

OGER



Gestaltet von ChatGPT

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

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

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 Phaser, können sie nur schwer arbeiten. Sie hantieren eher mit gewaltigen und plumpen Handwerkszeugen und Zweihandwaffen. Sie sind allerdings auch die idealen Träger von Artilleriewaffen, die ein anderer Humanoid mit zwei Händen tragen müsste. Oger stellen im Kampf eine große Gefahr dar. Sie sind mutig und kämpfen oft bis zum bitteren Ende. Oger lassen sich auch gut zum Tragen schwerer Güter einsetzen. 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 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 von Menschenfleisch ernährt haben. Besonders willensschwache Oger haben den Genuss von Menschen- oder Elbenfleisch nie ganz aufgegeben. Völlig gierig reagieren Oger aber auf Süßigkeiten. Damit kann man Oger 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.

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 Gesellschaft. Es ist immer noch eine Veranlagung der Oger, dass die Frau den Wohnbereich hütet, während der Mann im Umkreis das Revier schützt. In Großstädten haben Oger ihre Probleme sich zurechtzufinden. Sie bevorzugen darum waldreiche Siedlungen oder leben isoliert im Wald.

Intelligente Oger trifft man in Handwerksbetrieben, auch auf Raumschiffen an, oft auch als Soldaten und Kämpfer. Selten trifft man auf einen intelligenten Oger, der Führungscharakter und Rhetorik besitzt. Besonders stolz sind die Oger darum auf den Oger Böger, der auf dem Mond Obskur eine Diktatur führt und sogar Orks unter seinem Kommando hat. Oger halten sich häufig an Orks, von denen sie sich gerne führen lassen.

Lebensraum: Oger leben weit verbreitet im Universum, häufig dort wo auch Orks leben. Viele Oger leben im Raum der Allianz im Miranda-Sektor, von wo sie auch herkommen. Im Miranda-Sektor gibt es den Mond Obskur, der von einem Oger regiert wird. Hierhin hat es auch viele Oger hingezogen. Im Ork-Imperium im Gravis-Sektor, leben ebenfalls viele Oger. Sie werden dort als Krieger und Handlanger der Orks eingesetzt. Den Ogern wird dort eine besondere Ehre versprochen, wenn sie sich als Krieger bewähren. Die Oger aus dem Ork-Imperium sind darum gefürchtete Gegner. Wie die Goblins, leben die Oger im Ork-Imperium aber als Vasallen der Orks.

Geschichte: Oger stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Hier haben sie in ihrer Frühzeit ein familiäres Einsiedlerleben geführt und lebten zurückgezogen in gebirgsreichen Wäldern. Immer wieder suchten sie die Nähe zu orkischen Siedlungen. Die Siedlungen anderer Humanoiden, besonders der Elben und der Menschen galten für sie eher als Bedrohung oder als Nahrungsquelle. In der Eisenzeit wurden Oger dann von Orks in den Kriegen eingesetzt. In der späteren Eisenzeit haben die Orks sie mit metallischen Rüstungen versehen und sie in die Schlacht geschickt. In den darauffolgenden zeitlichen Epochen war es immer wieder problematisch, den Oger gesellschaftlich zu integrieren. Viele Humanoiden sahen im Oger einfach nur eine primitive Spezies. Aber besonders die Orks unternahmen immer wieder Versuche, den Oger zu integrieren. In der Industrialisierung ließen sie sich gut als Handwerker einsetzen, aber die Elektronische Epoche und die Digitale Epoche bereitete den grobmotorischen Ogern Probleme. Seit der Besiedlung neuer Lebensräume im Weltall ist der Oger wieder stärker gesellschaftlich akzeptiert, weil er sich im Handwerk und in der Landwirtschaft oder eben als Krieger einbringen kann.

In der Interstellaren Epoche zogen viele Orksippen in den Sternensektor Gravis, wo sie das Ork-Imperium gründeten. Hierhin wurden viele Oger mitgenommen, die seitdem dort für die Orks leben. Unter den Ogern gab es auch einst einen Raumschiffkommandanten namens Bashan, dem es gelungen war, im Auftrag des Ork-Imperiums ein Allianz-Flaggschiff zu kapern. Bashan wandte sich danach allerdings vom Ork-Imperium ab und stahl das Raumschiff für eigene Interessen. Bashan starb später bei einem abenteuerlichen Einsatz.

Politik: Oger haben ein geringes Interesse an politischer Beteiligung. Das hat sich an einem Ort geändert, nämlich auf dem Mond Obscur im Miranda-Sektor, als dort der Oger Böger die Führung als Diktator übernahm und seitdem sogar über Orks herrscht. Böger ist Senator in der Allianz und stellt für seine Verhältnisse einen intelligenten Oger dar.

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 er ihm im Flur entgegen läuft. Wenn ein Spieler einen Charakter zum Draufhauen sucht, ist er beim Oger genau richtig. Man kann einen Oger aber auch intelligenter formen. Oger neigen zu cholерischen Ausbrüchen. Da der Mensch oder auch der Elb für manch einen Oger noch eine Delikatesse darstellen kann, wird es immer ein wenig schwierig sein, diese Spezies mit dem Oger zusammenzubringen, besonders dann, wenn Kleinkinder anwesend sind. Oger fühlen sich hingegen Orks zugehörig. Sie suchen sich gerne einen Ork, dem sie sich anhängen oder unterwerfen können.

Regelhinweise:

- **Bluttausch:** Um sich gegen seine Begierden zu wehren, um also nicht in Bluttausch zu verfallen und plötzlich Elben oder Menschen oder gar deren Babys verspeisen zu wollen, braucht der Oger in WS mind. den Wert von 13. 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 13, kann er einen Powerschlag einsetzen, der + W4 TP anrichtet. Ab dem Wert 17 richtet der Powerschlag + W6 TP an.
- **LE:** Der Oger kann die LE über 20 hinaus steigern, nämlich max. auf den Wert 30. Wenn der Oger einen Wert von mind. 17 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 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 130 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 135 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 110 Jahre	18 = 140 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 120 Jahre	19 = 145 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 125 Jahre	20 = 150 Jahre

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 2 m	6 = 2,25 m	11 = 2,45 m	16 = 2,65 m
2 = 2,05 m	7 = 2,28 m	12 = 2,48 m	17 = 2,68 m
3 = 2,10 m	8 = 2,30 m	13 = 2,50 m	18 = 2,70 m
4 = 2,15 m	9 = 2,35 m	14 = 2,55 m	19 = 2,75 m
5 = 2,20 m	10 = 2,40 m	15 = 2,60 m	20 = 2,80 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 6	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
7 – 8	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
9	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
10	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
11	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
12	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
13	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
14 – 15	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16 – 17	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
19 – 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Oger erhält das speziebedingte PM Adipositas oder Cholerik, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziebedingte PM der Oger erhalten würde.
- Der Oger erhält das speziebedingte PM Blutausch, das nicht abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** LE 9, MUT 9, PSI /, VIT 9, WS 0
 - **Körperliche Talente:** AUSS 0, FM 0, MOT 0, REFL 0, SINN 9, ST 9, WF 9
 - **Mobilitätstalente:** Alle Mobilitätstalente starten mit dem Wert 0
 - **Kampftalente:** ART 9, BW 0, Budo 0, NK 9, K LW 9, SCHLW 9, SCHUSS 0, SCHWW 9
 - **Gesellschaftstalente:** Alle Gesellschaftstalente starten mit dem Wert 0
 - **Bewegungstalente:** Boarden 0, FL /, KL 0, Reiten 0, RENN 9, SCHL 0, Tanzen 0
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 0, EH 0, Musik 0, Recherchieren 0, SKR 9, Verstecken 0
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Elektrik 0, Hauswirtschaft 0, Malen / Zeichnen 0, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Astronomie 0, Geschichte 0, Humanologie 0, Informatik 0, INTEL 0, Jura 0, Kommunikationstechnik 0, Kunst 0, Mathematik, MED 0, Naturwissenschaften 0, Parapsychologie 0, Pharmazie 0, Politik 0, Psychologie / Pädagogik 0, Raumschiffkunde 0, Sprachen / Schriften 0, Waffenkunde 0

Psinetiken

- Der Oger kann keine Psinetiken beherrschen.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Oger kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.

