

# 1W20 Besonderheiten bei Ogern

1. Der Oger kann seinen Unterkiefer ausklappen, um Menschen und Tiere mit einem Happes auffressen zu können.
2. Beim Rülpsen und Furzen stößt der Oger giftige Gase aus.
3. Der Oger kann so stark Luft holen, dass er seiner Umgebung die Luft zum Atmen nimmt. Dabei wächst sein eh schon dicker Bauch auf vierfache der ursprünglichen Größe an. Anschließend kann er die Luft in einem kräftigen Stoß wieder ausatmen und seine Gegner so zu Fall bringen.
4. Der dicke Bauch des Ogers ist in Wahrheit die Höhle eines dämonischen Parasiten. Wird der Oger als Wirt des Parasiten zu stark in Mitleidenschaft gezogen, wird dieser in einen Kampf eingreifen.
5. Der Oger benutzt kleine Goblins als Wurfgeschosse.
6. Der Oger hat so viel Haut, dass er sie wie einen langen Mantel hinter sich herzieht. Er nutzt seine Haut gerne als eine Art Netz, um seine Gegner zu fangen und zu ersticken.
7. Mithilfe seiner grünen Haut betreibt der Oger Photosynthese. Er isst daher wenig und wenn überhaupt nur vegan. Nichtsdestotrotz hat er einen ganz schönen Bierbauch, da er süchtig nach Alkohol ist, vor allem nach dem edlen Hopfentropfen. Der Drang, seine Biervorräte aufzufüllen und seine häufige Betrunktheit bringen Konflikte mit Menschen und anderen intelligenten Lebewesen mit sich.
8. Wenn der Oger sich intensiv und konzentriert den Bauch reibt, baut er damit geistige Energie auf, die er für die Ausübung psionischer Kräfte nutzt. Setzt er die Kräfte ein, flimmert die Luft um seinen Kopf und der Oger gibt ein melodisches Brummen von sich.
9. Der Oger hat kein Gesicht, sondern sein Kopf hat die Form eines aufgedunsenen Blumenkohls. Er nimmt mithilfe des Kopfes extrem präzise die Art und Richtung von Gerüchen wahr. Um seine Gegner zu attackieren, dreht er sich im Kreis und schleudert die Arme umher.
10. Dieser Oger ist mit einem Esel unterwegs.
11. Der Oger eignet sich Eigenschaften der Wesen an, die er frisst. Würfel 1W20 für jedes besondere Wesen, was er gefressen hat und gib dem Oger die entsprechende Eigenschaft:

1. Dryade: Der Oger hat eine Eichenhaut, die ihn besser panzert.

2. Einhorn: Dem Oger wächst das Horn eines Einhorns. Es saugt Licht ab und dimmt die Helligkeit in der näheren Umgebung. Das Horn ist verflucht.
  3. Elektrischer Aal: Bei einer Berührung des Ogers erleidet man einen elektrischen Schlag.
  4. Fischmensch: Der Oger kann amphibisch leben.
  5. Gargyl: Der Oger besitzt Steinflügel.
  6. Ghoul: Der Oger isst nur noch totes, verrottendes Fleisch.
  7. Gruftschrecken: Der Biss des Ogers verursacht eine Nekrose.
  8. Harpyie: Der Oger kann einen markerschütternden, Schmerzen bereitenden Schrei ausstoßen.
  9. Lebendiger Schleim: Der Oger kann den Schleim in kleinen Mengen ausspucken. Der Schleim entfaltet seine Wirkung gemäß der Schleimart, die der Oger gefressen hat.
  10. Magier: Der Oger kann 1W3 Zauber sprechen.
  11. Mimic: Der Oger kann sich so zusammenrollen, dass er wie eine große, sehr verbeulte Kiste aussieht.
  12. Pilzmensch: Der Oger sondert Sporen ab entsprechend der Art Pilzmensch, die er gefressen hat.
  13. Pixie: Der Oger ist immun gegen Schlaf- und Beeinflussungszauber, dafür aber verwundbar für Eisen.
  14. Riesenfledermaus: Der Oger kann sich mittels Ultraschall auch in absoluter Dunkelheit orientieren.
  15. Rostmonster: Nichtmagische Gegenstände aus Metall verrosten nach der Berührung mit dem Oger.
  16. Traumlandkatze: Der Oger kann seine Gegner im Traum angreifen.
  17. Wechselbalg: Der Oger kann sich in die Person verwandeln, in dessen Gestalt sich das Wechselbalg zuletzt verwandelt hatte. Bei einer Berührung mit Eisen fliegt die Tarnung aber sofort auf.
  18. Werwolf: Bei Mondlicht wird der Oger noch größer, wilder und ihm wächst ein Fell. Außerdem erhält er Regenerationskräfte, ist aber durch Silber schwer verwundbar.
  19. Zentaur: Dem Oger wachsen zwei weitere Beine und er kann sehr schnell galoppieren.
  20. Zwerg: Die Ausscheidungen des Ogers bestehen aus Erzen.
12. Der Oger verfügt über große Glubschaugen. Diese kann er sich aus den Augenhöhlen nehmen und dennoch mit ihnen sehen.

13. Dem Oger wächst ein eindrucksvoller, gepflegter Bart. In jedem Barthaar steckt ein Teil seiner Stärke. Schneidet man alle Barthaare ab, ist er nur noch so stark, wie ein normaler Mensch. Um seinen Bart zu erhalten, hat es der Oger auf besonders bärtige Wesen abgesehen.

14. Dieser selbst für seine Volk dickbäuchige Oger isst nur einmal im Monat ein besonders zartes Kind und zeigt somit große Zurückhaltung. Er raubt dennoch häufig wohlgenährte Menschenkinder, bei denen er feine Zungen und damit perfekte Eignung für seine Höhle vermutet. 1W6 Kinder müssen aktuell für den Oger kochen und putzen oder wahlweise als Vollmondleckerei herhalten.

15. Es handelt sich um einen Quantenoger. Die Position des Ogers ist unbestimmt, bis die Charaktere auf ihn treffen.

16. Der Oger hat Schichten - wie eine Zwiebel oder Parfait. Seine Haut hat viele Schichten ausgebildet. Während die äußeren Schichten stellenweise abblättern oder gar in Fetzen herabhängen und langsam vergammeln (und dabei übel riechen), sind die anderen Schichten frischer und bieten Wärmeisolation aber auch Rüstungsschutz. Bei starker Bewegung und vielen Treffern, verliert der Oger immer mehr Schichten seiner Haut, bis eine hellgelbe bis weißliche „Unterhaut“ zum Vorschein kommt.

17. Kein richtiger Oger, sondern ein Rego, ein invertierter Oger. Statt Menschen zu fressen, ist er freundlich und friedfertig. Er möchte den Menschen eigens erlegtes Wild bringen, doch scheitert dies meistens an seiner Tollpatschigkeit, seinen schlechten Redekünsten und den Vorurteilen der Menschen.

18. Der Kopf des Ogers ist so aufgedunsen und schwer, dass der Oger taumelt und den Kopf über den Boden schleifen muss. Mit dem Kopf pflügt er dabei regelrecht den Boden auf. Mit genügend Schwung kann er den Kopf außerdem wie eine Abrissbirne nutzen.

19. Das richtige Maul des Ogers befindet sich versteckt zwischen seinen Speckrollen am Bauch.

20. Der „Ausdruck ein Brett vor dem Kopf haben“, bezieht sich auf eine Eigenart von Ogern. Um ihre Hirnleistung zu steigern, nehmen sie öfters eine Keule, einen Knüppel und manchmal auch ein Brett und hauen es sich gegen den massiven Schädel. „Ein Brett vor dem Kopf haben“ ist daher der Moment des Ogers, wenn er nicht weiterweiß, bevor er zuschlägt.

**Autoren: Autoren: Tegres, Daheon, Moonmoth, Puklat, Azradamus**