

## Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

### 9.1.2 Zephyre

*Noch in den jungen Tagen Ardas gab es das freie Volk der Zephyre, jenen Menschen, die wie Vögel waren und sich in sie verwandelten, wenn es Zeit war zu fliegen. Reinen Blutes und friedvollem Gemüts pflegten sie den Umgang mit den großen Adlern, mit den Menschen und ebenso mit den Elben, bis ein dunkler Fluch Melkors sie traf, sie unter die Erde verbannte und ihnen alles nahm, was sie einst ausgezeichnet hatte und was ihnen heilig und wichtig war. Ihr Hass wuchs und immer wieder kam es vor, daß sie als Blutgeister entfesselt die Seelen ihrer armen und auch unschuldigen Opfer nahmen. Nicht selten dienten sie sogar blind vor Hass den Vasallen Saurons. Im vierten Zeitalter jedoch befreite Manwë sie in der Stunde von Saurons Untergang von Melkors Fluch und schickte sie wieder hinaus in die Welt.*

### Körperliche Eigenschaften

**Körperbau:** Die Zephyre sind normal gebaut, wirken aber alle sehr durchtrainiert. Männer werden bis 1,85 Meter und Frauen bis 1,70 Meter groß. Ihre Knochen sind hohl und daher wiegen sie lediglich zwischen 20 und 40 Kilogramm.

**Pigmentierung:** Die Haut ist stets sehr hell und die Flügel haben die unterschiedlichsten Schattierungen. Von strahlend und rein weiß bis hin zum dunkelsten Schwarz ist alles vorhanden. Die Haarfarbe ist der Farbe des Gefieders der Flügel sehr ähnlich. Jeder Zephyr sieht einem bestimmten Vogel sehr ähnlich.

**Ausdauer:** Unterdurchschnittlich. Ob sie nun wandern, oder fliegen sind ihre Kräfte meist relativ schnell verbraucht.

**Lebensdauer:** Zephyre werden selten älter als 60 Jahre. Männer, wie auch Frauen.

**Widerstand:** Sie sind nicht besonders empfindlich gegenüber natürlicher Kälte, aber sonst normal.

**Besondere Fähigkeiten:** Die Flügel der Zephyre können sie in Höhen bis 5.000 Meter tragen. Trotz des Sauerstoffmangels in solchen Höhen können die Zephyre normal agieren. Die Flügel können sehr eng an den Körper gelegt werden und sind somit mit einem weiten Mantel gut zu verbergen. Jeder Zephyr kann sich komplett in den Vogel verwandeln, dem er ähnlich sieht.

### Kultur

**Kleidung und Schmuck:** Sie tragen selten mehr Kleidung als nötig und in den seltensten Fällen irgendeine Art von Schmuck.

**Ängste und Schwächen:** Unwetter machen sie unsicher und nachdenklich, insbesondere Gewitter.

**Lebensart:** Die Zephyre leben in Familien zusammen, wobei die Kinder schon in jungen Jahren oftmals eigene Wege gehen. Normalerweise sind ihre Siedlungen an sehr unzugänglichen Orten verborgen und selten sind man einen von ihnen im Tiefland.

**Heiratsbräuche:** Lebenslange Einehe, wobei die Linie durch den Mann fortgeführt wird.

**Religion:** Sie verehren den Vala Manwë als den Herrn der Lüfte. Sie dienen ihm uneingeschränkt und huldigen ihm durch teilweise recht gespenstisch klingende Gesänge, die sie während des Fliegens zelebrieren.

### Andere Faktoren

**Verhalten:** Zielstrebig, zurückhaltend, aber auch oftmals herablassend mit einem Hang zu übertriebener Arroganz.

**Sprache:** Sie beherrschen die Laute der Vögel (Wert 5) und können sich untereinander so verständigen. Welche Sprachen noch bekannt sind ist in den meisten Fällen ortsabhängig. Westron kennen die meisten zumindest ein bisschen (Wert 2).

**Vorurteile:** Sie hassen Kriege und übertriebene Aggressionen. Viele verachten Flugdrachen, geflügelte Unholde und Orks.

**Einschränkungen der Berufe:** Keine.

**Auswirkungen des Werdegangs:** Durch die Abgeschiedenheit ihres Volkes erhalten sie lediglich drei Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann