

## Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

### 9.1.3 Gargoyle

*Schon im ersten Zeitalter waren es die Menschen, die ihre Bauwerke mit den so genannten Wasserspeiern verzierten. Sie sollten vor dunklen Mächten und bösen Geistern schützen und sie taten es auch. Die große Bürde, als Beschützer zu fungieren, ließ selbst Stein lebendig werden und so waren sie meist Nachts unterwegs um die Menschen, die sie selbst erschaffen hatten, nicht zu verschrecken und doch das zu tun, wofür man sie erschuf – das Böse von den Menschen fern zu halten. Die Zahl der Gargoyle ist gering, doch umso mehr Geschichten gibt es und sie alle haben nur den einen Tenor. Wo auch immer ein Gargoyle auftauchte, tat er nur Gutes.*

### Körperliche Eigenschaften

**Körperbau:** Die Gargoyle sind in ihrem Körperbau natürlich von den Steinmetzen der Menschen abhängig und so gibt es sie in kleinen und schlanken Ausführungen, aber auch in mächtigen und gewaltigen Ausmaßen.

**Pigmentierung:** Ihre Haare, sowie auch ihre Haut sind in der Farbe des Steins aus dem sie gemacht sind, erscheinen aber in der lebendigen Form mehr natürlich. Ihre Augen sind schwarze Flächen, die, wenn sie wütend sind rot glühen.

**Ausdauer:** Sie können kurze Strecken (10 Km) fliegen, weitere Strecken lediglich gleiten. Zu Fuß sind sie zwar langsam, aber müde werden sie niemals.

**Lebensdauer:** Da sie aus Stein bestehen, können sie viele Jahrtausende leben.

**Widerstand:** Als Steinfiguren können sie weder vergiftet werden noch sich mit einer Krankheit infizieren, aber in der lebendigen Form ist ihr Widerstand normal.

**Besondere Fähigkeiten:** Eigentlich sind Gargoyle leblose und unbewegliche Steinfiguren und in diese können sie sich auch jederzeit zurück verwandeln. In dieser Gestalt nehmen sie alles nur eingeschränkt (-70) wahr, aber sind auch immun gegen alle Angriffe, die auch Stein nichts anhaben können.

### Kultur

**Kleidung und Schmuck:** Kleidung und Schmuck ist für die Gargoyle eigentlich nicht von Bedeutung, aber sie könnten innerhalb ihres Daseins eine Leidenschaft dafür entwickeln.

**Ängste und Schwächen:** Keine

**Lebensart:** Gargoyle sind immer hilfsbereit und ansonsten leben sie spartanisch. Sie lieben es, hoch über den Dächern einer Stadt zu sitzen und nachzudenken. Diese ruhigen Kreaturen sind ausschließlich rechtschaffen oder gut und sind kaum in der Lage, sich eine böse Tat auch nur vorzustellen.

**Heiratsbräuche:** Etwas wie eine Heirat kennen die Gargoyle eigentlich nicht, aber auch diesen menschlichen Brauch könnten sie sich u. U. aneignen.

**Religion:** Sie verehren natürlich Aule und haben auch ansonsten einen sehr engen Bezug zu Religion und den Valar. Wie dieser Bezug aussieht ist aber regional verschieden und richtet sich nach der in der Region vorherrschenden Religion.

### Andere Faktoren

**Verhalten:** Gargoyle sind friedvoll und ruhig, aber nur, wenn es die Zeiten auch erlauben. Sie planen stets ausgiebig und handeln immer überlegt. Manch ein Hitzkopf mag sie auch träge und langsam nennen, aber sie sind stets zielstrebig.

**Sprache:** Sie eignen sich die Sprache(n) an, welche sie vernehmen.

**Vorurteile:** Sie hassen alles Böse und alle Personen die Böses tun.

**Einschränkungen der Berufe:** Es gibt wenige Mentalmagiekundige unter den Gargoyle.

**Auswirkungen des Werdegangs:** Da sie meist viel Zeit ungenutzt verstreichen lassen und sowieso lediglich das übernehmen, was ihnen vorgelebt wird, von den Menschen, ist eine persönliche und eigenständige Entwicklung kaum möglich. Sie erhalten nur einen Werdegangspunkt.

© by Jan Hendrik Kleffmann