

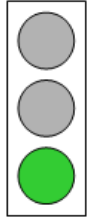
OGER



Kurzbeschreibung: Überaus groß 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 cholertischen 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 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, kann er einen Powerschlag einsetzen, der + W6 TP anrichtet. Ab dem Wert 18 schlägt der Oger seinen Gegner sogar W6 Meter weit fort.
- **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 = 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 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 = 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

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: 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 hat Kontakt in diese Sippe oder lebt auch noch mit ihnen zusammen.
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 zusammen leben.
14 – 16	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
17	Homosexuell: Der Oger führt eine treue Liebschaft mit einem homosexuellen Partner. 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 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies 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 60 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 speziesbedingte PM Adipositas oder Cholerik, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Oger erhalten würde.
- Der Oger erhält das speziesbedingte PM Blutausch, das zur Charaktererstellung nicht abgelehnt werden kann; und er erhält das speziesbedingte PM Cholerik oder Völlerei, das aber abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Oger 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	5	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensenergie: Der Oger kann seine Lebensenergie über 20 hinaus, auf max. 30 steigern. • Rennen: Oger rennen 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. 	
Lebensenergie	10		
Mut	10		
Psinetik	/		
Vitalität	7		
Willensstärke	3		
<ul style="list-style-type: none"> • Springen: Oger springen 1 m höher und weiter. • Stärke: Der Oger kann den Powerschlag ab dem Wert 15 ausführen. 			

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

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

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

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	7
Fernkampf	3
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	10
Schwungwaffen	7

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

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