SNEAKY DICE

МЕСТЬ ГОБЛИНОВ

4–5 персонажей
3–5 уровень



СТАРШИЙ РОЛЕВАЯ
ОДНОЙ

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 ЭТОТ 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 РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



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. ОРГНИП: 325350000021097.
Все права защищены.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ...



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 вашими мелкими зелёными ушами!

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

Тогда я бы шмог пустить стрелу точно в морду любой мерзкой тварюке. Мы харашо набигали на людишкины караваны, брали залатые 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 луны, когда вместе с людишками 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 отделался глазом и нешкольками жубами, зато шмог вынещти вас. Я шпрятал вас в большоооой ящик, жагружил его на кабаняху и шкакал куда глаж глядел ещё, пока пожади шлышались 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 жабыть нашу ярошть.

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 фт.

Темное зрение: 60 фт.

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 **колющий/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 фт.
- **Молодой гигантский кабан**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОТРАЗИТ