

Die 80. Hungerspiele - Jubeljubiläum? - Steckbriefseite

von Liliana Maximoff

online unter:

<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/steckbriefe-hierarchie>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Hier werden die Steckbriefe zu meinen RPG Die 80. Hungerspiele - Jubeljubiläum? eingetragen

Ihr findet das RPG unter diesem Link:

<https://www.testedich.de/quiz65/quiz/1597682379/Die-80-Hungerspiele-Jubeljubilaeum>

Kapitel 1

Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis

~Die Steckbriefe~

Distrikt 1

2. Weiblich 1 Distrikt 1 = Jade Rosewood
3. Weiblich 2 Distrikt 1 = Kimberly Lou Dixon
4. Männlich 1 Distrikt 1 = Jupiter Firestorm
5. Männlich 2 Distrikt 1 = Alan Fairbush

Distrikt 2:

6. Weiblich 1 Distrikt 2 = Deliah Eloise Melodie Smirnow
7. Weiblich 2 Distrikt 2 = Beatrix Artemis Kentwell
8. Männlich 1 Distrikt 2 = Limbo North Fernsby
9. Männlich 2 Distrikt 2 = Kol Marshall

Distrikt 3:

10. Weiblich 1 Distrikt 3 = Victoria Kingsley
11. Weiblich 2 Distrikt 3 = Electra Calaena Voltdale-Latier
12. Männlich 1 Distrikt 3 = Lumen Dell
13. Männlich 2 Distrikt 3 = Claudius Jonathan Mildflake

Distrikt 4:

14. Weiblich 1 Distrikt 4 = Layla Crown
15. Weiblich 2 Distrikt 4 = Felina Crown
16. Männlich 1 Distrikt 4 = Jongo Luciano Grey
17. Männlich 2 Distrikt 4 = Allessandro Delari

Distrikt 5:

18. Weiblich 1 Distrikt 5 = Ophelia Dahlia Gracelyn Summer
19. Weiblich 2 Distrikt 5 = Savannah Everglade
20. Männlich 1 Distrikt 5 = James Steeler
21. Männlich 2 Distrikt 5 = Alandro Kurseck

Distrikt 6:

22. Weiblich 1 Distrikt 6 = Lilia Woodstone
23. Weiblich 2 Distrikt 6 = Stephanie Riso
24. Männlich 1 Distrikt 6 = Sebastian Murphy
25. Männlich 2 Distrikt 6 = Wren Lucas Caulfield

Distrikt 7:

26. Weiblich 1 Distrikt 7 = Aria Konan
27. Weiblich 2 Distrikt 7 = Nathaira Nightflake

29. Männlich 2 Distrikt 7 = Matt Damon

Distrikt 8:

30. Weiblich 1 Distrikt 8 = Novana King

31. Weiblich 2 Distrikt 8 = reserviert

32. Männlich 1 Distrikt 8 = Delyon Salamar

33. Männlich 2 Distrikt 8 = Jason Deros

Distrikt 9:

34. Weiblich 1 Distrikt 9 = Maili Rose Aredean

35. Weiblich 2 Distrikt 9 = Yuna Malacai

36. Männlich 1 Distrikt 9 = Rye Duskall

37. Männlich 2 Distrikt 9 = Lionel Stone

Distrikt 10:

38. Weiblich 1 Distrikt 10 = Vivian Cleave Viscera

39. Weiblich 2 Distrikt 10 = Katinka Harmony Silverstone

40. Männlich 1 Distrikt 10 = Kleeus Voner

41. Männlich 2 Distrikt 10 = Finn Lionel Parker

Distrikt 11:

42. Weiblich 1 Distrikt 11 = Lucy Parker

43. Weiblich 2 Distrikt 11 = Hazel Sky Ashlock

44. Männlich 1 Distrikt 11 = Erle Lowdrop

45. Männlich 2 Distrikt 11 = Teddy Wilkinson

Distrikt 12:

46. Weiblich 1 Distrikt 12 = reserviert

47. Weiblich 2 Distrikt 12 = Blodwen Lilian Everdeen

48. Männlich 1 Distrikt 12 = Pietro Baker

49. Männlich 2 Distrikt 12 = Lark O'Connor

Mentoren:

50. Distrikt 1 Mentor =

51. Distrikt 2 Mentor =

52. Distrikt 3 Mentorin = Neira Byte

53. Distrikt 4 Mentorin = Arthama Crown

54. Distrikt 5 Mentorin = Keira O'Kelly

55. Distrikt 6 Mentor =

56. Distrikt 7 Mentor = Leif Arausio

57. Distrikt 8 Mentorin = Larita Hodelio

58. Distrikt 9 Mentor = Jake Barley

59. Distrikt 10 Mentor =

60. Distrikt 11 Mentor =

61. Distrikt 12 Mentorin = Katniss Everdeen

Stylisten/Vorbereitungsteam:

62. Distrikt 1 Stylisten und Vorbereitungsteam

64. Distrikt 3 Stylisten und Vorbereitungsteam
65. Distrikt 4 Stylisten und Vorbereitungsteam
66. Distrikt 5 Stylisten und Vorbereitungsteam
67. Distrikt 6 Stylisten und Vorbereitungsteam
68. Distrikt 7 Stylisten und Vorbereitungsteam
69. Distrikt 8 Stylisten und Vorbereitungsteam
70. Distrikt 9 Stylisten und Vorbereitungsteam
71. Distrikt 10 Stylisten und Vorbereitungsteam
72. Distrikt 11 Stylisten und Vorbereitungsteam
73. Distrikt 12 Stylisten und Vorbereitungsteam

Sponsoren:

74. Distrikt 1 Sponsoren
75. Distrikt 2 Sponsoren
76. Distrikt 3 Sponsoren
77. Distrikt 4 Sponsoren
78. Distrikt 5 Sponsoren
79. Distrikt 6 Sponsoren
80. Distrikt 7 Sponsoren
81. Distrikt 8 Sponsoren
82. Distrikt 9 Sponsoren
83. Distrikt 10 Sponsoren
84. Distrikt 11 Sponsoren
85. Distrikt 12 Sponsoren

Bewohner des Kapitols:

86. Bewohner des Kapitols

Bewohner der Distrikte

87. Bewohner von Distrikt 1
88. Bewohner von Distrikt 2
- Angelina Athena Lyme
- Blade Ryker Maximus
- Zita Garrison

89. Bewohner von Distrikt 3
90. Bewohner von Distrikt 4
91. Bewohner von Distrikt 5
92. Bewohner von Distrikt 6
93. Bewohner von Distrikt 7
- Lizzy Arausio (sogesehen auch D3)
94. Bewohner von Distrikt 8
95. Bewohner von Distrikt 9
96. Bewohner von Distrikt 10

98. Bewohner von Distrikt 12

-Cataleya Viola Everdeen

-Cole Rooker

Betreuer/-innen:

99. Betreuer/-innen

-D1:

-D2: Leto Diadem

-D3:

-D4:

-D5:

-D6:

-D7:

-D8:

-D9:

-D10:

-D11:

-D12:

Kapitel 2

D1 w1: Jade Rosewood gespielt von Esenosarumensemwonken

Vorname: Jade

Nachname: Rosewood

Spitzname: Sie besitzt den Spitznamen Rose der sich von ihrem Nachnamen ableitet. Weitere Spitznamen sind nicht bekannt.

Geschlecht: Weiblich 1

Alter: Sie ist siebzehn Jahre jung und würde im Dezember achtzehn werden.

Distrikt: 1

Aussehen: Ihre Statur ist sportlich und dennoch ziemlich dünn gebaut und entspricht der exakten Größe eines durchschnittlichen Teenagers in ihrem Alter. An den entsprechenden Stellen ihres Körpers haben sich weibliche Kurven gebildet und an ihren Händen kann man kleinere Narben erkennen die so aussehen als hätten ihr mehrere kleine Splitter in der Hand gesteckt, diese Narben erkennt man zwar kaum, sehen aber beim genaueren Hinsehen sehr schmerzvoll aus.

Jades Haut ist hellhäutig und rein und weißt weder Muttermale noch weitere Narben auf, das einzige was einem ins Auge fallen kann sind kaum auffallende Sommersprossen die in wenigen Mengen unter ihren Augen und Wangen zu sehen sind.

Ihr Kopf ist Ovalförmig, wird von hohen Wangenknochen geziert und in ihrem Gesicht machen sich feine Gesichtszüge sichtbar.

Ihre Augen sind bläulich mit einem Stich von einem grauen Ton und werden von kurzen dunklen Wimpern geziert.

Ihre Stupsnase wie auch ihre meist blass roten Lippen sind im Gegensatz zu ihren herausstechenden Augen eher zierlich gehalten und ihre Wangen findet man kaum in einem annähernd geröteten Zustand auf.

Jades Haare waren unterdessen in der Naturellen Haarfarbe so blond das diese zu der heutigen Zeit weiß bis grau erscheinen und ihr in größeren Wellen bis zum Rücken gehen. Teils trägt sie diese offen oder zu einer aufwendigen Friseur gebunden, ihre meist getragene Friseur findet ihr bei dem Bild der Collage bei den Interview.

Link zum Aussehen: - - -

Charakter: Jade hat etwas gruseliges, fast schon psychopathisches an sich was einerseits gut, dennoch auch eine ziemlich schlechte Auswirkung auf andere haben kann.

Jade besteht kaum noch aus Menschlichen Charaktereigenschaften.

Dies liegt daran das ihr auf den Weg gegeben wurde das Menschlichkeit eine Schwäche ist und sie diese niemals anders besiegen könnte. Für sie sind diese Charakterzüge ein psychischer und körperlicher Schutz den sie nicht freiwillig ablegen wollte, selbst wenn sie dafür nur schlechte Meinungen auf sich ziehen würde.

Solange sie im Mittelpunkt steht, ist für sie alles okay.

Teils kann man schon sagen das sie süchtig nach Aufmerksamkeit ist, wird sie nicht beachtet lässt sie etwas einfallen das sich dies ändert.

Viele meinen das Jade nur wegen ihrer Kindheit und Familiensituation so geworden ist, weshalb schon einige versucht haben sie wieder zusammenzuflicken wie sie es nannten.

Dennoch sind sie alle gescheitert, manche sind selbst daran zerbrochen, ein Mädchen ist nach einigen Aussagen verschwunden.

Jade stellt dazu das perfekte Bild eines Karriereros da, sie ist herabschauend und gerissen, sie hat keine Probleme Menschen zu hintergehen und diese qualvoll und heimtückisch umzubringen und ist wiederum von außen ein purer Sonnenschein und hält ihre Fassung immer aufrecht und bleibt auf der Seite des Kapitols stehen.

Man sollte sie wegen all den Gründen niemals unterschätzen, Jade ist schlau und denkt immer voraus.

Wenn man mit ihr eine Rechnung offen hat sollte man sich deshalb vorsehen, sie vergisst nicht und ebenso wenig sind ihre Abrechnungen friedvoll.

Wenn man sie als eine Feindin hat sollte man sich nach ihr umsehen.

Wenn man sie als Verbündete möchte, kann sie einem am Anfang viel nützen solange sie in dieser Person nutzen sieht. Danach kann man mit einem Messer im Rücken rechnen.

Wiederum kann sie zu Leuten die sie weshalb auch immer mag nett sein, dies sind die einzigen Momente in dem sie wirklich einmal Menschlichkeit in Gefühlen und Gestiken zeigt.

Zu guter letzt muss man sagen, dass Jade eine Perfektionisten der Schauspielerei ist, sie ist gut darin, wendet es oft an und wickelt damit viele Menschen um ihren Finger und manipuliert sie.

Stärken: Jade ist eine sehr talentierte Messerwerferin die genau weiß wie sie allein in der Wildnis überleben kann und auch eine gute Nahkampfkämpferin ist was das kämpfen ohne Waffen betrifft. Ebenso ist eine ihrer größten Stärken das sie eine unfassbar gute Schauspielerin ist und weiß wie man Menschen für sich gewinnt.

Schwächen: Jade hat eine Sucht nach Aufmerksamkeit und sucht diese überall wenn sie nicht weiß das es total unangebracht ist. Dadurch wissen viele direkt über sie bescheid was manchmal vielleicht nicht ganz so gut ist.

Ebenso ist eine ihrer Schwächen das sie sehr realitätsnah denkt und sie deshalb schon einige Menschen anhand des Aussehens unter oder überschätzt hat, auch wenn dies eher selten vorkommt. Eine ihrer Schwächen ist auch, dass sie Angst vor Wasser hat und somit auch Probleme mit dem Schwimmen hat.

Mag: Blut von anderen, die Hungerspiele, Feuer, Wölfe, Berge und Wälder, übersichtliche Arenen, nahkampf und Wurfmesser

Mag nicht: an etwas gebunden werden, Unterdrückung, der Schmerz von Wunden und das eigene Blut, nicht im Mittelpunkt zu stehen, ignoriert werden und wenn andere besser sind als sie und die Person und sie selbst es wissen.

Angst/Ängste: Jades größte panische Angst die sie besitzt ist die vor einem qualvollen und langsamen Tod und danach folgt die vor Hunden und Wasser.

Ebenso hat sie eine Bindungsangst und scheint oft Sachen zu hören oder zu sehen die nicht existent sind.

Krankheit/Einschränkung*: Sie besitzt eine Krankheit die ihr vorgaukelt Sachen zu sehen oder zu die nicht existieren.

Freiwillig/Gezogen: Sie hat sich freiwillig gemeldet da sie schon seit ihrem vierten Lebensjahr auf die Hungerspiele trainiert hat und es aus ihrer Sicht sicherlich angenehm ist wenn man den Klang des Lebens in der Arena ausklingen lässt wenn es wirklich soweit kommen würde.

Punkte bei der Bewertung: 11

Warum?: Als sie die Halle betrat ging sie zielstrebig zu den Stricken, Glocken und Wurfmessern die auf den Tischen lagen und spazierte schon fast Seelenruhig in einen extra Raum in dem sie anfing die Glocken an einem Ende der Stricke zu knoten und das andere Ende des Strickes an der Decke zu befestigen. Die Glocken hingen dann nach wenigen Minuten in verschiedenen Höhen im Raum und Jade stellte sich kurz daraufhin mit den Wurfmessern in die Mitte des Glockennetzes und wartete darauf das die Lichter im Raum ausgingen was auch wenige Sekunden später eintraf. Nun war es dunkel, sie konnte nichts sehen und wurde anhand von den Klingeln der Glocken aufmerksam auf die Projektzierten Feinde die sich ihr nähern wollten.

Durch ihr feines Gehör konnte sie wissen wo die Projektionen waren und warf diese weiterhin blind nach einander mit dem Wurfmesser ab bei dem jeder Wurf bis auf einer exakt traf.

Nachdem sie fertig war, verließ sie den Raum und hatte noch genau zwei and halb Minuten Zeit welche sie ausnutzte um ihre Kampfkunst ohne Waffen an einer Puppe zu zeigen bei der sie dann für einen kurzen Augenblick die Kampfkunst des Kickboxen anwand und in exakt der letzten Sekunde ihrer Zeit mit einem gelangweilten Gesichtsausdruck die Halle verließ.

Was trugen sie?: Da das erste Distrikt leicht dargestellt werden konnte, trug Jade ein helles Weinrotes Kleid mit einem teuren Fellmantel und einem Medallion. Diese Sachen sollte an die Edlen Sachen erinnern die das erste Distrikt herstellten und ebenso auch an den Wert ihres Distriktes erinnern da das Kapitoll nicht so aussehen würde wie es ist wenn es dieses Distrikt nicht gäbe.

Auftreten beim Ball und Kleidung:

Kleidung: Jade trug ein helles Blaues Kleid das ihr bis über die Füße ging und aus mehren edlen Stoffen hergestellt wurden, ihre Schuhe waren bläulich/weiße Schuhe die einen kleineren Absatz besaßen auf denen sie aber gut gehen konnte. (Kleid siehe Collage in der Bilderliste)

Ihre Haare wurden in der Zeit zu einer Flecht Friseur hochgebunden und ihre Haut wurde etwas gepudert damit man kleinere Unreinheiten wie,, Sommersprossen? wie es ihre Designer nannten nicht sofort sehen konnte.

An ihrer Stelle hätte man diese aber sichtbar lassen können da sie diese möchte.

Auftreten: Sie machte einen äußerst guten und sympathischen Eindruck. Wenn sie nicht gerade bei den Arbeitern des Kapitolls stand, befand sie sich bei den anderen Karrieros oder hielt einen kleineren Kaffeeklatsch mit Sponsoren.

Auftritt beim Interview: Sie erfüllte die Erwartungen die das Kapitoll von ihr hatten und bot den Zuschauern die Show die sie wollten.

Sie war lustig und humorvoll und stellte sich bei ganz genauem beachten als ein perfektes Mädchen da, dass weder eine instabile Psyche besitzt, noch Probleme damit hat sich die Hände schmutzig zu machen.

Aussehen beim Interview: Jade trug beim Interview ein gelbes Kleid das aus dem selben Stoff bestand

Dieses wurde an den Seiten mit feinen Blumen geziert und ihre Schuhe waren schwarze Ballerinas die keinen Absatz zu scheinen besaßen.

Ihre Haare wurden in der Zeit zu einer aufwendigen, dennoch auch recht simplen Frisur gemacht und ihr Gesicht wurde recht Naturell und unauffällig nach geschminkt womit ihre feineren Gesichtszüge noch mehr betont wurden.

Strategie für Bündnisse*: Sie würde sich mit großer Wahrscheinlichkeit den restlichen Karrieros anschließen um irgendwann eine Biege zu machen oder würde sich mit ihrer Partnerin aus Distrikt zwei verbünden um darauf achten zu können das diese nicht stirbt.

Lieblingswaffe: Ihre Lieblingswaffe ist ohne jeden Zweifel das Wurfmesser oder der Kampf ohne Waffen.

Familie:

Vater: Kilian Rosewood - lebt

Mutter: Sky Rosewood - lebt

Großer Bruder: Thomas Rosewood - 18 Jahre alt; lebt

Kleine Schwester: Saphir Rosewood - 15 Jahre alt; lebt

Vergangenheit: Jade wuchs im Schatten ihres älteren Bruder auf. Bei Wettkämpfen war er immer der beste, beim Training war er immer der beste, nahezu in allem war er das beste.

Das ihre Eltern jedoch zeigen wollten das sie nur die Familienmitglieder in der Familie wollten die es verdient hatten, ließen sie Jade zu Verwandten ziehen und meinten sie erst wieder aufzunehmen wenn sie besser wäre als ihr Bruder.

In dem Moment war Jade acht Jahre alt und fing deshalb irgendwann an mehr zu trainieren, mit neun brach sie die Schule ab und konzentrierte sich nur noch auf das kämpfen, Überlebenstechniken und ihre Psyche weil sie sich ihre verletzlichen Lücken austreiben wollte.

So verlief ihr Alltag knappe fünf Jahre bis sie besser war als ihr Bruder, sie durfte wieder zu ihren Eltern ziehen und lebte wie jede normale Familie, nur das der hacken war das viel von ihr erwartet wurde.

Wenn sie nicht die gedachte Leistung ablieferte wurde sie von ihrem Vater geschlagen oder bekam kein Essen an dem Tag.

Ab ihrem sechzehnten Lebensjahr fing sie dann an sich freiwillig für die Hungerspiele zu melden bis sie dieses Jahr genommen wurde.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Sie hat ein Goldmedallion ihrer besten Freundin mitgenommen.

Sonstiges: - - -

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Esenosarumensemwonken

Kapitel 3

D1 w2: Kimberly Lou Dixon gespielt von Trixi

Vorname: Kimberly Lou

Nachname: Dixon

Spitzname: Kim, Kimi

Geschlecht: W2

Alter: 15 Jahre

Distrikt: 1

Aussehen: sie ist 1.72 Meter groß und sehr muskulös. Ihre Haut ist gebräunt. Sie hat einen kantigen Kopf, hellgrüne Augen und volle Lippen. Auf dem rechten Oberarm hat sie eine kleine Narbe

Link zum Aussehen: //

Charakter: Sie ist skrupellos, sie tötet, ohne zu zögern. Aber sie kann auch ganz nett sein, allerdings nur zu Personen, die ihr vollstes Vertrauen haben. Ansonsten ist sie eher misstrauisch

Stärken: kennt sich gut mit Pflanzen aus, ist gut im Nahkampf und hat eine sehr gute Ausdauer u.

Kondition

Schwächen: kann nicht sehr gut klettern, was wohl durch ihre Höhenangst einherkommt und ist nicht so gut im Fernkampf

Mag: sie mag den Herbst gern, sie mag Schwertkampf und sie mag Tiere

Mag nicht: Insekten und Höhen

Angst/Ängste: sie zeigt es zwar nicht, aber sie hat Angst davor, langsam sterben zu müssen und sie hat eine leichte Höhenangst, was man in manchen Situationen aber erkennen kann

Krankheit/Einschränkung:

Freiwillig/Gezogen: sie hat sich freiwillig gemeldet, um ihre kleine Schwester Rosie, die ursprünglich gezogen wurde, zu schützen

Punkte bei dem Einzeltraining: 8

Warum?: zuerst hat sie auf einem Tisch Beeren und Pflanzen in Essbar und nicht Essbar sortiert und machte dabei nur zwei kleine Fehler. Danach kämpfte sie in einer Simulation mit einem Langschwert gegen zwei Gegner, aber wurde am Bein verletzt

Erster Eindruck im Kapitol: Sie wirkte selbstbewusst, war aber auch beeindruckt

Was trugen sie?: Sie trug ein fuchsiarfarbenes Kleid aus Satin mit Perlenstickereien und ein Diadem, das mit Diamanten besetzt war. Sie war kunstvoll geschminkt und ihre Haare waren zu einer Hochsteckfrisur zurecht gemacht

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie war sehr locker und tanzte sehr viel. Sie trug ein dunkelblaues, knöchellanges Kleid mit einer Pelzstola und ihre Haare waren geflochten

Auftritt beim Interview: Sie war sehr selbstbewusst, machte aber auch einige Scherze

Aussehen beim Interview: ein hellblaues Kleid mit Verzierungen, ihr Haar war zu einer kunstvollen Flechtfrisur mit eingearbeiteten, kleinen Diamanten gemacht worden

Lieblingswaffe: Schwert und Dolche

Gegenstand der mitgenommen wurde: ein goldenes Armband mit einem geschliffenen Diamanten als Anhänger

Familie:

-Mutter Mariah Dixon

-Vater Louis Dixon

-Schwester Rosie Dixon (12 Jahre)

-Bruder Miguel Dixon (16 Jahre)

Vergangenheit: sie wurde schon von klein auf für die Hungerspiele trainiert, ansonsten war ihre

Vergangenheit sehr normal

Sonstiges: //

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Trixi

Kapitel 4

D1 m1: Jupiter Firestorm gespielt von Sarah13

Vorname: Jupiter

Nachname: Firestorm

Spitzname*: /

Geschlecht: männlich (m1)

Alter: 17 Jahre

Distrikt: 1

Aussehen: Jupiter hat das für seinen Distrikt typische Aussehen: blonde Haare und smaragdgrüne Augen. Er ist sehr groß und durchtrainiert, was man ihm aber auch ansieht. Eine kleine Narbe an seiner Stirn ist schon fast verblasst, seine Nase hat eine normale Größe, nur seine Ohren sind etwas kleiner als normal.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Jupiter ist eigentlich ein sehr gutes Beispiel für einen Karriero: Er hat ein hohes Selbstbewusstsein, fast noch höher als sein Ego. Er ist oft provokant und arrogant und sieht auf andere herab. Manchmal ist er sich seiner Sache viel zu sicher und schafft es am Ende doch nicht und stur kann er auch sein. Er ist eigentlich sehr intelligent, aber oft siegt seine Dickköpfigkeit über den Verstand und er dreht durch und rennt oft mit dem Kopf geradewegs gegen die Wand.

Stärken: Er ist sehr kämpferisch und talentiert im Nahkampf mit dem Schwert. Er kann außerdem sehr schnell laufen, obwohl es ihm an Ausdauer fehlt, weshalb er in seinem vollen Tempo nicht sehr lange durchhält. Zudem ist er sehr stark, könnte also locker einen Jungen in seinem Alter heben und ihn einmal durch die halbe Arena tragen.

Schwächen: Er kann so gut wie gar nicht klettern oder schwimmen und ist, wie gesagt, sehr stur und arrogant. Er ist sich seines Sieges sehr sicher, da er sein Leben lang dafür trainiert hat und genau diese Siegesicherheit könnte ihm zum Verhängnis werden.

Mag: die Hungerspiele, kämpfen und die Gewissheit, besser zu sein als andere

Mag nicht: unterschätzt werden, Angst und Feigheit

Angst/Ängste: Obwohl er es sich selbst niemals eingestehen würde, hat auch er Angst. Zum Beispiel von einem langen und qualvollen Tod und vor Einsamkeit und davor, nicht akzeptiert und respektiert zu werden.

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: Er arbeitete bereits sein ganzes Leben auf die Spiele hin, um sich seiner Familie zu beweisen (siehe Vergangenheit). Als er nicht gezogen wurde, meldete er sich freiwillig.

Punkte bei der Bewertung: 9

Warum?: Er hob zuerst ein großes Schwert auf, allein dieses Gewicht tragen zu können, brachte ihm Respekt ein, und hieb damit einige Male auf eine Übungspuppe ein. Dann ging er zu dem Stand mit den Speeren, warf ein paar Mal und verfehlte das Ziel zweimal ganz knapp. Dann versuchte er sich bei

der Station im Ringen und hob noch einige schwere Gewichte. Dazu kam, dass er einer der ersten war, das heißt, die Spielmacher waren noch hellwach.

Erster Eindruck im Kapitol: Er machte einen guten Eindruck und zeigte sich ähnlich den anderen Karrieros.

Was trug er?: Er trug ein hellgrünes Hemd, das die Farbe seiner Augen hatte und eine Jeans. Bei der Wagenparade trug er ein, seinen Distrikt darstellendes Kostüm, mit viel Luxusgütern, das dem von Cato Hadley von den 74. Hungerspielen ähnelt.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Beim Ball tanzte er viel und versuchte, sich bei den Tribute beliebt zu machen, indem er mit seiner Stärke angab (was ihm bei manchen gut gelang, bei manchen eher weniger). Er trug ein weißes Hemd, dessen Kragen mit Edelsteinen besetzt war, einen schwarzen Smoking, eine schwarze Hose und eine goldene Uhr um das Handgelenk.

Auftritt beim Interview: Er verhielt sich ebenso wie beim Ball, mit der Ausnahme, dass er nun auch Arroganz und Provokation spielen ließ, doch nicht zu viel, sondern nur genug, um die Leute zu begeistern.

Aussehen beim Interview: Er trug ein weißes Hemd, einen goldenen Sakko und eine gestreifte Hose.

Strategie für Bündnisse*: Er hat nichts gegen Bündnisse, vor allem mit den anderen Karrieros, denn aus dem Hinterhalt ist es immer einfacher, jemanden zu ermorden. Das ist auch der Hauptgrund, weshalb er überhaupt Bündnisse eingehen würde.

Lieblingswaffe: Schwert, und wenn keins da ist, würde er auch einen Dolch oder ein Messer nehmen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Ein kleines Goldmedaillon, das ihn an den Ruhm erinnert, der ihn zu Hause erwartet (denkt er). Er ist ja, wie gesagt, sehr selbstsicher und glaubt fest an seinen Sieg.

Familie: Jupiter lebt mit seinem Vater und seinem älteren Bruder Apollo, seine Mutter ist vor vielen Jahren mit einem Liebhaber davongelaufen, wofür er sie immer noch verachtet.

Vergangenheit: Seine Mutter lief weg, als er 11 Jahre alt war. Er verachtet sie seitdem und will auch nichts mehr von ihr wissen. Außerdem wurde er immer von seinem großen Bruder Apollo in den Schatten gestellt und musste sich Respekt und Anerkennung erarbeiten. Das alles hat ihn zu einem richtigen Schlägertypen gemacht. Nun hat er sich für die Hungerspiele gemeldet um sich seinem Vater und seinem Bruder zu beweisen und Ruhm für die Familie zu erlangen.

Sonstiges: /

Verletzungen: /

Besitz: /

Gespielt von: Sarah13

Kapitel 5

D1 m2: Alan Fairbush gespielt von Eulenfluegel

Vorname: Alan

Nachname: Fairbush

Spitzname*: Viele seiner Freunde nennen ihn Al.

Geschlecht: m2

Alter: 16

Distrikt: 1

Aussehen: Alan ist 1.71m groß, doch von seiner Größe sollte man sich lieber nicht täuschen lassen. Unter seinem Hemd, welches er meist trägt sind viele Muskeln versteckt. Sein schwarzes Haar ist meist verwuschelt und nur selten gekämmt. Er hat eine relativ große Nase welche in seinem Gesicht neben seinen grünen Augen sehr hervorsticht. Man kann an seinem linken Unterarm 2 Narben sehen, die von einer seiner vielen Trainingsseinheiten stammen.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Alan ist stürmischer Mensch, was nicht heißen soll er denkt nie nach bevor er etwas tut, er möchte manche Dinge nun einmal schnell hinter sich bringen und nicht ewig darüber nachdenken. Alan hat gelernt das viele seiner Trainingspartner einer schnellen Flut an Schlägen nicht standhalten kann und so hat er diese Taktik weiter fortgeführt. Ihm ist bewusst das er es irgendwann mit einem Gegner zutun bekommen wird der dies sehr wohl kann, aber darum sorgt er sich wenn es soweit ist. Er kann sehr gefühlvoll und romantisch werden, wenn er denkt ein Mädchen sei die Richtige. Doch seine sanfte Seite lernen nur die wenigsten seiner Mitmenschen kennen. Viele halten ihn für einen brutalen, gefühllosen Rowdy. Das ist seine Verletzliche Seite. Wenn andere ihn als Aufreißer, Rowdy oder brutal bezeichnen. Sicher wird er töten um in den Hungerspielen weiterzukommen, aber er tut es gewiss nicht zu seinem Spaß oder geradezu brutal. Seiner Meinung nach haben alle anderen Spieler einen schnellen, schmerzlosen Tod verdient. Sollte sein Leben bedroht sein würde er gewiss darüber hinwegsehen, aber auch darüber macht er sich wenig Gedanken.

Stärken: Alans Stärken bestehen zweifelsfrei im Schwertkampf und in eigentlich allen anderen Nahkampfaffen.

Schwächen: Seine Schwächen liegen im Fernkampf und in seiner meist sehr stürmischen Art.

Mag: das trainieren, Nahkampf, seine Familie

Mag nicht: Arroganz, Vorurteile, langsame Tode

Angst/Ängste: Er hat Angst einen besonders schmerzvollen Tod zu sterben oder ein Duell das mit Fernkampfaffen ausgetragen wird.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig. Alan arbeitete schon seit er jung war daraufhin in die Spiele zu kommen. Als er dann nicht gezogen wurde, meldete er sich freiwillig.

Punkte bei der Bewertung: 8

Warum?: Zuerst kämpfte er mit dem Schwert in einer Trainingsimulation. Nur einer seiner Schläge daneben und er wurde selbst auch nur einmal getroffen. Danach baute er eine äußerst wirkungsvolle die er anschließend gut tarnte. An der Station mit giftigen Kräutern machte er nur 2 Fehler.

Erster Eindruck im Kapitol: Da er selbst schon in ziemlichem Luxus lebt war er eher weniger Beeindruckt.

Was trugen sie?: Alan trug ein mit goldenen und silbernen Stickereien verziertes Wams, dazu eine braune Hose und einen Pelzumhang.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Beim Ball tanzte er viel, größtenteils mit Tributinen von 1,2 und 4. Er versuchte möglichst viel über die anderen Tribut herauszufinden. Er trug einen schwarzen Smoking und eine schwarze Krawatte.

Auftritt beim Interview: Beim Interview wirkte er sehr selbstbewusst und machte ein paar Witze.

Aussehen beim Interview: Beim Interview trug er eigentlich genau das gleiche Outfit wie beim Ball.

Strategie für Bündnisse*: Er ist für Bündnisse offen, würde seine Bündnispartner aber auch verraten.

Lieblingswaffe: Seine Lieblingswaffe ist das Schwert.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Er nahm eine Diamantenverzierte Brosche mit.

Sonstiges:/

Familie: Vater: Tony Fairbush

Mutter: Amanda Fairbush

Vergangenheit: Alan trainierte von sich aus schon seit er 6 war für die Spiele. Sein Traum war es diese zu gewinnen. Er bekam immer wieder neue Trainer und Trainingspartner. Natürlich wollten seine Eltern das er auch etwas lernen, also bekam er bald noch einen Hauslehrer. Im Alter von 12 wollte er bereits teilnehmen, er wurde nicht gezogen aber seine Eltern verboten es ihm sich freiwillig zu melden. Als er dann jetzt wieder nicht gezogen wurde meldete er sich, mit Zustimmung seiner Eltern freiwillig.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Eulenflügel

Kapitel 6

D2 w1: Dehlia Eloise Smirnow gespielt von Esenosarumensenwonken

Vorname: Deliah Eloise Melodie

Nachname: Smirnow

Spitzname*: Liah, Elle, eiskalte Prinzessin, Killergirl.

Geschlecht: weiblich

Alter: 17

Distrikt: 2 w1

Aussehen: Deliah ist die Art Mädchen, die automatisch beachtet wird. Sie hat etwas fast schon atemberaubendes an sich. Ihre Ausstrahlung wirkt anziehend und abstoßend zugleich, fast unnahbar und doch weckt sie soviel Interesse, dass man ihr nah sein möchte. Ihr Gesicht ist wohlgeformt und eher schmal. Deliah besitzt hervorragende Wangenknochen und somit eher markant gezeichnete Gesichtszüge, sowie eine leichte Jawline. Des Weiteren sind ihre Lippen voll, leicht geschwungen und doch eher blass, was zu ihrer allgemeinen blassen Haut passt. Die Augen von Deliah sind leicht mandelförmig und scheinen jeden der in sie blickt in ihren Bann zu ziehen. Sie gleichen zwei funkelnden Kristallen und blicken jedem direkt ins Herz. Deliah hat außerdem verschiedene Augenfarben. Das eine ist braun (vielleicht etwas grünlich) und das andere so blau, wie das Meer. Umrundet sind ihre Augen von dunklen, dichten Wimpern, welche ihre Augen noch einmal ganz besonders hervorheben. Deliahs Haare sind Hellblond (manchmal pink, manchmal pastelllila und manchmal hellblau) und bilden zu ihren Augen einen außergewöhnlich guten Kontrast. In der Sonne schimmert ihr Haar meist ganz leicht und es ist allgemein recht gesund und weich, auch wenn sie gern mit Farben experimentiert. Der Körperbau von Deliah ist eher schmal und drahtig, trotzdem gut bemuskelt und sie bringt mehr Kraft auf, als man erwartet, zusätzlich hat sie durchaus sehr gute Proportionen an Brüsten und Hintern, lässt sich somit auch ohne Kleidung gut ansehen. Aufgrund ihres Gewichts wirkt sie aber eben doch auch recht zerbrechlich (auch wenn viele sie wohl auch um ihren Körper und dessen Maße beneiden). Deliah ist 171 cm groß. Auffallend sind Deliahs lange und geschickte Finger. Ansonsten hat Deliah eine Narbe über ihrem linken Schulterblatt und eine in der Nähe ihrer Wirbelsäule, die einer Einstichstelle eines Messers gleicht. Ansonsten ist Deliahs Haut auffallend rein, nur hier und da lassen sich ein paar Tätowierungen finden (ein kleines, gebrochenes Herz an der linken Seite des rechten Mittelfingers; ein kleines Pentagramm über ihrem rechten Ellenbogen (also am Ende des Oberarms); ein "Lucky you" auf der rechten Seite ihrer Hüfte, was erst sichtbar wird, wenn sie selbst die Unterwäsche abgelegt hat; eine komplett schwarze, kleine Schlange auf ihrer linken Schulter und ganz kleine Koordinaten zu einem unbekanntem Ort in der Armbeuge ihres linken Arms; das letzte Tattoo lässt sich in der Nähe ihres Knöchels finden (fast auf ihrem Knöchel, nur ganz knapp darüber) und lässt sich als "666" erkennen. In ihrer Lippe tätowiert findet man ein kleines, unordentliches "Pu\$\$y". Deliah hat leichte Sommersprossen.

Link zum Aussehen: https://www.testedich.de/quiz54/picture/pic_1523184489_61.jpg?1598294172

Charakter: Deliah wurde von ihrem Vater zu Ruhe und Distanz erzogen, außerdem hält sie zumeist ausgezeichnetes Pokerface. Sie nimmt selbst einen Schlag ruhig lächelnd und ohne mit der Wimper zu zucken entgegen. Somit ist es eben schwer wirklich zu Deliah durchzukommen, da es fast unmöglich ist durch diese ruhige und gefasste Fassade zu blicken. Trotz ihrer Fassade ist Deliah fast immer recht provokant, dies aber zumeist unterschwellig. Selbst Beleidigungen verlassen ihren Mund ganz sanft und lieblich, während sie engelsgleich lächelt. Dieses Verhalten treibt viele nicht gerade selten zur Weißglut und so handelt sie sich immer wieder mal etwas Ärger ein. Passend dazu lässt sich Deliah nicht bevormunden und gibt ihre Meinung immer außerordentlich direkt kund. Auch dadurch handelt sie sich nicht selten Ärger mit Lehrern ein, denn Deliah arbeitet recht gerne nach ihren eigenen Regeln und lebt nach dem ?Wer zuletzt lacht, lacht am besten? - Prinzip. Ihr Halbbruder lehrte ihr schon früh den korrekten Umgang mit Menschen und zeigte ihr, welche Schalter sie umlegen muss, um das zu bekommen was sie möchte. Dazu nutzt Deliah meist ihre Intelligenz und ihren Charme, sowie ihr Aussehen. Deliah versteckt dazu ausgezeichnet ob sie jemanden mag, oder nicht, da sie jeden gleich behandelt, nur werden diejenigen, die sie nicht mag gnadenlos aber auch unbemerkt benutzt und ausgebeutet. Deliah zieht eben aus allem ihren Nutzen und ihren Vorteil, ist dadurch aber keinesfalls egoistisch, denn sie kann durch ihre Distanz zu allem und jeden außerordentlich gut zuhören und mit einer ganz anderen Sicht die Probleme bewerten, trotzdem haben viele auch Respekt vor ihr, was wohl an ihrem beständigen Lächeln liegt, egal ob man sie beleidigt oder sie gar verletzt, sie lächelt einfach weiter, es scheint eben nicht einmal zu ihr durchzudringen und das tut es tatsächlich nicht, denn Deliahs Psyche ist unglaublich stark und kaum zu brechen, das Mädchen ist außerordentlich abgebrüht und könnte seelenruhig über Leichen gehen. Sie ist erstaunlich mutig und auch wenn manch anderer vermutet, dass die Fassade nur dazu dient, um eine verletzbare Seite zu verstecken, so liegt man falsch. Die Fassade versteckt einzig und allein weitere düstere Züge ihres Charakter. Deliah kann skrupellos und unglaublich verletzend sein, sowie recht gut zuschlagen. Was man jetzt wohl auch noch erwähnen sollte ist ihr Hang zu Sarkasmus und Ironie. Sie zieht andere gerne auf und neckt diese auch gerne, während sie zumeist doch eher gelangweilt wirkt, als würde alles nur an ihr vorbeiziehen. Deliah hat nicht nur eine unnahbare Aura, sondern ist dies wohl auch und dadurch umgibt sie etwas mystisches, da viele nichtmal Wissen, woher sie wirklich kommt, sie hält sich eben bedeckt und gilt trotz ihres Verhaltens als eine der wenigen die eine große Zukunft vor sich hat. Man sollte zu guter letzt noch erwähnen, dass Deliah gerne mal mit dem ein oder anderen Kerl ins Bett steigt und danach so tut, als würde sie ihn nicht kennen; ihr Lächeln hat so eine ?du kennst mich nicht und wirst mich nie kennen? Art; sie ist in tiefem Herzen eigentlich unglaublich loyal und tatsächlich eine gute Freundin.

Stärken: Deliah ist flink und wendig, unglaublich geschickt und eben nicht dämlich, sondern überdurchschnittlich intelligent. Sie ist erschreckend treffsicher und verfügt über genügend Wissen, um schnell und präzise zu töten. Sie ist eben in vielen Bereichen ausgebildet worden (Pflanzen, Kampfkunst, Fallen, Gifte) und weiß ihre Schwächen zum Beispiel gut auszugleichen. Ansonsten behält sie nahezu immer einen kühlen Kopf.

Schwächen: Deliah ist nicht allzu ausdauernd und einem Mann natürlich irgendwie unterlegen, was ihre Kräfte betrifft. Ansonsten natürlich ihre Ängste und der Fakt, das sie kaum schwimmen kann. Deliah hat doch irgendwie einen Hang zu Mitleid und das könnte ihr irgendwann zum Verhängnis werden.

Mag: Regen, Gewitter, Stürme, Adrenalin, Geschichten, Musik, Kunst und irgendwie auch den Mag nicht: Deliah mag kein Wasser, verabscheut Berührungen aus dem Nichts.

Angst/Ängste: Sie hat Angst vor dem Ertrinken, deswegen taucht sie zum Beispiel nicht; ansonsten hat sie eben Angst vor Berührungen aus dem Nichts.

Krankheit/Einschränkung*: -

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig, aber nur um ihre kleine Schwester davon abzuhalten sich freiwillig zu melden.

Punkte bei der Bewertung: 11

Warum?: Erst baute Deliah eine durchaus komplexe Falle, ehe sie dann Pflanzen zu giftig und essbar ordnete. In einer Simulation stellte sie ihr Können mit dem Dreizack unter Beweis. Zeigte, wie sie nahezu mehrmals den sich bewegenden ?Opfern? perfekt durch das Herz stach. Ansonsten zeigte sie hier auch ihre Wendigkeit. Zu guter letzt warf sie drei Messer. Die ersten zwei ins Herz und durch die Luftröhre von einer Puppe. Das dritte flog zufällig in den Zuschauerraum, ganz knapp an zwei Köpfen vorbei mitten in ein Glas voll Saft, was dadurch Zersprang. Hier traf sie zufällig das dort aufgezeichnete Zeichen des Kapitols.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie gab sich mystisch und doch höflich. Deliah bot ihren Beobachtern das, was diese erwarteten -eine Show. Sie war verwegen und geheimnisvoll aber auch elegant.

Was trugen sie?: Deliah trug ein goldenes Kleid, an der Brust ausgestattet mit einer leichten Panzerung, die für das Militär stand. Ansonsten war es um den Hals herum mit grünen und blauen Steinchen besetzt, die perfekt zu ihren Augen passten. Auf dem Kopf hatte sie ein Stirnband, besetzt mit denselben Steinchen und ebenfalls in gold. Ihr Make Up hatte nur etwas Gold an ihren Augen zu bieten, wobei hier mit Glitzer gearbeitet wurde, ansonsten war sie recht natürlich geschminkt. Ihr Kleid war bis auf die Panzerung im übrigen aus leichter Seide, schien bei jeder Bewegung zu zerfließen wie flüssiges Gold und strahlte auch so. Ihre Schuhe glichen römischen Sandalen.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Während dem Ball war sie keineswegs zurückhaltend, drängte sich aber nicht ins Rampenlicht. Sie hielt sich bedeckt, machte nur hin und wieder geheimnisvolle Andeutungen, gab sich trotzdem sehr sicher und schien außerordentlich charakterstark und charmant.

Was ihre Kleidung betraf war sie ähnlich gekleidet, wie man es von Cleopatra kennt. Eine weißes Kleid, am Hals gehalten durch goldene Schmuckstücke. Am Bauch und an den Armen taucht ebenfalls wieder Gold auf, ansonsten trugt sie tatsächlich etwas kronenähnliches auf dem Kopf auch in Gold.

Ihre Haare waren dabei hochgesteckt. Ansonsten trug sie auf beiden Seiten goldene Armreifen.

(<https://pin.it/6U8N2gS>)

Auftritt beim Interview: Charmant, immer noch mystisch und geheimnisvoll, aber auch recht sarkastisch und humorvoll. Sicher, stark und auch höflich.

Aussehen beim Interview: Ein hellblaues, langes Kleid, das bis auf den Boden reicht und gegen Ende via leichtem ombre zu einem Grün wechselt. Hierbei trug sie hohe Schuhe von einer silbernen Farbe, die ganz filigran wirkten. Ihre Haare waren hier ebenfalls hochgesteckt und silberne Akzente wurden darin eingearbeitet.

Strategie für Bündnisse*: Sie würde Bündnisse vermutlich am ehesten mit den anderen Karrieros eingehen, aber man kann ja noch sehen was sich alles so ergibt.

Lieblingswaffe: Der Dreizack und Wurfmesser.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine filigrane Goldkette, die ihre kleine Schwester ihr mit gab.

Familie: Deliah wuchs mit einer Mutter, einem Vater und einer kleinen Schwester auf. Ihr Vater wurde zum Friedenswächter ausgebildet, während ihre Mutter den Haushalt leitete und Deliah alles mögliche über Pflanzen und Gifte beibrachte.

Vergangenheit: Sobald Deliah laufen konnte begann ihr Training in den verschiedensten Kampfkünsten und eben mit Dreizack sowie Wurfmessern. Andere Waffen lernte sie zwar auch kennen, spezialisierte sich aber auf die Ersteren. Man brachte ihr bei wie sie am schnellsten tötete und sich am besten verteidigte. Wie man Menschen psychisch fertig macht und man andere kaputt macht. Sie wurde eben zu einem Killer erzogen, sobald sie nicht gewann wurde sie körperlich bestraft. Als sie gerade mal zwölf Jahre jung war vergriff sich ein 17 Jähriger Trainingspartner mehrmals an ihr, raubte ihr gar die Unschuld, was sie wohl vollends verstörte. Sie hat immer noch Alpträume davon.

Sonstiges:

eine mini Playlist:

worm - banshee

Riot! - Arrested Youth

Middle Finger - Bohnes

(ja, die Lieder lassen auf etwas schließen: Deliah scheint selbst dem Kapitol gerne den Rücken zu kehren wollen. Sie ist eher von rebellischer Natur. Würde gerne alles niederbrennen und jedem seine Freiheit schenken.); Deliah arbeitet auch sehr gerne mit Fallen und Giften.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Esenosarumensenwonken

Kapitel 7

D2 w2: reserviert

Kapitel 8

D2 m1: Limbo North Fernsby gespielt von Ryuu

Vorname: Limbo North

Nachname: Fernsby

Spitzname*: Eher keine gute Idee. Er hasst Spitznamen.

Geschlecht: männlich 1

Alter: 15 Jahre.

Distrikt: 2

Aussehen: Er hat sehr hellblonde, fast schon weiße, dichte strubbelige Haare und er hält sie kurz, an beiden Seiten sind sie rasiert, oben etwas länger. Seine Haut ist ziemlich hell und er hat helle bräunliche Sommersprossen auf der Nase und auf den Wangen. Besagte Nase ist klein, kurz und wird vorne etwas breiter, dazu noch ist sie rund und knubbelig. Sein Gesicht ist rundlich-oval geformt, wobei die Kiefer- und Wangenknochen etwas ausgeprägter sind. Die Züge wirken hart und seltsam eisig, der Ausdruck, der oft in seinem Gesicht liegt, wirkt manchmal etwas leer, meistens aber kühl, unnahbar und eigenartig wild. Allerdings lassen sich die Gefühle, die sich dahinter verbergen, nur sehr schwer deuten. Seine leicht mandelförmigen Augen werden umrahmt von dichten, kurzen dunklen Wimpern. Die Iriden sind dabei ozeanblau mit einer Spur Grün darin. Durch weiße und hellblaue sowie auch grünliche und dunkle langgezogene Sprenkel, die die Iris durchziehen, wirken seine Augen wie eine aufgebrauchte, stürmische See, die hohe Wellen schlägt. Sie scheinen irgendwie endlos tief, so, als könnte man sich wirklich darin verlieren und zum Spielball des weiten schäumenden Meeres werden. Der äußere Rand der Iris ist von einem sehr dunklen Ozeanblau. Die Augenbrauen des Jungen sind ebenfalls sehr hell, genau wie sein Haar und ordentlich, wirken jedoch relativ dünn, weil sie kaum auffallen, dadurch, das sie eben so hell sind. Seine Stirn ist etwas zu niedrig, was aber nicht wirklich weiter auffällt. Die Ohren sind von ganz gewöhnlicher Größe und liegen eng am Kopf an, der übrigens sehr wohlgeformt ist, der Hinterkopf ist aber etwas platt. Seine Lippen sind schmal und die Zähne weiß und sauber angeordnet. Das Lächeln, welches er besitzt, wirkt sehr geheimnisvoll und verwegen und bringt Grübchen in seinen Wangen zum Vorschein. Auch am Kinn hat Limbo ein Grübchen, dass man allerdings immer gut sehen kann. Der Junge ist kräftig und gut trainiert, durch seine Kleidung zeichnen sich stets die vom jahrelangen Training kommenden Muskeln ab. Besonders seine Arme sind allerdings stark, weil er beim Klettern sehr oft mit ihnen arbeitet, um sich irgendwo hochzuziehen. Man könnte ihn allerdings keinesfalls als Muskelprotz beschreiben. Als kleiner Junge war er sehr schlaksig, was man ihm jetzt aber nicht mehr ansehen kann. Seine Hände und Füße sind kräftig und etwas größer und breiter, was jedoch nicht sehr auffällig ist. Die Finger und Zehen wirken ziemlich knubbelig und sind etwas kurz, die Nägel sind stets sehr kurz gehalten und rissig und spröde. Er ist 1,72m groß und damit für sein Alter von eigentlich sehr normalem Wuchs. Seine Stimme ist dunkel und rau, wodurch er immer etwas heiser klingt. Aber auch etwas seltsam Bittersüßes liegt darin.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Er ist angeberisch und arrogant. Von Zuhause kennt er nur Schläge und Hass, und so er auch anderen. Limbo ist der Typ Mensch, der sich von jedem ganz leicht reizen lässt und mit Worten, aber auch vor allem mit Gewalt, dann versucht, das zu klären. Viele gehen ihm lieber aus dem Weg, da sie keine Lust auf Auseinandersetzungen haben. Wenn er erst einmal richtig wütend ist, dann vergisst er auch nicht so schnell, was passiert ist. Dennoch ist er kein wirklicher Hitzkopf, seine Wut ist eher kalt und auf eine eigene Weise fast schon distanziert. Er begegnet den Menschen unfreundlich, steht ihnen mit reichlich Hass gegenüber. Der Junge ist provokant, sagt gemeine Dinge und zeigt ein großes Ego sowie Selbstbewusstsein. Seine Ziele verfolgt er mit einem starken Willen, der nicht zu brechen ist. Er ist zielstrebig und kämpft für seine Ziele, koste es, was es wolle, wobei er Sturheit und Ehrgeiz an den Tag legt. Will man ihn von irgendetwas abbringen, wird man wohl fehlschlagen, denn er tut, was er sich in den Kopf gesetzt hat. Aufgrund seiner starken Fähigkeiten hält er sich oft für etwas Besseres, macht andere nieder und kümmert sich nicht um Regeln. Es ist nicht unbedingt sein Wille, sie zu brechen, es interessiert ihn nur nicht besonders. Kommt es ihm in den Sinn, etwas zu tun womit er sie bricht, dann bricht er sie. Wenn eine Regel ihm im Weg steht, missachtet er sie eben, wodurch er sich aber auch bereits eine Menge Ärger eingehandelt hat. Jedoch ist der Tatsache, dass er äußerst intelligent ist und auch in der Schule Bestnoten erzielt, nichts entgegenzusetzen. Das macht ihn jedoch nur selbstsicherer und in seinen Augen gibt es ihm das Recht, weiter auf anderen herumzuhacken. Mobbing steht bei ihm fast an der Tagesordnung, immer als Täter, ebenso wie Drohungen. Wenn er keine Lust auf etwas hat, sorgt er dafür, dass es jemand anderes für ihn macht. Ein besonderes Problem scheint er auch mit Jüngeren zu haben, Kindern, die ihm auf die Nerven gehen. Sie stehen häufig ganz oben auf seiner Abschussliste, besonders die, die sich nicht wehren können. Das gibt ihm das Gefühl von Stolz, Kontrolle, über jemandem zu stehen. Er fühlt sich überlegen und sieht auf die anderen herab, zeigt sich also auch herablassend. Vertrauen kann er niemandem wirklich entgegenbringen. Er ist mehr ein Einzelkämpfer und das möchte er auch bleiben. Der Junge glaubt, dass andere Leute ihn nur würden hintergehen wollen, also verrät er nichts über sich. Sollte man es aber schaffen, an ihn heranzukommen, muss man zuvor einiges unter Beweis stellen. Es kann durchaus vorkommen, dass er Geheimnisse aus anderen herausquetscht, nur um sie weiterzuerzählen und sie damit zu ärgern oder sie gegen sie auszuspielen. Solche Sachen machen ihm Spaß, da er sich dadurch noch überlegener fühlen kann. Er hat tatsächlich aber auch eine andere Seite. Sollte er jemandem tatsächlich jemals vertrauen, bedeutet das zwar nicht nicht, dass er aufhört, gemein und streitlustig zu sein, doch er betrachtet dessen Probleme dann wie selbstverständlich als wären es seine eigenen. Er versucht zu helfen, wo er kann und hat auch eine freundliche Seite, die Scherze machen kann, die nicht auf Kosten anderer gehen. Eine Seite, die über sich selbst lachen kann, träumen kann, den Ehrgeiz ruhen lässt. Das Problem bei Limbo ist nur, dass er selbst diese andere Seite von sich noch nicht kennengelernt hat. Und das eigentlich größere Problem ist, dass er es gar nicht will. Dafür ist er zu zufrieden mit sich selbst, zumindest will er dieses Bild vor sich und anderen aufrechterhalten. In Wahrheit glaubt er, dass er irgendetwas falsch gemacht hat und gibt sich an vielen Dingen die Schuld, für die er nichts kann, so auch für den Tod seiner Mutter. Für die Spiele allerdings will er erst, zumindest im Kapitol, freundlich spielen. Den lieben, humorvollen und beschützerischen Jungen. Damit versucht er, die Herzen des Publikums zu gewinnen, vor allem die der Mädchen. Aber auch bei den anderen Tributen möchte er landen, um dann sein

wahres Gesicht zu zeigen, wenn der Moment gekommen ist. Nur eine weitere Strategie, von der er dass sie ihm helfen wird.

Stärken: Limbo kann sich fast lautlos fortbewegen und ist ein Meister des Anschleichens. Er ist durchaus dazu in der Lage, es mit anderen Tributen aufzunehmen, oder zumindest aus dem Hinterhalt oder eventuell Fernkampf. Vor dem Töten oder Verletzen schreckt er nicht zurück, eher im Gegenteil. Er tötet kaltblütig, schnell und ohne eine Spur schlechten Gewissens, zumindest wenn er keine Bindung zu jemandem hat. Dazu ist er ein hervorragender Kletterer und kann auch einen Parcours ohne größere Probleme meistern, was ihm die Fortbewegung im Gelände sehr erleichtert. Am Liebsten jedoch bewegt er sich im Schutz von Bäumen vor und klettert dabei von Baum zu Baum.

Schwächen: Der Junge ist nicht sonderlich gut, was Fähigkeiten im Nahkampf mit Waffen betrifft. Zudem ist er ein schlechter Schwimmer, er liebt zwar Regen, hat vor Wasser allerdings große Angst, nachdem er als Kind einmal fast ertrunken ist. Wenn er einem Gegner Auge in Auge gegenübersteht, ist die beste Möglichkeit für ihn tatsächlich die Flucht oder mit bloßen Händen zu kämpfen. Er hat Kampfsportarten trainiert. Mit Nahkampfwaffen kommt er eben nicht zurecht. Aus diesem Grund will er einem solchen Gefecht auch lieber ausweichen. Mit Waffen wie Schwertern kann er nicht richtig umgehen. Auch seine verborgenen Selbstzweifel können ihm zum Verhängnis werden. Wenige Worte, und er kann durchdrehen. Ebenso kann er fast zu arrogant sein und auch schnell mal durchdrehen. Da nützt ihm alles nichts mehr, dann wird er zu unüberlegten Handlungen getrieben.

Mag: Die Farbe Grau, Regenwetter, Kämpfen, skaten, das Geräusch von raschelndem Papier, das Geräusch von Federn auf Pergament, den Geruch von Regen auf Asphalt, Streit, überlegen sein, Stille, Alkohol, Zigaretten, Gras, in Ruhe gelassen werden, lange kalte Duschen am Abend

Mag nicht: Angeber, andere Leute, wenn man sich über ihn lustig macht, Hunde, Käfer, Tausendfüßler, sich selber, seinen Vater, Nervensägen, Schokolade, wenn ihm jemand im Weg ist, wenn sein Ego leiden muss, zu große Hitze, Sandkörner in den Haaren, Strände, überfüllte Plätze, laute Menschenmassen

Angst/Ängste: Sein Vater macht ihm eindeutig Angst, auch wenn er sich mittlerweile wohl wehren könnte, tut er das nicht. Er hasst es, über seine Familie zu sprechen und will diesem Thema lieber aus dem Weg gehen.

Krankheit/Einschränkung*: Nicht wirklich. Seine Zweifel könnten ihn einschränken, aber ich denke nicht, dass das wirklich zählt hier.

Freiwillig/Gezogen: Er hat sich freiwillig gemeldet, nachdem er von kleinauf für die Spiele trainieren musste. So wie er es jedes Jahr versucht hat. Das heißt allerdings nicht, dass seine freiwillige Meldung wirklich ganz so freiwillig war, wie sie schien. Vielmehr wurde er eigentlich dazu genötigt, teilzunehmen.

Punkte bei der Bewertung: 10

Warum?: Er absolvierte schnell und leise einen schwierigen Parcours, dessen letztes Hindernis eine hohe Kletterwand war, die er mühelos bewältigte. Im Anschluss, da er so viele seiner Fähigkeiten wie möglich zeigen wollte, schoss er mit Pfeil und Bogen auf simulierte Gegner. Jeder seiner Schüsse saß, obwohl sie sich natürlich bewegten. Wohl seine größte Stärke. Er trifft immer.

Erster Eindruck im Kapitol: Er fand es hübsch, aber nicht überragend toll. Jedenfalls besser als sein Zuhause, aber auch nicht toller als seinen Distrikt. Klar, der Anblick war überwältigend, aber nicht für

ihn. Er war mehr mit seiner neuen Aufgabe beschäftigt. Gewinnen oder sterben, das war das einzige, von dem ersten Moment im Kapitol an noch zählte. Auch als Karriere tribut hält er keine großen Stücke auf das Kapitol. Es ist doch nur mit schuld, dass alles gelaufen ist, wie es nun mal gelaufen ist. Der Eindruck, dem man von ihm bekommen haben könnte, den er bewusst auch so zu hinterlassen versucht hat, war der eines freundlichen, witzigen Jungen, der aber auch was auf dem Kasten hat. Was trugen sie?: Gezwungenermaßen wurde er, ähnlich Catos Kostüm in den 74. Hungerspielen, in eine Art altertümliche Rüstung gesteckt. Seine glänzte allerdings silbern und sein Helm war mit kleinen weißen Federn verziert. Das war das einzige Detail, das ihm wirklich gefiel, er sah es wie Flügel als Zeichen von Freiheit und Unabhängigkeit. Ansonsten fand er den ganzen Aufzug, trotz der sorgsam und hochwertigen Arbeit, ziemlich albern, fast lächerlich. Als müsste er so etwas tragen, um Eindruck zu schinden. Allerdings ließ er sich das selbstverständlich nicht anmerken und trug es mit Lächeln und Stolz.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er trug einen schlichten, aber feinen Anzug mit roter Fliege. Ungewohnte Kleidung für jemanden wie Limbo, doch schlecht sieht er nicht aus, auch nicht im Anzug. Auf die Fliege in der Farbe frisch geronnenen Blutes bestand er unermüdlich und ließ sich nicht mehr davon abbringen. Er wollte es so, als Zeichen für das Blut, das vergossen werden würde, hoffentlich das der anderen. Er lächelte viel, machte Witze, lachte mit anderen und fügte sich gut ein. Er tanzte mit Mädchen, von ihm ansonsten ungewohnt sanft und verhielt sich generell plötzlich freundlich und offen. Dennoch machte er auch deutlich, dass mit ihm nicht zu spaßen ist. Wird er wütend, ist mit ihm schließlich nicht mehr gut Kirschen essen. Das brachte er aber mehr leise zum Ausdruck, in seiner Haltung und angedeutet in ein paar halben Nebensätzen.

Auftritt beim Interview: Ähnlich wie beim Ball. Er zeigte, hauptsächlich durch Andeutungen, aber auch in sarkastische Witze eingebaut, dass er kein Schwächling ist und sich voll und ganz auf sich und seine Stärken verlassen wird. Aus seiner Vergangenheit oder von daheim sagte er nicht viel, ein paar Worte über seine Freunde, vielleicht die Schule, mehr nicht. Mitleid für den Tod seiner Mutter oder andere Ereignisse wollte er nicht, er möchte nicht schwach wirken. Den Eindruck hinterlassen, dass er mit jedem Problem allein klar kommen könne. Seine Scherze und ironischen Bemerkungen, verfeinert von schwarzem Humor und begleitet von freundlichem Lächeln, brachten manch einen Zuschauer zum Lachen.

Aussehen beim Interview: Wieder ein feiner Anzug, ohne großen Firlefanz. Nur auf die Federn bei der Parade griff man erneut zurück. Das verschaffte ihm, doch sehr zu Limbos Leidwesen, eine Art weiße Engelsflügel. Die meisten im Publikum waren begeistert von der brenzigen Mischung aus so reiner Unschuld und blutrünstigem Engel, er wieder nicht. All diese Sachen gehen schnell gegen seine eigene Kleiderwahl, was ihm natürlich nicht passt. Erneut trug er es mit unverhohlenem Stolz, bewundert zu werden, gefällt ihm schließlich sehr, das steht außer Frage. Aber er glaubt, das wäre auch ohne Schnickschnack und Drumherum möglich. Die Krawatte war erneut rot. Dieser Aufzug machte ihn also zum "Blutengel", ein Spitzname, der tatsächlich so kursiert.

Strategie für Bündnisse*: Er ist Bündnissen nicht abgeneigt, eher im Gegenteil. Karriereros als Verbündete hält er für eine äußerst gute Idee, ist aber ebenso vorsichtig, was diese betrifft. Das geht auch Bündnisse mit aus seiner Sicht "schwachen" Tribut an, solche, die nicht aus Karrieredistrikten stammen. Es könnte durchaus passieren, dass er sich mit jemandem verbündet, während er hinter

deren Rücken nur plant, das Bündnis zu brechen und zu töten. Er geht prinzipiell dann Bündnisse ein, er glaubt, es könnte ihm nützen und somit zum Sieg verhelfen.

Lieblingswaffe: Pfeil und Bogen

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Nur eine gewöhnliche kleine Muschel, die man an jedem x-beliebigen Gewässer finden kann. Sie ist unscheinbar und auch nicht wertvoll, hat ein Loch und auch sonst ist sie schon relativ zersplittert. Sie erscheint in einem schmutzigen Weiß und es kann einem nur Rätsel aufgeben, warum irgendjemand sowas zu den Spielen mitnehmen würde.

Familie: Sein Vater, Joel, ist seine einzige Familie. Klar, er hat noch Großeltern, Tanten und das alles, aber sein Vater ist der einzige, der zum engeren Kreis seiner Familie zählt. Seine Mutter May ist tot. Beide sind, beziehungsweise waren, relativ jung. Seine Mutter war 17, als er geboren wurde. Limbo hat keine Geschwister.

Sonstiges: Er ist Einzelkind. Als er fünf war, wurde seine Mutter sehr krank und verstarb ein Jahr später. Schon zuvor war sein Vater immer streng und schrie viel, schlug manchmal ebenso aber auch zu. Der Tod von May, Limbos Mutter, stürzte ihn komplett in die Krise. Er wurde wütend auf Limbo, gab ihm die Schuld an ihrer Krankheit, nur, um einen Schuldigen gefunden zu haben. Ob er es tatsächlich glauben kann, weiß man nicht so genau, aber seinen Sohn ließ er es glauben. Dieses für ihn schrecklich aufwühlende Ereignis brachte auch den Alkohol wieder in sein Leben, wie es früher schon einmal gewesen war. Er war streng zu Limbo und schlug ihn oft auch grundlos oder aufgrund von nebensächlichen Kleinigkeiten. Der Verlust der sanften May, die bis dahin für den kleinen Jungen Schutz vor der Hand seines Vaters dargestellt hatte, schmerzte auch ihn sehr. Er versteckte sich in Schränken und unter Betten, wenn er mit seinem Vater zuhause war, und musste viel trainieren, noch mehr als zuvor. Wenn er sich nicht genug anstrengte, bekam er nichts zu essen. Seine Freunde in der Schule wussten nie von der Behandlung zuhause ihm gegenüber, jedenfalls die, denen die Ehre zuteil wurde, seine Freunde sein zu dürfen. Er selbst wurde zum klassischen Schlägertyp, fies und ohne Gnade. Der Junge übertrug das, was er zuhause erfuhr, auf die Mitmenschen in seinem Umfeld. Seine Gruppe stand immer hinter ihm, Limbo war einfach der Überlegene, der Stärkste, der Anführer. Ein Gefühl von Macht, das er dadurch genießen konnte, wurde ebenso zum stetigen Begleiter. Er hofft dennoch nichts mehr, als seinen Vater bei den Spielen stolz zu machen. Joel endlich seinen Sieg zu geben, das, was er immer von ihm wollte, worauf er jahrelang gewartet hat, ist sein einziges Ziel. Und das wird er auch erbittert verfolgen. Wenn er aber stirbt, würde das den Jungen wohl kaum kümmern. Sein Leben war immerhin sowieso nichts wert.

Hier sind noch ein paar Theme Songs:

Alec Benjamin - Outrunning Karma

Linkin Park - Halfway Right

Bastille - Pompeii

Coldplay - Fun

Billie Eilish, Khalid - lovely

Cavetown - This is Home

Imagine Dragons - Demons

Verletzungen: noch keine

Besitz: noch keiner

Kapitel 9

D2 m2: Kol Marshall gespielt von Rubinstrom

Vorname: Kol

Nachname: Marshall

Spitzname: Er mag es nicht besonders gern, Spitznamen zu bekommen, gibt aber anderen hin und wieder Spitznamen.

Geschlecht: männlich 2 hinzu

Alter: 18 Jahre

Distrikt: 2

Aussehen: Kol ist groß, muskulös und sehr stark gebaut. Er hat blondes Haar und dunkelbraune Augen.

Link zum Aussehen: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.betngo.com%2Fblonde-haare-braune-augen-mann.html&psig=AOvVaw197uw...x5XY8Gro&ust=1599382907011000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCLDUoObT0esCFQAA>

Charakter: Er ist zu Fremden meist verschlossen und mürrisch, zu Feinden aggressiv und skrupellos.

Zu Freunden allerdings ist er humorvoll und freundlich.

Stärken: Schwert&Speer, Generell Waffen, Stärke

Schwächen: Leute die ihm nahe stehen, da er diese zu beschützen versucht (das weiß aber keiner),

Klettern, Schwimmen (weiß aber auch niemand)

Mag: Kämpfen, Familie&Freunde

Mag nicht: Seinen Adoptivvater, wenn ihn andere beleidigen oder jemand seine Familie und Freunde bedroht.

Angst/Ängste: Seine Geliebten zu verlieren.

Krankheit/Einschränkung: Allergie gegen Erdbeeren (weiß aber niemand)

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig, in Distrikt 2 wurde er schon von klein an trainiert um sich einmal freiwillig zu melden. Er hatte Angst dass sein Adoptivvater wütend werden würde, wenn er sich nicht freiwillig melden würde und seinen Geschwistern und seiner Mutter etwas zu leide tun würde.

Außerdem wollte er weg von seinem Stiefvater.

Punkte bei dem Einzeltraining: 10

Warum?: Als erstes hat er ein paar Puppen in Windeseile die Köpfe abgeschlagen, danach mit einem Speer eine Zielscheibe zerspalten.

Erster Eindruck im Kapitol: Er ist wohl eher positiv aufgefallen und ist stark, selbstbewusst und stolz aufgetreten.

Was trugen sie?: Er trug einen goldenen Rock wie die Römer einst dazu weiße Strümpfe und goldene Sandalen. Sein Oberkörper war frei und mit Goldstaub eingecremt.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er ist stolz aufgetreten, selbstwusst und stark und hat sich die

Auftritt beim Interview: Er hat am Ende aus seinem Outfit ein Schwert gezogen und einem Zuschauer in der ersten Reihe die Haare ab geschnitten.

Aussehen beim Interview: Seine Haare sind gestylt, er trägt einen dunkelblauen Anzug und eine dunkelblaue Hose.

Strategie für Bündnisse: Er ist offen für Bündnisse, will sich aber nicht zu sehr mit ihnen anfreunden, da er sie ja Schlussendlich umbringen müsste.

Lieblingswaffe: Speer und Schwert

Gegenstand der mitgenommen wurde: nichts

Familie: Vater - Clay (tot)

Mutter - Roxanne

Stief/Adoptivvater - Kane

Kleine Schwestern - Ashley und Amy (Zwillingschwestern), Ayumi

Vergangenheit: An seinen Vater kann sich Kol kaum noch erinnern. Er weiß nur noch, dass er vom Kapitol getötet wurde, da er ein Rebell war. Dieses "Familiengeheimnis" wird aber gut bewahrt, damit niemand erfährt dass Kols Familie eigentlich Rebellen waren. Kane war immer boshaft und wollte immer mehr Geld. So drimmte er Kol schon früh auf die Freiwillige Ernte. Kane schlug Kol oft, damit er "mehr hörte".

Sonstiges: //

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Rubinstrom

Kapitel 10

D3 w1: Victoria Kingsley gespielt von Combi007

Vorname: Victoria

Nachname: Kingsley

Spitzname*: Vicki

Geschlecht: w1

Alter: 15

Distrikt: 3

Aussehen: Vicki hat hüftlange blonde Haare. Sie fallen in leichten Wellen. Dazu hat sie grau-grüne Augen. Sie ist extrem klein für ihr Alter und generell unscheinbar.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Vicki ist extrem intelligent. Sie ist nachdenklich und verbringt die meiste Zeit allein. Das liegt aber nicht daran, dass sie schüchtern ist, sie hält es einfach nur für Zeitverschwendung. Sie vertraut niemandem und wird wahrscheinlich nicht mal ihrem Partner vertrauen und sich nicht mit ihm zusammen tun weil sie denkt das sie alleine besser zurecht kommt.

Stärken: Vicki besitzt eine große Intelligenz, als auch sehr gute Naturkenntnisse. Was man auch als Stärke sehen könnte, ist das sie oft übersehen wird.

Schwächen: Vicki hat wenige bis gar keine Waffenerfahrung, auch ist sie körperlich eher schwach, weshalb sie im Kampf mit einem anderen Tribut nicht die geringste Chance hätte. Vicki ist außerdem eine Niete im Schwimmen.

Mag: Vicki mag es allein zu sein. Auch mag sie das Zeichnen, nachzudenken und die Natur

Mag nicht: Arroganz und große Menschenmassen kann sie nicht leiden, ebenso die Hungerspiele und das Kapitol.

Angst/Ängste: Sie hat Angst vor dem Tod.

Krankheit/Einschränkung*/:

Freiwillig/Gezogen: gezogen

Punkte bei der Bewertung: 6

Warum?: Zuerst war sie an der Pflanzenstation und ordnete sie nach giftig und ungiftig. Alles richtig und mühelos. Danach entfachte sie noch ein Feuer und baute sich einen qualitativ sehr hochwertigen Unterschlupf.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie war sehr beeindruckt vom Kapitol.

Was trug sie?: Zur Wagenparade trug sie einen Neonanzug der leuchtete. Er hatte grell gelbe Blitze aufgedruckt. Dazu trug sie eine Krone aus kleinen Lämpchen, die ebenfalls leuchteten.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie hat ihre Zeit größtenteils alleine verbracht und die anderen Tribute beobachtet. Sie trug ein enges schwarzes Kleid das wieder Blitze aufgedruckt hatte und schwarze Highheels. In ihre Haare wurden schwarze Bänder geflochten.

Auftritt beim Interview: Sie war sehr geheimnisvoll und gab sich weise und intelligent.

Aussehen beim Interview: Sie trug ein silbernes Kleid das unten einen Farbverlauf zum Goldenen Sie trug goldene Highheels. In ihre Haare wurden silberne und goldene Strähnen gefärbt und sie trug diese offen.

Strategie für Bündnisse*: Sie möchte kein Bündniss.

Lieblingswaffe: Wenn, dann Fallen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: eine silberne Kette mit einem Schraubenanhänger.

Familie: Neben ihren Eltern hat Vicki keine Verwandten.

Vergangenheit: Da ihre Eltern relativ wohlhabend waren, musste sie nie richtig arbeiten. Sonst hatte sie bis zu der Ernte eine normale Vergangenheit.

Sonstiges: sie war nie in einer der Fabriken sondern hat ihre Freizeit meistens draußen verbracht.

Deshalb hat sie keine Elektrizitätskenntnisse und kennt sich gut in der Natur aus, obwohl sie aus D3 kommt.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 11

D3 w2: Electra Calaena Voltdale-Latier gespielt von Liliana Maximoff

Vorname: Electra Calaena

Nachname: Voltdale-Latier

Spitzname: Im Grunde werden Electra selten Spitznamen gegeben. Von Spitznamen macht sie sich eh nicht viel. Von ihr nahestehenden Personen kommt auch mal etwas wie Ella, Lana/Lena oder Caela. Auch wenn es nur ihr zweiter Nachname ist, wird der Name Latier viel öfter als ihr erster Nachname, Voltdale benutzt. Es macht ihr kaum was aus, obwohl das man sie mit dem Nachnamen Latier verbindet, sie auch gleichzeitig auf eine gewisse Weise erfreut, da sie Beete als Person bewundert. So passiert es oft, dass sie einfach auf Electra Latier abgekürzt wird. Dass sie sich nicht viel aus Spitznamen macht, sollte man nicht ausnutzen, denn Bezeichnungen wie ?Kleine? hört sie alles andere als gerne. Im Kopf gibt sie vielen Leuten Spitznamen, passend zu Persönlichkeit oder so um sie sich gut zu merken, spricht diese aber nur selten bis gar nicht aus.

Geschlecht: w2

Alter: 17

Distrikt: Distrikt 3

Aussehen: Electras Aussehen entspricht in etwa dem einer 17-jährigen, auch wenn nicht genau alle ihrer Merkmale für ihren Distrikt oder spezifisch für ihre Familie typisch sind.

Electra ist mit 1,74m für eine 17-jährige durchschnittlich groß. Sie ist sportlich schlank gebaut, sie wirkt fast schon etwas zu schlank, fast als wäre sie unternährt, was sie aber sicherlich nicht ist. Hinter dieser etwas zierlichen Fassade, erkennt man kaum ihre kräftige Muskulatur, die sich aufbauen konnte, da ihre Familie relativ wohlhabend war und sie so Sport treiben konnte. Da ihre Muskulatur versteckt ist, wird sie gut und gerne mal unterschätzt. Nur auf ihrem Waschbrettbauch zeichnet sich leicht der Umriss eines Sixpacks ab und an ihren Beinen und Armen könnte man etwas erahnen.

Trotz ihrer Schlankheit, hat Electra, wie fast jede des weiblichen Geschlechts auch schöne Kurven. So hat sie eine relativ breite und leicht geschwungene Hüfte und eine ebenso relativ schmale Taille. Auch hat sie sehr gute Proportionen an Brüsten und Hintern, ohne Kleidung wäre sie wohl auch eine Schönheit. Ihre langen Beine entzücken das Männerauge, außerdem sind sie auch recht kräftig, auch wenn es durch die kaum sichtbare Muskulatur von außen nicht so wirkt. Sie kann schnell laufen und ist auch relativ ausdauernd, was ein Vorteil für sie ist.

Das erste an ihrem Aussehen, was nicht für ihre Familie, hingegen aber für ihren Distrikt typisch ist, ist ihre Haut. Nämlich ist ihre Haut im Gegensatz zu anderen Teilen ihrer Familie, angefangen mit Beete selbst, sehr hell. Auch wenn sie viel Zeit in der Sonne verbringt wird sie kaum dunkler. Von Natur aus ist sie auch auffallend rein und faltenfrei, wenn auch nicht makellos. So hat sie einige Muttermale und auch Narben. Zum Beispiel kann man an ihren schlanken Fingern einige kleine und feine Narben erkennen, ebenso befindet sich an ihrem rechten Schulterblatt eine lange Narbe.

Ihr Gesicht ist wohlgeformt oval, neigt aber auch etwas zum schmalen. Auch hat es eine markante

Prise. Ihre Wangenknochen liegen zwar nur wenig höher als durchschnittlich mittig doch sind sie was neben ihrer Jawline wohl der Hauptfaktor der markant gezeichneten Gesichtszüge ist. Electras Wangen sind ganz wenig, kaum merkbar eingefallen und rosig. Ihre Stirn ist etwas höher, was aber selten auffällt. Ihre Nase ist klein und feminin. An ihrem rechten Nasenflügel ist ein kleines Muttermal. In nahezu perfektem Abstand zu der Nase befinden sich ihre mandelförmigen Augen. So kommen wir zu der nächsten Sache, die nicht für ihren Distrikt typisch ist. Nämlich ihre Augen. Wohingegen die meisten ihres Distrikts braune Augen haben, hat Electra blaugraue Augen. Sie sind wie erwähnt mandelförmig. Nun die Grundfarbe ihres Auges ist Blaugrau, aber auch etwas grau ist zu finden. So sieht es etwas aus wie eine stürmische See. Was noch eine Besonderheit ihrer Augen ist, ist nämlich das ihre Iriden von wenigen grünen Sprenkeln durchzogen werden. Das Bild des stürmischen Meeres wird nun von treibenden Algen ergänzt. Durch die helleren als auch dunkleren Sprenkel ähneln ihre Augen auch in gewisser Weise funkelnden Edelsteinen. Insgesamt passen die hellen Augen in ihr insgesamt helles Gesamtbild. Das wird noch hervorgehoben, und zwar durch Electras beneidenswerte Wimpern. Sie wachsen dicht, lang und sind geschwungen, die rabenschwarze Farbe betont das Helle ihrer Augen noch mehr. Ihre Augenbrauen sind ebenso dunkel. Immer sind sie sorgfältig gezupft und gepflegt. Von der Form her, sind sie geschwungen mit einem leichten Knick kurz vor dem äußeren Ende. Man sollte außerdem noch erwähnen, dass sie durchschnittlich breit sind. Ihr Blick ist meist aufmerksam, nachdenklich und berechnend, manchmal wirkt er auch etwas durchbohrend, was dann den Eindruck verstärkt, dass sie jeden direkt durchschaut. Im Grunde hat dieses leicht kühle in ihrem Blick auch etwas Geheimnisvolles an sich. Aber gleichzeitig, besonders wenn sie kämpft oder das eben übt, ist in ihrem Blick Ehrgeiz und etwas was sagt ?No, you move?, etwas was sagt: ?Unterschätzt mich nicht, ich bin zäher als ihr denkt.? Auch weiß Electra ihren Blick so aussehen lassen, wie sie es beabsichtigt, das ist hauptsächlich ihrer Selbstkontrolle zu danken. Wenn sie bei Familie und Freunden ist, insgesamt Leuten denen sie bis aufs Letzte vertraut lässt sie diese Fassade fallen und dann ist ihr Blick meist liebevoll und sanft, aber Hauptsache eines. Er ist wirklich ehrlich.

Unter ihren Augen befinden sich kleine Augenringe, diese sind in den 2 Wochen vor der Ernte größer geworden, da sie weniger Schlaf hatte. Durch ihre blasse Haut fallen diese noch mehr auf.

Ihre Nase und ihre Lippen sind im Gegensatz zu ihren herausstechenden Augen eher unauffällig und zierlich gehalten. Sie hat eine kleine, feminine Nase, auch wenn sie etwas zu einer Stupsnase neigt. An ihrem linken Nasenflügel hat sie ein kleines Muttermal. Unter ihre Nase befinden sich ihre Lippen. In dem Bereich dazwischen hat sie ein Muttermal, relativ mittig. Ihre Lippen sind nicht unbedingt voll oder groß, aber nicht schmal, auch haben sie einen kleinen Doppelschwung. Von der Farbe her sind sie rötlich.

Ihr Kopf wird von dichten und dicken Haaren umgeben. Sie haben die schwarze Farbe von Ebenholz, ein großer Kontrast zu ihren hellen Augen. Sie sind leicht gewellt und gehen ihr bis zu der Brust. Durchzogen werden sie von helleren Strähnen. Meist trägt sie diese in einem Pferdeschwanz oder halboffen.

Sie zieht sich nie auffällig an und schminkt sich auch immer nur dezent.

Link zum Aussehen:

Charakter: Electra wirkt meist wie die Ruhe in Person, eigentlich hat sie fast immer ein

ausgezeichnetes Pokerface mit einem leichten Lächeln. So weiß man nie ganz ob man gerade wirklich ihr durchkommt, es ist sehr schwer durch ihre ruhige und gefasste Fassade zu blicken. Sie handelt immer mit Bedacht und überstürzt im Grunde nie. Electra hat gelernt welche Schalter sie bei Menschen umlegen muss, um zu bekommen was sie will, sie benutzt dafür ihren Charme und ihre Intelligenz, hier und da, ist sie auch bereit ihr Aussehen zu nutzen. Auch ist sie sehr gut darin Menschen zu lesen und zu durchschauen, vor ihr kann man schlecht Geheimnisse haben. Vorsicht Spoiler-Alert: Egal wie gut eine Person zu schauspielern mag, sie wird sie höchstwahrscheinlich durchschauen. Segen, aber auch Fluch zugleich, denn mit anderen ihrer Macken verliert sie viel Zeit mit Menschen, die sie hätte haben können. Nach kurzen Unterhaltungen und ein paar Beobachtungen kann sie sich ein Bild von der Person machen und sie einschätzen.

Electra ist eine geborene Schauspielerin, das wird sie sich sehr wohl zunutze machen. Denn sie hat auch gute Menschenkenntnisse und weiß sie sich geben muss, um gewünschten Eindruck zu hinterlassen. Im Kapitel wird sie ein kleiner Sonnenschein sein, der im Grunde nicht zu stark wirkt, immer wieder wird sie jedoch ihr Können durchscheinen lassen, um nicht unterzugehen. Sie will sich Tribut nicht als Feind und Gefahr darstellen, denn das könnte schnell zum Tod führen. Ihre dortige Fassade wird eben wie gesagt ein etwas naiver und fehl am Platz wirkender Sonnenschein, jedoch mit einer mysteriösen Aura um sich, welche sie doch noch interessant macht.

Egal wie sehr sie die Hungerspiele und das Kapitel hasst, sie tut was sie muss, um ihrer Familie noch einen Tod zu ersparen. Ihr geht es vielmehr um ihre Familie als um sich selbst, obwohl sie doch auch eine Angst vor dem Tod hat.

Electra ist eine sehr intelligente Person, durch ihre Gene, es wird eben in der Familie weitervererbt, ebenso durch die Tatsache, dass sie nie die Schule abbrechen musste und nach ihrem Belieben lernen konnte. So sah sie die ganze Arbeit nie als Zwang an, sondern als Möglichkeit sich vorzubereiten und neues zu lernen. Sie half ihrer Familie gerne beim Arbeiten, wodurch sie sich große

Elektrik-Kenntnisse angeeignet hat. Dadurch dass sie Schule und Arbeiten nie als Zwang ansah, entwickelte sie sich zu einer schnellen Lernerin, die gerne und mit Neugier ihr Wissen erweitert.

Electra versucht immer einen kühlen Kopf zu bewahren, und selbst wenn sie innerlich ausflippt, weiß sie es zumindest etwas nach außen hin zu verstecken. Sie handelt im Grunde immer mit Bedacht, sie will nichts überstürzen. Auch handelt sie vorausschauend, der Grund weshalb sie angefangen hat sich Wissen für die Spiele anzueignen. Electra ist gut darin, Zusammenhänge zu erkennen und Pläne zu schmieden.

Wenn sie für sich keine Chance mehr sieht, dafür muss ihre Situation aber echt schlimm sein, dann geht sie nach dem ?If we burn, you burn with us?-Prinzip. Selbst wenn sie schon tot ist, würde sie durch vorige Planungen die Person auch noch töten können.

Wenn man sie um ihre Meinung oder Wahrheit fragt, dann redet sie meist nicht um den heißen Brei herum, sondern sagt sie bittere Wahrheit, ihre Wahrheit.

Falls man ein Problem damit hat, ist man an der falschen Adresse.

Electra macht sich nie allzu viel aus Regeln, sie ist nicht darauf aus sie zu brechen, aber wenn ihr eine im Weg steht, bricht sie sie halt. Jedenfalls macht sie sich schon die Mühe die Regeln erstmal zu kennen und zu verstehen. Da geht sie aber viel mehr, öfter und lieber nach dem ?There ist always a flaw in the system?-Prinzip und kommt dann vielleicht mal auch problemlos davon, da dieser Fehler

Electra ist selbstbewusst und willensstark, was trotzdem nicht heißt, sie wäre nicht zu brechen. Denn oh ja, das ist sie. Diese ganze Fassade versteckt nämlich am meisten ihre Schwächen. Wohl ihre größte Schwäche sind ihre Geliebten. Wenn diese in Gefahr sind, dann ist sie in totaler Aufruhr und kann keinen klaren Gedanken fassen. Electra ist ebenso ehrgeizig und ausdauernd geworden, doch durch einen großen Preis, der Ehrgeiz ist ebenso nicht immer etwas Gutes. Sie hat drei traumatische Ereignisse in ihrer Vergangenheit, welche sie stark geprägt haben. So zum ersten, die Tatsache das sie in der Grundschule gemobbt wurde, weshalb sie zum ersten verschlossener wurde. Zwar passierte das aus Eifersucht und Neid, was sie auch in ihren späteren Jahren erkannte, jedoch ist es immer noch sehr prägend für sie gewesen. In dieser Zeit dachte sie, sie wäre nicht gut genug, würde nicht alles tun was sie kann, nicht ihr Bestes geben. Plötzlich bekam sie den Drang, sich zu beweisen. In Kombination mit ihrem Perfektionismus, ihrem neu erworbenen Ehrgeiz und ihren immer sehr hoch, fast zu hoch gesetzten Idealen, brachte das nur Überarbeitung und Auslaugung. Egal was noch passiert, es wird so bleiben, diese Eigenschaften wurden ein Teil von ihr. Sie erkennt auch schlecht, wann sie lieber aufhören sollte. Das zweite Ereignis hat ähnliche Folgen wie das dritte, und zwar Albträume und Flashbacks, also in etwa ein Trauma. Denn sie sah, wie ein riesiger Fabrik-Komplex in einem Unfall explodiert ist, ihre Tante und viele Leute die sie kannte kamen dort um. Das letzte war vor zwei Jahren, der Tod ihres älteren Bruders in den 78. Hungerspielen. Er wurde in brutalster Weise von einem Karriero getötet, ein sehr langsamer und brutaler Tod, sehr schlimm anzusehen. So wacht sie manchmal mitten in der Nacht auf, schreiend und schweißgebadet.

Sie hat eine tief verankerte Bindungsangst und immer ein sehr großes Misstrauen, es scheint als würde Electra fast niemandem wirklich vertrauen. So ist sie eine Einzelgängerin geworden, der einsame Wolf. Oft ist sie am liebsten alleine und geht einem ihrer Hobbys nach, zum Beispiel zeichnen oder in der Nacht die Sterne beobachten, mal denkt sie einfach nur nach.

Ebenso kann Electra ein echt sturer Brocken sein, wenn sie sich einmal etwas in den Kopf gesetzt hat, dann kann man sie kaum oder nur sehr schwer von dieser Sache abbringen.

Electra ist keineswegs skrupellos, das Töten in der Arena würde ihr noch lebenslang nachhängen.

Auch kann sie hinterhältig sein, aber nur um nicht zu sterben, weder dieses noch Töten macht ihr Spaß oder will sie es aus irgendeinem Grund.

Auch kann Electra neugierig sein und will alles wissen, was sie ihrer Meinung nach betrifft. Dabei stellt sie sich zwar klug an, aber trotzdem.

Um anzufangen einem wirklich zu vertrauen, braucht sie lange Zeit und einige ihrer Meinung nach, gute Gründe. Man sollte echt nicht erwarten, dass sie in 2 Stunden zum offenen, netten Mädchen wird, am Anfang sind die Änderungen echt kaum merklich. Es dauert echt eine Weile, aber bleibt man am Ball, lohnt es sich auch. Denn dann hat man jemanden für das Leben, sie ist sehr loyal. Ebenso ist Electra dann offen, ehrlich und nett, gleichzeitig auch mitfühlend und hilfsbereit. Die Probleme dieser Person behandelt sie wie ihre eigenen und reißt auch gerne ein paar Witze. Sie ist nämlich eigentlich humorvoll. Electra hat dann auch immer ein Ohr für die Person offen und ein paar nette und aufmunternde Worte dazu. Auch so hat Electra eine verträumte und romantische Seite, die nicht geschauspielert oder verstellt ist.

In ihrer Heimat, Distrikt 3 ist sie zu ärmeren sehr hilfsbereit, zum Beispiel heimatlose Kinder, sie hat Mitleid mit ihnen und hilft ihnen etwas.

Allein von ihrer Intelligenz her, sollte man sie nicht unterschätzen, denn sie ist eigentlich eine Rivalin.

Stärken: Die erste und größte von Electras Stärken, ist ihr logisches und sachliches Denken. Sie ist sehr intelligent und eine schnelle Lernerin. Auch tüftelt sie schnell einen guten Plan aus und erkennt Zusammenhänge sehr gut. Sie ist eine Meisterin des Schauspielens und durchschaut Personen gut und schnell, was ein großer Vorteil sein kann. Auch kennt sie sich gut mit Elektronik aus. Sie weiß mit Draht alles Mögliche zu machen, von Fallen bis zu dem Elektrokutieren von Leuten. Selbst in Situationen in denen andere Panik schieben würden, bewahrt sie einen kühlen Kopf, es folgt auch die für sie positive Stärke, schnell unterschätzt zu werden. Dennoch kann sie gut mit Pfeil und Bogen und Dolchen/(Wurf-)Messern umgehen, auch kennt sie sich gut in der Natur aus und hat auch ein paar Überlebensskills auf dem Schirm. Electra ist im Klettern und Laufen auch nicht schlecht. Etwas kann sie jagen und ein paar einfache Gifte mischen, was sie sich im Trainingscenter angeeignet hat, unter anderem durch ihre Eigenschaft als schnelle Lernerin. Was man außerdem noch erwähnen könnte, aber in der Arena nicht wirklich vom Nutzen ist, sind ihre Stärken im Zeichnen, Singen und dass sie die Kunst des luziden Träumens, oder des Klarträumens beherrscht.

Schwächen: Electra hat eine Bindungsangst und ist sehr misstrauisch. So wird sie niemandem richtig vertrauen, oder halt kaum jemandem. Sie ist eine große Perfektionistin und mit ihrem Ehrgeiz verbunden, hat das viel öfter schlechte Auswirkungen als Gute. Um ihre unrealistischen Ideale zu erreichen, überarbeitet sie sich oft und weiß auch nicht, wann sie lieber aufhören sollte. Schon eine Weile hat sie durch traumatische Ereignisse Flashbacks und Alpträume, bei den sie mitten in der Nacht schreiend und schweißgebadet aufwacht. Wenn sich Electra einmal etwas in den Kopf gesetzt hat, kriegt man ihr das wohl kaum noch ausgeredet. Electra hat Angst vor dem Wasser, auch wenn sie Regen nun verträgt, weswegen sie nicht schwimmen kann. Auch hat sie echt kein gutes Zeitgefühl und würde über töten nicht hinwegkommen. Ihre Familie und ihre liebsten will sie um jeden Preis beschützen. An einer Erdnuss-Allergie leidet sie ebenso. Ohne Waffe, also in ihrem Fall Messer oder Dolch in den Nahkampf zu gehen, ist für sie fast schon Selbstmord, und selbst mit, ist sie eher auf Fernkampf spezialisiert.

Mag: Electra mag Elektronik und Programmieren, ebenso liebt sie ihre Familie und ihre Freunde über alles und würde nicht zulassen, dass ihnen etwas zustößt. Sie mag auch Wälder und Berge. Ihre Lieblingstiere sind Wölfe. Ihre Lieblingsfarben sind schwarz, blau und silbern. Im Grunde mag sie es auch, für die Spiele zu üben, da es ihr ein Gefühl von Sicherheit gibt. Musik hat ihr geholfen, durch schwere Phasen ihres Lebens zu gehen und deshalb mag sie diese, auch singt sie selbst gerne und relativ gut. In der Nacht beobachtet sie gerne die Sterne, diese und den Mond mag sie. Auch mag Electra Regen, Gewitter, Stürme, Geschichten lesen und schreiben, Musik und Kunst. Ebenso mag sie nachzudenken und die Natur.

Mag nicht: Electra mag die Hungerspiele und das Kapitel nicht, besser gesagt, sie hasst sie. Auch mag sie Arroganz nicht. Sie ist kein Freund von Menschen die sich für etwas Besseres halten oder im Entferntesten meinen in der Lage zu sein, Personen die sie nicht kennen einzuschätzen. Ebenso hasst sie Verabschiedungen, den Glauben an Gott und Schlangen und Insekten. Große Wassermengen sind ihr nicht geheuer, weshalb sie Flüsse, Seen oder sogar Meere verabscheut, kleine Bäche hat sie gelernt als Trinkquelle zu sehen, etwas was ihr für die Spiele wichtig sein wird.

Angst/Ängste: Electra hat eine Bindungsangst, ebenso das ihren Liebsten etwas passiert und vor langsamen, brutalen, qualvollen Tod, vor dem Tod insgesamt. Auch ist sie wasserscheu.

Krankheit/Einschränkung*: Sie hat eine Erdnuss-Allergie und Albträume und Flashbacks von traumatischen Ereignissen.

Freiwillig/Gezogen: Electra wurde gezogen. Es kam sehr unerwartet, da sie nie Tessera nehmen musste und so nur wenige Zettel in der Lostrommel hatte. Man sah ihr den plötzlichen Schock kurz an, bevor sie gefasst und optimistisch aussah und ruhig zu der Bühne ging. Da sie nicht unbedingt unbeliebt in ihrem Distrikt war und viele Personen erschüttert waren, zwang sie sich zu einem leichten, aufmunternden Lächeln, auch wenn es trotzdem in gewisser Weise bitter wirkte.

Punkte bei der Bewertung: 9

Warum?: Zuerst mischte Electra in kurzer Zeit ein schwächendes Gift, mit dem sie ihre Pfeile und Messer beschichtete. Danach programmierte sie eine Simulation etwas um, in welcher sie sich dann befand. Ein Wald, sie wird verfolgt. Neben Pfeil und Bogen und Messern hatte sie auch eine Drahtrolle, die sie im Wegrennen immer weiter entrollte. Sie schoss mit Pfeil und Bogen immer wieder auf ihre Verfolger und warf auch ein paar Messer. Ein paar Treffer waren sehr gut, einige noch gut, 2-3 Schüsse trafen kaum, einer streifte bloß und einer verfehlte ganz. Im Wegrennen benannte sie Pflanzen um sich herum, nannte ihre Wirkung und ob sie ungiftig oder giftig sind. Ihr unterliefen dabei nur zwei klitzekleine Fehler. Der Draht entrollte sich immer mehr und als sie ihre Verfolger mehr oder weniger abgehängt hatte, machte sie direkt an einem ?See? oder eher an einer riesigen Pfütze stehen. Den Draht rollte sie um ein Messer und baute sich eine kleine Falle. Als die Verfolger dann kamen aktivierte sie das und elektrocutierte ihre restlichen Verfolger dann ganz einfach. Danach, als die Simulation fertig war, ging sie einfach aus dem Bereich, legte ihre Waffen weg und verließ mit einem ?Danke für ihre Aufmerksamkeit? und einer kleinen Verbeugung den Raum.

Erster Eindruck im Kapitol: Als der Zug im Kapitol ankam, winkte sie den Leuten und setzte ein breites Lächeln auf. Man konnte nicht sehen, dass es gefälscht war. Was aber nicht gefälscht war, war wie beeindruckt sie vom Kapitol war. Das konnte man ihr auch ansehen. Ihr wurde klar, dass es hier nicht um ihre Gefühle geht, sondern darum, den Leuten so positiv wie möglich aufzufallen und interessant für sie zu sein. Auch als sie aus dem Zug stieg, behielt sie dieses Lächeln und winkte den Leuten weiterhin. Bei der Wagenparade trug sie ein breites Lächeln und winkte den Leuten, sie versuchte so gut wie möglich aufzufallen. Es wirkte aber nicht erzwungen oder panisch, sondern natürlich und selbstbewusst. Auch war sie begeistert von dem Aussehen des Kapitols, es war echt wunderschön. Sie zeigte ihre Begeisterung auch bewusst, da es den Bewohnern bestimmt gefallen würde, dass sie begeistert von ihrer Heimat ist. Innerlich freute sie sich nur auf den Moment, wenn sie nicht mehr gefälscht Lächeln müsste und so tun müsste als würde sie jede Kleinigkeit im Kapitol lieben. Auch fand sie es unfair, dass es ihnen so gut ging, während andere litten. Außerdem war diese ganze Elektronik aus ihrem Distrikt. Bei anderen Tributen konnte sie einiges an Eindruck machen. Als die Partner verkündet wurden, schlich sich ein klitzekleines Lächeln auf ihr Gesicht und bei der zweiten Fahrt nahm sie Felinas Hand und hielt sie hoch, als Zeichen ihrer Partnerschaft.

Was trugen sie?: Bei der Ernte trug sie ein hellblaues Kleid, ähnlich dem von Katniss. Ihre Haare waren in einer halboffenen Frisur. Sie benutzte ganz klein wenig Puder und einen unauffälligen Lipgloss. Im Zug änderte sie ihre Kleidung. Sie zog sich eine schwarze Netzstrumpfhose an. Darüber

trug sie eine lockere und stark zerrissene Jeans in dunkelblau. Als Oberteil wählte sie einen Sweater in oversized. Umrisse von großen Maschinen waren abgezeichnet, mit vielen Blitzen und in der Mitte einem schäbigen Schild mit zwei Blitzen an der Seite und schwarzer Schrift: Keep out! High Voltage! Als Schuhe wählte sie schwarze, geschnürte Stiefel mit kleinem Absatz. Nach langem Nachdenken und Überlegen, entschied Electra, auch noch ganz wenig Makeup aufzutragen. Sie machte etwas Concealer und Highlighter drauf, auch ganz bisschen dunklen Lidschatten und ganz wenig Mascara. Für ihre Lippen wählte sie ein helles rosa. Außerdem malte sie auf ihre linke Wange einen kleinen Blitz.

Für die Wagenparade hatte sie ein Kleid an, obwohl nein, eher eine Mischung von Kleid und Kostüm. Der Rock war unten dunkelgrün und wurde mit elektronischen Chip-Mustern, die nach oben gingen blauer, bis er an der Taille dunkelblau ist. Das Kleid hat einen breiten Taillengürtel in schwarz, mit den Zahlen 0 und 1 immer wieder wiederholt aufgedruckt. Das Oberteil wird dann silbern. Die Ärmel sind mit elektrischen Lämpchen behängt, während sonst ein paar Kabel sich ihren Weg über jenes suchen. Ihre Haare wurden kompliziert hochgesteckt, von Draht durchzogen, auf welchen Electra insistiert hat, mit einem Kopfschmuck aus elektrischen Lämpchen. In Electras Haare wurde auch silberner und bronzener Glitzer gestreut. Sie trug einfache schwarze Stiefel, die geschnürt werden, da sie eh nicht zu sehen waren. Es war als würde von ihren Schultern grüne Nullen und Einsen aussprühen, so halt wie bei Katniss nur auf ihre Weise. Das viel vielen auf und zog Aufmerksamkeit auf sie. Als Schminke hatte sie eine Standard Base: Das heißt Concealer, Highlighter und so. Auf beiden Wangen wurde jeweils ein Blitz gemalt. Ihre Lippen waren dunkel, von Chip-Mustern durchzogen. Ihre Wimpern wurden silber-schwarz getuscht und ihr wurde ein ebensolcher Lidschatten gemacht. Ihr gefiel das fast schon, naja sie bemerkte aber ein paar Details, die nicht richtig gemacht sind, das gefiel ihr nicht, aber trotzdem trug sie diese Arbeit mit einem Lächeln und Stolz.

Auftreten beim Ball und Kleidung:

Auftreten: Electra war während des Balls nicht wirklich zurückhaltend, aber drängte sich keineswegs ins Rampenlicht. Davor musste sie sich mental vorbereiten, diese Fassade aufzusetzen, denn eigentlich ist sie fast ganz anderer Meinung. Sie machte einen guten Eindruck. Dennoch hielt sie sich eher bedeckt und wirkte sehr mysteriös, machte hier und da nur ein paar Andeutungen. Dennoch gab sie sich sicher und selbstbewusst, wirkte auch in etwa auch charmant und charakterstark und doch auch weniger gesellig als manch andere. Ihr Trauma und ihre Bindungsangst versteckte sie gekonnt, ebenso ihre eigentliche Meinung zum Kapitol und den Spielen. Von dem Ball hält sie im Grunde nicht viel, als würden sie in den Tod tanzen. Wenigstens hatte sie eine Chance mehr, einen guten Eindruck zu machen und die Tribute zu analysieren. Sie tanzte hier und da oder hatte einen Kaffeeklatsch mit Sponsoren oder mal auch Tributen. Von Tributen denen sie durchaus zutraute, sie zu durchschauen, hielt sie sich etwas fern, während sie ihren Opfern vorgaukeln will, eine gute Verbündete zu sein. Die Mittelschicht, die nicht allzu gefährlich ist aber auch nicht unnützlich, wollte sie zu ernsthaften Verbündeten machen. Ihre zweite Aufgabe war, dem Kapitol eine interessante Geschichte zu bieten.

Kleidung: Sie wurde in ein Kleid gesteckt, nun ja, es ist halt ein Ball. Sie musste sich damit abfinden, am Ende gefiel ihr das Kleid sogar irgendwie. Es enthielt als erster Pluspunkt für Electra die Farbe Blau und die Farbe Schwarz. Es war ein knielanges Kleid. Es hat einen Träger an einer Schulter, sonst keine Ärmel oder so. Der Träger ist schwarz und mit silbernen Glitzersteinchen besetzt. Das Oberteil

ist schwarz und es wirkt, als wäre es ein ganz, ganz langes Tuch, das immer weiter um ihren Torso wurde. So wickelt es sich in einem Moment um ihre Taille, wie ein Taillengürtel. An der linken Seite hat sie eine Fläche mit Glitzersteinen, jedoch nicht einfach ein draufgeklatschtes Rechteck, sondern auch mit einer Form, Kurven, Windungen und anderem. Ab dem Taillengürtel beginnt dann der Rock. Dieser ist aus Spitze, hat jedoch eine zweite Schicht, am Körper, den Unterrock, der aus sehr angenehmer Baumwolle ist und eine weiße Farbe hat. Der Rock ist ein A-Linien Rock. Er hat ein Ombré von schwarz zu blau an den Enden. Sie trägt dazu noch eine Strumpfhose, genauer eine relativ dichte Netzstrumpfhose, die von schwarz zu dunkelgrün wird und es von der Ferne aus wirkt, als würden sich Chip-Muster ihre Beine hinauf schlängeln. Als Schuhe trägt sie ein Paar stylische Stiefel. Sie sind schwarz und haben eine Lederoptik, aber nicht glatt oder lackiert. Sie werden bis ganz nach oben geschnürt und haben einen kleinen Absatz. Ihre Haare wurden mit einer silbernen Spange, mit gleichen Glitzersteinen wie ihr Kleid, nach hinten gesteckt und auch zum Teil halb hochgesteckt. Sie wurden auch gelockt und sie konnte ihre Stylisten gerade so, dazu bringen, ihr nur die Spitzen zu blondieren, anstatt ihre Haare zu färben. Direkt nach dem Ball wurde dies natürlich ausgewaschen. Sie trug ihren Ring und ein wenig anderen Schmuck. So zum Beispiel eine Choker-Kette und ein Armband. Das Armband ist aus schwarzem Leder und unbearbeitet, es passt einfach zu ihren Stiefeln. Eingeritzt ist der Name 'Electra Latier' in geschwungener Schrift. Ihre Choker-Kette hat auch eine solche Lederoptik und ähnelt einer Tattoo-Kette. Sie hat einen Anhänger einfach eine kleine Glühbirne aus Silber und Gold.

Auftritt beim Interview: Am ehesten war sie darauf aus, noch einmal das Interesse des Kapitols auf sich zu ziehen, um so viele Sponsoren und Fans wie möglich zu gewinnen. Sie gab sich geheimnisvoll und mystisch. Aber ebenso war sie gleichzeitig charmant und höflich. Sie beantwortete die Fragen selbstbewusst, lies aber immer etwas aus, was ihren geheimnisvollen Eindruck verstärkte. Sie ließ immer wieder ihre Intelligenz und Fähigkeiten durchscheinen, damit man sie nicht für nutzlos hält, verriet aber nichts über ihre Strategie oder ähnliches. Auch zeigte sie eine humorvolle Seite und konnte ein paar Witze mit Ceaser reißen. Wohl die zwei Sachen, die einem von ihr am ehesten im Kopf geblieben sind, sind zum ersten die Transformation ihres Kleides und dann noch eine der Catchphrases die sie gebracht hat, 'No weapon can match a brain!'. Hier ließ sie mal das unschuldigere sinken und zeigte, sie wäre ein ernstzunehmender Tribut.

Aussehen beim Interview: Bei dem Interview trug sie ein Kleid. Es war silbern und blau-grün gehalten. Das Oberteil war wieder ärmellos. Es war mit großen, bläulichen Rüschen übersät, ähnlich wie bei Clove Kentwell, D2 von den 74. Hungerspielen. Der Rock war weit und knielang, er hatte eine blaue Farbe und wurde von silbernen Glitzerpuder- 'Streifen' durchzogen. Als Schuhe wurde sie zuerst in Pumps gequetscht. Diese waren grellblau mit silbernen Ranken die sich darum winden. Electras Haare wurden in einen Wasserfallzopf geflochten. Sie wurden ebenso auch gelockt und eine Batterie-förmige Spange wurde in ihre Haare gesteckt. Sie trug eine silberne Kette mit mehreren Opalen und Saphiren. Sie trug einen Ring der mit zwei Ketten mit einem kleinem Silberarmband verbunden wurde. Keiner merkte das sie da an der Handfläche einen Knopf hatte. Als sie diesen drückte, verwandelte sich ihr Aussehen. Sie ging in einer Flamme von grünen Nullen und Einsen und Batterien unter und erschien dann mit einem ganz neuen Aussehen. Ihre Haare waren wild offen, mit ein paar blauen und grünen Strähnen. Sie hatte Ohrringe, jeweils einer eine grüne digital geschriebene

1 und bei dem anderen Ohr eine solche 0. Sie trug einen Leder-Choker mit ein paar silbernen Kettchen davon ausgehen und ihre nackten Schultern schmücken, im Grunde ist das eigentlich der Neckholder ihres Kleides, denn einige schwarze Lederstriemen gehen auch davon aus und halten das Kleid. Diese ist grün und hat freie Schultern. Jedoch gehen Ärmel danach über ihre Arme, sie wirken gleichzeitig aber auch wie Arm Sleeves. Sie sind grün in der Farbe des Kleides und werden dann langsam dunkler und auch langsam ein wenig weiter. Electra trägt zwei einfache Leder-Armbänder und kleine fingerlose, schwarze Netzhandschuhe. Der Rock ist leicht weit und eher glatt, aber mit ein paar Falten. Er geht bis zu ihren Knien. Nun trug sie silberne Schuhe mit Absatz, die sehr fein gearbeitet waren und sich praktisch um ihren Fuß wanden.

Strategie für Bündnisse*: Sie wird drei Arten von Bündnissen in Betracht ziehen. Erste Art: Sie wird Leute suchen, die sie ausnutzen kann. Sie sollten nicht zu schwach sein, aber doch zu manipulieren. Dann gäbe es Leute, die sie als ernsthafte Verbündete sieht und mit denen sie ein Nutz-und-Nutz Bündnis eingehen würde, wie es endet, mal sehen. Dann die dritte Sorte, die für sie gefährlichen Tribute, sie würden so tun, als könnten man sie ausnutzen, aber dann selbst Nutzen ziehen. Zu einem solchen würde es wahrscheinlich nur sehr selten kommen. Mit ihrer Partnerin will sie sich verbünden, da sie eh, gewollt oder nicht, ein Team sind. Mal sehen was sich so ergibt. Victoria aus ihrem Distrikt gefällt ihr schon, sie würde eventuell ein ehrliches Bündnis eingehen, Claudius hingegen ist ihr für ihren Geschmack zu arrogant, eher ein Ausnutz-Bündnis wäre da ihre Wahl.

Lieblingswaffe: Pfeil und Bogen, (Wurf-)Messer/Dolche, wenn es Draht geben sollte auch dieser.

Eigentlich ist ihre größte Waffe aber ihre Intelligenz und die anderen sind nebensächlich.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Electra hat einen kleinen Ring aus Silber mitgenommen.

Nichts Besonderes, aber mit zwei Schlangen die sich um ihn winden, mit jeweils einem Smaragd als Auge, die eine die andere verschlingend. Dieser Ring hat einst ihrem Bruder Stiles gehört, er gab ihn ihr kurz vor seiner Ernte.

Familie: Als allererstes sollte man erwähnen, dass sie von der Seite ihrer Mutter eine Nachfahrin von Beete Latier ist. Das wird aber unerwarteter Weise kaum betrachtet oder jedenfalls kaum im negativen Sinne. Zu ihrem Glück könnte man sagen. Ihre Familie hat sie über alles lieb und ist auch auf ihre Herkunft stolz. Ihre Mutter ist eine Erfinderin, die schon einige Bereicherungen und Erneuerungen in die Arbeitslandschaft in Distrikt 3 gebracht hat. Ihr Onkel ist Leiter einer Fabrik und ihr Vater ist ein Softwareentwickler. So geht es ihrer Familie relativ gut, sie haben keine Geldprobleme und sie haben auch genug Essen. Ihre Tante ist in einem Unfall vor 4 Jahren gestorben. Ebenso hat sie ältere Geschwister, zwei Brüder und eine Schwester, und eine jüngere Schwester. Ihr Bruder Stiles wurde für die 78. Hungerspiele gezogen und starb als 6. Platziertes, wovon Electra noch immer Albträume hat. Manchmal muss sie ihrer Schwester helfen, den Haushalt zu schmeißen, manchmal half sie bei der Arbeit beim Programmieren, Erfinden oder Softwareentwickeln, jedoch eher freiwillig und um sich Wissen anzueignen.

Megan Latier (Mutter)

Nath Voltdale (Vater)

Clyde Latier (Onkel)

Aneyra Latier (Tante, tot)

Stiles Voltdale-Latier (älterer Bruder, 20, tot)

Nila Voltdale-Latier (ältere Schwester, 24)

Fay Voltdale-Latier (jüngere Schwester, 12)

Vergangenheit: Für jemanden aus Distrikt 3 hatte sie ein gutes Leben. Ihre Familie verdiente gut Geld, was bedeute, dass sie nicht für Geld arbeiten musste. So konnte sie zum Beispiel zur Schule gehen, anstatt in Fabriken zu schuften. Wenn sie nicht in der Schule war, verbrachte sie ihre Freizeit viel draußen und lernte auch viel über die Natur. Auch wenn sie es nicht musste, half sie doch gerne bei der Arbeit ihrer Familie um etwas zu lernen und eignete sich auf diese Weise Wissen über Elektronik an. Zum Thema Schule sollte man erwähnen, dass sie eine Weile aus Eifersuchtgründen gemobbt wurde. Das prägte Electra sehr. Sie wurde sehr verschlossen und weinte meist nachts. So ging das etwa bis zu kurz nach ihrem 9. Geburtstag. Da änderte sich etwas, und zwar drang das ganze einfach nicht mehr zu ihr durch und sie lernte es auszublenden. So wurde Electra selbstbewusster und einfach stärker, auch wenn sie innerlich manchmal noch immer Selbstzweifel hat. Mit etwa 11 Jahren hat sie dann aus Angst vor den Spielen angefangen heimlich zu üben. Am Rand der Fabriklandschaft von D3 gab es einst ein paar große Fabrik- und Logistikgebäude, aber durch viele Unfälle wurden diese geschlossen und nicht mehr benutzt. Diese besucht Electra oft und dort hat sie auch geübt. Eines Tages fanden ihre Brüder sie dabei, aber sie schaffte sie von ihrem Standpunkt zu üben, dass sie sie dann nicht an ihre Eltern verpetzen. Vor vier Jahren starb ihre Tante plötzlich in einem großen Fabrik-Unfall in dem viele Leute umkamen. Man munkelt es wäre eine Falle des Kapitols gewesen, da dort viele arbeiteten, die sich in der Rebellion gegen das Kapitol stellten. Das wäre auch sehr plausibel, da bekannt war, dass ihre Tante dort sein würde. Wieso das? Ja weil ihre Tante immer die einzige war die sich direkt und offen auflehnte, während der Rest ihrer Familie eher aus dem Hintergrund Leute gegen das Kapitol aufbrachte und aus den Schatten agierte. Zwei Jahre später, bei der Ernte für 78. Hungerspiele wurde ihr älterer Bruder und gleichzeitig bester Freund, Stiles gezogen. Sie war unfassbar geschockt und traurig, sie weinte und schrie, versuchte zu ihm durchzukommen, aber die Friedenswächter versperrten ihr den Weg. Ihr Bruder war neben dem Mädchen aus Distrikt 5 der letzte Verbliebene. Electra hatte in diesem Moment wieder Hoffnung, doch wurde Stiles dann von Keira getötet. Sie war am Boden zerstört. Einige Tage lang hatte sie sich in ihrem Zimmer eingeschlossen und sie weinte und schluchzte fast nur. Eine Zeit lang aß sie auch kaum etwas, sie nahm drastisch ab. Das ihr Hund, Silver starb machte die ganze Situation nur schlimmer. Dank ihrer Familie schaffte sie irgendwie aus diesem Loch zu kommen, auch wenn sie noch immer Albträume und Flashbacks hat. So wacht sie manchmal schluchzend und fast schon schreiend, vollkommen schweißnass auf. Electra hasst Keira dafür, dass sie ihren Bruder getötet hat und hegt klein wenig einen vorurteilenden Hass gegen Distrikt 5. Seit der Ansage des Jubeljubiläums konnte sie nicht richtig schlafen und hat noch viel mehr geübt, daher die Augenringe.

Sonstiges: / (Character Theme Songs kommen eventuell noch)

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: LilianaMaximoff

Kapitel 12

D3 m1: Lumen Dell (ein Kanonenfutter-Tribut) gespielt von LilianaMaximoff

Vorname: Lumen

Nachname: Dell

Alter: 13

Distrikt: 3, m1

Aussehen: lockige und eher kürzere, braune Haare, braune Augen, normal groß und unternährt

Sonstiges:

Kapitel 13

D3 m2: Claudius Jonathan Mildflake gespielt von Eulenfluegel

Vorname: Claudius Jonathan

Nachname: Mildflake

Spitzname*: Meist wird er mit der Abkürzung seines Vornamens: Jona angesprochen.

Geschlecht: m2

Alter: 14

Distrikt: 3

Aussehen: Claudius ist mit 1.80 für sein Alter ziemlich groß. Sein kurzes, braunes Haar trägt er meist ordentlich nach rechts gescheitelt. Er ist ziemlich dünn, nicht gerade mager aber etwas unter der Kategorie ?schlank?. In seinem Gesicht findet man neben seiner schmalen Nase und den dünnen Lippen auch noch seine blauen Augen.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Claudius ist ein sehr berechnender und intelligenter Mensch mit einem hohen Selbstbewusstsein und einem noch höheren Ego. Claudius neigt manchmal zu Arroganten und herablassenden Worten und in einigen Momenten überschätzt er sich auch. Er kann aber auch sehr nett und liebenswürdig sein.

Stärken: Seine Stärken sind definitiv zum einen seine Intelligenz und zum anderen die Tatsache das er erst abwartet und nicht einfach drauflosstürmt.

Schwächen: Seine Schwächen liegen in seiner Selbstüberschätzung und im Kämpfen.

Mag: Claudius mag das lesen und schreibt sehr gerne.

Mag nicht: Er mag es nicht wenn man ihn unterbricht oder ihn beim lesen stört.

Angst/Ängste: Er hat Angst vor Tieren und Feuer.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: Er wurde gezogen und seine Reaktion darauf war ziemlich eindeutig: Er fiel unter einem großen Shock in Ohnmacht wachte kurz darauf wieder auf und ging schweigend mit den Friedenswächtern mit.

Punkte bei der Bewertung: 6

Warum?: Zuerst sortierte er die Kräuter nach giftig und ungiftig, wobei er nur 1 Fehler machte, danach schoss er mit einem Blasrohr auf eine Zielscheibe 7 Pfeile landeten dicht in der Mitte 2 etwas entfernt und 1 verfehlte komplett. Zuletzt verbarg er sich unter einem Tarnnetz und schaffte es damit unbemerkt eine Strecke von 20 Metern zurückzulegen.

Erster Eindruck im Kapitol: Claudius war erstaunt und beeindruckt.

Was trugen sie?: Auf seinem Kopf saß ein Helm mit mehreren glühenden Lämpchen und er trug einen blauen Anzug an dem mehrere, dünne Glasröhren befestigt waren durch die eine gelbe Substanz floss.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Beim Ball trug er einen schwarzen Smoking und eine dunkelblaue

Auftritt beim Interview: Bei dem Interview wirkte er sehr selbstbewusst und hielt seine Arrogante und überhebliche Art zurück.

Aussehen beim Interview: Beim Interview trug Claudius einen dunkelblauen Smoking und eine schwarze Fliege.

Strategie für Bündnisse*: Claudius setzt auf Bündnisse und möchte diese mit einer diplomatischen Verhandlungsweise durchsetzen.

Lieblingswaffe: Seine Lieblingswaffe ist das Blasrohr.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine kleine, kupferfarbene Münze.

Sonstiges: Claudius lernte im Alter von 12 Jahren mit dem Blasrohr umzugehen, der Grund dafür war die Angst seiner Eltern er könnte ausgelost werden und würde keine Waffe beherrschen. Da ihm Waffen die Kraft benötigten nicht gerade einfach fielen wählte er das Blasrohr.

Familie: Vater: Lucius Mildflake

Mutter: Evelyn Mildflake

Bruder: Mike Mildflake

Vergangenheit: Claudius wuchs in Distrikt 3 eigentlich ganz normal auf mit der Ausnahme das er mit 12 das Blasrohrschießen auf Wunsch seiner Eltern lernte.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Eulenfluegel

Kapitel 14

D4 w1: Layla Crown gespielt von Sarah13:

Vorname: Layla

Nachname: Crown

Spitzname: Sie hasst Spitznamen

Geschlecht: w1

Alter: 14

Distrikt: 4

Aussehen: Layla ist für ihr Alter relativ groß Sie hat hellblonde, brustlange und glatte Haare. Ihre Augen sind blau und werden von innen nach außen immer dunkler. Sie hat einige Sommersprossen und relativ helle Haut. Layla hat eine schlanke Figur

Link zum Aussehen: /

Charakter: Sie ist arrogant und selbstverliebt. Auch denkt sie, dass die Hungerspiele nicht schlimm sind und das sie das gewinnt, nur um ihre Schwester hat sie Angst.

Stärken: Layla ist gut im Klettern, Schwimmen und ist sehr schnell und beweglich. Auch ist sie gut im Nahkampf und hinterhältig.

Schwächen: Im Fernkampf ist Layla eine Niete, mit Pflanzen kennt sie sich auch nicht aus. Sie kann ebenfalls kein Blut sehen und sich nicht tarnen.

Mag: Nahkampf, klettern, schwimmen

Mag nicht: Fernkampf, Leute die denken Sie sind besser

Angst/Ängste: Sie hat Angst, von ihrer Schwester getötet zu werden und sie hat Angst, dass ihre Schwester in den Spielen stirbt.

Krankheit/Einschränkung*: An der rechten Hand fehlt ihr ein Stück von ihrem Ringfinger, da sie als sie 3 Jahre alt war mit der Axt darauf gehauen hat.

Freiwillig/Gezogen: Layla meldete sich freiwillig, eine Karriero halt.

Punkte bei der Bewertung: 8

Warum?: Als allererstes überwältigte sie eien hohe Mauer, worauf ein Hindernissparcour folgte.

Dabei wurde sie angegriffen und sie ist ausgewichen, nur ein einziges Mal wurde sie getroffen. Bevor ihre Zeit dann um war, zeigte sie ihr Kampfkönnen mit dem Dolch.

Erster Eindruck im Kapitol: Man konnte Layla ansehen dass sie beeindruckt war.

Was trugen sie?: Zu der Parade trug sie ein blaues Kleid das bis gerade so über den Boden reichte. Es war blau und Muschel und Perlen waren eingenäht. Ihre Haare trug sie zu einer Fischgräte geflochten, sie war leicht geschminkt und trug eine Kette aus Perlen, ihre Schuhe waren blau

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie hat sich mit ?allen? viel unterhalten und auch einen guten Eindruck gemacht. Sie hatte ein blaues Kleid an das hinten auf dem Boden hing und vorne bis zu den Knien ging dazu hatte sie blaue Ballerina Schuhe an. Ihre Haare waren aufwendig hoch gesteckt und beinhaltete blauen Schmuck dazu trug sie eine silberne Kette mit kleinen Kristallen, sie war leicht

Auftritt beim Interview: sie war gut gelaunt und hat viele Witze gerissen sie war sehr humorvoll und hat viele Komplimente gemacht

Aussehen beim Interview: sie trug ein relativ kurzes blaues Kleid das aber eine Halskragen hatte dazu trug sie ebenfalls blau Ballerinas. Ihre Haare trug sie offen und sie war leicht geschminkt

Strategie für Bündnisse*: sie macht viele Witze und ist Humorvoll aber vor alle dem zeigt sie was sie kann

Lieblingswaffe: Messer, Dolch

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Silberner Ring mit einem Fisch der sie mit ihrer Schwester Verbindet

Sonstiges: ist die Schwester von Felina Crown die ebenfalls bei den hungerspielen mit macht (ist mit Combi007 abgesprochen)

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Sarah13

Kapitel 15

D4 w2: Felina Crown gespielt von Combi007

Vorname: Felina

Nachname: Crown

Spitzname*: /

Geschlecht: w2

Alter: 17

Distrikt: 4

Aussehen: Felina hat Brustlänge, blonde, glatte Haare. Dazu hat sie blaue Augen. Sie hat einzelne Sommersprossen. Sie ist relativ groß für ihr Alter und durch das Jahrelange Training sehr muskulös. Sie hat eine sehr kurvige Figur. Viele beneiden sie um ihr Aussehen.

Link zum Aussehen: <https://images.app.goo.gl/qh8m4b6aZhrNNL8bA>

Charakter: Sie ist extrem Arrogant. Sie unterschätzt ihre Gegner gerne mal und denkt das sie sowieso gewinnt. Sie ist nicht dumm, aber sie handelt oft unüberlegt und lässt sich leicht provozieren wenn man richtig ansetzt.

Stärken: Sie kann extem gut mit Speer und Dreizack umgehen. Sie ist extrem stark und kann gut kämpfen, sie kann gut schwimmen.

Schwächen: Sie kann nicht mit kurzen Waffen wie Dolchen oder Messern umgehen, ihre Arroganz, sie unterschätzt ihre Gegner sehr schnell, sie handelt oft unüberlegt, man kann sie leicht provozieren.

Mag: kämpfen, die HG

Mag nicht: schwäche, wenn man sie beleidigt

Angst/Ängste: sie hat Angst vor einem langen und schmerzhaften tot und würde sich ehr selbst umbringen als das zu durchleben.

Krankheit/Einschränkung*/:

Freiwillig/Gezogen: freiwillig

Punkte bei der Bewertung: 11

Warum?: Zuerst warf sie Dreizäcke auf Menschliche Zielscheiben. Sie warf kein einziges Mahl daneben und traf immer tödlich. Danach ging sie zu einer Simulation ähnlich der von Katniss in Carching fire. Sie verband sich die Augen und kämpfte anhand der Geräusche mit dem Speer. Sie wurde einmal leicht an der Hand getroffen, aber ansonsten war sie unverletzt und traf (fast) jedes Mal.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie fand es wunderschön und war begeistert.

Was trugen sie?: Sie trug zur Parade ein einfaches blaues Kleid. Darüber wurde ein Fischernetz mit vielen Muscheln genäht. Ihre Haare wurden zu einer Fischgrete gebunden (ihr versteht? xD) und blauer Glitzer wurden in ihre Haare gesteckt. Sie trug eine Glitzernde blaue Krone die an fließendes Wasser erinnerte.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie hat sich mit den anderen Karrieros und den Spielmachern und Spinsoren unterhalten. Sie hat auch viel getanzt. Sie trug ein bodenlanges blaues Kleid, auf das viele

Pallieten aufgenäht wurden die wie Fischeschuppen aussehen. Dazu trug sie blaue Ballerinas und eine mit aquamarin farbene Edelsteinen. Ihre Haare trug sie offen.

Auftritt beim Interview: Sie war sehr charmant und kalm optimistisch rüber.

Aussehen beim Interview: Sie trug ein rückenfreies, rosanes Kleid. Es ging ihr bis zu den Knien und hatte viel Tüll und wallte um sie herum. Dazu trug sie lachsfarbene Ballerinas. Ihre Haare trug sie in wellen offen.

Strategie für Bündnisse*/

Lieblingswaffe: Speer und dreizack

Gegenstand, der mitgenommen wurde: ein silberner Ring mit einem Fisch.

Familie: Felina hat Eltern, welche beide noch leben. Dazu hat sie eine ältere Schwester, Arthama, welche 19 Jahre alt ist, Dazu hatte sie noch einen älteren Bruder.

Vergangenheit: Neben der Tatsache, dass sie ihr Leben lang für die Spiele trainiert hatte sie eine normale Vergangenheit. Naja, bis ihre Schwester und ihr Bruder für die 79. Hungerspiele gezogen wurden. Beide waren zu diesem Zeitpunkt 18 Jahre alt. Bis zum Ende hielten sie durch, aber ihr Bruder starb als 3. Platziertes, da er von dem Mädchen aus der 2, die auch noch übrig war, getötet wurde. Seitdem hegt sie Misstrauen gegen Distrikt 2. Ihre Schwester gewann die Spiele und sie zogen ins Dorf der Sieger.

Sonstiges:/

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 16

D4 m1: Jongo Luciano Grey gespielt von Mr. Super Anwalt

Vorname: Jongo Luciano

Nachname: Grey

Spitzname*: /

Geschlecht: Männlich 2

Alter: Er ist 17 Jahre alt.

Distrikt: Er kommt aus Distrikt 4.

Aussehen: Er ist groß und muskulös, leider fehlt ihm der kleine Finger der linken Hand. Er hat schwarze Haare, eine kleine Nase und unnormal große Füße. Er hat ein kantiges Gesicht und außergewöhnlich kleine Ohren.

Er ist um die 1,80.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Er ist freundlich, intelligent, ein guter Stratege und mag die Natur sehr gerne. Leider kommen seine Witze bei vielen Leuten nicht gut an. Schlimmer Weise hat er Migräne. Er macht sich auch oft Gedanken über das Leben und die Welt.

Manchmal fragte er sich, wie die Welt vor der Zeit des Kapitols so war. Sein größter Wunsch ist es, seit paar Wochen, die Hungerspiele abzuschaffen. Ehrlich gesagt hatte er sich vorher nie Gedanken über die Hunger-Spiele gemacht. Natürlich hatte er schon oft darüber nachgedacht, wie es wohl ist gezogen zu werden. Jetzt erst hinterfragte er den Sinn dieser Spiele. Als er noch klein war, war er oft Abends noch heimlich am Wasser, schaute dem Sonnenuntergang zu und lächelte. Diese riesige Wassermasse und die vielen unterschiedlichen Lebewesen darin, faszinierten ihn einfach.

Stärken: Intelligenz, kämpfen und Fische fangen.

Schwächen: Er ist kurzsichtig und hat wie gesagt Migräne. Er kann zwar gut kämpfen, kann aber nur leider kein Blut sehen.

Mag: Süßigkeiten, er kann leckerem Essen einfach nicht widerstehen.

Mag nicht: Schlangen und Spinnen.

Angst/Ängste: Er hat eine kleine Spinnen Phobie.

Krankheit/Einschränkung*: Er hat, wie oben schon gesagt migräne.

Freiwillig/Gezogen: Er wurde gezogen. Als erstes konnte er es kaum fassen. Als er nicht von alleine hoch kam, holten ihn die Friedenswächter sehr Brutal nach oben. Dann wurde er von seiner Familie getrennt. Er zappelte, schrie und weinte, trat und schlug um sich, doch es half alles nichts.

Punkte bei der Bewertung: 2

Warum?: Genau da hatte er eine schlimme Migräne und konnte sich nicht konzentrieren. So versagte er sogar bei seinen Lieblings Kampftechniken. Leider ist er, wenn er erstmal eingeschüchtert wurde, immer zu unkonzentriert um nachzudenken, ganz zu schweigen vom kämpfen. Außerdem war er auch sehr gestresst, es ist eben das Einzeltraining!

Erster Eindruck im Kapitol: In seinen Gedanken spielte sich in etwa das ab: "Wow, denen geht es ja besser als uns! Wenn ich die Spiele gewinn, geht es mir und meiner Familie vielleicht auch so gut wie denen. Dann müssten wir uns nicht mehr jeden Tag anstrengen und arbeiten und das nur damit wir Abends was zu essen haben." Andererseits war er auch böse auf die Leute im Kapitol, weil es denen so gut ging und ihnen so schlecht. Das konnte man ihm teils ansehen. "Dabei gehörten sie ja noch zu einem der reichen Distrikte!" Plötzlich überkam ihm Wut, denen ging es zu gut.

Was trugen sie?: Bei der Parade ein blaues Gewandt, mit einer Weste aus Fischschuppen und einer Krone mit Muscheln.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er kam selbstbewusst und schlau bei den Leuten aus dem Kapitol rüber. Er trug eine hellblaue Tunika, mit aufgeklebten Algen.

Auftritt beim Interview: Dort war er zwar sehr schüchtern, aber sein aussehen machte alles wieder gut.

Aussehen beim Interview: Er trug ein silbernes Gewand, mit dunkel- blauen Streifen.

Strategie für Bündnisse*: Er möchte alleine kämpfen, am Ende fallen ihm seine Kameraden noch in den Rücken

Lieblingswaffe: Dreizack, aber Dolche mag er auch gern.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Ein aus Holz geschnitzter Glücksbringer von seiner Schwester.

Familie: Er hat eben seine Eltern und eine kleine Schwester, mehr gibt es da nicht zu erzählen.

Vergangenheit: Er war oft fischen und ging einmal in der Woche zu einem Kampfkurs. Obwohl er kein Blut sehen konnte, war er darin ziemlich gut. Er mochte seinen Lehrer sehr gern. Deshalb traf es ihn auch sehr, als er von den Friedenswächtern getötet wurde. Angeblich hätte er seine besten Schüler gegen das Kapitol eingesetzt. Es war für ihn auch schwer den Tod seiner großen Schwester in den letzten Aufständen zu verkraften.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 17

D4 m2: Alessandro Delari (Kanonenfutter-Tribut) gespielt von Combi007

Vorname: Alessandro

Nachname: Delari

Alter: 18

Distrikt: 4 m2

Aussehen: glatte, blonde Haare. Steingraue Augen, extrem groß, muskulös

Sonstiges: meldete sich freiwillig

Kapitel 18

D5 w1: Ophelia Dahlia Gracelyn Summer gespielt von Esenosarumensemwonken

Vorname: Ophelia Dahlia Gracelyn

Nachname: Summer

Spitzname: Sie stellt sich meist unter dem Namen Dahlia oder Grace vor.

Spitznamen die sie sich in den Jahren eingefangen hat sind unterdessen nur Gracielein und Phelia welche sie aber nicht sonderlich mag.

Geschlecht: Weiblich 1.

Alter: Sie würde in der Arena siebzehn Jahre alt werden ist aber zur jetzigen Zeit noch 16.

Distrikt: 5

Aussehen: Dahlias Aussehen entspricht dem Bild einer typischen 16/17 jährigen mit vielleicht ein zwei Merkmalen die etwas herausstechen.

Das erste was am meisten Aufsehen erregt sind ihre Augen die in so einem hellen Blau sind, das sie bei genauerem hinsehen kein Ende zu haben scheinen. Dazu beitragen tun auch ihre längeren dunklen Wimpern die diese umrahmen und einem eleganten Fächer ähneln.

Das zweite Merkmal das sie an sich trägt ist ihre nicht mehr menschlich erscheinende blasse Haut die immer kalt ist.

Wenn man Witze darüber machen wollte, würde zuerst der Witz fallen das sie ein Vampir sei. Danach würde der Spruch fallen das sie eine untote ist. Sie scheint selbst darüber zu lachen aber Gesundheitlich ist dies nicht sehr gut da diese Merkmale ein Anzeichen auf einen schlechten Kreislauf und fehlender Nahrung ist die sie aber ignoriert. Für sie zählt mehr oder wenig nur das Atmen und Leben.

Eher weniger fällt dabei ihre nicht magere, dennoch schon dünne Statur auf und ihre Größe die teils ein paar Zentimeter kleiner ist als die der anderen 16/17 jährigen. Vielen fällt hinter der Fassade nicht auf, dass sie eine gute Bein und Arm Muskulatur besitzt die so manch einer unterschätzt hat.

Dahlias Körper besitzt wie viele des weiblichen Geschlechts weibliche Kurven die man bei ihr auch an den entsprechenden Stellen findet und wie auf den meisten Lebenden Körpern findet man auf ihren Schultern auch einen Kopf der von fast schon schwarzen, glatten Haaren umgeben wird. Diese sind in einer dicken Struktur und gehen ihr bis leicht über die Schultern.

Meist trägt sie diese offen, an wenigen Tagen aber auch zu einem aufwendigen Dutt oder einem hohen Zopf hochgesteckt.

Dahlias Nase kann man als eine zierliche Stupsnase bezeichnen und ihre Wangen sind teils etwas gerötet.

Ihre Lippen sind unterdessen voll und in einem fast schon rosigen Ton und an ihrem linken Unterarm findet man einige Narben die sie zu verstecken versucht.

Link zum Aussehen: <https://pin.it/6pJM1op>

Charakter: Dahlias äußerer Charakter ähnelt einer leeren, gefühllosen, neutralen Hülle. Sie scheint

weder gerne Emotionen von sich zu geben, noch Emotionen von anderen zu beachten weshalb sie oft egoistisch betrachtet wird.

Wenn von ihr erwartet wird auf zwang eine Konversation zu führen kommt von ihr nur ein nicken, ein Schulterzucken oder einfach nur stille. Sie ist kein Freund von Small Talk, entweder redet man richtig mit ihr oder gar nicht.

Ebenso ist sie kein Freund von Menschen die sie manipulieren wollen, vorsicht Spoilerwarnung; sie scheint jeden Menschen, wie gut dieser auch Schauspielern mag zu durchschauen. Einerseits gut für sie, manchmal aber auch ein Fluch wenn man beachtet wie viel Zeit mit Menschen sie dadurch verloren hat.

Trotz ihrer neutralen Art hat sie eine ziemlich klare Meinung, fragt wer sie danach wird sie die bittere Wahrheit sagen, ihre Wahrheit.

Erwartet man von ihr etwas anderes ist man wahrscheinlich an der falschen Adresse.

Durch diese Hülle die sie mit sich trägt hat sie angefangen sich mehr im Kopf zu denken und umso weniger zu sagen, dadurch ist sie im Kopf wahrscheinlich eine größere Gefahr als mit einer außernandersetzung mit der Waffe. Sie scheint jeden Menschen gut einschätzen zu können, weiß nach kurzen Unterhaltungen wie sie ticken und was sie wohl können und was nicht und sie plant immer einige Schachzüge vorraus.

An sich ist sie deshalb eine ebenbürtige Feindin wenn man sie sich als Feindin macht, sie würde wahrscheinlich sogar einen Weg finden eine Person in den Tod zu reißen obwohl sie selbst schon verstorben ist, einfach nur aus theoretischer Planung die sie vor ihrem Tod geplant hat.

Einerseits erscheint es gruselig, für sie ist der Gedanke andererseits erträglich. Für sie zählt an dieser Stelle das Motto: When we burn you burn with us??.

Wer sie jedoch nach all den Charakterzügen besser kennt weiß das all diese Züge nur eine Art persönlicher Schutz für sie sind.

Zum einem weil sie so nicht verletzt werden kann, zum anderen weil sie oft selbst nicht mehr weiß wer sie ist.

Man schafft es in sie vorzudringen und man schafft es auch nicht sonderlich langsam, dennoch wird sich dadurch ihre neutrale Art nicht plötzlich in ein offenes und fröhliches Mädchen umwandeln sondern eher schleichend und langsam damit andere nicht den direkten Unterschied bemerken.

Wenn man es bis dahin geschafft hat, hat man eine treue Freundin an seiner Seite, wenn nicht dann hat man eine gute Rivalin, so wie er es gerne hätte.

Stärken: Ihre mit größte Stärke liegt in dem logischen und sachlichen denken, in den Situationen in denen die meisten den Kopf verlieren bleibt sie ruhig und behält einen klaren Verstand. Danach folgt die für sie positive Stärke das sie schnell unterschätzt wird und dennoch eine exzellente Schwertkämpferin ist.

Dahlia ist ebenfalls schlau, sie kennt sich mit Kräutern und Beeren aus und hat durch dieses Wissen erlernt Gift zu mischen.

Schwächen: Ohne ein Schwert in den Nahkampf zu gehen ist für sie halber Selbstmord, zu einem da sie nicht weiß wie sie ohne Waffe kämpfen soll, zum anderen weil sie dann im Vergleich zu anderen Tributen nicht sonderlich stark ist. Danach folgt die Schwäche der Platzangst die sie besitzt und ebenso die der Persönlicheren Berührungen. Die Schwäche die bei den meisten Tributen bekannt ist,

ist die ihrer fehlenden Fernkampf Technik und die ihrer Kälteempfindlichkeit. Da sie teils im Frieren und mit Pullovern rumrennt, hat sie ihre Probleme damit nicht zu frieren womit bei ihr auch die ziemlich große Wahrscheinlichkeit in der Arena besteht das sie unbemerkt erfriert.

Mag: Dahlia liebt den Mond, Wölfe, Bücher soweit sie diese bekam und das Sprechen der Gebärdensprache das sie von ihrem Tauben Freund erlernte.

Ebenso mag sie aus welchem Grund auch immer das Feuer, Gift, Arbeit mit Elektronik und Drähten und ebenso das diskutieren und debattieren in dem sie wirklich gut ist.

Mag nicht: Sie ist kein Freund von Menschen die sich für etwas Besseres halten oder im entferntesten meinen in der Lage zu sein Personen die sie nicht kennen einzuschätzen. Ebenso hasst sie Verabschiedungen, den Glauben an Gott und trägt einen Hass auf das ganze Kapitol mit all deren Menschen die darin leben.

Angst/Ängste: Wie bei den Schwächen erwähnt hat sie Platz und Berührungsängste.

Krankheit/Einschränkung: Sie hat eine Essstörung (eine Art Mischung aus Ess-Brechsucht und Magersucht) und ist Kälteempfindlich soweit man dies als Krankheit bezeichnen könnte.

Freiwillig/Gezogen: Dahlia wurde gezogen was für sie aber kein großes Wunder war. Sie hat schon oft ihren Namen mehr als gewohnt in die Glaskugel werfen lassen da sie mit den Tesserasteinen ihre Familie und Freunde versorgt hat.

Da es in ihrem Distrikt grundsätzlich schon wenig Kinder gab und die Wahrscheinlichkeit für sie deshalb wuchs war eine nicht Ziehung schon ein Wunder weshalb sie keine Anstalten machte als sie gezogen wurde und mit einem neutralen, fast schon etwas gelangweilten Gesichtsausdruck auf die Bühne ging.

Punkte bei der Bewertung: 8

Warum?: Als erstes hat Dahlia sich bei den Kräutern und Beeren aufgehalten wo sie mit einem bestimmten Versuchsverlauf den sie erlernt hat Gift mischte welches dazu fähig gewesen wäre junge Jugendliche langsam zu töten und Erwachsene zu einigen Qualen, dennoch nicht zum Tod zu führen. Danach ging sie zu den Waffen und nahm ein Schwert an sich mit dem sie ihre Kampfkünste unter Beweis stellte. Dabei kämpfte sie gegen zwei Friedenswächter gegen diese sie knapp gewann und dann ohne den Kapitolsmenschen einen Blick zu schenken die Halle verließ.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie ist ziemlich rebellisch rüber gekommen und vielleicht schon ziemlich emotionslos. Trotzdem mochten sie ein paar wobei die Spielmacher von ihrer neutralen Seite nicht sonderlich angetan sind da sie dies als „langweilig??“ empfinden.

Was trugen sie?: Sie trug eine Flechtfrisur in der einige Drähte die Kabel ähnelten eingeflochten waren. Ihr Kleid bestand ebenso aus diesen Drähten und bildete ein Gewand aus vielen unterschiedlichen Farben.

Ihre Schuhe waren weiße Sandalen auf denen mit dem Draht ein Mond gesteckt wurde und ihre Augen wurden mit einem schwarzen Eyeliner nachgemalt.

Auftreten beim Ball und Kleidung:

Auftritt: Man sah ihr an das sie nicht sonderlich angetan von einem Ball war. Einerseits weil sie nicht versteht warum man plötzlich einen Tanz ablegen soll als würde man in den Tod tanzen, andererseits weil sie Kleider hasst und eins anziehen musste. Obwohl sie den Ball hasste, hat sie es trotzdem geschafft ein knappes Lächeln auf den Lippen zu tragen und immer höflich und elegant auszusehen

Aussehen: Dahlia hat gezwungenermaßen ein Kleid anziehen müssen wobei sie aber wenigstens die Farbe des Kleides aussuchen durfte das am Ende Schwarz wurde. Unterdessen trug sie schwarz Ballerinas und ihre Haare trug sie wie gewohnt offen nur eindeutig gekämmter.

Ihre Augen wurden mit einem grauen Eyeliner nachgemalt und man könnte sie zwar dafür verurteilen aber zu mehr Schminke konnte man sie nicht bewegen.

An sich ähnelte ihr Aussehen dem einer Beerdigung wobei es dennoch etwas ziemlich schönes an sich hatte.

Auftritt beim Interview: Dahlia zeigte sich von ihrer eigenen besten Seite welches sie in dem Moment an den Tag legen konnte, sie war höflich und freundlich und hat immer Vorraus gedacht damit sie sich durch ihre Antworten nicht in Schwierigkeiten ritt. Dabei hat sie auch immer darauf geachtet das sie das sagst was die Leute hören wollten, ob es ihre ehrlichen Antworten waren ist bezweifelenswert, dennoch hat es ihr jeder abgekauft und am Ende des Interviews hätten sich die Sponsoren vielleicht sogar entschlossen sie zu Sponsoren wenn sie nicht ihr gefaktes Lächeln zu früh abgesetzt hätte und man bei dem verlassen der Bühne ihre leicht genervten und vielleicht sogar etwas schielenden Augen beobachten hätte können.

Aussehen beim Interview: Sie trug zur Abwechslung mal kein schwarzes sondern ein dunkel blaues Kleid das einige zierliche glitzernde Steine besaß und ihr bis zu den Beinen ging. Ihre Schuhe waren wie bei dem Ball Ballerinas.

Ihre Haare wurden zu einem ordentlichen Dutt mach oben gebunden, in der ungefähren Richtung ihrer Schläfe befand sich schwarzer Glitzer und ihre Haut wurde heller geschminkt damit sie nicht wie eine Leiche aussah.

Strategie für Bündnisse: Sie ist offen was das Bündnis betrifft, jedoch würde sie sich nicht unbedingt mit Everdeen verbünden da sie nicht sonderlich begeistert davon ist den Zorn des Kapitols auf sich zu spüren.

Lieblingswaffe: Auch wenn man es eher weniger von ihr erwartet ist ihre Lieblingswaffe das Schwert und der Umgang mit Gift.

Gegenstand der mitgenommen wurde: Sie hat das Stück Papier das zu der Ernte gezogen wurde und auf welches ihr Name gedruckt stand mitgenommen das sie mehr oder weniger sich selbst zugesteckt hat.

Familie:

- Vater: Alexander Summer (Lebt)
- Mutter: Lily Summer (Gestorben an Krebs als Dahlia neun Jahre alt war.)
- Kleine Schwester: Alison Summer (Lebt)

Vergangenheit: Dahlia wuchs in einem kleinen Haus im fünften Distrikt auf.

Da ihre Mutter früh verstarb, nahm sie ihren Platz in der Familie ein und half ihrer kleinen Schwester beim lernen und sorgte für die Nahrung. Ebenso half sie ihrem Vater drei Tage in der Woche bei seiner Arbeit und hat nebenbei zusammen mit ihrer Freundin essen erarbeitet um dies den ärmeren Leuten und Kindern zu schenken die keine Nahrung hatten.

Durch den Druck den sie empfand, hat sie in einem frühen Alter angefangen zu rauchen welche sie von Menschen aus ihrer Umgebung bekam und entwickelte auch eine Essstörung da sie mit dem Druck nicht umgehen konnte. Als sie dann eines Tages in dem Alter war wo sie für die Hungerspiele

gezogen hätte werden können, hat sie sich selbst das Wissen über Pflanzen und Beeren und den mit dem Schwert beigebracht um nicht hilflos dazustehen wenn sie wirklich gezogen werden würde. Zwei Jahre später in einem Alter von 14 Jahren fing sie an mehr Lose mit ihren Namen in die Glaskugel werfen zu lassen um mit den Tesserasteinen ihre Familie und den Kindern auf der Straße zu helfen und ist durch all die Dinge irgendwie durchs Leben gekommen.

Das einzige was sie durch all die Verantwortung nicht beachtet hat waren die physische Probleme die sie dabei entwickle, die man heutzutage sehr gut an ihrer neutralen und verschlossenen Art bemerkt. Dies ist ihre Art eigener Schutz um nicht lachend in die Kreissäge zu rennen, denn sie weiß wie hinterhältig das Leben spielen kann und wie schnell dies Menschen ausnutzen die nichts gutes wollen.

Verletzungen:

Besitzt:

Sonstiges: Das erste wäre was man über sie wissen sollte, dass sie vor nicht einmal sooo langer Zeit geraucht hat, das bedeutet das sie manchmal ein paar kleine Entzugserscheinungen hat was sich in Form von kleineren depressiven oder wütenden Phasen auswirkt.

Das zweite ist das ich noch an ihrem Charakter arbeite weshalb ich mich entschuldige wenn sie manchmal anders tickt als bei wem anderen.

Gespielt von: Esenosarumensemwonken

Kapitel 19

D5 w2: Savannah Everglade gespielt von Trixi

Vorname: Savannah

Nachname: Everglade

Spitzname*: hat noch keinen, man kann sich gerne was einfallen lassen

Geschlecht: W2

Alter: 14 Jahre

Distrikt: 5

Aussehen: sie ist 1.63 Meter groß und sehr dünn, aber nicht mager. Sie hat brustlange, blonde Haare und eisblaue Augen. Außerdem hat sie eine schmale Nase und volle Lippen. Sie trägt eine Brille

Link zum Aussehen:

<http://www.rnf.de/storage/thumbs/1056x/r:1508942546/156474.jpg>

Charakter: sie ist eigentlich freundlich und nett, aber in der Area ist sie misstrauisch und eher kühl. Sie distanziert sich eher von anderen und Bündnisse wird sie nur eingehen, wenn es für sie strategisch günstig ist

Stärken: sie kann gut mit Messern umgehen, sie hat gute Ausdauer und sie kann einigermaßen gut klettern

Schwächen: Sie vertraut anderen nicht sehr schnell, ohne Brille ist sie blind wie ein Maulwurf und sie kann nicht gut schwimmen

Mag: die Natur, Sonnenuntergänge und Katanas

Mag nicht: Das Kapitol, die Hungerspiele und Insekten

Angst/Ängste: ihre Familie nie wieder zu sehen

Krankheit/Einschränkung*: ohne ihre Brille ist sie blind wie ein Maulwurf

Freiwillig/Gezogen: Sie wurde gezogen, sie war geschockt, versuchte aber sich nichts anmerken zu lassen und ging mit einem einigermaßen gefassten, aber leicht ängstlichem Gesichtsausdruck auf die Bühne

Punkte bei der Bewertung: 8

Warum?: Zuerst schoss sie mit Pfeil und Bogen fünfmal auf eine Zielscheibe, von denen sie zwei ins Schwarze und drei dicht daneben schoss. Dann kämpfte sie mit einem Katana gegen zwei große Friedenswächter und überwältigte sie unverletzt

Erster Eindruck im Kapitol: sie war erst beeindruckt, fand es aber schnell nicht mehr so toll

Was trugen sie?: Ihr Kleid: https://th.bing.com/th/id/OIP.-A2rc7b_aNQAcgThRCQXcAHaJ4?pid=Api&rs=1

Ihre Haare waren offen, aber mit Glitzerpuder bestäubt

Auftreten beim Ball und Kleidung: Link zum Ballkleid:

https://img.fidcdn.net/r17/product/guess-kleid-mit-besatz-aus-wende-pailletten-schwarz_9739910,22f5e1,1500_xf.jpg

Link zur Frisur während des Balls:

Auftritt beim Interview: sie war ein bisschen schüchtern, beantwortete die Fragen aber so ausführlich wie möglich

Aussehen beim Interview: Ihr Kleid:

<http://cdn.cichic.com/media/catalog/product/cache/1/thumbnail/405x/e5c3f25dbe2a3021345b55270d5894a1/1/9/190102100308-1/grey-patchwork-sequin-grenadine-muslim-sparkly-wedding-banquet-party-maxi-dress.jpg>

Ihre Frisur: <https://th.bing.com/th/id/OIP.ucQPvW7NXaMcGc87HYv4XgHaJr?w=198&h=259&c=7&o=5&pid=1.7>

Strategie für Bündnisse*: Bündnisse wird sie nur eingehen, wenn es für sie strategisch günstig ist

Lieblingswaffe: Katana (eigentlich alle Schwerter) und Messer

Gegenstand, der mitgenommen wurde: eine dünne Kette mit einem Medaillon als Anhänger in dem zwei kleine Bilder von ihrer Familie drin sind; auf der einen Seite ihre Eltern, auf der anderen Seite ihre Geschwister

Familie:

-Mutter Joella Everglade

-Vater Martino Everglade

-Bruder Thomas Everglade (11 Jahre)

-Schwester Louisa Everglade (16 Jahre)

Vergangenheit: sie lebte ganz normal mit ihrer Familie zusammen, bis sie schließlich bei der Ernte gezogen wurde

Sonstiges: //

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Trixi

Kapitel 20

D5 m1: James Steeler gespielt von Combi007

Vorname: James

Nachname: Steeler

Spitzname*: Manche nennen ihn zu Spaß Jamie, findet er gar nicht witzig.

Geschlecht: m1

Alter: 14

Distrikt: 5

Aussehen: James hat kurze, unordentliche Haare, die aussehen als hätten sie seit Jahren keinen Kamm gesehen. Er hat braune Augen. Er ist extrem blass und ziemlich mager.

Link zum Aussehen: /

Charakter: James war früher ein netter, aufgeweckter, humorvoller Junge. Bis zum Tod seiner Mutter. Danach wurde er ernst und oft unfair und gemein. Nur selten, wenn er jemandem wirklich vertraut, zeigt er noch seine alte Seite.

Stärken: Mechanikkenntnisse, gute Survivalkenntnisse, Handarbeit

Schwächen: schlechte Naturkenntnisse, kann nicht schwimmen, er kann nicht mit Waffen umgehen.

Mag: Allein sein, seine Familie

Mag nicht: an den Tod seiner Mutter erinnert werden, Karriereros, das Kapitol, die Hungerspiele

Angst/Ängste: Er hat Angst, dass seiner restlichen Familie etwas passieren könnte.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: freiwillig für seinen jüngeren Bruder.

Punkte bei der Bewertung: 6

Warum?: Zuerst baute er eine komplizierte, tödliche Falle. Danach baute er einen qualitativ sehr hochwertigen Bogen, benutzte ihn allerdings nicht. Als letztes zeigte er noch wie man innerhalb von zwei Minuten in der Arena Wasser findet.

Erster Eindruck im Kapitol: er fand es furchtbar und zeigte das auch leicht.

Was trug er?: Er trug einen schwarzen Anzug, auf dem Zahnräder aufgedruckt waren. Die Zahnräder waren silbern und leuchteten.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er saß alleine in einer Ecke. Er trug einen einfachen, schwarzen Anzug.

Auftritt beim Interview: Beim Interview gab er sich sehr intelligent und weise. Auf die Frage ob er denken würde, dass er eine Chance hätte, antwortete er, dass er denke, dass jeder eine Chance hätte. Man müsse sie nur nutzen.

Aussehen beim Interview: Er trug einen silbernen Anzug, mit einzelnen goldenen Stickereien.

Strategie für Bündnisse*: er möchte keins.

Lieblingswaffe: er kann nicht mit Waffen umgehen. Wahrscheinlich am ehesten Fallen.

Familie: Seine Mutter starb in der Rebellion. Übrig sind noch sein Vater und sein 12 jähriger Bruder.

Vergangenheit: Nachdem seine Mutter starb brach für James die Welt zusammen. Es war das schrecklichste Erlebniss in seinem Leben. Danach arbeitete er mit seinem Vater in der Fabrik und half die Familie zu ernähren.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 21

D5 m2: Alandro Kurseck gespielt von Mr. super Anwalt

Vorname: Alandro

Nachname: Kruseck

Spitzname*: Alan

Geschlecht: Männlich 2.

Alter: 18 Jahre

Distrikt: Er kommt aus Distrikt 5.

Aussehen: Er ist kräftig gebaut, trägt eine Brille, hat braune Augen und dunkelbraune und sehr kurze Haare. Er hat einen dunklen Teint.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Freundlich, liebevoll und schlau. Er denkt viel nach und ist Mathematisch begabt. Er mag gern die Natur und ist eher ein Einzelgänger..

Stärken: Er ist Intelligent und erfinderisch. Er kennt sich gut aus in der Natur und kann sich gute Strategien ausdenken. Er hat die Begabung schnell richtige Schlüsse zu ziehen.

Schwächen: Er ist immer etwas nervös wenn er viele andere Menschen um sich hat. Auch ist er nicht im Kampf mit Waffen begabt, weder Fernkampf noch Nahkampf. Auch ist er körperlich nicht stark, was ihm in einem Zweikampf große Nachteile bringen würde, er ist im Rennen und Klettern nicht unbedingt der beste.

Mag: Technik, Pflanzen und Tiere.

Mag nicht: Wasser und rohes Fleisch.

Angst/Ängste: der Tod macht ihm schon viel Angst und er würde alles tun dem Tod zu entgehen.

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: gezogen. Er konnte es kaum fassen und blieb erstarrt stehen, wie konnte das passieren. Ängstlich und schüchtern ging er auf die Bühne.

Punkte bei der Bewertung: 6

Warum?: Er hat in zwanzig Sekunden, ein Feuer gemacht und es innerhalb 5 Sekunden wieder gelöscht. Schließlich hat er noch eine super funktionierende Falle in einer Minute gebaut. Danach hat er noch eine gute Hängematte gebastelt und mit zwei Blasrohren sogar noch zwei Zielscheiben getroffen und das aus zehn Meter Entfernung.

Erster Eindruck im Kapitol: Er war überwältigt von den ganzen Häusern und dem ganzen Essen. Ihm war auch klar das die ganze Energie aus seinem Distrikt kommt und das findet er ungerecht.

Was trugen sie?: Bei der Wagenparade trug er einen isolierten Metallanzug, um den Energieblitze zuckten. Außerdem trug er riesige Metall Schuhe und einen elektrisch aufgeladenen Schild.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er stellte sich ein paar wichtigen Leuten vor und quatschte ein bisschen. Den Rest der Zeit beobachtete er nur die ganzen Menschen von einer Ecke aus. Er trug ein silbernes Gewandt und einen Stab der in einem violettem Ton leuchtete. Sein ganzes Outfit strahlte

Auftritt beim Interview: Er war eher zurückhaltend, aber er schaffte es trotzdem das Publikum von seinen Technischen Fähigkeiten zu überzeugen.

Aussehen beim Interview: Er hielt einen großen Speer in der Hand der gelblich leuchtete und hatte überall Metall Plättchen auf seinem schwarzen Anzug, von denen Blitze ausgingen die sich vom einem Plättchen zum anderen schossen. Diese Blitze die ihn einhüllten ließen ihn so aussehen als wäre er gerade von einem getroffen worden.

Strategie für Bündnisse*: Er möchte die Karrieros davon überzeugen das es Sinnvoll wäre einen Techniker im Team zu haben.

Lieblingswaffe: Schleudern und Blasrohre.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Ein Anhänger.

Familie: Er lebte zusammen mit seiner kleinen Schwester und seinen Eltern in einem kleinen Haus neben einer Fabrik.

Vergangenheit: Er hat viele Maschinen erfunden die alle immer perfekt funktionierten.

Sonstiges: Er will auf keinen Fall alleine kämpfen, weil er weis das alle die das tun schnell sterben.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 22

D6 w1: Lilia Woodstone gespielt von Rubinstrom

Vorname: Lilia

Nachname: Woodstone

Spitzname*: Lia

Geschlecht: w1

Alter: 16 Jahre

Distrikt: 6

Aussehen: Lia hat sehr dunkle, knielange Haare, die sie meistens in einem hohen Pferdeschwanz trägt. Ihre Augen sind ebenfalls dunkel. Sie ist für ihr Alter nicht so groß, misst gerade einmal 160 cm, hat auch nicht viele Kurven, ist aber schlank und hat eine sportliche Figur, die ihr einfach "angeboren" ist. Sie hat eine kleine Nase und kleine Ohren und eine Narbe am linken Unterarm, die von einem Messerstich herholt. Ihre Haut hat eine leichte, haselnussbraune Farbe und auf ihrem Gesicht zeigen sich einige blasser Sommersprossen. Sie trägt außerdem eine dünne, schwarze Brille. Ihr Gesichtsausdruck ist meist gleichgültig, sie hat gelernt, ihre Gefühle zu verbergen. Sie erregt mit ihrem Äußeren nicht sehr viel Aufmerksamkeit, geschminkt ist sie nie und hält ihren Kleidungsstil ebenfalls dezent.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Sie lässt sich nicht schnell reizen und ihre Art ist allgemein sehr ruhig. Sie ist eher der Einzelgänger und will nicht von anderen abhängig sein.

Stärken: Lia bewahrt in Stresssituationen meist einen kühlen Kopf. Sie durchdenkt sie Lage systematisch, geht Möglichkeiten durch. Sie ist sehr intelligent und ehrgeizig. Sie ist sehr begabt im Kampf auf Distanz, bringt ihre Gegner aber lieber mit List zu Fall, als sie offen anzugreifen und kennt sich außerdem sehr gut in der Natur aus. Sie kann sich gut zurechtfinden und mit Wenig überleben, was sie zu einer ernstzunehmenden Konkurrentin macht.

Schwächen: Sie kann schlecht bis gar nicht klettern (was an ihrer Höhenangst liegt) und schwimmen, sich dafür aber tarnen. Manchmal ist sie etwas zu vorsichtig. Sie hat noch nie getötet und geht den Gegnern lieber aus dem Weg, als sie offen anzugreifen.

Mag: die Natur, Bücher und ihren kleinen Bruder liebt sie über alles

Mag nicht: Arroganz, Morfix, die Hungerspiele und das Kapitol hasst sie über alles

Angst/Ängste: Verlust von geliebten Menschen, vor ihrem eigenen Tod fürchtet sie sich nicht, hat Höhenangst

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: Gezogen. Sie war geschockt, da sie es nicht erwartet hatte (sie hat nie viele Tesserasteine genommen, da Distrikt 6 nicht ganz so arm ist), hat sich aber bemüht, sich nichts anmerken zu lassen. Sie hat Angst um ihren Bruder und versucht, für ihn zu gewinnen.

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Sie beeindruckte die Spielmacher mit ihrem Wissen über komplizierte Fallen und das in der Natur. Sie sortierte einige Pflanzen nach giftig und essbar und zeigte außerdem Kampffähigkeiten mit Pfeil und Bogen.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie zeigt ihre Intelligenz, ist damit aber nicht sehr einschüchternd.

Was trugen sie?: Zur Wagenparade trug sie ein weißes, fließendes Kleid mit goldenen Mustern und Verzierungen, ihre Haare wurden golden gefärbt und zu einem großen Dutt am Hinterkopf gebunden, der an ein Rad erinnern soll.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Beim Ball hielt sie sich eher zurück mit dem Tanzen, stand meist allein am Rand und versuchte, ihre Gegner zu analysieren und einzuschätzen. Sie trug ein helles, frühlingssgrünes Seidenkleid und einfache Ballerinas. Die langen Haare trug sie offen.

Auftritt beim Interview: Sie verhielt sich zurückhaltend, versuchte aber auch, einen Eindruck zu hinterlassen, indem sie möglichst intelligente Antworten gab. Sie überdachte jede Antwort, bevor sie sie aussprach, versuchte, die Reaktion vorherzusehen und sie, sobald sie ihre Antwort aussprach in den Gesichtern der Leute abzulesen um zu wissen, wie ihre Chancen stehen.

Aussehen beim Interview: Beim Interview entschied sich Lias Stylistin für ein ebenfalls unauffälliges Kleid (sie meinte, es würde hervorragend zu ihr passen). Es ging ihr bis kurz unter die Knie, der Rock bestand aus vielen Schichten roséfarbenem Tüll. Dazu passten die leichten, goldenen Sandalen perfekt. Ihre langen, dunklen Haare waren zu einer aufwendigen Flechtfrisur gemacht.

Strategie für Bündnisse*: Sie ist mehr der Typ Einzelgänger und geht den meisten Leuten aus dem Weg. Beim Training allerdings ist ihr Victoria Kingsley aufgefallen, die ebenfalls Naturkenntnisse besitzt und, wie Lia aufgefallen ist, sehr intelligent ist.

Lieblingswaffe: Pfeil und Bogen, aber vor allem Intelligenz, List und gekonnt gestellte Fallen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine grüne Brosche in Form eines Blattes, die ihrer Mutter gehörte.

Familie:

Mutter: Evelyn Woodstone (tot)

Vater: John Woodstone (lebt)

Bruder: Maximilian Woodstone (lebt, 11 Jahre alt)

Vergangenheit: Ihre Mutter starb im Krieg, als die Rebellion des Kapitols begann. Danach ist ihr Vater in schwere Depressionen verfallen, hat sich abgekapselt, wollte niemanden mehr sehen. Lia ist ihm ebenfalls aus dem Weg gegangen, hat Max vor seinen Wutanfällen geschützt und hat gelernt, für sich selbst zu sorgen.

Sonstiges: Wirkt in ihrem Distrikt wie eine Fremde, hasst, im Gegensatz zu vielen aus Distrikt 6, das Zeug namens Morfix und findet es abartig, wie sich so viele Leute mit der Droge vollpumpen.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Rubinstrom

Kapitel 23

D6 w2: Stephanie Riso (Kanonenfutter-Tribut) gespielt von Combi007

Vorname: Stephanie (english ausgesprochen.)

Nachname: Riso

Alter: 16

Distrikt: 6, w2

Aussehen: Schulterlange braune Haare, grüne Augen. Mittelgroß, dünn

Sonstiges:

Kapitel 24

D6 m1: Sebastian Murphy (Kanonenfutter-Tribut) gespielt von eli/Ryuu

Vorname: Sebastian, wird aber von allen überall immer nur Seb genannt. Als solcher stellt er sich auch vor. Die meisten, denen er begegnet, kennen seinen richtigen Namen gar nicht, der wird nun mal nicht verwendet.

Nachname: Murphy

Alter: 14

Distrikt: 6

Aussehen: Er hat stumpfe, schmutzig hellbraune Haare, die relativ dicht und extrem fusselig und zerzaust sind. Er trägt trägt sie ein wenig länger, aber seine Frisur, wenn man das so nennen kann, fällt noch unter die Kategorie Kurzhaarschnitt. Sie sehen so unordentlich aus, als hätte er sie selbst geschnitten. Seine Augen sind klein und leicht rundlich wie die eines kleinen Schweinchens und die Iriden besitzen ein seltsames, mattes Grau, das die Augen wie tot wirken lässt. Er ist circa 1,60m groß, etwas klein und extrem mager, es wirkt, als bestünde er nur noch aus Haut und Knochen. Seine Nägel sind etwas länger, brüchig, rissig und splintern ständig. Seine Wangenknochen sind sehr ausgeprägt, viel zu scharf stechen sie hervor und die Zähne zwar relativ hell und gerade, dafür sind die Schneidezähne aber viel zu groß, die anderen sind dagegen viel zu klein. Kratzer zieren die Wangen und Schürfungen Ellenbogen und Knie, sowie die Hand- und Fußballen. Das kommt von seiner Tollpatschigkeit. Seine Nase ist etwas zu lang und ziemlich breit, wie eine Kartoffel in seinem schmalen Gesicht. An Armen und Beinen winden sich Tattoos von Rosenranken nach oben bis zu den Knien beziehungsweise Ellenbogen. Man kann ihn nicht wirklich als sonderlich hübsch bezeichnen. Sonstiges: Er ist übermütig, aufgeweckt und tollpatschig. Auch wenn er immer wieder dieselben schlechten Witze erzählt und sein Repertoire von fünf auswendig gelernten Scherzen ebenso nicht besonders breit ist, so ist er mit seiner albernen Art doch immer wieder für einen Lacher gut. Seine ältere Schwester war eine der Morfixer und kam in den 77. Spielen ums Leben. Er hat sich seither geschworen, nie Drogen anzurühren. Alkohol fällt für ihn da allerdings nicht drunter. Er trinkt ziemlich viel, und lässt sich davon auch nicht abbringen. Er macht gerne Späße, sieht die Welt und das Leben aber nicht annähernd so locker, wie es scheint. Dieses Bild will er so gerne erzeugen, seine Ernsthaftigkeit verbirgt er. Trifft man ihn mal alleine an, was doch eher selten vorkommt, kann man sehen, wie ernst er wirklich ist. Er lacht selten richtig, wenn er lacht. Das zu glauben ist viel einfacher, wenn man nur einmal den verbitterten, griesgrämischen Seb gesehen hat. Sein wahres Selbst. In seinem Distrikt war er nicht unbeliebt, denn er war der Typ, der auch todernste Situationen so oft auflockern konnte. Auch stand er häufig mit Rat und Tat zur Seite. Das machte die Streiche, die er und seine Freunde allzu häufig zu erdenken pflegten, quasi schon wieder wett. Für seine Lieben würde er gern am Leben bleiben, aber ebenso tut er alles, damit sein Stolz nicht verletzt wird. Seine Familie und Freunde lieben ihn sehr, und zuhause gibt es für ihn sogar ein Mädchen. Doch der Tod seiner Schwester hat ihn zweifellos sehr verändert, auch wenn er es nicht so zeigt.

Er verachtet das Kapitol, sie haben ihm ja seine Schwester genommen. Die Karrieros hasst er
Wegen seinem Tod, er wird sich verletzen und dann kaum noch wehren können. Ich fänds cool, wenn
ihn dann so Karrieretribute fänden, weil er die ja so hasst. Und dann hab ich den perfekten Abgang für
meinen Seppl geplant.

Kapitel 25

D6 m2: Wren Lucas Caulfield gespielt von Ryuu/eli

eli (von: snøw and rain)

vor 10 Stunden flag

Vorname: Wren Lucas

Nachname: Caulfield

Spitzname*: Keiner, jedenfalls nicht wirklich. Einige nennen ihn noch Meena, nach seinem alten Mädchennamen. Zumindest die, die nichts mitbekommen haben. Wenn jemand ihn aber nach seinem alten Namen fragt, sagt er das eigentlich lieber nicht. Er fühlt sich noch nicht bereit, darüber zu sprechen. Seine weiblichen Merkmale sind die Hölle für ihn.

Geschlecht: männlich 2

Alter: 16

Distrikt: 6

Aussehen: Wren ist 1,69m groß, womit er wahrscheinlich etwas kleiner als der Durchschnitt ist, aber man könnte ihn nicht als auffallend kleine Person bezeichnen. Generell ist er eher unscheinbar, von Aussehen und Ausstrahlung her. Er ist schlank gebaut, nicht besonders muskulös, wobei er auch nicht der Schwächste ist. Nein, herausragend stark ist er nicht, aber er besitzt beinahe unsichtbare Muskelansätze und hat einiges an Kraft, jedenfalls mehr, als das, wovon man bei seinem Äußeren ausgehen würde. Ebenfalls ist er nicht mager oder dürr. Er hat auch einiges an Gewicht zugelegt, seit seiner Familie mehr Geld zur Verfügung steht, war also mal deutlich knochiger. Der Junge hat schmale Füße und Hände mit gepflegten Nägeln. Seine Finger und Zehen sind auch eher schmal und wirken elegant. Weiblich wirkt er von außen auf jeden Fall nicht, so viel kann man schon sagen. Seine Haut ist leicht gebräunt, aber nicht so, dass es aussieht, als hätte er Stunden im Sonnenstudio verbracht. Auf sowas würde er auch gar nicht kommen. Er geht einfach nur gern raus in die Sonne und bekommt schnell Farbe. Dazu hat er schwarze kurze Haare. Eine richtige Frisur hat er jetzt nicht, denn so oft schneidet er seine Haare nicht. Meistens macht er auch kein Gel oder so rein, sondern verwuschelt sie einfach ein bisschen. Seine Haare sind leicht gewellt, aber er hat keine richtigen Locken. Sie sind weder besonders dicht, noch besonders dünn und fransig. Nur neigen sie dazu, leicht zu verfilzen. Er hat ein schmales Gesicht mit markanten Wangenknochen und einem leicht spitzen Kinn. Es wirkt nicht besonders weiblich, höchstens vielleicht die sehr vollen zartrosa Lippen. Vielleicht fallen einem auch noch die großen ovalförmigen Augen auf, die von langen dunklen Wimpern umrahmt werden. Seine Augen ziehen bei seinem Anblick mit Sicherheit die meiste Aufmerksamkeit auf sich. Sein rechtes Auge ist völlig schwarz. Die Pupille kann man nur noch bei sehr genauem Hinsehen ausmachen, fast wird sie von der Farbe der Iris verschlungen. Es wirkt eigenartig stumpf und glanzlos, keinerlei Farbspritzer oder Akzente in der Regenbogenhaut lassen Leben vermuten. Dieses Auge könnte von manchen als leicht unheimlich angesehen werden. Sein linkes Auge bildet dazu einen sehr überraschenden Gegensatz. Es strahlt in einem unschuldigen hellen

Himmelblau, eine so intensive Farbe, dass sie im richtigen Licht fast stechende Wirkung hat. Etwas Akzente und weiße Sprenkel, die an kleine Schäfchenwolken am klaren Morgenhimmel erinnern, hauchen der Farbe ihr Leben ein. Seine Iris-Heterochromie findet er selbst gar nicht schlimm, eigentlich hält er es vielleicht sogar für ein bisschen cool, oder jedenfalls so etwas in der Art. Seine Ohren sind normal groß und leichte Segelohren. Wren hat eine recht hübsche, etwas breitere leichte Himmelfahrtsnase. Wie bereits erwähnt, hat er trotz seiner Augenfarben eine doch eher unauffällige Auftretensweise. Seine Stimme klingt etwas hoch, aber die meisten merken das gar nicht. Sie ist kräftig und ganz leicht brüchig, eigentlich aber sehr klar.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Der Junge ist eine stille und ruhige Person. Nicht unbedingt schüchtern oder ängstlich, von Schüchternheit muss man bei ihm nicht sprechen. Vielmehr ist er einfach gerne etwas im Hintergrund. Er hat eine Handvoll sehr gute Freunde, mit denen er gerne lacht, dazu seine Familie, aber ansonsten ist er einfach lieber für sich. Unter Leuten ist er auch sehr zurückhaltend. Er lässt anderen Leuten gerne mal den Vortritt, drängt sich nicht in den Mittelpunkt und ist mit dieser Rolle auch zufrieden. Er hat doch alle Menschen um sich, die er braucht, und das reicht auch für ihn. Dazu ist er eben auch sehr introvertiert und neigt dazu, schnell auf Distanz zu gehen, wenn die anderen sich nicht bei ihm melden. Daher muss man ihm manchmal ein bisschen nachrennen, wenn man mit ihm befreundet ist. Das bedeutet natürlich lange nicht, dass er einen nicht gern hat. Es ist nur seine Art, sich so zu verhalten, er versucht aber daran zu arbeiten. Aber man sollte sich wohl dran gewöhnen, wenn man mit ihm zu tun hat. Ebenso wie an seine Verschlossenheit. Es ist fast schon eine kleine Kunst, aus ihm herauszukitzeln, welches Mädchen aus der Klasse er süß findet. Wren ist zudem ein ziemlicher Pessimist und neigt dazu, alles immer negativ zu sehen. Selbst dem positivsten Ereignis kann er irgendwas negatives abgewinnen. Er ist eine sehr negative Person und ist oft nicht besonders gut drauf. Ein richtiger alter Griesgram, könnte man sagen. Sprüche wie "Manchmal witzig, wie beschissen alles läuft" oder "Das Leben ist wie ein Kuhstall, man tritt von einer Schéiße in die nächste" kriegt man außerordentlich oft von ihm zu hören. Manchmal hat er allerdings auch ganz gute Tage. Zum Beispiel, wenn er ausgeschlafen hat oder irgendwas überraschend Gutes passiert ist. Freiwillig nährt er sich auch keinen neuen Leuten, um noch einmal auf seinen introvertierten Lebensstil zurückzukommen. Wenn andere die ganze Zeit laut sind und blöde Witze reißen oder einfach zu viele Menschen an einem Ort sind, wie beispielsweise bei Feiern oder Konzerten, kriegt er die Krise und wird echt schnell genervt. Wenn man ihn lange genug nervt, wird er außerdem ziemlich reizbar, obwohl er eigentlich trotz seiner negativen Sichtweise quasi die Ruhe in Person zu sein scheint. Wenn er alleine ist, ändert sich nicht viel. Nur dass er dann auch mal leichter Gefühle zeigt. Trauer, Schmerz, Wut, Freude, all das kann er dann zum Ausdruck bringen. Vor anderen versucht er seine emotionale Seite lieber ein bisschen zu verbergen. Es ist ihm nicht direkt peinlich, es fällt ihm einfach schwer. Auch schwerfallen tut es ihm, anderen Personen zu vertrauen. Bis man ihn dazu bringt, dauert es schon seine Zeit. Man muss erstmal unter Beweis stellen, dass man sich dieses Vertrauen auch wirklich verdient hat. Und das ist eben nicht so einfach. Er hat Verlustängste, ist also ständig in Sorge, seine Freunde zu verlieren, was ihm manchmal das Leben unnötig kompliziert macht. Das tut er ohnehin gerne. Alles komplizierter machen, als es eigentlich ist.

Stärken: Er trainiert seit fünf Jahren Kendo. Nicht direkt für die Spiele, sondern mehr, weil es ihm als

Sportart an sich gefällt. Dass es nützlich für die Hungerspiele sein kann, falls er gezogen würde, ist ein Nebeneffekt des Ganzen. Er ist zudem schnell und geschickt, kann sich auf ziemlich jedem Territorium fortbewegen. Früher war er oft mit seiner Schwester Schwimmen, und das zeigt sich bis heute. Er ist im Wasser erstaunlich schnell und wie ganz in seinem Element. Auch seine Intelligenz zählt zu seinen Stärken, da er ziemlich klug ist und auch mal um die Ecke denken kann. So hart es klingen mag, Töten hält er für kein Problem, wenn er sich dadurch selbst retten kann.

Schwächen: Er hasst es zu klettern. Damit kommt er nicht zurecht. Außerdem kann er mit Fernkampfaffen gar nicht umgehen, ebenso wie nun mal auch mit den meisten für den Nahkampf geeigneten Waffen. Er braucht irgendwas schwertähnliches, und wenn es bloß ein Stock oder sowas ist. Hat er überhaupt keine Waffe, wird das im Kampf für ihn auf jeden Fall auch zum Problem. Man könnte an dieser Stelle auch erneut seinen Pessimismus anmerken, der ihn dazu bringt, oft alles schwarz zu sehen. Außerdem kann man sagen, dass er manchmal fast zu viel denkt und sich viele Sorgen und Gedanken über Dinge macht, die gar nicht so wichtig sind. Wie man draußen überlebt weiß er ebenfalls nicht so recht, aber er kennt einige Kniffe, ist also nicht völlig aufgeschmissen.

Mag: seine Schwester, seine Familie, Hundewelpen, Kaninchen, Spotttöpel, Stille, mal seine Ruhe haben, Tee, seine Freundesgruppe, Kaffee, Kekse, das Meer, Seen, generell Plätze am Wasser, kleine Häuschen, lange Spaziergänge, Morgensport, baden, Kuschedecken und -kissen, Strände, laue Winde

Mag nicht: kopflose Menschen, die Hungerspiele, das Kapitol, Wespen, gezüchtete Mutationen, Pickel, Schokolade, Lauchsuppe, Kakao, klettern, intolerante Menschen, Transphobie, Homophobie, Mobbing, Ausgrenzung, Stress, Partys, Disco

Angst/Ängste: Er hat ziemliche Verlustängste, aufgrund der Vertrauensbrüche, die er durchleben musste. Bündnisse eingehen ist für ihn daher eher schwer.

Krankheit/Einschränkung*: Man könnte seine Dysphorie aufgrund der noch immer bestehenden weiblichen Merkmale, obenrum zwar nicht, aber es ist für ihn trotzdem problematisch, hier aufführen. Nicht als Krankheit, aber als Einschränkung seines Denkens und Handelns.

Freiwillig/Gezogen: gezogen. Er hat sich allerdings dank seiner Schwester auch früher nie für extra Essen eingetragen, das hat immer sie getan. Daher hatte er bei jeder Ernte, bei der sie noch dabei war, eine Heidenangst um sie.

Punkte bei der Bewertung: 5

Warum?: Er hat einen simulierten Gegner mit Kendo-Kampftechniken fertig gemacht, was einige Zeit gedauert hat, aber zumindest war er am Ende siegreich. Er hat sich jetzt nicht ganz herausragend angestrengt, einfach seine Standartleistung erbracht, wobei er fast etwas demotiviert war. Zu viele Dinge, über die man nachdenken muss. Das soll aber nicht heißen, dass er abgelenkt war, eher im Gegenteil, er war sehr fokussiert.

Erster Eindruck im Kapitol: Er war eindeutig schwer beeindruckt von dieser riesigen außergewöhnlichen Stadt. So etwas hatte er ja noch nie in seinem ganzen Leben gesehen. All die prächtigen Gebäude und die bunt gekleideten Menschen haben ihn schon begeistert, auch wenn er kein Kapitol-Fan ist und es eher ungerecht findet. Aus diesem Grund zeigte er seine Begeisterung auch nicht wirklich, man konnte sie nur an seinen leuchtenden Augen ausmachen. Wren selbst wirkte wahrscheinlich nicht sonderlich auffallend. Er hielt sich wie immer eher im Hintergrund und machte

Was trugen sie?: Er trug ein Hemd, weiß und silbrig-grau gemustert. Die Muster bestanden aus kleineren und größeren Rädern. Dazu eine Hose in der Farbe der Muster. Der Kopfschmuck war wohl der auffallendste Teil seines Kostüms, auf den man definitiv die Aufmerksamkeit legen wollte. Es war eine schwer aussehende silberfarbene Krone, bestehend aus großen und kleinen Wagenrädern, wie die bei einer alten Dampflok. Eigentlich war sie aber aus sehr leichtem Material gefertigt. So besonders kreativ war dieses Outfit nicht, aber es erfüllte seinen Zweck, ohne eben besonders stark aufzufallen. Auftreten beim Ball und Kleidung: Er trug einen sehr schlichten grauen Anzug, bloß nicht auffallen. Tatsächlich wirkte er sehr adrett, war aber vom Dresscode eines solchen Abends auch nicht unbedingt begeistert. Wie immer hielt er sich im Hintergrund, und tanzte nur, wenn man ihn danach fragte und ziemlich genervt. Ansonsten stand er eben alleine rum und hoffte, dass man ihn einfach in Ruhe lassen würde. Einige Male stahl er sich nach draußen davon, um mal einen Moment für sich zu haben. Wenn jemand mit ihm reden wollte, sagte er nicht viel, sondern trank nur, damit er nicht reden musste und sich irgendwann mit der Toiletten-Ausrede davonstehlen konnte.

Auftritt beim Interview: Er antwortete äußerst knapp und ungeschönt ehrlich auf die Fragen, die ihm gestellt wurden, auch die, die seine Meinung zum Kapitol betrafen. Von sich aus sagte er gar nichts und erzählte nie mehr als nötig. Keine ausschmückenden Wörter oder Sätze, wozu auch? Je schneller das vorbei geht, desto besser. Auf das Interview hatte er schon die ganze Zeit keine Lust. Auf diese ganze blöde Fernsehshow, die endlos viele Leute sehen würden. Er hat einfach lieber ein bisschen mehr Privatsphäre. Das alles ist sowieso sinnlos. Auch beim Interview ist seine negative Einstellung natürlich zum Vorschein gekommen, und dass er nicht daran glaubt, es nach Hause zu schaffen.

Aussehen beim Interview: Er trug ein schlichtes Hemd und eine schlichte Hose, alles etwas feiner. Seine Stylisten haben ihn sozusagen eher aufgegeben. Egal was sie tun, er ist sowieso so unscheinbar und will ja gar nicht gesehen werden. Also setzten sie eben auch auf diese Strategie. Nicht herausstechen, um so lange wie möglich zu überleben. Seine Haare wurden etwas gegelt, was ihm nicht wirklich passte, aber er beklagte sich nicht. Immerhin blieb man bei seiner Standart-Wuschelfrisur.

Strategie für Bündnisse*: Er wird sich schwertun, Bündnisse einzugehen. Seine Partnerin wird wohl die einzige sein, auf die er sich, wenn auch mit reichlich Misstrauen und Vorurteilen, einlassen wird, weil ihm ja kaum was anderes übrig bleibt. Vielleicht kann er sich doch noch für ein Bündnis begeistern, doch vertrauen würde er seinen Verbündeten nie. Die Gefahr, dass sie ihn im Schlaf töten oder ähnliche Aktionen durchziehen, ist viel zu groß. Karriereros kommen deswegen schon gleich gar nicht in Frage.

Lieblingswaffe: Ein Shinai, die typische Waffe, die man bei der Kunst des Kendo verwendet. Wenn er keines kriegt, dann hofft er auf einen Degen, nur allzu schwere Schwerter mag er nicht besonders gerne.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine Kette mit einem kleinen Schwert als Anhänger, die ihm Dakota und Brooke zu seinem letzten Geburtstag geschenkt haben. Als Andenken an seine Freunde und Familie. Hoffnung wieder zu ihnen zurückzukehren, hat er absolut nicht.

Familie: Seine Mutter Cornelia und sein Vater Aiden, beide noch am Leben. Sie sind weder besonders reich noch besonders arm, aber früher hatten sie extrem wenig Geld. Sie gehörten zur Unterschicht ihres Distrikts und konnten sich kaum etwas leisten, mussten aber natürlich trotzdem ihre Kinder

versorgen. In den letzten vier Jahren haben sie sich aber relativ hochgearbeitet, nachdem sein Vater wurde und seine Mutter auch wieder eine Arbeitsstelle gefunden hat. Dazu hat er eine neunzehnjährige Schwester namens Brooke, die noch bei ihnen zuhause wohnt.

Vergangenheit: Wren wurde als Mädchen geboren, mit dem Namen Meena. Lucas haben ihm seine Eltern schon als Zweitnamen gegeben, weil sie bis zu seiner Geburt nicht wussten, ob er nun Mädchen oder Junge wird. Schon als kleines Kind merkte er, dass er irgendwie anders war, mochte beispielsweise seinen Namen überhaupt nicht und spielte immer mit anderen Jungen statt mit den Mädchen. Mit zwölf Jahren realisierte er seine Situation langsam, nachdem er eine non-binary-Person kennenlernte, Dakota, und mehr oder weniger "aufgeklärt" wurde, was diese Thematik betrifft. Nach einiger Zeit, als er sich immer sicherer wurde, im falschen Körper geboren zu sein, sprach er zuerst mit seiner älteren Schwester und schließlich auch mit seinen Eltern. Mit 14 begann er seine Umwandlung. Zu seinem Glück war er zu diesem Zeitpunkt eher unterdurchschnittlich weit in seiner Entwicklung fortgeschritten, daher konnte man die Veränderung zum immer weiblicher werdenden Körper noch stoppen. Dennoch war die Zeit davor ziemlich schlimm für ihn, da er sich absolut nicht wohlfühlte und das ja bei vielen Dingen noch immer nicht. Natürlich wurde er teilweise auch mit Hass konfrontiert, auch wenn er zuhause akzeptiert wurde, nachdem seine Eltern sich erst an die Situation gewöhnt hatten. Sein Coming Out kostete ihn seine damals beste Freundin, von der er dachte, er könne alles mit ihr teilen und sie würde zu ihm halten.

Sonstiges: Er ist, wie eben schon erwähnt, transgender und immer noch auf Testo, was er in der Arena dann aber eben schlecht kriegen kann.

Seine Character Theme Songs:

Alec Benjamin - If I killed someone for You

Imagine Dragons - It's Time

Ashe - Moral of the Story

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Ryuu / eli

Kapitel 26

D7 w1: Aria Konan gespielt von Combi007

Vorname: Aria

Nachname: Konan

Spitzname*: manche Leute nennen sie Ari.

Geschlecht: weiblich1

Alter:16

Distrikt: 7

Aussehen: Aria hat Brustlange, glatte, braune Haare. Sie trägt sie meistens offen oder in einem Zopf wie den von Glimmer in der Arena. Ihr linkes Auge ist grün und ihr rechtes braun. Ihre Haut ist gebräunt und sie ist sehr muskulös. Sie ist jetzt nicht mager, aber doch schon ein wenig unterernährt. Es ist geschmackssache aber viele würden sie als relativ hübsch bezeichnen.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Sie ist ein sehr netter Mensch der gerne anderen hilft. Egal wer die andere Person ist oder wie gemein sie ist, Aria ist immer höflich und schießt nie zurück. Man kann sie extrem leicht ausnutzen. Noch dazu ist sie sehr optimistisch und gibt nicht besonders schnell auf. Sie könnte töten, wenn man sie bedroht oder verletzt aber sie würde niemals jemand wehrlosen oder jünger als 14 töten.

Stärken: Sie kann extrem gut mit der Axt und dem Bogen umgehen. Noch dazu kennt sie sich gut in der Natur aus. Außerdem ist ihr Optimismus eine große Stärke von ihr. Es ist extrem schwer sie nicht zu mögen. Sie kann gut klettern.

Schwächen: Ihre Hilfsbereitschaft ist durchaus eine Schwäche weil man sie dadurch extrem leicht ausnutzen kann. Noch dazu die Tatsache das sie niemand wehrlosen oder jüngeren töten kann. Sie kann nicht schwimmen. Sie wird wahrscheinlich eher nicht jagen gehen weil sie Tiere liebt.

Mag: den Wald, Höflichkeit, ihre Familie, Tiere.

Mag nicht: Arroganz, die Hungerspiele, wenn man sie ausnutzt.

Angst/Ängste: sie hat große Angst vor den Spielen. Noch dazu hat sie Angst das ihrer Familie etwas passieren könnte.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: gezogen

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Sie stand vor einem Tisch mit giftigen und ungiftigen Pflanzen. Sie ordnete fast alle richtig, machte jedoch zwei Fehler. Danach ging sie zur Axt station, nahm sich zwei Äxte und kletterte mit den Äxten einen extrem glatten Pfahl hoch. Ganz oben schleuderte sie die Äxte auf eine Menschliche Zielscheibe (ohne Abzurutschen) und traf den Kopf und den Bauch. Sie ging noch zur Bogenstation und traf das Bein der Zielscheibe. Danach war ihre Zeit um.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie war extrem beeindruckt, war aber auch sauer weil das Kapitol so

Was trugen sie?: Sie hat ihre Erntekleidung anbelassen. Ein einfaches, knielanges, weißes Kleid. Bei der Wagenparade trug sie ein Kostüm, das dem von Johanna Mason ähnelt.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie hat viel mit den anderen Tributen gesprochen und bereits mögliche Verbündete gefunden. Außerdem hat sie viel getanzt. Sie trug ein knielanges schwarzes Kleid, das hinten eine kurze Schleppe hat. Dazu trug sie schwarze Highheels. Ihre Haare trug sie offen.

Auftritt beim Interview: Sie riss viele Witze und das Publikum hat viel gelacht. Sie hat insgesamt einen ziemlich guten Eindruck hinterlassen.

Aussehen beim Interview: sie trug ein wallendes cremefarbenes Kleid mit ein wenig tüll. Sie trug silberne Highheels und trug ihre Haare zu einem Dutt.

Strategie für Bündnisse*/

Lieblingswaffe: Bogen oder Axt.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: eine goldene Kette mit einem Herzanhänger. Sie hat sie zu ihrem 10.Geburtstag von ihrer besten Freundin Kira bekommen.

Sonstiges:/

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 27

D7 w2: Nathaira Nightflake gespielt von Federsturm

Vorname: Nathaira

Nachname: Nightflake

Spitzname*: Nat

Geschlecht: weiblich

Alter: 16

Distrikt: 7

Aussehen: Nat ist ein schlankes und mit 1,76 m ein recht großes Mädchen. Ihre Haut ist fast gleichmäßig gebräunt, durch die Arbeit draußen. Körperlich ist sie durchtrainiert und dadurch stark. Auffallend sind ihre grünen Katzenaugen, die in ihrem herzförmigen Gesicht noch einmal mehr auffallen. Ihre Nase ist schmal und geht leicht zu einer Seite, das Rückbleibsel eines Bruches. Ihre Lippen sind normal groß, aber schön geschwungen. Ebenfalls schön sind ihre langen blonden gelockten Haare, die sie meist geflochten auf dem Rücken trägt.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Nat ist ein sehr selbstbewusstes und schlagfertiges Mädchen. Meist ist sie unfreundlich und egoistisch. Wenn sie Bindungen eingeht, dann nur um ihre eigene Haut zu retten. Niemand hält es lange mit ihr aus, da sie dazu pessimistisch ist und man nicht weiß, ob sie einem nachts die Kehle durchschneidet.

Stärken: Nat kann sehr gut mit der Axt umgehen, aber auch im Bogenschießen und sich die eigene Haut retten ist sie talentiert. Auch kennt sie sich gut mit Giften aus

Schwächen: Nat handelt manchmal unüberlegt und vertraute niemandem. Außerdem macht sie sich nicht gerade beliebt, wodurch andere es auf sie absehen könnten und überschätzt sich oft

Mag: Waffen, bevorzugt Axt und Bogen; allein kämpfen/sein, Gift

Mag nicht: Gruppenarbeit, anderen vertrauen

Angst/Ängste: Sie hat Angst unehrenhaft zu sterben und

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig

Punkte bei der Bewertung: 9

Warum?: Demonstrierte mehrere perfekte Pfeilschüsse auf eine Zielscheibe und traf über Kopf hängend mit der Axt eine menschliche Zielscheibe in den Brauchraum und den Kopfbereich.

Erster Eindruck im Kapitol: Durch ihre Kampfkünste und ihr Auftreten war sie beeindruckend

Was trugen sie?: Ein weißes Kleid, das viel gefaltet war, und Papier darstellen sollte

Auftreten beim Ball und Kleidung: Auch beim Ball verhielt sie sich kühl und distanziert. Getragen hat sie figurbetontes schwarz schimmerndes Kleid, dazu passende Schuhe mit Absätzen, die Haare kunstvoll hochgesteckt

Auftritt beim Interview: Kühl und etwas hochnäsig beschreiben es wohl am besten, aber auch Ehrgeiz

Aussehen beim Interview: Sie trug ein langes enges rotes Kleid mit hohem Beinschlitz, dazu eine Silberkette und silberne High Heels. Die Haare trug sie zu einem lockeren aber hohen Dutt

Strategie für Bündnisse*: Sie geht kaum welche/keine ein

Lieblingswaffe: Axt, Bogen, Gift

Gegenstand, der mitgenommen wurde: eine silberne Pfeilspitze

Familie: Alle tot, bis auf ihre Schwester

-kleine Schwester: Freesia Nightflake

Vergangenheit: ihre Mutter ist bei der Geburt ihrer zwei Jahre jüngeren Schwester gestorben, sodass sie keine Erinnerungen an sie hat. Ihr Vater ist Holzfäller und fast immer draußen, manchmal hat er Nat und Freesia sich mitgenommen. Dort ist Nat immer geklettert oder hat mit Axt oder Bogen geübt.

Später wollte die Kletterin werden. Ihre Schwester hingegen war lieblicher und wollte eher

Papierherstellerin werden. Bei der Ernte meldete sie sich dann freiwillig, damit ihr Distrikt Chancen auf den Sieg hat (sie ist halt eingebildet und überschätzt sich).

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Federsturm

Kapitel 28

D7 m1: Dean Finnigan gespielt von Combi007

Vorname: Dean

Nachname: Finnigan

Spitzname*: /

Geschlecht: m1

Alter: 13

Distrikt: 7

Aussehen: Dean hat glatte, schwarze Haare. Seine Augen sind einfach steingrau. Er ist klein und abgemagert, man kann seine Knochen sehr gut erkennen. Er ist aufkeinen Fall hässlich, aber er ist einfach unscheinbar.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Dean ist ein süßer, lieber Junge. Er ist aufgeweckt und freundlich. In seinem Distrikt war er relativ beliebt. Er ist aber auch ein ziemlicher Schisser und nett gesagt SEHR nah am Wasser gebaut. Bei ihm passiert es seeeehr schnell das er unterschätzt wird, weil er einfach wie ein ängstliches, trotteliges, dummes Kind rüberkommt. Dumm ist er aber überhaupt nicht, er ist sehr intelligent.

Stärken: Er ist sehr intelligent und kennt sich gut in der Natur aus. Des weiteren ist es durchaus eine Stärke das er dauernd unterschätzt wird.

Schwächen: Er kann mit keiner einzigen Waffe umgehen, er ist ein extremer Schisser, er ist schwach und würde im Kampf sofort sterben. Außerdem ist es leicht ihn Außzunutzen

Mag: Familie, Tiere, den Wald, Gesellschaft, das kapitol.

Mag nicht: Arroganz, böse Menschen, die HG

Angst/Ängste: er hat so ziemlich vor allem Angst.

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: gezogen. Er war extrem Geschockt und brach in Tränen aus.

Punkte bei der Bewertung:

Warum?: Er baute eine Falle. Sie war einfach, aber äußerst tödlich.

Erster Eindruck im Kapitol: Er fand es wunderschön.

Was trugen sie?: Ihm wurden soviele Blätter angesteckt das er mehr wie ein Busch als ein Mensch außsah. Eigentlich sah man nur Blätter.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er war schüchtern und redete nur wenn er angesprochen wurde. Er trug ein einfaches, weißes Hemd und eine schwarze Hose.

Auftritt beim Interview: Er war total nervös und wurde dauernd von den vielen Leuten abgelenkt.

Aussehen beim Interview: Er trug einen schwarzen Smoking.

Strategie für Bündnisse*: /

Lieblingswaffe: Er kann nicht mit Waffen umgehen. Warscheinlich am ehesten Fallen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: er hatte nicht die Zeit irgentwas mitzunehmen.

Familie: Seine Eltern starben beide im Krieg. Er wuchs in einem Waisenheim mit seinen fünf auf.
(Zwei Mädchen und drei Jungs.)

Vergangenheit: Er kann sich nicht mehr an seine Eltern erinnern. Sie starben als er drei war. Im
Wausenhaus wurde ihm immer eingetrichtert wie toll und wunderbar das Kapitol ist.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 29

D7 m2: Matt Damon gespielt von Trixi

Vorname: Matt

Nachname: Damon

Spitzname*: Mattie

Geschlecht: M2

Alter: 17 Jahre

Distrikt: 7

Aussehen: er ist ca. 1.80 Meter groß und kräftig gebaut. Er hat dunkelblonde, kurze Haare, ernste, stahlgraue Augen und eine blasse Haut.

Link zum Aussehen:

<https://i.pinimg.com/736x/ce/ab/02/ceab0274c0686895b8c92f16aeacfd86--boys-haircuts--haircuts-for-women.jpg>

Charakter: er ist ernst, immer auf der Hut und vorsichtig. Außerdem ist er sehr umsichtig und hält immer nach Gefahren Ausschau. In der Arena ist er sehr misstrauisch

Stärken: er kann gut mit Fernkampfaffen umgehen, er kann auch gut klettern

Schwächen: er hat Klaustrophobie und kann nicht gut schwimmen

Mag: Freiheit, die Natur, den Herbst, Stille

Mag nicht: Das Kapitol, die Hungerspiele, enge Räume

Angst/Ängste: Seine größte Angst, ist die zu ersticken

Krankheit/Einschränkung*: er hat Klaustrophobie

Freiwillig/Gezogen: Gezogen, aber so oft, wie er sich für Tesserasteine eingetragen hat, hat er auch mit nichts anderem gerechnet. Er ging sehr gefasst auf die Bühne

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Zuerst kletterte er rasend schnell eine Kletterwand hoch. Dann schleuderte er von dort oben Äxte auf Zielpuppen und traf immer in Brust- und Bauchraum, zweimal sogar in den Kopf

Erster Eindruck im Kapitol: er fand es sehr groß und beeindruckend

Was trugen sie?: Der Anzug: <http://i.ebayimg.com/images/i/111784044319-0-1/s-11000.jpg>

Der Kopfschmuck: <https://i.pinimg.com/originals/40/f8/56/40f8564c1fdd586f99b2f137f8b9f16e.png>

Auftreten beim Ball und Kleidung: Der Anzug:

<https://i.pinimg.com/originals/ad/2d/b1/ad2db1af6f6efdc31459ef37e2a1aee3.jpg>

Wenn er aufgefordert wurde, tanzte er, ansonsten hat er sich viel mit den anderen Tributen unterhalten

Auftritt beim Interview: er gab sich locker und humorvoll, er beantwortete alle Fragen und machte manchmal auch ein paar Späße

Aussehen beim Interview:

Strategie für Bündnisse*: wenn es ihm nützt, dann schon

Lieblingswaffe: Axt

Gegenstand, der mitgenommen wurde: ein kleines Bild von seiner Familie

Familie:

-Mutter Carola Damon (tot)

-Vater Simon Damon

-Bruder Ethan Damon (6 Jahre)

Vergangenheit: seine Mutter starb sehr früh bei einem Unfall, deshalb musste er sich oft für Tesserasteine eintragen, da sein Vater nicht genug verdiente, um sie zu ernähren

Sonstiges: er leidet unter Klaustrophobie

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Trixi

Kapitel 30

D8 w1: Novana King gespielt von Combi007

Vorname: Novana

Nachname: King

Spitzname*: Nova

Geschlecht: weiblich 1

Alter: 16

Distrikt: 8

Aussehen: brustlange, braune Haare, braune Augen, mittelgroß, muskulös

Link zum Aussehen: <https://images.app.goo.gl/S3PxEVUppa62ejTy6>

Charakter: ergeizig, intelligent, nett, hilfsbereit, kontaktfreudig

Stärken: Intelligenz, mit Bogen umgehen, Naturkenntnisse, dafür sorgen das Leute sie mögen

Schwächen: Sie vertraut zu schnell, Nahkampf, sie kann nicht schwimmen, sie hat panische Angst vor Spinnen und Schlangen

Mag: Lesen, Familie, Freundschaft

Mag nicht: Arroganz, Einsamkeit, Spinnen, Schlangen

Angst/Ängste: Spinnen und Schlangen

Krankheit/Einschränkung*/:

Freiwillig/Gezogen: gezogen

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Zuerst zeigte sie das sie sich gut in der Natur zurecht findet, egal in welcher Arena. Dann Schoss sie 10 Pfeile mit dem Bogen, von denen einer daneben ging.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie war sehr beeindruckt.

Was trug sie?: Sie trug einen Anzug der aus vielen Verschiedenen Stoffresten zusammen genäht wurde. Rot Kariert, silbern, blau gepunktet, gelb-lila gestreift. Es war alles dabei. Ihre Haare wurden gelassen wie sie waren.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie lernte die anderen Tribute kennen, nur um 1, 2 und vier machte sie einen Bogen. Zwischen durch tanzte sie auch mit anderen Tributen, auch wenn sie sie noch nicht kannte. Inzgesamt werden sehr viele Tribute sie als positiv in ihrer Erinnerung behalten und sie nicht unbedingt töten wenn sie sie in der Arena treffen. Sie trug ein bodenlanges, silbernes Kleid. Ihre Haare wurden zum teil hochgesteckt.

Das Kleid: <https://images.app.goo.gl/cJMBoa3aaA48fiev8>

Die Frisur: <https://images.app.goo.gl/RYSVy1kj9iKEmWVr6>

Auftritt beim Interview: sie schien sehr optimistisch und beantwortete die Fragen ausführlich.

Aussehen beim Interview: sie trug ein langes, schwarzes Kleid. Ihre haare wurden hochgesteckt. Dazu trug sie große, silberne Ohringe.

Die Frisur: <https://images.app.goo.gl/LopErd5rsDBWYQEz9>

Strategie für Bündnisse*/

Lieblingswaffe: Bogen

Gegenstand, der mitgenommen wurde: eine silberne Kette mit einem Spotttöpel. Ihr Vater machte sie weil Nova sie unbedingt wollte.

Link zum Andenken: <https://images.app.goo.gl/9CReCYCGVxxZtSFi6>

Familie: Ihr Vater ist Schmied, ein sehr ungewöhnlicher Beruf in 8. Weil Schmiede dort so selten sind hatte Novas Familie immer relativ viel Geld, weshalb ihre Mutter nie arbeiten musste. Sie hat eine ältere Schwester, Mila. Sie ist 18.

Sonstiges: ich wollte ursprünglich eine Nachfahrin von Nova machen, was aber nicht möglich war weil Nova ebenfalls bei den 80.Spielen war. (Nur Leute von Schattens RPG verstehen es.)

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 31

D8 w2: reserviert

Kapitel 32

D8 m1: Delyon Salamar gespielt von Mr. super Anwalt

Vorname: Delion

Nachname: Salamar

Spitzname*/:/

Geschlecht: Männlich 1.

Alter: 15 Jahre.

Distrikt: Er kommt aus Distrikt 8.

Aussehen: Hat schöne dunkelblaue Augen, die die Farbe des Himmels besitzen. Blonde, meist sehr verstrubbelte Haare, die goldig schimmern. Er trägt oft bunte selbst genähte Gewänder, die perfekt zu seiner schlanken Statur passen. Er hat ein wunderschönes, fast perfektes Gesicht, mit der Ausnahme der Narbe die sich quer über seine Stirn zieht.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Liebevoll, schlau und gut im erfinden. Er ist ein guter Designer und Erfinder von luftigen Gewändern. Außerdem hat er sich mit großem Interesse auf Taschen konzentriert, so hat er schon viele einzigartige Hosen-, Mantel- und Jackentaschen erfunden. Meist ist er in guter Stimmung und sehr gesprächig. Seine Worte können sehr überzeugend sein.

Stärken: Weben, das hat in der Arena schon seine nützlichen Vorteile, welche das sind ist Geheim.

Außerdem ist er gut im Umgang mit Messern, weil er bei seiner Arbeit oft mit ihnen zu tun hatte.

Außerdem weiß er sehr viel über die Kampftechniken der Karrieros, schließlich hatte er zusätzlich oft in der Fabrik für Friedenswächter Uniformen gearbeitet und dabei muss man ja berücksichtigen das die Uniformen auch zu ihrer Kampfarm passten und das sie sich darin auch noch gut bewegen konnten.

Schwächen: Fernkampf und die viel schlimmeren Schwächen: Er kann weder schwimmen, noch klettern.

Mag: Die Natur und die Kombination zwischen ihr und der Künstlichen Chemie. Er liebt schöne Lieder und schöne Landschaften.

Mag nicht: Insekten, er hatte oft früher welche die in seinem Haus saßen und sogar die Vorräte anfraßen. Die Hungerspiele.

Angst/Ängste: Getötet zu werden. Das seine Familie ohne sein Einkommen, was er sich ehrlich verdiente, verhungern würde.

Krankheit/Einschränkung*: Er hat das große Glück, das er gegen fast alles Immun ist.

Freiwillig/Gezogen: Gezogen.

War zwar sehr traurig und machte sich viele Sorgen, versteckte das aber gut und ging mit einer selbst sicheren Miene nach oben.

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Er hat richtige Kunstwerke gewebt, darunter z.B. bunte Hängematten und kleine Jacken und

Pullis zum überziehen. Er hat in der Woche auch gelernt wie man sich tarnt und versteckt, das zeigte auch den Spielmachern. Außerdem bastelte er ein Paar Fallen. Er machte sich sogar improvisierte Sandalen aus Blättern und Schlingpflanzen.

Erster Eindruck im Kapitol: Er kam aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Es traf ihn wie ein Schlag, so viele Villen, Häuser, Züge, glänzende Gebäude und Säle aus Glas. Er stand wie erstarrt da und starrte die ganze Zeit fasziniert auf die große Stadt.

Was trugen sie?: Bunte Jeans mit aufgeklebten Stofffetzen und eine gelbe Mütze. Ein braunes Gewand mit silbernen Paletten und goldenem Glitzer.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er plauderte mit allen, aß sehr viel und trank zum ersten mal in seinem Leben Wein. Später unterhielt er sich noch mit ein paar Tributen. Als es dann schon wirklich spät wurde setzte er sich nur noch auf eine Bank und entspannte sich.

Er hatte eine schlichte weiße Tunika, die ziemlich römisch aussah. Auf die Tunika waren mit blauem Farbstoff Bilder eingenäht. Darunter waren auch kleine Bilder von ihm selbst, dem Kapitol, dem Präsidenten und natürlich Bilder von Distrikt 8.

Auftritt beim Interview: Er unterhielt sich mit Caesar sehr intensiv und hatte auf jede seiner Fragen eine passende Antwort. Viele Leute waren beeindruckt, er war eine der spannenderen Personen aus Distrikt 8. Wie gebannt starrten die Menschen auf ihn und kamen aus dem Staunen gar nicht mehr raus, er gab so viele perfekte Antworten. Er konnte fast jeden von seinen Fähigkeiten überzeugen.

Aussehen beim Interview: Er hatte einen sehr schönen schwarzen Anzug, der mit vielen silbernen, eingenähten Blumen geschmückt war.

Strategie für Bündnisse*: Er guckt erstmal ob jemand wirklich für ein Bündnis geeignet ist.

Lieblingswaffe: Seit dem Trainingscenter sind interessanter Weise Äxte seine Lieblingswaffe.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: /

Familie: Er ist Einzelkind und hat eine gute Beziehung, zu seinen Eltern.

Vergangenheit: Er hat oft mit Freunden gespielt, ging sehr gern zu Schule und war jeden Tag drei Stunden in der Fabrik. Abends las er oft Bücher und entspannte sich.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 33

D8 m2: Jason Deros gespielt von Combi007

Vorname: Jason

Nachname: Deros

Spitzname*: Jay

Geschlecht: männlich 2

Alter: 18

Distrikt: 8

Aussehen: Er hat glatte, schwarze Haare und graue Augen. Er ist 1,89 groß und extrem muskulös. Man könnte durchaus sagen das er furchteinflößend überkommt.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Durch sein Aussehen sind viele eingeschüchtert von ihm. Aber eigentlich ist er ein unglaublich netter Mensch. Er hilft gerne und ist deshalb ziemlich beliebt in seinem Distrikt. Wenn jemand ein Problem hat oder Hilfe braucht kommt er meistens zu ihm.

Stärken: gemocht werden, Sportlichkeit, kraft

Schwächen: Hilfsbereitschaft, er kann leicht ausgenutzt werden, er kennt sich so gut wie gar nicht in der Natur aus.

Mag: Helfen, Freundschaft, Kinder

Mag nicht: Selbstverliebte Menschen, ausgenutzt werden, das Kapitol, die HG

Angst/Ängste: Das seiner Familie etwas passiert.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: freiwillig für einen 12-jährigen Jungen. Aber ob es am Jungen lag oder ob er denkt das er eine Chance hat? Das muss man ihn wohl fragen.

Punkte bei der Bewertung: 7

Warum?: Zuerst hob er ein wahnsinnig schweres Gewicht auf. Danach hat er noch mit einem Friedenswächzer gerungen und gewonnen.

Erster Eindruck im Kapitol: Er fand es furchtbar. Allerdings hat das kein einziger im Kapitol gemerkt.

Was trugen sie?: Er trug etwas ähnliches wie Nova.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er tanzte viel und freundete sich mit den anderen an. Er trug ein schwarzes Sacko.

Auftritt beim Interview: Er und Ceaser hatten hatte angenehme Unterhaltung und das Publikum lachte viel. Ceasers letzte Frage war warum er sich freiwillig gemeldet hätte. Ob er denken würde das er eine Chance hätte. Darauf antwortete er: „ Aufjedenfall eine bessere als jeder 12-jähriger“. Ob er damit das Kapitol öffentlich kritisierte bleibt wohl jedem selbst überlassen.

Aussehen beim Interview: Er trug das gleiche wie beim Ball

Strategie für Bündnisse*: Er hätte gerne Bündnisse.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: das Tagebuch seiner verstorbenen Mutter.

Familie: Seine Mutter wurde öffentlich hingerichtet. Übrig sind noch sein Vater, seine drei jüngeren Brüder (14,12 und 10 Jahre) und seine zwei Schwestern. (15 und 9 Jahre)

Vergangenheit: Seine ganze Familie arbeitete Tag für Tag hart. Als seine Mutter dabei erwischt wurde wie sie Essen stahl, wurde sie öffentlich hingerichtet. Sein Vater begann zu trinken und er wurde zur Bezugsperson.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Combi007

Kapitel 34

D9 w1: Maili Rose Aredean gespielt von Kleine Maracuja

Vorname: Maili (Sprich: Ma-i-li) Rose

Nachname: Aredean

Spitzname: Sie ist nicht so der Spitznamentyp, von ein paar Leuten wird sie aber Mai genannt.

Geschlecht: w1

Alter: eine Woche vor der Ernte ist sie 15 geworden.

Distrikt: 9

Aussehen: Maili beschreibt ihr Aussehen selbst als sehr normal. Ihre Größe ist durchschnittlich und sie ist eher schlank. Ihre Haut ist leicht gebräunt, ihr Gesicht ovalförmig mit einigen wenigen Sommersprossen. Maili hat große kastanienbraune Augen und volle Lippen. Ihre Haare sind dunkelbraun, gehen ihr bis unter die Brust und locken sich unten ein wenig. Einige kürzere kinnlange Strähnen fallen manchmal in ihr Gesicht, welches viel Wärme und Freude ausstrahlen kann, aber in letzter Zeit häufig eher gedankenverloren bis ernst dreinschaut.

Link zum Aussehen: Ich habe vor, noch eine Collage zu erstellen, sobald ich dazu komme.

Charakter: Maili ist eigentlich von Natur aus ein sehr froher, herzlicher Mensch, der gerne lacht.

Häufig trifft man sie jedoch eher von ihrer stillen, besorgten Seite an. Sie bleibt für sich und grübelt über alle möglichen Probleme nach für die sie sich doch, zu klein fühlt um sie lösen zu können. - Oder sie ist fast ein kleiner Sonnenschein, der sich einfach an der einen Blume vor dem Haus erfreut und herumwuselt um ihrer Mutter zu helfen, während sie vor sich hin singt. Singen tut sie sehr häufig, denn mit den Melodien meint sie, sich zu trösten, aufzumuntern oder auszudrücken, was sie denkt. Die muntere Seite zeigt Maili meist aber nur in vertrauter Umgebung - Zuhause. Ansonsten wechselt es häufig hin und her, wie sie sich verhält.

Stärken: Da ihre Mutter Apothekerin ist, kennt sie sich mit Heilmethoden, sowie giftigen und ungiftigen Pflanzen gut aus. Außerdem hat kann sie echt schnell rennen. Da sie schnell lernt, hofft sie, sich beim Training noch gut etwas aneignen zu können.

Schwächen: Sie ist noch nie in ihrem Leben so richtig im Wasser gewesen, kann also nicht schwimmen. Außerdem hat sie vor der Ernte nie wirklich eine Waffe benutzt und ist sich nicht sicher, ob sie im Stande ist, eine anzuwenden um andere Tribute zu töten.

Mag: Musik, Sonnenblumen

Mag nicht: Wenn jemand absichtlich miese Stimmung macht, die ganze Situation in Panem, die Spiele

Angst/Ängste: Die Spiele, das irgendetwas schreckliches passiert, was man nicht vorhersehen kann, Käfer

Freiwillig/Gezogen: Gezogen. Sie war erschrocken und hatte das Gefühl, keine Luft mehr zu bekommen. Sie ging langsam nach vorne und schaute fast ins Leere, da sie etwas Zeit brauchte, um das auch wirklich zu realisieren.

Warum?: Maili zeigte, dass sie problemlos Pflanzen bestimmen und einsetzen kann. Danach präsentierte sie ihre im Training erworbenen Kenntnisse im Umgang mit Messern, das waren aber eher Basics.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie fand das Kapitol schon sehr beeindruckend. Bei der Parade wirkte sie erst etwas überfordert und war schüchtern gegenüber den vielen Menschen. Dann hat sie auch ein wenig gelächelt und am Ende kurz gewunken. Besonders aufgefallen ist sie nicht.

Was trugen sie?: Maili trug ein weißes Kleid, was aussah, als hätte es beige, braune und goldene Fasern eingewebt. Ihre Haare wurden nach rechts zu einem Dutt zusammengefasst. Links hatte sie eine große goldene Blume im Haar, die aus Weizenhalmen zusammengesteckt war. Außerdem trug sie weiße Ballerinas.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Maili blieb eher für sich, betrachtete die anderen Tribute und bewegte sich zur Musik, 2-3-mal tanzte sie. Zu anderen Tributen war sie freundlich, hielt sich aber auf Abstand. Bei z. B. Ceasar versuchte sie mehr ihre fröhliche Seite zu zeigen. Sie trug ein sandfarbenes Kleid, was oben eng anliegend und mit Spitze ist, der Rock fällt etwas weiter in mehreren Schichten bis zum Schienbein. Dazu farblich passende Ballerinas, ein kleines Silberkettchen und einen silbernen Armreif. Ihre Haare wurden um ihren Kopf zu einer Art Kranz geflochten.

Auftritt beim Interview: Maili hat versucht einfach sie zu sein, wie sie es sonst eher zu Hause ist - sie wirkte tatsächlich irgendwie fröhlich, wenn auch etwas schüchtern. Im Verlauf des Interviews hat es sich irgendwie ergeben, dass sie etwas gesungen hat. In das Lied hat sie all ihre Ängste, und den Abschied von ihrer Familie gelegt. Das Publikum war schon berührt.

Aussehen beim Interview: Maili hatte ein pastellgrünes, schulterfreies Kleid an, mit einem ähnlichen Schnitt, wie das vom Ball. Sie trug dunkelgrüne hochhackige Schuhe, ihr Make-up war relativ dezent. Ihre Haare wurden alle auf die rechte Seite geflochten, wo sie in Wellen nach unten fallen. In den Haaren steckten mehrere goldene Blume wie bei der Parade nur in kleiner.

Strategie für Bündnisse: Maili möchte sich mit niemandem verbünden, so müsste man sich schließlich später verraten...

Lieblingswaffe: Sie benutzt überhaupt nicht gern Waffen, am praktischen fände sie einfach ein Messer, was man als Werkzeug oder Verteidigung benutzen und auch werfen kann.

Gegenstand der mitgenommen wurde: Eine Kette. Ein ledernes Band mit ein orangenen geschliffenen Stein daran

Familie: Sie ist Einzelkind und hat eine sehr gute Beziehung zu ihren Eltern.

Mutter, Ebony Aredean - Vater, Wheat Aredean

Vergangenheit: Mailis Mutter ist Apothekerin und Heilerin und brachte Maili schon früh viel über ihr Handwerk bei. Die Familie musste nie hungern, es ging ihr im Prinzip gut. Lange versuchte Maili ihre Augen vor den Dingen, die nicht gut liefen zu verschließen und einfach nur ihr Leben zu leben, jetzt jedoch nicht mehr.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: KleineMaracuja

Kapitel 35

D9 w2: Yuna Malacai gespielt von Rubinstrom

Vorname: Yuna

Nachname: Malacai

Spitzname: Hat zwar eigentlich keine Spitznamen, hat aber auch nichts gegen einen, solange er nicht beleidigend ist! Sie selbst gibt anderen hin und wieder Spitznamen.

Geschlecht: weiblich (2)

Alter: 16 Jahre

Distrikt: 9

Aussehen: Yuna ist um die 1.70 m groß und schlank. Alles in allem hat sie wohl eine gute Bikinifigur xD. Sie hat goldblonde, lockige Haare, die ihr bis zur Brust reichen. Ihre Augen sind von einem sanften Blaugrün. Sie hat leicht gebräunte, makellose Haut und wird meist als attraktiv angesehen.

Link zum Aussehen:

<https://www.testedich.at/quiz65/quiz/1598296933/Yuna-Malacai-Die-80-Hungerspiele>Hier eine Collage über Yuna's Aussehen!

Charakter: Zu Freunden ist Yuna meist nett, freundlich und hilfsbereit, sowie auch sehr humorvoll. Zu Fremden ist sie eher schüchtern und zu Feinden sehr schnippisch. Außerdem ist sie eine gute Schauspielerin, sowie auch sehr klug.

Stärken: Kann sehr gut mit Pfeil und Bogen umgehen, auch mit Messern, Intelligenz

Schwächen: Schwimmen (Das weiß aber niemand!), Schwere Waffen, Töten

Mag: Tiere, Natur

Mag nicht: Töten

Angst/Ängste: Töten, Dunkelheit

Krankheit/Einschränkung: Sie hat eine Allergie gegen Giftefeu.

Freiwillig/Gezogen: Gezogen. Sie war am Anfang in einer Art Schockstarre, hat sich aber schnell gefangen und ist selbstbewusst zur Tribüne marschiert.

Punkte bei dem Einzeltraining: 8

Warum?: Als erstes hat sie alle Pflanzen unter einer Minute benannt, danach ist sie einen Parcours schnell und geschickt durchgerannt, zuletzt ist sie zur Pfeil und Bogen Station gegangen und hat einige Puppen, Schilder und zum Abschluss eine Stromleitung (daraufhin wurde es dunkel) durchgeschossen.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie fand das Kapitol zu aufgemotzt, gleichzeitig aber auch einschüchternd und beeindruckend. Sie selbst war sehr selbstbewusst (was alles nur Fassade war) und ist wohl eher positiv aufgefallen.

Was trugen sie?: Yuna trug ein weißes Kleid, welches um die Taille eine goldene Weizenpflanze hatte. Ihr Make Up war natürlich und ihre Haare zu einem Dutt, aus dem einzelne Locken lugten

Auftreten beim Ball und Kleidung: Yuna war am Anfang etwas schüchtern wurde dann aber schnell selbstbewusster. Sie trug ein mitternachtsblaues Kleid, das gleiche Make Up und die gleiche Frisur wie zur Wagenparade, silberne High Heels und ein silbernes Armband. Das alles sah so aus.

Auftritt beim Interview: Yuna ist sehr selbstbewusst aufgetreten, was man aber hauptsächlich auf ihre Schauspiel Fähigkeiten schieben kann. Am Ende hat sich ihr langes, dunkelrotes Kleid in lauter Weizenkörner aufgelöst und war am Ende nur mehr ein kurzes, goldenes Kleid.

Aussehen beim Interview: Sie trug am Anfang ein langes, dunkelrotes Kleid und am Ende nur mehr ein kurzes, goldenes. Das Make Up war gleich wie auch schon bei der Wagenparade und bei dem Ball. Sie trug goldene High Heels und ansonsten sah sie so aus.

Strategie für Bündnisse: Yuna findet es gut, dass bei den diesjährigen Hungerspielen Paare sind. Von Bündnissen haltet sie allerdings nicht viel, da sie Angst hat ihre "Freunde" am Ende töten zu müssen.

Lieblingswaffe: Pfeil und Bogen, sowie kleine Messer

Gegenstand der mitgenommen wurde:

<https://www.testedich.at/quiz65/quiz/1598296933/Yuna-Malacai-Die-80-Hungerspiele>Diese Kette.

Familie: Mutter - Jenna Malacai (tot)

Vater - Xavier Malacai

Älterer Bruder - Paul Malacai

Kleine Zwillingbrüder - Kyson & Noah Malacai

Kleine Schwester - Aliccia Malacai

Vergangenheit: Als Yuna 12 war starb ihre Mutter an einer Krankheit. Sie und Yuna standen sich sehr nah und Yuna war sehr traurig nach ihrem Tod. Kurz bevor sie starb gab Yunas Mutter ihr eine Kette die sie von Generation von Generation vererben (die Kette die sie auch bei den Hungerspielen mit hat). Von diesem Tag an mussten sich Yuna und ihr älterer Bruder Paul um ihre kleinen Geschwister zu kümmern. Ihr Vater musste arbeiten um Steuern für Haus, Grundstück und Tiere ab zu bezahlen. (Sie bewirtschaften eine Landwirtschaft) Sowie auch das Futter für die Tiere. Paul hatte Yuna immer wieder mit in den Wald genommen, wo er ihr Jagen beibrachte und mit Pfeil und Bogen um zu gehen. Allerdings konnte Yuna das Töten eibfach nicht, weil ihr die Tiere leid taten. Also ernährte Paul die Familie alleine, während Yuna kochte, sich ums Haus und anderswertig um ihre kleinen Geschwister kümmerte und auch um die Tiere, die sie in dieser schweren Zeit immer wieder trösteten und so zu einem wichtigen Teil in ihrem Leben wurden.

Sonstiges: Charaktersong (xD) - Fight Song.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Rubinstrom

Kapitel 36

D9 m1: Rye Duskall gespielt von Kleine Maracuja

Vorname: Rye

Nachname: Duskall

Spitzname: Rye hat nichts gegen Spitznamen, aber wie sollte man ihn denn da nennen?

Geschlecht: m1

Alter: 16, fast 17

Distrikt: 9

Aussehen: Rye ist 1,82 m groß und obwohl er nicht gerade im Überfluss lebt und daher irgendwie ausgelaugt ist, ist er doch auch kräftig. Seine Haut ist relativ stark gebräunt und seine lockigen braun-roten Haare hält er kurz. Er hat kantige Gesichtszüge, schmale Lippen und ernste, braune Augen mit grünen Sprenkeln.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Rye ist nicht gerade ein Stratege, er handelt instinktiv. Dadurch sind seine Entscheidungen nicht öfter unpassend, er erfasst die Lage einer Situation sehr schnell und wenn er eine Chance sieht, ergreift er sie eben direkt. Er ist ein ernster Mensch, den man nur selten Lachen sieht, doch wenn, dann ist sein Lachen ansteckend. Nach außen wirkt er nicht unbedingt wie ein sehr gefühlvoller Mensch, doch manche Dinge, wie seine Familie, liegen ihm sehr am Herzen und er kann sehr fürsorglich werden.

Stärken: Er ist sehr schnell und geschickt im Gelände, er hält lange durch und braucht nicht so viele Pausen, außerdem kann er sich sehr leise fortbewegen

Schwächen: Er kann nicht klettern und hat auch etwas Höhenangst, er hat vorher nie eine Waffe gehalten und er hat keinen guten Orientierungssinn.

Mag: Einfach mit seinem Bruder umherstreifen und reden, kleine Steine (das klingt jetzt komisch, aber er sammelt eben zuhause Steine, er findet sie strahlen Ruhe aus und sind teilweise total schön, wenn man sie näher betrachtet)

Mag nicht: Ständige Haupt-Mahlzeiten die zum Großteil einfach aus Getreide bestehen, von seiner Familie getrennt sein, wenn ihn jemand nicht in Ruhe lässt obwohl er gerade allein sein will

Angst/Ängste: Dass seine Mutter stirbt, das, was ihn in der Arena erwartet, er fürchtet sich ein wenig in der Höhe und im Dunkeln

Freiwillig/Gezogen: Gezogen. Als sich Rye starr aus der Menge löste und nach vorne ging, packte ihn sein Bruder Kernel am Arm und wollte sich für Rye freiwillig melden, doch Rye bat ihn, es nicht zu tun und wurde von den Friedenswächtern weiter vor gedrängt.

Punkte bei dem Einzeltraining: 7

Warum?: Rye ging zu einem Hindernisparcours und überwand ihn schnell und geschickt, wobei er nur ein einziges Mal etwas strauchelte, dann lief er zurück, machte dabei einen Bogen zu den Waffen, schnappte sich eine Axt, die er in eine Hürde des Parcours rammte. Daran zog er sich hoch auf die

Hürde und durchlief den selben Parcours noch einmal, wobei er diesmal nicht auf Schnelligkeit sondern sich langsam und fast lautlos bewegte. (Er hätte nicht gedacht, dass das mit der Axt wirklich klappen würde, es war ein spontaner Einfall, doch glücklicher Weise hielt sie eine Weile)

Erster Eindruck im Kapitol: Rye fand die Größe des Kapitols überwältigend und das Aussehen der Menschen ein wenig lächerlich. Davon musste er anfangs kurz grinsen, die meiste Zeit bei der Wagenparade stand er einfach da und sah die Leute dabei direkt an.

Was trugen sie?: Rye trug ein weißes Leinenhemd, welches von kleinen goldenen Getreidepflanzen enger zusammengehalten wurde, die sich von seinem Oberkörper bis um seinen Kopf rankten. Außerdem trug er eine goldene Hose mit komplizierten Nähten, die irgendwie an Weizenhalme erinnerten. Seine festen goldenen Stiefel hatten die selbe Farbe wie die Hose, sodass man nicht erkennen konnte, wo die Stiefel enden und die Hose anfängt.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Da er nicht so gut tanzen kann, ging er stattdessen umher und unterhielt sich ruhig aber freundlich mit den anderen Tributen. Sein schwarzer Anzug und die gleichfarbige Fliege hatten einen nicht zu definierenden goldenen Schimmer und seine Haare hatten die Stylisten mit etwas bearbeitet, das sie Haarwachs nannten.

Auftritt beim Interview: Rye blieb sehr ernst und wirkte so, als wäre er zu nahezu allem bereit (Auch wenn er sich so nicht fühlt). Als er über seine Familie sprach wurde seine Stimme weich, dann verabschiedete er sich höflich.

Aussehen beim Interview: Rye trug ein schwarzes Jacket, was am Ärmelsaum einen weißen und einen goldenen Streifen hatte, und eine schwarze Hose, mit ähnlichen Nähten, wie die Hose bei der Eröffnungsfeier. Unter dem Jacket trug er ein weißes Hemd mit goldenem Kragen.

Strategie für Bündnisse: Auf Bündnisse abzielen tut Rye nicht, es kann aber schon sein, dass es sich doch ergibt, dass er ein Bündnis eingeht.

Lieblingswaffe: Rye hat vor den Spielen nie eine Waffe benutzt, beim Training kam er mit Äxten noch am besten klar.

Gegenstand der mitgenommen wurde: Ein kleines Band, geflochten aus drei Bändern, die jeweils aus verschiedenen Gräsern Halmen und Schnüren geflochten wurden (Das Zeug ist weder essbar, noch hat es heilende Wirkung, hilft also nicht in den Spielen)

Familie: Vater: Cress Duskall, Zwillingsbruder: Kernel Duskall, Mutter: Anise Duskall (schwer krank seit etwa einem Jahr)

Vergangenheit: Ryes Familie ist relativ arm, daher fing er mit elf an, auch etwas auf den Feldern zu arbeiten. Dabei ließ er hin und wieder ein wenig Essen für seine eigene Familie mitgehen und da er sich flink anstellte, wurde er glücklicherweise nur einige Male fast erwischt.

Sonstiges: Seit seine Mutter krank ist, versucht er sich noch mehr anzustrengen und sich auch um sie zu kümmern.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: KleineMaracuja

Kapitel 37

D9 m2: Lionel Stone (Kanonenfutter-Tribut) gespielt von Trixi

Vorname: Lionel

Nachname: Stone

Alter: 12 Jahre

Distrikt: 9 (m2)

Aussehen: er ist relativ groß, hat aber sehr blasse Haut. Seine Kopfform ist eher rund und er hat etwa Schulter lange, schwarze Haare. Seine Augen sind eisblau und über dem rechten hat er eine kleine Narbe

Sonstiges: //

Kapitel 38

D10 w1: reserviert

Vorname: Vivian Cleave

Nachname: Viscera

Spitzname: Cleave hasst ihren ersten Namen Vivian, der klingt als wäre sie eine kleine, mädchenhafte, verwöhnte Prinzessin. Also sollte man ihn echt nur benutzen, wenn man sie verärgern will. Auch solche wie Viv oder Vivi sollte man nicht bringen. Die einzige Person, der sie das zugelassen hat, war ihr Vater, aber da dieser tot ist, lässt sie es nun niemandem zu. Sie wird am liebsten einfach Cleave genannt, wenn es sein muss, mal etwas mit Lea (ausgesprochen: Li) oder von ihrem Nachnamen abgeleitet Vis. Auch findet sie die Bedeutung ihres Namens sehr abstoßend (englisch: large, internal organs) und möchte daher nicht so genannt werden. Sie ist einfach Cleave (Vis), mehr will und braucht sie nicht zu sein. Sie gibt Leuten meist ironische/sarkastische Spitznamen oder einfach welche die sie nerven.

Geschlecht: w1

Alter: 16

Distrikt: Cleave kommt aus Distrikt 10, oder wie sie ihn meist nennt: Kuhschei.Be

Aussehen: Cleave ist wohl nicht die typische Ansicht, für ein Mädchen aus Distrikt 10. Sie hat eine reine und sehr blasse Haut, fast schon kränklich sieht sie aus. Sie wirkt faltenfrei, doch auch nicht makellos. Denn sie hat so viele Narben, viele die sie sich selbst zugefügt hat, viele von ihrem Stiefvater und ihrer Mutter. Auch bezeichnen ja viele Tattoos als Makel, daher hätte sie auch ohne tausende Narben welche. Nämlich hat sie an ihrem linken Unterarm ein Tattoo, das ein paar Selbst-Verletzungsnarben versteckt. Es ist ein schwarzes Rechteck. In der Mitte steht ein ?NUMB? das jedoch verschwommen ist. An ihrem Schlüsselbein ist ein ?ONLY BLACK? und an ihrem rechten Mittelfinger ist ein Totenkopf. Auf ihrer linken Handfläche hat sie ein ganz kleines ?tired? in Schreibschrift und an einer anderen Stelle hat sie ein kleines ?Help??. Sie hat außerdem an ihrem Oberschenkel ein: ?I?ll just kill them all? mit einer verbluteten Hand daneben, die einen Dolch hochhält, ebenfalls blutgetränkt.

Link zum Aussehen:

Charakter:

Stärken:

Schwächen:

Mag:

Mag nicht:

Angst/Ängste:

Krankheit/Einschränkung: Cleave hat eine Art PTSD und

Freiwillig/Gezogen:

Punkte bei der Bewertung:

Erster Eindruck im Kapitol:

Was trugen sie?:

Auftreten beim Ball und Kleidung:

Auftritt beim Interview:

Aussehen beim Interview:

Strategie für Bündnisse*:

Lieblingswaffe:

Gegenstand, der mitgenommen wurde:

Familie: Auf dieses Thema sollte man sie nicht ansprechen, für den lebenden Teil ihrer Familie hat sie nur Hass übrig. Sie hätte eigentlich eine Zwillingsschwester haben sollen, diese ist aber bei der Geburt gestorben. Ihr Vater wurde für einige, aber nicht einmal begangene Morde von Friedenswächtern gefoltert, und dann öffentlich hingerichtet und ihre Mutter lebt mit ihrer Schwester und ihrem neuen Mann irgendwo in Kuhschei.ße, sie möchte nichts von denen mehr wissen. Ach ja, nicht zu vergessen, diese Tussen, die sie ihre Cousinen nennen muss. Der Hass auf diese Personen, welche sie nicht einmal mehr ihre Familie nennen will, beruht auf Gegenseitigkeit. Bei ihrem Vater sollte man noch erwähnen, dass er eine gute Stellung hatte und beliebt war, diese aber dann am meisten gegen das Kapitol nutzte und sich immer offen auflehnte, daher könnten die Morde nur ein Vorwand gewesen sein, um ihn töten zu können.

Vergangenheit: Cleave hatte eine Kindheit bis zu ihrem 6. Lebensjahr, die man als ganz in Ordnung bezeichnen kann. Sie musste nie richtig hungern, auch konnte sie hier und da mit Freunden spielen. Mit ihrer Mutter und ihrer Familie mütterlicherseits hatte sie nie das tollste Verhältnis, aber was solls. Als Cleave 5 Jahre alt war, wurde ihr Vater plötzlich für einige Morde angeklagt und er konnte seine Unschuld nicht beweisen, worauf er gefoltert und dann öffentlich hingerichtet wurde. Das traf Cleave sehr und bescherte ihr mit der darauffolgenden Zeit auch ihr PTSD. Ihre Mutter distanzierte sich immer mehr und wurde immer bitterer, bis sie dann sogar begann, Cleave zu schlagen, da sie denkt, sie hätte etwas damit zu tun. Ihre Mutter ist, wie es sich herausstellt, psychisch instabil und krank. Früher hat es sich nicht so sehr gezeigt, aber seit dem Tod ihres Mannes stach es immer mehr heraus. Auch die Tatsache, dass ihr Vater derjenige war, der das Geld für die Familie erarbeitete, machte Cleave und ihrer Mutter zu schaffen. Als Cleave 7 Jahre alt war, heiratete ihre Mutter einen anderen Mann. Etwa drei Jahre lang wirkte es so, als würde er Cleave hassen, da er sie auch schlug, wenn sie mal nicht hörte, bis sie dann mit 10 Jahren schon langsam begann zu einer Frau zu werden. Da änderte sich plötzlich Angus' Interesse. Ihre Mutter, die immer kranker wurde, wurde auch immer misstrauischer, es war als würde sie nur Angus vertrauen, aber selbst ihm auch wieder nicht. Als Rina, ihre Mutter schlief, begann Angus plötzlich nachts, sich in Cleaves Zimmer zu schleichen. Angus ähnelt echt so einem Rind. Groß, stämmig, angsteinflößend. Er drohte Cleave und zwang ihr so seinen Willen auf. Sie war ganz verängstigt und konnte nicht anders, als zu gehorchen. Er nahm Cleave sogar die Unschuld und kam dann immer wieder. An einem Tag war Rina dann schon ganz paranoid geworden und sah sogar einmal, was Angus mit Cleave machte. Jedoch war sie dann trotzdem wütend auf Cleave, weil sie ihr ?ihren Mann gestohlen hat?. Sie schlug sie immer öfter und härter. Irgendwie floh Cleave letztendlich, damit begann ihre eigene Rebellion. Sie baute immer mehr Hass ihrer ?Familie? gegenüber auf. Auch musste sie erstmals stehlen, um über die Runden zu kommen, da fand

sie ebenfalls andere Jugendliche die durch Stehlen über die Runden kamen. So verbündeten und sie sich. Trotzdem musste sie sich seit sie 12 ist auch für Tesserasteine eintragen. Durch die Tatsache das Distrikt 10 sowieso sehr arm ist, gab es einige Kinder und Jugendliche denen es so ging wie Cleave. Auch wenn sie einige Komplizen hatte, war sie trotzdem nie gesellig und war eigentlich einsam, wohl wegen ihrer Kindheit. Nach dem Stehlen kam es sogar auch zu Morden an zum Beispiel Friedenswächter, da diese besonders viel besaßen. Sie wurde aber nie erwischt, denn sie war sehr flink und stellte sich auch so an. Sie war fast schon eine richtige Assassine geworden. Manchmal, wenn etwas von ihnen übrig war, verteilten sie es an arme Leute. Da Cleave wohl die fähigste von allen war, war sie die unausgesprochene Anführerin. So übte sie sich alle ihre jetzigen Fähigkeiten an. Innerlich blieb sie trotz allem einsam und eigentlich emotional taub, wie eine Maschine. Sie wurde durch alles was sie erlebt hat auch verschlossen und neutral, aber noch immer rebellisch gegen das Kapitol, gegen das Arm-Reich Schema, gegen ihre Peiniger, gegen diese ganzen Regeln. Sie passen ihr nicht, sie bricht sie. Dies ist ihre Art eigener Schutz um nicht lachend in die Kreissäge zu rennen, denn sie weiß wie hinterhältig das Leben spielen kann und wie schnell dies Menschen ausnutzen die nichts Gutes wollen. Sie hatte immer wieder Panik-Anfälle, da sie plötzlich immer wieder einfach nichts fühlte, sie begann zu trinken und zu rauchen, es gab sogar Momente in denen sie sich schnitt, da sie dachte, sie wäre tot, weil sie nichts fühlte. So beschloss sie sich freiwillig zu melden, naja entweder schafft sie es, oder sie setzt diesem Leiden ein Ende und sieht ihren Vater und ihre tote Zwillingschwester wieder. Sie hat ja nichts zu verlieren, sie hat ja nichts mehr. Ein zweiter, wenn auch viel nebensächlicherer Grund ist die Tatsache, dass die gezogene Person, eine ihrer ?Freunde? ist.

Sonstiges:

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: LilianaMaximoff

Kapitel 39

D10 w2: Katinka Harmony Silverstone gespielt von Trixi

Vorname: Katinka Harmony

Nachname: Silverstone

Spitzname*: Tinka, Kat

Geschlecht: W2

Alter: 15 Jahre

Distrikt: 10

Aussehen: siehe Bild

Link zum Aussehen: [https://www.bing.com/images/search?](https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=hihK6qn1&id=BEB5677E668A45064CE424B2607BB32E0D3B297F&thid=OIP.hihK6qn1i0AHaGp&mediaurl=http:%2F%2Fmedia.ruralradio.co%2Fwordpress%2F2015%2F08%2FMackenzie-Shook-10pg&exph=920&expw=1024&q=14+j%C3%A4hriges+m%C3%A4dchen&simid=608049811726926741&ck=5EAE5044E0CAA71FD&selectedindex=0&form=EX0023&pc=APPL&vt=4&sim=0&adlt=demote&shtp=GetUrl&s613d-4544-8724-f840644be0af&shtk=MTQteWVhci1vbGQgR2lybCBpcyBhIEJ1bGwgcmlkZXI%3D&shdk=QuIGtydm4uY29tIGdlZnVuZGVu&shhk=FJxxt2kBZKn3wUv%2B7D3lgDbyS%2FxpM5DEbAn8vc7WUs%3D&shk=Q1gWFAr8MGDzpQ)

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=hihK6qn1&id=BEB5677E668A45064CE424B2607BB32E0D3B297F&thid=OIP.hihK6qn1i0AHaGp&mediaurl=http:%2F%2Fmedia.ruralradio.co%2Fwordpress%2F2015%2F08%2FMackenzie-Shook-10pg&exph=920&expw=1024&q=14+j%C3%A4hriges+m%C3%A4dchen&simid=608049811726926741&ck=5EAE5044E0CAA71FD&selectedindex=0&form=EX0023&pc=APPL&vt=4&sim=0&adlt=demote&shtp=GetUrl&s613d-4544-8724-f840644be0af&shtk=MTQteWVhci1vbGQgR2lybCBpcyBhIEJ1bGwgcmlkZXI%3D&shdk=QuIGtydm4uY29tIGdlZnVuZGVu&shhk=FJxxt2kBZKn3wUv%2B7D3lgDbyS%2FxpM5DEbAn8vc7WUs%3D&shk=Q1gWFAr8MGDzpQ>

Charakter: Sie ist ziemlich misstrauisch und eher zurückgezogen, aber das ist sie nur in der Arena. In ihrem Heimatdistrikt ist sie nämlich als freundliche, hilfsbereite Person bekannt, die für Menschen mit Problemen immer ein Ohr offen hat. Sie ist aber auch ganz nett, wenn man ihr Vertrauen erwecken kann, was schwer ist

Stärken: Sie ist gut im Fernkampf, kann gut Lassowerfen und kann auch ganz gut klettern

Schwächen: Sie ist nicht gut im Nahkampf und kann auch nicht gut schwimmen

Mag: Den Geruch von nassem Laub, die Abenddämmerung, Lassowerfen

Mag nicht: Insekten, Das Kapitol, die Hungerspiele

Angst/Ängste: Sie hat Angst vor Insekten und vorm Tod

Krankheit/Einschränkung*: //

Freiwillig/Gezogen: Sie wurde gezogen, sie gab sich selbstbewusst, aber als sie auf die Bühne ging, sah man einige Tränen über ihre Wangen laufen

Punkte bei der Bewertung: 9

Warum?: Zuerst baute sie eine ziemlich gut getarnte Schwippgalgenfalle und löste sie mit einer Puppe im Form einer Ratte aus. Dann zeigte sie ihr Geschick mit dem Lasso und dem Speer, sie kämpfte in einer Simulation gegen drei Gegner, die sie mit dem Lasso bewegungsunfähig machte und dann mit dem Speer durchbohrte und sie blieb dabei weitestgehend unverletzt

Erster Eindruck im Kapitol: Sie gab sich unbeeindruckt, fand es aber insgeheim sehr prächtig und beeindruckend

Was trugen sie?: [https://www.bing.com/images/search?](https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=hihK6qn1&id=BEB5677E668A45064CE424B2607BB32E0D3B297F&thid=OIP.hihK6qn1i0AHaGp&mediaurl=http:%2F%2Fmedia.ruralradio.co%2Fwordpress%2F2015%2F08%2FMackenzie-Shook-10pg&exph=920&expw=1024&q=14+j%C3%A4hriges+m%C3%A4dchen&simid=608049811726926741&ck=5EAE5044E0CAA71FD&selectedindex=0&form=EX0023&pc=APPL&vt=4&sim=0&adlt=demote&shtp=GetUrl&s613d-4544-8724-f840644be0af&shtk=MTQteWVhci1vbGQgR2lybCBpcyBhIEJ1bGwgcmlkZXI%3D&shdk=QuIGtydm4uY29tIGdlZnVuZGVu&shhk=FJxxt2kBZKn3wUv%2B7D3lgDbyS%2FxpM5DEbAn8vc7WUs%3D&shk=Q1gWFAr8MGDzpQ)

view=detailV2&ccid=fvrDkOLy&id=0DE9869C04C371559C21B65B48CF82A16A0BCE26&thid=OIP.fvrDkO
2580b.jpg&exph=1000&expw=600&q=cowgirl+kleidung&simid=608028435632621887&ck=496A16F3A4A6B
B98715F5&selectedindex=13&form=EX0023&vt=4&sim=0&adlt=demote&shtp=GetUrl&shid=551a6d67-0bbe
3-99b965a9c2eb&shtk=Q293Z2lybCBXaW50ZXIgrmFzaGlvbjogUmVmdWdpbyBSb2FkIHwgQ293Ym95IG9
k=QXVmIEJpbmcgdm9uIHd3dy5waW50ZXJlc3QuY29tIGdlZnVuZGVu&shhk=l0pCIydIzghTkm2pP5f4OfuZZ
m5kJg%3D&shth=OSH.P6uGZcG1qzdHh5k4XyXpgQ

Ihr Haar war aufwendig geflochten

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie war sehr selbstbewusst, unterhielt sich viel mit den anderen
Tributen und tanzte auch viel

Kleidung: <https://www.bing.com/images/search?>

view=detailV2&ccid=S%2FXwE0Tk&id=859BAC85F60A43671B406871A47FC349CAC02EBD&thid=OIP.S_
y8G5gHaML&mediurl=https%3A%2F%2Fwww.michaeljgulidesigns.com%2Fwp-content%2Fgallery%2Fcowg
s%2Fc_kari_skirt-1.jpg&exph=500&expw=304&q=cowgirl+kleidung&simid=608005174078343944&ck=C8175
7CA51A0F30579552CB57&selectedindex=4&form=EX0023&pc=APPL&vt=4&sim=11&adlt=demote&shtp=G
61f60d-6800-4c35-a709-79b8268b88a8&shtk=Q293Z2lybCBDbG90aGluZyAtIE1pY2hhZWwgSi4gR3VsaSBEZ
k=QXVmIEJpbmcgdm9uIHd3dy5taWNoYWVsamdbGikZXNpZ25zLmNvbSBnZWZ1bmRlbg%3D%3D&shh
K41Qf4RDzOX6kq5MyC8OvaZ6k%3D&shth=OSH.nqKx7%252Flp8GeHAUfdwgVSHA

Auftritt beim Interview: Sie gab sich selbstbewusst und beantwortete die Fragen mit lauter, klarer
Stimme, man merkte ihr nicht an, dass sie innerlich ziemlich nervös war

Aussehen beim Interview: <https://www.bing.com/images/search?>

view=detailV2&ccid=Op7Yefzs&id=1C1FFA6121FD6848B6286EAFD11ABFC282083008&thid=OIP.Op7Yefz
mVQHaJ4&mediurl=https%3A%2F%2Fi.pining.com%2Foriginals%2F8b%2F69%2F41%2F8b694130953561
fa920.jpg&exph=800&expw=600&q=cowgirl+kleidung&simid=608013725440214664&ck=3B94E1D6D4FF5E
D6D988A&selectedindex=30&form=EX0023&vt=1&sim=11&adlt=demote&shtp=GetUrl&shid=85de1406-760
e-e740f5aef8e&shtk=fiBLbm93biBmb3IgaGVyIGlubm92YXRpdmdUgZGVzaWducywgQnJpdCBXZXN0IGhh
Lg%3D%3D&shdk=QXVmIEJpbmcgdm9uIHd3dy5waW50ZXJlc3QuY29tIGdlZnVuZGVu&shhk=Z7WVveBM
hVLBiFPJZn581Iw%3D&shth=OSH.kMhIsTMBiQAch%252B6WwEeoMw

Ihre Haare waren offen und mit Glitzerpuder bestäubt

Strategie für Bündnisse*: Sie würde welche eingehen, aber nur mit Leuten, denen sie vertraut

Lieblingswaffe: Lasso und Speer

Gegenstand, der mitgenommen wurde: ein schmales Silberarmband

Familie: Mutter Rosalie Silverstone (tot)

Vater Edmund Silverstone (lebt)

Bruder Tobias Silverstone (6 Jahre, lebt)

Vergangenheit: Ihre Mutter wurde von einem durchgegangenen Bullen zu Tode getrampelt, als sie 12
Jahre alt war. Daraufhin brachte ihr ihr Vater das Kämpfen mit dem Speer bei, damit sie sich im Falle
einer erneuten Stampede verteidigen könne

Sonstiges: //

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Trixi

Kapitel 40

D10 m1: Kleeus Voner gespielt von Mr. super Anwalt

Vorname: Kleeus

Nachname: Voner

Spitzname*: /

Geschlecht: m1

Alter: 15 Jahre

Distrikt: Er kommt aus Distrikt 10.

Aussehen: Er ist dünn, aber sehr hoch gewachsen und hat Strohblonde Haare. Er hat grüne Augen und eine große und besonders lange Nase. Sein Gesicht ist sehr schmal und lang. Seine dünnen, langen Beine, lassen ihn so aussehen als würde er auf Stelzen laufen. Oft trägt er grüne Hosen, ein hellbraunes Hemd und eine dunkel braune Lederweste.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Er ist nett, aber nicht besonders intelligent. Weil er sein ganzes Leben nur als Schäfer gearbeitet hat, ist ihm oft langweilig. Noch eine schlechte Auswirkung seines Berufes ist, das er nicht gut kämpfen kann und dass er deshalb sich deshalb oft fürchtet. Er hat nicht besonders viel Fantasie ist aber dafür ein guter Redner, der sich schnell mit anderen anfreundet.

Stärken: Er hat viel Erfahrung im Umgang mit Tieren und kann schnell rennen.

Schwächen: Er ist nicht besonders schlau und stark.

Mag: Er liebt Tiere und findet die Natur sehr faszinierend.

Mag nicht: Insekten und Krieg.

Angst/Ängste: Er hat viel Angst vor den Friedenswächtern. Er hat auch angst vor Träumen und Feuer.

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: Gezogen.

Das war ihm eigentlich egal, es war sogar ein bisschen schön für ihn, endlich mal Abwechslung und raus aus dem Alltag.

Punkte bei der Bewertung: 4

Warum?: Er ist 10 mal hin und her durch das ganze Trainingscenter gelaufen.

Erster Eindruck im Kapitol: Er war überwältigt von den ganzen Häusern und Türmen. Er konnte es kaum fassen das manche Leute so gut lebten.

Was trugen sie?: Bei der Wagenparade hatte er Hirtenklamotten an und anstatt dem Stock ein Fake-Schwert. Auf seinem Kopf saß ein riesiger grüner Hut an dem Blätter klebten. Außerdem hatte er an seinem Arm eine Kuhglocke geschnallt. Er hatte eine Leder Hose mit Hosenträgern an.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er kam zwar ziemlich gelangweilt rüber, aber trotzdem hatte er sich gleich in einem Gespräch eingefunden und hatte sogar schon mit anderen Tributen Kontakt aufgenommen. Er hatte einen Kuhanzug an, indem er sehr dumm aussah.

Auftritt beim Interview: Er beantwortete alle Fragen perfekt und wurde sogar nur einmal wegen aussehen ausgelacht.

Er machte sogar ein paar Witze und kam sehr lustig rüber.

Aussehen beim Interview: Er trug Metzger Sachen und hatte eine braune Haube auf dem Kopf. Er hielt in der rechten Hand ein riesiges Beil.

Strategie für Bündnisse*: Er möchte sich gerne mit den anderen Personen aus seinem Distrikt verbünden.

Lieblingswaffe: Na ja, er kann ja nicht kämpfen, aber mit einem langen Stock könnte er es schon schaffen jemanden bewusstlos zu schlagen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine Kuhglocke.

Familie: Er ist Einzelkind und hat keine so gute Beziehung zu seinen Eltern, weil er meistens auf der Koppel schläft.

Vergangenheit: Er hat eigentlich nur Kühe gehütet und ab und zu mal mit seinen Freunden gespielt.

Sonstiges: Er spielt Flöte und kann sich mit Leichtigkeit eine basteln.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 41

D10 m2: Finn Lionel Parker gespielt von Eulenfluegel

Vorname: Finn Lionel

Nachname: Parker

Spitzname*: Er hat noch keinen Spitznamen da er einen Relativ kurzen Namen hat.

Geschlecht: m2

Alter: 15

Distrikt: 10

Aussehen: Finn hat eine Körpergröße von 1.75m und ist sehr schlank und muskulös gebaut. In seinem Gesicht findet sich neben der etwas größeren Nase und den schmalen Lippen auch noch seine hellblauen Augen die eine Art 'Glanz' in sich haben. Er hat kurzes blondes Haar, welches er wenn er Zeit hat auch ordentlich kämmt. Seine Haut ist wegen der vielen Arbeit draußen gebräunt. Hätte er kein T-Shirt an würde man eine Narbe an seiner rechten Rippe erkennen die er von einem Unfall hat.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Finn ist ein Junge der nicht lange nachdenkt. Wenn er denkt er müsse etwas jetzt tun tut er dies ohne auf andere zu hören. Finn hat den Bildungsstand eines 10 jährigen, was daran liegt das er frühzeitig die Schule abgebrochen hat, da er arbeiten musste um Geld zu verdienen. Man könnte ihn daher nicht gerade als intelligent bezeichnen, aber auch nicht als dumm. Er kann ziemlich wortkarg und abgeschottet sein und spricht selten jemanden an den er nicht kennt. Zu Freunden und zu seiner Familie ist er allerdings sehr offen und macht auch den ein oder anderen Spaß. Manchmal ist Finn ziemlich unschlüssig und weiß nicht was er tun soll, weshalb er sehr anfällig für Manipulationen ist. Hat er aber eine eigene Meinung von dem was Richtig ist tut er dies ohne zu zögern.

Höchstwahrscheinlich könnte er jemanden töten, wenn auch nur im äußersten Ernstfall.

Finn hält sich in manchen Fällen lieber bei Tieren auf als bei Menschen, da er sich bei ihnen wohler fühlt, jedoch baut er manchmal eine zu enge Bindung zu manchen Tieren auf, so das es ihm schwerfällt manche zu schlachten.

Stärken: Finns Stärken sind das umgehen mit der Peitsche und der Umgang mit Tieren.

Schwächen: Zu seinen Schwächen zählt seine Häufige Unentschlossenheit und sein mangelnder Bildungsstand.

Mag: Tiere, Ruhe

Mag nicht: Entscheidungen, Hass

Angst/Ängste: Er hat Ängste davor zu sterben und seine Familie nie wieder zu sehen.

Krankheit/Einschränkung*: Seine fehlende Bildung könnte ihm zum Verhängnis werden.

Freiwillig/Gezogen: Finn wurde gezogen und reagierte gemischt zum einen war er von der Trauer und Angst überwältigt und gleichzeitig auch irgendwie gespannt auf das was passieren würde.

Punkte bei der Bewertung: 5

Warum?: Zuerst stand er einfach nur da, dann gab er sich einen Ruck und begann damit alle Tiere

nach essbar und giftig, wobei er keine Fehler machte. An der Pflanzenstation unterliefen ihm dagegen Fehler. Danach vollführte Finn ein paar Tricks mit der Peitsche und beendete seine Vorführung mit einer Verbeugung.

Erster Eindruck im Kapitol: Finn fand das Kapitol schön und war von dem ganzen beeindruckt.

Was trugen sie?: Man hatte ihn in ein waschechtes Cowboy-Kostüm gesteckt: brauner Hut, rot-weiß kariertes Hemd, darüber eine braune Weste mit ein paar silbernen Stickereien, eine ebenfalls braune Hose und Stiefel. Er selbst fand es ziemlich albern und fand es repräsentiert seinen Distrikt nicht ganz.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Beim Ball war er die erste Zeit lang allein, tanzte dann aber später auch ein paar mal. Finn trug eigentlich genau das gleiche Outfit wie bei der Wagenparade, nur den Hut ließ er weg.

Auftritt beim Interview: Beim Interview war ziemlich schüchtern und schaffte es manchmal fast gar nicht zu antworten.

Aussehen beim Interview: Beim Interview trug er diesmal einen schwarzen, dreiteiligen Anzug.

Strategie für Bündnisse*: Finn steht Bündnissen eher negativ gegenüber und würde sie wahrscheinlich nur annehmen um seine Bündnispartner zu hintergehen.

Lieblingswaffe: Seine Lieblingswaffe ist die Peitsche.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Ein Lederarmband.

Sonstiges:/

Familie: Seine Familie besteht nur aus seinen Eltern:

Eleonora Parker und James Parker

Vergangenheit: Finn wurde schon relativ früh aus der Schule genommen und half in einer Ranch aus, wo er auch den Umgang mit der Peitsche lernte. Er trainierte nie bewusst für die Spiele, da er tagsüber arbeitete und Abends meist sehr erschöpft war. Auf der Ranch lernte er auch den Umgang mit Tieren und viel über ihre Eigenarten.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Eulenflügel

Kapitel 42

D11 w1: Lucy Parker gespielt von Sarah13

orname: Lucy

Nachname: Parker

Spitzname*: Lu, aber sie wird lieber Lucy genannt

Geschlecht: w1

Alter: 15

Distrikt: 11

Aussehen: Lucy ist 1,75 groß und hat relativ lange Beine. Sie sieht zart aus aber der Schein trügt den sie hat sehr viele Muskeln und ist sehr stark aber auch sehr unterernährt weil sie das Essen lieber ihrer Mutter gibt. Sie hat auch einige weibliche Kurven. Sie hat hell, sonnengebräunte Haut und ihre Haare sind ebenfalls hell(blond), glatt und gehen ihr bis zum Po. In ihrem Distrikt ist es selten das jemand hellhäutig ist. Ihre Augen sind ebenfalls besonders denn die Augen sind zwar hellblau aber wenn das Licht gut steht dann sieht es so aus als wären die Augen hellgrau. Ihr Mund hat eine schöne, zarte Form und sie sind immer sehr hell. Ihre Nase ist relativ klein aber trotzdem schön. Lucy hat Sommersprossen auf ihrer Nase und sie gehen weiter über ihre Wangenknochen.

Link zum Aussehen: /

Narben: Sie hat einige Narben auf ihrem Rücken weil sie vor einem Jahr bei der Arbeit war und sie sah wie ein Friedenswächter ihre Mutter rumkommandierte und das führ sie ein schrecklicher Anblick war ist sie hingegangen und hat sich mit dem Friedenswächter angelegt und ihn sogar stark verletzt dann wurde sie von anderen Friedenswächtern getrennt und öffentliche ausgepeitscht

Charakter: Lucy ist zu fremden Leuten offen, nett und auch lustig, zu Leuten mit den sie eine engere Bindung hat ist sie auch ehrlich, liebevoll und zeigt auch ihr wahres ich und auch ihre Wunden (innere) und ihre wahren Gefühle

Stärken: Lucy kann mit vielen Waffen ganz ok umgehen, aber am besten eigentlich mit Pfeil und Bogen, sie kennts sich mit Pflanzen und Überlebenstechniken aus und ist schnell.

Schwächen: kann nicht gut schwimmen, klettern, kann sich nicht tarnen. Auch hat sie keinen guten Orientierungssinn und ein ebenso schlechtes Zeitgefühl.

Mag: Training, Waffen bauen

Mag nicht: Friedenswächter, Leute die sie unterschätzen

Angst/Ängste: Ihre Mutter zu verlieren

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig

Warum?: weil sie schon Jahre trainiert und Katniss nacheifern will und voralledem hofft sie das Distrikt 11 auch mal wieder einen Gewinner hat und das sie wieder geachtet werden

Training in der Vergangenheit: Sie hat als sie ganz klein war (4 Jahre) die Geschichte von Katniss Everdeen erzählt bekommen und Katniss war ab da ihr größtes Vorbild als Lucy dann 6 Jahre alt war

ist sie zu dem Entschluss gekommen das sie selber bei den hungerspielen mitmachen will von da an ist immer abgehauen und war auch manchmal mehrere Tage verschwunden. Sie ist an den Rand ihres Distriktes gegangen und hat dort übernachtet und Überlebenstechniken ausprobiert, sie hat sich selbst aus dem nötigsten Waffen gebaut. Sie baute sich auch Hindernisparcoure und jagte und übte mit Waffen umzugehen. Sie war fast jeden Tag seit sie 6 Jahre alt ist da. Lucy hat auch oft Ärger bekommen weil sie nicht bei der Arbeit war und niemand wusste wo sie war, weswegen sie bei den Friedenswächtern als sehr problematisch auffiel, was höchstwahrscheinlich auch in das Kapitol weitererzählt wurde, was das Volk jedoch nichts anging.

Punkte bei der Bewertung: 8

Warum?: Als erstes hat sie einen überragenden Hindernisparcour gemacht in herausragender Zeit danach hat sie einen Bogen geschnitzt und auf 5 Zielscheiben mit verbundenen Augen geschossen und davon hat sie 2 in den Kopf, 2 in die Brust und 1 daneben geschossen. Danach hat sie noch ganz schnell (weil ihre Zeit fast zuende war) Pflanzen nach giftig und essbar sortiert und hatte nur 1 was vertauscht

Erster Eindruck im Kapitol: sie fand es großartig von der Schönheit und dem Reichtum

Was trugen sie?: Lucy trug zur Parade ein rot, weiß kariertes Kleid mit kurzen Ärmeln und der Rock auch kurz. Ihre Haare waren zu zwei Boxerbraids geflochten (also zwei Zöpfe an der Kopfhaut) und in den Haaren war Getreide eingeflochten. Sie trug braune Absatzschuhe und hatte ein schwarzes Lederband um ihren Hals und sie war leicht geschminkt

Auftreten beim Ball und Kleidung: sie hat viel getanzt und hat auch viel mit den Leuten geredet. Zum Ball hatte sie ein Champagnerfarbenes trägerfreies Kleid an was bis kurz über die Knie geht dazu hatte sie in der selben Farbe Absatzschuhe an und eine Handtasche auch in der selben Farbe, sie hatte ihr Schwarzes Lederband um ihren Hals, ihre Haare trug sie offen mit leichten locken, sie war leicht geschminkt

Auftritt beim Interview: sie war relativ freundlich und beantwortet alle fragen ehrlich und ausführlich und hat einige Witze gerissen

Aussehen beim Interview: Sie trug das selbe wie beim Ball bloß in dunkelblau und ihre Haare waren zu einem Dutt

Strategie für Bündnisse*: sie will nicht das jemand auf sie aufmerksam wird das alle denken das sie leicht zu besiegen ist

Lieblingswaffe: Pfeil und Bogen

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Schwarzes Lederband ein Geschenk von ihrem Vater der verstorben ist

Familie: Sie wohnt mit ihrer Mutter Odina Parker ihr Vater ist 2. Jahre nach ihrer Geburt gestorben und hat ihr nur ein Schwarzes Lederband überlassen

Vergangenheit: steht eigentlich im Steckbrief

Sonstiges: hat einen Hund namens Roxy

Verletzungen: /

Besitz: /

Gespielt von: Sarah13

Kapitel 43

D11 w2: Hazel Sky Ashlock gespielt von Die weiße Loth-Katze

Vorname: Hazel Sky

Nachname: Ashlock

Spitzname: Hazel Sky will meistens nur Hazel genannt werden, nur ihre Familie nennt sie manchmal Hazel Sky.

Geschlecht: w2

Alter: 15

Distrikt: 11

Aussehen: Hazel hat ein eher kindliches Gesicht, eine kleine Stupsnase und aufgerissene Lippen von der Hitze und der anstrengenden Arbeit auf den Plantagen. Sie hat eine sehr niedrige Stirn, auf deren linker Seite ein kleines Muttermal liegt, welches Hazel immer mit ihren lockigen, schokoladenbraunen Haaren zu verdecken versucht. Ihre Haare trägt sie meistens in einem losen Pferdeschwanz, wodurch ihr immer wieder einzelne Strähnen ins Gesicht fallen. Hazel ist sehr klein und dünn für ihr Alter. Über ihre rechte Schulter zieht sich eine lange Narbe, seit sie mit 11 Jahren von einem Friedenswächter ausgepeitscht worden war, weil sie zu langsam gearbeitet hatte. Hazel trägt jeden Tag die selbe abgetragene schwarze Jeans und darüber ein zu kleines T-Shirt. Selten zieht sie eine dunkelgraue Regenjacke an, die sie letztes Jahr geschenkt bekommen hat und die sich ihre Familie selbst niemals leisten könnte.

Link zum Aussehen: <https://www.testedich.de/quiz66/quiz/1603205781/Hazel-Sky-Ashlock-Bilder>

Charakter: Hazel ist ein ruhiges, schüchternes Mädchen. Gegenüber Fremden ist sie sehr höflich und vorsichtig, um ihre Familie nicht in Schwierigkeiten zu bringen. Unter vielen Menschen fühlt sie sich oft unwohl und ist am liebsten für sich alleine. Eigentlich ist sie eine sehr fantasievolle und lustige Person, aber seit ihr Vater verhaftet wurde macht sie nur noch selten Witze. Hazel ist auch sehr hilfbereit und geduldig, aber wenn jemand über das Kapitol oder Friedenswächter redet, ist es sehr schwierig für sie, sich zusammenzureißen und sie rastet auch manchmal aus. Ihren Geschwistern gegenüber ist sie sehr liebevoll und versucht immer, ihnen möglichst viel Arbeit abzunehmen. Hazel ist auch ein guter Zuhörer und kann gut andere Leute trösten, weswegen sie trotz ihrer Zurückgezogenheit ein paar gute Freunde hat.

Stärken: Hazel kann ein bisschen mit Wurfmessern umgehen, was ihr Vater ihr beigebracht hat. Sie ist außerdem relativ schnell und kann wegen der Arbeit auf den Plantagen gut klettern. Sie kennt sich auch ein bisschen mit erster Hilfe aus.

Schwächen: Hazel ist sehr emotional, auch wenn sie das nach außen hin nicht zeigt. Sie hat auch große Probleme damit, über ihre Gefühle zu reden. Sie ist wie schon gesagt sehr schüchtern und ist gegenüber Fremden sehr verschlossen und misstrauisch, weshalb sie nur sehr selten neue Freundschaften schließt. Außerdem ist sie nicht sehr stark und sehr klein, was im Zweikampf ein großer Nachteil wäre.

Mag: Hazel liebt ihre Familie, ganz besonders ihre jüngste Schwester. Außerdem mag Hazel gerne aber sie hat kein Geld um sich neue zu kaufen. Hazel mag auch den Wald und die Tiere, besonders Vögel. Außerdem singt sie gerne.

Mag nicht: Hazel hasst das Kapitol und die Friedenswächter, da ihr Vater von den Friedenswächtern verhaftet wurde. Außerdem mag sie es nicht, wenn Leute sich streiten oder wenn sie nicht verhindern kann, dass etwas schlechtes passiert.

Angst/Ängste: Hazels größte Angst ist, dass ihrer Familie etwas passiert. Sie hat sehr große Angst vor Friedenswächtern. Sie versucht deswegen durch nichts aufzufallen und nicht die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Oft hat sie Angst dass man ihr nicht glaubt oder sie nicht ernst nimmt. Außerdem hat Hazel extreme Angst vor Spinnen.

Krankheit/Einschränkung: Keine wirkliche Krankheit, aber Hazel hat oft starke Kopfschmerzen.

Freiwillig/Gezogen: gezogen. Hazel war komplett geschockt und hat sich viele Gedanken um ihre Familie gemacht, aber sie hat versucht sich nichts anmerken zu lassen und hat es auch geschafft.

Punkte bei dem Einzeltraining: 5

Warum?: Hazel hat mit Wurfmessern auf eine Zielscheibe geworfen. Sie hat von neun Würfeln einmal daneben geworfen, vier gute Treffer und vier eher schlechte Treffer gemacht. Danach hat sie an der Pflanzenstation Pflanzen nach essbar und nicht essbar geordnet und hatte alles richtig.

Erster Eindruck im Kapitol: Bei der Ankunft war Hazel sehr schüchtern, was auch daran lag, dass sie sehr beeindruckt vom Kapitol war.

Was trugen sie?: Bei der Wagenparade trug sie eine blaue Latzhose und ein eine rot-weiß-karierte Bluse, die sie sehr hässlich fand. Ihre Haare waren zum Teil hochgesteckt und die Stylisten hatten grüne Bänder und Blumen in ihre Haare geflochten.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Hazel hat sich im Hintergrund gehalten und stand die meiste Zeit bei den anderen Tributen aus Distrikt 11. Sie trug ein kurzes grünes Kleid und in ihre Haare waren wieder Blumen geflochten, die angeblich typisch für Distrikt 11 waren.

Auftritt beim Interview: Hazel war zuerst sehr schüchtern, aber sie hatte sich vorher ein paar Witze über die Distrikte ausgedacht, die sehr gut ankamen. Allgemein hat sie in der zweiten Hälfte deutlich mehr gesagt und hat sogar ein bisschen über ihre jüngeren Geschwister erzählt, wodurch vielleicht einige Mitleid mit ihr hatten.

Aussehen beim Interview: Sie trug ein schwarzes Kleid mit aufgestickten Blumen und hatte wieder Bänder in die Haare geflochten. Sie trug eher unauffällige flache Schuhe, da sie auf hohen Schuhen nicht laufen konnte.

Strategie für Bündnisse: Hazel ist nicht besonders offen für Bündnisse, da sie wie gesagt sehr misstrauisch ist.

Lieblingswaffe: Wurfmesser

Gegenstand der mitgenommen wurde: Hazel hat ein Armband mitgenommen, dass ihr Vater ihr vor Jahren geschenkt hat und das sie seit seiner Verhaftung nicht mehr abgenommen hat.

Familie: Hazel hatte zwei sehr junge Eltern. Sie gehörten beide der Rebellion an und der Vater wurde erwischt und verhaftet. Seitdem hat die Mutter den Kontakt zu den Rebellen abgebrochen und hat ständig Angst, jemand könnte sie verraten. Hazel hat außerdem 5 Geschwister: einen älteren Bruder (Jay Drake, 16), einen kleinen Bruder (Seven Joyfull, 12) ein jüngeres Paar Zwillingsschwestern

(Indigo Flame und Bue Melody, 5) und ein zwei-jähriges Mädchen (Nirvana Lyric). Die Familie als Erntehelfer auf einer großen Obstplantage.

Vergangenheit: Durch die Kontakte mit den Rebellen war die Familie früher relativ reich oder hatte zumindest keine Probleme. Seit Hazels Vater verhaftet wurde, musste sie auf der Plantage mitarbeiten und konnte nicht mehr in die Schule gehen.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Die weiße Loth-Katze

Kapitel 44

D11 m1: Erle Lowdrop gespielt von Federsturm

Vorname: Erle

Nachname: Lowdrop

Spitzname*: /

Geschlecht: männlich

Alter: 12

Distrikt: 11

Aussehen: Erle hat dunkle Haut und schwarze lockige Haare, die allerdings kurz sind. Mit seinen 1,54 m ist er etwa normal groß. Sein Gesicht ist oval, seine Augen mandelförmig und braun. Er besitzt eine breite Stupsnase und einen ebenfalls breiten Mund. Sein Körperbau ist schlank.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Erle ist ein eher stiller Junge. Er ist vertrauenswürdig, loyal, freundlich und großzügig. Er findet recht schnell Anschluss und geht ebenfalls schnell Bindungen und Bündnisse ein. Manchmal ist er aber auch etwas vertrauensduselig und lässt sich schnell mal ausnutzen.

Stärken: Er kennt sich gut mit Pflanzen und Gewächsen aus, ist recht flink und schnell und kann schnell Bündnisse eingehen. Auch mit Messern kann er gut umgehen

Schwächen: etwas vertrauensduselig, still, kann nicht schwimmen

Mag: Den Wald, Freundlichkeit

Mag nicht: Waffen, die Hungerspiele

Angst/Ängste: die Hungerspiele, Wasser

Krankheit/Einschränkung*: /

Freiwillig/Gezogen: gezogen

Punkte bei der Bewertung: 5

Warum?: Er zeigte sein Talent in Messerwerfen, indem er auf eine sich bewegende Zielscheibe warf

Erster Eindruck im Kapitoll: sie halten ihn für niedlich

Was trugen sie?: Er trug eine blaue Latzhose und ein rot weiß kariertes Hemd

Auftreten beim Ball und Kleidung: er hielt sich am Rand, redete lieber, als zu tanzen und trug einen Anzug

Auftritt beim Interview: Er verhielt sich ruhig und eher schüchtern, erzählte aber auch

Aussehen beim Interview: wieder trug er einen Anzug

Strategie für Bündnisse*: Freundlichkeit

Lieblingswaffe: Messer

Gegenstand, der mitgenommen wurde: ein Kettenanhänger in Form eines Apfels, auf dem sein Name steht

Familie:

-Vater: Mason Lowdrop (bei Krankheitsausbruch gestorben)

-große Schwester: Apple Lowdrop

Vergangenheit: Erle ist als zweites Kind eines angehenden Gärtners und einer Sortiererin geboren. Seine Schwester ist drei Jahre älter als er und hat ihn immer beschützt und ihm Dinge beigebracht. Seinen Vater kennt er kaum, da er infolge einer Krankheit gestorben ist, als Erle erst vier war. Osa versucht sie seitdem über Wasser zu halten und mit Nahrung zu versorgen, wo sowohl Apple als auch Erle helfen. Mit dem Messerwerfen hat er angefangen, als er etwas acht war. Damals hat er ein Wurfmesser geklaut und dann einfach drauf los geworfen. Apple erwischte ihn dabei, unterstützte ihn aber. Als er bei der Ernte gezogen wurde, geriet er fast in Panik, versuchte aber nach außen hin ruhig zu wirken.

Sonstiges: /

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Federsturm

Kapitel 45

D11 m2: Teddy Wilkinson gespielt von Eulenfluegel

Vorname: Teddy

Nachname: Wilkinson

Spitzname*: Viele seiner Freunde nennen ihn Ted, mehr Spitznamen hat er eigentlich nicht.

Geschlecht: m2

Alter: 14

Distrikt: 11

Aussehen: Teddy ist mit einer Größe von 1.85m relativ groß für sein Alter. Er ist von einer muskulösen Statur und besitzt eine Menge Muskeln. Seine Hände sind von der vielen Arbeit auf dem Feld rau. Wie die meisten Leute aus seinem Distrikt hat Teddy eine dunkle Hautfarbe. Er hat braunes meist gekämmtes Haar. In seinem Gesicht findet man neben seiner normalgrossen Nase und seinen schmalen Lippen auch noch seine Haselnussbraunen Augen. Auf seinem Rücken kann man einige Narben erkennen welche er von einer Auspeitschung hat.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Teddy ist ein sehr verschlossener und Wortkarger Mensch und viele Versuchen erst gar nicht zu ihm vorzudringen. Doch wenn man das schafft ist er eigentlich ein freundlicher und humorvoller Mensch. Teddy vertraut niemandem sofort und ist sehr misstrauisch. Ehe er auch nur daran denkt ein Bündnis einzugehen beobachtet er die Person lieber und versucht ihre Charakterzüge herauszufinden. Teddy ist eher ruhig und nicht sehr impulsiv, Gewalt ist nicht sein erster Weg, doch sollte es zu einer Konfrontation kommen müsste sein Gegner sich auf einiges Gefasst machen. Er selbst ist nicht gerade Provokant und an ihm Prallen Schimpfwörter meistens ab.

Stärken: Seine Stärken sind seine Kraft und das er so viele Pflanzen kennt.

Schwächen: Er kann nicht gerade gut mit Waffen umgehen und kann sich wegen seiner großen und muskulösen Gestalt eher schlecht tarnen.

Mag: Seine Familie, die Natur

Mag nicht: Friedenswächter, Ungerechtigkeit

Angst/Ängste: Das er seine Familie nicht mehr sieht.

Krankheit/Einschränkung*:/

Freiwillig/Gezogen: Teddy wurde gezogen und man hätte denken können das es ihm nichts ausmachte da er gefasst zur Bühne ging, doch innerlich war er verzweifelt, da er wusste das er höchstwahrscheinlich nicht gewinnen wird.

Punkte bei der Bewertung: 6

Warum?: Zuerst Sortierte er alle Pflanzen nach Giftig und Ungiftig, wobei er nur einen Fehler machte. Danach boxte er gegen einen Friedenswächter und gewann, jedoch musste auch er ein paar Treffer einstecken, dies störte ihn aber nicht.

Erster Eindruck im Kapitol: Teddy war beeindruckt fand es unfair das es seinem Distrikt so schlecht

Was trugen sie?: Teddy trug eine Latzhose, ein rotes Hemd und einen Strohhut.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er trug das gleiche wie bei der Parade, nur ohne Strohhut. Er unterhielt sich eher wenig und beobachtet die anderen.

Auftritt beim Interview: Teddy war etwas offener und machte auch ein paar Witze.

Aussehen beim Interview: Beim Interview trug er einen blauen Smoking.

Strategie für Bündnisse*: Er ist Bündnissen abgeneigt, da er Angst hat verraten zu werden.

Lieblingswaffe: Am liebsten kämpft Teddy mit der bloßen Hand.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine Lederkette mit einer Ledermünze auf der ein Adler abgebildet ist.

Sonstiges:/

Familie: Eltern: Abraham Wilkinson

Emma Wilkinson

Schwester: Mai Wilkinson

Vergangenheit: Teddy musste schon früh auf den Feldern arbeiten und entwickelte schnell Muskeln.

Teddy stahl schon öfter essen und wurde nur ein paar mal erwischt, doch weil er öfter stahl musste er seinen Namen nicht öfter einwerfen lassen. Dann wurde er schließlich für die 80. Hungerspiele gezogen.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Eulenflügel

Kapitel 46

D12 w1: reserviert

Kapitel 47

D12 w2: Blodwen Lilian Everdeen gespielt von ????????????????

Vorname: Blodwen Lilian

Nachname: Everdeen

Spitzname: Sie wird oft Blood oder Dwen genannt. Am liebsten wird sie aber nach ihrem Zweitnamen genannt

Geschlecht: weiblich 2 (bzw. w2)

Alter: 17

Distrikt: 12

Aussehen: Sie hat dunkel - braune lange Haare. Diese sind von Natur aus sehr glatt. Sie trägt ihre Haare gerne in einem Pferdeschwanz. Ihre Augen sind so grau - blau, wobei noch etwas grün und ein kleines bisschen Gelb drin steckt. Ihr Gesicht ist eher rüdnlich. Ihre Nase ist gerade, und nicht zu groß - und nicht zu klein. Ihre Lippen sind durchschnittlich, nur etwas kleiner. Sie hat relativ kurze Wimpern und leicht geschwungene Augenbrauen. Auf ihrem Gesicht befinden sich auch par Sommer - Sprossen. Sie hat eine normale Hautfarbe und ihre Haut ist komplett Markellos, wäre da nicht dieser Leberfleck auf ihrer Schulter der einem Herzen ähnelt. Sie ist dünn, sieht aber auch weiblich aus.

Link zum Aussehen: <https://pin.it/4763RAT>

Charakter: Sie ist ihren Liebsten gegenüber eine offene Persönlichkeit, die auch gerne Späße macht. Sie macht meistens Witze, lässt es aber, wenn es unpassend ist. Aber wenn es um Leben und tot geht, würde sie ihre liebsten um jeden Preis beschützen, und ihre Gegner kurzerhand ausschalten. Sie ist auch sehr zuverlässig und ist fremden gegenüber meistens kühl.

Stärken: Sie kann gut Bogenschießen und Dolche werfen. Außerdem hat sie ein logisches denken und kann Schmerzen (zum Beispiel mittel harte Schläge, usw) gut unterdrücken. Sie kann außerdem manche ihrer Ticks gut unterdrücken. Sie hat auch gute Reflexe

Schwächen: Sie traut Menschen nicht sehr schnell, weshalb sie in der Arena nicht unter der Aufsicht anderer, die sie nicht kennt schlafen würde. Außerdem kann sie manche ihrer Ticks (Fußknacken, mit dem Kopf zucken usw.) nicht unterdrücken. Außerdem würde sie für ihre liebsten Sterben, sie ist oft in Streitereien verwickelt und ist oft eine Einzelgängerin.

Mag: Den Wald, Freiheit, Natur, Menschen die ihr Nahe stehen, Bogenschießen und Dolche werfen

Mag nicht: unehrlichkeit, nervige Leute, zuuuu nette Leute, wenn man sie beim Bogenschießen nervt

Angst/Ängste: Dass ihrer Familie was zustößt und dass sie ihre Familie enttäuscht indem sie die Hunger Spiele verliert.

Krankheit/Einschränkung: Tourette. Laute oder leichtes kreischen kann sie unterdrücken, aber Fuß knacksen, kopf zucken usw. kann sie aber nicht unterdrücken

Freiwillig/Gezogen: Freiwillig. Sie hat sich für ihre kleine Schwester Freiwillig gemeldet

Punkte bei dem Einzeltraining: 6

Warum?: Sie hat eine Falle gestellt, und einen Stein geworfen um diese auszulösen. Außerdem hat sie von 3 Schüsse mit einem Bogen getroffen. Dann war die Zeit um.

Erster Eindruck im Kapitol: Sie guckte sich um und sah dass alle im Kapitol reich sind. Sie war sauer, dass das Kapitol den Distrikten nichts abgab und die ganzen Distrikte "ausraubten". Man merkte ihr nicht an dass sie sauer ist.

Was trugen sie?: Sie trug ein enganliegendes, schwarzes Oberteil, eine schwarze, enganliegende Hose und schwarze High Knees. Alles ist in der Parade entflammt. War aber Fake Feuer, weshalb sie nicht am lebendigen Leibe verbrannt ist (xD)

Auftreten beim Ball und Kleidung: Sie tanzte viel, war humorvoll und höflich und hat versucht par Verbündete zu findes, was ihr wahrscheinlich gelang. Sie trug ein schwarzes, knielanges feuerrotes Kleid. Auf diesem waren orangene, gelbe und schwarze Details drauf. Sie hatte schwarze High Knees bekommen und ihre Haare wurden in einen Pferdeschwanz gebunden und haben Beach Waves bekommen.

Auftritt beim Interview: Sie kam nett, höflich, sarkastisch und humorvoll rüber. Sie hat auch ehrlich auf Fragen geantwortet, was andere auch sofort bemerkt haben. Sie hat ihre besten Charakterzüge gezeigt und auch die Flammen ihres Kleides präsentiert, was den Sponsoren wahrscheinlich gefallen hat. Sie hat außerdem auch immer ein Lächeln auf den Lippen gehabt

Aussehen beim Interview: Sie hatte beim Interview ein schwarzes Kleid angehabt, welches rote Flammen "erzeugt" hat als sie sich gedreht hat. Sie hatte außerdem rote High Heels bekommen, wurde sehr stark geschminkt und ihre Haare wurden in einen edlen Dutt gebunden.

Lieblingswaffe: Sie kann gut Bogenschießen und kann gut mit (Wurf-) Dolchen umgehen. Sie müsste aber mit den (Wurf-) Dolchen üben

Gegenstand der mitgenommen wurde: Ein Armband welches vergoldet ist und einen kleinen Juwelen enthält

Familie:

Sie ist die Tochter von Katniss' Sohn. Ihre Mutter ist gestorben und sie hat eine kleine Schwester.

Vergangenheit: Sie hatte keine sehr gute Vergangenheit. Ihre Mutter starb als sie 10 war, und sie mit ihrer Familie kamen nie über die Runden. Deshalb ging sie oft mit Pfeil und Bogen jagen. Ihr Vater hat ihr immer Pfeil und Bogen beigebracht, bis er härter arbeiten musste, um über die Runden zu kommen. Sie jagte auch immer um die "Beute" zu verkaufen, um über die Runden zu kommen. Sie musste auch oft stehlen, um nicht zu verhungern

Sonstiges: Ihr Armband hat sie mal einem Friedens - wächter gestohlen, ohne dass er es bemerkt hat.

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: ????????????????

Kapitel 48

D12 m1: Pietro Baker (Kanonenfutter-Tribut) gespielt von Trixi

Vorname: Pietro

Nachname: Baker

Alter: 13 Jahre

Distrikt: D12 (m1)

Aussehen: er ist ungewöhnlich klein, gerade mal 1.49 Meter und sehr mager, man kann seine Rippen sehen. Er hat sehr blasse Haut und einen kantigen Kopf. Außerdem hat er hellgrüne Augen, die immer ein wenig ängstlich umherhuschen und einen verkniffenen Mund. Dann hat er noch zottelige, kurze, hellbraune Haare und ständig abgekaute Fingernägel

Sonstiges: //

Kapitel 49

D12 m2: Lark O'Connor gespielt von Ryuu

Vorname: Lark

Nachname: O'Connor

Spitzname*: Larrie, Larkie, Lala, und vermutlich noch eine Menge anderer, die ihm seine Geschwister gegeben haben.

Geschlecht: männlich 2

Alter: 12 Jahre

Distrikt: 12

Aussehen: Lark ist ein unscheinbarer Junge. Es gibt nichts besonderes an ihm, was ihn besonders auffällig macht, nichts was man beachten müsste. Wenn man ihn aber so betrachtet, ist eines der ersten Dinge, das einem ins Auge stechen dürfte, wohl seine magere Statur. Er ist schlacksig und dürr, mit knochigen Gliedern und langen dünnen Fingern. Unter seinen kurzen, abgekauten Nägeln sammeln sich oft Staub und Dreck vom Spielen draußen. Fast wirkt er schon krankhaft mager, obwohl er genug zu essen bekommt und auch genügend zu sich nimmt. Es ist einfach in seinen Genen veranlagt. Bei dieser Statur kann man sich wahrscheinlich auch fast schon erschließen, dass er extrem schwach ist. Er hat keine Muskeln, besteht ja auch nur aus Haut und Knochen. Zudem ist er beinahe winzig, selbst für sein Alter, denn wie auch seine Mutter und Geschwister ist er kleinwüchsig, wird also folglich auch nicht mehr besonders groß. Zum jetzigen Zeitpunkt misst er knapp 1,19m. Noch eher wird man wahrscheinlich aber die Haare des Jungen bemerken. Lark hat recht kurz gehaltene, wilde rote Locken, unmöglich, sie zu bändigen. Sie sind dicht und störrisch und lassen sich auch durch Haargel nicht davon abhalten, wirr in alle Richtungen abzustehen. Eine Haarbürste bringt da auch nicht mehr viel. Er hat intensiv leuchtende, stechend Smaragdgrüne Augen. Ihre helleren und dunkleren Sprenkel, die die Iriden durchziehen, lassen sie funkeln wie richtige Edelsteine. Von der Form her sind sie allerdings viel zu groß, wie die Augen eines Frosches, umrahmt von blassroten langen geschwungenen Wimpern. Er hat eingefallene Wangen und eine Stupsnase, geziert, wie seine gesamte, ansonsten sehr helle Haut, von auffälligen rotbraunen Sommersprossen. Der Junge hat relativ große Segelohren und ziemlich volle, immer blutig gekaute Lippen, häufig dadurch auch aufgeplatzt. Seine Züge wirken insgesamt sehr weich und sanft, wie die eines Kindes eben. In seinem Gang und seiner Haltung kann man erkennen, wie schüchtern er ist. Seine Stimme ist noch recht hoch, sowie rein und klar. Er wäre das perfekte Mitglied für einen Knabenchor, aber darauf kann er gut und gerne verzichten. Zusammengefasst ist er nicht besonders gutausehend, einfach wie ein normaler Junge, doch die meisten würden ihn als niedlich oder süß bezeichnen.

Link zum Aussehen: /

Charakter: Nun, Lark ist, wie bereits angedeutet, ein furchtbar schüchterner Mensch. Er hat Lampenfieber und ist dazu noch ständig furchtbar nervös. Vieles versetzt ihn sofort in Panik. Das ist hauptsächlich so, wenn er etwas nicht kennt oder nicht gewohnt ist. Vor den Hungerspielen hat er sich

immer schon gefürchtet, denn so klein und mager, wie er ist, kriegt er bestimmt nichts auf die Reihe. vielen Ängste, so beispielsweise auch die Höhe, versetzen ihn in eine dauerhafte Alarmbereitschaft. Er ist wahnsinnig schreckhaft, wie ein kleines Meerschweinchen, und zuckt oft schon beim kleinsten Geräusch zusammen. Es benötigt nicht viel, um ihn völlig aus der Fassung zu bringen.

Nervenzusammenbrüche sind quasi an der Tagesordnung. Er ist einfach sehr ängstlich. Das bedeutet aber auch wieder nicht, dass er dumm ist. Er ist ziemlich schlau, sowie mindestens genauso vorsichtig. Er passt immer auf und ist ständig vor allem möglichen auf der Hut, was eine Gefahr für ihn darstellen könnte. Man könnte meinen, er sei auch bei anderen Leuten misstrauisch und vorsichtig, doch bei Begegnungen mit anderen verhält er sich eher leichtsinnig, naiv und treudoof. Erst ist er skeptisch, aber wenn man ihm ein paar nette Worte schenkt, verfliegt das schnell und wird durch blindes Vertrauen ersetzt. Ihn auszunutzen macht das zu einer nur allzu leichten Angelegenheit. Für andere tut er alles, ob das jetzt auf seine Kosten geht oder nicht. Er lacht über sich selbst und hält auch keine so großen Stücke auf sich. Ebenso aber nicht wirklich auf andere. Soll man ihn ruhig für irgendwas benutzen, das ist ihm relativ egal, so lange er dadurch helfen kann. Er vertraut, weil er an das Gute im Menschen glaubt, egal, was vorher vielleicht vorgefallen ist. Er möchte immer Gutes sehen, das meiste Schlechte in der Welt verdrängt er. Seine unerschütterliche positive Ausstrahlung und der damit einhergehende Optimismus lassen ihn fast überall etwas Schönes erkennen. Wenn er jemanden wirklich gut kennt, verschwindet die Schüchternheit langsam. Mit seinen Geschwistern und seinen Eltern geht er sehr viel offener um. Er redet gerne, egal über was, tauscht mit anderen Geheimnisse auf und kann sogar plappern wie ein kleiner Wasserfall. Dazu muss er dauernd herumalbern und Quatsch machen, Grimassen, alberne Pantomime oder irgendwelche blöden Witze. Lark kann sich ziemlich viel merken und hat ein beachtliches Repertoire an Witzen auswendig gelernt und abgespeichert. Andere zum Lachen zu bringen, gefällt ihm sehr und bringt ihn selbst ebenso zum Lachen. Generell lacht er gerne und ist eine hilfsbereite Person. Man muss ihn nur erst mal richtig kennenlernen, dann gibt sich das alles.

Stärken: Er ist unerwartet schnell, sowie flink und wendig. Seine Größe und Statur sorgen dafür, dass er fast überall durchpasst und sich selbst durch Engpässe zwängen kann. Das ermöglicht ihm auch viele Verstecke. Er kann lange mucksmäuschenstill irgendwo hocken und keinen Ton von sich geben, während er bangt, dass man ihn ja nicht aufspürt. Auch ist er ausdauernd und kann lange laufen, eine Kondition, auf die man ihn so vermutlich auch nicht einschätzen würde. Die fehlende Hand stört ihn kaum noch in dem, was er tut.

Schwächen: Lark hat eben nie ein richtiges Training für die Spiele genossen. Er kann nicht mit Waffen umgehen. Drückt man ihm ein Schwert in die Hand, ist er wohl völlig aufgeschmissen. Mit Bogen oder Wurfmessern trifft er nicht, dazu kommt die Tatsache, dass er sowieso miserabel im Werfen ist. Weder wirft er weit, noch hoch. Ein Kletterer oder Schwimmer ist er auch nicht, Arten der Fortbewegung, die nichts mehr mit dem festen Boden zu tun haben, übersteigen sein Können weitgehend. Auch ist er manchmal zu vorsichtig und neigt zu paranoiden Taten, kann aber, was das Vertrauen in vielen Situationen betrifft, mindestens ebenso leichtsinnig sein.

Mag: andere Leute, seine Familie, seine Geschwister, die Schule, Ausflüge, Pfefferminze, Bonbons, Süßigkeiten im Allgemeinen, nette Behandlung, Sommer, Sonnenschein, den Duft einer Blumenwiese in ihrer Blütezeit, den Geruch frisch gemähten Grases, Bienen, Tiere

Mag nicht: Winter, Schneematsch, frieren, schlechtes Wetter, Kaugummi, Mobbing, Angeber, unfaire Handlungen, Ausgrenzung, Töten

Angst/Ängste: Gezogen zu werden gehörte schon immer zu seinen größten Ängsten, ebenso das Kapitäl, die Spiele und alles, was jetzt auf ihn zukommt.

Krankheit/Einschränkung*: Bei einem Besuch in den Minen vor einigen Jahren wurde seiner Hand aufgrund eines Steinschlags eingeklemmt. Sie war nicht mehr zu retten, also ist er seitdem einhändig. Er hat sich aber dran gewöhnt und kommt besser damit zurecht, als man denken könnte.

Freiwillig/Gezogen: Gezogen, ein unglücklicher Zufall, obwohl sein Name nur ein einziges Mal in der Lostrommel vorhanden war. Er hat noch nie einen Tesserastein genommen, das hat er nicht gebraucht, und überhaupt ist es ja sein erstes Jahr. Seine Familie, besonders seine kleinen Geschwister, waren untröstlich, aber niemand konnte ihm helfen. Bay und Seleen mussten von Friedenswächtern zurückgehalten werden, damit sie nicht zu ihm stürmten.

Punkte bei der Bewertung: 2

Warum?: Er hat gar nichts gemacht, stand nur wieder komplett verängstigt da, blickt verwirrt und mit weit aufgerissenen Augen zu den Spielern hoch und scharfte mit den Füßen auf dem Boden. Mehrmals setzte er zum Sprint an, wurde dann aber von aufkommender Übelkeit durch das, was ihn in der Arena erwarten würde, wieder geschwächt und abgehalten. Viele Punkte erwartet er also nicht. Erster Eindruck im Kapitäl: Er fand es einfach nur überwältigend. Alles ist so groß und so wahnsinnig schön. Man konnte ihm deutlich ansehen, dass er mehr als nur beeindruckt von dieser wunderbaren neuen Umgebung war. Für ihn fühlte es sich an wie ein Traum, nie hätte er sich vorstellen können, irgendwann einmal hier zu sein. Das übertraf alles, was er bisher gesehen hatte. Gleichzeitig jedoch machte ihn der Anblick nervös. Ihn würde man wohl nach dieser Ankunft als mickrigen, süßen kleinen Jungen einschätzen, kein Gegner. Höchstens jammerschade, dass er in so jungen Jahren sterben muss.

Was trugen sie?: Er wurde in ein schmutziges weißes Leinenhemd und eine zerschlissene grobe Hose gesteckt. Dazu versuchte man, mit Schminke seine Augen noch größer, ängstlicher und unschuldiger wirken zu lassen, ein eigenartiger Kontrast, diese Unschuldslamm-Schiene zu fahren. Seine Haut und Wangen waren beschmiert mit gräulichem Kohlestaub, der auch fein im lodernen roten Feuer seiner Haare klebte. Er war nicht wirklich begeistert von dem Outfit, aber es kümmerte ihn auch nicht weiter. Lächeln konnte er nicht, winken auch nicht, dafür war er viel zu nervös.

Auftreten beim Ball und Kleidung: Er bekam einen etwas zu großen, nicht herausragend tollen grauen Anzug, wieder in der Farbe der Kohle. Die Größe sollte seine Schwächigkeit betonen, wie zerbrechlich er doch war, wie leicht man ihm doch schaden konnte. Sprach man ihn an, druckte er nur nervös herum. Forderte man ihm zum Tanz auf, tanzte er, aber nur sehr schüchtern und unwillig. Die meiste Zeit stand er nur in Ecken herum, sagte nichts und zitterte nur angespannt vor sich hin, während er auf seinen Nägeln herumkaute und sich die Lippe vor Nervosität wund biss. Essen konnte er nichts, zu anderen hingehen traute er sich auch nicht.

Auftritt beim Interview: Er wirkte extrem eingeschüchtert, war total nervös und kämpfte die ganze Zeit über mit den Tränen. Eigentlich war er einfach nur mitleiderregend. Teilweise brauchte er sehr lange für seine Antworten, weil er stotterte oder so heftig mit seinem Tränenkloß zu tun hatte, dass er kein Wort herausbekam. Er machte keine Scherze, war einfach nur todernst und sagte aber ehrlich

seine Meinung. Auf die Frage, was er vom Kapitol hielte, sagte er nur Positives. Das empfindet er so, er hat seine Familie, es ging ihm nie wirklich schlecht und er findet es einfach nur wahnsinnig toll. Das Essen, alles, was er plötzlich bekommt, ist der reinste Luxus. Da kann er sich nicht beklagen. Aussehen beim Interview: Wieder bekam er ein Minenarbeiter-Outfit. Diesmal war Wolle Teil der Stoffe, um das Image des unschuldigen kleinen Lämmchens weiter zu vertiefen. Auch der Staub auf Haut und Wangen war wieder zu sehen. Seine Stylisten waren nicht wirklich bemüht ihn zu retten, er hatte ja eh keine Chance, aber mit der Betonung von Niedlichkeit und Verlorenheit wollte man ihm zumindest ein klitzekleines Fünkchen Hoffnung verschaffen. Und er hofft, aber nur für seine Familie.

Strategie für Bündnisse*: Er ist extrem vorsichtig was das angeht, so wie bei allem. Von sich aus würde er sich vermutlich nie verbünden, dafür ist er zu schüchtern und misstrauisch. Wenn ihn aber jemand als Bündnispartner will, hätte er absolut nichts dagegen, eher im Gegenteil. Das macht seine Vorsicht völlig zunichte, er vertraut sofort blind und würde sich auf jedes Bündnis, das er kriegen kann, einlassen. Was es ihn kosten könnte, darüber macht er sich kaum Gedanken. Aber er versucht meistens, auf der Hut zu sein, wenn es denn zustande kommen sollte.

Lieblingswaffe: Weglaufen und verstecken. So banal es klingen mag, darin liegen seine einzigen Hoffnungen.

Gegenstand, der mitgenommen wurde: Eine kleine Haarspange, ursprünglich versilbert, was aber längst abgeblättert ist. Man erkennt also nur stumpfes billiges Metall und einen winzigen, grob gearbeiteten Marienkäfer. Sie war ein Geschenk seiner kleinen Schwester Seleen, die von seinen Geschwistern besonders an ihm hängt und ständig an ihrem Bruder klebt. Für ihn ist dieser Gegenstand von immenser Wichtigkeit. Hilfreich ist die Spange nicht, sie ist stumpf und nicht besonders hübsch.

Familie: Seine Mutter Kendra und sein Vater Murphy, sie vierzig Jahre, er ein Jahr jünger. Dazu kommen seine Geschwister. Der zehnjährige Bay ist der Zweitälteste und sein einziger Bruder. Die Jüngsten sind zwei zweijährige Zwillingsschwestern, Luna und Crystal. Nach ihnen folgt Seleen, fünf Jahre alt. Die letzte im Bunde der Geschwister ist die siebenjährige Indigo. Alle haben dieselben feuerroten Locken wie ihr Vater und man kann unschwer erkennen, dass sie zu einer Familie gehören.

Vergangenheit: Lark wuchs im Umfeld einer großen, liebenden Familie auf. Seine Mutter ist Schneiderin, sein Vater ein Metzger, der wenn auch unwillig das Handwerk seiner Eltern übernommen hat. Beide sind Teil der eher wohlhabenderen, aber dennoch nicht besonders reichen Gesellschaft in Distrikt 12. Sie hatten viele Mäuler zu stopfen, aber wohl keines der Kinder könnte sich beschweren, je zu wenig gehabt zu haben. Bis auf seinen Unfall mit der Hand gab es auch keine Zwischenfälle. Nur wurde er immer ein bisschen ausgegrenzt, der kleine, dürre Junge, der sich vor allem zu fürchten scheint. Das brachte ihm manch gehässigen Kommentar ein. Zusammen mit Bay war er aber auch viel draußen, sie haben gealbert und gelacht. Schon damals besaß er eine gute Kondition, war immer schneller als alle anderen.

Sonstiges: Wenn er nervös wird, fängt er an, auf irgendetwas herumzुकauen. Meistens sind es Ärmel, Nägel oder seine Unterlippe, die alle schon sehr in Mitleidenschaft gezogen wurden.

Seine Theme Songs:

Christina Perri - Human

Syd Matters - Obstacles

Verletzungen:

Besitz:

Gespielt von: Ryuu

Kapitel 50

Distrikt 1 Mentor: /

Kapitel 51

Distrikt 2 Mentor: /

Kapitel 52

Distrikt 3 Mentorin: Neira Byte gespielt von Liliana Maximoff

Vorname: Neira

Nachname: Byte

Spitzname*: Von manchen Personen wird sie Nei genannt

Alter: 46

Distrikt: Sie kommt aus Distrikt 3

Geschlecht: Neira ist eine Sie, also weiblich

Aussehen: Neira ist eine Frau Mitte vierzig. So sieht sie auch in etwa aus. Nei ist mit 1,60m eine kleinere Frau. Sie ist normal gebaut, weder dick noch schlank. Sie hat nur wenige Kurven, was sie aber nicht stört. Ihre Haut ist leicht gebräunt und im Gesicht ein wenig faltig, angefangen mit den Lachfalten. Auch ist ihre Haut zwar reinlich, aber noch lange nicht makellos, einige Narben zeugen davon. Ihre braunen Haare sind von einer lockigen Struktur und gehen ihr bis zu den Schultern. Meist sind sie in einen lockeren Dutt gebunden, einige Strähnen fallen ihr trotzdem ins Gesicht. Wenige Strähnen fangen langsam an, grau zu werden. Ihre mandelförmigen Augen liegen in normalen Abstand zu ihrer Nase und haben eine braungrüne Farbe. Wohl eher braun, von grünen Sprenkeln durchzogen. Ihr Blick ist meist nachdenklich, kann aber auch sehr warm wirken. Auf ihrer Stupsnase liegt eine Brille mit runden Gläsern, welche ihre Augen größer wirken lassen. Ihre Wangenknochen sind mittig und nicht markant, durch eine kleine Narbe fällt der rechte trotzdem auf. Ihre Lippen sind schmal und in einer dunkelroten Farbe. So sieht ihr relativ schmales, ovales Gesicht also aus. Schminken tut sie sich im Grunde nicht, wenn es absolut sein muss, nur dezent.

Charakter: Neira ist eine sehr intelligente Person. Sie schätzt Situationen und Personen sehr gut ein und denkt im Voraus. Auch erkennt sie Zusammenhänge sehr gut und hat ihren eigenen Kopf. Auch wirkt sie auf andere anfangs etwas kühl, doch ist sie gar nicht so, ganz im Gegenteil. Sie ist eine sehr nette und fürsorgliche Person, die versuchen würde alles zu tun, was sie kann, damit ihre Tribute gewinnen. Manchmal kann Neira auch echt stur sein. Sie ist nicht die geselligste Person, sie ist lieber alleine oder mit wenigen Personen um sich. Auch wirkt sie oft etwas nachdenklich. Sie kann streng sein, ohne direkt unangenehm zu sein, auch ist sie eine schnelle Lernerin.

Familie: Ihr Vater wurde in der Spottöpel-Rebellion getötet, ihre Mutter ist noch am Leben. Dazu hat sie noch eine Schwester, die Kinder hat, Zwillinge, ein Mädchen und ein Junge. Ihr wurde gedroht, dass wenn sie ihren Körper nicht an das Kapitol verkaufen würde, ihre Familie getötet wird, aber dann kam es zu der ganzen Sache mit Katniss Everdeen und von da hatte das Kapitol ganz andere Sorgen. Sie ist mit dem Gewinner der 72. Hungerspiele verheiratet, der aus D7 kommt und nun der Mentor dieser Tribute ist. Mit ihm hat sie eine 7-Jährige Tochter namens Lizzy.

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: Neira hat mit 16 Jahren die 73. Hungerspiele gewonnen

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Sie hat sich von Anfang an im Hintergrund gehalten. Bei dem Blutbad ist sie geflohen, hat sich aber ganz in der Nähe versteckt und als die Karrieros gegangen sind,

hat sie sich die restlichen Dinge genommen. Sie hat sich so und durch Sammeln ernährt. Immer wieder sie versucht Fallen zu stellen. Als am Ende nur sie und zwei andere Tribute übrig waren, wurde der männliche Tribut aus D4 von einer Mutation getötet, dem weiblichen Tribut aus D1 stellte sie eine Falle, welche sie dann tatsächlich tötete, auch wenn sie noch verletzt wurde, daher die Narbe an ihrer Hüfte und an ihrem linken Arm.

Beziehung zu seinen/ihren Tributen: Sie versteht sich sehr gut mit ihren Tributen, auch wenn sie sich ihnen emotional nicht zu stark annähern möchte, da sie weiß dass mindestens drei von ihnen sterben müssen und sie daran nun mal nichts ändern kann. Sie kann ihnen nur mit ihrem Wissen und ihrer Erfahrung zur Seite stehen.

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Ja, es ist in Neiras größtem Interesse das einer ihrer Schützlinge die Hungerspiele überlebt.

Sonstiges: /

Gespielt von: LilianaMaximoff

Kapitel 53

Distrikt 4 Mentorin: Arthama Crown gespielt von Combi007

Vorname: Arthama

Nachname: Crown

Spitzname*: Felina nennt sie immer Arth, die anderen werden wohl viel zu viel Angst vor ihr haben um ihr Spitznamen zu geben.

Alter: 19

Distrikt: 4

Geschlecht: weiblich

Aussehen: Arthama hat polange, glatte braune Haare, die sie immer zu einem hohen Pferdeschwanz trägt. Ihre Augen sind ebenfalls braun. Ansonsten ist sie Felina wie aus dem Gesicht geschnitten. Sie ist 1,92 groß und extrem muskulös.

Charakter: Arthama ist Arrogant und eingebildet. Sie ist brutal und erfüllt ganz das Klischee einer Karriero. Sie ist ergeizig und bekommt immer was sie will. Zu ihrer Familie ist sie liebevoll und nett, aber die anderen interessieren sie nicht.

Familie: Ihre Eltern und ihre beiden Schwestern. (Felina und D4 w2, wird von Sarah erstellt.) Ihr Bruder starb in ihren Spielen.

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: 79

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Sie ging mit den anderen Karrieros jeden Tag auf Streifzug bis nur noch die Karrieros übrig waren. Dann kämpften die Karrieros miteinander. Sie hat sich aus dem Kampf rausgehalten bis nur noch ihr Bruder und das Mädchen aus 2 übrig waren. 2 tötete ihren Bruder. Daraufhin tötete Arthama die 2.

Beziehung zu seinen Tributern: Ein wenig distanziert zu den Jungen, aber zu ihren Schwestern hat sie eine extrem gute Beziehung.

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Um ihre Schwestern schon, die beiden Jungs sind ihr relativ egal.

Sonstiges: /

Gespielt von: Combi007

Kapitel 54

Distrikt 5 Mentorin: Keira O'Kelly gespielt von Combi007

Vorname: Keira

Nachname: O'Kelly

Spitzname*/:

Alter: 17

Distrikt: 5

Geschlecht: weiblich

Aussehen: Schulterlange, blonde Haare, grüne Augen, mittelgroß

Charakter: ergeizig, intelligent, nett, fröhlich, optimistisch

Familie: Ihre Familie wurde getötet nachdem sie ihren Körper nicht für das Kapitol verkaufen wollte.

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: 78

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Sie benutzte die Johanna Mason Taktik. Sie rannte nicht zum Füllhorn, baute sich aber eine beeindruckende Armbrust. Mit ihr jagte sie jeden Tag. Als sie die Tribute aus 3 und 6 traf, verbündeten sie sich und griffen die Karrieros an, die alle starben. Danach töteten sich ihre Verbündeten gegenseitig, Keira flüchtete jedoch. Am Ende waren nur noch sie und ihr ehemaliger Verbündeter, der Junge aus 3, Stiles Voltdale-Latier, übrig. Sie tötete ihn.

Beziehung zu seinen Tributen: Sie versteht sich sehr gut mit ihnen

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Ja, sie will unbedingt das einer von ihnen Gewinnt. Aus zwei Gründen: 1.Sie mag ihre Tribute 2.Wenn einer von ihnen gewinnt ist sie nicht mehr Mentorin.

Sonstiges:/

Gespielt von: Combi007

Kapitel 55

Distrikt 6 Mentor: /

Kapitel 56

Distrikt 7 Mentor: Leif Arausio gespielt von Kleine Maracuja

Vorname: Leif

Nachname: Arausio

Alter: 48

Distrikt: Er kommt aus Distrikt 7.

Geschlecht: männlich

Aussehen: Leif ist 1,76 m groß und relativ kräftig, was wohl daran liegt, dass er das häufig trainiert. Seine Haut geht ins olive-farbene und er hat mehrere Muttermale am Körper. Sein Gesicht ist ovalförmig, seine relativ schmalen Augen blau-grau. Dass er bereits Ende vierzig ist, sieht man ihm auch an: Ein paar Falten sind in seinem Gesicht zu sehen (besonders auf seiner häufig gerunzelten Stirn) und seine Haare, die einmal dunkelbraun, fast schwarz gewesen waren, sind nun durchzogen von grauen Strähnen. Er trägt sie sehr kurz, sodass man auch nicht erkennen kann, dass er eigentlich Locken hat. Er hat einen Bart, aber nur am Kinn und über der Oberlippe und ka wie ich das beschreiben soll... Außerdem hat er hinten am rechten Oberarm eine kleine Narbe, wie ein Kreis, die schon sehr blass und schwer zu sehen ist. Schon etwas auffälliger ist die Narbe an seinem rechten Knie, eine Linie, die in einem Halbkreis verläuft. Diese rührt daher, dass ihm nach den Spielen ein künstliches Kniegelenk eingebaut wurde, und verheilt wohl niemals ganz.

Charakter: Leif ist ein Bisschen unentschlossen. Er fragt sich oft, ob etwas richtig ist, so wie er es macht, oder ob es nicht eine bessere Möglichkeit gäbe. Eigentlich kann er auch ein sehr offener, humorvoller Mann sein, aber vor allem während den Spielen kommt das weniger zur Geltung. Leif liebt es, in Ruhe an der frischen Luft zu sein und sich zu bewegen und kann auch schnell genervt werden, wenn ihm irgendwas nicht passt, doch das versucht er zu überspielen und ist immer höflich. Er kann sehr überzeugend sein und ist relativ selbstbewusst.

Familie: Seine Mutter ist vor etwas mehr als einem Jahr an Altersschwäche gestorben, sein Vater lebt noch. Auch hat er eine jüngere Schwester, Pliny, die einen 11-jährigen Sohn hat. Leif ist mit der Gewinnerin der 73. Hungerspiele verheiratet, die aus D3 kommt und nun die Mentorin dieser Tribute ist. Mit ihr hat er eine 7-Jährige Tochter namens Lizzy, die sich zurzeit bei ihrer Tante und Cousine in D7 befindet.

Welche Spiele hat er gewonnen?: 72

Wie hat er die Spiele gewonnen?: Als der Gong ertönte, rannte Leif nach kurzem Zögern auf das Füllhorn zu und konnte sich einen Rucksack schnappen, wurde jedoch beim Wegrennen von einem Pfeil in den Arm getroffen. In den nächsten Tagen hielt er sich, vom Füllhorn entfernt, versteckt und versorgte provisorisch seine Wunde. Später verbündete er sich mit dem Jungen aus Distrikt 11 welcher dann aber von dem Mädchen aus 5 getötet wurde. Daraufhin gelang es Leif, das Mädchen eine hohe Klippe hinunterzustürzen. Dass er sie getötet hatte, machte ihn völlig fertig und er versteckte sich, bis außer ihm nur noch der Junge aus Distrikt 1 übrig war. Zwischen Steingeröll kämpften sie, wobei

Leifs Kniescheibe zerschmetterte. Als Leif wieder aufstand um weiterzukämpfen, fiel er um. Da blieb einfach liegen und tat so als könnte er nicht mehr aufstehen, sich fast nicht mehr bewegen. Als der Karriero auf seinen vermeintlich wehrlosen Gegner zuing, sprang Leif doch noch einmal auf und rammte ihm seine Axt in den Brustkorb, was ihn zum Sieger der 72. Hungerspiele machte.

Beziehung zu seinen Tributen: Er möchte keine zu enge Beziehung zu ihnen herstellen, schließlich hat er gelernt, dass ihn das später nur runterzieht. Trotzdem geht er stets nett mit ihnen um und hin und wieder freundet er sich quasi doch mit ihnen an.

Sorgt er sich um seine Tribute: Auf jeden Fall. Obwohl er weiß, dass er es nicht verhindern kann, hat er Angst, dass sie sterben. Das behält er aber für sich, gegenüber der Tribute versucht er gleichgültiger zu wirken.

Sonstiges: Nach den Spielen war Leif (mental) ziemlich kaputt und hat sich sehr zurückgezogen. Dass er in den Jahren darauf andere Tribute begleiten und ihnen dann beim Sterben zusehen musste, machte es nicht besser. Erst als Frieden war, und er auch seine wunderbare Frau Neira kennenlernte (xD), konnte er zu sich selbst zurückfinden.

Gespielt von: KleineMaracuja

Kapitel 57

Distrikt 8 Mentorin: Larita Hodelio

Vorname: Larita

Nachname: Hodelio

Spitzname*: Lari

Alter: 47Jahre

Distrikt: Distrikt 8.

Geschlecht: W.

Aussehen: Braune Haare, mit ein paar grauen Strähnen, die sie zu einem lockeren Pferdeschwanz nach hinten trägt. Sie hat ein rundes Gesicht mit ein paar Falten und braune Augen. Sie lächelt sehr oft und es steht ihr auch gut. Oft trägt sie bunte Farben frohe Sachen.

Charakter: Liebevoll, freundlich und schlau. Sie respektiert alle, kann gut zuhören und ist eine tolle Freundin. Sie kann sehr Hilfreich sein und findet immer gute Antworten. Sie hat schon sehr viel miterlebt und vergisst fast nichts. Außerdem kann sie sich gut in andere hineinversetzen.

Familie: Sie hat zwei Kinder, ein sechsjähriges Mädchen und einen dreijährigen Jungen. Ihre Eltern leben auch noch und ihr Ehemann ist echt nett.

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: Die 71 Hungerspiele.

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Sie hat sich eine Höhle gegraben und sich gut getarnt. Dann hat sie drei Tage gewartet. Als dann nur noch drei Leute übrig waren, hat sie die zwei Hungernden Karrieros mit einer List vergiftet. Der letzte ist zwei Tage später verdurstet. Also hat sie eigentlich einfach großes Glück gehabt.

Beziehung zu seinen Tributen: Sie kennt die Tribute nur vom sehen her, versucht aber schnell sich mit ihnen in Verbindung zu setzen.

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Ja sehr. Sie hilft ihnen allen und versucht ihnen möglichst gute Tipps zu geben.

Sonstiges: /

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 58

Distrikt 9 Mentor: Jake Barley gespielt von Trixi

Vorname: Jake

Nachname: Barley

Spitzname*: /

Alter: 19

Distrikt: 9

Geschlecht: männlich

Aussehen: Er ist mittelgroß, hat braune Haare und grüne Augen.

Charakter: Er ist listig, intelligent und kann gut lügen und sich verstellen, ist aber doch eigentlich sehr freundlich und hilfsbereit.

Familie: Sie leben seit seinem Sieg im Dorf der Sieger. Er eine jüngere Schwester (6 Jahre).

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: 77. Hungerspiele

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Er schloss sich den Karrieros an, denn er kannte die Schwächen der anderen Tribute und war sehr listig. Er entfernte sich oft von der Gruppe und verbündete sich mit den anderen, einzelnen Tributen und tötete sie heimlich und hinterhältig. So ging es weiter, bis nur noch die Karriero-Gruppe übrig war. Als sie anfangen, sich gegenseitig umzubringen, hielt Jake sich zunächst heraus und floh. Als nur noch zwei weitere Tribute übrig waren, kam er zurück und tötete sie beide mit jeweils einem Giftpfeil.

Beziehung zu seinen Tributen: Er freundlich und versucht sie, so gut es geht, zu unterstützen und zu beraten.

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Ja, denn er hält viel von ihnen und hofft, dass Distrikt 9 mal wieder einen Sieger hervorbringt.

Sonstiges: /

Gespielt von: Trixi

Kapitel 59

Distrikt 10 Mentor: /

Kapitel 60

Distrikt 11 Mentor: /

Kapitel 61

Distrikt 12 Mentorin: Katniss Everdeen

Vorname: Katniss

Nachname: Everdeen

Spitzname*: (früher) Kätzchen (von Gale)

Alter: 47 Jahre

Distrikt: 12

Geschlecht: weiblich

Aussehen: Katniss hat olivfarbene Haut und lange, dunkelbraune Haare. Außerdem hat sie graue Augen.

Charakter: Willensstärke war eine der herausragenden Eigenschaften von Katniss. So trainierte sie unter großen Schmerzen drei Wochen lang eisern, als Coin ihr den Kampfeinsatz verweigerte, und erreichte, dass sie alle Prüfungen für den Einsatz bestand. Katniss zeigte schon als Kind Mut und große Risikobereitschaft, um das Überleben ihrer Familie zu sichern: ?Wer in den Wäldern um Distrikt 12 herum jagt, bricht mindestens ein Dutzend Gesetze und riskiert die Todesstrafe.? Sie war geradeheraus und sachlich, reagierte aber auch unüberlegt: ?Es geht jetzt alles so schnell, dass ich nicht mehr mitkomme. Die Warnung, die Schüsse, die Erkenntnis, dass ich vielleicht etwas sehr Folgenschweres in Gang gesetzt habe. Das ist alles so absurd. Es wäre etwas anderes, wenn ich geplant hätte, Unruhe zu stiften, aber so? Wie habe ich es bloß geschafft, so ein Chaos anzurichten?? Ihre medienwirksame Spontaneität teilte sie nach Plutarchs Meinung mit den anderen Bewohnern von Distrikt 12: ?Ein Gutes hat euch ja, dass das Kapitol Distrikt 12 all die Jahre praktisch ignoriert hat ? ihr habt euch eine gewisse Spontaneität bewahrt. Damit packt man das Publikum??als ihr den Trick mit den Beeren gebracht habt. So macht man gutes Fernsehen.? Sie reagierte heftig, wenn man sie in die Irre führte oder überraschte. Nachdem das Kapitol, aber all ihre Liebsten umbrachte, war von ihren früheren Charaktereigenschaften nicht mehr viel zu sehen. Noch immer hasst sie das Kapitol und will es stürzen, hat aber nicht wirklich Glück dabei und hat schon so gut wie aufgegeben. Zu ihren Tribututen ist sie allerdings freundlich und nett.

Familie: Vater - tot, Mutter - tot, Schwester - tot, Tochter - tot, sie wurde sehr brutal, langsam und qualvoll vor den Augen ihrer Mutter getötet, Ehemann Peeta Mellark - tot. Jedoch ist ihr Sohn am Leben, sehr viel Glück und doch nach dem ganzen Leiden nicht viel. Auch ihr bester Freund, Gale Hawthorne wurde getötet, ebenso auch ihr Mentor Haymitch Abernathy. Sie hat aber zwei Enkelinen, Blodwen und Cataleya. Es war wahrscheinlich geplant, eine der zwei, oder bestenfalls beide als Tributinen für die Spiele zu bekommen.

Welche Spiele hat er/sie gewonnen?: 74

Wie hat er/sie die Spiele gewonnen?: Sie hat sich mit dem Tribut Peeta Mellark verbündet und zusammen haben sie die Spiele gewonnen.

Beziehung zu seinen Tribututen: Viele halten sie mittlerweile fast für gruselig, da sie vom Kapitol

gebrochen wurde und oft abwesend erscheint. Alles in allem versucht sie ihren Tributern aber zu helfen möglichst lange zu überleben.

Sorgt er/sie sich um seine Tribute: Auch wenn man es ihr nicht immer anmerkt, sorgt sie sich sehr um ihre Tribute und gibt sich viel Mühe ihnen zu helfen.

Sonstiges: //

Gespielt von: Rubinstrom

Kapitel 62

Distrikt 1 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 63

Distrikt 2 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 64

Distrikt 3 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 65

Distrikt 4 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 66

Distrikt 5 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 67

Distrikt 6 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 68

Distrikt 7 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 69

Distrikt 8 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 70

Distrikt 9 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 71

Distrikt 10 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 72

Distrikt 11 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 73

Distrikt 12 Stylisten und Vorbereitungsteam

Kapitel 74

Distrikt 1 Sponsoren

Kapitel 75

Distrikt 2 Sponsoren

Kapitel 76

Distrikt 3 Sponsoren

Kapitel 77

Distrikt 4 Sponsoren

Kapitel 78

Distrikt 5 Sponsoren

Kapitel 79

Distrikt 6 Sponsoren

Kapitel 80

Distrikt 7 Sponsoren

Kapitel 81

Distrikt 8 Sponsoren

Kapitel 82

Distrikt 9 Sponsoren

Kapitel 83

Distrikt 10 Sponsoren

Name: Frank Solomi

Alter: 25 Jahre

Geschlecht: Männlich

Aussehen: Er ist sehr durchschnittlich: braune kurze Haare, braune Augen und ziemlich kräftig gebaut. Er hat ein rundes Gesicht. Im Gegensatz zu anderen aus dem Kapitol hat er nur wenig Schminke und anderes.

Charakter: Intelligent, sehr interessiert an den Hungerspielen und jemand der gern Wettet und alles dafür tut die Wette zu gewinnen.

Tribut/Distrikt: Er kommt aus dem Kapitol und ist ein großer Fan von Distrikt 10, weil seine Tante dort lebt. Das wird von selten wem im Kapitol begrüßt und er bekommt hier und da Spott ab.

Gespielt von: Mr. super Anwalt

Kapitel 84

Distrikt 11 Sponsoren

Kapitel 85

Distrikt 12 Sponsoren

Kapitel 86

Bewohner des Kapitols

Kapitel 87

Bewohner von Distrikt 1

Kapitel 88

Bewohner von Distrikt 2

Vorname: Blade Ryker

Nachname: Maximus

Spitzname*: Er duldet keine Spitznamen, jedoch wird er meist bloß nach seinem Nachnamen genannt, ist ihm als einzige Sache Recht.

Alter: 49

Geschlecht: männlich

Distrikt: Distrikt 2

Aussehen: Blade ist ein etwa 2 Meter großer Muskelbrocken. So beschreibt man ihn wahrscheinlich echt am besten. Er ist äußerst muskulös und durchtrainiert, meist wirkt er sehr einschüchternd, was ihm auch zu Gute kommt. Seine Haare sind pechschwarz und kurz geschnitten, fast rasiert. Dazu kommt sein schmales Gesicht. Braune fast schwarze Augen sind meist zu Schlitzeln verengt und schauen fast immer genervt oder wütend drein. Er hat eine große Nase, aber nicht knollenförmig oder so. Eher länglich aber breit, einfach zu groß für sein Gesicht. Seine viel zu schmalen Lippen sind meist auch noch zusammengepresst, so erkennt man sie fast gar nicht. In seinem Gesicht sieht man ein paar wenige Altersfalten.

Charakter: Blade wirkt brutal und ist es auch. Er schreit viel rum und ist sehr wohl auch als aggressiv zu bezeichnen. Wenn etwas nicht genau so gemacht wird, wie er es will, ist er sehr wütend. Er schreit auch sehr viel. Zu Angelina, seiner Nichte ist er nett und bevorzugt sie immer.

Familie: Sein Vater ist der Bruder von Kommandeur Lyme. Er ist nicht unbedingt stolz darauf, sie war eine Rebellin. Kinder oder Frau hat er nicht, seine Mutter ist gestorben. Seine Mutter hatte eine Schwester, dessen Sohn eine Tochter hat, Angelina Lyme. Er bevorzugt sie immer.

Beruf*: Blade ist Trainingsleiter, Trainer und Betreuer einer der Gruppen, die in der Karrieretribut-Akademie trainieren, in der außerdem auch die Tribute Limbo, Beatrix, Kol und Dehlia (sie so halb) sind.

Beziehung zu den Tributen: Beatrix hat er schon immer verabscheut, selbst die ?neue? kann er nicht leiden, ihre Mutter und Geschwister ändern sich dadurch nicht. Limbo hat ihn schon immer zufrieden gestellt und ist einer seiner ?Favoriten?. Kols Fähigkeiten konnte er nie anzweifeln, das stimmt natürlich, seinen Stiefvater mag er ebenso, auch wenn sein Vater ein ekelhafter Verräter war. Jedoch brachte ihm auch seine Freundschaft mit Kentwell einige Minuspunkte ein. Dehlia ist ihm ganz in Ordnung, da sie eigentlich Teil der Gruppe von Zita Garrison ist, hat er nicht wirklich eine Verbindung mit ihr.

Sonstiges: /

Gespielt von: LilianaMaximoff

Vorname: Angelina Athena

Nachname: Lyme

Spitzname*: Sie wird oft einfach nur Angie genannt, von ihren besten Freundinnen wird sie Lina oder Thea genannt. Bei einigen Jungs ist sie Babe, bei vielen nur Lyme oder Bít.ch

Alter: 17

Geschlecht: weiblich

Distrikt: Distrikt 2

Aussehen: Angelina ist sehr attraktiv und schön, das ist wohl so und man muss es ihr lassen. Sie ist mit etwa 1,78m groß und schlank gebaut, jedoch mit auch ausgeprägten weiblichen Kurven. So hat Angelina eine stattliche Oberweite und viel Po, was sie meist nur noch stärker ausprägt, durch ihre Kleiderwahl zum Beispiel. Auch hat sie eine sehr schmale Taille, sie hat darauf schon sehr früh hingearbeitet, sie ist fast schon etwas zu schmal. Ihre Hüfte ist von Natur aus schon etwas breiter und leicht geschwungen. Viel mehr hat man zu Angelinas Statur nicht zu sagen, außer dass sie auch schön lange Beine hat. Muskeln hat sie paar wenige, durch ihre Verwandtschaft mit dem Trainer wurde sie eh bevorzugt und musste nie wirklich hart dafür trainieren.

Angelina hat ein wohlgeformtes Gesicht, oval, nicht zu länglich, nicht zu schmal, nicht zu rundlich. Inmitten des Gesichtes liegt eine kleine, feminine Nase mit seit neuestem einer Narbe auf dem Nasenrücken. Diese ist bei dem ?Zwischenfall? bei der Ernte durch Beatrix entstanden. Sie hasst sie dafür noch mehr als sowieso. In nahezu perfektem Abstand zu ihrer Nase liegen ihre großen, mandelförmigen Augen. Diese haben eine grünblaue Farbe, das blau ist für ihren Distrikt relativ selten, weshalb sie in diesen Augen großen Gefallen findet. Sie leuchten wie das Meer, wenn es von grünen Algen überzogen wird. Umrahmt werden sie von pechschwarzen Wimpern, die ihnen noch mehr Ausdruck verleihen. Ihre Brauen hat sie braun gefärbt und nachgezeichnet. Sie hat meist entweder einen hasserfüllten, gefühllosen, kühlen Ausdruck in den Augen, sie will die Größte sein und allen bestimmen. Bei Jungs hat sie meist einen koketten Blick, wenn sie jene verführen will. Ihre Lippen sind voll und zartrosa, meist aber mit einem blutroten Lippenstift. An der Unterlippe ist auch seit der Ernte, ebenso durch Beatrix, eine kleine unscheinbare Narbe. Sie hat markante, hohe Wangenknochen. Seit der Ernte hat sie Kratzspuren an den Wangen, zugefügt wurden sie wie die anderen auch von Beatrix.

Alles in Allem muss man Angelina ihre natürliche Schönheit lassen, die ganzen künstlichen Sachen hätte sie gar nicht gebraucht und doch hat sie sie. Sie schminkt sich nicht wenig und von der Kleidung her zieht sie sich anzüglich an.

Charakter: Angelina ist eine Bít.ch, das ist wirklich das passendste Wort um sie zu beschreiben. Sie ist sehr verzogen und hochnäsig. Sie will jedermanns Bestimmerin und Anführerin sein, aber nicht wegen den Leuten, sondern wegen den Privilegien und dass sie dann alle herumkommandieren kann. Jedenfalls denkt sie das. Da sie die Nichte des Trainers ist, wurde sie immer bevorzugt. Meist ist sie kühl, zickig und gemein. Wenn etwas mal nicht nach ihr läuft, rastet sie oft aus. Sie kann sehr einschüchternd und fies sein, sie hat viele Beziehungen mit denen sie dein Leben zur Hölle machen kann. Mit Jungs steigt sie sehr oft ins Bett, gewinnt ihr Herz und tut am nächsten Morgen so, als würden sie sich gar nicht kennen. Sie ist eine Meisterin im Verführen und erreicht ihr Ziel fast immer. Sie weiß welche Schalter sie für was umlegen muss. Durch diese Art macht sie sich zwar Freunde,

Familie: Angelinas Vater ist der Sohn der Schwester von Maximus? Mutter. Daher ist er ihr Onkel.

Beruf*: Karrieretributin

Beziehung zu den Tributen: Während sie Kol Marshall nachschwärmt, hasst sie Beatrix Artemis Kentwell über alles. Die anderen zwei sind ihr egal.

Sonstiges: Bei der Ernte wird sie in einer Auseinandersetzung von Beatrix verletzt.

Character Theme Song:

Primadonna - MARINA

Gespielt von: LilianaMaximoff

Kapitel 89

Bewohner von Distrikt 3

Kapitel 90

Bewohner von Distrikt 4

Kapitel 91

Bewohner von Distrikt 5

Kapitel 92

Bewohner von Distrikt 6

Kapitel 93

Bewohner von Distrikt 7

Vorname: Lizzy

Nachname: Arausio

Spitzname*: Liz wird sie oft genannt, für ihre Mutter wird sie immer ihre Prinzessin sein, so nennt sie sie nur noch selten, aber meist etwas mit "Liebes" oder "Schätzchen".

Alter: 7

Geschlecht: weiblich

Distrikt: 7, sogesehen aber auch D3

Aussehen: Lizzy hat eine Größe 1.20m und besitzt lange braune Haare, die sie von ihrer Mutter geerbt hat. Ihre grau-blauen Augen dagegen hat sie von ihrem Vater geerbt hat. Neben ihren Augen fallen in ihrem ovalen Gesicht noch ihre Stupsnase und ihre schmalen Lippen auf. Sie hat leicht gebräunte Haut, die keine Narben oder ähnliches aufweist. In ihren Augen spiegelt sich meist ihre Abenteuerlust und ihre Fröhlichkeit wieder.

Charakter: Lizzy ist ein abenteuerlustiges und fröhliches Mädchen, dem man ihre Freude nur schwer nehmen kann. Sie strahlt fast immer eine glückliche und fröhliche Aura ausstrahlt. Liz steckt voller Energie und möchte immer alles genau entdecken. Manchmal kann sie mit ihrer vielen überschüssigen Energie ziemlich nervig sein, was sie aber nicht bemerkt. Sie ist sehr wissbegierig und für ihr Alter überaus intelligent.

Beruf*: Sie ist gerade in ihrem ersten Schuljahr.

Beziehung zu den Tributen: Lizzy ist zwar noch ein bisschen jung um sich mit sowas zu beschäftigen, jedoch weiß sie wie niedergeschlagen ihre Eltern sind wenn sie die Tribute ausbilden, diese dann jedoch verlieren. Daher hofft sie das jemand aus Distrikt 7 oder Distrikt 3 gewinnt, dieses Jahr vielleicht beide.

Sonstiges: Neira und Leif schaffen Lizzy und sich selbst etwas zwischen den Distrikten hin und her zu mogeln, so das sie in D7 als auch D3 sein können. Es ist eine große Ausnahme.

Gespielt von: Eulenfluegel

Kapitel 94

Bewohner von Distrikt 8

Kapitel 95

Bewohner von Distrikt 9

Kapitel 96

Bewohner von Distrikt 10

Kapitel 97

Bewohner von Distrikt 11

Kapitel 98

Bewohner von Distrikt 12

Vorname: Cataleya Viola

Nachname: Everdeen

Spitzname*: Cate, Cat, und sie wird von ihrer Schwester Vivi genannt

Alter: 12

Geschlecht: weiblich

Distrikt:12

Aussehen: Sie hat anders als ihre Schwester keine dunkelbraunen Haare, sondern dunkelblonde Locken, die am Ansatz dunkler als in den Längen sind. Ihre Augen sind grau blau, wobei noch etwas grün drin steckt. Sie ist sehr dünn.

Link zum Aussehen: <https://pin.it/7uD244M>

Charakter: Sie ist sehr humorvoll und offen, ist aber oft sehr ängstlich

Beruf*: Sie geht noch zur Schule

Beziehung zu den Tributen: Blodwen ist ihre große Schwester. Sie fühlt sich schuldig, dass Blod jetzt wegen ihr wahrscheinlich ihr Leben verliert

Sonstiges: Eigentlich wäre sie in Distrikt 12 w2 für die Hunger Spiele, aber ihre Schwester hat sich für sie freiwillig gemeldet.

Gespielt von: ????????????????

Kapitel 99

Betreuer/-innen der Distrikte:

Distrikt 1 Betreuer/-in: /

Distrikt 2 Betreuerin: Leto Diadem gespielt von LilianaMaximoff

Distrikt 3 Betreuer/-in: /

Distrikt 4 Betreuer/-in: /

Distrikt 5 Betreuer/-in: /

Distrikt 6 Betreuer/-in: /

Distrikt 7 Betreuer/-in: /

Distrikt 8 Betreuer/-in: /

Distrikt 9 Betreuer/-in: /

Distrikt 10 Betreuer/-in: /

Distrikt 11 Betreuer/-in: /

