



Gobliner

Anno 2021



Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	3
Udseende og opførsel.....	3
Udseende.....	3
Syn på andre racer.....	3
Kultur	4
Religion.....	5
Byer.....	6
Kokle	6
Gren	6
Kvist	6
Barrk	7

Introduktion

Goblinracen er meget muligt den mest fåtallige race i Ros. Der er dog ikke nogen, der kan give en sikker bedømmelse på området, da goblinerne 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.

Goblinerne har hjemme i Tingvar-skoven, der dækker en stor del af det centrale Orksla. Tingvar er en stor og dyb skov, der vokser vildt og uhæmmet. Faktisk er træerne så enorme, at der går rygter om, at skoven har været elvisk jord.

Udseende og opførsel

Udseende

Langt de fleste gobliner er små skabninger med spinkle kroppe. De har grøn hud og en stærk tendens til at have lange, spidse ører og næser. Dog er der nogle få gobliner som 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 flugttunneler.



Gobliners sind er en mærkværdig størrelse. Næsten alle gobliner starter med en selvopfattelse, der ville blive anset som opblæst og usundt blandt andre racer. Goblinerne selv er overbevist om, at de er, de smarteste, hurtigste, mest fingernemme skabninger verden nogensinde har set. I mange tilfælde er dette også sandt.

Samtidig har alle gobliner det, de selv kalder "Luskums Kald". Dette er noget de alle er født med, som er en slags urolighed, som for de fleste er et besvær med at stå stille i længere tid ad gangen, eller have en ubrudt tankegang. Hvad end dette er har det været med til at skubbe goblinerne som race fremad.

Syn på 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.

Dvæрге: Gobliner har historisk et dårligt forhold til dvæрге. Hvor dvæрге 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 side 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 side bliver gobliner anset som gode slaver, da de er relativt nemme at holde, hvis man vil lægge arbejdet i at få dem under kontrol.

Kultur

Det er svært at snakke om en enkelt goblinskultur. Goblinerne 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 lærte urtekogere.

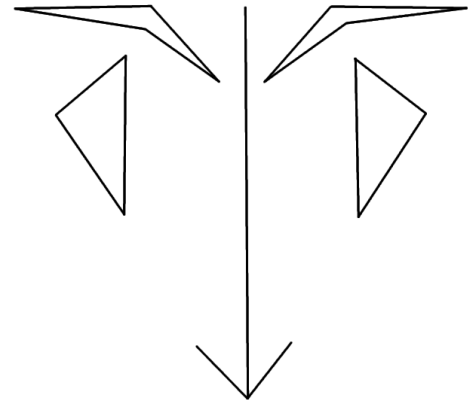
Der er selvfølgelig også mange gobliner, der ender ud med at leve, som del af ork klaner. Dette kan være varierende grader af permanent og frivilligt. Nogle gobliner vælger at tage ud og bo med en klan af orker, som regel for at få bedre udholdenhed og kampevner. Dette anses dog for en ekstrem ting at gøre. Andre bliver fanget af orker på plyndringstogt i udkanten af skoven. Disse bruges ofte som billig arbejdskraft og underholdning.



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 hans tilbedere for at fortælle historier om Luskoms store bedrifter og heltehistorier; om gobliner der levede op til deres guds forbillede med deres eventyr og snu eller modige gerninger.



Luskoms gudetegn

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, som 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 derved vandt Luskoms gunst.

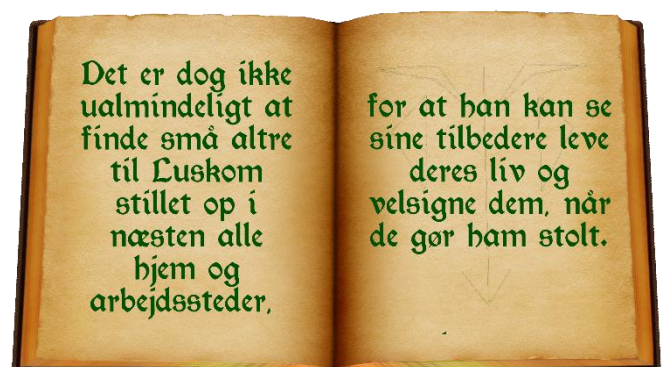
Den anden type forsøger at komme deres gud nærmere gennem dybe studier af magiens natur og muligheder. De kan bruge hele deres liv på at forsøge at finde nye finurligheder i Luskoms store værk. Blandt disse rækker finder man nogle af de mægtigste magikere i Ros, men også nogle gange de kortest levende.

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 de tager hen.

Det vigtige er nysgerrigheden til den store verden og modet til at følge sit hjertes undren.

Dog er der også gobliner som vælger at frasige sig Luskoms tro og vende deres sjæl mod skoven omkring sig i stedet, de naturtro. De fleste andre gobliner ser skævt til dem, fordi Luskom fandt magien, da han tog sin vrede over Silvias afslag ud på træerne. Det betyder i Luskoms øjne at naturen er svagere end Luskom, og burde bøje sig for hans børn. Nogle steder går de Luskom-tro, så langt at brænde de naturtro "med resten af brændet".

På trods af denne læring finder nogle gobliner deres tro i skoven, elementerne, naturens ånder, eller noget lignende. Uanset hvad de beder til, går de oftest stille med det omkring andre gobliner. Der er selvfølgelig små bofællesskaber af naturtro gobliner spredt rundt i hele Tingvar skoven, men de er specielt koncentreret i byen Barrk. Deres skjul i bakkerne holder dem sikre fra selv de mere fanatiske Luskom-tro. Her oplæres nye galdere i naturens veje, og almene gobliner lærer hinanden at gå gennem skoven uden at efterlade spor, og hvilke planter der kan bruges i urtekunsten.



Byer

Der er kun fire bebyggelser store nok til at blive kaldt byer: Kokle, Gren, Kvist og Barrk. Mellem de fire byer ligger en tyk skov, og næsten ingen reelle veje.

Kokle

Kokle består af en gigantisk bygning, et kaotisk virvar af bjælker, brædder, kampesten og rester af andre bygningsværker spredt rundt omkring byen.

Den gigantiske bygning er Kokles Magiakademi: den største og mest avancerede magiskole i Ros. Inden for akademiets mure træner og studerer hundredvis 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 studie på akademiet. De udpegede skal så opstarte klasser i det relevante emne eller tage ud og opsøge ny viden som de kan bruge til at undervise andre i det.



Gren

Byen Gren er ikke lige til at se når man ankommer til den, medmindre man er klatret op i de høje træer. Hele byen består af hytter bygget i trækroneerne, bundet sammen af broer i forskellig kvalitet.

Gren er hjemsted for nogle af Tingvar skovens største tænkere, bedste arbejdere i træ, metal og mest geniale opfindere. Hvis en orkklan går i krig med en sindrig ny ballista, kommer den højst 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

Byen Kvist er 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 eksotiske ingredienser Magiakademiet bestiller.

Byen domineres af de store handelsklaners paladser og sindrige komplekser opbygget af diverse importerede materialer. Dette 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. Lige som de fleste goblinfamilier, er handelsklanernes medlemmer ikke nødvendigvis blodsrelaterede til hinanden. Blodsbånd betyder ikke meget for de fleste gobliner. I stedet er handelsklanerne et stort virvar af søskende, onkler, tanter, fætre, og kusiner.

Barrk

Byen Barrk er gemt i en serie huler, der gennemborer et klippefyldt bakkelandskab i den sydøstlige ende af skoven. Størstedelen af byens beboere er 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.