



Te niewielkie złośliwe stworzenia żyją w lasach i jaskiniach Aris. Prymitywne osady, to jedyne co są w stanie wytworzyć jako społeczność. Spotykane głównie w grupach, ale zdarza się, że jakiś odważniejszy goblin zapuści się gdzieś sam. Pojedynczo nie stanowią żadnego zagrożenia nawet dla słabiej opancerzonego i uzbrojonego bohatera. Giną już po kilku ciosach bronią czy celnie wymierzonym czarze. Problem zaczyna się, gdy natkniemy się na większe skupisko goblinów, a jest jest bardzo częste. Obok zwykłych wojowników trzon goblinińskiej hołoty stanowią łucznicy i topornicy oraz szamani. Ci ostatni są najniebezpieczniejsi, mimo że jeden na jednego szans nie mają. Ich ogniste kule skutecznie studzą bohaterski zapał, a umiejętność wskrzeszania i leczenia towarzyszy może nie raz odmienić losy potyczki.

Goblin szaman zawsze jest pierwszym osobnikiem do wyeliminowania – ułatwia to zgładzenie reszty. Czasem można spotkać bardzo groźnych goblinińskich berserków, którzy są bezlitośni i atakują bez strachu, z ogromną furią. Te podstępne stworzenia oswoiły również groźne wilki, służące teraz za wierzchowce. Zęby i ostrza potrafią być zabójcze.