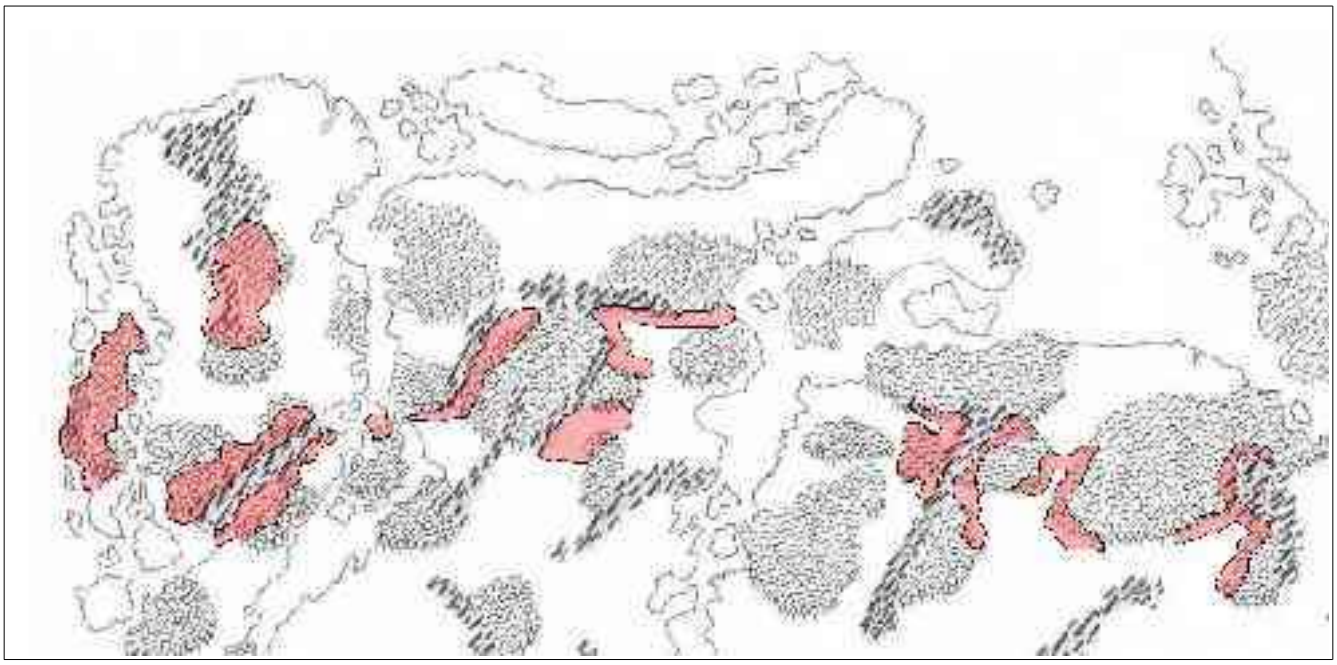

*Die Rotpelze bevölkern weite Teile Ta'Rans, jedoch bilden diese keine zusammenhängende Gebiete, sondern beschränken sich auf einige Gebirgs- und Waldränder*

# Rotpelze: Die Hang- und Hügelgoblins ( Krechen'kantsch)

Dieses scheu lebende, rotpelzige Volk lebt bevorzugt in Gebieten, die noch wenig von der Zivilisation eingeholt sind. Und hier sind sie hauptsächlich an grasigen Berghängen und Waldrändern anzutreffen.
In Pak'Sha findet man sie östlich und westlich des Dornenthrons und an den nördlichen, wie auch südlichen Hängen des Bastionsgebirges.
Durch ihre Abgeschiedenheit wurden sie nicht direkt von der Katastrophe betroffen, das einzige was sie merken ist, dass die Großen, so nennen sie die Menschen, Orks, Elfen, plötzlich rastloser wurden, öfter auch bis in ihre Gebiete kamen. Teilweise nehmen sie das Fehlen von Dampfmaschinen auch positiv auf.

### Naturnahe Jäger und Sammler

Selbst befinden sie sich fern von solchen Entdeckungen. Präzise abgehauene, teilweise auch kunstvoll gestaltete, Steinmesser, -hämmer sind ihre Werkzeuge. Auf die Jagd gehen sie mit kurzen Speeren.
Sie sind nicht dumm, keineswegs, aber doch primitiver als andere Völker. Allerdings sind sie in dem, was sie können, wahre Meister.
So züchten sie ihr Fleisch nicht in großen Farmen, sondern jagen es, stellen Fallen auf und töten nur so viel, wie sie auch selbst brauchen, um die Familie zu ernähren. Nebenher haben sie oft kleine Äcker und betreiben Forstwirtschaft.
Die Schmiedekunst hat bei den Goblins noch nicht Einzug gehalten, was vielleicht mit ihrem scheuen Umgang mit Feuer zu tun haben mag. Sie kennen seine vernichtende Wirkung, als auch seine schützende Wärme. Sie behandeln es meistens mit Respekt, Achtung und beiweilen auch Furcht.
Allerdings bringen sie Achtung und Respekt fast allem gegenüber. Sie jagen nur so viel, wie sie essen können, fällen nur selten Bäume, pflügen die Erde nur wenig für ihre Äcker. In ihren Augen ist jedes Tier, jede Pflanze ein Geschöpf der gleichen Erde und verdient allem gegenüber gute Behandlung. Sie sind der strengen Auffassung, dass die Natur nicht geschändet, ausgenutzt werden darf und sind denen, die es doch tun, sehr argwöhnisch, oft sogar feindselig eingestellt. Denn wer die Ordnung der Natur stört, steht außerhalb und frevelt.
Man muss danken für das, was bekommt und damit zufrieden sein und das sind die Goblins auch.
Und wenn es heißt, jedes Tier und jede Pflanze ist gleich viel wert, dann ist auch jeder Goblin gleich viel wert. Sie machen keine großen Umstände, um weibliche und männliche Goblins, akzeptieren den körperlichen Unterschied (Frauen körperlich schwächer als Männer) und teilen dahingehend die Arbeit. Die Frauen bleiben meistens in der Nähe der Behausung und hüten die Kinder und gehen der Feldarbeit nach. Während die Männer auf Jagd gehen und den handwerklichen Teil übernehmen. Sollte allerdings eine Frau stark genug sein, geht sie mit auf Jagd und wenn ein Mann zu langsam ist, um das Mondtier zu jagen, bleibt eben er zu Hause und kocht die Suppe. Bei den Goblins ist das keine Schande.

### Sippe über alles

Organisiert sind Hang- und Hügelgoblins meist in großen Familienverbänden von bis zu 60 Individuen. Allerdings kann man nicht von Familie sprechen, denn die Goblins kennen die Begriffe Mutter, Vater und Geschwister nicht so, wie wir sie benutzen. Ein junger Goblin wird von der ganzen Gruppe aufgezogen und nicht von seinen leiblichen Eltern. Jeder sieht ihn als sein Kind und behandelt ihn auch so.
Deswegen herrscht in der Gruppe auch ein sehr großes Gemeinschaftsgefühl, jeder nimmt soviel wie er braucht, und gibt so viel wie er kann. Einen Anführer sucht man in diesen Gruppen vergeblich. Weder die Heiler, Medizinmänner und Schamanen nehmen eine Herrscherposition ein, noch die Jagdführer.
Zwischen zwei Goblingruppen herrscht normalerweise wenig Kontakt. Und kämpferische Konflikte sind auch sehr selten. Auch wenn es in der letzten Zeit zu einer plötzlichen Häufung von Konflikten kam. Dazu aber später mehr.

### Wohnstätten

Die technische Primitivität der Goblins schlägt sich auch in ihren Wohnstätten nieder. Meistens leben sie natürlich entstandenen Felshöhlen in der Nähe von grünen Auen und Wäldern. Umso weiter nördlich man kommt, umso weniger Auen gibt es, dafür aber oft mehr Höhlen, weshalb das Paradox entsteht, dass es im unfruchtbareren Norden mehr Goblins gibt, als im Süden. Allerdings gibt es keine Goblins in gänzlich kahlen Gegenden. Goblins leben von der Jagd und dem Ackerbau, dies muss auch möglich sein.

Manchmal leben die Schamanen oder besonders naturverbundene Goblins nicht in steinernen Höhlen, sondern bauen sich kleine Hütten aus Ästen und Moos in der Nähe. Gerade die von Schamanen sind oft schön anzuschauen, da diese sie mit bunten Früchten, Blättern und Steinen schmücken.

Zu jeder Goblingruppe gehört neben den Wohnhöhlen auch immer ein großer Platz, in dessen Mitte sich meist eine große Feuerstelle befindet. Hier finden die religiösen Tätigkeiten und Feste statt.1

### Das Innere der Höhlen

Innerhalb der Höhlen befinden sich zum einen große Flächen aus weichem Moos und Tierfellen, was von den Goblins in den Wäldern gesammelt wird. Sie schlafen nicht getrennt, sondern anneinander gekuschelt in einem großen Nachtlager. Dazu kommen kleine Vorräte an Früchten, trockenem Feuerholz und einige Werkzeuge.

Die Eingänge der Höhlen werden von den Goblins meist getarnt, oder sind nur durch schwierige Kletterpartien erreichbar. Auch hier gibt es eine Nord-Südspur. Umso nördlicher, umso seltener sind die Eingänge versteckt, dafür aber auch schwerer zu erreichen.

Und umso weiter nördlich, umso geringer die Ackerflächen, kleiner das Jagdgebiet, umso enger sitzen die Goblinsippen aufeinander. Zu Kämpfen kommt es deswegen allerdings auch nur selten.

### Kinder

Auch ist zu beobachten, dass es in nördlichen Gebieten seltener zu Geburten kommt, als im Süden. Ein entscheidender Hinweis auf die Intelligenz der Goblins.

Die Kinder der Goblins sind, wie bereits gesagt, die Kinder jedes Goblins. Und sie gelten als wichtigste Einheit in der Gruppe, deshalb sind sie es, die zusammen mit den Jägern in schweren Zeiten immer zuerst versorgt werden.

Aber vor allem in einem, kann man sehen, dass jeder sich um die Kinder kümmert. Beim Stillen. Bei Ausreichender Ernährung und gutem Leben in der Gruppe sind die weiblichen Goblins ganzjährig bereit Milch abzugeben, was dazu führt, dass ein Goblinkind nicht nur von seiner leiblichen Mutter gesäugt wird, sondern von allen Frauen in der Gruppe.

### Von der Jagd

Für die Ernährung wird auf zwei Wegen gesorgt: Die Jagd und der Ackerbau.

Die Jagd läuft auf folgende Art und Weise ab: Jede Gruppe hat meistens zwei bis drei Jagdgruppen aus vier bis sechs Goblins. Dies sind meist die stärksten und schnellsten. Der erfahrenste der Gruppe übernimmt die Rolle des Jagdführers und leitet die Gruppe, gibt die Tiere zum Töten frei und macht meist selbst den Todesstoß.

Vor und Nach der Jagd beten die Jäger zusammen mit dem Schamanen zur Mutter Erde, die die Mutter aller Lebewesen, aller Tiere, Pflanzen und auch der Goblins und der Großen ist. Sie danken ihr, dass sie dafür sorgt, dass es genug Tiere und Pflanzen gibt und bitten sie, dass es auch in Zukunft so bleibt. Dann bitten sie um Erlaubnis auf die Jagd zu gehen und auch um den Erfolg der Jagd.

Bevor der Jagdführer dem Tier den Todesstoß gibt und auch nachdem das Tier gestorben ist, dankt er ihm, dass es sich geopfert hat, damit sie es verzehren können. Meistens hinterlassen die Goblins dann einen Haufen mit Feldfrüchten, damit die Verwandten des Tieres nicht unter seinem Verlust leiden müssen.

Nach der Jagd danken die Jäger wieder zusammen mit dem Schamanen, dass die Jagd erfolgreich war und bitten Mutter Erde für die verbliebenen des Tieres zu sorgen.

### Bewaffnung

Die Jagd wird normalerweise mit Speeren, Wurfspeeren sowie Pfeil und Bogen bestritten: Die wenigsten Speere (egal, ob nun für den Stoß oder den Wurf konzipiert) besitzen eine metallene Spitze (Metall wird von den Goblins für die Kriegswaffen eingesetzt), sondern werden entweder mit einer einfachen über dem Feuer gehärteten Holz- oder einer Stein- oder Feuersteinspitze ausgestattet. Genauso geht man bei den mitunter sogar unbefiederten Pfeilen vor. Die Bögen der Goblins sind besonders konstruiert: Dadurch, dass sie aus den Rippen großer Beutetiere gefertigt werden, sind sie asymmetrisch und werden so gebaut, dass man den Pfeil ins obere Drittel einlegen muss, um die „Mitte“ des Bogens - also den Punkt mit dem günstigsten Zugwinkel zu erwischen. Alle Versuche der Goblins, aus zwei Rippen oder zwei Hörnern einen Verbundbogen zu bauen, sind gescheitert, da die Goblins nicht in der Lage sind, das Mittelstück ausreichend zu fixieren und ihnen die Kompositbögen immer wieder im Zug zerbrachen oder einfach auseinanderfielen.

Wenn es daran geht, sich zu verteidigen, haben die Goblins auch Waffen ersonnen, die nicht rein für die Jagd, sondern direkt für den Kampf gegen andere intelligente Wesen gedacht sind: Fast jeder Goblin besitzt ein *Messerschwert* oder *Sulkia* - eine Waffe, die von der Konzeption her eher einem Säbel, also einer scharfen Hiebwaffe entspricht und deshalb mitunter auch fälschlicherweise als *Goblinsäbel* bezeichnet wird. Das Messerschwert wirkt einfach wie ein überdimensioniertes Messer mit einseitig scharfer, an der Spitze leicht nach innen gekrümmerter Klinge ohne Spitze, dass von einem Goblin mit einer oder zwei Händen, von größeren Rassen mit nur einer Hand geschwungen werden kann. Der so genannte *Köpfer oder Sulptra* ist dagegen schon deutlich weniger verbreitet: Es handelt sich um eine sichelartige Waffe in der Größe eines Kurzschwertes - die starke Krümmung nach innen (die „Spitze“ der Waffe zeigt in Richtung ihres Trägers) verleiht dem Kopf der Waffe ein enormes Gewicht und damit verbunden eine große Wucht, die von den Goblins genutzt wird, verwundete Gegner durch Enthauptung zu töten. Eine eher für hinterhältige Angriffe genutzte Waffe ist schließlich der *Faustdolch* oder *Sulmaar*, dessen Griff so gebaut ist, dass man mit den Fingern in ihn hineinfährt und ihn mit der Faust packt, so dass die Klinge auf den Fingerknöcheln sitzt und damit eine Kampftechnik ermöglicht, die entfernt ans Boxen erinnert - auf diese Weise werden große Kräfte auf die Spitze des recht kurzen, stabilen Dolches konzentriert.

Rüstungen welcher Form auch immer, die über normale Bekleidung hinausgehen, kennen die Goblins überhaupt nicht.

### Von der Scholle

Im Ackerbau betätigen sich alle, die nicht auf Jagd gehen oder anderweitig beschäftigt sind, meistens gibt es ungefähr zehn bis fünfzehn Goblins, die dieser Tätigkeit fest folgen.

Angebaut wird die Frucht Tetschk. Die Tetschkknolle ist ungefähr zwei Fäuste groß, hat eine braune Kruste und ist innen gelb, leicht rötlich. Sie wächst ungefähr eine Handbreit unter der Erde. Über der Erde sind von ihr meist nur zwei

große, grüne Blätter zu sehen.
Die Goblins pflanzen sie in langen Reihen, wobei sie darauf achten, den Boden auch wirklich nur so weit zu bearbeiten, wie sie müssen.
Das verwunderliche am Tetsckanbau ist, dass die Frucht für fast jedes andere Tier und auch für andere intelligente Völker, wie Menschen oder Orks, giftig ist. Die einzigen zwei bekannten Tiere, die die Tetschknolle außer den Goblins verzehren können, sind der Tetschkenwurm und das Sternentier.
Den Tetschkenwurm entfernen die Goblins, möglichst ohne ihn zu töten und geben ihm die Blätter der bereits geernteten Tetschkenpflanzen zu fressen. Das Sternentier lassen sie ungehindert an den Blättern nagen.
Während der Feldarbeit singen die Goblins meist Dankeslieder für Mutter Erde. Auch hier ist "Singen" auch nicht mit unseren Vorstellungen zu vergleichen.

### Tagesablauf bei den Rotpelzen

Morgens stehen meist zuerst die Jäger auf, oft schon vor dem Morgengrauen, beten mit dem Schamanen und gehen auf die Jagd. Sie kehren erst am späten Nachmittag oder Abend zurück, im Laufe des Tages verzehren sie mitgenommene Tetschkfrüchte oder Rotholz.
Meist mit dem Morgengrauen erwachen die Feldarbeiter. Auch sie beten meist kurz mit dem Schamanen und begeben sich dann an die Arbeit. Auch sie verzehren im Laufe des Tages Feldfrüchte und Rotholz. Mittags machen sie eine feste Pause, die ungefähr eine Stunde dauert. Danach begeben sie sich wieder bis zum Abend an die Arbeit.
Die meisten anderen Goblins stehen ebenfalls mit dem Morgengrauen auf und kümmern sich um die Kinder, sammeln Feuerholz oder Kräuter und Pflanzen, kümmern sich um das Rotholz oder bauen Werkzeuge. Sie machen also sozusagen alle anderen Arbeiten, die anfallen.
Am Abend, im Licht der Abendsonne sammeln sich alle Goblins der Gruppe auf dem Ritualplatz wo sie zuerst zusammen beten und Mutter Erde danken. Danach bereiten sie zusammen das Abendessen, unterhalten sich, musizieren und spielen. Dieses Fest zieht sich manchmal bis spät in die Nacht.

### Muerku oder "Der Wille des Systems"

"A*m Anfang, da lebten die Götter allein. Ihre Namen? Vergessen. Sie schufen die Erde und alle Wesen. Doch dann traten andere Wesen aus den Weiten des Nichts. Sie trachteten danach, die Schöpfung zu vernichten. Die Götter stellten sich ihnen in den Weg und ein langer Kampf entbrannte.*
*Beide Seiten waren gleich stark, denn die Wesen aus dem Nichts waren genaue Abbilder der Götter und ebenbürtig an Gewalt und Macht. Keiner konnte gewinnen. Die Götter erkannten, dass sie ihre Schöpfung nur retten könnten, wenn sie sich selbst opferten. Und so taten sie es.*
*Heute zeugt nur noch die Sonne als der Ort, zu dem wir alle gehen, wenn wir sterben, von ihrer Existenz. Doch auch die Gegner der Götter sind noch nicht verschwunden. Ihr großer Anführer blickt jede Nacht blutrünstig auf uns nieder und hat uns die widerlichen Mondtiere gesandt.*
*Und sein mächtigster Diener ruht hier auf unserer Welt. Kopp'mihr, der schwarze Herrscher.*" (von einem Krechan'kantsch Schamanen in die Gemeinsprache übersetzt).

In der goblinischen Mythologie setzt nach der Vernichtung der Götter und ihrer Gegner, also eigentlich nach der Götterdämmerung, das Zeitalter des Muerku an. Als Muerku bezeichnen die Goblins die komplette Schöpfung, ein System, dass sich aus jeder Pflanze, jedem Tier, jedem intelligente Wesen zusammensetzt. Jedes dieser Wesen hat einen Platz, seinen Freiraum und die Aufgabe den Fortbestand des Systems zu sichern.
Neben den Muerku glauben die Goblins an das Hrem'kuhr, den Willen des Muerku. Man darf nicht falsch verstehen, die Rotpelze glauben nicht, dass das Muerku ein eigenes Wesen oder so etwas wie die Seele der Welt ist. Es ist das Gefüge, das durch die Wechselwirkung aller Wesen und Dinge aufeinander entsteht. Und Hrem'kuhr setzt sich aus dem übergeordneten Bewusstsein aller Einzelteile des Muerku zusammen. Alle sind Teil des Muerku, alle sind Teil des Hrem'kuhr.
Goblins, die eine besonders starke Verbindung zum Hrem'kuhr haben, werden zu Schamanen. Diese sind fähig über ihre eigene Willenskraft auf das Hrem'kuhr einzuwirken und so das Muerku dazu zu bringen wiederum zu wirken.
Ein Beispiel: Korrachr'hoar, ein Schamane der Rotpelze, hat vor sich einen Argenossen liegen, der sich bei einem Sturz schwer verletzt hat. Korrach'hoar betet, bzw. bittet über sein eigenes Bewusstsein das Muerku, die Wunden des Goblins wieder zu schließen und ihn genesen zu lassen. Da sein Bewusstsein stark genug ist, um auf das komplette Hrem'kuhr zu wirken, ist es ihm auch möglich Muerku zu beeinflussen und den Verwundeten zu heilen.

Zurück zum Glauben der Goblins. Die Rotpelze sehen sich selbst als Teil des Muerku und verhalten sich so, dass sie niemals dem Muerku, und somit keinem anderen seiner Bestandteile Schaden zufügen. Sie reißen keine Blätter aus, jagen nur so viel, wie sie tatsächlich brauchen und leben so relativ stark im Einklang mit sich selbst und dem Muerku.
Gestört wird dieses Gleichgewicht nur von solchen, die dem System schaden. Selten kommen diese Schänder aus den Reihen der Goblins selbst, vielmehr sind es die "Großen", so nennen die Krechen'kantsch die Menschen, Orks und Zwerge (ja, selbst die Zwerge).
Diese nutzen die Natur aus, zerstören sie, verändern sie. Und damit stören sie das komplette System. Sie stehen außerhalb des Systems. Sind Feinde des Systems.
Deswegen sind Goblins den Großen auch nicht besonders freundlich gesonnen. Dringen Menschen in das Gebiet eines Goblinstammes ein und schaden der Natur, werden sie meist schnell von den Rotpelzen attackiert. Meist stürmen sie heran, schlagen kurz zu und verschwinden sofort wieder.
Manchmal wagen sich Goblins sogar an Siedlungen heran, spionieren diese aus, suchen nach Schwachstellen der Feinde und greifen dann gezielt an. So hat sich am Rande der Goblingebiete fast ein Guerillakrieg etabliert, bei dem die Goblins meist gut dastehen, da sie es bisher fast immer vermeiden konnten, dass sie als Angreifer überhaupt unter Verdacht gerieten - kaum ein Volk hat die Krechan'kantsch als Feindbild etabliert.
Ein Rückzug ist bei den Goblins keineswegs schandhaft, können doch gerade dadurch oftmals wertvolle Goblinleben gerettet werden, war der komplette Angriff ein Erfolg, denn man hat den Feinden die eigene Stärke und Kampfesbereitschaft gezeigt.
Sollte bei solch einem Angriff doch einer von ihnen fallen, muss entschieden werden, ob die Rettung des Leichnams ohne weitere Verluste durchgeführt werden kann. Ist dies nicht der Fall, bleibt die Leiche an Ort und Stelle liegen. Ist die Rettung möglich, wird diese durchgeführt. Meist wird dann auch kurz darauf der geordnete Rückzug angetreten.

### Der Tod

Nach einem Kampf zurück im Dorf finden die Bestattungszeremonien statt. Die Leichen werden einzeln auf riesigen Feuern verbrannt, damit die Toten in leichter Form ins Paradies aufsteigen können. Die Lebenden singen dabei, und versuchen ihre Trauer auf das Hrem'kuhr umzuwälzen, denn

geteiltes Leid ist halbes Leid. Diese Aufgabe liegt vor allem dem Schamanen an.
Tote, deren Leichen nicht geborgen werden konnten, werden trotzdem besungen. Sie gelangen trotz allem ins Paradies und werden genauso geehrt, wie alle anderen auch.
Kommt ein Goblin auf der Jagd oder durch Krankheit oder Unfall zu Tode, ist dies der Wille des Muerku gewesen. Seine Zeit war vorbei, sein Platz wurde für anderes benötigt.
Einzig wenn er im Kampf gegen die Feinde des Systems stirbt, ist sein Tod tragisch und ungerecht.
Die Totenwelt der Goblins stellt sich ihnen in ihren Vorstellungen (von den Schamanen durch Träume und Visionen bekräftigt) als perfekte, in sich stabile und völlig unangetastete Natur dar: Man kann nach Herzenslust jagen, Früchte scheinen nur darauf zu warten, dass sie gepflückt werden, kein böses Volk kommt auf die Idee mehr zu nehmen, als es benötigt. Natürlich gelangen nur Goblins in dieses Paradies - und natürlich nur solche Goblins, die nicht gegen das Muerku gefrevelt haben.

### Wie man dem System huldigen kann

Bei der Feldarbeit wird das Muerku besungen, bei der Jagd wird davor und danach gebeten und gebetet. Beim gemeinsamem Abendessen wird ebenfalls gebetet und gedankt. Das System darf nicht unnötig verletzt werden, das ist das Wichtigste.

### Bedeutung des Rotholzes

Bereits öfter erwähnt, aber kaum erklärt ist die Rolle des Rotholzes für die Goblins. Das Rotholz ist eine Baumart die gerade in den Gegenden, in denen die Goblins hausen, stark verbreitet ist. Die Goblins sehen in ihm, den erstgeborenen Sohn Mutter Erdes, den Wald. Er wurde als erstes geschaffen. Die Goblins verehren ihn, fertigen aus seinem Holz und seinen Früchten schmuckvolle Ketten und essen immer bei der Geburt eines jungen Goblins die Maden, die in seinen Wurzeln leben. Vielleicht rührt hier die rote Fellfarbe her.

## Gelbpelze (Krechen'michan)

*Dunkel und traurig ragten die hohen Mauern des orkischen Arbeitslagers vor den wolkenverhangenen Himmel. Das Licht des hellen Mondes drang kaum auf den taranischen Boden.*
*'Der Neider ist blind in dieser Nacht. Ist gute Nacht. Gute Nacht für Kampf!', zischelte Hemme'h'karrat, Anführer der Krechen'michan. In seiner Hand hielt er einen kurzen Krummdolch. Trotz seiner geringen Größe wandte er sich gebückt nach hinten, ließ den Blick über mehr als Hundert seiner Art schweifen. Zuckte dann mit seinem Dolch zum Himmel und fauchte: "Hek za'h fah'r, zum Angriff!"*

Die *Krechen'michan*, von den Orks "Die gelbe Plage" genannt, sehen sich selbst als den verlängerten Arm des Hrem'kuhr, dem Geiste des Systems, als den Arm, der in die verdorbene Welt der Großen hineinragt, die diese "Zivilisation" nennen. Getrennt von ihren Verwandten, den Rotpelzen, kämpfen sie in ganz Pak'Sha gegen die orkischen Schänder des Muerku. Sabotage ist ihr Werkzeug, der Schatten ihr zu Hause und Freiheit ihr Ziel.
Die *Krechen'michan* sind eine Art Untergrundarmee. Übersetzt bedeutet ihr Name "Orangenes Fell". Woher dieser Name kommt ist leicht verständlich, ist doch ihre goblintypische Ganzkörperbehaarung in einem kräftigen Orange gehalten. Ihr Haar ist stets sehr dicht, und oft in dicken Zotteln, Zöpfen oder anderweitig gezähmt. Die Haut ist, im Vergleich zu anderen Goblinvölkern, sehr dunkel, die Zähne deutlich schärfer. Ansonsten ähneln sie alle anderen Goblinkulturen.
Wann genau die "gelben Goblins" aufkamen ist ungeklärt. Vermutet wird allerdings, dass sie die Kinder von gefangenen Rotpelzen sind. Ihr Fell ist nicht rot, aber auch nicht weiß-grau, wie das der Sklaven.
Sie verfügen oft über für Goblins relativ hochentwickelte Technologie, mit der der orkischen Kriegerkaste der Turakar vergleichbar – können sogar schmieden - und trotzdem fühlen sie sich dem Muerku verbunden.
Mythologisch symbolisieren sie den gedanklichen Dolchstoß des Hrem'kuhr gen die Undankbaren.
Wichtig zu erwähnen ist, dass sich die *Krechen'michan* auf eine Zahl von unter 15000 beschränken. Es ist also kein Wunder, dass sie keinen offenen Krieg gegen die Orks führen, sondern guerillaartige Angriffe auf Arbeitslager und Gefängnisse führen und die dort festgehaltenen Sklaven befreien oder in der Scherbenebene Wasserkonvois vernichten. Sogar einige Attentate mitten in Städten gehen auf ihr Konto.
Ihre "Opfer" wissen kaum um ihre Existenz, legen sie doch sehr viel Wert darauf, keine Spuren oder Zeugen zu hinterlassen. Fälschlicherweise werden Na'Pak-Sklaven oder Revoluzzer in den eigenen Reihen vermutet.
Die *Krechen'michan* des westlichen Kontintes sind eine Wanderarmee. Das Hauptheer, welches durchgängig über 2500 Seelen zählt, durchquert ständig Pak'Sha von Nord nach Süd, um nicht von ihren Häschern erwischt zu werden. Natürlich gibt es auch einzelne lokale Gruppen und junge Legenden erzählen von einem geheimen und gut gesicherten Stützpunkt der "Gelben Armee".
Neue Mitglieder gewinnen die Orangefelligen durch befreite Sklaven, sogar Menschen kämpfen an ihrer Seite, wenn auch selten.
Kontakt zu den "klassischen" Goblins, namentlich den Krechan'kantsch, besteht praktisch keiner. Auch diese wissen nur wenig von ihren "großen Brüdern" dort draußen in der Welt der Großen. Manche sehen diese sogar als Abtrünnige an, als Feinde des Systems, andere wissen um ihre Absicht und das Muerku scheint sie auch zu akzeptieren, sonst wären sie doch schon längst vernichtet...