

# INSASSENDATENBLATT

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

## SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME, VORNAMEN <b>SHANNAN, PETER</b>		2. ALIAS (WENN ANWENDBAR) <b>GREYHAWK</b>		3. INSASSE NR. <b>453-25-SP</b>	
4. ETHNIE <b>NATIVE AMERICAN</b>		5. GRÖSSE (M) <b>1,82</b>	6. GEWICHT (KG) <b>79</b>	7. GESCHLECHT m <input checked="" type="checkbox"/> w <input type="checkbox"/>	8. ALTER <b>63</b>
9. HAARFARBE <b>GRAU</b>	10. AUGENFARBE <b>BRAUN</b>	11. HAUTFARBE <b>DUNKEL</b>		12. SONSTIGE MERKMALE <b>N/A</b>	

## SEKTION B: PROTOKOLL PHYSISCH-KOGNITIVE UND PSYCHOLOGISCHE ÜBERPRÜFUNG

ST	11	GR	12	ER	12	IN	13	BI	10	Idee	65	Glück	45	Wissen	35
KO	10	GE	12	gS	45	MA	9			SCHADENSbonus	N/A				

GEISTIGE STABILITÄT

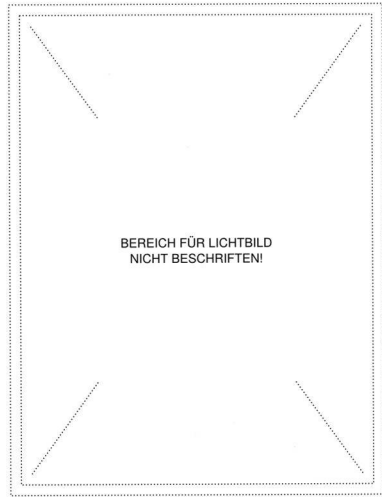
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

TREFFERPUNKTE

X	-1	-2	0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13	14

MAGIEPUNKTE

0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17



**BLOCK B**

## SEKTION C: PROTOKOLL ARBEITSFÄHIGKEITS- UND FERTIGKEITSEINSCHÄTZUNG

FERTIGKEIT	%
Ansehen (15%)	40
Anthropologie (01%)	
Archäologie (01%)	
Astronomie (01%)	
Ausweichen ([GEX2]%)	24
Bibliotheks-/Internetnutzung (25%)	40
Biologie (01%)	
Buchführung (10%)	
Chemie (01%)	
Computernutzung (01%)	
Cthulhu-Mythos (00%)	
Elektrische Reparaturen (10%)	20
Elektronik (01%)	
Erste Hilfe (30%)	
Fallschirmspringen (01%)	
Feilschen (05%)	40
Fahren (20%)	
Fotografie (10%)	
Fremdsprache (01%)	
<b>ENGLISCH</b>	75
Geologie (01%)	50

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennntnisse (20%)	30
Gesetzeskennntnisse (05%)	35
Handwerk (05%)	
<b>HOLZBEARBEITUNG</b>	80
Horchen (25%)	
Kampfsportart (01%)	
Klettern ([ST+GE]%)	23
Kunst (05%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	30
Medizin (05%)	
Muttersprache (Blx05%)	
<b>SACTICOKE</b>	50
Naturkunde (10%)	
Okkultismus (05%)	20
Orientierung (05%)	
Pharmazie (01%)	
Physik (01%)	
Pilot (01%)	
Psychoanalyse (01%)	
Psychologie (05%)	
Reiten (05%)	
Schleichen (10%)	
Schlosserarbeiten (01%)	20

FERTIGKEIT	%
Schweres Gerät (01%)	
Schwimmen (25%)	
Sprengen (01%)	20
Springen (25%)	
Spurensuche (10%)	
Tarnen (15%)	
Überreden (05%)	
Überzeugen (15%)	
Verbergen (10%)	
Verborgenes erkennen (25%)	35
Verkleiden (01%)	
Werfen (25%)	
Artillerie (01%)	
Bogen (20%)	
Faustfeuerwaffe (20%)	
Gewehr (25%)	
Granatgewehr (15%)	
Maschinengewehr (15%)	
Maschinenpistole (15%)	
Schrotflinte (30%)	

## SEKTION D: PHYSISCHES GEWALTPOTENTIAL

BEZEICHNUNG	%	SCHADEN
<b>FAUSTSCHLAG</b>	50	1W3
<b>KOPFSTOSS</b>	10	1W4

## SEKTION E: PROTOKOLL BESITZ

BEZEICHNUNG DES GEGENSTANDS	MENGE
<b>MEHRERE HOLZFIGUREN</b>	
<b>TRAUMFÄNGER</b>	1
<b>ZIGARETTENSCHACHTELN</b>	2
<b>FOTO ALTES BERGWERK</b>	1

## SEKTION F: ALLGEMEINER HINTERGRUND

**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 zwanzig Jahren wurdest du inhaftiert und bist damit der zweitlängste Insasse im 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 neuen an ihrem ersten Tag einweisen. Du weißt wie der Laden läuft.

**DIE WAHRE GESCHICHTE ( for your eyes only )**

In den 80er Jahren schloss das Kohlebergwerk, in dem du seit damals 15 Jahren gearbeitet hast. Ohne Hoffnung und ohne ein Ziel, verfielst du dem Alkohol und ertrankst deine Probleme im Sumpf des Rausches. Nach deiner Ausnüchterungstherapie bekamst du eine Stelle als Hausmeister an der Grundschule des Reservats. Doch irgendetwas hatte der Alkohol in dir geweckt. Selbst die Geister wandten sich von dir ab. Du vergewaltigtest und tötetest drei Grundschülerinnen. Anschließend verscharrtest du die Leichen im Wald. Dafür bekamst du zweimal Lebenslänglich.

Heute schnitzt du kleine Holztiere in der Hoffnung, dass die Geister und Ahnen zu denen du zurück gefunden hast, dir irgendwann vergeben können.