

Die Taurener – Barbaren der Melgarberge

Die Taurener (*Taurenoi*) sind ein halbnomadischer, melgarischer Stamm, dessen Herrschaftsgebiet sich vom südwestlichen Teil der Melgarberge über das nordöstliche Messembria bis in den nördlichen Teil des Kentaurion erstreckt.

Aussehen



Taurener haben verglichen mit ihren chryseischen Nachbarn nur eine geringfügig hellere Pigmentierung, dennoch sind rote Haare und blaue Augen unter den Barbaren relativ verbreitet. Sie kleiden sich traditionell in graue Wolltuniken, deren Säume mit roten Mäandermustern bestickt sind, Kniebundhosen aus Ziegenleder und weiche Stiefel, Umhänge aus Schafswolle und Mützen aus Fuchsfell. Beide Geschlechter tragen ihre Haare lang, Männer tragen Bärte. Bart- und Haupthaar werden im

Alltag mit Bändern zusammengehalten, ihre Pflege nimmt einen hohen Stellenwert ein. Kunstvoller Bronzeschmuck, meist in Form von Armbändern, Wendelringen und Fibeln, ist bei beiden Geschlechtern verbreitet.

Gesellschaft

Die halbnomadischen Taurener ziehen größtenteils beritten mit ihren Nutztierherden in Sippenverbänden (zwischen 50 und 150, Königssippe derzeit rund 200 Personen) durch ihr Stammland, ihre wichtigste Habe transportieren sie dabei in relativ schmalen, zweirädrigen Fuhrwerken, die jeweils von einem kräftigen Zugpferd bewegt werden (nur im Notfall mit Fuhrmann). In den kalten Monden des Jahres schlagen Sie ihre Lager in der Hauptstadt *Edessa* oder in einem ihrer befestigten Bergdörfer (*Burdipta*, *Gerivapara*, *Akidavia*, *Salmydessos*, *Sadame* und *Potula*) auf. Im Winter leben rund 1.000 Taurener in Edessa und dann herrscht dort große Geschäftigkeit. Einige junge Frauen und Männer verlassen den Stamm für ein paar Jahre, um als Söldner in den chryseischen Städten (jedoch niemals in Palabrion) zu dienen und Erfahrung zu sammeln.

Etwa ein Viertel der Stammbevölkerung ist sesshaft. Die Zusammensetzung der Sippenverbände ist grundsätzlich variabel, viele Familien wechseln ihre Wandersippe aber so gut wie nie. In der Königssippe mit ihrer Königsgarde herrscht die größte Fluktuation, denn alte Krieger müssen sie verlassen und junge Krieger stoßen dazu. Am „Tag der Berglöwen“ gegen Ende des Winters können junge Kämpfer an einer Reihe von Wettbewerben teilnehmen und sich so dem *Vasiljas* (König) für seine Königsgarde empfehlen. Aber auch der Vasiljas selbst muss sich immer wieder beweisen, denn alle sieben Winter können die freien erwachsenen Stammesmitglieder in Edessa einen neuen Herrscher wählen oder den amtierenden König bestätigen; das Geschlecht spielt weder beim Wähler noch beim Gewählten eine Rolle. Der derzeitige Vasiljas der Taurener, der 37jährige Hüne Burebista Bergschatten, gilt als jovialer Weiberheld, seine Vertrauten kennen ihn aber auch als Feingeist und klugen Taktiker.

Wie andere melgarische Stämme gelten auch die Taurener als empfindlich in Angelegenheiten, die die persönliche Ehre betreffen.

Nachbarschaftsbeziehungen

(Auswahl)

Palabrion

Die Beziehungen zu den Tieflandchryseiern Palabriens haben in den letzten Jahren zugenommen, aber diese Beziehungen sind nicht immer freundschaftlicher Natur. Taurenische Verbände verlassen immer wieder angestammtes Gebiet um abgelegene Landgüter und Weiler zu plündern. Obwohl sie dabei vergleichsweise zurückhaltend vorgehen, sind die Beutezüge der Polis ein Dorn im Auge. Zwei Strafexpeditionen Richtung der Wallburg Edessa im letzten Jahrzehnt haben den Palabriern allerdings vor Augen geführt, dass man nur mit erheblichem finanziellen und militärischen Aufwand, strategischem Geschick und Schnelligkeit etwas gegen die Taurener oder ihre Stammburg ausrichten können wird. Die erste der beiden Strafexpeditionen endete im Fiasko, weil sie über eine viel zu geringe Mannstärke verfügte, der zweite Angriff scheiterte daran, dass man sich zu viel Zeit dabei ließ, die eigene Stellung für eine Belagerung zu befestigen. Als nach einigen Tagen im Morgengrauen über 300 berittene taurenische Barbaren den Belagerern in den Rücken fielen, kam es zu einem Gemetzel. Der palabrisc General Athames Hyglaionides verlor bei der Schlacht seine beiden Söhne und wenig später, so heißt es, seinen Verstand. Seit drei Jahren versucht sich Palabrion in einer diplomatischen Politik der Annäherung, viele Kontakte werden über den Handel geknüpft (mit dem man den Taurenern über kurz oder lang das Genick brechen möchte). Die taurenische Führungsriege bleibt skeptisch, man vermutet, dass die Palabrier den ein oder anderen Spion in Edessa eingeschleust haben.

Alba

Schon seit geraumer Zeit finden etwa einmal pro Jahr kleine Gruppen von gut bewaffneten Albai den Weg nach Edessa. Die Gesandten des Clans MacCeata überbringen großzügige Gastgeschenke und haben so auch ein paar Beziehungen zu einflussreichen Personen im Stamm der Taurener aufgebaut. An König Burebista aber beißen sich die Albai die Zähne aus: der Vasiljas der Taurener hält die Albai hin. Es ist vermutlich eher unwahrscheinlich, dass er ein offenes Bündnis mit den McCeata gegen Palabrion eingehen würde, aber er vermittelt möglichen Spitzeln der Polis durch sein beinahe kameradschaftliches Verhalten gegenüber den Nordmännern, dass damit durchaus zu rechnen sei.

Religion

Der Dienst an den *Alten Göttern* ist bei den Taurenern Sache des gesamten Stammes, es gibt kein Berufspriestertum. Die religiös-traditionellen Feste werden gemeinsam von den Sippen veranstaltet, die Verehrung der Götter tritt dabei aber neben der lebendigen Darstellung der überlieferten Geschichten und Legenden eher in den Hintergrund. Die Götter werden zwar in bestimmten Situationen offen angerufen, allerdings meist eher im Sinne eines althergebrachten Brauchtums (zum Beispiel: „Taranos steh uns bei, die Zyklopen greifen an!“, „Bei Albaros Hüfte, das ist ein schwerer Brocken!“ – Hebamme bei der Geburt). Um den Segen des Gottes *Nevanos*, Patron der Reisenden, zu erbitten, lässt jede nomadisierende taurenische Sippe vor dem großen Aufbruch im Frühjahr ein kunstvoll geschnitztes Miniaturschiffchen in einem nahen Fluss zu Wasser. Der Sippenälteste vergießt den Inhalt eines vollen Weinschlauchs auf dem Weg - als Trankopfer an den Wächter der Wildnis.

Der eigentliche Glaube ist Privatsache, Dogmen gibt es so gut wie keine. Wenn man nicht weiß, ob eine Tat an einem Tabu rühren würde, wendet man sich an die *Aiodina* (männlich: Aiodinas, Pl. Aiodines) seiner Sippe, die als eine Art Bardin die mündliche Überlieferung hütet und über die Sitten und Bräuche wacht. Man munkelt, dass die Aiodina der Königssippe, die junge und ansehnliche

Heilerin Ilektra Malalas, eine gebürtige Chryseierin aus Argyra, mehr als nur die Beraterin von Burebista ist.

Götter

Tiraxes (Aspekt des Tin, heiliges Tier: Goldadler)

Von Tiraxes erwarten sich die Taurener Gerechtigkeit, Durchblick und Hilfe bei schwierigen Entscheidungen; Tiraxes lobt, bestraft und entscheidet. Wer gute Augen hat, gilt als von Tiraxes begünstigt.

Taranos (Aspekt des Laran, heiliges Tier: Berglöwe)

Von Taranos erwarten sich die Taurener Mut, Kraft und Geschick in Auseinandersetzungen. Er kämpft trickreich aber nicht unehrenhaft, gewährt Unterlegenen Gnade, bekämpft die Angst und tötet Dämonen. Wer ein Talent im Kampf mit Waffen besitzt, gilt als von Taranos berührt.

Albaro (Aspekt der Alpanu, heiliges Tier: Stute)

Albaro, die Herrin der Pferde, schenkt Leben und Wachstum, sie ist die Geliebte des Saraxos. Aus ihrer Verbindung mit dem freigeistigen Liebesspender entstand der Stamm der Taurener. Albaro ist schön, stark und selbstbewusst.

Kilissa (Aspekt der Culsu, heiliges Tier: Weißer Wolf)

Kilissa ist die Herrin im Totenreich und Gegnerin aller untoten Kreaturen. *Der Weiße Wolf von Messembrien* (sieh dort) gilt den Taurenern als Champion Kilissas im Diesseits. Kilissas Beweggründe sind oft schwer zu durchschauen. Die Taurener wenden sich an Kilissa, wenn sie traurig sind, wenn Familienmitglieder oder gute Freunde schwer krank sind und weltliche Maßnahmen fruchtlos blieben.

Saraxos (Aspekt des Jakchos, heiliges Tier: Ziegenbock)

Saraxos liebt wilde Feste mit sportlichen Wettbewerben, ausgiebigen Mahlzeiten, alkoholischen Getränken, Tanz und Musik. Saraxos spielt in der überlieferten Geschichte des taurenischen Volkes eine bedeutende Rolle; seine Gegenspieler lockt er gerissen in Fallen, reizt sie bis aufs Blut, so dass sie törichte Fehler begehen. Wenn er in einen Kampf verwickelt wird, hat er stets Unterstützung. Aus der Verbindung von ihm und einigen taurenischen Frauen gingen die größten Helden des taurenischen Volkes hervor. Er steht in der Hierarchie der Götter zwar nicht über seinesgleichen, aber für den Stamm der Taurener ist er der wichtigste Gott.

Nevanos (Aspekt des Nothuns, heiliges Tier: Fischotter)

Nevanos ist der Patron der Reisenden und der Wächter in der Wildnis. Seine Domäne auf Erden sind Pfade, Wege und Brücken, aber auch Bäche, Flüsse und Seen. Wie Saraxos gilt auch Nevanos als wacher, bisweilen gerissener Geist, aber im Gegenteil zum göttlichen Faun eher als bodenständig und vernünftig. Nevanos plant und organisiert die lange Reise, er erkennt die Hindernisse und warnt vor den Gefahren, die auf dem Weg drohen. Der freiheitsliebende Kundschafter ist unübertroffen im Umgang mit dem Wurfspeer, tötet aber niemals grundlos. Reisende Taurener errichten im Namen Nevanos steinerne Wegmarken und Unterstände für nachkommende Wanderer oder halten sie instand.

Semele (heiliges Tier: Hund)

Semele ist die Demiurgin – die Schöpferin der Dinge, die den Menschen dienen. Sie ist die Baumeisterin der Götterhalle, Erfinderin und Handwerkerin, sie überbrachte den Menschen die

Kultur. Semele gab den Sterblichen die Waffen, sich ihrer Feinde zu wehren, die Instrumente um sich an der Musik zu erfreuen, die Baukunst um sich im Winter zu schützen. Ihr Ursprung liegt im Dunkeln, sie gilt den Taurenern als älteste aller Gottheiten. Im Laufe der letzten Jahrhunderte wuchs ihre Bedeutung unter den sesshaften Taurenern und sie entwickelte sich zu einem Gegenpol von Saraxos. Dies schließt aber die Verehrung beider Gottheiten, auch durch nomadisierende Taurener, keinesfalls aus - schlagen doch zwei Herzen in Semeles Brust: ist sie im unbewegten Winter noch die fleißige, gemäßigte Handwerkerin, so wird sie im heißen, unbeständigen Sommer zur rastlosen Entdeckerin und Erfinderin, die mit ihrer im Winter beschlagenen Herde Himmelspferde donnernd über den Horizont jagt, bis die Tiere all ihre Hufeisen verloren haben und im Herbst müde in den göttlichen Stall getrieben werden können. Aus den Jahr für Jahr auf die Erde herabfallenden Hufeisen entsteht schließlich das Erz, das die menschlichen Schmiede für ihre Arbeit benötigen.

Bewaffnung und Rüstung

Taurenische Kriegerinnen und Krieger tragen als Nebenwaffe meist das auf der Innenseite geschliffene *Falx* (wie Krummsäbel) oder die etwas kleinere *Sikka* (wie Dolch oder Kurzsword), als Hauptwaffe einen Stoßspeer; nur die kräftigsten Kämpferinnen und Kämpfer führen die eindrucksvolle *Romphaia* (wie Zweihänder). Für den Fernkampf verwenden die Taurener Wurfspeere und Schleudern. Die in der Regel kleinen Schilde der Speerträger sind halbmondförmig und erlauben das Bereithalten von Wurfspeeren in der Schildhand. Als Körperpanzerung dienen den Kämpfern meist lederne Rüstungen (inklusive Armschienen, Helmen, Hals- und Nackenschutz), aber auch Schuppenpanzer (KR oder PR) sind üblich.

Tiere

Die *Aravanes* genannten Pferde der Taurener sind äußerst robust, trittsicher und anspruchslos. Die Ausdauer der eher kleinen Pferderasse ist legendär. Übliche Fellfarben sind Fuchs, Brauner und Rappe. Zum Schutz ihrer Schaf- und Ziegenherden setzen die Taurener seit Jahrhunderten auf *Kentaurische Hirtenhunde*. Diese Hunde sind groß und stark, haben langes, elfenbeinfarbenes Haar, einen bärenähnlichen Kopf, mandelförmigen Augen und dreieckige, anliegende Ohren. Die wenigsten Raubtiere der Region sind so dumm, sich mit einem *Kentaurier* auf ein Kräftemessen einzulassen.

Namen

Frauen: Ismaris, Bersobia, Kothito, Drasdea, Altina, Zia, Zyraxis

Männer: Odoroos, Cotiso, Bastiza, Berisades, Sitalkes, Sabazios, Sadalas, Scorilo, Mucatra; Zyraxes

Taurener als Abenteurer

Gespielt werden kann sicherlich jeder Abenteurertyp (mit einer entsprechenden Hintergrundgeschichte), insbesondere da in M5 die Abenteurertypen etwas offener für abweichende Konzepte gestaltet wurden. Die folgenden Erläuterungen schränken die Typenwahl bewusst auf für den Stamm der Taurener besonders passende Abenteurertypen ein.

Der klassische Abenteurertyp für taurenische Spielfiguren ist der **Barbar** – die Konzentration auf Kampf-, Körper- und Freilandfertigkeiten ist für das Leben in einer halbnomadischen, kriegerischen Gesellschaft in einer Bergregion sehr passend. Auch **Waldläufer** mit ihrem, dem Barbaren sehr ähnlichen Fertigkeiten-Portfolio (Kampf 20 statt 10, Halbwelt 20 statt 30, sonst identisch) eignen sich vorzüglich. Ähnliches gilt für den **Krieger** mit seinem Fokus auf Waffen- und Kampffertigkeiten. Seine

etwas aufwendigere und spezialisierte Ausbildung, die bereits in der Kindheit beginnt, steht aber in der Regel nur adligen Taurenern offen.

Spitzbuben sind nicht nur von ihren Lernmöglichkeiten (Körper, Halbwelt, Unterwelt und Sozial 10) her geeignet, obwohl sie in dem eher martialischen Umfeld selten sind. Der gerissene Saraxos (Jakchos) mag Menschen, die das Unmögliche versuchen und ihre Ziele eher mit List als mit roher Gewalt verfolgen. **Händler** sind eher unter den sesshaften Taurenern zu finden und etwas passender als **Glücksritter**, die zwar als abenteuerlustige, freiheitsliebende Streuner überallhin passen, durch ihre *Typische Fertigkeit* zu Spielbeginn (beidhändiger Kampf oder Fechten) und ihr Lernschema (Kampf 20, Körper 30, Freiland 30) aber unpassend erscheinen.

Barden sind als Hüter der Tradition, Musiker, Gelehrte, Diplomaten und als im Umgang mit Zauberei vertraute Stammesangehörige die passendste magiebegabte Klasse. Typische Instrumente der taurenischen Bardinnen sind *Gadulka (Streichinstrument)*, *Tambura (vgl. Mandoline)*, *Diplipito* (Kesseltrommelpaar) und vor allem die eigene Stimme. Der **Heiler** schaut bereits auf eine gewisse, wenn auch junge Tradition im Stamm der Taurener zurück. Es ist jedoch immer noch ungewöhnlich, wenn eine gebürtige Taurenerin diesen beschwerlichen und lernintensiven Pfad auf sich nimmt.

Den Weg des **Hexers** schlagen nur sehr wenige ein, da die meisten Taurener dieser Art von Zauberei äußerst misstrauisch gegenüberstehen. Taurenische Hexerinnen und Hexer gelten den anderen Stammesangehörigen als gefährliche Sonderlinge, was sie in der Regel auch sind.

Für **Priester** fehlen die nötigen Strukturen; es ist aber denkbar, dass es etwa von Saraxos berührte Einzelpersonen gibt, die regeltechnisch als Priester dargestellt werden können. Sie dürften trotz mangelnder Kirchenhierarchie eine bedeutende Stellung im Stamm der Taurener einnehmen. Schon lange hat das melgarische Volk keine **Ordenskrieger** mehr hervorgebracht – die in der mündlichen Überlieferung von den Göttern besonders gesegneten Helden, die neben ihren überragenden Kampffertigkeiten auch Wundertaten vollbrachten, lassen aber hoffen.

Magier, Magister und **Thaumaturgen** gibt es unter den Taurenern keine, da in ihrer Heimat keine Möglichkeit zu einer akademischen Zauberausbildung besteht. Eine junge Taurenerin beispielweise, die auf Grund ihres außergewöhnlichen Zaubertalents einem reisenden Magier in Edessa auffiele und dann in Palabrion ausgebildet würde, wäre regeltechnisch wohl eher eine chryseische Magierin mit einem exotischem Hintergrund (auf Grund des langen und starken Einflusses der höherstehenden Kultur und der Strukturen in der Magierakademie).

Da die Taurener weder dem Schamanismus noch dem druidischem Glauben anhängen, gibt es unter ihnen weder **Druiden** oder **Weise** noch **Schamanen** oder **Tiermeister**. Für **Assassinen** und **Schattengänger** fehlt den Taurenern schlicht eine passende Organisation, beziehungsweise ein aus- und erfüllendes Betätigungsfeld.

Bild auf Seite 1: Torques von Trichtingen (Briefmarke), Gemeinfrei. Quelle: wikimedia commons