

INSASSENDATENBLATT

ZUR VERWENDUNG DIESER FORMBLÄTTER SIEHE VERFAHREN A-38.
DIE AUSSTELLENDEN BEHÖRDE IST DAS U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE, BUREAU OF PRISONS.

SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME, VORNAMEN GONZALES, MARCO FELIPE			2. ALIAS (WENN ANWENDBAR)			3. INSASSE NR. 837-39-GM		
4. ETHNIE PUERTO-RICANER			5. GRÖSSE (M) 1,75	6. GEWICHT (KG) 78	7. GESCHLECHT m <input checked="" type="checkbox"/> w <input type="checkbox"/>	8. ALTER 28		
9. HAARFARBE SCHWARZ		10. AUGENFARBE BRAUN		11. HAUTFARBE DUNKEL		12. SONSTIGE MERKMALE N/A		

SEKTION B: PROTOKOLL PHYSISCH-KOGNITIVE UND PSYCHOLOGISCHE ÜBERPRÜFUNG

ST	12	GR	10	ER	9	IN	13	BI	11	Idee	65	Glück	55	Wissen	55
KO	11	GE	11	gS	55	MA	11	SCHADENSSTATUS		N/A					

GEISTIGE STABILITÄT										TREFFERPUNKTE																		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	X	-1	-2	0	1	2	3	4	5					
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	6	7	8	9	10	11	12	13	14
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	MAGIEPUNKTE								
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	0	1	2	3	4	5	6	7	8
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	9	10	11	12	13	14	15	16	17



BLOCK B

SEKTION C: PROTOKOLL ARBEITSFÄHIGKEITS- UND FERTIGKEITSEINSCHÄTZUNG

FERTIGKEIT	%
Ansehen (15%)	
Anthropologie (01%)	
Archäologie (01%)	
Astronomie (01%)	
Ausweichen ((GEx2)%)	22
Bibliotheks-/Internetnutzung (25%)	60
Biologie (01%)	
Buchführung (10%)	
Chemie (01%)	
Computernutzung (01%)	
Cthulhu-Mythos (00%)	
Elektrische Reparaturen (10%)	
Elektronik (01%)	
Erste Hilfe (30%)	40
Fallschirmspringen (01%)	
Feilschen (05%)	35
Fahren (20%)	
PKW	40
Fotografie (10%)	
Fremdsprache (01%)	
ENGLISCH	60
Geologie (01%)	20

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennnisse (20%)	
Gesetzeskennnisse (05%)	50
Handwerk (05%)	
Horchen (25%)	50
Kampfsportart (01%)	
Klettern ((ST+GE)%)	23
Kunst (05%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	30
Medizin (05%)	
Muttersprache (Blx05%)	
SPANISCH	55
Naturkunde (10%)	
Okkultismus (05%)	
Orientierung (05%)	
Pharmazie (01%)	
Physik (01%)	
Pilot (01%)	
Psychoanalyse (01%)	
Psychologie (05%)	
Reiten (05%)	
Schleichen (10%)	30
Schlosserarbeiten (01%)	30

FERTIGKEIT	%
Schweres Gerät (01%)	
Schwimmen (25%)	
Sprengen (01%)	
Springen (25%)	
Spurensuche (10%)	
Tarnen (15%)	
Überreden (05%)	
Überzeugen (15%)	
Verbergen (10%)	50
Verborgenes erkennen (25%)	50
Verkleiden (01%)	
Werfen (25%)	
BIBEL ZITIEREN	50
TUNNEL GRABEN	40
Artillerie (01%)	
Bogen (20%)	
Faustfeuerwaffe (20%)	40
Gewehr (25%)	
Granatgewehr (15%)	
Maschinengewehr (15%)	
Maschinenpistole (15%)	
Schrotflinte (30%)	

SEKTION D: PHYSISCHES GEWALTPOTENTIAL

BEZEICHNUNG	%	SCHADEN
FAUSTSCHLAG	50	1W3
KOPFSTOSS	10	1W4

SEKTION F: ALLGEMEINER HINTERGRUND

DIE OFFIZIELLE STORY

Vor deiner Knastzeit hattest du eine Familie zu ernähren. Mit der 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 deinen Highschool Abschluss nachzumachen. Der alte Mann scheint viel von dir zu halten und hilft dir hier und da.

DIE WAHRE GESCHICHTE (for your eyes only)

Eigentlich pfeifst du auf den Abschluss. Am liebsten wärst du schon jetzt 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 5 Tagen - zu deiner High-School Prüfung, bei der dich 3 Stunden lang "nur" der alte Dan beaufsichtigt - wird ausgebrochen!

SEKTION E: PROTOKOLL BESITZ

BEZEICHNUNG DES GEGENSTANDS	MENGE
PLASTIKLÖFFEL	MEHRERE
BIBEL	1
LEDERBAND + KREUZ	2
ZIGARETTENSCHACHTEL	2
LEHRBUCH:	1
GESCHICHTE DER USA	