

Jacob Curtis

Junger Meisterschmied in Götterfels

Defekte Bilder im Zuge der Wiki.-Kontrolle entfernt

Eckdaten

Name: Jacob Curtis [englische Aussprache]

Alter: 33 [*05.01.1300]

Familienstand: ledig

Gesellschaftlicher Stand: Bürgerlich

Beruf: Schmied

Waffen: Kriegshammer und Elementarmagie

Glaube: Dwayna

Aktueller Aufenthalt: Götterfels, Salmaviertel

[Meta-Information!]

Gesinnung: Chaotisch-gut*

Persönlichkeit: I/ENFP-A**

Familiäre Herkunft

Jacobs Heimat, die Siedlung Ascalon, liegt in den Gendarran - Feldern. Die Familie Curtis stammt ursprünglich aus Ascalon, lebt aber bereits seit 260 Jahren in dieser krytanischen Siedlung. Seit jeher betreibt die Familie dort eine große Schmiedewerkstatt, deren Hammer von Generation zu Generation weiter gegeben wurde. Seine Familie ist nicht nur für ihre Rüstungen und Waffen bekannt, sondern auch dafür, noch immer stark die alten ascalonischen Traditionen zu vertreten.

Eltern: Diana Curtis [*1280] & Tobias Curtis [*1276]

Geschwister: Elijah Curtis [*1319]

Weitere Verwandte: Großmutter, Onkel & Tante, drei Cousinsen

Äußerlichkeiten

Körperlich

Statur: 184cm groß/ 96kg schwer - Jacob ist sehr muskulös gebaut. Breites Kreuz, kräftige Oberarme. Gleichzeitig hat er einen durchschnittlichen Körperfettanteil, etwas Bauch also, seine Muskeln sind nicht definiert.

Gesicht: Er hat ein schönes, markantes Gesicht, sein Kiefer ist sehr breit. Das Haar ist blassblond und wellig bis lockig, kurzer Haarschnitt, die Haare mit einer ordentlichen Portion Haargel in Position gebracht. Seine Augen sind gewöhnlich blaugrau. Meist trägt er einen ordentlich gestutzten Bart.

Stimme: unauffällig durchschnittlich, eher hoch und melodisch

Merkmale: Ärmellose Oberteile lassen ein großes Hautbild auf seinem Rücken erahnen, dass sich bis zu seinen Schultern erstreckt.

Erscheinung

Kleidung: Am meisten fällt auf, dass Jacob für das jeweilige Wetter stets zu dünn bekleidet zu sein scheint. Egal ob Sonnenschein, Regen, Schnee oder Sturm. Er trägt qualitativ gute, aber meist sehr schlicht geschnittene, luftig lockere Kleidung aus Baumwolle oder Leinen. Gefärbt in helle Farben, weiß, natur, sonnengelb und gebrochenen himmelblauen Tönen. Er sieht nach dem aus, was er ist: Ein wohlhabender Handwerker und Künstler. Sein Kleidungsstil mag ungewöhnlich sein, ist aber wohl gewählt.

Tasche: Jacob scheint keine Rucksäcke zu mögen, sieht man ihn in seltenen Momenten etwas auf dem Rücken tragen, so handelt es sich dabei um ein seltsames Konstrukt. Stattdessen trägt er meist eine flache Hüfttasche auf der linken Seite, auf der rechten hängt ein Hammer in einer Schlaufe, so wie einige kleinen Taschen für bestimmte Utensilien am Gurt selbst. Die Tasche mag an eine Werkzeuggestalt erinnern und ist

aus braunem Leder gefertigt. In die Fläche der Tasche wurde ein Ornament geprägt. Genau wie Kleidung und Waffe ist sie praktisch ausgelegt, aber ansehnlich gestaltet.

Waffen: Alltäglich führt Jacob besagten Hammer mit sich. Er wiegt etwa drei Kilogramm und scheint sowohl als Schmiedehammer, als auch als Waffe verwendbar zu sein. Eine Seite ist flach, die andere endet in einer kurzen Spitze.

Auftreten

Wirkung auf andere: Jacob fällt durch seine Art nicht sonderlich auf. In Gesellschaft wirkt er selbstbewusst und fröhlich, gerne auch voller Tatendrang und bereit, andere dazu zu motivieren, ihre Grenzen zu übersteigen und sich auf ein Abenteuer einzulassen. Man merkt ihm an, dass er sich gern hat und sich zu allem fähig glaubt, dennoch wertet er niemanden mit seinem Stolz ab und wirkt auf den ersten Eindruck auch nicht überheblich. Ein Macho ist er erst recht nicht, im Gegenteil, er zeigt seine Emotionen offen. Obwohl er ein geselliger Mensch ist, ist er auch gut und gern allein unterwegs. Dann ist er natürlich still und gefasst, aber seine ausgeprägte Willenskraft stellt sich auch dann meist nicht in den Hintergrund. Beobachtet man ihn in aller Stille, kann er zuweilen auch etwas finster wirken.

Körperhaltung: Er hält sich aufrecht und selbstbewusst so wie er es auch ist. Dennoch wirkt er meist entspannt und lebhaft zugleich. Man kann bei ihm eine gewisse Rastlosigkeit feststellen - bringt man ihn dazu, an einem Ort zu verweilen, beginnt er im Kreis zu laufen und wenn seine Hände keiner Beschäftigung nachgehen können, spielt er mit irgendwas, das er zu fassen bekommt. Sein Lauftempo ist zügig, obwohl er selten unter Zeitdruck steht und trotz seines Alters und Gewichts kann man ihn auch gelegentlich durch die Straßen sprinten sehen.

Ausdrucksweise: Zumeist drückt sich Jacob gewählt aus - eine Sprache, die eigentlich auf einen Akademiker schließen lässt. Wer tatsächlich selbst ein sehr hohes Sprachniveau hat, kann ab und zu bemerken, dass er dabei gelegentlich kleine grammatikalische Fehler macht. Natürlich kann er auch ganz normal, dann auch fehlerlos. Trotz seines ascalonischen Blutes hat er keinen Akzent, nur gelegentlich schleichen sich einzelne Redearten eines Dialekts in seine Sprechweise mit ein, die auf seine Herkunft aus der Siedlung Ascalon schließen lässt.

Jacob's Schmiede

[... hat jetzt einen eigenen, ausführlicheren Eintrag]

Seit einigen Wochen lebt er im Salma-viertel. In seinem Haus befinden sich sowohl eine Schmiede als auch ein Ladenraum zum Verkauf seiner Werke.

Örtlichkeit: Das massive Steinhaus hat einige Zeit leer gestanden, bevor Jacob es sich angeeignet und teilweise renoviert hat. Die Schmiede ist von der Hauptstraße, dem Stadtrundgang, mit Warenkarren sehr gut zu erreichen. Ein umzäunter und geräumiger Hof bietet ausreichend Platz, Karren mit Lieferungen von Werkstoffen auszuladen. Der Teil des Hofes, der nicht mit Steinen gepflastert ist, ist nach wie vor mit hohem, wildem Gras bewachsen. Von der Straße aus gut sichtbar hängt über dem Eingang ein großes Metallschild, auf dem "Schmiedewerkstatt Curtis" geschrieben steht.

Der Verkaufsraum wurde renoviert, das sieht man. Er ist geschmackvoll eingerichtet, natürlich liegt die Ware im Fokus, die [anfangs noch etwas spärlich] an den Wänden aufgereiht ist. Als erstes fällt der Blick auf den Verkaufstresen an der gegenüberliegenden Seite. Darüber hängen, gut sichtbar, drei prunkvolle Waffen: ein Schwert, ein Schild und ein Hammer. Etwas daneben befindet sich, hinter einem niedrigen Sichtschutz, ein großer Schreibtisch.

Bilder von Hof und Laden

[Alle Bilder vom Haus werde ich nach und nach noch sehr stark bearbeiten.]

Spoiler - Schmiede und Wohnraum

Flur: Durch eine Tür - vom Eingang aus links - gelangt man in einen Flur. Läuft man gerade aus, trifft man auf einen kleinen Lagerraum. Davor ist ein kleines Waschbecken, an der Wand hängt Jacobs Arbeitskleidung. Der Verkaufsraum ist als einziger wirklich renoviert. Im Flur ist die Tapete oll und fleckig, die Eichendielen müssten ausgebessert werden. Aber immerhin ist es sauber.

Schmiede: Vom Flur aus zur linken betritt man die Schmiede, einen großen Raum. Die Wände aus massivem Stein sind weder verputzt noch tapeziert - natürlich! Viele Laternen reihen sich an den Wänden. Sie können von einem Feuerelementarmagier umstandslos entzündet werden und erhellen den fensterlosen Raum gut. Ganz hinten an der Wand befindet sich der große Schmiedeofen und der Amboss. Die anderen Wände sind mit vielen, tiefen Regalen umreicht. Jede Menge Werkzeug, Werkstoffe wie Nieten, Ketten, Leder, Nägel, Schrauben und so weiter, so wie verschiedene unfertige Waffen füllen die Regale. Zur rechten Seite befindet sich eine geräumige Werkbank. In der Mitte stehen - wie eine kleine Insel, die umrundet werden muss - verschiedene andere Maschinen. In der Schmiede ist alles an seinem Platz.

Wohnraum: Wendet man sich im Flur nicht der Schmiede zu, sondern nach rechts, findet man sich vor einer steilen Treppe ins Obere Stockwerk wieder. Das obere Stockwerk sieht am schlimmsten aus. Es wurde kein Dachboden eingebaut, weshalb man einige Meter hoch in den schrägen Dachstuhl sehen kann. Dort - es ist eben schwer zu erreichen - hängen Spinnenweben in der sichtbaren Dämmung des Daches. Die Räumlichkeit an sich könnte ebenso gut eine gründliche Renovierung gebrauchen. Über dem Lagerraum im Erdgeschoss liegt ein Badezimmer, der Rest des Stockwerks stellt einen großen Raum dar. Ein Teil über der Schmiede ist abgesperrt und nicht zu betreten. Davor ist eine offene Küche, geputzt aber alt, ein Eichentisch. Der große Wohnraum über dem Verkaufsladen sieht für seine Fläche sehr leer aus. Nur ein Nornbett, ein Kleiderschrnak, ein Schreibtisch und ein Regal befinden sich darin. Kleidung hängt über einem zweiten Stuhl, im Regal liegen nur wenige Dinge.

So wie es für ein altes und weniger wohlhabendes Haus gewöhnlich ist, hat es nur wenige und kleine Fenster. Der Ofen im Wohnraum ist nie an, weshalb es im Haus meist eher kühl ist. Der große Schmiedeofen im Erdgeschoss hält das Haus halbwegs warm.

Lage: Die Schmiede befindet sich im Salma-Viertel, nahe dem Tor zum Stadtkern.

Lebenslauf

Geboren am 05.01.1300

1308 – 1316 Schulische Bildung in der Dorfsschule, die er mit mittlerer Reife abschließt

1318 – 1321 Militärsjahre bei den Seraphen

1322 – 1324 Offizielle Lehre zum Meisterschmied bei seinem Vater

1324 - 1331 verlässt seine Familie und reist in die Zittergipfel

Man munkelt

[Ursprung und Richtigkeit folgender Gerüchte kann Ic nachgegangen werden]

[*Gerüchte müssen noch in Umlauf gebracht werden, bitte warten*]

OOO-Informationen

Anzeigenamen: Jacob Curtis|Jacob Curtís

Klassen: Widergänger|Ingenieur

Titel: Himmelsstürmer, Hüter der Sonne

Im Rp seit: 22.08.2018

Anmerkung: Da ich den Charakter schon lang vor RP-Zeiten erstellt habe, ist er im Spiel maximalgroß,

obwohl er "nur" 184 cm misst.

* Referenz: "Die neun Gesinnungen"

** Referenz: 16 Persönlichkeitstypen

I/E NFP-A, da Jacob sowohl deutlich introvertierte als auch extravertierte Züge hat

Alle Bilder und Screenshots sind von mir, für mich. Hach, wie lieb von mir