

GOBLIN



Kurzbeschreibung: Schwächtiger und kleiner, aber überaus flinker Humanoid, der entfernt verwandt mit den Orks ist. Goblins haben ein geringes Sozialverhalten und sind sexneurotische und neugierige Wesen. Viele Goblins leben in der Sklaverei im Ork-Imperium.

Klasse: Mammaloid. Die Spezies wird auch als Grünbluter bezeichnet, weil sie grünes Blut hat.

Gestalt: Der Goblin hat eine schwächliche Statur und lange Arme. Seine Größe entspricht kleinwüchsigen Menschen. Seine Haut ist grün, gräulich und braun und weist bei manchen eine leichte Fellbehaarung auf. Die Arme sind lang und kräftig, auch die Finger sind lang. Die Stirn ist flach und die Nase ist breit. Der Goblin hat rötliche Augen und vorstehende Augenbrauen. Die Gesichtszüge sind sehr grob und einige spitze Zähne gucken aus dem Mund hervor. Die Haare sind dunkel und schwarz und sofern der Goblin keine Glatze hat, trägt er gerne langes Haar. Der Goblin hat eine schlaksige und gebückte Gangart, er ist allerdings sehr beweglich und schnell.

Wesen: Vom Charakter her sind Goblins wenig intelligent, oft unmanierlich, trinken und fressen viel, leben ohne Struktur in den Tag hinein, sind arbeitsscheu, sexneurotisch veranlagt und lassen sich schnell von ihren niederen Instinkten leiten. Der einzelne Goblin braucht eigentlich jemanden, der ihn führt, was wohl auch der Grund ist, warum Goblins oft die Knechte der Orks sind. Goblins sind allerdings auch sehr trickreich und flink und haben oft mehr Glück als Verstand. Im Kampf können sie äußerst grausam werden. Besonders wenn sie in Gruppen aufwarten, werden sie überaus angriffslustig.

Sprache: Goblins haben eine eigene Sprache, die der Sprache der Orks sehr ähnelt. Andere Spezies können diese sehr einfache und unausgereifte Sprache schnell erlernen. Fast alle Goblins beherrschen die orkische Sprache als Fremdsprache.

Namen: Typische Namen für Goblins sind Creepas, Reta, Petros.

Lebensweise: Goblins essen oft unmanierlich und sie essen und trinken so gut wie alles. Fleischliche und gegärte Produkte sind ihnen sehr lieb.

Goblins führen kein wirkliches Familienleben. In seltenen Fällen lebt eine Goblin-Sippe zusammen, in der aber völlig unklar ist, wer von wem gezeugt wurde und mit wem verwandt ist. Partnerschaften existieren nur vorübergehend und auch eher nur, um sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen. Bei den Goblins herrscht das Matriarchat. Die Frau hat die Machtstellung. Sie ist es auch, die für die Nachkommen sorgt. Die weiblichen Goblins hüten zwar das Haus, führen dort aber die Erziehung der Goblinder an, weil dies für die Goblins die ehrvollere Aufgabe ist. Goblinder gehören nicht unbedingt ihrer eigenen Mutter an. Wenn sie geboren werden, werden sie einfach von irgendeiner Goblinderin großgezogen. Der junge Goblin muss dann, so schnell es geht, selbständig für sein Leben verantwortlich werden. Die Männer kümmern sich kaum um mögliche eigene Kinder. Die Fortpflanzung der Goblins geschieht durch sexuelle Paarung. Es werden weitaus mehr Männer als Frauen geboren. So kommen auf eine Goblinderin über 20 Männer. Die Goblinderin kann vom 16. – 45. Lebensjahr schwanger werden. Da die Goblins ein starkes sexuelles Triebverhalten haben, werden die Goblins immer zahlreicher. Goblins werden mit 65 – 75 Jahren nur gering alt.

Lebensraum: In den meisten Fällen leben die Goblinsippen als Sklaven innerhalb orkischer Staaten. Sie werden von den Orks schlecht behandelt, was für sie scheinbar kein Problem darstellt. Sie haben sich daran gewöhnt. Sollte man jedoch auf ein selbständiges Goblindervolk treffen, ist dieses oft unorganisiert. Viele Goblins leben als Sklaven im Ork-Imperium.

Auch im Miranda-Sektor leben viele Goblins. Besonders zu nennen ist die Vergnügungsraumstation Gob'In, die in der Nähe des Planeten Beryll liegt. Sie wird von einem Goblin namens Creepas geführt, der als einer der wenigen Goblins die Kompetenzen für diese selbständige Arbeit hat und darum auch von vielen Goblins bewundert wird. Goblins sind die wohl zahlenmäßig am stärksten vertretene Spezies im Weltall.

Geschichte: Die Goblins stammen vom Planeten Smaragd aus dem Miranda-Sektor. Jahrhunderte lang waren die Goblins nur die Hilfsarbeiter und Knechte der Orks. Sie sind zahlenmäßig zwar immer überlegen gewesen, hatten aber nie eine eigene Stammeszugehörigkeit. Sie waren eine Arbeiterklasse und nicht sehr intelligent. Als sich die Orks in der Interstellaren Epoche eine neue Heimat gesucht haben, haben sich ihnen etliche Goblins angeschlossen. Sie haben bereitwillig im neuen Ork-Imperium ihre untergebenen Stellungen angenommen und dienen den Orks dort als Diener und Knechte.

Im Miranda-Sektor, als die Kosmische Epoche ausgerufen und der Allianzstaat gegründet wurde und die vielen Orks das System verlassen hatten, wurde vielen Goblins in der neuen Allianz ihre Individualität klar und gesellschaftlich auch zugesprochen.

Rituale: In der Allianz feiern die Goblins seit vielen Jahren jährlich den Befreiungstag, an dem sie aus der Sklaverei der Orks befreit wurden. Dieser Festtag wird von den Goblins als „Goblinischer Unabhängigkeitstag“ betitelt. Von Orks und Nomas im Raum der Allianz wird dieser Tag nicht so gerne gesehen. Der Tag wird auch genutzt, um gegen allgemeine Missstände und Unterdrückungen aufmerksam zu machen.

Rollenspiel und Image: Goblins gelten als wenig intelligent, aber sie sind äußerst trickreich und flink und haben irgendwie immer mehr Glück als Verstand. Man darf sie nicht unterschätzen. Die Klugen unter ihnen erobern sich einzigartige Stellungen. Getrieben von ihrem Vergnügungssucht, dem Glücksspiel und ihrem sexuellen Trieb machen Goblins gerne aus allem was Spaß macht Geld. Es gibt nur wenige unter ihnen, die erfolgreiche Geschäftsleute geworden sind, denen man dann auch nur bedingt trauen kann. Die Goblins befinden sich in einem gesellschaftlichen Wandel und viele von ihnen - vor allem die Singles - sind in der freien Marktwirtschaft im Vergnügungshandel tätig. Goblins gelten in der Öffentlichkeit oft als feige. Sie würden sich selbst allerdings als bedacht bezeichnen und den Rückzug für eine gute Variante beschreiben. Greifen Goblins in Gruppen an, können sie allerdings ein grausam-aggressives Rudelverhalten äußern. Den Goblins sagt man außerdem nach, dass sie überaus guten Sex praktizieren. Auch wenn die Frau den Haushalt führt, gilt sie dem Mann als übergeordnet. Sie sagt wo es lang geht und was ihr fauler und durchtriebener Mann zu tun hat.

Fähigkeiten: Der Goblin hat einen hohen Glückswert und beherrscht die Feinmotorik, mit dem es ihm besonders gut gelingt zu stehlen. Und er hat überaus gute Reflexe. Ebenso ist er gut geeignet für Scitech-Mutationen.

Regelhinweise:

- Bei der Charaktererstellung muss biographisch geklärt werden, ob sich der Goblin noch einem Ork unterordnet, freiwillig oder unterwürfig oder ob er sich völlig frei fühlt.
- Goblins können im Düsternen gut sehen und erhalten keine negativen WM.
- Goblins sind sehr flink und trickreich. Bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Goblin immer + W6 Punkte mehr.
- Beim Stehlen erhält der Goblin auf den TW auf Feinmotorik + 2 WM.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 16 Jahre	6 = 26 Jahre	11 = 36 Jahre	16 = 46 Jahre
2 = 18 Jahre	7 = 28 Jahre	12 = 38 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 20 Jahre	8 = 30 Jahre	13 = 40 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 22 Jahre	9 = 32 Jahre	14 = 42 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 24 Jahre	10 = 34 Jahre	15 = 44 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 18 - 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW - 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,58 m	11 = 1,63 m	16 = 1,68 m
2 = 1,50 m	7 = 1,59 m	12 = 1,64 m	17 = 1,69 m
3 = 1,55 m	8 = 1,60 m	13 = 1,65 m	18 = 1,70 m
4 = 1,56 m	9 = 1,61 m	14 = 1,66 m	19 = 1,75 m
5 = 1,57 m	10 = 1,62 m	15 = 1,67 m	20 = 1,80 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Da Goblins nur für kurze Zeit Beziehungen führen und häufig ihre Partner wechseln, hat der Goblin hier Kontakt zu einem Elternteil, von dem er weiß, dass es seine Mutter oder sein Vater ist. Evtl. ist diese Person eine besondere Persönlichkeit.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Großelternteil, der vermutlich eine besondere Persönlichkeit ist. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Goblin hat Kontakte in seine eigene Goblin-Sippschaft, was selten vorkommt, da Goblins häufig ihre Beziehungen wechseln. Es ist unklar, wer von wem wirklich abstammen könnte. Diese Goblin-Familie hält sich aber irgendwie zusammen.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Goblin hat gerade einen festen Partner, mit dem er ein Kind bekommen möchte. Goblins ehren ihre Frauen. Die Partnerschaft ist meistens jedoch nur von kurzer Dauer.
12 – 14	Fester Partner: Bei Goblins gibt es keine Ehe. Der Goblin hat aber gerade einen festen Partner, mit dem er Kinder bekommen möchte. Zu diesem Partner empfindet der Goblin eine tiefe Liebe, was bei Goblins eher ungewöhnlich ist.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Goblin hat gerade einen festen Partner, mit dem er ein Kind bekommen möchte. Er führt aber auch andere Affären, was bei Goblins nicht verwerflich ist. Dennoch ehren Goblins ihre Frauen sehr.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Er führt auch seine sexuellen Neigungen offen aus, was bei Goblins nicht verwerflich ist. In den allermeisten Fällen ist auch die homosexuelle Partnerschaft nur eine vorübergehende. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 12	Keine Kinder: Ob der Goblin vielleicht irgendwo Kinder hat, ist unklar, aber er zieht zumindest kein Kind auf.
13 – 14	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Ein männlicher Goblin zieht eigentlich keine Kinder auf. Sollte der Charakter ein männlicher Goblin sein, ist das hier eher eine der wenigen Ausnahmen. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 17	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Der männliche Goblin hat Kontakt zu seinem eigenen Kind beibehalten und pflegt eine Beziehung zu ihm. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Goblin erhält das speziesbedingte PM Neugier, Kleptomanie oder Hypersexualität, das aber auch abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Goblin erhalten würde.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	10	<ul style="list-style-type: none"> • Feinmotorik: Beim Stehlen erhält der Goblin auf den TW auf FM + 2 WM. • Reflex: Der Goblin erhält bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge zusätzlich + W6 Punkte. 	
Lebensenergie	3		
Mut	3		
Psinetik	/		
Vitalität	5		
Willensstärke	3		

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	7
Feinmotorik	7
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	3
Elektrik	5
Handeln	3
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	3
Landwirtschaft	3
Mechanik	5
Viehzucht	3

Wissenstalente	
Astronomie	3
Botanik	5
Geschichte	3
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	3
Jura	3
Kommunik.-technik	5
Kunst	3
Mathematik	3
Medizin	3
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	3
Pharmazie	3
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	3
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Scitech	10
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	3
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	7
Malen / Zeichnen	5
Musik	3
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	7
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	7

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	3
Navigation	5
Panzer	7
Raumschiffführung	3
Robale	7
Sphäriker	5