Helyanwè

Die Riesin ist im Hain aufgetaucht! Doch starke Veränderungen zeichnen ihren Körper. Darunter auch die Rüstung einer Wachsamem-Heilerin. - inaktiv

Defekte/r Bilderlink/s entfernt innerhalb der Wiki.-Kontrolle

Wasser. Reinigende Kraft, uralte Macht. Heilung.

Wasser ist das Element der Heilung. Wasser beruhigt, kühlt, lebt. Wasser ist Leben, Erde schützt Leben und Luft ist der Atem, die Quelle des Lebens.

Feuer ist bloss Energie. Feuer ist die zerstörerischste Kraft unter den vieren. Seine Hitze versengt Körper und Geist. Es verbrennt die Erde zur Einöde und die Luft erfüllt es mit giftigem Rauch. Es zerstört alles Lebendige und lässt nichts als kalte Asche zurück.

Doch ohne Zerstörung entsteht kein neues Leben. Asche macht das Land wieder fruchtbar. Manchmal muss man etwas einem Ende setzen, um Heilung zu erfahren. Feuer wird die Toten verbrennen und ihren Körper vor dem verderblichen Einfluss schützen.

Feuer war wie Wasser. Es kann reinigen und es heilt die Trauer.

- Lehre der Elementarheilung von den Gegensätzen Wasser und Feuer

[cbox] Eckdaten

Volk:	Sylvari
Alter:	23 Jahre (Jahreszeit des Kolosses 1310 n.E.)
Zyklus:	Mittag
Beruf:	Schlachtfeld-Heilerin
	- Riesin
	- Tautröpfchen
Spitznamen:	- Sylvarische Norn
	- Vulkan
	- Wachsamem-Mutter

Lehre Ventaris: II. "Keine Angst vor Schwierigkeiten. Harter Boden stärkt die Wurzel."[/cbox]

[cbox] Aussehen

Statur:	schlank, gross, breitschultrig
Grösse:	210 cm
Augenfarbe:	Schwarz
Leuchtfarbe:	Bächlein
Blätterfarbe:	Mitternachtseis
Faserfarbe:	Flussbett mit mahagonifarbener Maserung
Körperstruktur:	Aussenseite und Innenseite: aufgebrochene, verhärtete Rinde

Im Alltag gekleidet

Stolz wie eine alte Eiche erhebt sie sich mit einer imposanten Grösse von über zwei Metern, den breiten, wuchtigen Schultern und der erhabenen Haltung. Doch ihr Äusseres zeigt die Borke in dunklem Aschfarben einer verbrannten Eiche. Teils faltenähnlich aufgebrochene sowie verhärtende Rinde überzieht den Körper und an mehreren Stellen besitzt sie knotige Auswüchse. Selbst ihre Äste auf dem Kopf, deren kleine Blätter sich in einem mitternachtseisigen Ton gefärbt haben, scheinen hie und da angesengt worden zu sein. Teile von jenen sind abgebrochen wie auch ihre Hör-Fortsätze. Nebst den vielen Brandnarben kennzeichnet sie auch ein diagonale Schnittverletzung vom Brustbereich zur Hüfte hinunter. Wer genau hinschaut, erkennt eine bräunliche Maserung, die auf ein mögliches Regenerieren der Haut hindeutet.

Ihr Gesicht erinnert an ein verwachsenes Holzgeflecht, aus dem zwei schwarze Löcher herausstarren. Die spröden Lippen verziehen sich entweder zu einem freundlichen Lächeln oder einem missgünstigen Zusammenpressen.

Was ihre imposante Erscheinung noch dazu unterstreicht, ist ihre Schlachtfeld-Rüstung - ein Gemisch aus leichtem Mithril, stabilem Leinen und fester Wolle in den Farben der Wachsam. Zum Schutz verziern diverse, säuberlich eingeritzten Erd- und Wassersiegel die Metallpanzerung. Die Lederstiefel werden dagegen von zwei Luftsiegeln geschmückt. In ihre Handschuhe sind Flammensteine eingearbeitet. Orange Juwelen in Form von Flammen, welche wahrscheinlich zur Bündelung flammender Elementarmagie dienen. Die Stoffteile wirken abgetragen und wurden mehrmals geflickt und ausgebessert.

Schmuck

Sie trägt keinen Schmuck. Allerdings prangt auf ihrer Stirn ein Drei-Tropfen-Fokusstein, würde man sie danach fragen, käme die Antwort, dass es ein Tränenjuwel ist. Augenscheinlich dient es ähnlich wie die Flammensteine zur Bündelung von Magie.

Bewaffnung

Ihre Bewaffnung besteht mehrheitlich aus einem mit Perlmutter beschichteter Stab mit einer grossen Muschel als Kopfteil, der für ihre Grösse zu klein geraten scheint, und einer silbernen, leicht abgerundete Klinge mit Höckerspitze und Flügeln, der an ihrem Gürtel befestigt ist. [/cbox]

[cbox] Charakter:

Eine typisch wilde Mittagsblüte. Hätte man früher gesagt. Mochte Helyanwè früher sich schnell zu einem Kampf hinreissen lassen, so hat sich ihre Reizbarkeit in den letzten Jahren in eine scheinbar ruhige Gleichgültigkeit verwandelt. Wer sie trotzdem versucht zu reizen, dem zeigt sie ihr Temperament gnadenlos. Ob mit Worten oder Faustschlägen. Direktheit, Ehrlichkeit und Sachlichkeit sind weitere Begriffe ihrer Sprache. Sie sagt ihre Meinung, egal zu welchem Stand ihr Gegenüber auch angehören mag. Ein grimmiger Zug umspielt häufig ihre spröden Lippen, wenn sie in Gedanken wegdriftet.

Trotzdem soll man von ihr auch anderes gehört haben. Ein freundliches Lächeln hier, ein offenes Ohr da und einen guten Rat ebenfalls gleich zur Stelle habend oder sie bietet unvermittelt ihre Hilfe an. Generell ist immer eine unbestimmte Mimik zu sehen, meist gepaart mit Gelassenheit. Trotzdem funkelt in ihren schwarzen Seelenlöchern die Freundlichkeit.

Nur für Sylvari interessant

Im Normalfall strahlt die Riesin gelassene Kühle aus. Gereizt beginnt ihre Gefühlsaura in orangem Licht zu flackern. Seit sie wieder im Hain zurück ist, ziehen sich in gedanklicher Abwesenheit dunkle Schatten voller Kälte mit rein.

[/cbox]

f23t52p1f221h30_vztEQbYa.png

[cbox] **Meinungen:**

Folgt noch...

[/cbox]

[cbox] **Gerüchte:**

(Alle Gerüchte sind und bleiben ohne Gewähr auf Richtigkeit. Wenn man sie von früher kennt, werden die ersten beiden Gerüchteabschnitte als RP-Möglichkeit angesehen.)

Helyanwè...

Als Sprössling im Hain

unknown.png or type unknown

Helyanwè als Sprössling. Helles Moos bedeckt die eichenbraune Rinde, die viel weniger Risse und Narben enthält als der spätere Körper. Freundliche, wintergrüne Augen schauen aus einem blätterbedeckten Gesicht und ihre Kopfblätter sind in einem hellen Blau. Dabei trug sie als Sprössling gerne wasserblaue oder feuerorange Blätterkleidung.

- Sei gefährlich wie eine tickende Bombe. Ein falsches Wort und die haut dir ohne zu zögern eine rein oder schmeisst ein Feuerball auf dich zu.
- Fängt mit anderen öfters Streit an und verprügelt sie dann.
- Wird von ihrem Mentor so oft gelobt wie getadelt. Anscheinend ist ihre Strafe, ihre Gegner wieder zu heilen.
- Sei eine ehrgeizige Heilerin. Die verschlingt alles, was es zum Thema magische, elementarmagische und pflanzliche Heilung zu wissen gibt. Dann sieht man sie auch stundenlang am Bücherwälzen.
- Mittlerweile lauscht sie auch anderen Völkern zu, die vorbei kommen und vom Krieg und Schlachten erzählen.
- Sei tapfer. Die soll doch einige Untote unten am Sleive-Zufluss ohne zu zögern in Brand gesteckt und damit andere Sprösslinge gerettet haben.
- Sei nicht tot zu kriegen. Im Kampf gegen ihren Mentor, hat sie verdornt lange durchgehalten und dabei mit Wasser und Feuer um sich geschmissen ohne auf die eigene Deckung zu achten. Sie habe sogar gewonnen.
- Sei plötzlich aus dem Hain verschwunden und habe danach nie mehr den Caledon-Wald betreten haben.

Bei den Wachsamen

Die Mittagsblüte trägt seit einiger Zeit die Kleidung einer Kriegsmeisterin. Sie hat nun auch schon einige Narben von Kämpfen davon getragen, die aktuell verheilen.

- Soll als freiwillige Lazarettheilerin sich einen Namen gemacht haben.
- Soll auf den verschiedensten Schlachtfeldern an der Seite der Wachsamen gesehen worden sein.
- Soll sich mit feuriger Energie die Hierarchiestufen erarbeitet haben.

- Soll mehre Tage in der Schlacht in den Blutfeldern am Stück und ohne Schlaf Leute durch geheilt haben und noch stark genug gewesen sein, um andere zu schützen.
- Leistet immer doppelt so viel, wie sie soll.
- Soll Rekruten unter sich drangsaliieren. Diese melden sich aber nicht freiwillig.
- Fordert Rekruten zum Kampf, wenn diese ungehorsam sind. Dann vermöbelte sie diese, nur um sie anschliessend zu heilen.
- Berrsche gefährliche Elementarverzauberungen und führe diese auch aus.
- Hat Almorra Seelenhüter zum Kampf herausgefordert und diese sogar besiegt oder verletzt. Nach der anschliessenden Heilung der Wunden, soll sie den Rang Kriegsmeister bekommen haben.
- Darf mit ihrem Heilertrupp am Paktflotten-Angriff dabei sein und habe ohne Kratzer überlebt. Die ist wirklich nicht zu zerstören.
- Soll im Dschungel verrückt geworden sein und eine Gruppe Verletzter verbrannt haben anstatt sie in Sicherheit zu bringen. Dabei stand sie selbst in Flammen und lachte.
- Soll mit der Begründung sich vom General Seelenhüter "Nur eine kurze Pause machen zu wollen." verabschiedet haben und in den Hain zurückgekehrt sein.

Hain nach der Rückkehr

- Sei verrückt geworden.
- Habe sich selbst verbrannt.
- Sei lautlos geworden.
- Hilfe beim Training der Sprösslinge.
- Sei jeden Abend in der Sternlaube und genehme sich einen Nektar nach dem anderen.
- Sei viel ruhiger, als früher.

[/cbox]

[cbox] Aktuelles:

- Befindet sich seit einiger Zeit im Hain. Bisher ist sie nie noch nicht zurück an die Front gereist.
- Zieht in letzter Zeit wieder das rechte Bein vermehrt nach, der Stab dient ihr dabei als Stütze.
- Übt oft an den unteren Seen beim Mittagsgarten ihre Elementarmagie oder den Kampf mit Stab und Dolch.
- Macht öfters einen Spaziergang durch Astorea.

[/cbox]

Das 2. Bild stammt von Terendal, er hat mir Anfrage gebastelt.

Andere Bilder stammen aus Guild Wars 2 und gehören entsprechend ArenaNet. Bearbeitung durch mich.

Icons stammt aus der inoffiziellen, englischen Gw2-Wiki:https://wiki.guildwars2.com/wiki/Soothing_Mist