

# OXOX Oger XOXO

Name \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

NK  FK  RW

Fertigkeiten

heimisch: Be  $\frac{1}{5}$   $\frac{1}{6}$

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

Bewegung ● ● ① ③

Stärke ● ● ● ② ④

Geschick ● ① ④

Intelligenz ● ② ⑤<sub>3.</sub> ①<sub>2.</sub>

griffbereite Ausrüstung:

Felsbrocken ① ② ④

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6-7 Goldsack:

8-10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

# OXOX Oger XOXO

Name \_\_\_\_\_

Beruf \_\_\_\_\_

NK  FK  RW

Fertigkeiten

heimisch: Be  $\frac{1}{5}$   $\frac{1}{6}$

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

Bewegung ● ● ① ③

Stärke ● ● ● ② ④

Geschick ● ① ④

Intelligenz ● ② ⑤<sub>3.</sub> ①<sub>2.</sub>

griffbereite Ausrüstung:

Felsbrocken ① ② ④

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6-7 Goldsack:

8-10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

Oger-Ei-Marken



# Oger-Regeln

Oger sind normalerweise mindestens einen guten Kopf größer als Menschen und breit gebaut. Sie sind ausgesprochene Einzelgänger und Kämpfertypen. In Ansiedlungen findet man aber auch Oger, die alle möglichen Berufe ausüben. Es soll sogar schon Ogermagier gegeben haben!

Oger sind in den Bergen heimisch und lieben die steinige Umgebung, wo sie nach Herzenslust Felsbrocken herumwerfen können, wenn ihnen danach zumute ist.

Oger sind Zwitterwesen - männlich und weiblich.

## Immer nur 1 Oger pro Gruppe!

Jede Gruppe darf nur einen Oger haben, da es sonst ernsthaften Streit gibt. Na ja, nicht wirklich Streit. Oger pflanzen sich fort, indem der Stärkere dem Schwächeren ein Stück abbeißt. Nach einiger Zeit legt dann der siegreiche Oger ein bis drei Eier und deckt diese mit einem toten Pferd, einigen Abenteurern oder ähnlichem zu. Diese Verkettung von unangenehmen Ereignissen mögen Abenteurergruppen normalerweise nicht so gerne. Also bleibt der Oger besser alleine und bekommt immer schön viel zu Essen, damit er zufrieden ist und sich normal verhält.

Wenn sich zwei Gruppen treffen, die beide einen eilosen Oger haben, dann findet ein NK zwischen den Ogern statt, der eine Verletzung des Unterlegenen zur Folge hat (weil der Sieger dem Verlierer ein Stück aus dem Körper beißt. Liebe geht bei Ogern eben wirklich durch den Magen!).

Der Sieger bekommt eine Eiermarke und -1 auf alle Nahkämpfe. Sobald die Gruppe beim Ereigniswurf eine 31, 32 oder 33 würfelt, legt der Oger 1, 2 oder 3 Eier ab und der NK-Abzug verschwindet wieder. Mit der Eierablage muss ein Reittier geopfert werden, oder wenn keines verfügbar ist, einer der Abenteurer! So ist das eben mit den Ogern.

Ein Oger, der erfolgreich Eier abgelegt hat, darf in diesem Spielzug seine IT für 1 Ruhm! weniger steigern.

Wenn eine Gruppe mit Oger ein Kampfeignis mit einem anderen Oger hat, wird normal gekämpft und nicht gepaart.

## Woher kommt der Oger?

Zu Spielbeginn kann man einen Oger mit einem beliebigen Beruf anheuern. Er ist mit einem Knüppel und Felsbrocken zum Werfen ausgerüstet.

Wenn man Oger im laufenden Spiel anheuern möchte, so ist dies in Gadür möglich. Auch dann hat er die typische Ausrüstung - Knüppel und Felsbrocken.

## Marschordnung

Oger sind nicht gerade die hellsten Lichter und deshalb dürfen sie nicht vorne gehen. Ein Oger mit IT von 1 darf nur an 3. oder 4. Stelle gehen. Durch IT-Aufwertung kann er auch an 2. Stelle und später sogar an 1. Stelle gehen. Die vorderste Marschordnung ist neben den IT-Punkten auf dem Abenteuerbogen vermerkt.

## Waffen

Oger benutzen immer nur eine Hand zum Angriff. In dieser Hand können sie aber eine beliebige Ein- oder Zweihandwaffe im Nahkampf führen. Diese gilt dann für ihn als einhändige Waffe.

Oger benutzen keine Fernkampfwaffen außer die von ihnen sehr geliebten geworfenen Felsbrocken, die sie immer dabei haben. Anfänglich haben sie im FK +0, aber mit jedem durch Ruhm! gesteigerten Kreis steigt der Felsbrocken-Bonus um einen Punkt (+1, +2 und +3). Felsbrocken gelten als große Wurfsteine (Kleriker).

## Rüstungen und Ausrüstung

Rüstungen und Schilde kosten für Oger den doppelten Preis, da sie sehr viel größer sind und die meisten Waffenschmiede selten welche anfertigen.

Der Oger kann auch keine gefundenen Rüstungen und Schilde benutzen, da sie ihm zu klein sind. Nur wenn bei dem Fund explizit erwähnt ist, dass die Rüstung oder das Schild für Oger passend ist, kann er sie tragen. Ogerschilde können von anderen Abenteurern nur zweihändig (im Faustkampf) benutzt werden, geben ihnen allerdings RW +2.

Plattenrüstungen für Oger gibt es grundsätzlich nicht. Sie wären zu schwer und würden dem Oger zu wenig Bewegungsfreiheit erlauben.

Andere Ausrüstungsgegenstände, die angezogen werden (z.B. Helm, Schuhwerk etc) darf der Oger nicht tragen, weil ihm diese ebenfalls zu klein sind.

## Widerstandsfähigkeit

Oger können eine Menge aushalten. Folgende Auswirkungen entstehen durch Verletzungen:

1. Verletzung: -1 auf jede Art von Kampf.
2. Verletzung: kein Kampf möglich und keine Fertigkeiten einsetzbar.
3. Verletzung: Tod.