Mathgham

Inhaltsverzeichnis

- 1 Eckdaten
- 2 Aussehen
- 3 Persönlichkeit
- 4 Fähigkeiten
- 5 Gerüchte
- 6 OOC Informationen

"Andere 'Geschwister' formen, ich schweiße zusammen. Die anderen Bewundern die Blumen, ich aber bewundere die vielseitige Form der Zahnräder. Andere interessieren sich für Biologie, Naturmagie oder Medizin, so aber interessiere ich mich für die Hohe Physik der Asura und die Mechanik der Charr. Und trotzdem bin ich nur ein einfacher Sylvari." - Mathgham, Träumer & Ingenieur in Löwenstein

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

1 Eckdaten

Name: Mathgham
Rufname: Math
Volk: Sylvari
Alter: 11 Jahre
Geburtsdatum: 03. Tag des Phönix 1319 n.E - im Zyklus der Morgendämmerung
Angehörigkeit: Anhänger des Blassen Baums
Tätigkeit: Berufstätiger Ingenieur für Mikromechanik und Dynamik
[/cbox]

[cbox]

2 Aussehen

Faserfarbe: dunkelbraun mit gelborangenen Farbmustern
Faserstruktur: holzfasrig, kleiner Teil hartholzfasrig, rest weichholzfasrig
Körpergeruch: kein intensiver Eigengeruch, riecht oft nach Maschienenöl
Leuchtfarbe: zitronengelb

Körperbau: durchschnittliche Körpergröße, recht schlank
Knochenbau: durchschnitt-belastbares Holzskelett
Körpergröße: 1,78
Gewicht: 70 kg

Blattwerkfarbe: Körperblattbandage: rotbraun, gelbe Blätter darüber
Blattwerkstruktur: einfache Blätter, wild gewachsen ohne symmetrische Form
Blattwerkmerkmale: an manchen stellen rissig und zerknittert

Kleidung: Lederkleidung oft über das Blattwerk
Häufigstes Outfit: Ledermantel mit Mechanischen Funktionen, Metallstiefel, Monokel
Waffen: schweres Gewehr - gebaut aus Anleitungen der Asuratechnik

Kopfwurzelfarbe: dunkelbraun
Kopfwurzelstruktur: Wurzelanfänge aus Hartholz, Spitzen biegsameres Weichholz

Kopfwurzelschmuck: kleine gelbe Blüten

Augapfelfarbe: zitronengelb
Mundform: schmale Lippen, breiter Mund
Ohrenform: große spitze lange holzfasrige Ohren (OOC: "Elfenartige Ohren")

Gesichtsform: unsymmetrisch, links - scheinnarbe und hervorstehende Rindenhaut
Kopfform: rund

Besondere Merkmale: keine Auffälligen Merkmale bekannt

[/cbox]

[cbox]

3 Persönlichkeit

Mathgham unter Seines Gleichen (nur für Sylvari gut "Sichtbar")
Mathgham ist die Innere Ruhe selbst, möchte man meinen. Andere seines Gleichen werden von ihn sehr oft mit einer seelenruhigen Empathie empfangen, die im normalen Alltag fast immer eine milde Freude ausstrahlt. Man kann behaupten dieser Sylvari ist recht zufrieden mit dem was er hat. Zu seines Gleichen kennt er keine Scheue, er ist ihnen gegenüber fast immer Weltoffen und zeigt immer gut was er empfindet und fühlt, fals er mal etwas anderes empfindet, als das was man am häufisten in seiner Empathie erfühlen kann als Sylvari. Ein Gruß von "Mutter" gehört immer zum Hallo sagen und zum Abschied zu seines Gleichen, desweiteren hat er eine sehr freundliche Redeweise. Er teilt gerne sein Wissen mit jüngeren, sofern sie interesse dafür zeigen, was in seinen Wissen liegt. Direkt Mentor für irgendeinen Spross war er jedoch nie. Mathgham hält sehr zum Blassen baum und ist durchaus gestrebt die Maxime Ventaris zu befolgen. Seine Wichtigste Maxime ist: "Der einzig dauerhafte Friede ist der in Eurer Seele." Auch wenn er nicht im Hain wohnt kommt er dort oft im Jahr hin, nur um die Sicherheit unter den Wurzeln der Mutter zu fühlen, die ihn an anderen Orten Tyrias fehlen.

Mathgham unter anderen Völkern (für alle "Sichtbar")
Auch andere Rassen können seine ruhige Art an seiner Verhaltensart bemerken. Vorallen daran wenn er sie mit einen Natürlichen Lächeln anschaut und seine ruhige Stimme erhebt. Diese Ruhe ist auch nicht so schnell zu durchbrechen, was passiert wenn es jemand schafft, wissen nur die wenigsten.Trifft er mit einen Lebewesen eines anderen Volkes aufeinander, hierbei ist es egal ob eines der großen Völker oder der niederen, verhält er sich eher Schüchtern, zurückhaltend und sehr vorsichtig in der ersten Zeit. Viele Gedankengänge spricht er oft vor ihnen nicht aus und ist bestrebt sich mit jeden zu vertragen. Rassismuss steht nichtmal in seinen "Wörterbuch". Er akzeptiert jedes Volk, selbst Völker denen die Natur nicht diese Intelligenz gegeben hat wie den fünf großen Völkern Tyrias. Nicht nur dass er jedes Volk akseptiert, er versucht sie zu verstehen, ihren Glauben, ihre Sitten und ihre Lebensweisheiten. Am meisten ist er dem Asura und dem Charr angetan, zwei Völker die er mit faszination betrachtet, und das obwohl er bei den Charr auch Finstere Seiten erfahren hat. Trifft er bekannte anderer Völker, die er schon oft gesprochen hat, zeigt er sich offener und gesprächiger. Eine schwäche liegt in seiner Höfligkeitsformen gegenüber Fremden, er neigt wenn er nicht daran denkt durchaus mal zu Duzen, anstatt zu Ihrzen. Aber genauso wie zu seines Gleichen

hat er einen guten Wortschatz, der keinesfalls unfreundlich wirkt. Ein Mangel an seinen Charakter gibt es jedoch, es ist seine Ordnung. Sowas wie Ordnung halten oder putzen steht ebenso nicht in seinen "Wörterbuch". Sein Zimmer besonderst sein Arbeitsplatz sind befleckt von der Unordnung, andere würden fragen wie Math da noch arbeiten kann, wenn hier und da die Schraubenschlüssel rumkullern oder der Ledermantel inmitten des Zimmers auf den Boden liegt. Doch er scheint damit klar zu kommen. Kedoch wäre das ein Problem was ihn zum Verhängnis werden könnte, sollte er auf jemanden treffen den das sehr stört.
[/cbox]

[cbox]

4 Fähigkeiten

Intelligenz: liegt im Durchschnitt eines gewöhnlichen Sylvari
Konzentration: sehr hoch und für langen Zeitraum vorhanden
Erinnerungsvermögen: mangendes Kurzzeitgedächtnis, durchschnittliches Langzeitgedächtnis
Geschickt: sehr ruhige Finger - Handwerklich begabt, in er Lage winzige Teile zusammen zu stecken
Ausdauer: Körperliche Ausdauer gering, Geistige Ausdauer sehr hoch
Reaktionsvermögen: durchschnittlich
Magische Gabe: Volksgabe Naturmagie - untainiert, keine andere Magie
[/cbox]

[cbox]

5 Gerüchte

Allgemeine Gerüchte
- Mathgham soll mal als billige Arbeitskraft benutzt worden sein.
- Er leibt vielleicht in sehr armen Verhältnissen.
- Er arbeitete wohl lange bei den Charr, hatte auch eine Lizenz dort Arbeiten zu dürfen.
- Man sagt, er ist als Spross bereits aus den Hain gegangen, ohne Wissen seines Mentors.
- Er arbeitet wohl aktuell in einen Forschungsinstitut in Löwenstein.
[/cbox]

[cbox]

6 OOC Informationen

Charaktername: Mathgham
Klasse: Ingenieur
Rolle: RP-Charakter
Accountname: Mephistopheles.7458

- Charakter aktiv im RP seit 09.10.2016
- Allgemein aktiv im RP seit 11.09.2015
[/cbox]