

Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

8.3.16 Marschmenschen

Die Marschmenschen (S.: Ninniden) leben, wie ihr Name es schon verrät in der Marsch, in den sumpfigen Gebieten Mittelerdes. Es sind keine gewöhnlichen Landbewohner, stammen aber wohl von ihnen ab und sind also von ihrem Blute her ein buntes Völkergemisch welches sich hervorragend an das Leben im Sumpf angepasst hat.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Sie sind von kleinem Wuchs; Männer zwischen 1,65m und 1,80m und Frauen zwischen 1,50m und 1,70m, aber drahtig gebaut und recht kräftig.
Pigmentierung: Sie haben eine fahle, gelbliche Haut, dunkle Augen und dunkle Haare obwohl auch gelegentlich blaue und graue Augen mit blonden und braunem Haar anzutreffen sind.
Ausdauer: Durchschnittlich, aber sie kommen mit feuchtem Klima wesentlich besser zu recht.
Lebensdauer: Mittel; 70 bis 90 Jahre.
Widerstand: Wie schon erwähnt haben sich die Marschmenschen an das Leben im Sumpf angepasst und sind so recht resistent gegen alle möglichen Gifte und Krankheiten (+30 auf WW).
Besondere Fähigkeiten: Sie sind grundsätzlich sehr aufmerksam und achten stets darauf wo sie hintreten. (+10 auf den Wahrnehmungsbonus).

Kultur

Kleidung und Schmuck: In der Regel tragen sie Lederhäute, aber sie treiben auch gelegentlich Handel mit den Siedlern aus Gondor. Sie tragen Tuniken, Beinkleider und Wasserstiefel aus Därmen, sowie an kälteren Tagen Mäntel und weiche Stiefel aus Pelz.
Ängste und Schwächen: Eigentlich keine, aber Geister und Gespenster beunruhigen sie.
Lebensart: Die Marschmenschen leben meist in kleinen Dörfern, Weihern und Siedlungen, welche auf Marschinseln angelegt worden sind.
Heiratsbräuche: Einehe. Die Linie kann durch den Mann, oder die Frau weiter geführt werden.
Religion: Die Verehrung der Valar und Eru wird durch Totems dargestellt. Meistens wird den Göttern eher im ruhigen Gebet als mit Tänzen, Gesängen, oder Ähnlichem gehuldigt.

Andere Faktoren

Verhalten: Argwöhnisch, misstrauisch, roh und wortkarg, aber dennoch loyal und sehr ruhig.
Sprache: Zwar in vielen Dialekten, aber die Marschmenschen sprechen Westron (Wert3). Gebräuchlicher ist aber ihre eigene Sprache, dass Niensch (Wert 5).
Vorurteile: Wie fast alle Rassen hassen sie Orks und Warge. Diejenigen die weitere Diener Saurons kennen, hassen auch diese. Insbesondere aber gilt ihr Argwohn

den Geistern und Gespenstern und anderen übernatürlichen Phänomenen.

Einschränkungen der Berufe: Eigentlich gibt es keine wirklichen Magier unter den Ninniden, aber Magie in Verbindung mit Handwerk oder Natur ist schon zulässig.
Auswirkungen des Werdegangs: Normal, fünf Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann