



KREW NA SZLAKU



PRZYGODA DLA POSTACI NA POZIOMACH OD 1 DO 3

JEFF C. STEVENS

TŁUMACZENIE: JANEK SIELICKI

Krew na szlaku

Przygoda dla postaci na poziomach od 1 do 3

Przygoda wspierająca dodatek Bale's Outfitting Outpost

Znajomość **Bale's Outfitting Outpost** nie jest konieczna.

Wprowadzenie: Bale, uprzejmy gnom i właściciel sklepu „Przydatnik Podróżnika” prosi bohaterów o pomoc. Niedawno pożyczył konie grupie młodych poszukiwaczy przygód, a ci już zbyt długo zwlekają z oddaniem zwierząt. Bale nie zdaje sobie sprawy, że awanturnicy wpadli w duże kłopoty... Czy bohaterowie graczy zgodzą się na prośbę Bale'a i zbadają tę sprawę, przy okazji ratując skórę młodzieży?

Ilustracje:

Daniel F. Walthall

Autor:

Jeff C. Stevens

@jcorvinstevens

jcorvinstevens@yahoo.com

Tłumaczenie: Janek Sielicki



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

All other original material in this work is copyright [2019] by Jeff C. Stevens and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild



Ilustracje: Daniel F. Walthall

UWAGA DLA MP:

Akcja przygody osadzona jest w nieokreślonym świecie i można ją rozegrać w dowolnym uniwersum. Zaprojektowano ją dla czterech postaci na poziomach od 1 do 3, zakłada także, że wszyscy są na tym samym poziomie doświadczenia. Finałowa walka może stanowić pewne wyzwanie, więc dla tego spotkania dostępne są trzy różne poziomy trudności.

Teksty wyszczególnione w ramkach należy odczytać graczom. Jeśli chcesz, możesz też dany opis streścić lub zmienić według własnych potrzeb.

Tekst na szarym tle to informacja dla ciebie i nie jest przeznaczony dla graczy.

Na końcu dokumentu znajdziecie też kartę pomocy w walce. Zawiera ona skrócone wersje statystyk przeciwników i najlepiej wydrukować ją sobie przed przygodą.

Postać Bale'a po raz pierwszy pojawiła się w przygodzie [Bale's Outfitting Outpost & 20 New Magic Items](#), którą można nabyć (w języku angielskim) na DMsGuild. Nie jest ona konieczna do poprowadzenia niniejszego scenariusza.

Poniższe informacje pierwotnie pojawiły się w *Bale's Outfitting Outpost*. Jednak polscy fani D&D zapewne nie znają tego dodatku, stąd małe streszczenie poniżej.

Jeśli twoi gracze znają już Bale'a, możesz pominąć ten wstęp i przeskoczyć od razu do *Ponowne spotkanie z Balem*.

BALE FARNSWORTH HAVENSACK UDEER

Mały humanoid (gnom skalny), neutralny dobry

Klasa Pancerza: 15 (skórzany fartuch/Buława Evermore)

Punkty Wytrzymałości: 30 (6k8+6)

Prędkość: 7,5 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12(+1)	13(+2)	11	16(+3)	14(+2)	14(+2)

Zmysły:Widzenie w ciemnościach 18 m

Umiejętności: Percepcja +6, Wiedza tajemna +8, Historia +8, Intuicja +5

Języki: Gnomi, wspólny, krasnoludzki, elfi

Gnomi spryt: Bale ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych przeciw magii opartych na Inteligencji, Mądrości lub Charyzmie.

Zawodowy kupiec: Bale ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych przeciw Zastraszeniu, Perswazji i Oszustwu.

Mądrość wynalazcy: uwzględniono powyżej.

Majsterkowicz: Więcej informacji w *Podręczniku Gracza*, str. 39.

Czarowanie: Bale nosi magiczny złoty pierścień z wielkim błękitnym topazem. Pozwala mu on trzy razy dziennie rzucić czar *Identyfikacja*.

AKCJE

Atak wielokrotny. Jeśli Bale walczy Buławą Evermore, może wykonać nią dwa ataki.

Buława Evermore

Buława, legendarna (wymaga dostrojenia)

Gdy Bale walczy tą bronią, zyskuje +2 do KP i +3 do obrażeń i rzutów na trafienie. Jeśli atak trafi, broń zadaje dodatkowe 1k10 obrażeń nekrotycznych. Wykorzystując akcję dodatkową użytkownik tej broni może rzucić *ślepotę*, która działa na wszystkie istoty w odległości do 9 metrów. Wszystkie cele w tym obszarze (prócz użytkownika broni) muszą wykonać udany rzut obronny na **Kondycję o ST 15** albo będą oślepione przez 1k6+1 rund. Zdolności tej można użyć dwa razy na długi odpoczynek.

Walka w zwarciu: Buława Evermore, +6 by trafić, jeden cel, strefa ataku 1,5 m. **Trafienie:** 1k8+4 obrażeń obuchowych i 1k10 obrażeń nekrotycznych.

Bale to przysadzisty gnom w średnim wieku. Jest właścicielem „Przydatnika Podróżnika” czyli małej, położonej na odludziu, placówki handlowej. Jest nie tylko sklepikarzem, ale także zawodowym kowalem i garbarzem. Jak na gнома jest całkiem umięśniony — lata pracy przy kowadle wyrzeźbiły także jego ciało.

Ma bujne kasztanowe włosy i zadbaną szpiczastą bródkę, która sięga tuż za podbródek. Zawsze nosi powycierany skórzany fartuch, który zakrywa prawie całe ciało i kończy się tuż nad podłożem (+1 KP).

Bale uwielbia swoją pracę, kocha rozmawiać z klientami i targować się. Ma dobre oko do magicznych przedmiotów i może **Identyfikować** przedmioty znalezione przez drużynę. Fascynuje go magia i zawsze cieszy go odkrywanie nadprzyrodzonych zdolności rzadkich przedmiotów. Targując cenę będzie uczciwy, ale nie da się łatwo oszukać.

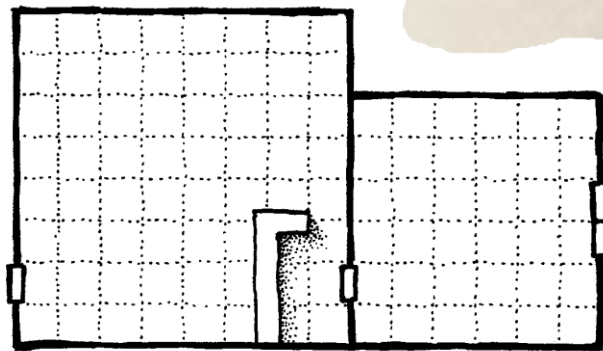
Wiele lat temu Bale też był poszukiwaczem przygód. Nawet polubił taki styl życia, ale stracił zapał, gdy jego kuzyna i członka drużyny, Manksa,

zaatakował sowodźwiedź. Manks był wtedy sam, reszta drużyny badała inną część zrujnowanej wieży. Niestety, gdy dobiegli do Manksa, było już za późno. Sowodźwiedź rozdarł biednego kuzyna Bale’a na strzępy. Nie było co zbierać. Mimo tego w sercu Bale’a wciąż tli się iskierka odkrywcy. Zawsze fascynowały go opowieści o przygodach, mapy i magiczne przedmioty. Dlatego za zdobyte w czasie własnych wypraw skarby postanowił otworzyć swój sklep. Przecież poszukiwacze przygód, tak jak i zwykli ludzie, zawsze potrzebują podstawowych zapasów i wyposażenia.

Na wszelki wypadek i do obrony własnej Bale zostawił sobie Buławę Evermore. Nosi ją przywieszoną po prawej stronie, a broń jest tak duża, jak połowa gнома. W niebezpiecznej sytuacji Bale użyje specjalnej zdolności buławy i oślepi napastników, a następnie zaatakuje (walcząc buławą ma dwa ataki).

PRZYDATNIK PODRÓŻNIKA

Do metalowego, pięknie giętego wspornika przymocowano doskonale wykonane mosiężne litery. Napis głosi: Przydatnik Podróżnika. W tej doskonale zaprojektowanej budowli z bali znajdziecie sprzęt i zapasy na następną wyprawę.



Część sklepowa drewnianego budynku zajmuje 12 m x 12 m, można tam dostać uprząż dla wierzchowców oraz wyposażenie, broń i zbroje

wyszczególnione na stronach 143-163 *Podręcznika Gracza*. Dostosuj dostępność poszczególnych przedmiotów do swojej kampanii.

Za częścią sklepową znajduje się pomieszczenie o wymiarach 9m x 9m, gdzie Bale garbuje skóry i zajmuje się kowalstwem. Z zewnątrz prowadzą tam szerokie na 3 metry drzwi, przez które Bale może wprowadzać do środka wozy z zaopatrzeniem. Warsztatu nie widać ze sklepu, choć wejście jest za ladą i łatwo je dostrzec. Gdy drużyna po raz pierwszy odwiedza „Przydatnik”, Bale stoi przy ladzie i przegląda księgę rachunkową. Przy kolejnej wizycie bohaterowie mogą usłyszeć dochodzące z warsztatu odgłosy kucia albo zobaczyć rozpięte do wyschnięcia skóry zwierząt.

Zdając sobie sprawę z tego, że nie każdy ma tylko 114 cm wzrostu Bale zbudował za ladą podwyższenie, dzięki czemu jest w stanie rozmawiać z większością klientów jak równy z równym. Niżsi goście mogą skorzystać z kilku przenośnych schodków albo Bale obchodzi ladę i kończy transakcje po stronie klienta.

Jeśli Bale negocjuje z klientem z dala od lady, Bale czasem przyciąga sobie któryś ze schodkowych taboretów i wspina się na niego w czasie rozmowy, by nie zadzierać głowy.

PIERWSZE SPOTKANIE Z BALEM

Otwierające się do środka drzwi trącają niewielki dzwoneczek (*dzyń, dzyń, dzyń*).

Sklep jest dobrze zaopatrzony i wygląda na to, że nabędziecie tu ekwipunek niezbędny do dalszych przygód. *(Jeśli drużyna ma jakieś specjalne potrzeby, tu MP powinien wstawić informację o poszukiwanych przez drużynę przedmiotach).*

Po drugiej stronie sklepu, dokładnie naprzeciw wejścia, za ladą stoi niewielka postać. Dzwonek oderwał jej uwagę od otwartej na blacie księgi rachunkowej. Osobnik zerka na was, chowa ołówki do kieszeni swego skózanego fartucha i na jego okolonej zadbaną brodą twarzy pojawia się szeroki uśmiech. —Dzień dobry! Witam w moim „Przydatniku” —mówi rozkładając ręce w gościnnym geście. —Śmiało, rozejrzyjcie się. Zaraz do was podejść.

Sklepikarz odwraca się od lady i nagle znika. W chwilę potem wyłania się zza kontuaru: ma nieco ponad metr wzrostu i jest gnomem. Chwyta za stojący przed kontuarem schodkowy taboret, podciąga go w waszą stronę, wchodzi na niego i wyciąga dłoń na powitanie.

—Witam serdecznie! Nazywam się Bale. Czy potrzebujecie czegoś konkretnego?

Inne możliwe zagajenia:

—Nie widziałem was tu wcześniej. Poszukiwacze przygód?

—Proszę się rozejrzeć i dajcie mi znać, jeśli będziecie mieć jakieś pytania albo szukacie czegoś konkretnego. Zobaczmy, co da się zrobić!

—Magiczne przedmioty? Wspaniale! — wykrzykuje. Pociąga za koniuszek swej spiczastej bródki i dodaje: —Trochę się na nich znam. Niektóre są bardzo ciekawe!

—Co... co to jest? —pyta Bale, z wyraźną ciekawością wskazując na twój _____. —Czy mogę się temu przyjrzeć? Wprost uwielbiam magiczne przedmioty!

USŁUGI

Identyfikacja: Po udanym rzucie na **Inteligencję (Wiedzę Tajemną)** o **ST 12**, Bale zidentyfikuje powszechne, niespotykane i rzadkie magiczne przedmioty.

Przedmioty bardzo rzadkie i legendarne, a także te, dla których nie wyszedł powyższy rzut, Bale może zidentyfikować za pomocą zaklęcia *Identyfikacja*. Koszt takiego czaru to 15 sz.

Naprawa: Bazowa cena za naprawę wynosi 5 sz za przedmiot.

Kowalstwo: podstawowa cena naprawy broni i pancerzy to 25% ceny przedmiotu. Naprawa trwa 2 dni.

Garbarstwo: 25% ceny rynkowej przedmiotu, czas wykonania 14 dni.

Opcjonalnie:

Wynajem koni wierzchowych i pociągowych: konie i uprząż można wynajmować płacąc 3 sz za dzień, ale wymagane jest 20 sz depozytu za każdego konia. Minimalny czas wypożyczenia to trzy dni (9 sz).

Wynajem osła lub muła: można ich używać jako zwierząt jucznych lub wierzchowych. Koszt wynajmu to 2 sz/tydzień i konieczny jest depozyt w wysokości 3 sz za każde wynajęte zwierzę.

PONOWNE SPOTKANIE Z BALEM

Poniższy tekst pozwala na zawiązanie przygody, jeśli grupa spotkała już kiedyś Bale'a. Jeśli są w „Przydatniku Podróżnika” po raz pierwszy, możesz użyć poniższego tekstu albo tego powyżej, który opisuje pierwsze spotkanie.

Gdy popychacie drzwi, umieszczony nad nimi dzwoneczek brzękiem obwieszcza wasze przybycie. Bale stoi na stołku i szczotką z piór odkurza skórzane juki na wysokiej półce po lewej stronie.

Na dźwięk otwieranych drzwi odwraca się w waszą stronę. —Witajcie pono..—zaczyna, a potem kicha tak potężnie, że prawie spada ze stołka. Chwieje się to w jedną, to w drugą stronę a potem wreszcie łapie równowagę.

—Wybaczcie — mówi wyciągając z tylnej kieszeni chusteczkę. Dmucha w nią potężnie, przeciera nos i chowa z powrotem. Spogląda na was i uśmiecha się: —Przeklęty kurz! Jak tam się macie? Dokonałście jakiś wspaniałych czynów?

ZADANIE

—Słuchacie no —zagaja Bale, nerwowo gładząc koniec swej zadbanej bródki. — Nie widzieliście gdzieś może grupki młodych poszukiwaczy przygód? Byli tu jakieś pięć dni temu i wynajęli cztery konie. Trochę spóźniają się ze zwrotem i zaczynam się martwić, że mnie oszukano.

—Moglibyście poświęcić ze dwa dni, żeby ich odnaleźć? Jeśli do tego czasu się nie znajdą, będę musiał założyć, że uciekli i możecie tu wracać. Zapłacę każdemu z was 15 sz oraz dorzucę 10% zniżki przy następnych zakupach.

—Dołożę też torbę przepysznych orzeszków ziemnych, które ostatnio udało mi się dostać.

Bale zanotował imiona młodych awanturników w swojej księdze. Może także krótko opisać każdego z nich. Grupa wyposażona była w podstawowy, używany ekwipunek.

Janine: Młoda rudowłosa pótełfka i tropicielka. Ubrana była w skórzaną zbroję, a uzbrojona w łuk.

Mikal: Pryszczaty nastoletni człowiek z krótkimi, brązowymi włosami. Nosił pordzewiałą kolczugę i krótki miecz. Twierdził, że potrafi się bić.

Jova: przystojny i dobrze zbudowany czarnowłosy nastolatek, człowiek. Ubrany w skórzaną zbroję i uzbrojony w rapier. Kupił dwie torby pysznych orzeszków ziemnych.

Nina: ludzka dziewczyna około dwudziestki. Blondynka. Miała średniej jakości skórzaną zbroję i buławę. Na szyi zawiesiła święty symbol Tymory, więc być może była kleryczką.

Grupa nie miała zbyt wiele pieniędzy do wydania. Wspominając z sentymentem własne przygody, Bale zlitował się nad młodziakami i obniżył kwotę depozytu. Teraz żałuje, że to zrobił. Stratę jednego konia jakoś by przebolewał, ale kupienie aż czterech

nowych wymaga czasu i wielu wypraw do okolicznych wsi i miast.

Na szczęście Bale wypytał grupę o ich plany i może udzielić drużynie kilku wskazówek. Wędrowcy mówili coś o wyprawie do pobliskiego lasu, a dwoje z nich kupiło nieco zapasów żywności, zestaw do rozpalania ognia, paliwo do lampy i dwie średnie torby z orzeszkami (wciąż w łupinach). Niestety nie wskazali żadnego bardziej konkretnego celu swojej podróży.

UWAGA DLA MP: W świecie Zapomnianych Krain orzeszki ziemne pochodzą z rejonu znanego jako Przesmyk Vilhon [Vilhon Reach]. W tej przygodzie orzechy są wciąż w łupinach i można je znaleźć w różnych miejscach lasu. Dzięki temu bohaterowie będą wiedzieć, że wciąż są na tropie.

PODRÓŻ – DZIEŃ 1

Bale wyjaśnia, gdzie mniej więcej mogła udać się grupa młodych poszukiwaczy przygód.

—Jak wiecie, ten las jest dość gęsty. Jeśli będziecie podróżować wzdłuż jego granicy, w końcu dotrzecie do przesieki.

Bale milknie na chwilę i wyjmuje z kieszeni fartucha orzeszka. Mocnymi palcami rozgniała łupinę i rzuca dwa smakowite przysmaki do ust.

—To właśnie tam zaczyna się prowadzący głębiej w las szlak — mówi gryząc orzeszki i otrzepując ręce ze skorupki. —I najpewniej tamtędy jechali nasi uciekinierzy. Stąd do wejścia na szlak jest najwyżej godzina.

I faktycznie, jeśli drużyna podąży według wskazówek Bale'a, po godzinie dociera do miejsca, gdzie las nie jest tak gęsty.

Niech każdy wykona test **Mądrości (Percepcji) o ST 10**. Po udanym rzucie dana postać zauważa na trawie łupiny po orzeszkach.

SZLAK

Podróż przez las trwa kilka godzin. Po drodze łatwo zauważyć rozrzucone tu i ówdzie skorupki po orzeszkach oraz końskie łajno. Jeśli ktoś je zbada, po udanym rzucie na **Mądrość (Sztuka przetrwania lub Opieka nad zwierzętami)** o **ST 10** odkryje, że ma ono około pięciu dni.

Pod koniec dnia szlak robi się coraz węższy, aż w końcu znika zupełnie. W tej okolicy drużyna znajduje większą ilość końskiego łajna i ok. 10 metrów dalej resztki po ognisku. To tu młodzi awanturnicy spędzili pierwszą noc. Dokładniejsze zbadanie obszaru wymaga testu **Inteligencji (Śledztwa)** lub **Mądrości (Percepcji)** o **ST 12**. Jeśli rzut był udany, drużyna odkryje miejsce, gdzie niedawno rozstawiono dwa namioty i kolejne łupiny po orzechach przy ognisku. Jeśli wynik rzutu wyniósł **15 lub więcej**, dana postać poczuje także zapach spalonego jedzenia i gnijącego mięsa.

UWAGA DLA MP: Tamtej nocy młodziaki przypaliły swój posiłek (steki z dziczyzny). Zjedli tyle, ile się dało, a resztę wyrzucili kilka metrów za namiotami. Mięso gnije i pojawiły się na nim robaki. Wykrycie źródła smrodu wymaga udanego testu Mądrości (Percepcji) o ST 12.

NOCNA WALKA

Tej nocy drużynę zaatakują wataha wilków.

Cztery **wilki** (SW 1/4, *Podręcznik Gracza str. 311*) próbują wejść do obozowiska i znaleźć sobie coś do jedzenia. Postacie stojąca na warcie muszą wykonać rzut na **Mądrość (Percepcję)** o **ST 12**. Jeśli test się udał, strażnik słyszy, że w okolicy obozu coś się rusza i wyczuje zapach wilka.

Jeśli drużyna ma konie, wilki mogą zaatakować właśnie je. Wyczuwając drapieżniki, konie zaczną rzeć i parskać, co może zaalarmować drużynę. Gdy konie zaczną hałasować, niech każda śpiąca postać rzuci 1k20. Jeśli wypadło 10 lub więcej, postać budzi się.

Dodaj dwa wilki jeśli drużyna nie posprzątała po swoim posiłku albo obozuje w tym samym miejscu co poszukiwana młodzież i nie usunęła gnijącego mięsa.



PODRÓŻ – DZIEŃ 2

Po śniadaniu drużyna zapewne zwiija obóz i rusza dalej. Udany test **Inteligencji (Śledztwa) lub Mądrości (Sztuki przetrwania) o ST 8** pozwoli odnaleźć ścieżkę, którą ruszyła w las poszukiwana grupa. Po drodze znaleźć można ślady koni, złamane gałązki i łupiny po orzeszkach.

POLANKA

Po około trzech godzinach drużyna dociera do okrągłej polanki o średnicy 12 m. Już na pierwszy rzut oka widać, że coś tu się wydarzyło, bo trawa jest stratowana, a darń wydarta.

UWAGA DLA MP: W tym miejscu młodych bohaterów zaatakowały gobliny, które patrolowały teren szukając łatwego łupu i licząc na to, że sprzedadzą jeńców jako niewolników.

Dwaj zwiadowcy goblinów (Gerk i Pierd) czaili się przy wejściu do lasu, a reszta bandy czekała głębiej w kniei. Zwiadowcy szli śladem młodych przez kilka godzin. Gdy zdali sobie sprawę, gdzie kieruje się druga grupa, szybko pobiegli do reszty goblinów i razem zastawili zasadzkę.

Kiepsko wyposażeni, niedoświadczeni i kompletnie zaskoczeni młodzi awanturnicy nie mieli szans z goblinami.

To Jova zajął się orzeszkami. Gdy rozpoczął się atak właśnie wyciągał z torby garść przysmaków. Torebka upadła na ziemię i kilka orzechów się wysypało. Potem torbę zabrały gobliny.

Mikała trafiła strzałą, która utknęła w jego lewym ramieniu. Nie jest to śmiertelna rana, ale mocno krwawi.

Jeśli drużyna zbada polanę (co nie wymaga rzutu) znajdzie kilka strzał na ziemi oraz jedną wbitą w drzewo na północnym skraju polany. Około tuzina niełuskanych orzeszków rozsypało się w jednym miejscu.



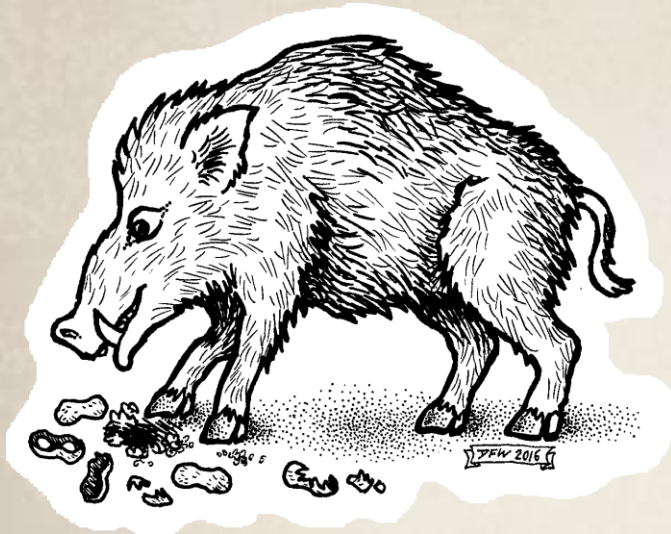
Udany test **Inteligencji (Śledztwa) lub Mądrości (Sztuki przetrwania) o ST 12** pozwoli odnaleźć krople krwi i ujrzeć dodatkowe ślady stóp. Ciężko określić liczebność tych nowych śladów, ale jasne jest, że co najmniej cztery nowe humanoidy weszły na ten teren. Udany test **Mądrości (Sztuki przetrwania) o ST 15** ujawni, że są to ślady goblinów.

Krople krwi i ślady stóp wiodą dalej w las, na południe od polany.

UWAGA DLA MP: Łowcy, których ulubionym typem wroga są gobliny tropiąc je wykonują rzuty na Mądrość (Sztuka przetrwania) z ułatwieniem. Otrzymują też ułatwienie do testów Inteligencji, gdy przypominają sobie informacje na temat tych stworów.

DZIKI

Po około 30 minutach drużyna wpada na stado [dzików](#) (SW 1/4 Podręcznik Gracza str. 304).



Gobliny zgubiły tu torbę z orzeszkami. Połowa zawartości rozsypała się po ziemi. **Cztery dziki** chrumkają i ryją w poszukiwaniu przepysznych orzeszków. Zaatakują, jeśli drużyna zbliży się na 9 m. Bohaterowie mogą spróbować wejść w las i ominąć uczujące zwierzęta.

Rozmiar stada:

Drużyna na pierwszym poziomie: 1k4+2 dziki

Drużyna na drugim poziomie: 1k4+4 dziki

Drużyna na trzecim poziomie: 1k6+4 dziki

ŚLADY WOZU

Po kolejnej godzinie drużyna dociera do innej polanki. Po zbadaniu tropów (rzut nie jest konieczny) odkryją jeszcze więcej śladów goblinów, a także ślady końskich kopyt i koleiny zostawione przez koła wozu. Udany test **Inteligencji (Śledztwa) lub Mądrości (Sztuki przetrwania)** o ST 10 ujawni ślady krwi na trawie (Mikal wciąż krwawi).

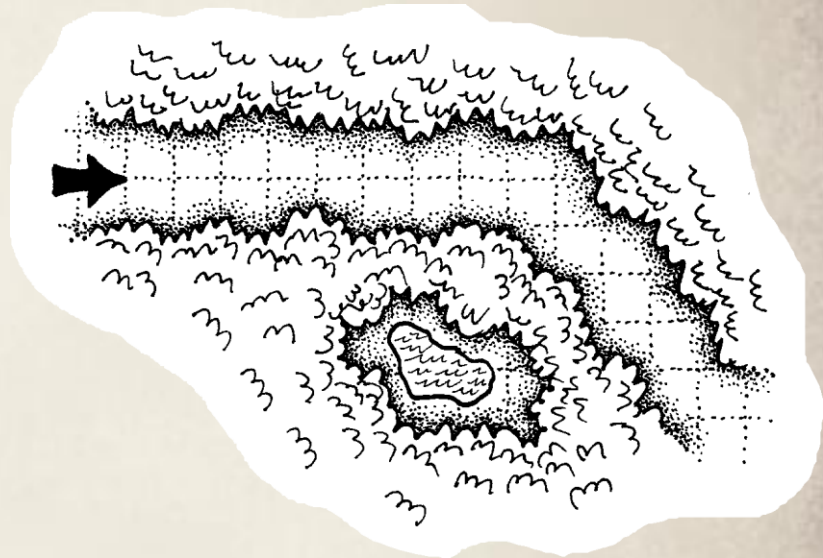
Ślady kół prowadzą na wschód i łatwo podążać tym tropem.

UWAGA DLA MP: Zakładając sukces swej operacji, gobliny zawnioszą przygotowały wóz. Załadowały na niego porwane dzieciaki i chcą je przetransportować do innej wioski goblinów i tam je sprzedać. Więźniowie mają skrępowane nadgarstki i zakneblowane usta.

Gdy drużyna wędruje śladem wozu, może dostrzec na ziemi łupiny po orzechach i końskie odchody.

PIERD I GERK

Po dwóch godzinach podróży poproś o test **Mądrości (Percepcji)** o ST 10. Jeśli się udał, drużyna usłyszy z przodu jakieś krzyki. Będą niezrozumiałe, o ile ktoś nie zna języka goblinów.



PIERD I GERK, dwaj zwiadowcy goblinów (**Goblin** CR 1/4 *Księga Potworów*) robią sobie przerwę. Szlak w tym miejscu nieco zakręca i gęste poszycie lasu zasłania widok. Gobliny kłócą się o torebkę orzeszków, którą zabrali jeńcom w czasie zasadzki.

Reszta goblinów nie przepada za obecnością tej dwójki, więc Pierd i Gerk robią za zwiadowców.

Pierd w pełni zasłużył na swoje imię : problemy z żołądkiem sprawiają, że pierdzi często i donośnie. A smród... jest dość uciążliwy. Każda istota w promieniu 3 m od Pierda gdy ten puści gazy musi wykonać udany **rzut obronny na Kondycję o ST 15**, albo robi jej się niedobrze i otrzymuje utrudnienie w testach cech i rzutach obronnych. Efekt trwa przez 2 rundy, a potem ta istota, lub istoty którym udał się rzut obronny, są niepodatne na smród Pierda przez 24 godziny.

Gerk to jednooki goblin, którego oczodół zakrywa czarna skórzana przepaska z wymalowanym wielkim, niebieskim okiem. Uzbrojony jest w krótki łuk, ale z powodu braku oka ataki dystansowe wykonuje z utrudnieniem.

Jeśli nikt w drużynie nie mówi w języku goblinów, poniższa konwersacja odbywa się we wspólnym.

—Oddawaj! To moje! Ja je zabrałem człowiekowi!

Krzykaczowi odpowiada drugi głos:

—Stul dzób, Pierd! No podziel się.

Gobliny odpoczywają i kłócą się jeszcze przez kilka minut. Jeśli drużyna straci zbyt dużo czasu decydując co zrobić, gobliny w końcu wstają i ruszają dalej ścieżką. Po minięciu zakrętu natykają się na bohaterów.

Jeśli ktoś chce się podkraść do goblinów, musi wykonać udany rzut na **Zręczność (Skradanie się) o ST 9**. Niepowodzenie oznacza, że Pierd i Gerk wstają i sprawdzając źródło hałasu mijają zakręt.

Pierd idzie z wyciągniętym sejmitem, a Gerk z łukiem gotowym do strzału.

—Pierd, słyszałeś coś? Lepiej to sprawdźmy.

Jeśli drużyna ich zaatakuje, Pierd i Gerk szybko się poddadzą. Nie są zbyt odważni, zwłaszcza jeśli drużyna ma przewagę liczebną i jest dobrze wyposażona.

Jeśli któryś z nich zostanie schwytyany żywcem, będzie grać twardziela i odmówi udzielania informacji. Dopiero udany test **Charyzmy (Zastraszania) o ST 8** zmusi ich do mówienia. Pierd pierdzi często i głośno, nieważne czy z kimś rozmawia, walczy, czy leży związany. Zwiadowcy mogą udzielić drużynie następujących informacji:

- Złapaliśmy te dzieciaki kilka dni temu.
- Sprzedamy je w innej wiosce jako niewolników.
- Jeśli spróbujecie ich odbić, Wielki Szeff się rozgniewa.
- Teraz są jakieś pół dnia drogi stąd.
- Nigdy ich nie uratujecie. Już za późno. Jutro po południu zostaną wywiezieni dalej.
- (KŁAMSTWO) Gdy dotrzecie do parowu musicie hałasować jak się da i zasuwać do przodu. Mieszkają tam stwory, których nie chcecie zaskoczyć.

Jest to kłamstwo. Udany test Inteligencji (Intuicji) o ST 8 ujawni, że informacje są fałszywe. Jeśli gobliny zostaną przyłapane na kłamstwie, po kolejnym teście Zastraszania ujawnią, że główna grupa goblinów czeka na drugim końcu parowu.

Skarby:

Prócz broni i zbroi Pierd i Gerk mają w sumie 4 ss, 5 miedzaków i torebkę w 1/4 wypełnioną orzeszkami. Oraz oczywiście fajną przepaskę na oko.

PARÓW

Im bliżej obozu goblinów, tym teren staje się bardziej pofałdowany. Ślady prowadzą do dzielącego wzgórze parowu. Jego zbocza robią się coraz wyższe i w końcu sięgają 3 metrów. Obóz znajduje się 15 metrów dalej.

Wędrujecie od trzech godzin i choć nie znajdujecie już resztek po orzeszkach, ślady kół wozu i końskich kopyt i odchodów wskazują wam, że jesteście na tropie.

W tej okolicy teren robi się nieco pofałdowany i szlak wiedzie was do parowu. Jego zbocza robią się coraz wyższe i w końcu sięgają 3 metrów. Wzdłuż krawędzi gęsto rosną drzewa, ale wygląda na to, że przed wami jest jakaś polana.

Wiatr przynosi wam zapach świeżo pieczonego mięsa.

OBÓZ GOBLINÓW (DRUŻYNA NA PIERWSZYM POZIOMIE):

Poniższa część przygody zakłada, że drużyna dociera do obozu wieczorem. Jeśli jest inaczej i na przykład bohaterowie odpoczywali w czasie drugiego dnia podróży, odpowiednio zmień opisy.

Obóz goblinów (Dodatek A) otacza trzymetrowy wał z ziemi. Jeśli ktoś chce się na niego wspiąć, musi wykonać udany test **Siły (Atletyki) o ST 12**. W przypadku niepowodzenia spada i otrzymuje 1k6 obrażeń od upadku.

Na środku obozu znajduje się duże, otoczone kamieniami **ognisko**. **Wóz z więźniami** stoi 7 metrów na wschód od ogniska. Trzy metry na północny wschód jest zaś **duży namiot ze skór** a na południowy wschód ustawiono kilka mniejszych **namiotów**.

Gobliny nie jadły jeszcze wieczornego posiłku i właśnie go przyrządzają. Wielki kawał mięcha skwierczy na rożnie, którym powoli obraca **jeden goblin**.

Za dużym namiotem (i pewnie poza polem widzenia postaci) znajduje się dwóch **wargi** (SW 1/2). Przykute na łańcuchach do wbitego w ziemię metalowego kołka, aktualnie zajęte są pożeraniem padłego konia.

W wielkim namiocie rezyduje **herszt goblinów**. W czasie gdy jego podwładni zajmują się obozem i przygotowują posiłek, wódz ucina sobie drzemkę. Obudzi się, jeśli w obozie zaczną się nadmierne hałasy.

Na wale ukrywa się jeden **goblin łucznik**. Jeśli ktoś bada północną część wału, odkryje obecność tego goblina po udanym rzucie na **Mądrość (Percepcję) o ST 18**. Jako nowy członek bandy chce się wykazać i pilnie rozgląda po okolicy. Liczy, że dzięki temu szef go doceni. Jeśli drużyna wejdzie do obozu, zwiadowca wykonuje test **Mądrości (Percepcji) o ST 5**. Jeśli się powiodł, drużyna zostaje zauważona, a łucznik natychmiast strzela i wrzeszczy „Intruzi!”

W drugim namiocie znajdują się **trzy gobliny**. Właśnie skończyły karmić więźniów i wilki i teraz grają sobie w kości. Dwie rundy po tym, jak drużyna wejdzie do obozu, jeden z nich wychodzi z namiotu, by sprawdzić jak idzie pieczenie mięsa. Jeśli w obozie wybuchnie walka, jeden z goblinów wybiega z namiotu i spieszy uwolnić wargów, którzy dobiegnie do starcia. Jeśli ten goblin zginie zanim dotrze do wilków, jeden z pozostałych goblinów spróbuje do nich dotrzeć.



Wargowie stawali się coraz głodniejsi, gobliny nie były w stanie znaleźć im wystarczającej ilości pożywienia. Nie chcąc, by głodne bestie zwróciły się przeciw nim, herszt goblinów zabił jednego konia Bale'a. Wyciął z niego kawał mięcha, który teraz piecze się nad ogniem, a resztę oddał wilkom.

Więźniowie znajdują się w klatce na wozie. Nie są już związani i zakneblowani i jedzą spleśniały chleb. Gobliny nie wypuszczały ich od pięciu dni, więc cała piątka jest brudna i śmierdzi. Są też głodni i wyczerpani i jeśli dojdzie do walki, nie będą w stanie pomóc drużynie.

Pozostałe **trzy konie** są przywiązane do wozu.

Klucz do klatki znajduje się w kieszeni herszta goblinów. Zamek można też otworzyć po udanym rzucie na **Zręczność (Narzędzia złodziejskie) o ST 12**. Zamek nie jest zbyt solidny. Udany atak (KP 8) z łatwością go zniszczy i otworzy klatkę.

Wszyscy więźniowie otrzymują utrudnienie do rzutów na atak, testów cech i do rzutów obronnych. Poruszają się też z połową prędkości.

Rana Mikala już nie krwawi, ale jeśli ktoś się nie zajmie, wkrótce zacznie się jątrzyć.

Propozycja zmian dla drużyn na drugim poziomie:

Za dużym namiotem (i pewnie poza polem widzenia postaci) znajduje się **dwóch wargów** (SW 1/2 KP). Przykute na łańcuchach do wbitego w ziemię metalowego kołka, aktualnie zajęte są pożeraniem padłego konia.

W wielkim namiocie rezyduje **dwóch hersztów goblinów** (SW 1 każdy). Grają w kości podczas gdy pozostałe gobliny zajmują się obozem i przygotowują posiłek. Hersztowie wyjdą z namiotu, jeśli na zewnątrz zaczną się hałasy.

Gobliny nie jadły jeszcze wieczornego posiłku i właśnie go przyrządzają. Wielki kawał mięcha skwierczy na rożnie, którym powoli obraca **jeden goblin**.

Na wale ukrywa się jeden **łuczniczka**. Jeśli ktoś bada północną część wału, odkryje obecność tego goblina po udanym rzucie na **Mądrość (Percepcję) o ST 18**. Jako nowy członek bandy chce się wykazać i pilnie rozgląda po okolicy. Liczy, że dzięki temu szef go doceni. Jeśli drużyna wejdzie do obozu, zwiadowca wykonuje test **Mądrości (Percepcji) o ST 5**. Jeśli się powiodł, drużyna zostaje zauważona, a łuczniczka natychmiast strzela i wrzeszczy „Intruzi!”

W drugim namiocie znajdują się **cztery gobliny**. Właśnie skończyły karmić więźniów i wilki i teraz grają sobie w kości. Dwie rundy po tym, jak drużyna wejdzie do obozu, dwa z nich wychodzą z namiotu, by sprawdzić, jak idzie pieczenie mięsa. Jeśli w obozie wybuchnie walka, jeden z goblinów wybiega z namiotu dwóch wargów, dołączając do starcia.

Jeśli ten goblin zginie zanim dotrze do wilków, jeden z pozostałych goblinów spróbuje do nich dobiec.

Propozycja zmian dla drużyn na trzecim poziomie:

Za dużym namiotem (i pewnie poza polem widzenia postaci) znajduje się **dwóch wargów** (SW ½ każdy). Przykute na łańcuchach do białego w ziemię metalowego kołka, aktualnie zajęte są pożeraniem padłego konia.

Jeden pół-ogr (SW 1) siedzi razem z wargami i patrzy, jak pożerają mięso. Jeśli w obozie wybuchnie walka, pół-ogr szybko do niej dołącza.

W wielkim namiocie rezyduje **dwóch hersztów goblinów** (SW 1 każdy). Grają w kości podczas gdy pozostałe gobliny zajmują się obozem i przygotowują posiłek. Hersztowie wyjdą z namiotu jeśli na zewnątrz zaczną się hałasy.

Gobliny nie jadły jeszcze wieczornego posiłku i właśnie go przyrządzają. Wielki kawał mięcha skwierczy na rożnie, którym powoli obraca **jeden goblin**.

Na wale ukrywa się jeden **łuczniczka**. Jeśli ktoś bada północną część wału, odkryje obecność tego goblina po udanym rzucie na **Mądrość (Percepcję) o ST 18**. Jako nowy członek bandy chce się wykazać i pilnie rozgląda po okolicy. Liczy, że dzięki temu szef go doceni. Jeśli drużyna wejdzie do obozu, zwiadowca wykonuje test **Mądrości (Percepcji) o ST 5**. Jeśli się powiódł, drużyna zostaje zauważona, a łuczniczka natychmiast strzela i wrzeszczy „Intruzi!”

W drugim namiocie znajdują się **cztery gobliny**. Właśnie skończyły karmić więźniów i wilki i teraz grają sobie w kości. Dwie rundy po tym, jak drużyna wejdzie do obozu, dwa z nich wychodzą z namiotu, by sprawdzić jak idzie pieczenie mięsa. Jeśli w obozie wybuchnie walka, jeden z goblinów wybiega z namiotu i spieszy uwolnić wargów, którzy dołączają do starcia.

Jeśli ten goblin zginie zanim dotrze do wilków, jeden z pozostałych goblinów spróbuje do nich dobiec.

Skarby:

Pomijając zbroje i broń:

Herszt goblinów (każdy): 25 sz, 15 ss, 30 sm.

Goblin (każdy): 2 sz, 2 ss, 5 sm.

Pół-ogr: 8 sz, 1 sztuka elektrum

PO WALCE

Możliwe, że drużyna pochwyli jednego lub więcej goblina żywcem. W takim przypadku dowie się, że więźniów transportowano do wioski goblinów, która znajduje się wiele dni drogi od tego miejsca. Jeśli jako MP chcesz pociągnąć dalej ten wątek, gobliny wyjaśnią jak do niej trafić. W przeciwnym wypadku powiedzą, że nie znają dokładnego położenia osady, bo same są wędrownym plemieniem.

POWRÓT DO BALE'A

Droga powrotna zajmuje dwa dni i drużyna może wracać po własnych śladach. Do polanki, gdzie doszło do ataku na młodzieńców, mogą dojechać wozem, ale dalej las robi się zbyt gęsty.

Jeśli chcesz, w czasie drogi powrotnej możesz dodać spotkanie z niedźwiedziem.

NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY (100 PD)

Na ścieżce stoi **niedźwiedź brunatny** (SW 1/2, *Podręcznik Gracza*, str. 306) i szuka czegoś w trawie. To zapewne kolejny miłośnik orzeszków. Jeśli drużyna za bardzo się zbliży, niedźwiedź zaatakuje. Broniąc swego znaleziska staje na tylnych nogach i potężnie ryczy.

Dzięki świetnemu węchowi prawie na pewno wykryje obecność drużyny, gdy ta zbliży się na 9 metrów.

U BALE'A

Gdy drużyna przyprowadzi młodych awanturników i konie, Bale bardzo się ucieszy. Jeśli Mikal jest wciąż ranny, gnom da mu miksturę

lecniczą. Oczywiście Bale'a zasmuci wiadomość, że jeden z jego koni padł. Natomiast młodzi poszukiwacze przygód jednogłośnie stwierdzą, że już nigdy więcej nie ruszą na żadną wyprawę. Ta jedna wystarczy im na całe życie. Będą też bardzo wdzięczni za ratunek.

Punkty doświadczenia:

Punkty doświadczenia za poszczególnych przeciwników podane są na karcie pomocy. Dodatkowo każda postać otrzymuje 50 PD za każdego uratowanego konia oraz 50 PD za każdego uratowanego młodego awanturnika.

Koniec

Dziękuję za wspieranie mej twórczości na Dungeon Masters Guild.

Twoja recenzja lub ocena jest ważną częścią mojej autopromocji. Proszę, wróć na stronę tej przygody i zostaw ocenę i/lub recenzję.

Wspomnij też o tej przygodzie swoim znajomym w mediach społecznościowych. Liczy się każde dobre słowo!

Znajdź nas na Twitterze:

Autor: Jeff C. Stevens	@jcorvinstevens
Ilustrator: Daniel F. Walthall	@Axebane
Tłumacz: Janek Sielicki	@janek_sielicki

Masz jakieś pytania, sugestie, komentarze? Chętnie dowiem się, co ci chodzi po głowie! Wyślij mi e-maila (w języku angielskim) na adres jcorvinstevens@gmail.com

Dodatek A – Obóz goblinów



Dodatek B - Przeciwnicy

Wilk

Średnia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza: 13 (naturalny pancerz)

Punkty Wytrzymałości: 11 (2k8+2)

Prędkość: 13 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Umiejętności: Percepcja +3, Skradanie się +7

Zmysły: pasywna Percepcja 13

Języki: -

Wyzwanie: SW 1/4 (50 PD)

Znakomity węch i słuch: Wilk otrzymuje ułatwienie na wszystkich testach Mądrości (Percepcji) opartych na słuchu lub węchu.

Atak grupowy. Wilk ma ułatwienie do ataku, jeśli w promieniu 1,5 m od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwadniony.

Akcje:

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4+2) obrażeń kłutych. Jeśli cel jest stworzeniem musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 11 albo zostanie powalony.

Dzik

Średnia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza: 11 (naturalny pancerz)

Punkty Wytrzymałości: 11 (2k8+2)

Prędkość: 13 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Zmysły: pasywna Percepcja 9

Języki: -

Wyzwanie: SW 1/4 (50 PD)

Szarża. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem dzik pokona przynajmniej 6 metrów w drodze prostej do celu, to cel otrzymuje dodatkowe 3 (1k6) obrażenia cięte i musi wykonać udany rzut obronny na Zręczność o ST 11 albo zostanie powalony.

Nieustępliwy (odnawia się po krótkim lub długim odpoczynku).

Jeśli dzik otrzyma 7 albo mniej obrażeń, które sprowadziłyby jego PW do 0, to zamiast tego spada do 1 PW.

Akcje:

Kły. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k6+1) obrażeń siecznych.

Goblin

Mały humanoid (goblinoid), neutralny zły

Klasa Pancerza: 13 (ćwiekowana skóra)

Punkty Wytrzymałości: 7 (2k6)

Prędkość: 9 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Umiejętności: Skradanie się +6

Zmysły: widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 9

Języki: Wspólny, goblinów

Wyzwanie: SW 1/4 (50 PD)

Zwinna ucieczka. W każdej swojej turze goblin może użyć akcji dodatkowej by wykonać akcję Odstąpienia, lub Ukrycia.

Akcje:

Sejmitar. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* Trafienie: 5 (1k6+2) sieczne

Krótki łuk. *Atak dystansowy bronią:* +4 do trafienia, zasięg

Warg

Duża potworność, neutralna zła

Klasa Pancerza: 13 (naturalny pancerz)

Punkty Wytrzymałości: 26 (4k10+4)

Prędkość: 15 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Umiejętności: Percepcja +4

Zmysły: widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 14

Języki: Goblinów, wargów

Wyzwanie: 1/2 (100 PD)

Znakomity węch i słuch: Warg otrzymuje ułatwienie na wszystkich testach Mądrości (Percepcji) opartych na słuchu lub węchu.

Akcje:

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 10 (2k6+3) obrażeń kłutych. Jeśli cel jest stworzeniem musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 13 albo zostanie powalony.

Herszt goblinów

Mały humanoid (goblinoid), neutralny zły

Klasa Pancerza: 17 (kolczuga i tarcza)

Punkty Wytrzymałości: 21 (6k6)

Prędkość: 9 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	10

Umiejętności: Skradanie się +6

Zmysły: widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 9

Języki: Wspólny, goblinów

Wyzwanie: 1 (200 PD)

Zwinna ucieczka. W każdej swojej turze goblin może użyć akcji dodatkowej by wykonać akcję Odstąpienia lub Ukrycia.

Akcje:

Atak wielokrotny. Herszt goblinów wykonuje dwa ataku swoim sejmitem. Drugi atak otrzymuje utrudnienie.

Sejmitar. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6+2) obrażeń siecznych.

Reakcje:

Przekierowanie ataku. Gdy istota, którą herszt goblinów widzi wybierze go jako cel swego ataku, herszt może zamienić się miejscem z innym goblinem, który stoi do 1,5 m od niego. Nowy goblin staje się celem tego ataku.

Karta pomocy w walce:

Atak wilków

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obr.	PW
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11
Wilk*	1/4	50	13	13 m	1	+4	1,5m	2k4+2**	11	11

*=atak grupowy

**=rzut obronny na Siłę ST 11 albo Powalony

Dziki

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obronnego	PW
Dzik (kły, pancerz naturalny)* dodaj w razie potrzeby *Szarża, nieustępliwy Punkty doświadczenia:	1/4	50	11	13 m	1	+3	1,5m	4 (1k6+1)	11	11
		50*?								

Pierd i Gerk

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obronnego	PW
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin łucznik (krótki łuk, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	30	1	+4	24/96 m	5 (1k6+2)	ND	7

Obóz goblinów,
poziom 1

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obronnego	PW
Herszt goblinów (sejmitar, tarcza, kolczuga)	1	200	17	9 m	2*	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	21
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin łucznik (krótki łuk, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	30	1	+4	24/96 m	5 (1k6+2)	ND	7
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26

*=herszt drugi atak wykonuje z utrudnieniem.

**=rzut obronny na Siłę ST 13 albo Powalony

Punkty

doświadczenia: 650

Obóz goblinów,
poziom 2

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obronnego	PW
Herszt goblinów (sejmitar, tarcza, kolczuga)	1	200	17	9 m	2*	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	21
Herszt goblinów (sejmitar, tarcza, kolczuga)	1	200	17	9 m	2*	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	21
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin łucznic (krótki łuk, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	24/96 m	5 (1k6+2)	ND	7
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26

*=herszt drugi atak wykonuje z utrudnieniem.

**=rzut obronny na Siłę ST 13 albo Powalony

Punkty
doświadczenia:

900

Obóz goblinów,
poziom 3

	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	by trafić	Zasięg	Obrażenia	Trudność rzutu obronnego	PW
Herszt goblinów (sejmitar, tarcza, kolczuga)	1	200	17	9 m	2*	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	21
Herszt goblinów (sejmitar, tarcza, kolczuga)	1	200	17	9 m	2*	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	21
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Goblin (sejmitar, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	1,5m	5 (1k6+2)	ND	7
Pół-ogr (topór bojowy, bez tarczy, zbroja skórzana)	1	200	12	9 m	1	+5	1,5m	12 (2k8+3)	ND	30
Goblin łucznik (krótki łuk, bez tarczy, skórzana zbroja)	1/4	50	13	9 m	1	+4	24/96 m	5 (1k6+2)	ND	7
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26
Warg	1/2	100	13	15 m	1	+5	1,5m	10 (2k6+3)**	13	26

*=herszt drugi atak wykonuje z utrudnieniem.

**=rzut obronny na Siłę ST 13 albo Powalony

Punkty

doświadczenia: 1100