

Alex Haze (16)

Concept: *Aufgeweckter Wildfang*

Trouble: *Hier und Jetzt!*

„Das war knapp!“

Ausredenerfinderin

Nicht ganz legale Vergangenheit

Beschreibung: Alexandra Haze war nie ein einfaches Kind; nicht im Heim, nicht bei ihren liebenden Adoptiveltern. Unbesonnen, riskofreudig und immer mit den falschen Freunden unterwegs, wodurch sie den ein oder anderen illegalen Kniff aufgeschnappt hat.

Als es eines Tages hieß, dass ihre Tochter „besonders begabt“ sei, waren ihre Adoptiveltern fast schon beruhigt endlich eine Erklärung für das Verhalten ihres Kindes zu haben. Sie sehen diese ganze Geschichte als eine Chance für ihre Tochter, doch noch ein normales Leben zu führen und aus ihrem schlechten Umgang herauszukommen. Alex selbst findet es erst einmal schlicht und ergreifend cool, Superkräfte zu haben.

Kräfte: Alex zentrales Nervensystem, Muskelfasern und Energiespeicher scheinen anderen Regeln zu gehorchen. Ihre Maximal- und Schnellkraft ist um ein vielfaches höher als die eines normalen Menschen, inklusive Eliteatlethen. Allerdings scheint nicht alles aus ihr selbst zu kommen; ihr Körper scheint Umgebungsenergien wie Elektrosmog, Magnetfelder und Ähnliches zu kanalisieren. Was das für den wahren Umfang ihrer Fähigkeiten bedeutet, wird sich noch zeigen müssen.

Approaches

+3: Forceful

+2: Flashy / Quick

+1: Clever / Sneaky

+0: Careful

Stunts & Powers

Personal Stunt: Fun & Games

+1 auf jede Overcome / CaA / Attack Action, wenn es um das Vermitteln einer positiven Emotion geht.

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Power bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Minor Gift: Powerhouse

+3 auf jede körperliche Overcome Action, bei der körperliche Kraft eine Rolle spielt.

Minor Gift: Heavy Hitter

Jede erfolgreiche körperliche Attack Action verursacht einen um +2 höheren Stress.

Upgrade (-1 Refresh):

Major Gift: Force Flight

Jedes Obstacle, das durch Flug überwunden werden kann, gilt als nicht vorhanden. Ebenso darf sie sich 2 Zonen in einem Konflikt bewegen.

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Refresh: 3

Julie Marianne Edwards (18)

Concept: *Die Beste der Besten*

Trouble: *Massive Selbstzweifel*

Perfekte Körperbeherrschung

Die Regeln des Spiels

Analytischer Verstand

Beschreibung: Dank ihrer ehrgeizigen Eltern kennt Julie Marianne Edwards den Wettkampf seit sie alt genug ist stehen zu können. Sie zeigt Begabung in allen Bereichen, die Körperbeherrschung, schnelle Reaktionen, Konzentration und körperliches sowie mentales Durchhaltevermögen benötigten, ganz egal ob es sich um Bogenschießen, Judo, Leichtathletik oder Schwimmen handelt. Trotz dieses Lebens hat sie auch im schulischen Bereich immer Bestnoten.

Dieser Leistungsdruck hat ihr zwar ein großes Pokalregal beschert, allerdings auch einige emotionale Narben. Sie treibt sich bis zur Selbstaufgabe an und hat gelernt ihren Wert nur in ihrem Erfolg zu sehen.

Als Julie erfuhr, dass ihre Erfolge nur auf eine „genetische Anomalie“ zurückzuführen sind, brach eine Welt für sie zusammen. Auf der anderen Seite ist für sie vollkommen klar, dass es ihre neue Verpflichtung ist, ihr Erbe zu meistern und zu ihrem bestmöglichen Selbst zu werden.

Kräfte: Julies gesamte Nervenbahnen und Synapsen arbeiten mit einer unglaublichen Schnelligkeit und Effizienz. Sie trifft Entscheidungen schneller als der Rest der Welt und ihr Körper setzt jeden Impuls direkter und perfekter um als selbst ein Eliteathlet es könnte. Ebenso scheint es, dass sie die Schutzmechanismen ihres Körpers ausschalten kann. Müdigkeit ist eine Option, Schmerzen ebenso und selbst Emotionen kann sie einfach abschalten. Jedoch kann sie diese hochkonzentrierten Phasen nur begrenzt lange aufrecht halten.

Approaches

+3: Quick

+2: Forceful / Sneaky

+1: Flashy / Careful

+0: Clever

Stunts & Powers

Personal Stunt: Judge of Character

+2 auf jede Overcome / Create an Advantage Action, bei der es um das Einschätzen von Personen und ihren Fähigkeiten geht.

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Power bereits ein Bonus, gilt nur dieser.

Minor Gift: Superior Focus

Bei jedem Invoke erhält sie +3 anstatt der üblichen +2. Im Fall eines Rerolls erhält sie +1 auf das Ergebnis.

Minor Gift: Adrenaline Rush

Gibt der Spieler einen FATEpunkt aus oder nimmt eine Konsequenz in Kauf, kann er ihren Stress Track sofort auf Null setzen (jederzeit anwendbar).

Upgrade (-1 Refresh):

Major Gift: Perfect Timing

Gibt der Spieler einen FATEpunkt aus oder nimmt eine Konsequenz in Kauf, erhält sie innerhalb eines Konfliktes sofort eine weitere Aktion. Einmal pro Runde einsetzbar.

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Refresh: 3

Janice de Bonnet (17)

Concept: *Die perfekte Prinzessin*

Trouble: *Zickige Schönheit*

Zentrum der Aufmerksamkeit

Manipulative Tendenzen

Lernfähig

Beschreibung: Janice de Bonnet war schon früher das perfekte, kleine Mädchen; perfektes Lächeln, tadelloses Benehmen und in der Lage jeden Erwachsenen um den Finger zu wickeln. Kaum, dass sie das Teenageralter erreicht hatte, konnte sie feststellen, dass sich daran auch unter Gleichaltrigen nichts geändert hat. Es fällt ihr leicht, im Mittelpunkt zu stehen und jemanden zu finden, der ihr unangenehme Aufgaben abnimmt.

Gerade macht sie eine Goth-Phase durch, einfach weil schwarz ihr unglaublich gut steht. Düstere Gedanken hat sie keine, dafür verlief ihr Leben zu glatt. Nur, wenn sie nicht bekommt, was sie will, kann sie für ihre Umwelt mitunter sehr unangenehm werden.

Irgendwo mag sie ihre Kräfte; sie bestätigen ihr ein weiteres Mal, dass sie etwas Außergewöhnliches ist. Jedoch gefällt ihr nicht aus ihrem sozialen Umfeld herausgerissen zu werden, nur um auf eine „Schule für Begabte“ im Nirgendwo zu gehen.

Kräfte: Janice kann auf ihrer Haut in Sekundenbruchteilen harte, violett schimmernde Kristalle entstehen lassen. Diese kann sie in begrenzten Maße formen, insbesondere um sie als Schutz oder krude Waffe zu verwenden; werden sie von ihrem Körper getrennt, zerfallen sie nach einigen Minuten zu Staub.

Vereinzelt formt sie daraus auch eine Art Schmuck, wenn sie abends noch feiern geht.

Approaches

+3: Careful

+2: Flashy / Clever

+1: Quick / Sneaky

+0: Forceful

Stunts & Powers

Personal Stunt: Status trough Looks

+1 auf soziale Overcome / CaA Actions, wenn der Gegenüber weniger attraktiv ist als sie selbst.

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Power bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Minor Gift: Diamond Skin

+1 auf jede körperliche Defend Action
Armor 1 gegen körperlichen Stress

Minor Gift: Diamond Daggers

Reichweite 1 Zone. Es können mehrere Gegner in Reichweite auf einmal angegriffen werden für jeweils -1 auf das Ergebnis.

Upgrade (-1 Refresh):

Major Gift: Healing Crystals

Wenn sie eine Aktion darauf aufwendet, kann sie körperliche Konsequenzen an sich und anderen jeweils um eine Stufe senken (leichte Konsequenzen verschwinden). Die Konsequenz rutscht damit, sobald Platz ist, einen Slot nach unten und heilt danach nach den üblichen Regeln (diese Kraft kann nicht zweimal auf eine Konsequenz gewirkt werden). Die Schwierigkeit ist 2 für mild, 4 für moderate und 6 für severe. In einem Konflikt nimmt dies eine Aktion in Anspruch.

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Refresh: 3

Patrica Fitzgerald (18)

Concept: Introvertierte Rebellin

Trouble: Sozialer Außenseiter

Mit dem Kopf durch die Wand

Rechte Zeit, rechter Ort

„Jedem, was er verdient!“

Beschreibung: Patrica Fitzgerald ist in einem behüteten Zuhause mit liebenden, aber übervorsorglichen Eltern aufgewachsen. Sie war immer schon ein introvertiertes Mädchen, das sich gut mit sich selbst beschäftigen konnte. Auch, als ihre Teenagerjahre anbrachen, beschäftigte sie sich mehr mit tiefen Gedanken als mit Gleichaltrigen, was ihr auf ihrer Schule den Ruf eines Freaks bescherte. Diese Faktoren endeten schließlich in einer inneren Rebellion gepaart mit einer gewissen misanthropischen Grundhaltung.

Was sie von ihren besonderen Fähigkeiten halten soll, weiß sie noch nicht so recht. Irgendwo bestätigen sie ihr das Gefühl der eigenen kognitiven Überlegenheit, aber andererseits bestätigen sie auch den Freakstatus, den ihr die anderen geben. Vor der neuen Umgebung des Internats hat sie einerseits ein wenig Angst, auf der anderen Seite begrüßt sie es endlich mal von ihren Eltern und Mitschülern wegzukommen.

Kräfte: Patricias Verstand kann mit Gehirnwellen mehr anfangen als der Rest der Welt. Sie kann Gedanken für sich sichtbar machen und an andere senden; sie kann sogar eine Art Gedankennetzwerk aufbauen, solange sich alle Beteiligten in unmittelbarer Nähe befinden. Ebenso kann sie über ihren Verstand anderen psychische Schmerzen zufügen oder Menschen für einen Moment zum Innehalten zwingen.

Approaches

+3: Clever

+2: Forceful / Sneaky

+1: Careful / Flashy

+0: Quick

Stunts & Powers

Personal Stunt: A Stint of Madness

Armor 1 gegen soziale Angriffe.

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome oder CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Power bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Minor Gift: Mind Spikes

Attack / Defend / CaA Actions in sozialen / körperlichen / mentalen Konflikten können rein über die Kraft ihres Verstandes abgehandelt werden (Reichweite 1 Zone).

Minor Gift: Telepathy

Sie ist in der Lage, die Gedanken von und an freiwillige Ziele zu senden und zu empfangen und sogar in einem Gedankennetzwerk zusammenschließen (Reichweite 3 Zonen). Ebenso kann sie „an der Oberfläche liegende Gedanken“ einer Umgebung (Overcome Action) oder einer spezifischen Person (vergleichender Wurf) lesen.

Upgrade (-1 Refresh):

Major Gift: Mind Creeper

Sie kann mit einem vergleichenden Wurf gezielt nach Erinnerungen suchen, solange sie einen Anhaltspunkt hat, um was es sich dreht (Reichweite: Selbe Zone). Ebenso kann sie bei anderen Charakteren im Rahmen einer CaA Action Aspekte in Form kleinerer Suggestionen erschaffen, die eine Szene halten und regulär invoked und compellt werden können (Reichweite 2 Zonen). Mit *Telepathy* kann sie nun auch unfreiwilligen Zielen ihre Gedanken senden und die Reichweite von *Telepathy* erhöht sich auf einen Häuserblock.

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Refresh: 3