

TAUREN

„Wenn Du noch einmal “Muh” sagst, passiert was!“

Tauren sind die kleineren Verwandten der Minotauren, wesentlich weniger aggressiv und von kleinerer Statur (durchschnittlich 2,50 m). Tauren leben nicht in Höhlen und haben keinerlei Beziehung zu Minotauren.

Die Ursprünge der Tauren sind im Gebirge zu finden, wo sich ihre ersten Zivilisationen entwickelten. Sie haben wie viele andere Naturvölker eine starke Bindung zu ihrer Umwelt, ihre Religionen drehen sich um die Erdmutter sowie Ahnen- und Naturgeister.

Persönlichkeit: Viele Tauren haben eine zwierspaltene Persönlichkeit. Einerseits sind sie tiefgründige, andächtige Wesen, die selten unbedacht handeln, andererseits sind sie vor allem im Kampf von einer ungezähmten Wildheit. Tauren schätzen die Aufrichtigkeit und Individualität, Lügen und Hinterhältigkeit sind verpönt. Uniformität ist ihnen unbegreiflich.

Beziehungen: Tauren kommen gut mit Zwergen aus, obwohl ihnen deren Starrsinn und Materialismus bisweilen auf die Nerven geht. Zu Halblingen und Gnomen bauen sie schnell Vertrauen auf, auch wenn es ihnen schwer fällt, die kleinen Wesen für voll zu nehmen. Zu Elfen, Menschen und Wolfen haben Tauren ein neutrales Verhältnis. Halb-Orks haben in der Regel wie Orks und Goblinoide einen langen Weg vor sich, wenn sie die Freundschaft eines Tauren gewinnen wollen.

Gesinnung: Tauren mögen keine überhasteten Entscheidungen, sie schätzen die persönliche Freiheit hoch, aber auch die Gemeinschaft und Familie. Sie betrachten sich und alle anderen Lebewesen als Bausteine des ewigen Zyklus, die nicht mehr oder weniger wertvoll für die Erdmutter sind als ihre geringsten Geschöpfe. Tauren sind meist Neutral Gut.

Länder der Tauren: Tauren im Gebirge bilden Gemeinden zwischen einhundert und tausend Mitgliedern. In der Regel wählen sie einen Rat oder einen Anführer, der die Organisation der Gemeinde übernimmt. Die Gemeinden bestimmen wiederum Vertreter, die einen Rat zur Abstimmung der Belange der Tauren als Volk wählen. Außerhalb ihrer Heimat schließen Tauren sich normalerweise den Siedlungen anderer Völker an.

Sprache: Eine von Tauren entwickelte Sprache hat, sofern sie jemals existierte, die Jahrhunderte nicht überstanden. Sie haben sich die Sprache der Riesen angeeignet, in jüngerer Zeit außerdem die Handelsprache.

Abenteurer: Tauren haben die verschiedensten Gründe, ihre Heimat hinter sich zu lassen und die Länder zu Füßen ihrer Gebirge zu erkunden. Einige vernehmen den Ruf der Erdmutter, andere den Ruf von einem der neuen Götter. Manche ziehen los, um ihrem Materialismus zu fröhnen, während wieder andere ausziehen, um ihre Neugier zu befriedigen.



Illustration von Mates Laurentiu
(<http://mateslaurentiu.deviantart.com/>)

VOLKSMERKMALE DER TAUREN

- Stärke +2, Geschicklichkeit -2: Tauren sind stark, aber wegen ihrer drei Finger und ihrer Masse eher ungeschickt.
- Mittlere Größe: Als Wesen von mittlerer Größe haben Tauren keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Tauren beträgt 30°/9m.
- +2 auf Rettungswürfe gegen Kälte. Das Volk der Tauren stammt aus dem Gebirge und ist unempfindlich gegen niedrige Temperaturen.
- Natürlicher Angriff: Tauren können als Teil eines Sturmangriffs ihre Hörner als natürliche Waffe einsetzen, um ihren Gegner aufzuspießen. Die Hörner verursachen 1W6 + 1,5 mal ST-Modifikator Schaden.
- Tauren haben niemals Reiten als Klassenfertigkeit. Wenn ein Taure eine Klasse wählt, die ihm Reiten als Klassenfertigkeit gewähren würde, erhält er stattdessen einen +2 Volksbonus auf Klettern.
- Anfangssprachen: Handelsprache und Riesisch. Zusätzliche Sprachen: Drakonisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch.
- Bevorzugte Klasse: Barbar und Druiden.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- 12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- 14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.