер гоблин промахнулся своей дальнобойнойной атакой и был скрыт то он не теряет свою скрытность.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

ГОБЛИН МАСТЕР ЛОВУШЕК

Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 15/8 [22/11] (2к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	XAP
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)Бонус владения +2

Боевой дух 8, у 10% - 13

Засадный стрелок. Если снайпер гоблин промахнулся своей дальнобойнойной атакой и был скрыт то он не теряет свою скрытность.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5(1к6+2) колющего урона.

Бонусные действия

Проворное бегство. Гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Масштабируемый гоблин

Масштабируемое существо — это конструктор который позволяет собрать на заданном показателе опасности существо с указанными хитами, Классом защиты, Бонусом владения, Бонусом атаки и т.д.

Ниже представлена таблица прогрессии гоблина

	мый хобгоблин Относительный уровень	владения	К3	Хиты / Кости хитов		
1/4	1	+2	15	7 (2к6)	+4	Воинское превосходство
1/2						
1	4	+2		5к6		
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Титул. Когда Хобгоблин получает титул — увеличьте его

Телосложение, Интеллект и Харизму на 2.

Лидерство. Хобгоблин с ПО 3 и выше обладает действием

Лидерство.

Повышение Характеристик. Повысьте указанные характеристики. **Воинское обучение.** Повысьте бонус к попаданию атаками оружием

и Класс Сложности боевых маневров гоблина на 1.

Паррирование. Неостановимый.

Продолжение следует?

Источники

E5E Bestiary – Hobgoblins

DMDave – Scalable Monsters

The Monsters Know What They're Doing

Monster Manual 1st edition

Monster Manual 2nd edition

Monster Manual 3rd edition

Monster Manual 4th edition

Monster Manual 5th edition

Персонажи гоблины

- 1. Yichawk: a goblin weapon master who specializes in dwarven mining picks. No matter the difficulty of the battle, he always leaves his foes full of holes. Of particular value is his sonic pick which radiates with the power of sound. When he deals a critical hit in battle, a wave of thunder booms out from it, cracking stones and skulls. Yichawk's goal? Craft a replica of his sonic pick. To accomplish this, he'll need a renowned dwarf forgemaster. It's a good thing Yichawk has a small army of goblins, ogres, and war boars at the ready.
- 2. Fengo: a goblin Horizon Walker who protects fey crossings in a wondrous twilit vale. She rarely interacts with others, preferring to stick to the shadows and speak with nimble animals. If someone dares threaten fey, the folk that saved and raised her, their life ends swiftly. Those who show kindness to fey, however, receive her trust and perhaps her guidance through the beautiful vale.
- 3. Veng: a goblin pale master who has a pension for raising fallen monsters. Nothing pleases Veng more than dancing atop a smoldering battlefield. A dire bear here, an elven warrior there, all the more to add to Veng's rotting army. Plenty of folk think he's crazy, but some claim he's blessed by the goblin goddess of death. Who knows? It's probably true.
- 4. Liinto: a goblin monster merchant who buys, sells, and trades exotic monsters like owlbears, otyughs, perytons, and umber hulks. Interactions with the goblin are once-in-a-lifetime experiences. Liinto shouts, cries, moans, waves his hands, and always brings one of his sellable pets with him to a meeting. Care not to enrage the goblin with insults to his collection: he can easily command them to eat you.

Локации

- 1. An abandoned well renovated to be the lair of a goblin tribe that rides massive, trained wurms.
- 2. A dilapidated wizard's tower claimed by a goblin boss who discovered the dead wizard's stash of magical potions.
- 3. A cavern system beneath a fishing pond that serves as the lair of a goblin who has contracted lycanthropy from a wererat.
- 4. An old warehouse in a bustling city where a group of street rat goblins meet to conduct fights between their sniveling animal companions (rats, snakes, roosters, and fire toads).

Сюжеты связанные с гоблинами

- 1. A goblin tribe threatens the water source of a nearby village after they move into the caverns below it. The goblins infect the water with some strange disease that causes the skin of villagers to turn yellow, begin to puss, and slowly rot. Will the village be saved?
- 2. The fate of a large town is at stake when a goblin warlord unites a host of goblin, ogre, and bugbear tribes using the power of a legendary, sentient longsword. If the sword were to be stolen, the warlord's grip on the horde would be lost. Of course, the warlord oft keeps to the skies atop its wyvern mount. How will the goblin be defeated?
- 3. A mighty deity dies but his divine soul reincarnates in the body of a diminutive goblin. Power-hungry forces from across the land seek him out as brave adventurers and servants of the fallen deity rise to protect the poor goblin. Can the god's soul be saved?
- 4. Thousands of years ago a horde of goblins miraculously overcame mind flayer masters and stole their dimension-shifting vessel. Since then, they've raided a plethora of peoples and places across the multiverse, growing in size, strength, and renown. Now, they've come to the player characters world, ready to pillage, plunder, and add to their mighty hoard. Can these plane-shifting, super-powered goblins be stopped?

Goblin Encounters

- 1. A band of courageous goblins rides a hill giant into battle. From its shoulders, the goblins sling stones, loose arrows, and taunt their ground-based opponents.
- 2. Six crazy goblins assault a party traveling through a forested pass with giant spiders. They pounce from above, tied to the giant spiders, leaving their hands free to loose arrows or dual-wield. This also allows them to ride the arachnids while upside down with ease!
- 3. Sneaky goblins defend their cavern lair from tiny nooks that parallel the main entrance. Tiny arrow slits dot the nooks, allowing the small creatures to crawl into these spaces and blow darts or launch arrows at invaders. If necessary, the goblins also rigged a collapsible mass of boulders above the cavern's entrance. Using that is a last resort!
- 4. A great tree-home whose trunk has been hollowed out by crafty goblins. Perched on all its limbs, goblins can easily defend their home, retreating into tiny carved out holes if necessary. To prevent attacks with fire, they've gathered lots of buckets of water to douse any blaze from afar!

Необычные комбинации гоблинов

- 1. Goblins who ride giant spiders
- 2. Four goblins strapped to an ogre

Автор: Антон aka Palant / Киборги и Чародеи, 2022

- 3. A goblin boss with a vorpal longsword
- 4. Thirty vampiric goblins under the command of a vampire lord
- 5. Goblins who ride giant bats, crows, or vultures
- 6. A booyahg with a nasty lich as a mentor
- 7. A goblin shaman who wears a circlet of intellect
- 8. A goblin tribe infected with lycanthropy (werebat or werewolf)
- 9. Goblins who train and ride giant crocodiles
- 10. A goblin boss with a pet basilisk
- 11. A goblin boss dominated by an intellect devourer
- A booyahg with an ancient night hag patron

D20	This goblin is	6.
1.	A miner.	7.
2.	A forager.	8.
3.	A warrior.	9.
4.	A scout.	10.
5.	A trapmaker.	
6.	An archer.	11.
7.	An assassin.	12.
8.	A hexer.	
9.	A wolf-rider.	
10.	A sneak.	р12
11.	An armorer.	1.
12.	A cook.	2.
13.	A builder.	3.
14.	A beastshifter.	4.
15.	A skullcrusher.	5.
16.	A thug.	6.
17.	A warpriest.	7.
18.	A prankster.	8.
19.	A blackblade.	9.
20.	A worthless nobody.	10.
10		11.
D12	THE GOBLIN IS FEATURE PARTICULARLY	12.
	SKILLED AT	р12
1.	Being sneaky.	DIZ
2.	Not being seen.	1.
3.	Tracking foes.	2.
4.	Building traps.	3.
		٥.
5.	Avoiding traps.	4.
5. 6.	Repairing traps.	
5. 6.		4.
5. 6. 7.	Repairing traps. Foraging for food	4.5.6.
5. 6. 7. 8.	Repairing traps. Foraging for food and water.	4.5.
5. 6. 7. 8. 9.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and	4.5.6.7.
5. 6. 7. 8. 9.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels.	4.5.6.7.8.
5. 6. 7. 8. 9. 10.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor.	4.5.6.7.8.9.
5. 6. 7. 8. 9.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor. Crushing skulls.	4.5.6.7.8.9.10.
5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor. Crushing skulls.	4.5.6.7.8.9.10.11.
5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor. Crushing skulls. Cutting throats.	4.5.6.7.8.9.10.
5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. D12 1. 2.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor. Crushing skulls. Cutting throats.	4.5.6.7.8.9.10.11.
5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. D12 1.	Repairing traps. Foraging for food and water. Wrangling beasts. Digging tunnels. Crafting arms and armor. Crushing skulls. Cutting throats. The GOBLIN WIELDS A rusty sword.	4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

5.	A spear decorated with feathers.
6.	Several polished daggers.
7.	A large, serrated dagger.
8.	A pair of curved daggers.
9.	A cracked wooden shield.
10.	A shield, emblazoned with the gangs' symbol.
11.	Arrows fletched with crow feathers.
12.	Arrows fletched with hawk feathers.
D12	THE GOBLIN WEARS
1.	Armor with greasy stains.
2.	Patched leather armor.
3.	Piecemeal chain armor.
4.	A leather helm.
5.	A large skull as a helm.
6.	A wolf-face helm.
7.	A lanyard of severed ears.
8.	A big hoop earring.
9.	A shiny silver belt.
10.	A wolf skin.
10.	
11.	A black cloak with a hood.
	A black cloak with a hood. A large belt purse.
11.	
11. 12.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE
11. 12. D12	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS
11. 12. D12 1.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint.
11. 12. D12 1. 2.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch.
11. 12. D12 1. 2. 3.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus. A wisp of a mustache.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus.
11. 12. p12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus. A wisp of a mustache. Amazing sideburns.
11. 12. D12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus. A wisp of a mustache. Amazing sideburns.
11. 12. p12 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.	A large belt purse. THE GOBLIN'S FACE HAS Blue warpaint. An eyepatch. Burn scars. Only one ear. No front teeth. An unusal tattoo on the forehead. Stitches closing a wound on the jaw. A topknot above it. Several muddy smudges. A boil oozing pus. A wisp of a mustache. Amazing sideburns.

3.	A maniacal laugh.	
4.	A mad cackling laugh.	
5.	A high-pitched twittering laugh.	
6.	A tendency to snicker at everything.	
7.	A nervous twitch.	
8.	A difficult time standing still.	
9.	A waddle.	
10.	A limp.	
11.	An unsavory habit of drooling.	
12.	A habit of sniffing loudly.	
р12	PRESENTLY, THE GOBLIN IS LOOKING TO	
1.	Find something to eat.	
2.	Find something to drink.	
2. 3.	Find something to drink. Find some coins or gems to steal.	
	Find some coins or gems to	
3.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster	
3. 4.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage	
3. 4. 5.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to	
3.4.5.6.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to where to find treasure. Prove its mettle to the gang's	
3.4.5.6.7.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to where to find treasure. Prove its mettle to the gang's boss. Avoid notice by the gang's	
3.4.5.6.7.8.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to where to find treasure. Prove its mettle to the gang's boss. Avoid notice by the gang's boss.	
 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to where to find treasure. Prove its mettle to the gang's boss. Avoid notice by the gang's boss. Avoid notice by anyone.	
3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.	Find some coins or gems to steal. Warn the gang of monster hunters in the area. Warn the gang of a savage beast in the area. Report to the gang as to where to find treasure. Prove its mettle to the gang's boss. Avoid notice by the gang's boss. Avoid notice by anyone. Leave the gang entirely.	

RANDOM GOBLIN WARBAND CHARTS

Work in Progress

NAME

Part 1		Part 2	
1d8	Or the name of the place where they live	1d8	
1	Broken	1	Rippers
2	Fanged	2	Raiders
3	Feral	3	Brutes
4	Scraggly	4	Breakers
5	Jagged	5	Slashers
6	Snapping	6	Invaders
7	Charging	7	Strikers
8	Thrashing	8	Howlers

COMPOSITION

Warriors (basic Goblins)	6d8
Goblin Bosses	2d4
Hobgoblin Warriors (basic Hobgoblins)	2d6
Hobgoblin Captains	1d4+2
Bugbears	3d4
Wolves	1d8+2

SPECIAL CREATURES

Roll Twice

1	1d4 Guard Drakes
2-3	1d4 Hobgoblin Devastators
4	1d6 Dire Wolves
5	3d6 Bullywugs
6	Cockatrice
7	Allosaurus
8	Displacer Beast

9	1d4 Ettencaps
10-11	1d6 Hobgoblin Iron Shadows
12	1d4 Gricks
13	Barghast
14	2d6 Orcs
15	Owlbear
16	4d4 Troglodytes
17	1d4 Trolls
18	Wyvern
19	1d4 Brown Bears
20	Basilisk

LEADERSHIP

1-3	Hobgoblin Warlord
4-5	Bugbear Chief
6	Half-Dragon

NOTABLE BEHAVIOUR/TACTICS

1	Swarms the nearest target
2	Rushes for the high ground
3	Frequent use of fire
4	Use improvised weapons
5	Take prisoners for ransom
6	Attempts to steal people's weapons
7	Favours sneak-attacks
8	Lead by a spellcaster, who they defend at all costs

Автор: Антон aka Palant / Киборги и Чародеи, 2022