



# МЕСТЬ ГОБЛИНОВ

4-5 персонажей

3-5 уровень



18+

Самое зелёное и озорное приключение!

ДОРОГИЕ ЛЮБИТЕЛИ ЗЕЛЁНЫХ УШАСТЫХ МЕРЗАВЦЕВ!

ВЫ ТОЛЬКО ЧТО ОТКРЫЛИ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ – А ЗНАЧИТ, МОЯ МЕЧТА О ХАОСЕ, УГАРЕ И НЕУДЕРЖИМОМ ВЕСЕЛЬЕ, ГДЕ НОВИЧКИ И СТАРИЧКИ СМОГУТ ОТОРВАТЬСЯ, НАКОНЕЦ СБЫЛАСЬ! И ВЫ СМОЖЕТЕ ВОПЛОТИТЬ ЕЁ ЗА ИГРОВЫМ СТОЛОМ!

СПАСИБО КАЖДОМУ, КТО ПОДДЕРЖАЛ ЭТУ ПРОЕКТ НА КРАУДФАНДИНГЕ ИЛИ ПРИОБРЕЛ ПОСЛЕ, – БЕЗ ВАС ЭТА ЗАТЕЯ ТАК И ОСТАЛАСЬ БЫ ПЫЛИТЬСЯ В МОЕЙ ГОЛОВЕ. НО ТЕПЕРЬ ГОБЛИНСКАЯ ИДЕЯ ВОПЛОТИЛАСЬ, И ВЫ ДЕРЖИТЕ ЕЁ В РУКАХ – А ЗНАЧИТ, ПРИШЛО ВРЕМЯ ОТРИНУТЬ МОРАЛЬ И ЖЕЛАНИЕ ВСЁ ДЕРЖАТЬ ПОД КОНТРОЛЕМ. ВЫ СМОЖЕТЕ ДАТЬ ИГРОКАМ ТО, ЧЕГО ОНИ ЗАСЛУЖИВАЮТ: ПОЛНЫЙ ОТРЫВ И БЕСПРЕДЕЛ!

ПРИЯТНОГО ЗНАКОМСТВА С ПРИКЛЮЧЕНИЕМ И МОЩНОГО ОТРЫВА НА ИГРАХ!

– ДАНЯ, СНИКИ

СТАНЦИЯ  
ГЕРДА



М53 Месть гоблинов / Н. Видяев  
и Д. Дернов. — М.: Студия «Офиздат!»,  
2025. — 56 с.: ил. Тираж: 1000.  
УДК 794  
ББК 77.056

Напечатано Студией «Офиздат!», ИП Дорожинский Е. А.,  
Москва, 2025  
Знак информационной продукции  
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010): 18+.  
Перепечатка и публикация без разрешения  
 правообладателя запрещены.  
© 2025 ИП Дернов Д. В. ОГНПИ: 325350000021097.  
Все права защищены.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ...



# АННОТАЦИЯ

Друзья! Прямо сейчас перед вами сценарий для 5-ой редакции DnD, и это самое **ЗЕЛЁНОЕ**, самое **ОЗОРНОЕ** и самое **ГОБЛИНИСТОЕ** приключение из тех, что вы видели!

Вашим игрокам предстоит взять на себя роли молодых гоблинов, которые много лет назад чудом спаслись от группы искателей приключений, уничтоживших их родную деревню, семью и всё, что было им тогда дорого.

Приключение рассчитано на 4–5 персонажей 3–5 уровня, но мастер всегда может регулировать сложность проверок и боевых взаимодействий.

Предупреждаем, что эта история рассказывает о мести. А значит, героям **придётся** допрашивать, обманывать, убивать, устраивать засады да и просто вести себя, как **обычные зеленокожие**. Долой скучную человеческую мораль! Отдайтесь **своему маленькому внутреннему дикарю!** В рамках приключения поднимаются взрослые темы, такие как секс, жестокость, убийства, пытки, рабство и употребление алкогольной продукции.

Команда создателей категорически осуждает все вышеупомянутые темы и считает их недопустимыми в реальной жизни (пить можно, но только если вам больше восемнадцати и в умеренных дозах).

Наслаждайтесь!

## БАЙКА СТАРОГО ГОБЛИНА У КОСТРА

«Эй, мелюжга! А ну давайте ближе к пламени и не шуметь! А тех, кто не доешт пахлебку Матушки Лулу, я сам пошажу в клетку с варгами. То-то им будет вкушно полакомиться вашиими мелкими зелёными ушами!

Сегодня **день** долгого света с неба, а значит, пришла пара травить байки и вспоминать. И **сегодня** я рашишкажу вам про самый ужашный вечер, что видел мой единственный глаз.

Тогда я бы **шмог** пустить стрелу **точно** в морду любой мерзкой тварюке. Мы **хорошо** набигали на людшкины караваны, брали золатые пабрякушки и продавали их пиратам.

Жилось тогда в **шладость**, ведь человечки в дошпехах медленные и глупые были, ничего поделать не могли.

То был **вечер** большой печальной лунты, когда вмеште с людышками пришли те трое: **долговязый волшебник**, который жёг всех лучших охотников племени, подлый проныра, игравший на брянчалке, и огромная тупая куча мяса, давившая наших без разбора.

Они разрывали вшех. Первые нешколько минут мы **ещё** шражались, но потом прошто пытались выжить. Мне повежло, я отдался глазом и нешколькоими жубами, зато шмог вынешти **вас**. Я **шпрытал** вас в большооой ящик, жатружил его на кабаняху и шкакал куда гляж глядел **ещё**, пока пожади шлышились крики. Крики бойни. Мольбы о пощаде, которые никто кроме меня уже и не помнит. Меня и них.

Пожже я ужнал их имя: Штальная длань. Именно эти падлы убили ваших родных. Я уже штар, мне ошталось недолго. Но я щастлив, шо дожил до дня, когда шмогу передать швою ярошть дальше. Я щастлив, шо, может быть, шмогу дожить до дня, когда вы принещёте мне их головы. Только после этого духи наших друзей и родных упокоятся и мы шможем жасть нашу ярошть.

Доерайте похлебку и ложитесь шпать, а завтра мы наконец начнём ишполнять план нашей мешти. Кажется, я жнаю, кто может нам помочь напашть на нужный след...»

# ОГЛАВЛЕНИЕ

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ.....	3	СЕРЖАНТ ЖАН РЕНДУ .....	37
БАЙКА СТАРОГО ГОБЛИНА У КОСТРА.....	4	НАЁМНЫЙ ЛУЧНИК .....	37
ОГЛАВЛЕНИЕ.....	5	НАЁМНЫЙ АЛЕБАРДИСТ .....	38
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	6	ОХОТНИК МОРА.....	38
ПЛЕМЯ ХРЮКАЮЩИХ ХОЛМОВ .....	6	ЧУЧЕЛО СНЕЖНОГО КОТА.....	39
ПЛЕМЯ КОРИЧНЕВЫХ ТРУБ .....	7	ВОЛКОДАВ МОРА.....	39
ПЛЕМЯ ГНИЛЫХ ПАЛОК .....	7	ОЖИВШИЙ ДОСПЕХ .....	39
ПЛЕМЯ СКОЛЬЗКИХ ЛИЗАЛ .....	8	ОБГЛОДАННЫЙ СКЕЛЕТ МИНОТАВРА .....	40
ПЛЕМЯ БОЛЬШИХ ЖИВОТОВ .....	8	ЧУЧЕЛО ИЗУРОДОВАННОГО ДЕТЕНЬША ЙЕТИ .....	40
ТАБЛИЦА БЛЮД .....	9	ЛАССИТ УТТ'ДИН, ПОРАБОЦЕННЫЙ ИФРИТ РАСПАДА .....	41
ВАШЕ СОБСТВЕННОЕ ПЛЕМЯ! .....	10	АРЛИЕТТА ОДИН-ГЛАЗ .....	41
СЦЕНА 1. ШУСТРЫЙ, ДОХЛЫЙ .....	11	ГЕНРИХ ВАЛЬДХУТТ .....	42
И ЗАНЫКАВШИЙСЯ.....	11	ОЛАФ БЬЕРНИССОН .....	42
СЦЕНА 2. В ЗАСАДЕ ХАРАШО, .....	12	ДУЛЬ БЛАСКИНССОН .....	42
А В ДЕРЕВНЕ ТЕПЛЕЕ .....	12	ГЛАВНЫЙ ЛОВЧИЙ ГРОГ .....	43
СЦЕНА 3. КРАСНЫЙ ЛЕС. ГУСТАЯ КРОВЯКА. ЗЕЛЁНЫЕ ГОБЛЫ .....	14	МОР, МЯСНИК ИЗ СТАЛЬНОЙ ДЛЯНИ .....	44
СЦЕНА 4. ВКУСНЫЕ ЯГОДЫ, ВКУСНОЕ ПОЙЛО,		ЗАСАДА .....	45
ВКУСНЫЕ ЮДИШКИ.....	16	ЛАГЕРЬ ГОБЛИНОВ .....	45
СЦЕНА 5. МАЛЕНЬКИЕ ТЁМНЫЕ СЕКРЕТЫ БОЛЬШОЙ		ОСОБНИК ХЁЛЕНПЛАЦ .....	46
ЗЕЛЁНОЙ ЖОПЫ.....	21	ПСАРНЯ МОРА .....	46
СЦЕНА 6. УСТАВШИЙ СТАРЫЙ ДОМА .....	26	ТОРГОВЫЙ ПОСТ ВАЛЬДХУТТ .....	47
СЦЕНА 7: ВКУСНЫЕ ДРУЗЬЯ ГОБЛИНЦЕВ.....	29	ДЕРЕВНЯ ВАЙНТАЛЬ .....	47
СЦЕНА 8. МЕСТЬ – БЛЮДО, КОТОРОЕ ПОДАЮТ ЗЕЛЁНЫМ.....	31	ПРИЛОЖЕНИЕ 1. КАРТА МЕСТНОСТИ .....	48
НАБОР ГОБЛИНСКИХ ЛОВУШЕК И ЗАСАДНЫХ УСТРОЙСТВ .....	33	ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ЗАГАДКА ТОТЕМА ПОДЧИНЕНИЯ .....	49
БЕСТИАРИЙ.....	35	ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ПО УПРАВЛЕНИЮ	
МОЛОДОЙ ГИГАНТСКИЙ КАБАН .....	35	ГОБЛИНСКОЙ ДЕРЕВНЕЙ.....	50
КРЕСТЬЯНИН ИЗ ВАЙНТАЛЯ.....	35	ПОЛЕЗНЫЕ НАХОДКИ И ВРЕДНЫЕ ПРОБЛЕМЫ.....	50
ГОБЛИН-НАЛЁТЧИК ИЗ СКРЫТОЙ ДЕРЕВНИ .....	36	ПРИЛОЖЕНИЕ 4. СЕКРЕТНЫЙ ЧЕРТЕЖ СВИНАХОДА	
НАЁМНЫЙ ЧАРОДЕЙ .....	36	БАЛЬШОЙ БАШКИ .....	55
ГЮНТЕР РЕШТЕК .....	37	ПОСЛЕСЛОВИЕ .....	59
КОРОЛЕВСКИЙ ПЕХОТИНЦ .....	37		

## ОБОЗНАЧЕНИЯ В ТЕКСТЕ

Вот так в тексте выделены важные имена и уточнения (например: Хёленплац).

Так в тексте выделены проверки (например: проверка Внимательности со СЛ 16).

Так в тексте выделена прямая речь персонажей.



Этим символом в тексте отмечен совет, о котором вы не просили, но мы всё равно дадим.



Если видите такой символ — обратите внимание на то, что написано рядом!



Звонкая монета показывает, где персонажи игроков смогут потратить или надыбать денежки и награды.



# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Это приключение не ограничивает ваших игроков в выборе класса, за который они будут играть, но предполагает, что все персонажи игроков — гоблины. Из-за того, что они росли в разных племенах и условиях, их возможности и врождённые навыки будут сильно отличаться. Разумеется, вы и ваши игроки можете договориться о том, чтобы кто-то взял себе другую расу, однако тогда опыт, полученный в ходе этого приключения, может отличаться от того, который был задуман командой авторов. Чтобы разнообразить создание персонажа, мы придумали для вас разные **племена**.

Каждый из персонажей получает следующие базовые параметры:

**Тип:** гуманоид

**Бонусы к характеристикам:** +2 к ЛОВ

**Размер:** маленький

**Скорость:** 30 фут.

**Темное зрение:** 60 фут.

**Навыки:** «Шустрый побег» и «Разъярённая мелкота»

**Языки:** гоблинский

**Возраст персонажа:** ваши гоблины достаточно молодые и были совсем крохотными в то время, когда их родное племя постигла трагедия. Зрелость гоблинов начинается ориентировочно с 8 лет от роду и живут они до 60, так что рекомендуем выбрать возраст от 7 до 10 лет.

## ПЛЕМЯ ХРЮКАЮЩИХ ХОЛМОВ

Гоблины этого племени научились приручать гигантских (и не только по гоблинским меркам) кабанов, превращая их в ужасающих скакунов и тягловую силу для опасных колесниц. Верхом на кабанах это племя терроризировало дороги королевства, пока однажды опытные приключенцы не устроили засаду и не захватили нескольких охотников племени. Под пытками несчастные рассказали, где стоянка племени.

### Бонусы:

∅ **+2 к МДР**

∅ **Навык «Уход за животными»**

∅ **Способность «Бородавочный таран».** Если гоблин из этого племени верхом на **гигантском кабане** перемещается как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадает по ней атакой своим оружием, цель получает от атаки дополнительный **колючий/рубящий/дробящий урон 9 (2к8)** в зависимости от типа оружия. Если цель — существо среднего размера или меньше, она должна преуспеть в **Спасброске Силы со СЛ 15**, иначе будет сбита с ног и переместится по прямой на 15 фут.

∅ **Молодой гигантский кабан**

