

# MY BÝT GOBLINI!

#0

DUNGEONS & DRAGONS®





# PATHFINDER MODULE

**Author** • Crystal Frasier  
**Development Lead** • James Jacobs  
**Cover Artist** • Jaime Martinez  
**Interior Artists** • Caio Maciel Monteiro and Kiki Moch Ritzky  
**Cartographer** • Rob Lazzaretti  
**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Executive Editor** • James L. Sutter  
**Senior Developer** • Rob McCreary  
**Developers** • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens  
**Assistant Developers** • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, and Linda Zayas-Palmer  
**Senior Editors** • Judy Bauer and Christopher Carey  
**Editors** • Jason Keeley and Josh Vogt  
**Lead Designer** • Jason Bulmahn  
**Designers** • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter  
**Managing Art Director** • Sarah E. Robinson  
**Art Director** • Sonja Morris  
**Senior Graphic Designer** • Adam Vick  
**Graphic Designer** • Emily Crowell  
**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez  
**Director of Sales** • Pierce Watters  
**Sales Associate** • Cosmo Eisele  
**Marketing Director** • Jenny Bendel  
**Vice President of Finance** • Christopher Self  
**Staff Accountant** • Ashley Kaprielian  
**Data Entry Clerk** • B. Scott Keim  
**Chief Technical Officer** • Vic Wertz  
**Software Development Manager** • Cort Odekirk  
**Senior Software Developer** • Gary Teter  
**Project Manager** • Jessica Price  
**Organized Play Coordinator** • Tonya Woldridge  
**Adventure Card Game Designer** • Tanis O'Connor  
**Community Team** • Liz Courts and Chris Lambertz  
**Customer Service Team** • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez  
**Warehouse Team** • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood  
**Website Team** • Christopher Anthony, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, and Scott Spalding

# WE B4 GOBLINS!

## Reference

This book refers to several Pathfinder Roleplaying Game products, yet these supplements are not required to make use of this book. Readers interested in the information presented in the Pathfinder RPG hardcovers can find the complete rules of these books available online for free at [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd).



Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

*Pathfinder Module: We B4 Goblins!* © 2016, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Printed in China.



## O DOBRODRUŽSTVÍ

**My Být Goblini ! #0** je neobvyklé dobrodružství goblinů z kmene „Slaných Žab“ (v originále Licktoads) a má sloužit jako jednorázová herní seance.

Sledujeme úplně první dobrodružství našich hrdinů z kmene Slaných Žab, mladé gobliny, kteří se pokouší získat si svá jména a když už jsou u toho, tak přepadnou svatební hostinu půlčků!

My Být Goblini ! #0 je prequelem hry My Být Goblini! a i když zkušenost s tímto dobrodružstvím může hráčům zvýšit užitek, znalost jiných dobrodružství v této sérii není pro hraní tohoto dobrodružství nezbytná.

Vaši hráči by si měli vybrat gobliní postavy z několika předem vygenerovaných gobliních hrdinů uvedených v závěru této knihy. Alternativně si mohou vytvořit své vlastní jedinečné postavy goblinů.

Toto dobrodružství se odehrává v pobřežní sladko-slané bažině, mezi gobliny známé jako Bažina shnilých pařežů (v originále Brinestump Marsh). Její lokalizace je dána v originále Pathfinderu, pro naše účely však není v žádném světě přesně umístěna a může se vyskytovat prakticky kdekoli, kde to geografické podmínky a DM dovolí.

Dobrodružství je komplet převedené do DnD, 5E.

GOBLINÍ ŠTĚŇATA V KLECI,  
MAČKÁME SE AŽ JSME V KŘEČI.  
ŽER BLÁTO, LÁMEJ KOSTI,  
UŽ NÁS BRZO VYPUSTÍ.  
KDO ZŮSTANE TEN JE SRAB,  
SMÍ HO NÁŠ KMEŇ SLANÝCH ŽAB ☠





## POZADÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Gobliní kmen Slaných Žab o sobě tvrdí, že ovládá Bažinu shnilých pařezů prostřednictvím strachu a divokosti, i když ve skutečnosti jsou přesnější důvody štěstí a obecný nedostatek konkurence. Jako u každého kmene goblinů, každé 3 roky u Slaných Žab dospívá nová úroda gobliních mlád'at. Nebezpečně hladová a bezduchá mlád'ata goblinů tráví první roky v porodní kleci. Zde platí pravidlo přežití a ti, kteří chtějí vyrůst, aby se přidali ke kmeni, musí ovládnout, přemoci a v mnoha případech sníst slabší sourozence.

Nakonec z přeživších vyrostou dychtivé mladé příšery, které každý goblinský kmen ocení. Každý goblin pochází z těchto skromných původů, od náčelníků jako Tlusté Střevo nebo Trhloun až po brzy legendární mladé gobliní hrdiny. Goblinské kmeny tradičně staví každou novou generaci před řadu výzev, aby určily místo každého štěněte v kmeni a Slané Žáby se v tomto ohledu neliší. Aby se ujistili, že jejich válečníci jsou nebojácní (nebo alespoň dobří lháři), posílají každé gobliní mládě na nebezpečnou výpravu, aby chytili ropuchu, než si budou moci nárokovat jména a stát se v očích kmene plnohodnotnými gobliny.

Samozřejmě, že život jde dál i mimo Bažinu shnilých pařezů. Členové ostatních ras v okolí se obvykle zamilují a mají děti, které také vyrostou, aby se zamilovaly. Jedním takovým příkladem je Vincek Pádloh a jeho krásná snoubenka Vilma. Kromě toho, že jsou okouzujícími hrdličkami, jsou mladí půlčící také členové zločinecké rodiny Pádlohů, kteří občas vymáhají dluhy i pro jednoho z nejméně pravděpodobných (a nejméně podezřelých) lichvářů v Solném Písku, ženu jménem Lotta. Velká část rodiny Pádlohů, stejně jako samotná Lotta, podnikla cestu po řece dolů na farmu Pádlohů, aby byli přítomni na této slavné a šťastné svatbě.

Toto rozkošné (a možná nečekaně násilné) spojení půlčíků se shodou okolností blíží k vrcholu právě ve chvíli, kdy kmen Slaných Žab vypouští do světa svou nejnovější várku mlád'at.

Nic neudělá nájezd goblinů víc vzrušující než půlčící, nože a sáh vysoký dort! Jediná věc, kterou hráčské postavy potřebují, je záminka k účasti na radostné události, naštěstí se zrovna do bažiny zatoulal náhodou člověk s rozvrzanou károu. A tak gobliní dobrodruzi vyřázejí za dobrodružstvím, aby si vysloužili svá jména a místo ve světě.

## MY BÝT ŠTĚŇATA!

Přečtěte následující, abyste mohli uvést své hráče do děje:

Jste goblini z kmene Slaných Žab. Nebo alespoň jednou budete. Prozatím jste však štěňata – hladové, amorální, nevrle gobliní děti, které se naučily přestat jíst kameny teprve před několika měsíci. A s každým dalším dnem se vaše porodní klec zdá menší a menší. Vnější svět stále více láká vaší gobliní zvědavost (a chuť k jídlu), ale nenávistné mříže klece vás drží na uzdě.

Několika dalším mlád'atům se v kleci daří, i když ta menší a slabší jsou prořídlá. Konvič stojí doslova hlavou a rameny nad konkurencí, je to perfektní goblin, ten to dotáhne daleko. Už si vyrobil působivý klobouk z konvice, která zůstala ležet příliš blízko klece. Dokonce i dospělí goblini – mezi nimi i legendární náčelník Tlusté Střevo – si všimli Konviče a jeho pokročilé dovednosti šťouchat, strkat, kousat a všemožně jinak trápit vás ostatní.

Ale dnešek je výjimečný. Dnes místo kbelíku rybích hlav goblin Chlívák Lopuch (kterému menší gobliní děti říkají „Máma“) přinesl klíč a odemkl dveře vaší klece, čímž vás poprvé vylil do světa. Kolem se shromažďují ostatní Slané Žáby, koukají na vás a žvýkají rybí hlavy, které měly být vaše. "Všichni jste příliš velcí na klece," odfrkl si Chlívák Lopuch. "Ale ještě nejste Slané Žáby. Jste štěňata. Slané Žáby musí být užitečné. Slané Žáby musí být tvrdé! Slané Žáby si musí vydobýt svá místa v kmeni. A to je to, co teď uděláte! Ukažte, kam patříte, i kdyby to měla být pohřební jáma!"

Každý gobliní kmen má jedinečné tradice, které označují dospívání mlád'at a určují jejich role v klanu. Slané Žáby si vypůjčili tradici používanou blízkými lidmi a nutí svá mlád'ata získávat různé takzvané „odznaky“ tím, že uspějí ve svévolných a krutých úkolech.

Odznaky Slaných Žab jsou více než jen jednoduché záplaty, jsou to jedinečné magické předměty, vytvořené převážně díky náhodě a goblinské tvrdohlavosti, které dávají mlád'atům, náchylným k nehodám, pár druhých šancí na přežití. Stejně jako lektvary, může odznak Slaných Žab používat kdokoli (ačkoli dospělý goblin, který je přistižen, se právem stydí za to, že si hraje s „hračkami pro miminka“). Goblin může aktivovat odznak jako okamžitou akci, obvykle v reakci na nějaké nebezpečí nebo zvláštní stav. Pokud odznak nepoužijete do jednoho týdne, jeho kouzlo vybledne a promění se v nepoužitelný kus látky. Jakmile je odznak použit, jeho kouzlo navždy zmizí.

Chlívák Lopuch srovná štěňata a hrstku dalších gobliních mlád'at, aby je mohli posoudit a trochu profackovat, vynechajíc Konviče kvůli jeho zjevné převaze a pozoruhodné pokrývce hlavy. Po několika trapných chvílích dá kmen štěňatům čtyři výzvy, jednu po druhé. Mlád'ata mohou výzvy odmítnout, ale když tak učiní, vyvolá to házení bláta a odpadků z davu, které způsobí poškození 1 život. Úspěch v úkolu přináší štěněti odznak Slaných Žab. Lopuch jich má dost na to, pokud by několik mlád'at vyhrálo stejnou výzvu. Níže jsou uvedeny čtyři výzvy s odznakem Slaných Žab.

### **Zvířecí d'ábelství**

Štěňata musí prokázat své mistrovství nad nebezpečnými tvory přivázáním vodítka k obzvláště velkému pavoukovi. Přetahování šarlatového pavouka o velikosti hlavy vyžaduje úspěšnou kontrolu Síly, SO 9, po níž následuje úspěšná kontrola Obratnosti, SO 12, k uvázání bezpečného uzlu. Pokud štěně selže, třebaže v jedné kontrole, pavouk se ho okamžitě pokusí kousnout (útok +7), udělí 1k4 bodného zranění.

Štěně se může pokusit o přivázání znovu. Pavouk znervózní a uteče, pokud goblin selže celkem ve třech pokusech.

*Použití odznaku: Po úspěšném hodu na útok proti stvoření zvířecího typu zvýší uživatel tohoto odznaku své poškození způsobené tímto útokem o +1k6. Toto poškození navíc se při kritickém zásahu nezdvojnásobuje. Uživatel se může rozhodnout aktivovat tento odznak po uvalení běžného poškození pro útok.*

### **Vozembouch**

Štěňata se musí kreativním způsobem zranit pro potěšení kmene. Každý pokus štěněte způsobí 1k4 bodů zranění sobě samému (zvláště kreativní zranění způsobí další 1 nebo 2 body zranění). Štěně si může zranění udělat pomocí úspěšné kontroly Charismatu, SO 15, přičemž k této kontrole získá bonus ve výši již utrpěné škody. Tedy každé další kolo se SO snižuje o hodnotu zranění z předchozího pokusu. Zranění nekončí smrtí, ale pouze bezvědomím. Štěňata mohou tuto výzvu opakovat, dokud zůstanou při vědomí.

*Použití odznaku: Uživatel tohoto odznaku získá možnost úskoku před útokem a je odhozen 1 sáh od útočnicka ve směru, který si zvolí, a přistane na nohou. Uživatel může aktivovat tento odznak poté, co byl zasažen, ale předtím, než dojde k poškození. Úskok nevyvolá příležitostný útok.*

### **Škodlivá slova**

Aby dokázala svůj důvtip, a to i tváří v tvář extrémní bolesti, musí každé štěně někoho urazit a přitom žvýkat horký kámen vytáhnout z ohniště. Štěně musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, SO 8, aby udrželo horký kámen v ústech a ve stejném kole musí zvolat vtipnou urážku, což vyžaduje úspěšnou kontrolu Inteligence, SO 14. Štěňata to mohou zkusit znovu, pokud neuspějí v kontrole inteligence, ale SO pro Odolnost se každé kolo zvýší o 1 a štěně to nemůže zkusit znovu, jakmile selže v záchranném hodu na Odolnost. Když goblin



selže při této záchraně, reflexivně vyplivne horký kámen dříve, než skutečně způsobí poškození.

*Použití odznaku: Uživatel tohoto odznaku může vyvolat proud bouřlivých invektiv proti jednomu tvorovi s inteligencí 3 nebo vyšší v dosahu 5 sáhů. To umožňuje uživateli pokusit se o zastrašení cíle a demoralizovat toto stvoření s bonusem +5 k zastrašování. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Charisma, SO dle nastaveného zastrašování. Neuspěje-li, je cíl na 1 kolo Vystrašený. Pokud je záchranný hod o více než 5 nižší, než nastavený SO, cíl je místo toho na 1 kolo Ochromený.*

### Žoužel

Aby dokázala hbitost svých zubů, musí štěňata vyhrabávat červy z bahna bez použití rukou nebo nohou. Pokaždé, když mládě spolkne sousto bláta, musí uspět při kontrole Vnímání (Moudrosti), SO 12, aby v něm našel červa. Jakmile goblin najde červa, může se vyhnout jeho spolknutí pomocí úspěšné kontrole Obratnosti, SO 14. Štěně může spolknout tři sousta bahna, než bude příliš plné a nemocné na to, aby to zkusilo znovu.

*Použití odznaku: Uživatel tohoto odznaku může znovu hodit jeden záchranný hod, který právě selhal, ale potom okamžitě upadne.*

## SLANÉ ŽÁBY

Konečně osvobození od porodní klece mají štěňata ještě jeden úkol, než je kmen Slaných Žab uzná za plnohodnotné gobliny: zmocnit se svých vlastních ropuch z Bažiny pulců a předložit je Temným duchům, zlým silám, které sídlí hluboko ve strašidelné Jeskyni temných duchů.

Čelit strachu z neznáma a temnoty začlenili Slané Žáby mezi rituály dospělosti krátce poté, co jejich náčelník děsivý Šplouch Prskal zabil starého poustevníka, který přebýval uvnitř jeskyně. I když jeskyně ... ve skutečnosti to byla spíše chatrč opřená o skalní převis. Slané Žáby začali s

klaněním Temným duchům (jako součást jejich neustále se měnící palety pověr) tak dávno, jak si kdo pamatuje (alespoň 10 let). Od té doby kladou své ropuchy před zborcenou kostrou bývalého obyvatele chatrče.

Oblíbenci náčelníka Tlusté Střevo, Konvič a jeho následovníci, mohou okamžitě odejít do Bažiny pulců, čímž štěňatům dopřejí noc, aby si odpočinuli a zotavili se ze zranění, která mohla utrpět při získávání odznaků. Štěňata také mohou využít této příležitosti a poohlédnout se po zbraních, které budou potřebovat.

Kyje (1k4, drtivé zranění) a krátké hole (1k6 drtivé zranění) lze snadno najít téměř kdekoliv. Úspěšná kontrola vnímání, SO 12 odhalí bednu obsahující sedm hřebíků, které lze použít jako šipky (1k4 bodné, vytríbená). Víko bedny má popruh, takže jej lze použít jako lehký dřevěný štít (OČ +1).

### Lopuchova rada

Jakmile si štěňata odpočinou a sesbírají všechny odznaky, které získali, Lopuch je shromáždí na okraji vesnice, aby oslovil skupinu jako celek.

„Vy si myslíte, že jste tvrdí, protože jste vylezli z klece pro mimina? Pche! Nejste goblini. Jedinými skutečnými gobliny jsou Slané Žáby a Slaná Žába bez ropuchy je jen... slaná. Tak. Pokud chcete být Slané Žáby, musíte chytit ropuchu v Bažině Pulců a také nezemřít. Pak vezmete ropuchu do Jeskyně temných duchů a zase nezemřete. Pak ukážete svou ropuchu duchu Temným duchům a možná, pokud jste opravdu goblin, pak také nezemřete. Získejte ropuchu. Ukažte ducha. Zabijte vše, co vás chce zastavit. Neumřít. Ta poslední část je velmi důležitá.“

Lopuch načrtne hrubou mapu, která ukazuje polohu Bažiny pulců a Jeskyně temných duchů, a pak postrčí štěňata na jejich cestě. Pokud mají štěňata nějaké otázky, odpoví jim tak, že je nazve nemluvnaty a hází na ně bláto.



## Bažina pulců

Líná bublina pomalu tu a tam proráží hladinu tohoto mělkého, páchnoucího rybníka a opar hmyzu zahaluje vzduch všemi směry. Bzuket hmyzu prolomí jen občasné žabí zakvákání.

Kmen Slaných Žab rekrutuje své titulní mazlíčky z této specifické bažiny. Kalné, stojaté vody jsou plné řas a larev hmyzu, což z nich dělá ideální živnou půdu pro zvláště nešťastný druh ropuchy, jejíž psychoaktivní sekrety pomáhají goblinům přežít nudná odpoledne po celá desetiletí.

Voda je hluboká pouhou stopu a gobliní děti jsou dostatečně lehké, takže nehrozí proražení vrstvou rašeliny na dně rybníka (obvykle; viz *Poklad*). Jako standardní akce může štěně chytit ropuchu pomocí úspěšné kontroly Obratnosti, SO 15. Štěňata si mohou s trochou mazanosti vylepšit své šance tím, že použijí speciální taktiku, jako je šplhání na vyšší místa, volání ropuchy, aby nalákali ropuchy, nebo použití Nenápadnosti. S úspěšnou kontrolou zvolené (a od DM přijaté) dovednosti, SO 12 získá goblin bonus +2 ke kontrole Obratnosti, aby chytil ropuchu.

### Ropuchy

Bahenní ropuchy vylučují mírný toxin, který u mladých goblinů způsobuje závratě a halucinace, tlumí bolest a způsobuje spoustu jiných zajímavých stavů.

Olizování nebo pojídání ropuchy je standardní akce. Jednou denně může goblin svoji žábu „olíznout“ (v boji jako akce nebo bonusová akce) a získat tak jednu z následujících výhod, nebo možná nevýhod dle hodů k10:

1. Jedové zranění 1k4.
2. Žába uteče, goblin okamžitě začne hledat novou (nebo honit tuhle).
3. Halucinace, jako kouzlo Zmatek, záchranný hod na Odolnost, SO 15.

4. Následující hodinu se goblinovi kouří z uší, nevýhoda k hodu na nenápadnost.
  5. Zezelená jazyk, pokud tedy stejně není zelený, ztráta chuti a čichu, nevýhoda na vnímání pomocí těchto smyslů.
  6. Nic se nestalo, to je zvláštní, ale můžeš to zkusit znovu.
  7. Zdatnost +2 ve zvolené dovednosti.
  8. Zvýšení rychlosti o 2 sáhy na 1 hodinu.
  9. Vyléčí 2k4+2 životů.
  10. Dobrá nálada, goblin má v následujících 10 minutách nezvykle dobrou náladu, přiblíže se usmívá na své okolí, získává Bardskou inspirační kostku 1k6.
- + Sní-li goblin svoji žábu, získává kromě daného lízacího efektu ještě 5 dočasných životů na dobu 1 hodiny.

V případě, že z nějakého důvodu o svoji žábu goblin přijde, ať už v boji, nebo mu uteče, nebo ji prostě sní, okamžitě vyhledá novou. A to klidně i uprostřed boje. Nalezení nové žáby není velký problém, v bažinách okolo jich je spousta, ale v boji toto hledání stojí 1k4 kol.

**Poklad:** Bývalí gobliní hrdinové Bručoun Hefty a Nikdy-si-nestříhá-nehty Grom před několika lety potkal nešťastný osud v Bažině pulců, když náhodou propíchl rašelinu a byli vcucnuti do temných, kyselých vod pod nimi. V určitém okamžiku během lovu ropuchy jeden ze štěňat automaticky najde sekáček na psy (Scimitar, 1k6, sečné, vytríbená), který vyčnívá z rašeliny. Další vyšetřování odhalí dvě nakládání mrtvol ve vodách pod nimi, spolu s druhým sekáčkem na psy, oštěpem (1k6 bodné, vrhací), hákem (dýka) (1k4 bodné, vrhací, vytríbená), bezbožným symbolem Zarongela, dvěma dřevěnými lžícemi, dvěma mrtvými krky a sklenicí nakládaných rybích hlav.





## Konvič

Hrozivé ranní slunce pomalu ustupuje osvěžujícímu vlhkému mrholení, když goblini překračují močál na cestě do Jeskyně temných duchů. Než však dosáhnou svého cíle, narazí na hrubě tvarovaný spadlý kmen, který blokuje cestu. Obkročmo po něm šplhá ochablá, zelenošedá postava – goblin Konvič s naleštěnou konvicí stále posazenou na svraštělé hlavě. Křičí: "Vy hloupí rádoby goblini!" když se vedle něj vyškrobou další protekční mlád'ata z klece – Kulčák a Rompuch. Konvič pokračuje a mává nad hlavou zlomyslně vypadajícím kráječem psů.

„Vzali jste ropuchy ze speciálního Konvičova rybníka a teď musíte zaplatit moji cenu. Dejte mi všechny své ropuchy! A řekněte, že jste hloupí!“

Konvič plně nezážil, jak snadno lze tento konkrétní požadavek překroutit v urážku, a pokud někomu skutečně řekne „Jsi hloupý“, vzteká se a okamžitě zaútočí.

Konvič včera v noci opustil vesnici a stále skrývá svou nejhlubší hanbu: vysilující strach ze stojaté vody. On a jeho dva následovníci se celou noc choulili v chladu a čekali, až se další mladí goblini vydají na cestu a chytí ropuchy, aby je mohli okrást a prohlásit je za své. Namyšlenému malému tyranovi je jedno, jestli zabije pár mlád'at, pokud se vrátí domů s nejlepšími ropuchami. Útočí, pokud se zdá, že se štěňata zdráhají, ale není příliš chytrý a neuvědomil si, že není v přesile. Konvič je také snadno oklamán a jakékoli sliby, že pro něj pošlou nebo odnesou ropuchy zpět do vesnice, stačí k tomu, aby ho zmátly a nechá každého projít. Jako



náčelníkův oblíbenec je nebojácný a zvyšuje SO jakéhokoli pokusu ho zastrašit o 5.

Konvičovi partáci jsou nekompetentní i podle goblinských standardů. V každém kole má každý z nich 25% šanci, že použije standardní akci (namísto útoku), aby se ukázal před Konvičem a pogrataloval mu k chytré urážce nebo mistrnému útoku. Pokud Konvič zaznamená kritický zásah, zvýší se tato šance v následujícím kole na 75 %.

Pokud je Konvič vyřazen, poražen nebo zabit, jeho následovníci se okamžitě vzdají a prosí o milost a chválí nové nejlepší gobliny v kmeni.

**Poklad:** Konvič nosí různé odměny od kmene Slaných Žab a také pár drobností, které ulovil během své dlouhé, chladné noci v bažině: Malý krátký luk (1k6 bodné, střel.), který potřebuje

tětivu, toulec se sedmi šípy, tvrdá kožená bota, solnička a pět lahví, na jejichž etiketách je usměvavá půlelfka v šaškovské čepici. Pro každého goblina, který je dostatečně odvážný na to, aby dokázal číst, je na štítku uvedeno „Mirakulózní Medicína Magické Magdaleny: Mistrovský Mix Mastí a Medicín na Maximální Množství Moribundusů a Malátnosti!“

Tento poslední poklad pochází z bedny na nedaleké silnici, ale bedna je nyní prázdná, kromě špinavé slámy. Navzdory grandiózní etiketě je každá lahvička jednoduše lektvarem na vyléčení lehkých ran řezaný obilným alkoholem, mátou peprou a mořskou vodou.



*Mirakulózní Medicína: Každá lahvička má slabou auru kouzelné magie. Pití z láhve vyžaduje standardní akci a při boji vyvolává příležitostný útok stejně jako pití lektvaru, ale obnovuje pouze 1 život. Z každé lahve se lze napít 3x.*

### **Jeskyně temných duchů**

Když je goblin tyran z cesty, štěňata musí pokračovat v cestě do Jeskyně temných duchů a představit své ropuchy strašlivému duchu, který se skrývá uvnitř. Jakmile dosáhnou svého cíle, přečtěte nebo parafrázuje následující.

Ve stínu šedých cypřišových kmenů se na bahnitě zemi, porostlé bažinnými ostružiníky dřepí propadlá jeskyně vytvořená člověkem, nejspíše naklánějící se na stranu.

„Jeskyně“ je ve skutečnosti stará lovecká chatrč, postavená u malé skály, ale je dostatečně strašidelná, že se štěňata zdráhají jít dovnitř. Interiér je tmavý, ale temné vidění goblinů proniká šerem a odhaluje nakloněné a částečně zhroucené police, hromady rozbité keramiky, stůl posetý haraburdím a rezavějící pasti na zvířata. Částečně mumifikovaná, ale z větší části již pouze kostra lidského těla je zhroucená pod kamenným převisem – bájný „Temný duch“. Z hrudi mrtvolky trčí zlomený, pavučinou posetý koňský sekáč (nyní již ale nepoužitelný jako zbraň).

Aby dokončili svůj rituál dospívání, musí každý goblin zvednout svou ropuchu před duchem a představit ji jejím jménem Temnému duchu.

Opuštěnou chatrč však nevyužívají jen goblini. V ruinách se usídlil pár „Zlodějských koček“ (mývalů). Skrývají se v zarostlém koutě, když uslyší přibližovat se štěňata. Poté, co první dva goblini dokončí svůj rituál dospívání, zavalití bandité konečně seberou dost odvahy, aby zaútočili na malé hlučné vetřelce!

**Poklad:** Zatímco mnoho goblinů v průběhu let prohledalo a vyloupilo Jeskyni temných duchů, jiní goblini dovnitř neustále tahají nové haraburdí. Při prohledávání chatrče jsou

odhaleny dva pytle, čtyři nefunkční dýmovnice, čtyři větvičky, hák na maso (dýka), pazourek a troud, nějaké kovové špejle, rezavý řetízek na hodinky, malá drátěná klec, pár rozbitých brýlí, sada zlodějského náčiní, sada falešných zubů a mývalem napůl snědený sáček špendlíků.

### **Mobilní Market Magické Magdaleny**

Když je jejich odvážné pátrání dokončeno, nyní plnohodnotní goblini se mohou vydat zpět do vesnice Slaných Žab, ale naskytne se jim zvláštní pohled. Přečtěte si nebo parafrázuje následující.

Barevně natřený vůz stojí napůl zapadlý na plácku páchnoucího bahna. Stranu vozu zdobí ohavná slova spolu s obrazy lektvarů a kouzelných cetek. Lahve, sudy, hrnce a všechny druhy skutečných lektvarů a kuriozit vyčnívají zpod vybouleného plátna, které pokrývá vršek vozu.

Slova na tomto barevném vagónu (ne že by se to nějaký sebevědomý goblin někdy dozvěděl) zněla „Mobilní Market Magické Magdaleny“. Podomní obchodník, od kterého vůz převzal své jméno, Magdalena Máslová jede na svatbu na farmu rodiny Pádlohů. Na své cestě na jih ze Solného Písku se rozhodla jet zkratkou přes Bažiny. Její vůz však daleko nedojel a ona strávila posledních několik hodin snahou přimět svou tvrdohlavou mulu Báru, aby zmrzačený vůz táhla dál. Zatímco se dře, říká: „No tak, ty tvrdohlavá stará mulo! Přijdeme tak pozdě!“

Magická Magdalena, půlelfka, nosí úžasný klobouk, který cinká při každém kroku. Ještě nikdy nepotkala goblina, ale jako skvělá prodavačka a sebevědomá umělkyně si nenechá ujít příležitost oškubat pár joudů z bažin. Když si všimne goblinů, pustí se do prodejní nabídky „Mirakulózní Medicíny Magické Magdaleny“ a zvláště ji povzbudí, když si všimne, že někteří z nich už u sebe mají lahvičky s jejím charakteristickým lékem.

Běžně prodává každou láhev za 30 zlatých, ale je ochotna účtovat goblinům mnohem, mnohem

víc. Ve chvíli, kdy si uvědomí, že její zákazníci jsou zcela bez peněz, celé její chování se změní, od vřelého a žoviálního k ječícímu a výhružnému. Hází kameny, aby odehnala „malé podivíny s křivými zuby“.

Statistiky Magdaleny i muly Báry jsou uvedeny v *Bestiáři*.

**Taktika:** Jakmile Magdalena utrpí jakékoli poškození, vyjekne strachem a změní taktiku z házení kamenů na vrhání bomb, ale pokud to dokáže, použije nejprve extrakt ze štítu (OČ +1), aniž by vyprovokovala příležitostný útok.

Pokud se jí životy sníží na 4 nebo méně, běží na sever k Solnému Písku, nechá mulu Báru svému osudu a použije Mirakulózní Medicínu, jakmile to bude možné.

Pokud někdo zaútočí na mulu Báru, ta první 2 kola kope do nejbližšího nepřítele, je-li v dosahu. Po 2 kolech utíká směrem k Solnému Písku.

**Poklad:** Magdalenin vůz je plný nejrůznějších věcí:

- barevné útržky látky
- 12 prázdných lahví
- sud s mořskou vodou
- malý soudek obilného lihu
- 2 kelímky s lepidlem
- hojně používaná kosmetická sada,
- malé zrcátko
- vycpaný havran
- provizorní alchymistická laboratoř
- 7 pochodní
- lektvar pavoučího šplhání
- 5 lahviček „Mirakulózní Medicíny“

Úspěšná kontrola Vnímání, SO 15 odkryje skrytou přihrádku pod sedadlem vozu, která obsahuje:

- slabý lektvar ohnivého dechu (vydechnutí ohně 1k6, 1 sáh od tebe)
- malý hedvábný sáček obsahující osm mléčných zubů
- hrubě kreslený pastelový obrázek blond'até půlelky a menší půlelky, zdobený srdíčky.

Magdalena, pokud ji štěňata porazí, má u sebe dýku, pytlík konfet, sáček mátových bonbónů (posledních 5 kousků), knihu zaklínadel (v elfštině, okamžitě spálit !!), šaškovskou čepici, dřevěnou flétnu a 13 zl.



To nejdůležitější (umístění dle rozvahy DM), co štěňata najdou, je ale mapa místní oblasti s velkým červeným „X“ nakresleným na jednom místě – farma Pádlohů – a také pozlacenou obálku obsahující třpytivý kus papíru pokrytý slovy. Pokud by byl nějaký goblin tak neslušný, aby si to přečetl, zjistil by, že to je pozvánka pro Magickou Magdalenu, aby pobavila hosty na svatbě na farmě rodiny Pádlohů, ležící na řece Mokřůvce. Zatímco

běžná gobliní slušnost obvykle vyžaduje okamžité zničení všech slov, lesk tohoto kousku papíru naznačuje mnohem větší výzvu, než jaké může pravděpodobně zvládnout kvarteto nováčků.

DM by měl důrazně povzbuzovat štěňata, aby ohledně této třpytivé zprávy požádaly o radu velkého a mocného náčelníka Tlusté Střevo. Pokud štěňata trvají na pokusu spálit pozvánku, DM by mohl rozhodnout, že papír je ohnivzdorný. Zahodí-li pozvánku nebo ji někam schovají, může ji najít třeba Čurd nebo Lopuch, který skupinku celou dobu nenápadně sleduje.



## MY BÝT NÁJEZDNÍCI!

Když se štěňata vrátí do zatuchlé vesnice kmene Slaných Žab, starší goblini se shluknou, aby si prohlédli nové ropuchy a zírali na drobnosti, které se během dobrodružství objevily. Chlívák Lopuch se nakonec protlačí do přední části davu.

Pche! Vy?! Nemyslel jsem si, že se vrátíte z bažiny jako první. Vůbec jsem si nemyslel, že se vrátíte! Bažina shnilých pařezů být dneska nebezpečná! Čurd viděl dnes ráno na silnici cizince, špičatého skřítku s třpytivým kloboukem, barevným vozem a legračním koněm. Sežeňte si bodavé věci – vyrážíme ji najít a slušně přivítat, jak se na Slané Žáby patří!

Pokud se štěňata zmíní, že už přepadli tohoto legračního cizince, Lopuch vypadá trochu zklamaně, že mu uniklo násilí, protože několik goblinů už vyrazilo do bažiny, aby začali drancovat barevný vůz. Lopuchovo zklamání se pomalu mění v údiv nad odvahou štěňat a klade zvědavé otázky, kdo byl ten cizinec, co bylo nalezeno, a zabavuje veškeré písemnosti nebo mapy, které musí ukázat Čurdovi a náčelníkovi.

Pokud štěňata nic z toho nenašla, přinese důležité písemnosti jiný horlivý goblin, který se vydal na místo setkání. Pokud mapu a dopis odmítají vydat, schytají od Lopucha pár pohlavků a ten jim vše zabaví.

Následně nechá štěňata odejít se do vesnice, aby si odpočinuli. Pokud se štěňata zmíní o boji s Konvičem, Lopuch se radostně zasměje. O nové ropuchy štěňat se nijak zvlášť nestará, pokud mu nenabídnou jednu, aby si lízl.

Dejte štěňatům čas, aby se vyspala z ranního vzrušení, vyměnila své nově nalezené poklady za lepší zbraně nebo oheň a navštivte Hnusného Grimla pro nějaké léčení (zdarma, když jsou dospělí!). Po několika hodinách se rozšířila zpráva o schůzce v poradní chýši náčelníka Tlusté Střevo a celá vesnice se shromáždila v zakouřeném chatrči s propadlým stropem.

V poradní chýši domě jsou vysoko naskládané sklenice s podivnými, chlupatými tvory konzervovanými v nálevu a stažené kůže čehokoli, co je příliš velké i na tu nejmocnější sklenici. Náčelník zvedne jednu ruku – podle vzhledu lidskou – z vrcholu své vysoké židle a umlčí gobliní hordu. Všichni goblini vědí, že jejich náčelník Mocný Objemný Psobjec Gutwad, kterému nikdo neřekne jinak, než „Tlusté Střevo“ je goblin tak pozoruhodný, že pouhý zvuk jeho hlasu přivádí gobliny k šilenství nebo jim způsobí explozi hlavy. Proto jeho věrný rádce Čurd mluví jeho jménem:

Naši noví gobliní hrdinové se vrátili s hroznými, hroznými zprávami: Cizinec přinesl do naší bažiny hrozná, hrozná slova. Mimořádně příšerná slova! Protože tato slova jiskří.

Možná jsou to kouzelná slova. Možná ještě horší magie než běžná slova. Ten cizinec měl také mapu a náčelník z pohledu na mapu poznal, že to je jasně místo, kde dlouháni pronášejí svá hrozná jiskřivá slova! Plánují něco špatného. Ale my být goblini! My jsme ta nejstrašnější věc! Slané Žáby vyrazí na tvůrce slov a rozbít všechno!

"Zapálit ohně, nabrousit čepele.  
My být goblini! Vy jít do prdele!"

Kdo zůstane ten je srab,  
Sní je náš kmen Slaných žab!"

Vesnice je ve varu šilenství — nájezd na farmu Pádlohů začíná!

### Farma Pádlohů

Farma Pádlohů, která se nachází asi 3 míle jihovýchodně od Bažiny shnilých pařezů, je usedlostí některých z nejméně milovaných farmářů v regionu. Půlčící Pádlohové používají svou málo ziskovou prasečí a kozí farmu jako zástěrku, přičemž většinu bohatství získávají účtováním nelegálního mýtného za dopravu po řece Mokřůvce a po cestě na Ztracené pobřeží, to vše umocněné záchvaty říčního pirátství.





Šerif Solného Písku se v dopadení nebezpečných říčních banditů nikdy nedostal dál, než že občas zavřel někoho z rodiny na pár dní do šatlavy.

Jak goblini přijíždějí, farma Pádlohů zažívá vzácný nával optimismu a dobré nálady. Nejmladší syn Pádlohů – nevzdělaný lamač nohou jménem Vincek – se konečně usadí se svou stejně pitomou a násilnickou láskou Vilmou. Pádlohové shromáždili velkou část své rodiny z oblasti, stejně jako několik svých nechvalně známých profesionálních kontaktů z města, aby oslavili toto radostné spojení. Svatba začíná v polovině dopoledne a má pokračovat téměř do půlnoci.

Farma je zchátralá záležitost, protože Pádlohové neradi utrácejí své těžce vydělané peníze za údržbu. Většina dřeva je docela suchá a vzplane, pokud k němu přidržíte pochodeň po dobu 2 kol. Každé další 2 kola se oheň rozšíří o 1 sáh dál.

Dům a stodola jsou normálně zamčené, ale v současné době jsou pro hosty otevřené – pouze loděnice se skladem pašovaného zboží zůstává zapečetěna (pro otevření těchto je třeba úspěšného použití zlodějského náčiní, SO 20).

Farma je schoulená mezi prašnou stezkou na západě, pomalou a mělkou řekou Mokřůvkou na východě, světlými lesy na severu a zvlněnými kopci na jihu občas osázenými plodinami (častěji však využívanými k pasení koz).

### **Střetnutí**

Celkovým smyslem těchto střetnutí je způsobit chaos a získat zábavnou kořist, takže štěňata by měla mít možnost vyzkoušet jakoukoli taktiku, která by je mohla bavit, a ignorovat všechna setkání, která jim nepřijdou zajímavá. O ty se postará zbytek kmene. Na konci dne je vítězem každý goblin, který přežije nájezd. Až goblini dorazí, přečtěte si nebo parafrázujte následující:



Světlý les a zarostlé pole ustupují zchátralé farmě rušné aktivitou. Ze stodoly a domu visí barevný papír a látky a po dvoře jsou rozházené stoly naložené jídlem a pitím. Uprostřed toho všeho stojí dort, který se tyčí do výšky téměř dvou goblinů a je pokapán polevou a pudinkem. Několik plátek dortu již bylo odstraněno, což odhaluje jeho interiér, který vypadá vlhký a lahodný.

Početní půlčikové, kteří se účastní svatby, soustředí většinu své pozornosti na rozzářený, dobře oblečený pár, který zrovna hromadí třpytivé krabice s mašlí. Uprostřed půlčiků jsou dva lidé – jeden oblečený v brnění a s čepelí a druhý v pěkných šatech, mračící se a s malým uštěkaným psíkem.

### A1 Stodola

Pádlohové většinou využívají stáj pro zvířata za nepříznivého počasí a k uskladnění sena a obilí na zimu.

Tučný Gundr je zjizvený žoldák, který několik měsíců slouží jako bodyguard Lotty (viz oblast A4). Svatby půlčiků ho nijak nezajímají a účastnil se ho jen proto, že mu Lotta zaplatila, aby ji hlídal.

V tuto chvíli se Gundr odplížil do stodoly, aby si dopřál nějaký opojný dryák. Přestože je profesí bojovník, je již natolik ovlivněný závislostí na tvrdém alkoholu, že nemůže použít schopnosti bojovníka *Druhý dech* a *Akční vlna* a musí se spolehnout na obyčejné útoky dlouhým mečem.

**Taktika:** Gundr je v jádru zbabělec a pokud se mu životy sníží na méně než 7, uteče z oblasti.

**Poklad:** Moc toho u sebe nemá. Košile s řetízkem, dlouhý meč, černá páska přes oko,

hliněná dýmka, dryák (3 loky), okovaná vesta, 1 zl., 22 st.

### A2 Kotce

V těchto venkovních kotcích pro zvířata je umístěno celkem sedm tlustých koz a obrovská prasnice, která kojí svá malá selata. Většina zvířat je docela krotká a neútočí, ale pokud jsou vypuštěna, rozzuří se a odvádějí pozornost mnoha hostů večírku. Toto rozptýlení poskytují goblinům kolo překvapení v příštím boji, který začnou v oblasti A1 nebo A3.

Zvláště jedno statečné prasátko se zdá být rozrušené vzhledem goblinů, i když ostatní prasata a kozy zpanikaří, když spatří gobliny. Podle vaší volby by se prasátko, Ukňučení Nord, mohlo dokonce zalíbit některému ze goblinů.

Pokud se žádný goblin nepokusí spřátelit s Nordem, prasátko vyrazí vzdušnou čarou ke svatebnímu dortu, jakmile se dostane ven z kotce, a zaútočí na majestátní sladkost s vervou, kterou nemůže neobdivovat kmen Slaných Žab. V každém případě prase následuje gobliny zpět do jejich vesnice, jakmile nájezd skončí. Ukňučení Nord má svoji roli v navazujícím dobrodružství *My Být Goblini !*, i proto by bylo vhodné, ponechat jej naživu.

### A3 Dvorek

Na dvorku farmy Pádlohů se nachází půl tuctu nízkých stolů přeplněných jídlem a lihovinami.

Zůstávají zde novomanželé Vincek a Vilma, zbytek svatebčanů se zoufale rozprchne po okolí. O ně se postará zbytek kmene.

Novomanželé jsou vcelku pobouřeni, ale jinak nájezd goblinů nepovažují za žádnou velkou hrozbu. Půlčící jsou dobře oblečení, ale když dojde na rvačku jsou velmi brutální. Vrhnou se na všechny gobliny, kteří se přiblíží k jejich malé hromádce svatebních darů nebo dortu.



Taktika: Během boje se Vincek a Vilma soustředí na stejného nepřítele, pokud je to možné a využívají schopnosti *Zákeřný útok*.

Šťastný pár plánuje bojovat až do smrti. Ale pokud jeden z nich padne, druhý zpanikaří a pokusí se uprchnout. Přeživší půlčík se může později vrátit, aby se pomstil, ale během tohoto dobrodružství se nevrátí.

**Poklad:** Mezi svatebním oblečením a dary mají Vincek a Vilma korzet velikosti půlčíka a svatební závoj, černou vestičku, motýlka, dětskou panenku, 18 látkových plen, čtyři broušené sklenice, lahvičku parfému (chutná jako levandule), šitíčko, šest lesklých bílých knoflíků, jemný kuchyňský nůž (počítá se jako mistrovská dýka útok +1) a dva zlaté prsteny v hodnotě 25 zl. každý.

Sladký svatební dort je snad největším pokladem ze všech. Každý goblin, který zkonsumuje hrst koláče jako standardní akci, zaznamenaná fenomenální zvýšení rychlosti na 2násobek a získá +1 k OČ. Tato vzpruha trvá 1k4 kol, než odezní a nechá goblina *přežraného* po stejně dlouhou dobu. Při opakované konzumaci je opět ovlivněna rychlost a OČ, ale mění se stupeň *přežrání* o 1. *Stupeň přežrání* se nepřidává, jako u únavy, ale mění.

#### Stupně přežrání při konzumaci dortu:

1. nevýhoda k ověření vlastností,
2. nevýhoda k hodům na útok a záchranným hodům,
3. snížení maxima životů na 0,
4. snížení rychlosti na 0,
5. smrt přežráním.



#### A4 Statek

Stěny tohoto statku jsou chatrné a Pádlohové mají jen málo skutečných cenností, ale kreativní goblini najdou nejrůznější využití pro uloupené příkrývky, polštáře a kuchyňské náčiní. Někteří možná najdou i pár knih na podpal!

Lotta, známá mnoha místním jako školní učitelka, se zdá být nepravděpodobným kandidátem na lorda zločinu na vzestupu, přesto tato podnikavá žena strávila posledních 20 let tiše shromažďováním čísel a sjednáváním půjček pro místní rodiny za pobuřujících podmínek. Spoléhá na podezřelé kontakty a pro ochranu si najímá strážce, jako je Gundr (viz oblast A1). Důvěřuje jim, že ji udrží v bezpečí a mimo dosah zákona.

Lotta je podlá, tvrdohlavá tělnatá žena, ale jakmile začne nájezd, nemá v úmyslu se připojit k obraně farmy. Jediné, na čem Lottě skutečně záleží, je Mitzen, její věrný a podlý knírač. Pouhá přítomnost psa by měla každého goblina, který stojí za to, vytočit k žřivosti a vzteku.

Lotta ovládá pánev, kterou popadla z kuchyně Pádlohů, s překvapivou dovedností a křičí na gobliny velmi neladné kletby a hrozby.

Lotta se pokusí uprchnout zpět do Solného Písku, pokud se jí životy sníží na 4 nebo méně, pokud ji Mitzen může doprovázet. Pokud je Mitzen zabit, zajat nebo jinak nezpůsobitelný, bojuje na život a na smrt.

#### A5 Kůlna

Tato místnost neobsahuje nic zajímavého, ale může být pro gobliny cenným úkrytem.

#### A6 Loděnice

Pádlohové mají základnu pro vybírání mýtného a říčního pirátství v této malé budově. Dveře jsou zamčené (vyломit lze otevřením zámku nebo za použití síly, SO 20), ale strana směřující k řece je



dokořán otevřená a dostat se tam vyžaduje pouze úspěšnou kontrolu plavání (Atletika) SO 10. Při neúspěchu se goblin začne topit a musí se vrátit, další pokus provést nelze, pro dnešek se bojí vody.

**Poklad:** Uvnitř loděnice jsou poházena čtyři kladiva (1k4 drtivé), tři dýky, dvanáct pytlů prosa, kbelík hořlavého dehtu a šest sudů kukuřičné whisky hrozné kvality (vůbec nechutná jako kukuřice).

## ZÁVĚR DOBRODRUŽSTVÍ

Přežití gobliního nájezdu se počítá jako úspěch, poskytne mladým přírůstkům do kmene solidní reputaci a zaručuje jejich důležitost pro nadcházející roky. Jak moc mohou goblini oslavovat své vítězství, závisí zcela na akcích štěnat během nájezdu. Pokud goblini zabili Tučného Gundra, nikoho ze Solného Písku nenapadne prozkoumat farmu celé dny, což dá Slaným Žábám čas ukořistit cokoli, co se jim zlíbí.

Pokud štěnata zabila nevěstu a ženicha, jejich gobliní párty zahrnuje i nádherný sladký nápor z příliš velkého svatebního dortu. Pokud štěnata zabila Lottina psa, jsou poctěni speciálními židlemi vedle náčelníka Tlusté Střevo. Ale ne tak vysokými.

V rámci svých oslav si noví gobliní hrdinové v podstatě přeškolí své úrovně NPC tříd.

Pro příště, až je budou Slané Žáby potřebovat (viz My Být Goblini !), dosáhli tito goblini první úrovně ve skutečných hrdinských třídách a budou se moci stát nechvalně proslulými gobliními legendami!



## GOBLIN

*Malý humanoid, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 15

**Životy** 7 (2k6)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR    | ODL   | INT   | MDR   | CHA   |
|-------|--------|-------|-------|-------|-------|
| 8(-1) | 14(+2) | 10(0) | 10(0) | 8(-1) | 8(-1) |

**Dovednosti** Nenápadnost +6

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** goblinština, obecná řeč

**Hbitý únik.** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

**Sekáček na psy.** Útok na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, 1 cíl. Zásah: Sečné zr. 5 (1k6 + 2).

**Krátký luk.** Útok na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, 1 cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## GOBLINÍ ŠTĚNĚ

**Konvič, Kulčák, Rompuch, ...**

*Malý humanoid, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 13

**Životy** 6 (1k6+3)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR    | ODL   | INT   | MDR   | CHA   |
|-------|--------|-------|-------|-------|-------|
| 8(-1) | 14(+2) | 10(0) | 10(0) | 8(-1) | 8(-1) |

**Dovednosti** Nenápadnost +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** goblinština

**Hbitý únik.** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### Akce

**Sekáček na psy.** Útok na blízko: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, 1 cíl. Zásah: Sečné zr. 5 (1k6 + 2).

## MAGICKÁ MAGDALENA

**Půlelfka, alchymista, lvl 1**

*Střední humanoid, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 11

**Životy** 10 (1d8+2)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR   | ODL    | INT    | MDR    | CHA    |
|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| 10(0) | 10(0) | 14(+2) | 13(+1) | 12(+1) | 15(+2) |

**Dovednosti** Ovládání zvířat +2, Klamání +3, Přesvědčování +3, Umění +3

**Smysly** noční vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** Obecný, Elfi, Hobití

*Imunní na magické útoky*

### Akce

**Dýka:** Útok zbraní na blízko: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4+0 bodné poškození.

**Hod kamenem:** Útok zbraní na dálku: +0 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4 drtivé poškození.

**Vrh bombou:** Útok zbraní na dálku: +1 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k6+1 ohnivé poškození.

Zásoba 2 bomb.

Při zásahu SO 11 na odolnost. Při neúspěchu začne postava hořet, což způsobí další zranění 1k6 příští kolo.



## MULA BÁRA

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 10**

**Životy 11 (2k8+2)**

**Rychlost 8 sáhů**

| SIL    | OBR   | ODL    | INT   | MDR   | CHA   |
|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| 14(+2) | 10(0) | 13(+1) | 2(-4) | 10(0) | 5(-3) |

**Smysly pasivní Vnímání 10**

*Tažné zvíře.* Mula se považuje za Velké zvíře pro potřeby určování nosnosti.

*Stabilita.* Mula má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnost proti účinkům, které by ji srazily k zemi.

### Akce

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

## TUČNÝ GUNDR

**Člověk bojovník, lvl 2**

*Střední humanoid, neutrální*

**Obranné číslo 13**

**Životy 16 (2k10+4)**

**Rychlost 6 sáhů**

| SIL    | OBR   | ODL    | INT    | MDR   | CHA   |
|--------|-------|--------|--------|-------|-------|
| 13(+1) | 9(-1) | 12(+2) | 12(+1) | 10(0) | 11(0) |

**Dovednosti** Ovládání zvířat +1, Přežití +2, Zastrasování +2

**Smysly pasivní Vnímání 12**

**Jazyky** Obecný, půlčik

### Akce

**Dlouhý meč:** Útok zbraní na blízko: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 7 (1k8+3) sečné poškození.

## MÝVAL

*Malé zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 7 (2k6)**

**Rychlost 6 sáhů**

| SIL   | OBR    | ODL   | INT   | MDR   | CHA   |
|-------|--------|-------|-------|-------|-------|
| 7(-2) | 15(+2) | 11(0) | 2(-4) | 10(0) | 4(-3) |

**Smysly pasivní Vnímání 10, vidění ve tmě 12 s.**

*Bystrý čich.* Mýval má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

*Taktika hejna.* Mýval má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden krysin spojenec, jenž není neschopný.

### Akce

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

## VINCEK A VILMA

**Hobit zloděj, lvl 1**

*Malý humanoid, chaotické zlo*

**Obranné číslo 13**

**Životy 12 (2k10+4)**

**Rychlost 6 sáhů**

| SIL    | OBR    | ODL    | INT   | MDR    | CHA    |
|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| 12(+1) | 14(+3) | 15(+3) | 8(-1) | 13(+1) | 12(+1) |

**Dovednosti** Přežití +3, Klamání +3, Zastras. +3

**Smysly pasivní Vnímání 12**

**Jazyky** Obecný, půlčik

*Zákeřný útok* Při výhodě k útoku nebo je-li u cíle jiný jeho spojenec, 1k6 zranění navíc při útoku.

**Krátký meč:** Útok zbraní na blízko: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 6 (1k6+3) sečné poškození.

## LOTTA

Člověk, lvl 2

Střední humanoid, neutrální

**Obranné číslo** 10

**Životy** 14 (2k8+4)

**Rychlost** 5 sáhů

|        |       |        |       |       |       |
|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| SIL    | OBR   | ODL    | INT   | MDR   | CHA   |
| 12(+1) | 10(0) | 13(+2) | 10(0) | 11(0) | 9(-1) |

**Dovednosti** Vnímání +2, Zastrasování +2

**Smysly** pasivní Vnímání 12

**Jazyky** Obecný, půlčík

### Akce

**Pánvička:** Útok zbraní na blízko: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 4 (1k6+1) drtivé poškození.

## MITZEN, PES

Malé zvíře, bez přesvědčení

**Obranné číslo** 12

**Životy** 5 (1k8+1)

**Rychlost** 7 sáhů

|        |        |        |       |        |       |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| SIL    | OBR    | ODL    | INT   | MDR    | CHA   |
| 13(+1) | 14(+2) | 12(+1) | 3(-4) | 12(+1) | 7(-2) |

**Smysly** pasivní Vnímání 10, vnímání +3.

*Bystrý čich.* Mitzen má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1). Je-li cílem malý tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi

## GOBLINÍ ŠTĚŇATA

Další stránky představují již vytvořená gobliní štěňata, která doporučuji v tomto dobrodružství použít. Každý má jedinečné gobliní vlastnosti, pozitivní i negativní. Hlavně ty negativní.

V případě, že z nějakého důvodu přijde goblin o svoji žábu, ať už v boji, nebo mu uteče, nebo ji prostě sní, okamžitě vyhledá novou. A to klidně i uprostřed boje. Nalezení nové žáby není velký problém, v bažinách okolo jich je spousta, ale v boji toto hledání stojí 1k4 kol.

Jednou denně může goblin svoji žábu „olíznout“ (v boji jako akce nebo bonusová akce) a získat tak jednu z následujících výhod, nebo možná nevýhod (1k10):

1. Jedové zranění 1k4.
  2. Žába uteče, goblin okamžitě začne hledat novou (nebo honit tuhle).
  3. Halucinace, jako kouzlo *Zmatek*, záchranný hod na Odolnost, SO 15.
  4. Následující hodinu se goblinovi kouří z uší, nevýhoda k hodu na nenápadnost.
  5. Zezelená jazyk, pokud tedy stejně není zelený, ztráta chuti a čichu, nevýhoda na vnímání pomocí těchto smyslů.
  6. Nic se nestalo, to je zvláštní, ale můžeš to zkusit znovu.
  7. Zdatnost +2 ve zvolené dovednosti.
  8. Zvýšení rychlosti o 2 sáhů na 1 hodinu.
  9. Vyléčí 2k4+2 životů.
  10. Dobrá nálada, goblin má v následujících 10 minutách nezvykle dobrou náladu, přibližně se usmívá na své okolí, získává *Bardskou inspirační kostku 1k6*.
- + Sní-li goblin svoji žábu, získává kromě daného lízacího efektu ještě 5 dočasných životů na dobu 1 hodiny.

Goblini nikdy neútočí sami nebo ve dvou. Vždy jich je více. Proto, i kdyby bylo hráčů méně, doporučuji použít přinejmenším 4 štěňata.



## RETA VELKÝ-ŠPATNÝ

Reta ráda trápí malá, neškodná zvířátka a obvykle má plnou kapsu hmyzu, kdyby se nudila. Slyšela zvěsti o strašlivých bestích, jako jsou „psi“ a „koně“, od starších goblinů, ale nic tak hrozného by doopravdy nemohlo existovat, že? Pokud ano, Reta to chce vidět z první ruky a zmlátit to, aby dokázala, že je ona ta nejděsivější věc! Aby porazila tak velké a prohnané nepřátele, Reta má zvláštní touhu hledat stále nové ostré a špičaté předměty.

Díky své podivně kulaté hlavě (vlastnost, která je pro gobliny poměrně zvláštní), je pro Retu těžké nekřičet, když mluví; její názor je koneckonců ten nejlepší a hlasitější znamená správnější. Má také bystré oči, aby mohla lépe sledovat ostatní gobliny a zajistit, aby jí nikdo neukradl její úžasný kyj nebo gigantického brouka, kterého porazila v bitvě. Rada riskuje v boji, aby vydělala své nepřátele, a začíná si uvědomovat, že má ráda vyvolávání strachu ještě víc než páchání násilí. Její oblíbená barva je červená.



**Goblina**, 1 lvl

*Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo*

**OČ** 14 (sešíváná zbroj)

**Životy** 8 (1k10+2)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL    | OBR    | ODL    | INT   | MDR   | CHA   |
|--------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 12(+1) | 15(+2) | 12(+1) | 9(-1) | 10(0) | 6(-2) |

**Smysly** Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 11

**Jazyky** Goblin

**Zběsilost malých.** Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

**Balónová hlava.** Tvoje hlava je obzvláště široká a velká, dokonce i na goblina. Získáš bonus +1 v dovednosti Vnímání. Jakékoli kontroly dovedností, které vyžadují, abyste protlačili hlavu těsným prostorem, jsou v nevýhodě.

**Talent.** Máš zvláštní talent, který poskytuje nečekanou výhodu při pokusu vyhrát odznaky Slaných Žab. Tvoje náklonost k násilí v kombinaci s kreativitou při vyjadřování těchto násilných pohnutek ti poskytuje bonus +2 za v záchranných hodech na Charisma ve výzvě *Vozembouch*.

**Kyj.** Útok zbraní na blízko: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 drtivé poškození.

**Házecí kameny.** Útok zbraní na dálku +2 k zásahu, dosah 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 drtivé poškození.

### Vybavení

- sešíváná zbroj
- házecí kameny
- kyj
- červené oblázky (5)
- krátký provázek
- něčí ucho (nejsem si jistý cí)
- doslova největší brouk všech dob (je skoro velký jako jablko!)
- klobouk vyrobený z mrtvé krysy
- kapsa plná hmyzu (většinou vši a jeden šestinohý pavouk)

## ČAFEC OLIZ

Příšerný malý Čafec měl v porodní kleci málo přátel, hlavně díky jeho zvyku bodat jiná mláďata dost hloupá, že se k němu otočila zády. Jak ale rostl a byl moudřejší, Čafec si začal uvědomovat, že nemůže přežít úplně sám, a od té doby si začal sestavovat velmi exkluzivní seznam těch, které by neměl bodat, dokud to opravdu, ale opravdu nebude nutné. Aby ukojil touhu po bodání, bodá do bláta, klacků, brouků nebo čehokoli jiného, co se toulá kolem.

Navzdory tomu, že jde o goblina, je Čafec silně alergický na skřetí psy podobné krysám, které Slané Žaby pravidelně chovají jako domácí mazlíčky, takže je pokrytý svědivými, ošklivými, mokvajícími vředy. Zatímco většina lidí (a možná i goblinů) by byla z takové skutečnosti zděšena, Čafec považuje své vředy za věrné společníky a vhodné začátky konverzace.

Čafec miluje překvapení a raději se ke svým nepřátelům připlíží, aby si překvapení užili společně. Pokud dostane příležitost, také rád zapaluje ohně - zapalování ohňů je Čafecova představa skvělé zábavy, téměř stejně příjemné jako způsobování velkých výbuchů.



### Goblin, lvl 1

*Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo*

**OČ** 14 (sešívaná zbroj)

**Životy** 7(1k8+2)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR    | ODL    | INT   | MDR   | CHA   |
|-------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 8(-1) | 17(+3) | 12(+1) | 9(-1) | 11(0) | 6(-2) |

**Smysly** Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 11

**Jazyky** Goblin

**Zběsilost malých.** Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

**Neštovička.** Tvůj obličej je pokrytý nepříjemnými pupínky a vyloženě vředy, které mají tendenci praskat v nevhodných chvílích. Přestože jsi díky tomu obzvláště ošklivý, jsi také zvyklý na nepohodlí. Kdykoli jste vystaveni záchraně proti efektu, který způsobí poškození jedem, otrávení nebo nemoci, máš výhodu při záchranném hodu.

**Talent.** Máš zvláštní talent, který poskytuje nečekanou výhodu při pokusu vyhrát odznaky Slaných Žab. Jeho ošklivé, hnísem plné vředy ho navíc dělají lepkavým, což mu poskytuje bonus +2 při záchranných hodech na Sílu během výzvy *Zvířecí Ďábelství*.

**Špičatý kámen.** Útok zbraní na blízko: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4 drtivé poškození.

Útok zbraní na dálku +3 k zásahu, dosah 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+3 drtivé poškození.

### Vybavení

- sešívaná zbroj
- špičatý kámen
- lahvička na pupínky (olej)
- šnečí ulita
- pavouk na špagátku jménem „Tule“
- žížala (šťavnatá)



## POG

Pog se hodně chlubit tím, že neslouží nikomu a ničemu, obvykle zatímco na jeho hlavě sedí větší goblin, ale v hloubi duše zbožňuje gobliního hrdinu, poloboha Zarongela. Dokonce se naučil pár triků a modliteb tím, že napodoboval nejnovějšího duchovního kmene, Hnusného Grimla.

Pog cítí božskou výzvu v zabíjení psů, ohni a jízdě na zvířeti. Svoji víru ale zlehčuje a neochvějně trvá na tom, že on a polobůh jsou „jen přátelé“ a „na závazky nejsem ještě připravený...“ Pog zkoušel jezdit na menších mlád'atech, aby se více podobal svému božskému hrdinovi, ale technika mu zatím uniká. Doufá, že s jinými tvory to bude snazší.

Aby vykompenzoval své naprosté selhání v boji boje obkročmo na nějaké nestvůře, vkládá Pog většinu své energie do pokusů překonat další posvátné učení svého boha: zabíjení psů. (ačkoli ještě žádného nezabil, doufá, že to jednoho dne udělá) a zapalování ohňů (něco, v čem je Pog už docela dobrý).



### Goblin, lvl 1

*Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo*

**OČ** 14 (sešíváná zbroj)

**Životy** 5 (1k6+2)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR    | ODL    | INT   | MDR    | CHA   |
|-------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 7(-2) | 14(+2) | 11(+1) | 8(-1) | 13(+1) | 10(0) |

**Smysly** Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 13

**Jazyky** Goblin

**Zběsilost malých.** Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

**Gobliní statečnost.** Máš znepokojivý sklon k přílišné sebedůvěře v boji. Když jsi v přímém kontaktu s nepřítelem, který je větší než ty, a nemáš žádné další spojence do 1 sáhu od nepřítele, tvoje postoje, chvástání a nadávky ti poskytují výhodu při útocích na blízko proti tomuto nepříteli.

**Talent.** Máš zvláštní talent, který poskytuje nečekanou výhodu při pokusu vyhrát odznaky Slaných Žab. Jeho statečnost znamená, že umí sáhnout hluboko a vyřkne urážky, kterých by se ostatní goblini mohli bát během výzvy *Škodlivá Slova*, což mu poskytne bonus +2 k záchranných hodech na Inteligenci při plnění této výzvy.

**Kyj.** Útok zbraní na blízko: -1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4-1 drtivé poškození.

**Házecí kameny.** Útok zbraní na dálku +2 k zásahu, dosah 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 drtivé poškození.

### Vybavení

- sešíváná zbroj
- kyj
- házecí kameny (4)
- ožvýkaný klacík
- půlka banánu
- děravý pytel
- dřevěná panenka goblina
- dřevěný svatý symbol Zarongela (se stopami po zubech)

## MAGOR MURČ

Magor Murč chce jen lásku. Lásku a oheň. No, většinou oheň. Velký, krásný, kouřový, teplý, fascinující oheň! Magor Murč miluje oheň! Některým tajemstvím ohně se naučil sledováním bylinkáře Cucfleka z porodní klece a začal tak více konfliktů než kterékoliv jiné štěně. Při napodobování Cucflekových experimentů Murč rád míchá chemikálie a sleduje, zda hoří.

Doposud byly přísady jeho experimentů omezeny na bahno, ovesné vločky a další bahno, ale po poslední explozi, kterou vyvolal, se cítí opravdu mocně a silně. Jeho nejnovějšími triumfy jsou tři tykve naplněné tím, co, jak doufá, funguje jako výbušný kal. Bohužel Murč neměl příležitost je vyzkoušet a stejně si nepamatuje, jak je vůbec vyrobil.

Magor Murč je velmi citlivý na své mateřské znaménko (na čele), které připomíná lahodného motýla, díky čemuž je terčem šikany ze strany od větších mláďat. Jeho nejhorším trýznitelem je Půllitrový Rompuch, obzvláště zlomyslné gobliní mládě, které ho ve spánku kouše a tahá za uši. Ani záchvaty vzteku ani použití ohně neudržely jeho trýznitele pryč a Murč doufá, že útěk z porodní klece ho konečně osvobodí od pozornosti tyranského sourozence. Pokud se mu to nepodaří, doufá, že najde něco skvělého, co by mohl použít k zakrytí strašlivé, hrozné značky v podobě motýla, ne-li k jejímu odstranění navždy.



### Goblin, lvl 1

*Malý humanoid (goblinoid), neutrální zlo*

**OČ** 14 (sešíváná zbroj)

**Životy** 7 (1k8+2)

**Rychlost** 6 sáhů

| SIL   | OBR    | ODL    | INT    | MDR   | CHA   |
|-------|--------|--------|--------|-------|-------|
| 7(-1) | 15(+2) | 12(+1) | 13(+1) | 8(-1) | 8(-1) |

**Smysly** Noční vidění 12 s., Pasivní vnímání 8

**Jazyky** Goblin

**Zběsilost malých.** Když zraníš cíl útokem nebo kouzlem a velikost bytosti je větší než tvoje, můžeš způsobit, že útok nebo kouzlo udělí bytosti 1 zranění navíc. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš krátký nebo dlouhý odpočinek.

**Hopsálek.** Kosti, maso a kůže jsou o něco pružnější než u většiny goblinů. Když spadneš, máš v důsledku toho tendenci se odrážet o něco lépe než ostatní. Svou reakci při pádu můžeš použít ke snížení poškození způsobeného pádem o částku rovnající se pětinasobku tvé úrovně.

**Talent.** Máš zvláštní talent, který poskytuje nečekanou výhodu při pokusu vyhrát odznaky Slaných Žab. Pravidelná práce s bahnem ti dává +2 bonus v záchranných hodech na Obratnost ve výzvě *Žoužel*.

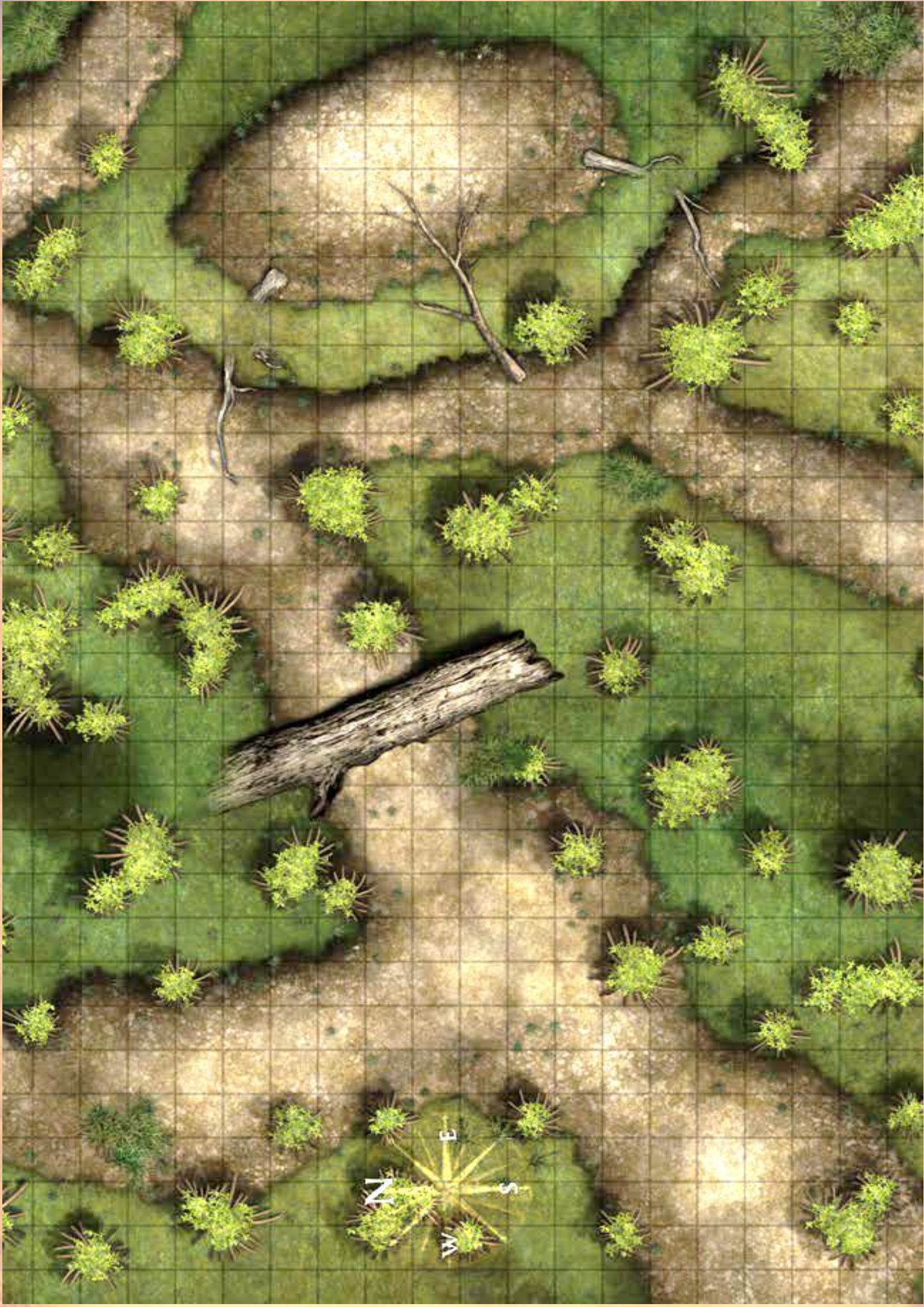
**Kyj.** Útok zbraní na blízko: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 1k4 drtivé poškození.

**Házecí kameny.** Útok zbraní na dálku +2 k zásahu, dosah 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: 1k4+2 drtivé poškození.

### Vybavení

- sešíváná zbroj
- kyj
- házecí kameny (4)
- 2 lahve oleje
- křesadlo
- dýňová semínka (16)
- 3 bažinaté tykve naplněné ohnivou pastou (hod +2 k útoku, poškození 1k6, ZH SO 11 na Odl. Při neúspěchu zranění 1k6 příští kolo.)











# MY BÝT GOBLINI ! #0

**My Být Goblini ! #0** (We B4 Goblins!) je čtvrtý díl série We Be Goblins !, neobvyklý řetězec příběhů, který se objevuje v různých produktech Free RPG Day od roku 2011. Tato dobrodružství fungují stejně dobře jako zábavné hry na jeden snímek nebo jako krátká série, ve které se hráči vžijí do rolí dnes již ikonických goblinských hrdinů, aby rozšířili zmatek v okolí města Solný Písek.

*My Být Goblini ! #0 Předchází dobrodružství My Být Goblini ! a sleduje úplně první dobrodružství našich hrdinů, kteří si teprve musí získat jméno vlastní ropuchu, respekt a úctu kmene Slaných Žab když už jsou v tom, tak rovnou přepadnout svatební hostinu půlčků!*

[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)



GOBLINÍ ŠTĚŇATA V KLECI,  
MAČKÁME SE AŽ JSME V KŘEČI.  
ŽER BLÁTO, LÁMEJ KOSTI,  
UŽ NÁS BRZO VYPUSTÍ.  
KDO ZŮSTANE TEN JE SRAB,  
SNÍ HO NÁŠ KMEH SLANÝCH ŽAB ☠

Přeložil, doplnil, upravil: Opitz, 2023

Verze 1.0