Dexter Lewis

Dexter Lewis ist ein junger, talentiert Wächter. Schon sehr früh der Wächtermagie nahe gebracht ist er nun Lehrer an der Akademie in Löwenstein und Schankwirt in der Wunderlampe.
Letzte Ergänzung: Update Gerüchte, Bilder und Zitate

Dexter Lewis

Mehrere Bilder im Zuge der Wiki.-Kontrolle entfernt

Steckbrief

Alter	25 Jahre
Geburt	24.06.1308 n.E.
Herkunft	Kessex-Hügel (Kryta)
Volk	Mensch (Kryta-Cantha)
Eltern	Maria (44-Krytanisch) & Lorenor Lewis (46-Canthanischh)
Geschwister	-keine-
Spitzname	Dex, Dexi, Gockel
Beruf	Lehrer für Wächtermagie
IRL Gesicht	Kit Harington

Aussehen

Dexter ist im Vergleich zum Durchschnitt sehr groß und erreicht knapp die Zwei-Meter-Marke. Seine Frisur ist stets ordentlich und gepflegt. Hinterm Kopf zu einem Zopf gebunden und mit einer markanten Strähne im gesicht. Durch seinen athletischen Körperbau und den kräftigen Beinen, ist er ein geborener Sprinter. Dennoch hat er breite Schultern und verfügt über ein großes Maß an Kraft. Sein Körper ist ebenfalls gepflegt und er setzt auch viel auf Pflege, was man ihn ansieht. Strahlend weiße Zähne, reine Haut, der Bart stets getrimmt und gestutzt.

Er trägt fast nur eine robuste Stoff- und Lederrüstung, die einen Wappenrock gleichen könnte. Gewiss wird ihm da ab und zu etwas warm drin. Vor allem im Sommer und mit dem silbernen Wolfsfell über den Schultern. Doch stört es ihn nicht wirklich, beziehungsweise steigt er im Notfall auch auf eine ärmellose Weste um. Zudem trifft man ihn oft auch in seiner mittleren Montur an, mit welcher er oft unterwegs ist, wenn er trainieren war. In Rüstung bekommt man ihn verhältnismäßig selten zu sehen. Vor allem seitdem er kein Seraph mehr ist.

Mit sich führt er immer eine spezielle Schriftrolle und ein kleines Amulett am Gurt. Das Amulett in einer passenden Tasche verborgen. Zudem lässt sich entweder ein Zepter oder ein Einhänder an seiner Seite finden und am Rückengurt ein Jagdmesser. Sollte er im Tal gewesen sein, lässt sich hin und wieder auch ein Langbogen mit Köcher an ihm sehen.

Auftreten

Dexter ist ein sehr junger Mann, was man seinem Verhalten jedoch kaum noch anmerken kann. Ein zwar lebhafter und aufgeweckter, aber auch nachdenklicher und weise auftretender Mensch. Trägt jedoch meist ein breites Lächeln mit sich. Vor allem, wenn er als Wirt tätig ist. Dazu gehören ruhige und freundliche Augen. Seine Sportlichkeit fehlt bei seinen Bewegungen keinesfalls und so sind seine Schritte meist schwungvoller und bei Treppen wird meist nur jede zweite Stufe genutzt. Anderen gegenüber ist man anfänglich meist neugierig, interessiert, respektvoll und freundlich. Doch kann man auch recht schnell merken, wenn Dexter nicht so begeistert von jemanden ist. Und oft lässt er es diesen auch spüren. Weniger durch Schläge oder Beleidigungen. Vielmehr durch Ignoranz und Trotzigkeit.

Hintergrund

Dexter's Vater war bereits lange vor der Geburt von Dexter Seraph. Als Dexter zur Welt kam, war es auch eher sein Vater, der sich um den Sohn gekümmert hatte. Maria, die Mutter von Dexter, war Lehrerin an einer Universität und war entsprechend wenig zu Hause. Somit war Dexter oft in den Händen seines Vaters, welcher später sogar in der zweiten Kompanie die Ausbildung von neuen Seraphen in Shaemoor übernahm. Somit war der Weg für Dexter schon in sehr frühen Jahren gelegt. Umso größer war der Stolz und die Freude des Vaters, als Dexter die Wächtermagie zum ersten Mal eher unbewusst benutzte. Sehr früh begann somit die Ausbildung in der Wächtermagie durch einen privaten Lehrmeister.

Die frühe Jugend

Schon mit 7 Jahren, wurde Dexter der Wächtermagie unterzogen und gelehrt. Meister Gerfarhd war es, welcher engagiert wurde, um den jungen Dexter zu unterrichten. Nebenbei fing auch bereits sein Vater an, ihn den Kampftechniken der Seraphen näher zu bringen. Somit bestand die Freizeit des sehr jungen Dexters in seiner frühen Jugend größtenteils aus Training der Wächtermagie und den ersten Ansätzen der Handhabung von Schwert und Schild. Nebenbei genoss er natürlich auch den schulischen Unterricht. Bis zu seinem zwölften Lebensjahr, setzte sich diese Prozedur fort. Leichtes Training mit dem Vater für Seraphen und erweitertes Training mit Meister Gerfarhd im bereich der Wächtermagie.

Die späte Jugend

Schnell stellte sich während dem ersten Teil seiner Ausbildung heraus, dass Dexter sehr talentiert im Umgang mit der Wächtermagie ist. So wurde es unmöglich für Meister Gerfarhd Dexter noch weiter in jener zu unterrichten, das dieser bereits mit 13 Jahren alles gelernt hatte, was Meister Gerfarhd ihn beibringen konnte. So konzentrierte sich sein Vater vorerst darauf, Dexter weiter den Kampffähigkeiten der Seraphen zu unterziehen und dort vor allem die Nutzung von Schwert und Schild zu lehren. Mit 16 Jahren war es für Dexter dann soweit. Die Schule beendet, ging es nun zu seinem Vater in die zweite Kompanie und direkt in die Ausbildung als Rekrut der Seraphen.

Erlebnisse als Seraph

Die Ausbildung verlief mehr als zufriedenstellend und so wurde Dexter nach bereits zwei Jahren Ausbildung und Tätigkeiten im Ausbildungszentrum, nach Beetletun versetzt um dort seine Dienste als Seraph zu leisten und seine Fähigkeiten weiter entfalten zu können. Neben dem Kampf gegen Tamini und Banditen, erhielt er dort einen neuen Lehrmeister für die Anwendung von Wächtermagie. jener erkannte das Potenzial von Dexter und brachte Dexter in den folgenden zwei Jahren alles bei, was der Lehrmeister lehren konnte. Doch konnte man noch immer nicht das erreichen, wozu Dexter in der Lage wäre. Grund dafür war seine Jugendhaftigkeit und Übermut. Er war viel zu aufgeweckt und innerlich zerstreut, als dass er die nötige Ruhe und Vorbereitung treffen könnte, um das Maximum aus sich heraus zu holen. Somit wurde nicht versucht, das maximale aus ihm heraus zu holen, sondern man lehrte ihn fortlaufend all jene Fähigkeiten besser zu nutzen, die im offenen Kampf mit Tamini benötigt wurden. Und dies waren eben größtenteils defensive Fähigkeiten.

Als Dexter hörte, dass es in Götterfels wohl bessere Lehrmeister gäbe, bat er um eine Versetzung in die Elfte Kompanie. Grund war der Drang nach fortschrittlicherer Wächtermagie und nebenbei die Bearbeitung von Fällen, um auch dies besser zu können.

Ist jedoch seit kurzem aus den Seraphen ausgetreten, um sich eigenständig Fähigkeiten der Wächter anzueignen.

Anwendbare Wächtermagie

Ich bespiele die Wächtermagie mit Energiekosten. Sprich: Jede Fähigkeit kostet einen gewissen Teil der Energie, die Dexter zur Verfügung steht. Je besser er eine Fähigkeit beherrscht und je einfacher sie ist, umso weniger Energie kostet sie. Andere, die Komplexer und stärker sind, kosten eben deutlich mehr Energie. Ausgehen tue ich von 300 Energie, die Dexter am Anfang eines Kampfes zur Verfügung stehen. Wenn er ausruhen kann oder meditiert, stellt er wieder etwas Energie her.

Allgemeine Wächterfähigkeiten

Kosten: 20 Energie
Nach kurzer Konzentration entsteht eine Schützende Kuppel aus blau flimmender Energie. Jene, die unter dieser Kuppel stehen, erfahren neue Kraft und werden kurzzeitig vor Projektilen geschützt.

Kosten: 60+ Energie
Dexter holt tief Luft und zieht die blau flimmernde Energie von seinen Händen sichtbar zu seiner Brust. Dort entschwindet diese ins Innere und kurz erleuchtet der Kragen und die Kehle bläulich, ehe ein Sturm aus kraft spendender und schmerzlindernder Luft die Verbündeten umschließt. Je konzentrierter diese Luft ist, umso stärker ist jener Effekt.

Kosten: 20 Energie, 5 Energie je Minute der Aufrechterhaltung
Erschafft direkt eine Wand aus blau schimmernder Energie, welche weder Projektile noch Lebewesen hindurch lässt. Egal welcher Seite diese angehören.

Kosten: 20-50 Energie
Dexter holt tief Luft und lässt dann einen Ausruf über das Schlachtfeld ertönen, welcher durch die Knochen seiner nahen Verbündeten geht und diesen kurzzeitig Kraft spendet und ihre Rüstung zusätzlich mit Energie verstärkt. Je mehr Verbündete, umso mehr Energie wird verbraucht.

Kosten: 20-60 Energie
Dexter holt tief Luft und lässt dann einen Ausruf über das Schlachtfeld ertönen, welcher seinen angeschlagenen Verbündeten neue Kraft gibt und ihre Bewegung für kurze Zeit beschleunigt. Gedacht für den Rückzug zu einer sichereren Position. Je mehr Verbündete betroffen, umso mehr Energie benötigt.

Kosten: 40-60 Energie, 10 Energie pro Minute der Aufrechterhaltung
Dexter hält sein Schild vor sich und leitet die bläulich flimmernde Energie von seinen Händen auf seinen Schild. Kurz darauf bricht aus jenem eine Kuppel hervor, die Feinde von einem wegstößt und für gewisse Zeit Projektile abfängt. Je länger und kräftiger die Kuppel, umso mehr und mehr Energie wird verbraucht.

Kosten: 200 Energie
Dexter leitet die gesamte Energie von seinen Händen auf seinen Rücken und erschafft dort Flügel aus blauer Aura. Mit einem gewaltigen Sprung landet er im Zielgebiet und stößt Gegner zur Seite, spendet verbündeten neue Kraft und erschafft ein kurzzeitiges Feld, was Gegner verlangsamt. Je weniger Energie er einsetzen kann, umso kürzer die Sprungdistanz und die Schockwelle bei der Landung.

Kosten: 30 Energie pro Hand, 10 Energie je Hand pro Minute der Aufrechterhaltung
Dexter leitet seine Wächtermagie in seine Hände um, wodurch diese hell erstrahlen. Wenn er nahe der Haut seiner Zielperson entlang fährt, versorgt die starke Aura die Haut und Gefäße des Betroffenen mit Energie, was den Heilungsprozess anregt/beschleunigt und Blutung, sowie Schmerzen stoppt.

Kosten: 100 Energie
Dexter sammelt seine Wächtermagie in einem Gegenstand oder sich selbst, staut diese in seinem Fokus zusammen und entlässt sie nach einigen Sekunden. Explosionsartig, breitet sich feiner Staub wie eine Wolke aus. Verbündete erhalten dadurch eine Stärkung und Erfrischung. Zudem werden die Zellen und Gefäße angeregt, was kurzzeitig einen Heilungsprozess auslöst, was Blutungen stoppt.

Kosten: 30 Energie und Vorbereitungszeit (Schreiben der Runen)
Dexter zschreibt einige bestimmte Runen und erst nach Vollendung dieser, entspringen geisterhafte, bläulich schimmernde Ketten aus dem Boden und setzen sich an den Gegner fest. Ziehen diesen Kraftvoll zu Boden und fesseln ihn dort für einige Sekunden bis Minuten. Abhängig von der Konzentration und Ruhe des Anwenders.

Kosten: 40 Energie und Vorbereitungszeit (Schreiben der Runen)
Dexter schreibt bestimmte Runen und nach der Vollendung der Schrift, entfaltet sich unter dem Gegner ein bläuliches, magisches Feld. Es verlangsamt ihn und klebt wie Teer an jenem, bis er komplett Bewegungsunfähig ist und sich nicht mehr von der Stelle rühren kann. Zudem schwächt es ihn etwas. Die Dauer kann sich auf wenige Minuten ziehen, je nachdem wie viel Konzentration und Freiheit der Anwender besitzt.

Schild und Schwert

Kosten: 40 Energie
Dexter lädt das blaue Flimmern von seinen Händen in sein Schwert, welches darauf aufflimmert. Kurz darauf springt er an seinen Gegner heran, sticht zu und setzt ein Feld auf den Boden, welches Gegnern die Kraft raubt und diese verlangsamt. Verbündete werden kurzzeitig gestärkt.

Kosten: 40-60 Energie, 10 Energie pro Minute der Aufrechterhaltung
Dexter hält sein Schild vor sich und leitet die bläulich flimmernde Energie von seinen Händen auf seinen Schild. Kurz darauf bricht aus jenem eine Kuppel hervor, die Feinde von einem wegstößt und für gewisse Zeit Projektile abfängt. Je länger und kräftiger die Kuppel, umso mehr und mehr Energie wird verbraucht.

Langbogen

Kosten: 100 Energie
Dexter lässt etwas seiner Magie im vorderen Teil seines Pfeiles anstauen. Bläulich glimmt dieser auf und sobald er losgelassen wird, würde sich nach ein paar wenigen Metern eine Art Kuppel bilden, welche alles auf ihrem Weg zur Seite stoßen oder davon drücken würde. Eine fliegende Kuppel, welche sich jedoch nach circa 100 Meter wieder auflöst.

Kosten: 50 Energie (maximal zwei Felder gleichzeitig)
Dexter Legt gebündelte Energie an seinen Pfeil, welche sich kurz vor der Landung aufspaltet und ein Feld auf den Boden bringt, welches dort eintretende Personen Schwäche verleiht, ihnen die Kraft somit entzieht. Diese auch noch zusätzlich in ihrer Bewegungsgeschwindigkeit behindernd, da sich blauer Äther wie Hände um die Knöchel der Personen legt.

Kosten: 80 Energie
Dexter lässt seinen Pfeil über mehrere Sekunden bläulich aufglühen und verleiht ihm eine hohe Durchschlagskraft. Unterstützt durch ein aufleuchten der Sehne des Bogens, lässt er einen Pfeil los der den Gegner mit grellem Licht durchbohrt.

- wird noch ergänzt -

Kampffähigkeiten

Die Kampffähigkeiten beruhen sich auf die blanke Anwendung ohne die Kombination mit Wächtermagie!

Fertigkeit	Können
Schwert (kurz)	*Dexter ist seit frühen Lebzeiten im Kampf mit dem Schwert ausgebildet und beherrscht dieses entsprechend gut. Kann auch verschiedenste Techniken anwenden in der Kombination mit dem Schild.*
Schwert (lang)	*Neben dem Kurzschwert erhielt Dexter auch eine Ausbildung mit dem Langschwert. Beherrscht dieses jedoch nicht ganz so gut, wie das Kurzschwert.*
Schild	*Auch ohne ein Schwert weiß sich Dexter mit dem Schild zu verteidigen.*
Bogen	*Er erhielt ebenfalls eine Unterweisung in der Kunst des Bogenschießens. Durch Ereignisse der letzten Zeit, fand er auch die Geduld mit diesem fast meisterlich umzugehen.*
Gewehr	*Das Gewehr spielte noch nie wirklich eine große Rolle bei Dexter und somit sind seine Fähigkeiten in dessen Anwendung ebenfalls begrenzt.*

Pistole	*Es ähnelt dem Gewehr. Keine Glanzleistungen mit der Pistole, doch im Notfall kann er diese benutzen und auch damit entsprechend umgehen. Macht es nur ungerne.*
Messer	*Messer ist ihm zu kurz, doch im Nahkampf nicht zu unterschätzen. Es verhält sich hier ähnlich wie bei einem Kurzschwert, nur eben noch kürzer. Er weiß damit jedenfalls umzugehen.*
Streitkolben	*Gar nichts für ihn. Wirklich nicht.*
Kampfaxt	*Auch eher weniger. Er würde eine solche Waffe sogar fast als exotisch bezeichnen.*
Knüppel	*Durch seine Zeit bei den Seraphen, hat er gelernt einen Knüppel nutzen zu können. Auch wenn er diesen bisher nicht einsetzen musste.*
Kampfstab	*Dexter wurde schon früh im Kampf ausgebildet. Das auch mit einem Stab. Durch die Geschichte seiner Vorfahren aus Cantha, wurde im der Kampf mit dem Stab zwar nahe gebracht, aber vollends perfekt ist dieser nicht.*
Nahkampf	*Groß. Sportlich. Flink. Geschickt. Ein Nahkampf mit ihm ist nicht die beste Idee. Er weiß sich definitiv zu verteidigen*.

[cbox]**Sein Hund - Damon**[/cbox]

Damon gehört zu der Rasse der Huskys. Er hat dunkelgrau, glänzendes Fell, welches stets gepflegt erscheint und es auch ist. Dexter scheint viel zeit in Damon zu investieren und tut alles für dessen Gesundheit. Er sorgt für ausreichende Bewegung, ausgewogene Ernährung und der Sauberkeit als auch Gesundheit des Tieres. Die Zähne von Damon erstrahlen weiß, sind gesund und so ist es auch das Zahnfleisch. Die Augen sind klar und glänzend. Eines blau und eines braun. Die Unterseite des Hundes, sprich Bauch, Hals und die Pfoten sind mit weißem Fell bestückt. Auch bei dem Fell wird viel Pflege geleistet. Damon selbst verfügt durch die Ernährung und das Training über einen stattlichen Körperbau und ist sowohl kräftig als auch flink und wendig. Das einzige Merkmal, was hervorstechen könnte, ist eine abgerissene Stelle am rechten Ohr von Damon. Da scheint mal etwas passiert zu sein.

Ansonsten verfügt Damon auch über einen exzellenten Geruchssinn, scharfe Augen und einem guten Gehör. Er beherrscht verschiedene Tricks und hört auf sein Herrchen ohne zu murren oder ähnliches. Wenn Dexter die Lampe im Zivilem besucht, verweilt Damon oft neben der Treppe angebunden. Zu kalten und regnerischen Zeiten gerne in einer dort windgeschützten Ecke. Ansonsten ist er in einem extra Bereich in der Kaserne untergebracht.

Anderen Hunden gegenüber ist er zwar stets neugierig, aber bellt nur selten und macht sich noch seltener die Mühe, auf diese zuzustürmen. Personen die er gut leiden kann, springt er auch gerne mal an. Bei unbeliebten Personen bleibt es bei einem leisen Knurren.

Tattoos die seinen Körper zieren

Ein großes und aufrichtiges Danke an dieser Stelle an Terendal für die Bildbearbeitung!
- wird noch ergänzt -

Rechter Arm
Linker Arm

Dexter Lewis soll...

...noch nie wirklich betrunken gewesen sein.
...schon einige Zentauren besiegt haben.
...wirklich verdammt gut in der Wächtermagie sein.
...tagtäglich eine ordentliche Strecke im joggen zurücklegen.
...soll der Schnellste seiner ehemaligen Kompanie gewesen sein.
...sich viel um seinen Hund kümmern.
...meist zu jedem anfangs sehr freundlich und aufgeweckt sein.
...freizeitlich eine ganz andere Person als dienstlich sein.
...wohl mit einer Sylvari was haben.
...dies bestreiten und sogar jemanden deswegen stark angefaucht haben.
...komisch sein.
...mal pinke Haare gehabt haben. Oder Grüne? Blaue waren es!
...kein Seraph mehr sein.
...Schankwirt in der Lampe sein
...Türsteher in der Lampe sein
...wohl ein Musikinstrument lernen
...Lehrer der Wächtermagie sein
...gerne und oft Reisen
...innerlich gebrochen sein
...ein Frauenmagnet sein
...alles andere als anziehend sein

**Die Gerüchte können sich alle im offenen RP herumgesprochen haben oder noch herum sprechen.*

Zitate von oder über Dexter Lewis:

"Wenn der Mensch in Dunkelheit stürzt, sehnt er sich nach einem Licht. Egal wie schwach es auch schimmern mag. Egal wie klein es auch sein mag. Denn Licht bedeutet Hoffnung." *-Dexter über das Licht der Wächter*

"Es braucht oft nicht viel, um Steine ins Rollen zu bringen. Ein kleiner Schups reicht in die richtige Richtung und du löst eine Lawine aus." *-Dexter zu einem ehemaligen Seraphen*

"Ich habe bereits so viel erlebt und so viel überstanden. Gutes und Schlechtes. Und all das führte mich am Ende hierher. Und ich lebe." *-Dexter über sein Leben*

- wird noch weiter ergänzt -

Sämtliche Bilder entstammen aus dem Spiel: Guild Wars 2 und wurden von mir als Screenshot aufgenommen und bearbeitet.