Goblinernes Kultur

Goblinracen er meget muligt den mest fåtallige race i Ros-verdenen. Der er dog ikke nogen der kan give en sikker bedømmelse på området, da goblinerne størstendels lever spredt ud i Tingvar skoven. De er en spredt og mangeartet race. Blandt dem finder man alt fra nogle af de sørgeligste skabninger set uden for en sortelverfrues torturkammer, til nogle af de mægtigste magikere i Ros.

Fysik og mentalitet

Gobliner er oftest små væsener med spinkle kroppe, deres hud er grøn og deres ører og næser er lange og spidse. Dog er det ikke en universel beskrivelse, nogle få gobliner vokser sig højere end deres fæller. Det bliver de prompte bliver drillet med, da de får svært ved at gemme sig i skoven og passe ind i goblinernes tunneler. I alle tilfælde har gobliner dog en stærk tendens mod en spinkel kropsbygning og spidse ører.
Gobliners sind er en mærkværdig størrelse. Næsten alle gobliner starter med en selvopfattelse der ville blive anset som opblæst og usund blandt mennesker. Goblinerne selv er overbevist om at de er de smarteste, hurtigste, mest fingernemme skabninger verden nogensinde har set.
Samtidig har alle gobliner det, de selv kalder ”Luskums Kald”. De er allesammen født med en slags urolighed, for de fleste er det mest et besvær med at stå stille i længere tid af gangen, andres tanker nægter at stå stille. Hvad end det er, så er goblinerne som race drevet fremad.

Hjemland

Goblinerne har hjemme i Tingvar skoven, der dækker en stor del af det centrale Orksla.
Der er kun fire bebyggelser store nok til at kalde byer: Kvist, Gren, Barrk og Kokle. Mellem de fire byer ligger tyk skov, og næsten ingen reelle veje.

Kokle

I Kokle ligger der en gigantisk bygning, et kaotisk virvar af bjælker, brædder, kampesten og rester af andre bygningsværker. Hvis et medlem af en anden race nogen sinde lagde øjne på komplekset, ville de meget vel mistage det for et enormt orkfort, indtil de så en afdeling bygget i udsøgt træværk med gennemførte udskæringer og hyggelige vinduer.
Dette sted er Kokles Magiakademi: den største og mest avancerede magiskole i Ros-verdenen. Inden for akademiets mure træner og studerer hundredevis af gobliner i alt inden for magiens kunst. En magiker bliver aldrig erklæret færdiguddannet, det bliver anset som at påstå at have forstået hele Luskums kreation. I stedet styres akademiet af et råd af gobliner der hver holder en plads som mester inden for et magisk emne. Pladserne holdes af hvem end der kan lægge krav på dem, helst gennem deres ekspertise i det relevante emne. Rådet udpeger lærere blandt de gobliner der gør egne studier på akademiet, og de udpegede har valget enten at starte en klasse op eller forlade skolen.

Gren

Byen Gren er ikke lige til at se når man krydser ind i den, medmindre man er klatret op i de høje træer. Hele byen består af hytter bygget i trækronerne, bundet sammen af broer i forskellig kvalitet. Gren er hjemsted for nogle af Tingvar skovens største tænkere, bedste arbejdere i træ og metal og mest geniale opfindere. Hvis en orkklan går i krig med en sindrig ny ballista, kommer den højest sandsynligt fra Gren.
Et af byens mest nævneværdige træk er de sindrige hejsesystemer, der lader de ellers fysisk underlegne gobliner hejse tunge materialer op til deres værksteder.

Kvist

Kvist, som den by der ligger tættest på verden uden for Orksla, er med tiden blevet center for al goblinernes handel med de andre racer. Handelskaravaner hjembringer alt fra helt almindeligt jern til hvad end esoteriske ingredienser Magiakademiet bestiller.

Byen domineres af de store handelsklaners paladser, sindrige komplekser opbygget af diverse importerede materialer. Det er et statussymbol for klanerne at have så prangende hjem som muligt, derfor bruger de store summer penge på at importere eksotiske materialer og dygtige gobliner til at forbedre og ommøblere deres huse.

Barrk
Byen Barrk er gemt i en serie huler der gennemborer et klippefyldt bakkelandskab i den sydøstlige ende af skoven.
Byen er størstendels beboet af jægere, galdere og andre skovfolk. Det er en almindelig overtro at gobliner født og opvokset i Barrk kan smelte ind i træer og fuldstændig forsvinde.

Kultur

Det er svært at snakke om en enkelt goblinkultur. De er et ekstremt individualistisk folkefærd. I stedet samles gobliner som regel i små samfund af ligesindede. Langt størstedelen bor spredt i skjulte landsbyer ude i Tingvar skoven; nogle er bare simple jægerlandsbyer imens andre er enklaver af lærde urtekogere.
Det er ikke unormalt for en ung goblin at flytte væk fra familie og bekendte for at rejse dertil hvor de kan leve deres liv som de vil, om det så er studie på Magiakademiet eller en tilværelse som karavanevagt ud i den store verden.
Der er selvfølgelig også mange gobliner der ender ud med at leve som del af ork klaner. Dette kan være varierende grader af permanent og frivilligt. Nogle gobliner vælger at tage ud og bo med en klan af orker, som regel for at få bedre udholdenhed og kampevne. Dette anses dog for en ekstrem ting at gøre. Andre bliver fanget af orker på plyndringstogt i udkanten af skoven. Disse bruges ofte som billig arbejdskraft og underholdning.

Forhold til andre racer

Mennesker
Gobliner har sjældent noget stærkt imod mennesker. Ofte er det en af de racer goblinerne kommer bedst afsted med. Mennesker kan opfylde alle mulige interessante roller i en goblins liv: nemme mål at stjæle fra, gode handelspartnere, udfordringer at overkomme og folk at diskutere nye teorier med.

Orker
Gobliner har et omstridt forhold til orkerne. På den ene side er orkerne goblinernes bedste forsvar mod den farlige omverden, på den anden side er de også den mest aktive trussel for den almindelige goblins liv og legeme. Nogle klaner har handelsaftaler med nærliggende goblinsamfund, andre prøver bare at tage hvad de synes ser brugbart ud fra hvad end goblinhuler de kan finde.

Dværge
Gobliner har historisk et dårligt forhold til dværge. Hvor dværge prøver at holde verden ordentlig og forudselig, driver gobliner den naturligt ud i uforudselighed. Samtidig er det oftest gobliner der kommer op med dristige nye måder at overvinde dværgenes grænseforter på, af denne grund er byen Gren og dens bygmestre også specielt hadet i Dræsk.

Elvere
Gobliner og elvere har som regel et anspændt forhold til hinanden. Nogle henviser til gudehistorie, imens andre kommenterer på gobliners tendens til at stikke næsen hen hvor de ikke er velkomne. Gobliner udgør den overvejende størstedel af dem, der bliver henrettet hvert år for at prøve at snige sig om bord på skibe til Timara. Der foregår dog stadig en vis handel mellem de to racer.

Sortelvere
Goblinracen har et meget varsomt forhold til sortelverne. På den ene hånd kan sortelverne være

nogle af goblinernes bedste handelspartnere, da der ikke er mange andre racer der vil sælge sortelverne de luksusvarer de har brug for. På den anden hånd bliver gobliner anset som gode slaver, da de er relativt nemme at holde hvis man vil ligge arbejdet i at få dem under kontrol.

Religion

Goblinerne tilbeder næsten eksklusivt guden Luskom.
Goblinernes religion er, lige som meget af deres kultur, en spredt og individualistisk ting.
Goblinerne tror på at tilbede Luskom gennem efterligning. Derfor er der heller ikke mange kirker bygget til Luskom. I stedet samles gobliner for at fortælle historier om Luskoms store bedrifter og heltehistorier om gobliner der levede op til deres guds forbillede med deres store bedrifter.
Det er dog almindeligt at finde små altre til Luskom stillet op i næsten alle hjem og arbejdssteder, for at han kan se sine tilbedere leve deres liv og velsigne dem når de gør ham stolt.
Luskoms garkere kommer i mange forskellige varianter, men kan ofte deles ind i en af to grupper.
Den første gruppe fungerer mest som forbilleder og påmindere, der forsøger at holde goblinerne omkring dem til at leve i Luskoms ånd. De er ofte fulde af historier om gobliner, der lykkedes i storslåede planer og vandt Luskoms gunst.
Den anden type forsøger at komme deres gud nærmere gennem dybe studier af magiens natur og muligheder. De kan bruge hele deres liv på at forsøge at finde nye finurligheder i Luskoms store værk. Blandt disse gobliners rækker finder man nogle af de mægtigste magikere i Ros-verdenen, men også nogle af de kortest levende.
I sidste ende opfordrer Luskoms tro goblinerne til at opleve verden og undersøge dens mange vidundere. Det er ikke nødvendigvis vigtigt hvad de undersøger eller hvor det tager hen. Det vigtige er nysgerrigheden til den store verden og modet til at følge sit hjertes undren.