

# Altheon

Kopfgeld- und Monsterjäger, Kantholz und Unruhestifter

*"Dogs of War, They Call for Blood - But It Will Not Be Mine"*

Um den als Altheon bekannte Sylvari, in manchen Kreisen auch Borke oder der Bluthund genannt, rankt sich so manches Gerücht. Tatsächlich jedoch ist über den Jäger und Krieger, welcher seinen Lebensunterhalt durch den Verkauf seiner - wie er sie gern betitelt - "Expertise im Töten" verdient, wenig Handfestes bekannt, wogegen er selbst allem Anschein nach auch wenig einzuwenden hat. Sicher ist, dass er in letzter Zeit die Götterfelsen Bildfläche unsicher macht, sein Ego selbst die höchste Turmspitze des königlichen Palastes noch überragt, und seine Dienste all jenen zuteil werden können, die ihm ein ausreichend verlockendes Angebot machen.

## Äußerliches:

Altheon trägt die Früchte seiner Arbeit gern zur Schau. Er schmückt sich mit Trophäen, die er erlegter Beute abnimmt, welche zwar meist wilde Bestien und dergleichen beinhaltet, sich aber nicht nur darauf beschränkt. Zumeist trägt er eine zusammengewürfelte Rüstung, die in ihrer Beschaffenheit sowohl Partien aufweist, die nach Sylvari-Art aus organischem Material geformt sind, welches gehärtetem Holz oder stellenweise auch Knochen ähnelt, als auch solche, die in geschmiedetes Metall sowie bearbeitetes Leder und Stoffe gehüllt sind.

Alles in Allem gibt er eine recht imposante Gestalt ab, ist für einen seiner Art weit über den Durchschnitt hinausgesprossen und dabei keineswegs schlaksig geworden, sondern gleicht in seiner Statur eher einem Kraftsportler. Überraschen tut das nicht, denn die bevorzugte Bewaffnung des Sylvaris sieht aus, als wäre sie für jemanden geschmiedet worden, der noch ein ganzes Stück größer ist, als er. Auch seine Gesichtszüge passen in das Gesamtbild einer Person mit einer rauen Lebensart; voller harter Kanten, mit wulstigen Augenbrauen und einer breiten Nase, die schon öfters gebrochen wurde, als er sich erinnern kann, eingerahmt vom Sylvari - Äquivalent eines kurzen Bartes aus wurzelartigem Geflecht und einer Mähne aus dicken, robusten Ästen. Nur die Blüten, die besagte Äste zieren, stehen in einem gewissen Kontrast zur sonst schroffen Erscheinung.

Altheon bewegt sich auf einprägsame Weise, stets langsam und mit einer gewissen Ruhe, beinahe schon Trägheit, aber dennoch geschmeidig, flüssig, was seine Massige Gestalt Lügen straft. Man sieht ihn häufig mit einem leichten Grinsen auf den Lippen, welches in einer Vielzahl von Variationen existiert: Höhnisch, überheblich, prahlerisch, wölfisch und in seltenen Fällen sogar als Zeichen aufrichtiger Belustigung. Jene, die mit ihm zu tun haben, könnten des Öfteren das Gefühl bekommen, er hätte Schwierigkeiten, sie ernst zu nehmen. So manch einer, der ihn besser kennt, mag jedoch behaupten, dass es auch andere Seiten des "Kantholzes" zu entdecken gibt, auch wenn es wohl eine ziemliche mentale Ausdauer benötigt, ihm nicht schon lange vorher die Augen auskratzen zu wollen.

## Persönlichkeit:

Der während des Zyklus des Tages erwachte Altheon beschreibt sich selbst als einen "einfachen Sylvari mit einfachen Freuden". Er lebt für die Aufregung der Jagd, der Hatz und des Kampfes, findet offensichtlich Freude daran, seine Überlegenheit gegenüber anderen zu demonstrieren, und kann zu Spielen oder sonstigen Herausforderungen, in denen Geschick und Stärke gefragt sind, nur schwer nein sagen. Auch wenn er in diesem Zusammenhang mit Worten wie "Ehre" oder "Ruhm" um sich wirft, braucht es keine allzu genaue Beobachtung, um festzustellen, dass die Dinge, die er tut, für ihn meist schon ihr eigener Lohn sind.

Auch Gold scheint ihm nicht allzu wichtig zu sein, er legt wenig Wert auf Luxus oder erkaufte Statussymbole, kann einer guten Legende, wie sie die Norn über wohlrespektierte Abenteurer erzählen, aber durchaus etwas abgewinnen. Er stellt zwar gern eine Gleichgültigkeit gegenüber allen Dingen, die nicht mit ihm persönlich zu tun haben, zur Schau, doch ist ihm hin und wieder anzumerken, dass er für so manche Sachen doch mit Leidenschaft brennt. Beispielsweise ist er ein Advokat für Freiheit und Selbstbestimmung, dafür, in vollen Zügen zu leben, Emotionen, egal ob vermeintlich gut oder schlecht, zuzulassen und auszukosten, die Dinge in die Hand zu nehmen und im Angesicht von Widrigkeiten nicht zu verzagen, sondern, zum Angriff überzugehen.

Wer ihn in einem Moment der Sentimentalität erwischt, der mag erfahren, dass in Altheons Holzkopf mehr Gedanken herumgeistern, als es auf den ersten Blick den Anschein hat, und dass auch jemand mit einem Ego seiner Größe - oder vielleicht gerade ein solcher jemand - nicht gegen Selbstzweifel und innere Konflikte gefeit ist. Vor Dingen wie Selbsterkenntnis muss der Sylvari die meiste Zeit über aber zum Glück keine Angst haben, denn im Normalfall wird die dafür nötige Reflexionsfähigkeit von einer gerade so ausreichend großen Portion Uneinsicht in Schach gehalten.

### **Geschichte:**

Wenn Altheons eigenen Aussagen Glaube zu schenken ist, macht er Tyria schon seit weitaus längerer Zeit unsicher, als es die meisten anderen Sylvari tun. Er behauptet, in einer Zeit erwacht zu sein, in der viele Leute von den Kindern des Blassen Baums kaum mehr als Gerüchte gehört hatten, und dass er aufgrund dessen schon als Setzling dem - wie er es ausdrückt - "einen oder anderen Konflikt ausgesetzt war". Ansonsten ist über sein frühes Leben wenig bis gar nichts bekannt, nur, dass er eine ganze Zeit lang in einer Kampfgrube aktiv war, auch wenn gemunkelt wird, dass er seine Jahre dort nicht ganz freiwillig verbracht hat. Die nächsten Berichte seiner Aktivitäten sind mehr als zehn Jahre danach angesiedelt und beschreiben Tätigkeiten im Löwensteiner Untergrund, wo er als Vollstecker - oder Bluthund - eines skrupellosen Bandenführers, Pirats und Schmugglers zugange war. Natürlich sind diese Berichte, wie alle Erzählungen zu seiner Vergangenheit, äußerst vage, doch man sagt sich, dass dieses Arbeitsverhältnis vor einiger Zeit zu Bruch ging und er nun als Freiberufler unterwegs ist, wobei ihn seine Reisen quer durch das Kernland von Tyria führten, vom Maguuma-Dschungel bis in die fernen Zittergipfel, selbst in Elona soll er schon Bestien und Verbrecher zur Strecke gebracht haben.

### **Gerüchte und Geflunker:**

- Man munkelt, Altheon habe eine Vorliebe für Trockenfleisch in verschiedensten Ausführungen und es sich zur Aufgabe gemacht, verschiedene Rezepte zu dessen Zubereitung zu meistern.
- Er besuche wohl regelmäßig einen Sylvari-Former, um an sich "herumspielen" zu lassen. So sollen auch die hornähnlichen Dornen auf seiner Stirn gewachsen sein.
- In letzter Zeit beschäftige er sich mit Tieren, und Methoden, diese zu zähmen.
- Gerüchten zufolge hatte er mal mit dem Albraumhof zu schaffen, doch selbst denen ist er zu sehr auf die Nerven gegangen.
- Jeder, der ihm eine Herausforderung zukommen lässt, kann erwarten, dass diese angenommen wird - egal ob freundschaftliche Rangelei oder ernsthaftes Duell.
- Er verfüge über irgendeine Art von Magie, auch wenn ihn noch nie jemand einen Zauber hat wirken sehen.
- Ein guter Schluck Nektar, wie ihn die Sylvari zu trinken pflegen, lässt ihn wohl sehr nostalgisch, geradezu emotional werden - auch wenn jeder, der das in seiner Gegenwart behauptet, mit einer Abreibung zu rechnen hat.

*"No Amount of Self-Sought Fury Will Bring Back the Glory of Innocence"*