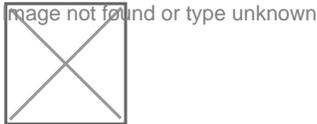


# Amygdaleae

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Eckdaten](#)
- [2 Aussehen](#)
- [3 Charakter](#)
- [4 Bisheriger Werdegang](#)
- [5 Gerüchte](#)
- [6 Besonderheiten](#)
- [7 Kleine Schatzkammer](#)
- [8 Bilder](#)

Gute Sylvari-Seele, Inhaberin vom Marmelädchen und Ansprechpartnerin für die Sternenlaube



## 1 Eckdaten

**Name:** Amygdaleae

**Spitznamen:** Amy, Blümchen

**Alter:** 2,5 Jahre (im Sommer des Jahres 1326 n.E.)

**Geschlecht:** weiblich

**Zyklus:** Abenddämmerung

**Größe:** ~165-170cm

**Augenfarbe:** grün

**Hautfarbe:** gelb/weiß

**Wohnort:** Wohnkapsel in der untersten Etage vom Hain

## 2 Aussehen

Amygdaleae ist von eher schlanker Statur und ihr heller gelber Farbton ist sicher nicht zu übersehen. Sie trägt sehr gerne auch Blätter in hellen Farben und scheint allgemein dunkle Töne, die traurig wirken könnten, eher weniger für sich selber zu bevorzugen. Als unauffällig kann man ihre Farbgebung sicher nicht gerade bezeichnen und sie sticht doch oft aus den eher gedämpfteren Farben ihrer Geschwister heraus. Bei Anbruch der Dämmerung kann man auch das recht helle gelbe pulsierende Leuchten ihrer Haut sehen, dass sich bei starken emotionalen Momenten ihrer Stimmung sogar anzupassen scheint. Die roten Schopfblätter hat sie lang wachsen lassen und trägt sie in der Regel zu einem Bund zusammen, das ihr dann über die schlanken Schultern auf den Rücken fällt.

## 3 Charakter

Man könnte das gelbe Blümchen schon als ziemliche Frohnatur bezeichnen, das nie lange traurig zu sein

scheint und scheinbar eine recht stark ausgeprägte emphatische Veranlagung für das Befinden Anderer in ihrer Nähe besitzt. Sie kann es nur schwer ertragen, wenn andere in ihrer Nähe traurig oder missgestimmt sind und versucht oft, diese aufzumuntern und zur besseren Laune zu bewegen. Auch mag sie es nicht sonderlich, dass nach dem Vorfall mit dem Drachen, alle Sylvari über einen Kamm geschert werden und bemüht sich darum, Sylvari in einem besseren Licht dar stehen zu lassen und Angehörige anderer Völker davon zu überzeugen, dass nicht alle Sylvari schlecht und dem Drachen verfallen sind. Ihr Auftreten mögen mache vielleicht ein wenig als naiv titulieren, doch sieht sie das Leben noch mit vielen Möglichkeiten und umarmt es jeden Tag aufs neue. Auch Fremden gegenüber ist sie eher aufgeschlossen und empfängt sie mit offenen Armen im Hain, was manchmal den Eindruck vermittelt, dass sie ohne arg zu sein scheint und kein wirkliches Empfinden für Gefahren besitzt. Hat sie jemanden in ihr Herz geschlossen, kann sich dieser ihrer ganzen Herzlichkeit gewiss sein und oft schon musste sich jemand, sogar Personen, die sie noch nicht so gut kannten, Umarmungen von ihr gefallen lassen.

## 4 Bisheriger Werdegang

- folgt

## 5 Gerüchte

- Soll ein totales Naivchen sein
- Hat sich vor dem Drachen lieber im Hain versteckt
- Hatte bereits eine kurze Begegnung mit einem Höfling und ihn fast zum "Guten" bekehrt
- Hat eine seltsame Vorliebe darin Dinge zu sammeln
- Soll jeden bei erster Begegnung umarmen
- Soll mit Xulven liiert sein
- Ernährt sich nur von süßem Kram
- Hatte doch mal eine depressive Phase, als Freunde nach Mordremorts Erwachen aus dem Leben gerissen wurden
- Pupst Zuckerwatte und Einhörner
- Wird von anderen oft als "knuffig", "drollig" oder "niedlich" tituliert
- Gehört eigentlich zum Albtraumhof und hintergeht alle nur mit ihrer scheinbaren Freundlichkeit und gespielten Naivität
- Ist in Wirklichkeit eine böse Nekromantin

*Zur Richtigkeit der Gerüchte wird keine Garantie übernommen! Gerüchte halt!*

## 6 Besonderheiten

- An ihrer Seite findet man oft einen kleinen Farnhund, den sie schon kurz nach ihrem Erwachen adoptierte und liebevoll Blättchen taufte. Das der kleine Farnhund scheinbar eine Wachstumsstörung hat und klein bleibt, scheint sie nicht zu stören.
- Sie führt ein eigenes kleines Geschäft im Hain, in dem sie süße Marmeladen, Honig und andere Leckereien gegen Tauschwaren anbietet
- Aktiv ist sie zudem in der Sternenlaube, wo sie mit ihrer Schwester Resia oft für einen vergnüglichen Abend mit Zeitvertreib sorgt

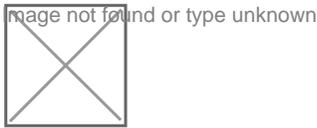
## 7 Kleine Schatzkammer

Im Laufe ihres (wenn auch bisher eher kurzen) Lebens hat Amy schon einige kleine Schätze ansammeln können, die sie wie ihren Augapfel hütet. So man ihre Wohnkapsel betritt, kann man die meisten Dinge fein säuberlich auf Pilzregalen aufgereiht vorfinden. Alleine der Plüschgreif streift frei durch die Räumlichkeiten.

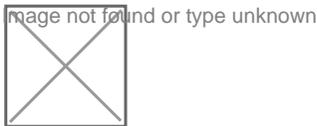
- Flasche mit milchiger Flüssigkeit, die leuchtet, wenn man sie schüttelt (von Phlonia)
- Einmachglas mit undefinierbarem Inhalt, auf dem Etikett steht allerdings „Blutmoos“ (Medusa)
- Filigrane Teetasse aus Porzellan auf Unterteller (Spender leider nicht mehr bekannt)
- Sechs seltsame Kapseln, die sich zu Bechern verwandeln lassen (Muriel)
- Eine Brosche in Form einer Faust (Arvylin)
- Ein kleiner goldener Schlüssel an einem Band, zu dem es wohl kein Schloss gibt (Überlebenstraining von Arvilyn und Zavo)
- Bernstein mit einer Blüte darin (Khadash)
- Plüschgreif „Plüschi“ (von Xulven zu Wintertag 2015)
- Hölzernes Kästchen mit Deckel und kupfernem Verschluss (von Xulven zu Wintertag 2015)
- Hölzerne Statuette auf einem Sockel in humanoider Form, mit weiß/roter Bommelmütze und ebensolchem Kleid aus Stoff, Amy ein wenig ähnlich (von Xulven zu Wintertag 2015)
- Weißlich/durchsichtiger Spinnenstein, der wirkt, als wären im Inneren Fäden zu einem Spinnennetz gesponnen worden (von Xulven)
- Bernstein mit einer eingeschlossenen Raupe, versteinertes Fossil eines Meerestieres, Mineralscheibe blau/weiß (Amethyst) (von Schnodder getauscht)
- Kleine Laterne, beklebt mit buntem Papier (von der Gedenkfeier in Shaemoor 2016)

## 8 Bilder

Amy und Blättchen - vielen Dank an Thaana



Chibi-Amy - vielen Dank an Kisu



Schild vom Marmelädchen - vielen Dank an Thaana

