

## *GOBLIN*

I goblin vivono di solito in tribù, il cui controllo è nella mani di un capo militare e di uno spirituale, il Wicca.

La più grande comunità di goblin su Eldengard è nota come Shagzag, qualcosa di traducibile in Comune con “Torrione di pietra”. Non a caso gli uomini la chiamano Stonekeep da tempo.

Sita nella parte orientale di Luhrien, molti tentativi sono stati compiuti di avventurarsi in quei luoghi per cercare di studiare meglio le origini di questa razza ma l'aggressività dei goblin contro gli invasori è nota, qualunque sia il loro scopo. Fra l'altro la zona è difesa naturalmente dall'alto massiccio montuoso che cinge gran parte della comunità.

Spesso coloro che non sono sottoposti a un capo, decidono di unirsi in piccole tribù che si stabiliscono ai margini dei boschi o che girovagano per il mondo. Le origini dei goblin sembrano collegarsi a quelle degli orchi anche se non è chiaro in quali termini. I goblin sono stati spesso presi appena nati dalle culle e portati via da schiavisti orchi o umani. Per questo in genere non sono lieti delle origini comuni ai primi e non amano certo i secondi.

Una cosa è ben certa, venerano due divinità ben precise che identificano come il Padre e la Madre originari di tutta la specie: Sardug e Skaisna.

### Caratteristiche Fisiche

I goblin sono esseri minuti, dalla corporatura molto esile e per nulla robusta. La loro altezza raramente arriva a 1.30 cm. Il volto è differente da quello degli orchi, molto affusolato, con orecchie appuntite simili a quelle elfiche e piccoli occhietti neri. Non hanno zanne sporgenti come gli orchi ma una dentatura minuta anche se molto aguzza. Come detto esili fisicamente, sono però molto agili e veloci. Il loro vestiario è abbastanza vario, oltre alle pelli amano indossare vesti di buona fattezza, soprattutto se ricavate da quelle di loro eventuali vittime e in particolar modo se vesti dai colori sgargianti. Nonostante questo essendo dotati di scarso gusto estetico, gli abbinamenti che ne escono sono alquanto grotteschi. La pelle dei goblin varia nelle tonalità del verde.

Anche i goblin sono dotati della capacità di vedere nelle tenebre ed hanno una notevole tendenza alla resistenza alle forze magiche.

Un goblin può vivere fino al massimo a 65-70 anni umani.

### Cultura

Al contrario degli orchi, la cultura di un goblin non si basa sulla forza

ma sull'inganno. Tutto è imperniato sull'uso dell'astuzia malevola per prevalere sugli altri, senza distinzione o preferenza, anche in caso di legami di sangue. Come per gli orchi vale la legge del più forte, per un goblin vale il principio secondo cui prevale sempre il più intelligente. Ed intendendo Intelligenza nel senso di furberia e scorrettezza ovviamente. Non c'è alcuna lealtà. Anzi chi più è sleale, più è ammirato e rispettato anche se a sua volta dovrà continuamente guardarsi le spalle per non vedersi piantato un coltello quando meno se lo aspetta. Chiaramente si tratta di una società molto instabile, dove le lotte intestine e i tradimenti sono all'ordine del giorno. Per questo sono molti i goblin, che pur non schiavi di orchi e umani, preferiscono vagare da soli senza stare in alcuna tribù.

I culti religiosi sono nelle mani del Wicca, una sorta di sciamano-stregone laddove il controllo politico è gestito da una sorta di capo militare.

La lingua dei goblin è leggermente più articolata di quella degli orchi, basata su suoni gutturali e secchi. Una sorta di arcaica scrittura è nelle conoscenze degli sciamani

## Barbari

.Un goblin non è solo intelligente e astuto. E' generalmente subdolo, perverso, macchinatore e dotato di una certa vena di sadismo negli inganni che trama. Si tratta quindi di un avversario da non sottovalutare minimamente: un orco è certo un nemico temibile per la sua forza bruta. Un goblin lo è altrettanto dato che non è minimamente possibile prevedere quale malvagità stiano covando in quel piccolo e maligno cervello. Non sono dotati di particolari abilità manuali, se non a livello elementare, a meno che non si tratti di qualche metodo che consenta loro di portare a termine qualche malefatta, come ad esempio scassinare un bel cofanetto di preziosi lasciato incustodito. Nel qual caso si impegneranno fino allo stremo per perfezionarsi e riuscire nell'opera. Dotati di una certa resistenza, possiedono delle notevoli e innate attitudini al magico: non a caso sono molti gli stregoni di un certo livello presso questa stirpe.