

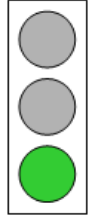
Oger



Kurzbeschreibung: Überaus großer und kräftiger Humanoid, der oft wenig intelligent ist und häufig als schlagkräftiger Beistand von Orks tätig ist.

Rasse: Pantanos; Grünbluter

Gestalt: Der Oger hat eine entfernte Verwandtschaft zum Ork. Er ist aber kräftiger und größer. Er kann eine Größe von 2,80 m erreichen. Der Oger hat massive, muskulöse Arme und Beine, eine plumpe, teils überbelebte Statur, oft mit einem dicken, hängenden Bauch. Der Kopf wirkt gegen den Körper schon wieder klein. Oger haben eine hervorgequollene Stirn, die Augen verstecken sich dahinter ein wenig. Die Nase ist ins Gesicht gekehrt, dafür ist der Kiefer nach außen geformt. Die Zähne sind groß und massiv. Sowohl Spitz-, wie auch flache Kauzähne befinden sich im vorderen Bereich. Oger besitzen nur wenig Haar, die dann dunkel und schwarz sind. Ihre Hautfarbe ist grau-grün.



Wesen: Oger sind plump und ungestüm. Im Kampf bringen sie ihren ganzen Körper zum Einsatz. Sie können wegen ihrer mangelnden Intelligenz und Willenskraft durchaus gefährlich sein, wenn sie gereizt werden. Ihre Kraft ist nicht zu unterschätzen. Wenn sie jemanden mit der Faust treffen, richten sie viel Schaden an. Mit feinen Waffen, wie einem Bogen, können sie nur schwer arbeiten. Sie hantieren eher mit gewaltigen und plumpen Handwerkszeugen und Zweihandwaffen. Sie sind allerdings auch ideale Träger von großem Kriegsmaterial. Oger stellen im Kampf eine große Gefahr dar. Sie sind mutig und kämpfen oft bis zum bitteren Ende. Intelligente Oger trifft man selten, aber dann eher im Handwerk oder als besondere Krieger. Orks nehmen Oger gelegentlich in ihre Lebensräume auf und nutzen sie da als Arbeitsknechte oder setzen sie gerüstet in Kriegen ein.

Sprache: Oger sprechen eine niedere Orksprache.

Namen: Ihre Namen haben oft Zusätze, die sie im Laufe ihres Lebens erhalten haben und ihnen Bedeutung geben. Z. B. Böger, der Herrscher; Dorkan, der Hammer oder Trakala, die Faustfrau.

Lebensweise: Oger fressen eigentlich alles was kleiner ist als sie selbst. Ob das vegetarische Kost ist oder rohes Fleisch, es kann sogar lebendig sein. Oger haben ständig Hunger und ihr unkontrollierter Appetit macht sie zu schwierigen Zeitgenossen. So hört man immer wieder von Ogern, die sich über Elben und Menschen hergemacht haben. Völlig gierig reagieren Oger aber auf Süßigkeiten. Damit kann man sie notfalls sogar besänftigen. Oger führen ein sehr sorgsames Liebesleben. Die Paare achten sich sehr. Ihre Fortpflanzung geschieht durch einen sehr zärtlichen sexuellen Geschlechtsakt. Das sind die wenigen friedlichen Momente eines Ogers. Eine Ogerfrau kann ca. alle 10 Jahre ein Kind bekommen und die Schwangerschaft ist kompliziert und gefährlich. Die Schwangerschaft dauert ein Jahr.

Lebensraum: Die meisten Oger leben alleine oder in Kleinfamilien oder kleinen Oger-Sippschaften, von drei bis sieben Ogern. Oger-Sippschaften leben häufig auch separiert, am Rande der Gesellschaften, in eigen errichteten Behausungen oder verlassen Ruinen. Die Frau hütet dabei den Wohnbereich, während der Mann im Umkreis das Revier schützt. In Städten haben Oger Probleme sich zurechtzufinden. Oger bevorzugen darum waldreiche Gegenden oder leben isoliert im Wald.

Intelligente Oger trifft man in Handwerksbetrieben oder als Krieger einer Ork-Armee. Oger lassen sich von Orks führen und beherrschen. Darum leben einige Oger bei den Orks.

Die meisten Oger leben im Gebirgswald Kolan, der sich im nördlichen Layos befindet.

Geschichte: Laut den elbischen Mythen entstanden im Zeitalter Dimiourgia die ersten Humanoiden, die Pantanoen. Aus ihnen entwickelten sich die Dunklelben und die Orks. Die Orks bewohnten die dunklen Sumpfwälder, was sie teils heute noch tun. Aus den Orks haben sich die Oger entwickelt.

Politik: Oger haben kein Interesse an Politik. In den orkischen Reichen ordnen sie sich selbstverständlich der orkischen Führung unter.

Fähigkeiten: Der Oger ist überaus stark und kann eine hohe Lebenskraft besitzen. Mit seinen langen Armen reicht er über die übliche Reichweite hinaus und seine großen Beine ermöglichen ihm eine leicht höhere Distanz beim Rennen und Springen. Die Willensstärke, einige motorische Talente und Wissenstalente sind beim Oger allerdings niedriger als bei anderen Humanoiden.

Rollenspiel: Einem Oger wird jeder Platz machen, wenn man einem entgegenläuft. Wenn ein Spieler einen Charakter zum Draufhauen sucht, ist er beim Oger genau richtig. Man kann einen Oger aber auch intelligenter formen, aber für Oger ist das eine Besonderheit. Oger neigen zu cholerischen Ausbrüchen. Da Elben und Menschen für einen Oger auch eine Delikatesse darstellen, wird es immer schwierig sein, den Oger mit anderen Rassen, außer mit Goblins und Orks in einer Gruppe zusammenzubringen, besonders dann, wenn Kleinkinder anwesend sind; die mögen sie nämlich besonders gerne. Oger fühlen sich hingegen Orks zugehörig. Sie suchen sich gerne einen Ork, dem sie sich anhängen oder unterwerfen können.

Regelhinweise:

- **Blutausch:** Um sich gegen seine Begierden zu wehren, um also nicht in Blutausch zu verfallen und plötzlich Elben oder Menschen oder gar deren Babys verspeisen zu wollen, braucht der Oger in WS mind. den Wert von 12. In besonderen Situationen kann es immer wieder passieren, dass für ihn ein TW auf WS gemacht werden muss.
- **Süßes:** Auch bei Süßigkeiten kann der Oger kaum Nein sagen. Mit Süßigkeiten kann man einen Oger besänftigen und überreden. Um sich gegen den Einfluss durch Süßigkeiten zu wehren, muss dem Oger der TW auf WS gelingen.
- **Lange Arme:** Oger haben lange Arme, die eine Reichweite von 2 m haben. Im Nahkampf reichen sie damit bis ins übernächste Feld. Sie haben darum auch eine Sicherheitszone von 3 x 3 Metern. Wenn sie darüber hinaus noch lange Waffen tragen, kann die Sicherheitszone, bzw. die Reichweite noch mal erweitert werden.
- **Zweihändige Waffen:** Oger sind in der Lage, zweihändige Waffen, wie Äxte oder Speere mit einer Hand zu führen. Sie können aber auch außergewöhnlich große Waffen beidhändig führen, wie z. B. einen Baumstamm. Außerdem können Oger andere Humanoiden mit nur einer Hand würgen.
- **Powerschlag:** Besitzt der Oger in ST bereits den Wert 15, richtet der Powerschlag + W6 TP an und ab dem Wert 18 W10 TP.
- **LE:** Der Oger kann die LE über 20 hinaus steigern, nämlich max. auf den Wert 30. Wenn der Oger einen Wert von mind. 18 besitzt, erhält er einen dauerhaften NBS von 10 % seiner LE.
- **Rennen und Springen:** Oger rennen ein Feld weiter und springen einen Meter höher und weiter.
- **Schleichen:** Oger erhalten auf das Talent Schleichen – 2 WM.
- **Sinne:** Oger können im Düstern besser sehen und erhalten darum keine negativen WM auf SINN.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 110 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 120 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 = 1,85 m	6 = 2,10 m	11 = 2,35 m	16 = 2,60 m
2 = 1,90 m	7 = 2,15 m	12 = 2,40 m	17 = 2,65 m
3 = 1,95 m	8 = 2,20 m	13 = 2,45 m	18 = 2,70 m
4 = 2 m	9 = 2,25 m	14 = 2,50 m	19 = 2,75 m
5 = 2,05 m	10 = 2,30 m	15 = 2,55 m	20 = 2,80 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. Der Oger kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
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: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt zu einer Familie: Oger leben eher in kleinen Familien. Der Charakter lebt in diese Sippe.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 10	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
11 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
14 – 16	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
17	Homosexuell: Der Oger führt eine treue Liebschaft mit einem homosexuellen Partner. Für Oger stellt das kein Problem dar, aber in anderen Kulturen, wie bei den Orks, wird Homosexualität als unreine Abart abgetan und schwer bestraft.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Evtl. mehrere Kinder: Der Oger hat W4 Kinder, die er herzlich umsorgt. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel. Der Oger führt ein sorgsam liebevolles Familienleben oder führt mind. gute Kontakte zu ihnen.
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 Oger erhält das rassebedingte PM Blutrausch, das zur Charaktererstellung nicht abgelehnt werden kann; und er erhält das rassebedingte PM Cholerik oder Völlerei, das aber abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches rassebedingte PM der Oger erhalten würde.

Talente

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

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensenergie: Der Oger kann seine Lebensenergie über 20 hinaus auf max. 30 steigern. • Rennen: Der Oger rennt ein Feld weiter. • Schleichen: Beim Schleichen wird der TW – 2 WM. • Sinnesschärfe: Der Oger kann im Dunkeln gut sehen und erhält im Düstern keine negativen WM. • Springen: Der Oger springt 1 m höher und weiter. • Stärke: Der Powerschlag richtet ab dem Wert 15 W6 TP an und ab dem Wert 18 W10 TP.
Glück	5	
Lebensenergie	10	
Magie	/	
Mut	10	
Vitalität	7	
Willensstärke	3	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	3
Reflex	3
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	10

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	10
Schwungwaffen	7

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	3
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	3
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	3

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Feinmotorik	3
Fliegen	/
Klettern	3
Rennen	7
Schleichen	3
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	3
Tarnen	3
Werfen / Fangen	7

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	3
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	3
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	5
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	5