

Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

8.3.17 K´prur

Als einst die große Insel Numenor im Meer versank, flohen viele der Menschen in den Osten nach Mittelerde. Sie landeten an den Stränden der Reiche, die später einmal Arnor und Gondor genannt werden sollten. Eine Minderheit jedoch strandete hoch im Norden, im ewigen Eis. Dort wo die Winter lang und hart und die Sommer nur kurz sind. In diesem nordwestlichsten Gebiet von Westernis, noch jenseits von Forochel erstarkte ein kriegerisches und gefürchtetes Volk mit númerischen Wurzeln.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Groß, breit und kräftig mit breiten Schultern und ausgeprägten Muskeln. Sie sind die Größten aller Nordmänner, aber auch die Bevölkerungsärmste. Männer sind zwischen 1,95 und 2,10 Meter groß. Frauen werden zwischen 1,85 und 1,95 Meter groß.

Pigmentierung: Hauptsächlich sind die K´prur blond und haben blaue, graue, oder grüne Augen. Aber auch dunklere Pigmentierungen kommen durchaus vor. Alle aber haben helle, leicht rötliche Haut.

Ausdauer: Gewaltig. Sie können mit leichtem Gepäck reisend mehrere Tage durchhalten ohne Schlaf oder Nahrung zu sich nehmen zu müssen. Segeln können sie gut 3 Tage durchgehend.

Lebensdauer: Kurz. Lediglich zwischen 40 und 55 Jahren.

Widerstand: In kalten Gegenden sind sie zu Hause (WW gegen Kälteangriffe +15). Sturm, Schnee und Hagel stören sie nicht, sondern spornen sie eher noch an. Sie werden niemals schneblind.

Besondere Fähigkeiten: Sie sind hervorragende Seefahrer (+30 auf Segeln, Rudern und Seilkunst). Sie sind brillante Walfänger.

Kultur

Kleidung und Schmuck: Sie trage grobe Fellkleidung und Panzerungen aus gegerbten Leder. Aber auch metallene Brustpanzer sind nicht unüblich. Häufig sind die gewaltigen Helme mit Hörnern verziert. Ohr- und Nasenringe, sowie Tätowierungen sind die häufigste Art der Körperverzierung.

Ängste und Schwächen: Absolut keine. Das Wort Furcht ist den K´prur fast unbekannt (+20 auf furchtbedingte WW).

Lebensart; Roh und karg ist das Leben der K´prur. Ihre großen, oft zweistöckigen Blockhäuser und Fachwerkgebäude sind spartanisch, aber dennoch gemütlich und praktisch eingerichtet. Abgesehen von ihren gefürchteten Raubzügen und wochenlangen Walfangausflügen, sind die K´prur sehr bodenständig und ihre Feiern können sehr exzessiv sein. Lautes Grölen, singen und lachen gehört zu ihren Feiern wie auch zu ihrer Art zu kämpfen. Viele nordische Völker fürchten die K´prur deswegen.

Heiratsbräuche: Einehe. Die Linie wird durch den Mann weiter geführt.

Religion: Lobpreisungen in prahlerischen Anrufungen und kriegerischen Liedern zu jeder sich bietenden Gelegenheit sind eigentlich schon alles. Alle Valar werden sehr personifiziert dargestellt und fast schon als reale Anführer, Personen und Freunde angesehen.

Andere Faktoren

Verhalten: Kriegerisch, raubeinig, laut und offen.

Sprache: Sie sprechen Westron (Wert 4), Labba (Wert 4) und ihre eigene Sprache Nariuk (Wert 5).

Vorurteile: Sie haben keinen Respekt vor irgendeiner Rasse. Ihr Hass aber gilt primär Drachen und Schwächlingen.

Einschränkungen der Berufe: Eigentlich keine, aber wahre Magier und Mentalisten sind sehr selten.

Auswirkungen des Werdegangs: Sie erhalten vier Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann