

Midhie

Sylvari Heilerin aus Astorea.

Ingame-Kontaktname OoC: Midi Lileyl

1386-a1bc6d72-large.png

Eckdaten

Rufname: Midi

schriftlich:

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_M.png

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_I.png

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_D.png

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_H.png

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_I.png

30px-Schrift_Neu-Krytanisch_Stilisiert_E.png

(Midhie)

Alter: 60.Tag des Zephyrs 1325 n.E.

(~ 1. März 2012)

Zyklus: Abendblüte

Zugehörigkeit: Träumerin

Beruf: Heilerin & Gelehrte der Abtei Durmand

Aussehen

Körper: Die Sylvari ist schlank und von durchschnittlichem Wuchs.

Üblich für Sommer-Typen sind Haut und Haar weiche Blätter. Von der Farbgebung -als hätte Mutterbaum sich einen Scherz erlaubt- leicht mit Caithe zu verwechseln.

Eine natürliche Schönheit, die nach Medizin und Kräutern riecht, welche den sylvarischen Eigengeruch überdecken.

Kleidung: Als Heilerin ist ihre Gewandung ordentlich, sauber und gepflegt. Meistens hüllt sie sich in Blätter, nur gelegentlich werden Stoffe oder die Uniform der Abtei Durmand getragen. Midhie trägt stets einen leicht verblichenen Sylvarikopfschmuck, seltener auch mal Rohkolben-Schmuck zwischen den Strähnen. Immer führt sie einem alten Golddolch mit sich und ab und an ein Notizbuch und eine lederner Umhängetasche.

Diverses

Was man über sie wissen könnte: Midhie wurde als Heilerin von Astorea bekannt, deren Praxis jenseits der Brücke oberhalb der Stadt liegt. Während sich Heilerin Aviala eher um die Setzlinge kümmert, versorgt Midhie überwiegend die Hainhüter, was vor allem der Lage der beiden Heilhäuser geschuldet ist. Die beiden Heiler stehen in Kontakt um je nach Auslastung die Patientenaufnahme anzugleichen und Überlastungen zu vermeiden.

Midhie unternimmt gelegentliche Forschungsreisen, um ihre Fähigkeiten und Kenntnisse der Heilkunst zu verbessern und zu erweitern. Wenn gefordert, kommt sie ebenso ihren Pflichten als Gelehrte in der Abtei nach, daher ist der Praxiseingang manchmal mit einem Abwesenheitsschild versehen.

Die Praxis:

Auf dem Weg zum Kastell Astorea ist das Heilhaus die letzte Kapsel hinter der Brücke, bevor man ein paar Minuten Fußmarsch zum Kastell zurücklegen muss.

Der Südeingang springt einem zuerst ins Auge, rechts gesäumt von einer dichten "Da-kannst-Du-nicht-durch-Brombeerhecke", die erst bei der Klippe Halt macht. Entweder ist die Praxis geschlossen - dann sind zwei riesige, rosa Blätter von innen in den Eingang gekreuzt worden und ein Schild neben der Tür oder Es liegt einladend offen da, wie jede andere Kapsel.

1443-13f3fd93.jpg unknown

Sollte man trotz Abwesenheit der Heilerin einen Blick riskieren, kann man durch die verstreuten Blätter ins Innere schauen oder geduckt darunter hindurchkriechen um einzubrechen hineinzukommen. Allerdings sind die Hainhüter nicht blind.

Spoiler anzeigen

OoC - Info zur Wachbesetzung IC:

Vom Dorf aus gesehen: stehen rund um die Uhr zwei Hainhüter am Brückenanfang positioniert. Hinter der Brücke: Zur Morgen- und Tagblütenzeit stehen zwei Hainhüter am anderen Ende der Brücke und zwei am Westeingang des Heilhauses. Zur Abend- und Nachtblütenzeit patrouillieren die vier Einheiten den Weg zwischen Brücke und Kastell zu zweit.

Sämtliche Hainhüter haben Schichtwechsel passend ihrer Blütenzeit - Nichts ist 24/7 bewacht, auch wenn man es versucht. Wenn die Heilerin nicht zugegen ist, kann man die Wachen am Westeingang darauf ansprechen, sollte man das Abwesenheitsschild am Südeingang übersehen haben.

Im Inneren:

In die Praxis kommt man entweder durch den südlichen Haupteingang oder Den im Westen. Ein Durchgang im Osten führt in den Garten. Der Vorhang im hinteren Teil des Raumes verhindert die Sicht in den winzigen Raum, der als Vorratskammer und Kochnische dient.

1444-3cd5bf57.jpg unknown

Die Aufteilung geht in drei vollstehende Tische an je einer Wand und eine Pilzliege gleich rechts an die Wand gewachsen, wenn man durch den Haupteingang eintritt. Von den großen, rosa Dekoblätter hängen je zwei pro Wand über jedem Pilz. Über der Pilzliege klemmen zwischen diesen Deko-Blättern noch zwei Schlafmatten.

Die Einrichtung ist bescheiden. Alles ist penibel ordentlich und sauber gehalten. Phiolen sind mit dem Etikett nach vorn gedreht, kleine Körbchen gestapelt, Bücher und Kleidung ordentlich auf den Regalen.

Der Garten:

Kommt man in den Garten ,so betritt man geebneten Boden bis hin zur großen Wurzel, die als Grenze zur Klippe und dem darunter liegenden Teich dient. Eine Stufe rauf auf jene Wurzel und man kann es sich darauf gemütlich machen, um die Aussicht auf das Dorf zu genießen.

1442-6a2ce99a.jpg unknown

Rechts thront die Hecke und zu dessen Fuße ein kleiner Kräutergarten. Dicke, grüne Blätter an der Wurzel dienen als Sichtschutz, dass man von der Brücke aus und vom Teich unten nicht in den Garten schauen kann, allerdings können die kleinen Ameisen im Dorf einen genauso gut erkennen, wie man sie, wenn man auf der Wurzel sitzt.

Links plätschert stetig ein kleiner Wasserfall, der künstlich angelegt, die Wand hinunter und teils frei in ein knöchel-tiefes Becken aus Sand fällt und von dort aus unauffällig in einer Rinne, unter der Wurzel entlang, in den Teich darunter mündet.

Auftreten und Persönlichkeit: Die Heilerin erscheint Fremden gegenüber reserviert, freundlich und zurückhaltend. Ferner agiert sie bei der Arbeit professionell, sorgfältig und umsichtig. Diese Haltung behält

sie auch im Privaten meist bei. Empathisch ist sie kaum wahrnehmbar wenn sie es nicht zeigen will, und erlaubt nur selten Rückschlüsse über ihre Emotionen.

1377-ef134ef4-large.png

Gerüchte: Kennt geheime Routen um Heilpflanzen zu beschaffen
Verschwindet des Öfteren gut getarnt im Dschungel
Kann nicht kochen
Hat giftige Tränke bei sich herumstehen
Liebt insgeheim Kitsch und Romantik
Soll früher oft mit Höflingen in Kontakt geraten sein
Ist ein Mauerblümchen
War mit einem Menschen liiert
Trägt ihre Waffe nur zur Abschreckung
Ist eine unfähige Nekromantin
Ihr Dolch ist ein antikes Erbstück
Hat Angst vor Spinnen

1378-ef134ef4-large.png

Disclaimer: Alle Bilder sind selbst gemacht. Die Schriftzeichen sind aus dem [offiziellen gw2 wikipedia verlinkt](#).