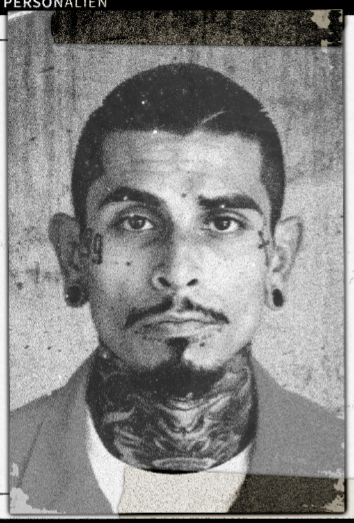
INSASSENDATENBLATT

MAINE BOARD OF CORRECTIONS
MAINE STATE PRISON
BLOCK B

PERSONALIEN



NAME: Gonzales

VORNAMEN: Marco Felipe

BERUF: Gangster

GESCHLECHT: m

ALTER: 28

BESONDERE MERKMALE: Stark tätowiert

FALLHISTORIE

Die offizielle Story

Vor deiner Knastzeit hattest du eine Familie zu ernähren. Mit Dealerei hieltest du euch über Wasser und konntest die Rechnungen bezahlen. Als du jedoch eines Tages eine Polizistin über den Haufen geschossen hast, sah deine Lebenslage auf einmal ganz anders aus. Im Gefängnis nutzt du nun die Chance, beim alten Dan einen Highschool-Abschluss nachzuholen. Der alte Mann scheint viel von dir zu halten und hilft dir hier und da.

Die wahre Geschichte (your eyes only!)

Eigentlich pfeifst du auf den Abschluss. Am liebsten wärst du schon aus dem Knast — aber dein Löffel ist zu klein. Anstelle zu lernen, studierst du die alten Pläne des Gefängnisses. Wenn du es schaffst, durch den Boden der Bibliothek zu brechen, kommst du vielleicht in den Keller und von dort in die Freiheit und zu deiner Familie. Niemand darf das erfahren. In fünf Tagen — zu deiner Highschool-Prüfung, bei der dich drei Stunden lang „nur" der alte Dan beaufsichtigt — wird ausgebrochen.

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Mehrere Plastiklöffel
2 Zigarrettenschachteln
Lehrbuch: Geschichte der Vereinigten Staaten
Kreuz an Lederband
Bibel

PROTOKOLL: PHYSISCH-KOGNITIVES ASSESSMENT

ATTRIBUT		WERT	×5	BESONDERES MERKMAL
Stärke	ST	12	60	
Konstitution	KO	12	60	
Geschicklichkeit	GE	12	60	
Intelligenz	IN	10	50	
Entschlossenheit	EN	13	65	hat einen Plan
Charisma	CH	11	55	

PROTOKOLL: PSYCHOLOGISCHES ASSESSMENT

		MAX	AKTUELL	SCHWELLEN
Trefferpunkte	TP	12		Δ≥½TP | <2 | 0
Willenskraftpunkte	WP	13		≤2 | 0
Stabilitätspunkte	ST	65		Δ≥5 | ≤BG |0
Belastungsgrenze	BG	n/A		

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Bei Drittem Marker: Abgehärtet

Gewalt ☐☐☐ Hilflosigkeit ☐☐☐

Motivationen und psychische Störungen

Kehre zu deiner Familie zurück.
Erhalte deinen Ruf im Zellenblock.
Breche aus dem Gefängnis aus.

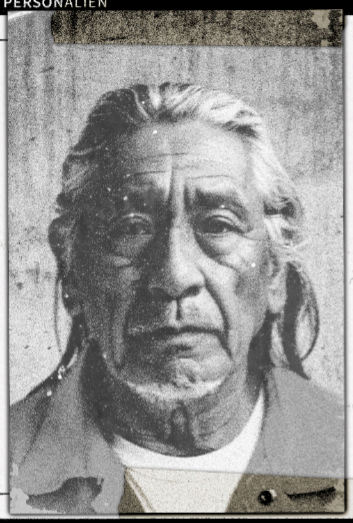
PROTOKOLL: ARBEITSFÄHIGKEITS- UND EIGNUNGSTEST

Anthropologie		Navigation	10
Archäologie		Okkultismus	10
Athletik	40	Pharmazie	
Buchführung	10	Psychologie	10
Bürokratie	10	Psychotherapie	10
Erste Hilfe	40	Rechtswesen	50
Fahren	40	Religion	10
Forensik		Schusswaffen	40
Fremdsprache		Schwimmen	20
Spanisch	60	Sprengstoffe	
		Steuern	
Geschichte			
Handwerk		Suchen	30
Steinmetz	40	Träumen	
Mechanik	30	Traumlandwissen	
		Überlebenskunst	10
		Überwachen	
Heimlichkeit	40	Überzeugen	20
Informatik		Unnatürliches Wissen	
Kriminologie	10	Verkleiden	10
Kunst		Wachsamkeit	50
Mathematik		Waffenloser Kampf	40
Medizin			
Nahkampfwaffen	30	Sonstige Fertigkeiten	
Naturwissenschaft		Bibel zitieren	50
		Tunnel graben	40

INSASSENDATENBLATT

MAINE BOARD OF CORRECTIONS
MAINE STATE PRISON
BLOCK B

PERSONALIEN



NAME: Shannan

VORNAMEN: Peter

BERUF: Hausmeister

GESCHLECHT: m

ALTER: 63

BESONDERE MERKMALE: n/A

FALLHISTORIE

Die offizielle Story

Jeder kennt dich nur als einen alten, schweigsamen Indianer. Als Resozialisierungsprojekt darfst du in der Werkstatt kleine Holztiere schnitzen und mit in die Zelle nehmen. Vor 20 Jahren wurdest du inhaftiert und bist damit der zweitlängste Insasse in diesem Knast. Nur der alte Dan ist länger da. Du genießt ein gutes Ansehen bei den Häftlingen und Wärtern. Alle lassen dich in Ruhe. Deswegen sollst du auch die Neuankömmlinge an ihrem ersten Tag einweisen. Du weißt, wie der Laden läuft.

Die wahre Geschichte (your eyes only!)

In den 80er Jahren schloss das Kohlebergwerk, in dem du zuvor 15 Jahre gearbeitet hattest. Ohne Hoffnung und ohne ein Ziel verfielst du dem Alkohol und ertränktest deine Probleme im Sumpf des Rausches. Nach deiner Ausnüchterungstherapie bekamst du eine Stelle als Hausmeister im Rathaus des Reservats. Doch irgendwas hatte der Alkohol in dir geweckt. Selbst die Geister wandten sich von dir ab. Du entführtest und tötetest drei Frauen. Anschließend hast du die Leichen im Wald verscharrt. Eine der Leichen wurde nie gefunden.

Für diese Taten bekamst du zweimal lebenslänglich. Heute schnitzt du kleine Holztiere in der Hoffnung, dass die Geister und Ahnen, zu denen du zurückgefunden hast, dir irgendwann vergeben können.

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Mehrere Holzfiguren
Traumfänger
2 Zigarettenschachteln
Foto deines alten Bergwerks

PROTOKOLL: PHYSISCH-KOGNITIVES ASSESSMENT

ATTRIBUT		WERT	×5	BESONDERES MERKMAL
Stärke	ST	12	60	
Konstitution	KO	10	50	
Geschicklichkeit	GE	14	70	Fingerspitzengefühl
Intelligenz	IN	13	65	Weisheit der Ahnen
Entschlossenheit	EN	9	45	
Charisma	CH	14	70	Anführer

PROTOKOLL: PSYCHOLOGISCHES ASSESSMENT

		MAX	AKTUELL	SCHWELLEN
Trefferpunkte	TP	11		Δ≥½TP | <2 | 0
Willenskraftpunkte	WP	9		≤2 | 0
Stabilitätspunkte	ST	45		Δ≥5 | ≤BG |0
Belastungsgrenze	BG	n/A		

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Bei Drittem Marker: Abgehärtet

Gewalt ☐☐☐ Hilflosigkeit ☐☐☐

Motivationen und psychische Störungen

Komme mit den Geistern deiner Ahnen ins Reine.

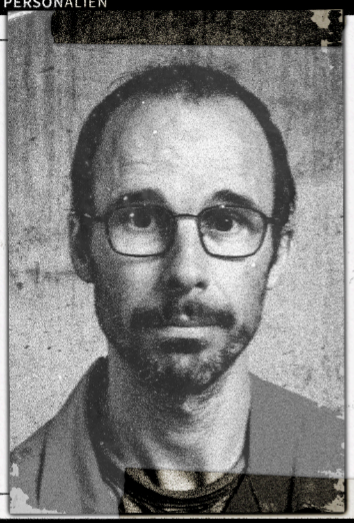
PROTOKOLL: ARBEITSFÄHIGKEITS- UND EIGNUNGSTEST

Anthropologie	30	Navigation	10
Archäologie		Okkultismus	10
Athletik	40	Pharmazie	
Buchführung		Psychologie	10
Bürokratie		Psychotherapie	10
Erste Hilfe	40	Rechtswesen	35
Fahren	40	Religion	10
Forensik		Schusswaffen	20
Fremdsprache		Schwimmen	20
Sakticoke	70	Sprengstoffe	20
		Steuern	
Geschichte	30		
Handwerk		Suchen	30
Elektrotechnik	20	Träumen	
Schreinerei	80	Traumlandwissen	
Mechanik	30	Überlebenskunst	10
Bergbau	50	Überwachen	
Heimlichkeit	10	Überzeugen	20
Informatik		Unnatürliches Wissen	
Kriminologie	10	Verkleiden	10
Kunst		Wachsamkeit	50
Mathematik		Waffenloser Kampf	50
Medizin			
Nahkampfwaffen	30	Sonstige Fertigkeiten	
Naturwissenschaft			

INSASSENDATENBLATT

MAINE BOARD OF CORRECTIONS
MAINE STATE PRISON
BLOCK B

PERSONALIEN



NAME: Kingsley

VORNAMEN: George

BERUF: Lehrer

GESCHLECHT: m

ALTER: 46

BESONDERE MERKMALE: n/A

FALLHISTORIE

Der Blick von außen

Der Direktor hat Kingsley den Tipp gegeben, sich besser eine andere Straftat auszudenken, für die er einsitzt. Drogenhandel oder sowas. Das bedeutet, dass das was er verbrochen hat, besonders schlimm ist und die anderen Häftlinge, wenn sie es jemals herausfänden, wahrscheinlich Jagd auf ihn machen würden.

Was nur du weißt (your eyes only!)

Als du eines Abends von deiner Geliebten nach Hause kamst, stand die Polizei vor deiner Haustür. Erst auf der Wache begannen sie, dir Fragen zu stellen. Angeblich hast du deine Frau und deine Tochter ermordet, aber sogar dein Anwalt sagt, dass der Prozess gezinkt war. Dein Alibi platzt natürlich. Deine Geliebte wusste nicht, dass du Frau und Kind hattest. Für dich brach die Welt zusammen. Deine Frau und dein Kind tot, und du solltest schuld sein? Und das, als du bei deiner Geliebten warst? Welch eine bittere Ironie. Im Prozess war immer wieder die Rede von der unglaublichen Brutialität, mit der vorgegangen wurde. Und außerdem von einer dritten Leiche, die aber irgendwie verschwunden war. Das Einzige, was auf ihre Existenz hinwies, war eine schwarze Ebenholzkiste, die im Hauseingang lag, mit nicht zuzuordnenden DNA-Spuren. Diese Kiste hattest du vor wenigen Tagen von deinem Vater aus Rumänien erhalten. Ihr lag ein Brief bei, der besagte, dass sie niemals geöffnet werden dürfte. Wie denn auch? Sie war mit schweren Metallbeschlägen zugeschweißt gewesen.

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Brief deines Vaters (Handout B1)
2 Zigarettenschachteln

PROTOKOLL: PHYSISCH-KOGNITIVES ASSESSMENT

ATTRIBUT		WERT	×5	BESONDERES MERKMAL
Stärke	ST	8	40	Schlaksig
Konstitution	KO	11	55	
Geschicklichkeit	GE	9	45	
Intelligenz	IN	17	85	Hoch gebildet
Entschlossenheit	EN	10	50	
Charisma	CH	11	55	

PROTOKOLL: PSYCHOLOGISCHES ASSESSMENT

		MAX	AKTUELL	SCHWELLEN
Trefferpunkte	TP	10		Δ≥½TP | <2 | 0
Willenskraftpunkte	WP	10		≤2 | 0
Stabilitätspunkte	ST	60		Δ≥5 | ≤BG |0
Belastungsgrenze	BG	n/A		

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Bei Drittem Marker: Abgehärtet

Gewalt ☐☐☐ Hilflosigkeit ☐☐☐

Motivationen und psychische Störungen

Finde heraus, was mit deiner Familie passiert ist. Überlebe den Gefängnisalltag. Erarbeite dir eine Position im Knast.

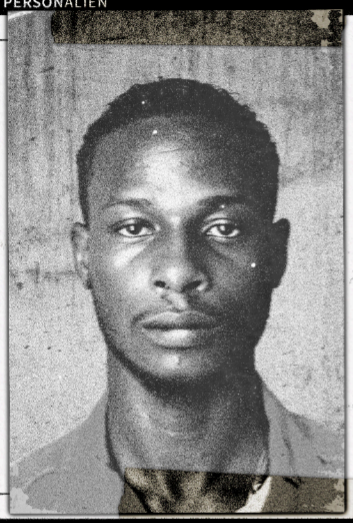
PROTOKOLL: ARBEITSFÄHIGKEITS- UND EIGNUNGSTEST

Anthropologie	30	Navigation	10
Archäologie		Okkultismus	10
Athletik	30	Pharmazie	
Buchführung		Psychologie	50
Bürokratie		Psychotherapie	10
Erste Hilfe	50	Rechtswesen	50
Fahren	20	Religion	10
Forensik		Schusswaffen	20
Fremdsprache		Schwimmen	20
Latein	45	Sprengstoffe	
Hebräisch	50	Steuern	
Geschichte	60		
Handwerk		Suchen	20
		Träumen	
		Traumlandwissen	
		Überlebenskunst	10
		Überwachen	
Heimlichkeit	10	Überzeugen	60
Informatik		Unnatürliches Wissen	
Kriminologie	10	Verkleiden	10
Kunst		Wachsamkeit	40
Mathematik		Waffenloser Kampf	40
Medizin	30		
Nahkampfwaffen	30	Sonstige Fertigkeiten	
Naturwissenschaft		Unterrichten	75
Astronomie	30		
Biologie	30		
Chemie	30		
Botanik	40		
Physik	35		

INSASSENDATENBLATT

MAINE BOARD OF CORRECTIONS
MAINE STATE PRISON
BLOCK B

PERSONALIEN



NAME: Lincoln

VORNAMEN: Francis

BERUF: Fahrer

GESCHLECHT: m

ALTER: 24

BESONDERE MERKMALE: n/A

FALLHISTORIE

Die offizielle Story

Du hast für dein Vergehen 8 Jahre gekriegt. Zum einen hast du den Hausrat von sieben Häusern in Portland in deinem Kofferraum gehabt, und zum anderen hast du in der Eile eine alte Frau überfahren. Dass du bei der Fahrerflucht dein Nummernschild am Unfallort zurückgelassen hast, kam der Polizei natürlich sehr recht.

Was nur du weißt (your eyes only!)

Du wurdest für Raub und Fahrlässige Tötung verurteilt. Aber das ist nur ein Teil der Geschichte. Du und dein Kumpel Westend, ihr hattet in dieser Nacht schon halb Portland ausgeräumt. Der Kofferraum war gut voll, aber ihr wolltet euch noch ein weiteres Vierte! vornehmen.
Das letzte Haus, in das Westend ging, stand eigentlich gar nicht auf dem Plan … Aber zugegeben: Es sah lukrativ aus. Nach fünf Minuten wurdest du langsam nervös. Du wolltest gerade reingehen, als du deinen Kumpel aus dem Haus stürmen sahst. Irgendwas war hinter ihm her! Etwas großes! Das Nächste was du weißt, ist, dass sein Kopf in deine Richtung flog. Du gabst Gas und bist abgehauen! Auf deiner Flucht überfuhrst du dann die alte Frau. Was hatte die auch nachts um 2:00 Uhr auf der Straße verloren? FUCK! Wenn das Ding dich findet, bist du der Nächste!

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Mehrere Familienfotos
2 Zigarettenschachteln

PROTOKOLL: PHYSISCH-KOGNITIVES ASSESSMENT

ATTRIBUT		WERT	×5	BESONDERES MERKMAL
Stärke	ST	13	65	Trainiert
Konstitution	KO	11	55	
Geschicklichkeit	GE	14	70	Athletisch
Intelligenz	IN	12	60	
Entschlossenheit	EN	11	55	
Charisma	CH	11	55	

PROTOKOLL: PSYCHOLOGISCHES ASSESSMENT

		MAX	AKTUELL	SCHWELLEN
Trefferpunkte	TP	12		Δ≥½TP | <2 | 0
Willenskraftpunkte	WP	11		≤2 | 0
Stabilitätspunkte	ST	55		Δ≥5 | ≤BG |0
Belastungsgrenze	BG	n/A		

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Bei Drittem Marker: Abgehärtet

Gewalt ☐☐☐ Hilflosigkeit ☐☐☐

Motivationen und psychische Störungen

Finde heraus, was mit Westend passiert ist.
Erarbeite dir eine Position im Knast.
Überlebe den Gefängnisalltag.

PROTOKOLL: ARBEITSFÄHIGKEITS- UND EIGNUNGSTEST

Anthropologie		Navigation	10
Archäologie		Okkultismus	10
Athletik	30	Pharmazie	
Buchführung	10	Psychologie	10
Bürokratie		Psychotherapie	10
Erste Hilfe	10	Rechtswesen	
Fahren	80	Religion	10
Forensik		Schusswaffen	20
Fremdsprache		Schwimmen	20
		Sprengstoffe	
		Steuern	
Geschichte		Motorboote	25
Handwerk		Suchen	20
Elektronik	40	Träumen	
Mechanik	40	Traumlandwissen	
		Überlebenskunst	10
		Überwachen	
Heimlichkeit	10	Überzeugen	20
Informatik	20	Unnatürliches Wissen	
Kriminologie	10	Verkleiden	10
Kunst		Wachsamkeit	50
Mathematik		Waffenloser Kampf	40
Medizin			
Nahkampfwaffen	30	Sonstige Fertigkeiten	
Naturwissenschaft		Schließtechnik	70
Physik	15	Basketball	30
		Detailwissen KFZ	80