

Небольшая заметка для мастеров для кастомизации, лучшей тактики и дополнительные особенности для гоблинов.

Гоблины.....	1
Существа.....	1
Анализ гоблинов .....	1
Преимущества .....	1
Недостатки .....	1
Сеттинговые особенности .....	1
Столкновения.....	2
Типовые столкновения .....	2
Лидеры и логова гоблинов.....	2
Лидеры .....	2
Ключевые особенности логов .....	2
Естественные союзники.....	2
Волки .....	2
Другие гоблиноиды.....	2
Орки.....	2
Огры.....	2
Гнолли .....	2
Рабы.....	2
Создание племени гоблинов .....	2
Племя нейдлг .....	2
Племя Фенлис.....	2
Племя Тирак-на-воде.....	2
Создание варбанды гоблинов .....	3
Гоблин .....	5
Гоблин босс.....	6
Гоблин (шаблон).....	7
Вариантные особенности .....	7
Фэйри.....	7
Гоблины Гродда .....	7
Лесные гоблины .....	7
Дополнительные статблоки .....	8
Гоблин воин .....	8
Гоблин вождь .....	8
Гоблин жрец .....	9
Гоблин наездник на волках.....	9
Гоблин мастер боя без оружия .....	10
Гоблин шаман.....	10
Гоблин аколит.....	11
Гоблин лидер.....	11
Гоблин налетчик.....	12
Гоблин снайпер .....	12
Гоблин мастер ловушек.....	13
Масштабируемый гоблин.....	14
Источники .....	15
Персонажи гоблины.....	16
Локации.....	16

Сюжеты связанные с гоблинами .....	16
Необычные комбинации гоблинов .....	16
Персонализированный гоблин .....	18
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	¼	
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

Бо

## 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 воров, 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 лютovolков, а ворги могут являться 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.

### 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

3

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 нейддиг

**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 used by goblins to mark their territory and welcome other goblins.



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

Лидер банды  
1к8      Лидер


## СОЗДАНИЕ ВАРБАНДЫ ГОБЛИНОВ

Название банды

1к8      Прилагательное      1к8      Существительное


Символ

- |     |                 |
|-----|-----------------|
| 1.  | <b>A SKULL.</b> |
| 2.  | An arrow.       |
| 3.  | A dagger.       |
| 4.  | 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. sharp sugar (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**

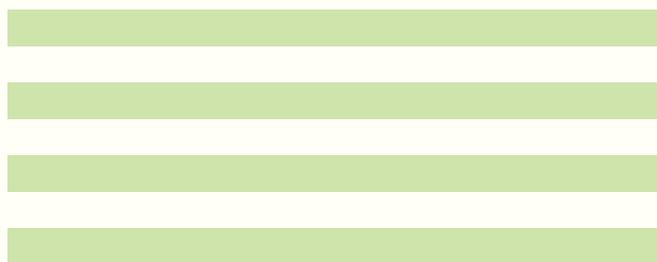
- |    |                              |
|----|------------------------------|
| 1  | Ear Piercings                |
| 2  | Covered in dirt              |
| 3  | Large Eyes                   |
| 4  | Loud                         |
| 5  | Lots of missing teeth        |
| 6  | Covered in short, wispy hair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

Особенность тактики

1к8      **Тактика**


Основные силы

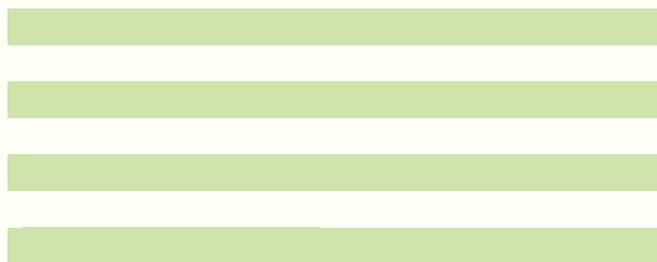
1к20      **Основные силы**



## Вспомогательные силы

**1к20**

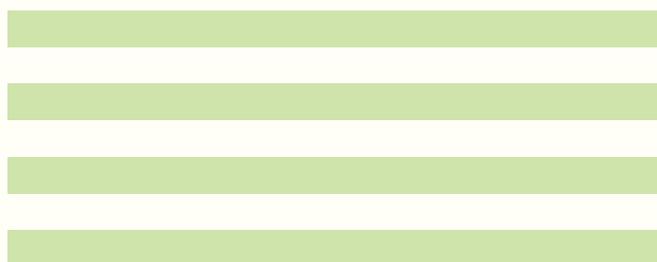
## Вспомогательные силы



## Союзники

**1к20**

## Союзники



## Используемые животные

**1к20**

## Животные

Wolves.

Wargs.

Giant spiders.

Boars.

Giant bats.

Dire rats.

Wolves.

**d6****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

**d6**

1. **THE GOBLINS' LAIR IS...**  
A series of natural caverns.
2. An abandoned mine.
3. A mine in which the goblins are actively digging.
4. An underground fortress.
5. A semi-organized military encampment.
6. A crude encampment.

**K6****LAIR FEATURES**

1. Infested with Stirges
2. Contains a trap that the Goblins can't get past
3. Fortified with the armour of their fallen enemies
4. They are digging to expand it
5. Mobile
6. 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 noblemen.
5. Young noblewomen.
6. Old noblewomen.
7. Gamblers and thieves.
8. Priests and monks.
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.
19. Elves and rangers.
20. Dwarves and gnomes.

**d10**

The goblins' are currently planning a raid on...

1. The residence of the leader or a senior gangmember.
2. An artisan'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.

**d10****THE GOBLINS' BOSS IS...**

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.
7. A cunning gobliness.

8.	A brutal hobgoblin warpriest.
9.	A brilliant hobgoblin warlord.
10.	A calculating bugbear assassin.

## d6 THE GOBLINS' GOALS INCLUDE (BOSS AND RANK-AND-FILE MEMBERS COULD HAVE DIFFERENT GOALS)...

1.	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	ХАР
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.

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] (6кб)

**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 (1кб+2) рубящего урона.

**Пилум.** Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. **Попадание:** 5(1кб+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 -1

**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 преимуществом спасброски против очарования.

### Гоблины Гродда

#### Лесные гоблины

**Лесной камуфляж.** Гоблин совершает с преимуществом 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 СТАТЬЛОКИ

### ГОБЛИН ВОИН

*Небольшой гуманоид (гоблиноид), обычно хаотически-злой*

**Класс защиты** 15 (клéпанный кожаный доспех)

**Хиты** 18/9 [28/14] (4кб+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.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Гоблин совершает две атаки оружием.

**Скимитар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1кб+3) рубящего урона.

**Короткий лук.** Атака дальнобойным оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 6(1кб+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 (клéпанный кожаный доспех), 18 со щитом

**Хиты** 18/9 [28/14] (4кб+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 (1кб+3) рубящего урона.

**Короткий лук.** Атака дальнобойным оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 6(1кб+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 ближнего боя.

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] (2кб)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+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(1кб+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] (2кб)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 (1кб+2) рубящего урона.

**Короткий лук.** Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5(1кб+2) колющего урона или 9(2кб+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] (2кб)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 дальнобойной 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 (1кб+2) рубящего урона.

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

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
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 дальнобойной 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 (1кб+2) рубящего урона.

**Короткий лук.** Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5(1кб+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

### Масштабируемый хобгоблин

Показатель опасности	Относительный уровень	Бонус владения	КЗ	Хиты / хитов	Кости	Атака	Особенности
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 twilight 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

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

## ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫЙ ГОБЛИН

### **d20**                      **THIS GOBLIN IS...**

1. A miner.
2. A forager.
3. A warrior.
4. A scout.
5. A trapmaker.
6. An archer.
7. An assassin.
8. A hexer.
9. A wolf-rider.
10. A sneak.
11. An armorer.
12. A cook.
13. A builder.
14. A beastshifter.
15. A skullcrusher.
16. A thug.
17. A warpriest.
18. A prankster.
19. A blackblade.
20. A worthless nobody.

### **d12**                      **THE GOBLIN IS PARTICULARLY SKILLED AT...**

1. Being sneaky.
2. Not being seen.
3. Tracking foes.
4. Building traps.
5. Avoiding traps.
6. Repairing traps.
7. Foraging for food and water.
8. Wrangling beasts.
9. Digging tunnels.
10. Crafting arms and armor.
11. Crushing skulls.
12. Cutting throats.

### **d12**                      **THE GOBLIN WIELDS...**

1. A rusty sword.
2. A finely-made sword
3. A spiked club.
4. A wicked looking axe.

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.
11. A black cloak with a hood.
12. A large belt purse.

### **d12**                      **THE GOBLIN'S FACE HAS...**

1. Blue warpaint.
2. An eyepatch.
3. Burn scars.
4. Only one ear.
5. No front teeth.
6. An unusual tattoo on the forehead.
7. Stitches closing a wound on the jaw.
8. A topknot above it.
9. Several muddy smudges.
10. A boil oozing pus.
11. A wisp of a mustache.
12. Amazing sideburns.

### **d12**                      **THE GOBLIN HAS...**

1. An unsettling stare.
2. A lean and hungry look.

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.

**d12****PRESENTLY, THE GOBLIN IS LOOKING TO...**

1. Find something to eat.
2. Find something to drink.
3. Find some coins or gems to steal.
4. Warn the gang of monster hunters in the area.
5. Warn the gang of a savage beast in the area.
6. Report to the gang as to where to find treasure.
7. Prove its mettle to the gang's boss.
8. Avoid notice by the gang's boss.
9. Avoid notice by anyone.
10. Leave the gang entirely.
11. Play a cruel prank.
12. Swap distasteful jokes.

# 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 Troglydotes
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