

A high-contrast, black and white photograph of a building facade. The image is dominated by deep shadows and bright highlights, creating a dramatic, almost abstract effect. On the left side, a large, white, stylized letter 'B' is superimposed over the dark background. Above the 'B', the word 'BLOCK' is written in a smaller, white, serif font. The building's facade, visible on the right and top, shows architectural details like windows and structural lines, though they are partially obscured by the high contrast and shadows. The overall mood is mysterious and industrial.

BLOCK
B

BLOCK B

Ein Abenteuer für
Call of Cthulhu
in der Gegenwart

Autor

Stefan Dieckhoff

Idee

Timothee Büttner & Stefan Dieckhoff

Konstruktive Kritik

Stefan Droste

Charakterbögen & Handouts

Moritz Wagner

Lektorat

Stefan Droste, André Frenzer

Layout

André Frenzer

Testspieler

Christian Weber

Corina Geiger

Daniela Wünschel-Weber

Dominik Schöni

Florian Rinke

Heiko Luckhardt

Holger Swat

Jan Christ

Mark Erhardt

Moritz Wagner

Stefan Dieckhoff

Timothee Büttner

Yvonne Kaczmarek

Über das Abenteuer

Nichts ist so bedrohlich wie die menschliche Psyche und nirgends wird dies so deutlich wie hinter Gittern. Dies ist ein Kernthema dieses Abenteuers, in dem die Spieler in die Rollen vierer Gefängnisinsassen des *Maine-State-Prisons* schlüpfen. Natürlich handelt es sich hierbei nicht um gewöhnliche Charaktere, denn jeder von ihnen trägt ein düsteres Geheimnis in sich. Nur wenn sie bereit sind ihre Geheimnisse zu offenbaren, werden sie eine Chance gegen das Grauen haben welches ihnen noch bevorsteht.

Der Autor über Block B

Dieses Abenteuer wurde eigentlich als Teil einer Trilogie geplant und ausgelegt. Der erste Teil spielt in Prag der Jahres 1920 und legt den mythologischen Grundstein zu dem alten Mann und der Ebenholzschatulle. Der zweite Teil ist der dem Leser vorliegende Block B. Der dritte Teil soll in ferner Zukunft auf einer Raumstation den Abschluss bilden. Zum Zeitpunkt des Schreibens muss der erste Teil noch einmal stark überarbeitet werden und der dritte Teil liegt nur als Idee vor. Dennoch wurde der Autor von seinem Umfeld stark genug bedrängt um dieses Abenteuer niederzuschreiben und evtl. irgendwo zu veröffentlichen. Daher werden die Spieler gelegentlich an Stellen stoßen, die auf Prag bzw. Osteuropa der vergangenen Jahrhunderte hindeuten.

Das Abenteuer entstand aus der Idee heraus wirklichen Horror in ein Call of Cthulhu Abenteuer zu bringen. Hierfür beschlossen wir, sämtliche Register zu ziehen und alle uns nur bekannten Gemeinheiten aufzufahren.

Wir hoffen, dass wir unser hohes Ziel erreicht haben und wünschen allen Spielern und Spielleitern beim Erleben des großen Übels viel Spaß.

Die Vorgeschichte

Der Zeitraum 1400 a.D. bis 1921 wird vornehmlich in dem chronologisch vorhergehenden Abenteuer erklärt. Daher wird hier nur ein kurzer Überblick geliefert.

Prag 1400 a.D.

Im Jahre 1398 hält eine schreckliche Dürre ins Prager Umland Einzug. Auch die jüdische Siedlung *Jerwish* wird hiervon getroffen und dabei nahezu ausgerottet. In seiner Verzweiflung wendet sich der örtliche Rabbi *Avigdor Kučera* höheren Mächten zu und schafft es, *Nyarlathotep* höchst selbst herbei zu rufen. In der Gestalt eines alten Wanderers bietet *Nyarlathotep* dem Rabbi einen Pakt an, welcher zögernd einwilligt. Ihm wird eine *Ebenholzschatulle* übergeben die nie geöffnet werden darf und die Bedingung auferlegt jeden Neumond ein Kind zu opfern.

Anfangs gelingt es tatsächlich noch, diese schrecklichen Bedingungen zu erfüllen, aber nach einer Weile wird die *Ebenholzschatulle* doch geöffnet und das Chaos bricht über *Jerwish* herein. Das Dorf brennt komplett nieder und nur *Avigdor* überlebt. (Die genaueren Ereignisse dieser Zeit werden im Rahmen des zweiten Teils der Trilogie geklärt.)

Gerufen durch das Öffnen der Schatulle spukt der *alte Mann*, ein schreckliches Wesen, erschaffen von *Nyarlathotep* selbst, über fünf Jahrhunderte hinweg durch die alten Gemäuer des verfallenen Dorfes und niemand wagt sich auch nur in die Nähe. Die meisten die es doch wagen, werden nie wieder gesehen. Erst im Jahre 1921 gelingt es *Avigdors* Nachfahren doch, den Fluch zu bannen und die *Ebenholzschatulle* zu versiegeln (im Rahmen des chronologisch ersten Abenteuers der Trilogie).

Über 90 Jahre hinweg versinken die Geschehnisse in Vergessenheit, bis die Schachtel im Jahre 2003 von *George Kingsleys* Vater in einem Prager Antiquariat erworben wird. Als Antiquitätensammler und Weltenbummler fühlt er sich von der mit Metallbändern versiegelten Schatulle geradezu magisch angezogen. Eine Nachfrage beim Verkäufer ergibt, dass sie für Glück und Wohlstand sorgen soll, solange man sie nur nicht öffnet. So beschließt er sie zu erwerben und als einen Glücksbringer an seinen Sohn zu senden.

Main 2003 a.D.

Am 4. Juni erhält dann *George Kingsley* von seinem Vater ein Packet mit einem rumänischen Absende-Stempel. In ihm befindet sich die mit Metallbändern eingeschweißte *Ebenholzschatulle* und ein Brief.

Block B

Dieser besagt, dass *George* gut auf das Kästchen aufpassen soll, es aber nicht öffnen darf, da es sonst kein Glück mehr bringe. Genauere Gründe hierfür werden keine angegeben, außer dass er ihm und seiner Familie viel Glück wünscht und das Kästchen das ganze untermauern soll.

Da *George* kein abergläubiger Mensch ist, glaubt er auch nicht an den Glücksbringer. Er stellt ihn in der Garage zu ein paar Lumpen auf einen Schrank und vergisst ihn schnell. Später geht er unter dem Vorwand eines Elternabends zu seiner Geliebten um dort den Abend zu verbringen. Allerdings hat sie herausgefunden, dass er ein doppeltes Spiel spielt, macht Schluss mit ihm und setzt ihn vor die Tür. Angeschlagen zieht er durch die Bars und fängt an, sich zu betrinken.

Zeitgleich ist *Francis Lincoln* mit seinem Partner *Roger Westend* auf einem Raubzug durch die Nachbarschaft. *Francis* wurde dabei nur als Fahrer angeheuert und wartet im Wagen, während sein Partner den eigentlichen Einbruch begeht. Als sie beim Haus der *Kingsleys* einsteigen, schläft die Familie *Kingsley* bereits. In der Werkstatt findet *Westend* die Schatulle, bricht sie auf und löst den Fluch aus.

Nun nimmt das Schicksal seinen Lauf: durch das Aufbrechen der Beschläge in die Freiheit entlassen, erscheint der *alte Mann* in der Wohnung der *Kingsleys* und tötet die Familie. *Roger* versucht aus der Wohnung zu fliehen, schafft es aber nur bis zur Haustür. *Lincoln* sieht den Mord an *Westend* und gibt Gas – doch auf seiner Flucht überfährt er eine Polizistin.

Als *George* nach Hause kommt wird er bereits von der Polizei erwartet. Der *alte Mann* hat sich viel Mühe gegeben, alle Beweise so aussehen zu lassen als wäre *George* der Mörder. Für *Georges* Anwalt sieht zwar alles nach Manipulation aus, aber Ermittlungen verweisen auf eine Liebschaft zu *Georges* Freundin. Diese bestätigt zwar das Verhältnis, kann aber das Alibi für den Abend nicht bestätigen. Immerhin hat sie ihn an dem Abend vor die Tür gesetzt. *Georges* angetrunkenen Zustand und die Aussage der Geliebten erhärten sogar noch den Verdacht gegen ihn.

An dieser Stelle wäre es ein leichtes für den *alten Mann* alle Beteiligten zu töten und den Pakt einzulösen, aber es liegt auch in seiner Natur, seine Opfer leiden zu lassen. Er kennt sowohl *Francis* als auch *George* und wartet nun auf den richtigen Moment, sie zu töten. Sogar *Rogers* Leiche lässt er verschwinden um den Verdachtsmoment auf *George* zu erhärten.

So wird beiden unabhängig voneinander der Prozess gemacht. Einer wird für den grausigen Mord an seiner Familie verurteilt und der andere für mehrfachen Raub und den Totschlag einer Polizistin. Beide Charaktere werden unabhängig voneinander zu einer mehrjährigen Haft im *Maine-State-Prison* verurteilt, und beide werden am gleichen Tag dort abgeliefert: dem 10. November.

Natürlich weiß niemand, dass in Wahrheit die ganze Zeit ein höheres Wesen im Hintergrund die Fäden zieht und diese „Zufälle“ keinesfalls Zufall sind.

Das Maine-State-Prison

Dieses Gefängnis beherbergt zurzeit 901 weibliche- und männliche Schwerverbrecher und ist damit fast bis an seine Grenzen belastet.

Aufbau der Anstalt

Aufgeteilt ist das *Maine-State-Prison* in drei Zellenblöcke. Block A und B beherbergen Insassen die zwar als Schwerverbrecher kategorisiert wurden, aber nicht als unmittelbar für ihre Mitmenschen gefährlich einzustufen sind. Während Zellenblock A weibliche Insassen beherbergt, sitzen in Block B die

männlichen ein. Block C ist ein Hochsicherheitstrakt für besonders harte Fälle mit dauerhafter Einzelhaft.

Zellenblock B

Das Abenteuer wird sich fast ausschließlich im namengebenden Zellenblock B abspielen. Daher wird er hier noch einmal besonders beleuchtet.

Die Zellen

Jede Zelle bietet ca. 4x5 Meter Raum. An dem langen Ende befindet sich ein kippbares Plexiglas-Gitterfenster mit außen angebrachten Metallstreben. Darunter ist eine Toilette mit Waschbecken angebracht (jeweils aus Edelstahl).

An den beiden langen Seiten der Zelle befindet sich je ein Etagenbett und zwei Schließfächer mit Zahlenschlössern. An der Stirnseite befindet sich die Zellentür. Sie erstreckt sich über die ganze Seite und ist tatsächlich noch aus ganz altmodischen Gitterstäben gefertigt. Alle Zellentüren werden zentral aus dem Wachraum gesteuert, verfügen aber noch über ein altes Sicherheitsschloss welches angeblich nicht mehr funktioniert.

Das Schloss kann mit keinen den Charakteren zur Verfügung stehenden Mitteln geknackt werden.

Der Zellenblock

Hierbei handelt es sich um eine große Halle mit genug Platz für ca. 420 Häftlinge. In ihrem Untergeschoss befinden sich die Zugänge zu den Wasch-



räumen, zur Bücherei, zu Schulungsräumen für etwaige Weiterbildungsmaßnahmen, zu den Arbeitsstätten, zum Außen Hof, zur Kantine und natürlich auch zu den Sicherheitsräumen hinter denen sich die Zugänge zum Rest des Gefängnisses verbergen. Besondere Aufmerksamkeit bekommt immer wieder

die Einzelzelle in welcher auffällige Häftlinge als Verwarnung eine Nacht verbringen dürfen.

An den Außenwänden der Halle bilden jeweils Laufgitter die einzelnen Stockwerke. Sie sind so feinmaschig gehalten, dass keinerlei gefährlich Gegenstände ‚hindurch fallen‘ können. Außerdem sind zwischen den Laufstegen Netze gespannt die alles abfangen können, was von oben nach unten fällt ... inklusive menschlicher Körper.

Am Kopfende des Zellenblocks befindet sich eine Uhr die auch nachts, sofern das Mondlicht ausreicht, abgelesen werden kann. Des Weiteren sind im Block (so wie eigentlich überall) Kameras mit Restlichtverstärkung angebracht.

Waschräume

Die Waschräume bieten ausreichend Raum um alle Häftlinge zu versorgen. Hier finden die Insassen den einzigen Platz an dem sie wirklich ungestört sein können: das WC. Dabei ist allerdings jede Klotür mit einem Sensor ausgestattet, der einen Wärter benachrichtigt, wenn sie länger als 5 Minuten geschlossen bleibt.

Bei den Duschen haben die Insassen weniger Glück. Hierbei handelt es sich um die klassischen Gruppenduschen wie sie aus einschlägigen Hollywoodfilmen bekannt sind.

Bücherei

Die Bücherei ist das Reich vom *alten Dan*. Sie ist zwar nicht groß, bietet aber eine beschauliche Sammlung an Belletristik, Fachbüchern etc. Neben verschiedensprachigen Ausgaben der Bibel und des Korans findet man hier keine nennenswerten

Okkulten oder sogar mythos-bezogenen Werke.

In der Bücherei befindet sich ein kleines, schwer einzusehendes Räumchen in welches man sich zum Lernen zurückziehen kann. *Gonzales* gräbt sich bereits seit geraumer Zeit einen Tunnel aus diesem Zimmer und wird dabei unwissentlich vom *alten Dan* gedeckt.

Normalerweise herrscht kein Betrieb in der Bücherei. *Dan* bringt die Bücher jeden Abend direkt zu den Zellen und holt sie auch dort ab. Sollte dann doch jemals jemand zu nah an das kleine Lernzimmer kommen, wird er durch den knarrenden, stümperhaft verlegten Laminatboden verraten.

Schulungsräume

Hierbei handelt es sich um zwei große Räume mit der Einrichtung typischer Klassenzimmer. Es gibt je ein Lehrerpult, Tafel, Kreide und genug Schulbänke für ca. 30 Personen. Aus Personalmangel findet allerdings im Moment kein Unterricht statt.

Daher wurde einer der beiden Räume zu einem Computerraum umfunktioniert und findet auch rege Benutzung. Hier können die Häftlinge je eine Stunde pro Woche surfen und via E-Mail mit ihren Familien, Angehörigen und Anwälten kommunizieren. Voice Over IP oder vergleichbare Dienste sind nicht gestattet. Des Weiteren sind die meisten Webseiten die nicht der Informationsbeschaffung dienen (so z.B. sämtliche Streaming-Dienste) gesperrt.

Eigene Programme können nur *schwer* mit *Computernutzung* installiert werden. Hier stellt sich dann natürlich erst einmal die Frage wie die Software beschafft wird.

Natürlich werden sämtliche Aktivitäten in diesem Raum akribisch mit-gelogg't und es ist immer ein Wachmann anwesend. Grundsätzlich sollte jede manipulative Handlung an diesen Computern als sehr *schwer* eingestuft werden und bei Misserfolg in der Einzelhaft enden.

Wenn die Spieler explizitere Inhalte recherchieren möchten, müssen sie sich nach einem anderen Internetzugang umsehen (z.B. ein Smartphone leihen).

Arbeitsstätten

Hierbei handelt es sich um eine Großwäscherei und ein Werkstatt. Beide Anlagen sind nur zu den Arbeitszeiten geöffnet. Während der Arbeitszeit sind ständig mehrere Wachen anwesend und behalten alles im Auge. Außerdem sind die Räumlichkeiten aus mehreren Blickwinkeln kameraüberwacht. An ihren Zugängen befinden sich Metalldetektoren und zusätzliches Wachpersonal welche bei Arbeitsende Kontrollen durchführt.

Möchte ein Charakter etwas aus einer der Arbeitsstätten entwenden ist zuallererst eine *leichte* Probe auf *Tarnen* oder eine *normale* Probe *GE x 5* notwendig um den Gegenstand unbemerkt an sich zu bringen. Um ihn dann durch die Sicherheitskontrollen zu schmuggeln ist eine weitere Probe auf *Tarnen* oder *GE x 3* notwendig. Sollte der Gegenstand aus Metall sein wird die zweite Probe *schwer*.

Wäscherei

Die Wäscherei ist ein unglaublich feuchter, warmer und lauter Ort. Zwischen Dampfschwaden erstrecken sich Reihen mannshoher Waschmaschinen und Wäschetrockner an denen schwitzende Häftlinge arbeiten. Über ihren Köpfen patrouillieren auf Laufstegen die Wachleute und passen auf, dass niemand ‚versehentlich in eine Wäschetrommel gefallen‘ wird.

Werkstatt

Der Geruch nach Ozon und Öl untermauert von dem stetigen Lärm von Bohrmaschinen und Sägen liegt hier in der Luft.

Die Werkstatt ist eher eine Ansammlung verschiedener Arbeitsbereiche zur Holz- und Metallbearbeitung. An manchen Arbeitsplätzen werden Möbel getischlert und an anderen Stellen werden alte Fahrräder oder hin und wieder ein PKW repariert... Natürlich um dann von dem Gefängnis verkauft zu werden.

Noch stärker als in der Wäscherei ist hier die permanente Präsenz der Wachleute zu spüren, die von ihren hoch gelegenen Laufstegen alles und jeden im Auge zu behalten scheinen.

Sicherheitsräume

An einem Kopfende des Zellenblocks befindet sich eine kleine Hochsicherheitsschleuse. Neben der Schleuse sind in einem Wachraum immer mindestens zwei Wachleute postiert. Der Raum bleibt niemals unbesetzt. Hinter der Schleuse gelangt man in ein weitläufiges Labyrinth, welches zum Rest des Gefängnisses führt. Wenn es für einen Insassen bereits so gut wie unmöglich ist ohne Bewachung und einen triftigen Grund durch die Schleuse zu gelangen, so ist es garantiert unmöglich danach noch viel

weiter zu kommen. Sollten es die Charaktere tatsächlich in Erwägung ziehen, diesen Weg zu gehen, so sollte der Spielleiter ein ganzes Arsenal an ausbruchssicheren Grausamkeiten auffahren und ihnen sehr schnell klar machen, dass es hier nicht weiter geht.

Außenhof

Den Außenhof bildet eine ca. 200 x 100 Meter große Fläche. Hier können die Häftlinge verschiedenen sportlichen Aktivitäten nachgehen. So finden sie hier überdachte Fitnessanlagen (mit den typischen Stemmbänken), ein Basketballfeld und ein ziemlich abgetragenes Fußballfeld (welches nur selten genutzt wird). Hier verbringen die meisten Häftlinge ihre Zeit beim Rumsitzen oder Basketballspielen. Möchten die Charaktere Kontakte zu anderen Häftlingen knüpfen, um z.B. an Hehlerware zu kommen, ist dies genau der richtige Ort. Vorstellbar wäre z.B. das *Francis* sein Können beim *Basketball spielen* unter Beweis stellt und so Kontakt zu verschiedenen Gangs sucht.

Kapelle

Über den Außenhof können die Häftlinge eine kleine Kapelle erreichen in der tatsächlich jeden Sonntag eine Messe abgehalten wird. Für die Häftlinge ist dies eine Art neutraler Boden auf dem man sich trifft um in ‚Frieden‘ zu reden. Nie würde hier jemand

einen Mithäftling angreifen. Sollte hier doch einmal ein Häftling einen Angriff wagen, hat er sofort alle anderen Insassen gegen sich.

Da die Gefängnisleitung dies schon längst mitbekommen hat, ist die Kapelle meistens geöffnet und durch versteckte Kameras und Mikrofone überwacht. Man möchte ja wissen, was vor sich geht.

Die Kantine

Der Raum bietet genug Sitzgelegenheiten für alle 420 Insassen. Zu Stoßzeiten erfüllen raues Gelächter, derbe Witze und das Geklapper von Plastikgeschirr den Raum. Aufgereiht an langen Tischen sitzen die Häftlinge vor ihren Tablets oder stehen an den Essensausgaben an – natürlich alles unter den sehr aufmerksamen Augen der Wärter.

Um zu garantieren, dass keiner der Insassen etwas von dem Plastikbesteck entwendet, muss jeder Häftling eine genaue Menge am Ausgang wieder abgeben.

Die Einzelzelle

Hierbei handelt es sich um einen kleinen 2 x 3 Meter großen Raum mit einer in der Mitte freistehenden Liege. Der zu züchtigende Insasse wird mit Lederriemen auf der Liege festgezerrt. So verbringt er dann den Rest des Tages bis zum nächsten Weckruf. Licht scheint nur durch einen dünnen Schlitz unter der Tür. (Siehe „In Einzelhaft“)

Leben hinter Gittern

Der Tagesablauf

07:30 – Weckruf

Jeden Morgen um 07:30 ertönt ein Weckruf. Im *Maine-State-Prison* bedeutet dies, dass ein alter Song im Stile des Jailhouse Rocks bzw. Blues durch die Lautsprecher scheppert. Die meisten Häftlinge begrüßen dies, je nach Lied fangen sie sogar an im großen Stil mitzusingen. Direktor *Bernhard* sieht dies als eine wunderbare Möglichkeit zur Deeskalation im Gefängnis.

Tag 1 – Ain't No Sunshine

(1971, Bill Withers)

Tag 2 – Nothing Else Matters

(1992, Metallica)

Tag 3 – Where did you sleep last night

(1993, Nirvana)

Tag 4 – Time is on my side

(1964, The Rolling Stones)

Block B

08:00 – Aufschluss

Jetzt haben die Häftlinge noch ausreichend Zeit um zu Duschen oder sonstige morgendliche Geschäfte zu verrichten. Viele nutzen die Zeit auch um in ihrer Zelle noch ein wenig zu lesen oder sich auf den Gängen die Füße zu vertreten.

08:45 – Frühstück

Die Frühstücksausgabe wird eröffnet. In der Kantine stehen die Häftlinge an mehreren Schlangen für ihr Essen an. Traditionell gibt es Brötchen, Wurst, Käse, Marmelade und Obst.

Die Ausgabe endet um 09:15. Anschließend können sich die Insassen noch einmal die Füße vertreten bevor der Arbeitseinsatz beginnt.

09:30 – Arbeitseinsatz

Die Insassen fangen an ihren Arbeitsstätten ihre Arbeit an. Verspätungen werden nicht gerne gesehen und schlagen sich oft im Führungszeugnis nieder. Daher sind die meisten Häftlinge sehr auf Pünktlichkeit bedacht.

12:00 – Mittagspause/-essen

Ihre Mittagspause können sich die Häftlinge frei einteilen. Die Essensausgabe hat von 12:00 bis 13:00 geöffnet.

Typischerweise gibt es eine warme Mahlzeit mit einem kleinen Salat und einem Nachtisch.

13:30 – Arbeitseinsatz

Die zweite Phase des Arbeitseinsatzes beginnt. Natürlich werden auch hier Verspätungen nicht gerne gesehen. Daher sind die meisten Sträflinge sehr Pünktlich.

16:30 – Freizeit

Die Häftlinge können sich ihre Freizeit frei einteilen. Viele sitzen in ihren Zellen oder im Außenhof und lesen oder erzählen. Einige treiben auch Sport oder surfen im Internet.

18:00 – Abendessen

Von 18:00 bis 19:00 hat die Kantine zum Abendessen geöffnet. Normalerweise gibt es Graubrot, Wurst, Käse und etwas Obst. Die Zeit danach können sich die Häftlinge frei ein-

teilen. Dies ist im Übrigen die Tageszeit in der der *alte Dan* seine Bücher ausfährt und einsammelt.

21:00 – Einschluss

Mit einem Lauten scheppern werden die Häftlinge in ihre Zellen eingeschlossen. Jeder Häftling der zu dieser Zeit nicht in seiner Zelle ist hat mit ernsthaften Problemen zu rechnen.

21:15 – Licht aus

Die Wärter schalten Zentral das Licht aus. Das bedeutet allerdings nur offiziell, dass die Häftlinge ruhig sein müssen. So ertönt noch aus der einen oder anderen Zelle ein gedämpftes Gespräch.

Freiraum oder doch nicht?

In ihrer Freizeit können die Häftlinge so ziemlich alles machen was sie möchten, sofern sie niemanden bedrohen, etwas Illegales tun oder versuchen auszubrechen. Sie können sich theoretisch überall hin frei bewegen, solange sie damit keinem anderen Häftling zu nahe treten. (Hand- oder Fußfesseln müssen also nicht tragen.)

So ist es z. B. keine sehr kluge Idee, in die Zelle eines anderen Häftlings zu gehen. Auch sollten die Charaktere immer gut aufpassen, wer sich gerade an verschiedenen Sportanlagen befindet und diese im Moment für sich beansprucht. Nur allzu schnell könnte es einen Konflikt mit einer Gang geben, der die Hautfarbe oder die Nase des Spielers nicht passt. Sollte ein Spieler doch einmal in eine solche Situation kommen, kann er durch sein *Ansehen* oder mit *Überreden* eine Sondergenehmigung erwirken oder sollte sich schleunigst zurückziehen.

Besorgungen im Knast

Möchte ein Häftling an legale Güter kommen, so kann er sie sich einfach von Angehörigen mitbringen lassen. Selbstverständlich werden diese dann erst ausgiebig durchsucht.

Möchte ein Häftling an eher illegale Waren wie Rauschmittel oder Waffen kommen, so wird alles um einiges komplizierter. Hier hat er grundsätzlich zwei Möglichkeiten

- Er versucht sie von einer angehörigen Person hereinschmuggeln zu lassen. Dies ist natürlich ein Unterfangen welches sehr viel

Erfahrung benötigt und für die Charaktere an Unmöglichkeit grenzen dürfte.

- Ein Häftling kann versuchen an einen der Hehler/Dealer heranzutreten. Diese können so ziemlich alles besorgen was man benötigt, solange der Preis stimmt. Gezahlt wird hierbei mit Zigaretten und Gefallen, aber seltener auch mit echtem Geld welches die Häftlinge bei ihrer Arbeit verdienen. Der Einfachheit halber werden alle Preise in Zigarettenmengen angegeben. Es obliegt dem Spielleiter diese nach Gutdünken anzupassen.

Dienstleistung/Objekt	Preis
1x Telefonat	1x Schachtel Zigaretten
1x Handynutzung (Nicht abgehörtes Telefonat)	3x Schachteln Zigaretten
5 Minuten Smartphone Nutzung (logfreies Internet)	1x Stange Zigaretten
1g Marihuana	1x Stange Zigaretten
1g Härtere Drogen	2x – 5x Stangen Zigaretten
Kleine Taschenlampe (auch legal zu beschaffen)	3x Schachteln Zigaretten
1std Internet	3x Schachteln
Mobiltelefon	5x – 15x Stangen Zigaretten (je nach Gerät)
Improvisierte Waffe	2x Stangen Zigaretten
Messer (Metall)	10x Stangen Zigaretten
Kleines Werkzeug (Zange o.ä.)	5x Stangen Zigaretten
Großes Werkzeug (Hammer, Bolzenschneider, o.ä.)	10x Stangen Zigaretten

Gangs

Gründe zum Gangmitglied zu werden gibt es viele. Die Meisten tun es weil sie sich mit den falschen Personen angelegt haben und nun den Schutz der Gemeinschaft benötigen. Aber alles hat seinen Preis.

Aryan Brotherhood (AB)

Die AB ist eine der am meist gefürchtetsten Gefängnisgangs Amerikas. Sie nehmen ausschließlich „weiße“ Mitglieder auf und sind eindeutig neonazistisch orientiert. Dabei geht es nicht um Religion sondern ausschließlich um die Hautfarbe.

Anmerkung

Hier wird dem Leser eine kleine Auswahl an ansässigen Gangs gezeigt, welche er in diesem Abenteuer verwenden kann. Alle hier verwendeten Gangs sind real existent. Zusatzrecherchen im Internet sind z.B. auf dem englischsprachigen Wikipedia möglich. Natürlich liegt es dem Spielleiter frei, jede Gang nach Belieben einzubringen oder selbst zu entwerfen.

Ihre Markenzeichen sind das Hakenkreuz und ein irisches, dreiblättriges Kleeblatt. Der Anführer der AB im *Maine-State-Prison* ist *Clive Jesaja*, welcher *Francis* und *George* am ersten Tag einen unangenehmen Empfang bereitet.

Folk Nation

Ursprünglich ein großes USA-weites Bündnis aus verschiedenen Gangs, besteht die Folk-Nation jetzt nur noch aus losen Zellen. Die Zelle des *Maine-State-Prison* wird von *Larry Tailer* geleitet, einem störrischen und ewig misstrauischen Latino. Ein bekanntes Markenzeichen der Folk Nation ist der sechseckige ‚Davidstern‘.

Trinitario

Ursprünglich gegründet um lateinamerikanischen Gefängnisinsassen Schutz zu gewähren, sind die Trinitarios mittlerweile zu einer echten Macht an der Ostküste geworden. Entsprechend finden sich in dieser Gang auch ausschließlich Häftlinge lateinamerikanischer Abstammung. Ihr Slogan "Dios, Patria, y Libertad" bedeutet so viel wie „Gott, Vaterland, y Libertad“.

Freiheit“. Der Kopf der Zelle im *Maine-State-Prison* heißt *Lucero Ravera*.

Umgang mit den Wärtern

Wenn wir einmal vom *alten Mann* absehen, welcher hin und wieder als Wärter in Erscheinung tritt, sind die Herren in Uniform sehr umgänglich.

Sie würden sich niemals auf eine Freundschaft mit einem Häftling einlassen, ihm einen Gefallen tun oder in die Schuld eines Häftlings treten. Nichtsdestotrotz sind sie immer auf einen freundlichen Umgang bedacht und versuchen immer zu deeskalieren. Sollte es aber einmal zu aggressiven Handlungen kommen werden sie auch nie zögern vom Schlagstock Gebrauch zu machen und einzuschreiten.

Alles was sie tun, tun sie mit größter Vorsicht. So würden sie z.B. niemals ohne Rückendeckung eine Zelle betreten und werden immer sofort Verstärkung rufen wenn es einmal ernst wird. Diese braucht im gesamten Gefängnis maximal 30 Sekunden bis sie eintrifft.

Hat einer der Insassen einmal Klagen oder Wünsche werden sie zuhören und je nach Sachlage auch reagieren. Möchte z. B. einer der Insassen aus einem berechtigten Grund mit dem Direktor sprechen, wird der Wärter versuchen einen Termin zu organisieren. Ein gutes Beispiel wäre, wenn *George* seine Fähigkeiten als Lehrer anbieten möchte.

Optional: Eine härtere Gangart

Sicherlich wird dem Leser auffallen, dass das in diesem Abenteuer beschriebene Gefängnis einen relativ humanen Umgang pflegt. Dies zollt der Tatsache Tribut, dass der Fokus auf dem *alten Mann* und der Flucht liegen soll und nicht auf dem Gefängnisalltag. Außerdem ist der heutige Gefängnisalltag vor allem durch Langeweile und viel freie Zeit geprägt und nicht durch drakonische Bestrafungsmaßnahmen. Dennoch bietet der Hintergrund natürlich jede Menge Angriffspunkte um den Alltag sehr unangenehm zu gestalten und den Horror auf eine ganz andere Art zu generieren.

- **Die Reaktion der A.B.:**
Nach dem Mord an ihrem Bandenchef wird die Aryan Brotherhood erst recht versuchen, den Charakteren zu Leibe zu rücken. Nun

müssen sich die Charaktere sehr schnell nach Schutz umsehen und werden evtl. bei einer der rivalisierenden Gangs fündig.

- **Sadistische Wärter:**
Einer der Wärter ist ein besonderer Sadist. Er wird den Charakteren so oft er nur kann das Leben schwer machen und ihnen offen ins Gesicht lachen, dass sie bald sterben werden. Was die Spieler nicht wissen ist, dass er von der A.B. bezahlt wird und ihnen zuarbeitet.
- **Andere Häftlinge gegenüber den Charakteren:**
Mit Ausnahme vom alten Dan stehen die meisten Insassen sehr abweisend gegenüber den Charakteren. Sie pflegen einen sehr rauen Umgang und wollen erstmal austesten, wie hart die Neuen sind. Die Charaktere werden bei fast jeder sich bietenden Gelegenheit schikaniert, insbesondere von der A.B. Wenn klar ist, dass die Charaktere in ernsthafter Lebensgefahr schweben, werden die Mitinsassen eher noch grausamer.
- **Distanzierte Wärter:**
Die Wärter sind sehr distanziert zu den Insassen und meiden jeden sozialen Kontakt. Schlechte Erfahrungen in der Vergangenheit haben sie gelehrt, sich nicht mit ihnen einzulassen. Sie werden den Charakteren fast immer die kalte Schulter zeigen und drohen sehr schnell mit dem Schlagstock, wenn sie sich belästigt fühlen.
- **Freizeit:**
Die Insassen bekommen weniger Freizeit bzw. die Arbeitseinsätze werden länger:
07:30 Weckruf
08:00 Aufschluss
08:30 Frühstück
09:15 Arbeitseinsatz
12:00 Mittagessen
13:00 Arbeitseinsatz
17:00 Freizeit
18:00 Abendessen
20:00 Einschluss
20:30 Licht aus

- **Die Begrüßung von Barnhard**
Am ersten Tag werden die Neuen vom Gefängnisdirektor direkt begrüßt. Diese Szene soll die Spieler vor allem zum vorsichtigen Umgang mit ihrem Wissen ermahnen. Sollte

die Begrüßungsrede vom Direktor zu heimelig sein, könnte sie auch direkt von einem Wärter durchgeführt werden oder komplett ausfallen.

Tag 1 - Montag

Der Einstieg ins Abenteuer

Am 10.11.2003 werden *George Kingsley* und *Francis Lincoln* in das *Maine-State-Prison* eingeliefert. Nachdem sie ihre persönlichen Gegenstände abgegeben und ihre Overalls angezogen haben, werden Sie wie alle neuen Häftlinge persönlich vom Gefängnisdirektor begrüßt und bekommen ein paar nützliche Tipps.

Der Direktor *Patric Barnhard* steht hinter seinem Schreibtisch und erklärt im Tonfall eines guten Onkels: „*Wie allen neuen Insassen, möchte ich auch sie persönlich begrüßen. Es ist mir ein besonderes Anliegen, dass sich hier alle den Umständen entsprechend wohlfühlen und sich gut einleben. Selbstverständlich ist dies in meiner Position leichter daher gesagt als es in der Realität tatsächlich ist.*“

Barnhard kaut kurz auf seiner Pfeife und setzt sich seitlich auf den Schreibtisch. „*Einen der wichtigsten Tipps den ich ihnen geben kann ist es, gut zu überlegen wem sie ihre Verbrechen anvertrauen oder nicht. Nicht alle hier sitzen wegen Dealerei, Raub oder ‚nur‘ Mord ein. Nur allzu oft haben sie es hier mit sehr gefährlichen Triebtätern zu tun. Allerdings würde dies nie jemand zugeben ... Denn wenn einmal heraus kommt, dass ein Häftling z.B. eine Frau oder ein Kind getötet hat wird er seines Lebens nicht mehr froh.*“ *Barnhard* kratzt sich am Hinterkopf und kehrt hinter seinen Schreibtisch zurück. „*Natürlich trifft das auf sie nicht zu, aber ich sage es einfach jedem um ein Gefühl zu vermitteln. Nicht einmal hier kann man sich mit allen Verbrechen rühmen, und Manche tun gut daran sich einen anderen Grund auszudenken aus dem sie Einsitzen. Drogendealerei oder schwerer Raub sind immer gern genommen ...*

Genug geplaudert. Ich bin sicher sie werden schnell alles herausfinden und sich gut einleben.“ *Barnhard*

deutet mit seiner Pfeife auf einen ergrauten Aufseher. „*Bringen sie nun bitte die Häftlinge in ihre Zellen und erklären sie ihnen den Tagesablauf.*“

Sofern die Spieler an dieser Stelle nicht noch schnell ein paar Fragen stellen, werden sie von dem älteren Wärter in ihre Zelle gebracht. Der Wärter ist übrigens niemand geringeres als der *alte Mann*. Aber diese Verbindung werden die Spieler wohl erst im Nachhinein herstellen.

Eine Zelle mit Clive

Gegen 12:15 kommen *Francis* und *George* an der Zelle 102 an. Die Zelle wird scheinbar nur von einer Person bewohnt, obwohl sie genug Platz für vier bietet. Der offensichtliche Grund wartet in der Gestalt eines mies gelaunten *Clive*, welcher beide Neuankömmlinge mustert. „*Ich dachte das hätten wir geklärt! Ich habe meine Zelle für mich und teile sie nicht. Erst recht nicht mit einem Nigger und einer Schwuchtel!*“ Beim Rausgehen rempelt er noch einmal *Francis* an und verschwindet in Richtung der Kantine.

Wenn die beiden ihre Bedenken äußern wird der Wärter abwiegeln und sagen, dass alle anderen Zellen belegt sind. Anschließend werden die beiden vermutlich zur Kantine gehen und sich etwas zu essen besorgen. Dort wird *Clive* mit zwei seiner Gangmitglieder wieder versuchen *Francis* und, sofern er dabei sitzt, *George* zu belästigen. Sein Hauptaugenmerk liegt definitiv auf *Francis*. An dieser Stelle wird *Clive* noch nicht selbst eine Schlägerei anfangen. Nichts desto trotz wird er die Gelegenheit nutzen um in den Nachtschiss zu spucken und ein „*Wir sehen uns noch Nigger!*“ zum Besten zu geben.

Arbeitseinsatz

Am ersten Tag werden *Francis* und *George* zum Arbeiten in die Wäscherei eingeteilt. Als Dienstältester darf *Greyhawk* die beiden einweisen. Normalerweise ist er in der Werkstatt tätig, aber um sein Führungszeugnis zu verbessern hat er angeboten alle Neulinge einzuweisen.

Hier haben die Spieler das erste Mal die Möglichkeit sich gegenseitig zu beschnuppern. *Gonzales* ist natürlich in der Bücherei am ‚Lernen‘ und somit noch nicht mit von der Partie. Erst zum Abendessen wird er zusammen mit dem *alten Dan* dazu stoßen.

Eine Rangelerei mit Clive

Die Spieler haben relativ freie Möglichkeiten den Abend zu verbringen. Allerdings wird sich *Clive* irgendwann *Francis* in den Weg stellen. Er wird versuchen dies zu tun wenn *Francis* alleine ist. Das kann z.B. ganz nach Klischee unter der Dusche sein, aber auch auf dem Gang oder direkt vor der Zelle. Sollte sich *George* dabei befinden, hält ihn das nicht von seinem Vorhaben ab, *Francis* eine Lektion zu verpassen.

Clive wird mit den bereits bekannten zwei muskulösen Gangmitgliedern *Francis‘* Weg versperren. Egal wie der oder die Spieler reagieren, wird *Clive* so etwas sagen wie „*Du dachtest doch nicht etwa, dass wir dich vergessen ‚Nigger‘!*“ Anschließend wird er *Francis* mit seinen Fäusten attackieren. Sollte *George* dazwischen gehen, wird *Clive* auch ihn angreifen. Je nachdem wie die Charaktere abschneiden kann sich dies direkt auf ihr *Ansehen* bei den Mithäftlingen auswirken. Auf jeden Fall stehen sie danach ganz mies bei der ‚A.B‘ dar (Siehe *Aryan Brotherhood*). Afroamerikanische Häftlinge könnten von dem Ganzen wiederum sehr angetan sein und fortan *Francis* unterstützen oder ihm zumindest zuhören.

Egal wer gewinnt (und egal wo der Kampf stattfindet) wird nach einem kurzen Gerangel ein Wärter dazwischen gehen und die Häftlinge auseinander treiben. Sollten es nicht die Spieler tun, wird *Clive* den Wärter anpöbeln und in einem frechen Tonfall erklären, dass es doch nicht sein kann, dass

diese beiden ‚Nasen‘ in seiner Zelle eingezogen sind.

Über Sprechfunk hält der Wärter Rücksprache, vermutlich mit der Direktion, und verlegt die beiden ‚Neuen‘ in Zelle 105. Sie befindet sich vier Zellen von 102 entfernt, auch im zweiten Obergeschoss. Außerdem ist dies die Zelle von *Greyhawk* und *Gonzales* und der letzte freie Fleck im Block-B.

Nacht 1

Um exakt 21:00 werden mit einem lauten Krachen und dem ankündigendem „*Einschluss!*“ alle Zellen im Block geschlossen. Um 21:15 ertönt der Ruf „*Licht aus!*“ und alle Lampen werden zentral ausgeschaltet. Sofern die Spieler nichts anderes geplant haben, werden sie nach diesem Tag relativ schnell einschlafen.

Nun wird zufällig ermittelt, welcher der Charaktere aufwacht. Dies kann durch eine Probe auf *Horchen* oder durch einen Würfelwurf geschehen. Es könnten auch mehrere gleichzeitig wach werden.

Die Personen sind von einem lauten Rattern wach geworden, ganz so als würde jemand eine Kette über Metall ziehen. In der eigenartigen Dunkelheit lässt sich die Uhrzeit nur schwer ablesen, aber es scheint irgendwann zwischen 23:30 Uhr und 00:30 Uhr zu sein.



Wenn die Charaktere genauer hinsehen, können sie schräg unter ihrer Zelle auf der gegenüberliegenden Seite einen Lichtschein sehen, welcher sich unnatürlich spärlich von einer Kerze durch die Dunkelheit zu zwingen scheint. Überhaupt ist es ungewöhnlich dunkel. Nur zögerlich dringt das Sternenlicht durch die Oberlichter und dringt fast nicht auf die Person vor, welche die Kerze hält. Mit leisen tapsenden Schritten kommt sie aus einer nun offenen Zelle, tappt über die Laufstege und kommt über die Brücke auf die Seite der Charaktere. Nun bewegt sie sich leise tapsend die Metalltreppe herauf um an der Zelle der Charaktere vorbei zu gehen. Hier sehen die Spieler eine kleine, menschenartige Gestalt welche mit ihrem faltigen Gesicht an einen sehr alten und greisen Mann erinnert.

Die Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten zu reagieren.

Sie tun nichts.

Die Gestalt tappt mit langsamen Schritten an der Zelle vorbei. Ein Geruch nach nassem Tier und altem Leder liegt in der Luft. Sie gerät aus dem Sichtfeld der Charaktere, aber nach wenigen Schritten kommt sie zum Stehen. Die Spieler könnten auf die *Idee* kommen, dass es die Zelle 102 ist vor der sie nun steht. Ein kurzes metallisches Rattern von sich öffnenden Gitterstäben gefolgt von einem Geräusch nach zerreißendem Stoff ertönt. Nun scheint das Mondlicht wieder klarer zu scheinen und der Spuk ist vorbei. Sollten die Charaktere nun Alarm schlagen, wird das Wachpersonal reagieren und nachsehen. Siehe (Tag 2, Böses erwachen)

In jedem Fall sollte das Ganze den aufgewachten Charakteren einen *Stabilitätswurf* mit 1/1W3 STA Wert sein.

Sie machen mit Lärm auf sich aufmerksam, hören aber auf, wenn der alte Mann auf sie reagiert.

Die Gestalt bleibt vor der Zelle stehen, neigt den Kopf und fängt an ‚zu Wittern‘. Hierbei saugt sie stoßweise die Luft ein und gibt schnüffelnde Geräusche von sich. Kurz hält sie inne, guckt in Richtung Zelle und gibt einen knurrenden Laut von sich. Anschließend bewegt er sich weiter Richtung Zelle 102 um sein Werk zu vollrichten. Siehe („Sie tun nichts“). In jedem Fall sollten die wachen Charaktere

reinen *Stabilitätswurf* durchführen und verlieren 1W3/1W6 STA.

Sie machen auch dann noch Lärm, wenn der alte Mann vor ihnen steht.

Die Gestalt bleibt vor der Zelle stehen und wittert in der Luft. So wie die Charaktere wieder Lärm machen, dreht sie sich langsam Richtung Zelle. Gelbe Zähne erscheinen im Kerzenlicht und bilden ein immer breiter werdendes Grinsen und ein Gestank nach nassem Tier und altem Leder erfüllt die Zelle. Ein nicht spürbarer Luftzug bläst die Kerze aus und ein leises Knurren ertönt.

Vor den Augen der Charaktere vollzieht sich eine seltsame Transformation: Das gelbzahnige Grinsen wird breiter und breiter. Die Gestalt des *alten Mannes* scheint aufzustehen, so als wäre der nun nur schemenhaft zu erkennende Greis nur ein zu enges Kleidungsstück gewesen, was es nun abzulegen gilt. So entfaltet sich das *haarige Wesen* zu einer ca. 2,5 Meter großen, augenlosen, haarigen Gestalt mit einem breiten, von rasiermesserscharfen Zähnen gespickten Grinsen.

Schlagartig fängt das *haarige Wesen* an, an den Gitterstäben zu rütteln bis Putz von der Decke rieselt. Dabei gibt es einen Laut von sich der sich irgendwo zwischen einem kehligen Gurgeln und einem tiefen Knurren befindet. Sollten die Charaktere keinen Angriff auf das Wesen unternehmen wird es nach einer Weile von den Gitterstäben ablassen und sich dem eigentlichen Ziel (der Zelle 102) widmen. Siehe („Sie tun nichts“)

In jedem Falle dürfte das den Charakteren einen *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 1W4/1W8 STA abverlangen.

Sie greifen an!

Sollten die Spieler wirklich auf diese unglaublich dumme Idee kommen, sollte erst eine *Probe* auf *gS* abverlangt werden um zu sehen ob sie sich überwinden können. Sollte dies die Spieler nicht von ihrem Vorhaben abbringen, könnte der Spielleiter geneigt sein, sie auf die *Idee* kommen zu lassen, dass das ein unglaublich blöder Plan ist.

Sollten sie dann immer noch an ihrem Vorhaben festhalten, wird sich der *alte Mann* sofort in das *haarige Wesen* verwandeln und sämtliche Gegenstände die zum Schlagen genutzt werden aus der

Hand des Besitzers reißen. Hierbei wird dem Besitzer der Arm gebrochen und er verliert 1W6+4 TP. Das Gleiche passiert natürlich wenn ein Charakter versucht das Wesen direkt mit Fäusten zu attackieren. Alternativ benutzt das Wesen auch seinen Zauber *Entrücken*, um das Opfer in eine andere Realität zu entführen und dort Unausprechliches mit ihm anzustellen.

Hier stehen dem Spielleiter ganze Arsenale an Grausamkeiten zur Verfügung die er nach eigenem Ermessen einsetzen kann. Es liegt nur an ihm, ob er ‚nur‘ einen Charakter auf die Krankenstation befördern, oder ihn direkt aus dem Spiel entfernen möchte. Die Krankenstation bietet hier noch einmal besonders interessante Ansätze mit Drogenfantasien und einer abgewandelten Form der Einzelhaft. (Siehe „In Einzelhaft“)

In jedem Falle sollte dies den Überlebenden einen

Stabilitätswurf mit einem Verlust von 1W6/1W10 STA abverlangen. Sollte es Tote unter den Charakteren gegeben haben, kann der Spielleiter diese Zahlen nach Belieben korrigieren.

Spielleitertipp:

Es hat sich als sehr interessant erwiesen, einen Charakter auf diese Art auf die Krankenstation zu befördern und zeitgleich einen anderen in die Einzelhaft. Damit war es möglich, die Einzelhaft-Szenen von Francis und George parallel ablaufen zu lassen und den Spielern ein besseres Gesamtbild zu geben.

Tag 2 - Dienstag

Böses Erwachen

Unabhängig davon, ob die Charaktere des Nachts noch Alarm schlagen oder nicht, wird ein ungemeiner Trubel ausbrechen. Der Unterschied liegt nur darin, ob der Rest der Häftlinge ausschlafen kann oder eben nicht. Aber spätestens um 07:30 Uhr geht das Licht an und das Lied *Nothing Else Matters* von *Metallica* wird eingespielt.

Die Häftlinge aus der gegenüberliegenden Zelle sehen das Gemetzel in Zelle 102 und schlagen Alarm.

Wie auch immer wird die erste Person, welche den Tatort nah genug inspiziert um Details zu erkennen, ein Wärter sein. Da sich alles außerhalb des Blickfeldes der Charaktere abspielt, werden diese nur die Reaktion des Personals sehen können – einen Aufseher, der sich in einer Ecke ergibt, gestammelte Worte: „*Oh mein Gott!*“ und natürlich jede Menge Aufruhr. Wenn die Charaktere dann etwas verzögert gegen ca. 08:30 aus den Zellen kommen sind bereits die Spurensicherung und US-Marshalls vor Ort. Am Laufsteg hängt wie ein Mahnmal gelb-schwarzes Flatterband und niemand hat eine Chance den Tatort zu betreten.

Wegen der Verzögerung gewährt die Gefängnisleitung den Insassen eine um 15 Minuten verlängerte Frühstückspause. Daher beginnt der Arbeitseinsatz erst gegen 9:45.

Tagesablauf

Die Gefängnisverwaltung versucht den regulären Tagesablauf (siehe: „Leben hinter Gittern – Der Tagesablauf“) aufrecht zu erhalten. Natürlich steht das Hauptgesprächsthema fest und die Charaktere werden nicht die einzigen sein, welche sich immer wieder paranoid über die Schulter gucken.

Sicherlich werden die Spieler im Laufe des Tages direkt mit ihren eigenen Recherchen beginnen wollen. Hierzu findet der Spielleiter genauere Informationen im Kapitel „Recherchen“.

Arbeitseinsatz

Greyhawk ist den ganzen Tag über für die Werkstatt eingeteilt und darf den Vormittag über an seinen Holzschnitzereien arbeiten. *Gonzales* muss den Vormittag in der Wäscherei verbringen. Nachmittags kann er sich auf seine Prüfung in der Bücherei vorbereiten.

Block B

Die Einteilung von *Francis* und *George* ist ein wenig von ihnen abhängig: *Francis* z.B. könnte seine Fähigkeiten anbieten um in der Werkstatt zu arbeiten und für *George* ist es denkbar *Gonzales* ‚Nachhilfe‘ zu geben (bzw. ihm bei seinem Ausbruch zu helfen.). Sollten sie allerdings keinerlei Wünsche äußern und so in die Planung eingreifen, werden beide zusammen für die Wäscherei eingeteilt.

Greyhawks Schnitzereien

Heute schnitzt *Greyhawk* ein kleines humanoides Wesen, das irgendwie an ein Mädchen erinnert. Das ist insofern seltsam als dass er normalerweise vom Holz nur Tiere gezeigt bekommt. Aber irgendwie scheint die Figur sowieso nicht gelungen zu sein. Wenn er darüber nachdenkt, kann er sich auch nicht daran erinnern wie er sie geschnitzt hat. Es scheint fast so zu sein, als dass das Holz ihm etwas zeigen möchte. Allein der Gedanke, dass das Holz dem alten Indianer etwas zeigen möchte und dass die Geister evtl. doch wieder zu ihm sprechen dürfte einen *Stabilitätswurf* mit 0/1 STA Verlust fordern.

Fleischbeilage am Mittagstisch

Zum Mittag bekommen die Charaktere ein Hühnchen-Curry mit einem Salat und als Beilage einen Apfel. Im Laufe des Mittagessens fällt den Charakteren derselbe Wachmann auf, welcher sie bereits am Anfang des Abenteuers in eine Zelle mit *Clive* gesteckt hat. Es ist der *alte Mann*, verkleidet als eine der Obrigkeiten. Er schlendert gut gelaunt an ihrem Tisch vorbei, wünscht ihnen mit einem schiefen Grinsen einen guten Appetit und sagt ihnen, dass sie auch ja alles aufessen sollen weil sonst morgen die Sonne nicht scheint. Im Gehen pfeift er noch fröhlich ‚*Time is on my side*‘ von den ‚*Rolling Stones*‘.

Wenn die Charaktere bei den Äpfeln angekommen sind, steht jedem eine Probe auf *Verborgenes erkennen* zu. Bei Gelingen sieht einer der Spieler, dass sein Gegenüber eine Zusatzfleischbeilage im Apfel hat: Die Person hat gerade ein dickes Stück aus dem Apfel gebissen und genau aus jenem Guckt ein riesiger Wurm heraus. Diese widerliche Entdeckung sollte den Spielern einen *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 0/1 STA einbringen.

Im Falle dass keiner der Charaktere rechtzeitig den Wurm entdeckt, sieht die Person welche das Stück

gegessen hat im Apfel ein Art Nest von Würmern die ihm über die Hand entgegen quellen. In diesem Falle müssen alle Charaktere welche mit am Tisch sitzen einen *Stabilitätswurf* mit 1/2 STA ablegen. Für die essende Person sollte es sogar 1/1W4 STA betragen.

Unmittelbar nach dieser Entdeckung bricht in der Kantine ein Krawall aus. Äpfel werden Richtung Ausgabe geworfen und schnell greifen die Wärter ein. Anscheinend waren noch mehr der Äpfel von Würmern befallen. Sollten die Spieler mit in den Aufstand einsteigen und sich dabei zu sehr hervor tun, kann dies natürlich am Ende zur Einzelhaft führen. (Siehe ‚In Einzelhaft‘)

Verhöre

Im Laufe des Tages werden die meisten Insassen von den US-Marshalls in ein kleines Zimmer gebracht und verhört. Dabei geben sie sich ziemlich genervt. Immerhin haben sie an die 400 Gefangen zu vernehmen von denen die meisten nicht viel für die Justiz übrig haben. Entsprechend wird die Zeugenaussage der Charaktere zwar erfasst, aber nicht weiter zur Kenntnis genommen. Sollten die Charaktere seltsame Geschichten von Ungeheuern erzählen, die des Nachts mordend durch den Zellenblock streifen, werden sie allerhöchstens das Verhör verkürzen.

Mithäftlinge zu Clives Tod

Die A.B. wird sich ab nun von *Francis* und *Lincoln* fernhalten – zumindest für den Rest des Abenteuers. Natürlich kann niemand beweisen ob, dass und wie *Francis* in Verbindung mit dem Tode von *Clive* steht, dennoch werden sich viele misstrauisch verhalten.

Jedoch kann es, je nachdem wie der Spielleiter gestimmt ist, auch Häftlinge geben die nun offen auf *George* und *Francis* zugehen. Immerhin haben sie den verhassten Boss der A.B. (zumindest dieses Gefängnisses) umgebracht.

Nacht 2

Genau wie jede Nacht, werden um exakt 21:00 die Zellen geschlossen. Nach einem Kontrollgang ertönt mit dem lauten Kommentar ‚Gute Nacht, ihr Könige Neuenglands!‘ der Ruf ‚Licht aus!‘. Die Charaktere

werden nun evtl. beschließen Wachen einzuteilen oder sich künstlich wach zu halten... Sei es ihnen gegönnt.

Irgendwann zwischen 23:30 Uhr und 00:00 Uhr wird ein Charakter auf ein ungleichmäßiges Klopfen am Fenster aufmerksam. Sollten die

Charaktere schlafen, wird einer von ihnen durch das Klopfen geweckt. Es handelt sich um ein leises un-rhythmisches Pochen, ganz so als würde etwas von außen dagegen stoßen.

Im knappen Licht können die Charaktere nicht genau erkennen, was die Quelle des Geräusches ist, aber es scheint ein Flattern vor dem Fenster zu sein. Bei sehr genauem Hinschauen scheint ein kleines



Rinnsal einer Flüssigkeit am Fenster herab zu laufen (Siehe: „Recherchen – Das Klopfen am Fenster“).

Wenn sich die Charaktere ganz auf das Pochen konzentrieren, fährt auf der gegenüberlie-

genden Seite des Blocks die gleiche Zellentür wie in der vorherigen Nacht mit einem lauten Rattern auf.

Der nun folgende Ablauf ist fast identisch mit dem der ersten Nacht. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der *alte Mann* die Zelle 103 – nicht die Zelle 102 – betritt und alle Insassen ermordet. (Siehe „Tag 1 - Nacht 1“)

Tag 3 - Mittwoch

Ein weiteres böses Erwachen

Je nachdem ob die Charaktere des Nachts Alarm gegeben haben, oder nicht, verzögert sich der Aufschluss um ca. 30 Minuten. Natürlich verschiebt sich dann auch wieder der Beginn des Arbeitseinsatzes. Genau wie am Vortag werden schnell die US-Marshalls und die Spurensicherung auf den Plan gerufen und alles abgesperrt.

Auch an diesem Morgen wird in jedem Falle wieder Musik eingespielt: ‚Nirvana‘ mit ‚Where Did You Sleep Last Night‘.

Tagesablauf

Genau wie die Vortage versucht die Gefängnisleitung den Tagesablauf so gewöhnlich wie möglich zu gestalten. Natürlich werden die Charaktere und ihre Mithäftlinge auf die *Idee* kommen, dass nun nächste Nacht die Zelle 104 dran ist. Aber so ganz glauben will das noch niemand.

Im Laufe des Tages sind immer wieder Marshalls und mittlerweile auch das FBI zu sehen deren Agenten Fragen an die Häftlinge stellen oder die Tatorte untersuchen.

Arbeitseinsatz

Die Charaktere werden genauso zur Arbeit eingeteilt wie am Vortag, außer natürlich sie intervenieren selbst. So wird es immer wahrscheinlicher, dass *Gonzales* an seine Zellengenossen heran tritt und ihnen von seinem Ausbruchsplan erzählt. Denn wenn er weiter rechnet wird ihm sehr schnell klar, dass seine Zeit nicht mehr ausreicht um den Durchbruch fertig zu graben. Daher könnten die anderen beschließen, ihm ein wenig Nachhilfe zu geben und bei seinem Lernen zu unterstützen. Tatsächlich ist dies sogar die einzige Möglichkeit rechtzeitig fertig zu werden. Allerdings würde es auch reichen wenn die Zellengenossen erst am Donnerstag anfangen zu helfen.

Greyhawks Schnitzereien

Bei seiner heutigen Schnitzerei verfällt *Greyhawk* in eine Art Trance. Wie benommen und nicht ansprechbar, schnitzt er an seinem Holzstück herum. Als er wieder zu sich kommt, hält er ein unglaublich gut gearbeitetes kleines hölzernes Mädchen in der Hand. Das Holz hat sogar eine eigenartig rote Färbung an der Stelle des Kleidchens. Dabei erkennt er das Mädchen sofort als sein erstes Opfer wieder. Dies fordert einen *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 1 / 2 STA.

Natürlich hat auch hier der *alte Mann* seine Finger im Spiel und hat *Greyhawk* ganz genau eingeflüstert was er zu tun hat.

Zusatzproteine zum Mittag

Dieses Mal ist das Mittagessen ein Nudelaufwurf mit einem Blattsalat als Beilage und abgepacktem Pudding als Nachtisch. Scheinbar möchte die Küche diesmal kein Risiko eingehen und bevorzugt abgepackte Beilagen.

Jedoch hat sie sich getäuscht: Nur durch *Verborgenes Erkennen* werden die Charaktere den dicken Käfern gewahr, die sich in den unteren Schichten des Aufwurfs verbergen. Sollten sie dies rechtzeitig bemerken können sie sich auf einem *Stabilitätswurf* vor 0/1 STA Verlust retten. Sollten sie es nicht bemerken und erst davon essen, steigt der Verlust auf 1/1W4.

Erst jetzt wird ihnen die Melodie bewusst, die sie aus Richtung der Essensausgabe hören. Der *alte Mann* pfeift 'Time is on my Side' von den *Rolling Stones*. Bei genauerem Hinschauen erkennen die Charaktere, einen fröhlich pfeifenden, älteren Herren in der Kleidung des Chefkochs an der Essensausgabe. Sie meinen sich erinnern zu können, dass sie ihn das letzte Mal in der Kantine in der Uniform eines Wächters gesehen haben.

Leider haben die Spieler keine Zeit irgendeine Intervention durchzuführen, denn es bricht ein gewaltiger Tumult aus. Teller und ganze Tablett werden Richtung Küche geworfen und die Wachmannschaften beenden das Mittagessen frühzeitig.

Nacht 3

Diese Nacht werden die Wachen in dem Zellenblock verstärkt. Dauerhaft patrouillieren zwei nervöse Wächter mit Taschenlampen entlang der Zellen um aufzupassen, dass nichts passiert.

Wie üblich werden um 21:00 Uhr alle Gitter geschlossen und gegen 21:15, untermalt von einem „Licht aus“, die Lampen ausgeschaltet. Das einzige was anzeigt, dass etwas Ungewöhnliches vor sich geht, sind die Wächter, welche die ganze Nacht mit ihren Lampen im Block auf und ab gehen.

Finstere Träume

Es ist anzunehmen, dass die Charaktere auch diese Nacht versuchen werden wachzubleiben. Doch der *alte Mann* wird ihnen diese Nacht ganz besondere Träume bereiten und holt sie mit seiner Fähigkeit *Entrücken* in seine ganz eigene Traumwelt. Über geschicktes Verändern der Dimensionen, lässt er sie langsam eindösen. Die Charaktere ‚träumen‘ alle den gleichen Traum (bzw. empfinden das, was sie erleben, als Traum). Sie stehen auf einer Wiese in einem alten, halb zerfallenen Dorf. Ein Geruch nach feuchter Erde und Torf dringt in ihre Nase. Dichter Bodennebel wallt zwischen den alten, osteuropäisch aussehenden Hütten hindurch. Der Blick der Charaktere fällt auf eine Synagoge, deren Eingang mit Balken verbarrikiert wurde. Rauch und Flammen züngeln an ihr nach oben und panische Schreie kommen aus ihrem Inneren. Die Charaktere beobachten die Szene und werden sich schlagartig einem stechendem Geruch nach nassem Fell bewusst. Fast wie in Zeitlupe, drehen sie sich um und sehen sich Auge in Auge auf nächste Entfernung mit dem *haarigen Wesen*. Laut und abgehackt grunzt das Wesen „Hab Dich!“ und streckt die Hand nach den Gesichtern der Charaktere aus. Schlagartig schrecken alle Charaktere aus ihrem Traum hoch!

Dieser verstörende Traum bringt den Charakteren einen *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 1/1W4 STA ein.

Ein Traum im Traum

Vermutlich werden die Charaktere nun nachsehen was sie aufgeweckt hat, finden dabei aber anfangs keine genaue Ursache.

Block B

Sicherlich wird ihr erster Blick in Richtung der Zelle gehen aus welcher der *alte Mann* in den letzten Nächten gekommen ist. Dabei können die Spieler feststellen, dass in der genau den Charakteren gegenüberliegenden Zelle auch alle Häftlinge aufgewacht sind.

Der Mond beleuchtet die Zelle in einem seltsam unnatürlichen Licht. Wobei man eher sagen müsste, dass alle anderen Zellen in eine seltsame Dunkelheit gehüllt wurden und nur die Zelle der Charaktere und die gegenüberliegende von dem matten Mondlicht erreicht werden.

Vermutlich werden die Spieler nun versuchen mit den Personen auf der andere Seite zu sprechen. Dabei werden sie schnell merken, dass die Personen die Charaktere genau zu imitieren scheinen – fast so, als wären sie Spiegelbilder. Dabei sehen sie und ihre Zelle eindeutig anders aus. Doch wenn einer der Spieler nach den Insassen ruft, werden sie das gleiche zurück rufen. Wenn ein Charakter anfängt zu winken, werden die anderen fast identisch zurückwinken usw.

Nach einer kurzen Zeit nehmen die Charaktere Bewegungen in der restlichen Dunkelheit des Zellenblocks wahr.

Seltsame Geschöpfe von etwa 1 Meter Größe mit seltsamen, krallenversehenen, langen Armen und Beinen klettern über die Laufstege und Zellengitter von oben und unten auf die gegenüberliegende Zelle zu. Offensichtlich halten sie sich immer aus dem Sichtbereich der anderen Häftlinge, denn diese scheinen sie nicht zu bemerken. Wobei bei dem Licht auch die Spieler große Schwierigkeiten haben die Gestalten zu erkennen.

Sollten die Spieler nicht selbst darauf kommen, dass die Wesen ja auch auf sie selbst zu klettern könnten (immerhin verhält sich die Szene ganz so wie ein pervertiertes Spiegelbild), steht es dem Spielleiter frei sie auf die *Idee* zu bringen.

Die Wesen nähern sich immer weiter der anderen Zelle, bis sie sich schließlich durch die Gitterstäbe quetschen und die Häftlinge blutig abschlachten (Natürlich bleibt die Zelle der Spieler unversehrt).

Für das Erleben diese Szene sollten die Spieler mit einem *Stabilitätswurf* und einem Verlust von 1W3/1W6 STA belohnt werden. Am Ende dieser Szene wachen die Charaktere ein weiteres Mal aus ihrem Traum auf um den *alten Mann* ein weiteres Mal bei seinem Schaffen zu beobachten.

Der alte Mann schlägt wieder zu

Ein weiteres Mal wachen die Charaktere aus ihrem Traum auf. Diesmal durch das eindeutige Rattern einer Zellentür. Genau wie die vorhergehenden Nächte, tappt der *alte Mann* mit seiner Kerze durch den Zellenblock um das Leben weiterer Häftlinge einzufordern. Hierbei wird er wieder aus derselben, leer stehenden Zelle treten und den gleichen Weg nutzen wie die Nächte zuvor. Aber wenn die Charaktere diesmal genau hinsehen, können sie ein leichtes Grinsen auf dem Gesicht des *alten Mannes* sehen.

Nach dem gleichen Muster der Vornächte wird der *alte Mann* nun die Zelle 104 verwüsten und alle Insassen abschlachten. (Siehe „Tag 1 – Nacht 1“)

Tag 4 - Donnerstag

Das letzte Erwachen

Direkt nachdem die Morde in Zelle 104 begangen wurden, wird der *alte Mann* die Szene zurück in ihre Ursprungsdimension verlagern und auch für den patrouillierenden Wächter sichtbar machen. Umgehend wird die Spurensicherung, die Marshalls und

das FBI verständigt, welche ein weiteres Mal ratlos vor ihrer Aufgabe stehen.

Erst gegen 03:00 kehrt wieder Ruhe im Zellenblock ein und die Insassen haben die Möglichkeit noch etwas Schlaf zu finden. Um 07:30 ertönt dann der Weckruf mit ‚*Time is on my Side*‘ von den ‚*Rolling Stones*‘.

Tagesablauf

So verrückt es auch klingen mag, aber nach wie vor versucht die Gefängnisleitung einen geregelten Tagesablauf aufrecht zu erhalten. Es werden bereits Pläne geschmiedet alle Häftlinge zu verlegen, aber bei der großen Anzahl an Insassen wird dies noch eine ganze Weile dauern. Auch können sie keinerlei Häftlinge innerhalb des Gefängnisses verlagern, denn es gibt einfach absolut gar keine freien Kapazitäten.

Arbeitseinsatz

Alle vier Charaktere werden zum Arbeitseinsatz eingeteilt. Natürlich ist es sehr Wahrscheinlich, dass die Charaktere einen Vorwand suchen werden um *Gonzales* bei seiner Grabung zu helfen. So wäre es für *George* ein leichtes zu sagen, dass er *Gonzales* Nachhilfe gibt, immerhin ist er Lehrer. Auch den anderen beiden Spielern sollten Ideen in dieser Richtung grundsätzlich genehmigt werden. Außerdem könnte *Gonzales* versuchen mehr Zeit in der Bibliothek zu erhalten, um sich besser auf seine Prüfung vorzubereiten. Selbstverständlich reicht die Zeit am Ende immer gerade so nicht um den Durchbruch fertig zu graben.

Greyhawks Schnitzereien

Wieder einmal wird *Greyhawk* in eine seltsame Trance verfallen und anfangen ein kleines Kunstwerk zu schnitzen. Heute wird es ein kleines unförmiges Männchen sein, welches ihm, sofern er eine *Idee* hat, nur all zu sehr an das *haarige Wesen* erinnert. Die Maserung des Holzes sieht stark nach Fell aus und ein Astloch erinnert stark an ein messerscharfes Grinsen. Das Ganze erinnert ihn so sehr an das *haarige Wesen*, das er einen *Stabilitätswurf* ablegen muss und 1 / 1W3 STA verliert.

Der Schlüssel zur Freiheit

Natürlich weiß *der alte Dan* schon seit geraumer Zeit was sich in dem Studierzimmer in der Bücherei abspielt. Er mag den jungen *Gonzales* und kann seine Ambitionen nur zu gut verstehen. Vor langer Zeit hat er noch selbst über einen Ausbruch nachgedacht und damals eine Kopie eines Zellschlüssels angefertigt. Doch seine Ausbruchsplanung dauerte zu lange, und mit der Zeit hat er sich an sein Leben hinter Gittern gewöhnt. Am letzten Tag kommt er zu den Charakteren in das Studierzimmer und übergibt ihnen den Schlüssel. Dabei hat er eine erstaunlich ernste Miene und einen ungewohnt klaren Blick. Er drückt den Schlüssel direkt *Gonzales* in die Hand und wünscht ihm viel Glück. Danach geht er ohne einen weiteren Kommentar los um mit seinem Wagen die Bücher an die Häftlinge zu verteilen.

Mittags- und Abendtisch

In der Kantine herrscht eine bedrückte Stimmung. Gespräche werden nur leise geführt und sogar die rauen Witze bleiben aus. Hin und wieder wirft ein Mithäftling einem der Charaktere einen bedrückten Blick zu oder kommt sogar vorbei um ihm die Hand zu schütteln und viel Glück zu wünschen.

Abends dann kommen sogar Mitinsassen an den Tisch der Charaktere und stellen ihnen schweigend ihre Nachtsche und Obst auf die Tablettts. So entsteht nach und nach eine düstere Henkersmahlzeit auf dem Tisch der Charaktere.

Nacht 4

Weiter geht es hier mit dem Ausbruch der Charaktere in der vierten Nacht. (Siehe „Der Ausbruch – Die Durchführung“)

Der Ausbruch

Vorbereitung

Gonzales ist seit geraumer Zeit dabei - mit Hilfe mehrerer Plastiklöffel - einen Durchbruch von der Bibliothek zu einem tiefer gelegenen Geschoss zu

graben. Hierfür hat er sich alte Gefängnispläne über Umwege aus dem Internet besorgt. Bei seinen Recherchen ist er auf die Pläne der älteren Kellergeschosse gestoßen welche in Artikeln verschiedener Geschichtsbücher erwähnt waren. Dass diese nicht



auf dem neusten Stand, sind weiß er nicht. Außerdem ist er bei den Recherchen auf das Highschool-Programm des Gefängnisses gestoßen. Er hat sich angemeldet um am 14. November offiziell seine Prüfung abzulegen. Allerdings möchte er diesen Tag viel lieber dazu nutzen, endlich auszubrechen. Denn dann wird er am wenigsten vermisst – so hofft er zumindest. Aus der Kantine hat er sich über Connections einen größeren Vorrat Plastiklöffel besorgt, die er in der Bibliothek versteckt hält. Mit diesen ist er seit einer Weile dabei den Durchbruch zu graben.

Diesen wiederum verdeckt er abends immer mit einer Holzplatte und rückt den Schreibtisch darüber.

Den entstandenen Dreck entsorgt er einfach aus dem Fenster in einem toten Winkel der Kameras.

Der Durchbruch

Beim Durchbruch handelt es sich um ein ca. 1m x 1m breites und ca. 0,5m tiefes Loch. Nachts liegt eine Holzplatte darüber und ein Schreibtisch verbirgt ihn halb. Bei Vollendung des Durchbruchs führt er in einen alten, beleuchteten Gewölbegang mit einer Backsteindecke, der zum noch genutzten Lagerbereich des Gefängnisses gehört.

Das Problem

Gonzales hat ein entscheidendes Problem. Nach seinen Berechnungen wird das *haarige Wesen* donnerstagnachts in seine Zelle eindringen um alle zu töten. Daher wird er, ob er nun will oder nicht, seine Zellengenossen mit einbeziehen müssen, um den

Durchbruch rechtzeitig fertig zu stellen. Was sie aber nicht wissen ist, dass sie es selbst mit geballten Kräften nicht schaffen werden den Durchbruch ganz fertig zu stellen. Sie haben bis zum Einschuss den Putz frei gelegt und sind an einer Ziegelsteindecke angekommen welche sie nur noch mit etwas Gewalt durchtreten müssen. Sollten sie aber sofort versuchen abzuhaue, werden die Wachen auch sofort auf sie

aufmerksam und fangen an nach den Charakteren zu suchen. Sollten die Spieler dennoch beschließen sofort die Flucht zu starten, kann der Spielleiter einfach einen Wachmann durch die Bibliothek patrouillieren lassen, bevor der Durchbruch gelingt. Dies sollte sie von ihrem Plan abbringen.

Kameras und Wachen

Die Spieler werden sich die berechnete Frage stellen, was sie wegen den Kameras und den Wachen unternehmen sollen. Sollten sie nicht über Recherchen darüber gestolpert sein, könnten sie auf die *Idee* kommen, dass die Kameras und die Wächter irgendwie nie die Morde gesehen haben. Dies wiederum könnte sie auf *Idee* bringen, dass dies der beste Zeitpunkt zum Ausbruch wäre. Denn in der Tat werden sie zu diesen Zeitpunkten unwissentlich vom *alten Mann* mittels *Entrücken* in eine Art parallele Wahrnehmungsebene gezogen und somit für die Wachen und die Kameras nicht sichtbar.

Nacht 4

Auch diesen Abend werden gegen 21:00 alle Insassen eingeschlossen. Sollten die Charaktere noch in der Bibliothek zugegen sein, werden sie umgehend von den Wächtern in ihre Zelle geleitet. Um 21:15 geht das Licht aus.

Selbstverständlich ist auch dieses Mal eine verstärkte Wache in dem Block zugegen. Zwei Wächter patrouillieren die ganze Zeit durch den Block und ein weiterer steht direkt vor der Zelle der Charaktere.

re. Natürlich in einem gebührendem Abstand zu den Gittern.

In der Zelle

Die Charaktere werden mit Sicherheit beschließen, wach zu bleiben. Ein besonders grausamer Spielleiter könnte nun dieses Unterfangen mit einem Wurf auf KO x 5 überprüfen. Allerdings sollte er sich im Klaren darüber sein, dass die Charaktere damit den ganzen Showdown wortwörtlich verschlafen könnten.

Gegen Mitternacht ändert sich das Licht im Block auf eine eigenartige Weise, alles wird etwas dunkler und irgendwie auch frostiger. Die Wächter scheinen wie vom Erdboden verschluckt. Augenblicklich ertönt aus der schräg gegenüberliegenden Zelle das verheißungsvolle, metallisch ratschende Geräusch, welches vom Erscheinen des *alten Mannes* zeugt, und eine Kerze geht an. Sollten die Charaktere so lange warten, sehen sie den *alten Mann* welcher aus der Zelle tritt und anfängt auf die Charaktere zu zu tappen. Vermutlich werden die Charaktere sofort ihre Zelle mit dem Schlüssel öffnen und sich Richtung Bibliothek in Bewegung setzen.

Auf der Flucht

Es entbrennt nun eine Art Verfolgungsjagd bei der es vor allem auf die Reaktionsgeschwindigkeit der Spieler ankommt. Sie beginnen mit einem Vorsprung von 40 Metern. Jedes Mal wenn die Spieler zögern sollte ihr Vorsprung ein wenig schrumpfen.

Auf ihrer Flucht werden die Charaktere an verschiedene Punkte kommen, bei denen ihnen verschiedene Handlungen einen zusätzlichen Vorsprung einbringen oder Fehlschläge diesen Vorsprung reduzieren können. Wenn dieser auf null sinkt hat sie das *Haarige Wesen* eingeholt und wird die Charaktere angreifen.

Aus der Zelle

So wie die Charaktere die Zelle verlassen, bemerkt der *alte Mann* ihren Fluchtversuch und wird zum *Haarigen Wesen*. Ein markerschütterndes Heulen ertönt hinter den Charakteren und die Schritte werden lauter und schneller. Wenn die Charaktere über ihre Schulter blicken, sehen sie eine 2,50m große, entfernt menschliche Gestalt welche über die Laufstege hinter den Häftlingen her hastet. Dabei gibt sie ein markerschütterndes Heulen von sich, fast wie ein freudiger Schlachtruf.

Die Charaktere haben beim Verlassen der Zelle einen Vorsprung von 40 Metern. Auf dem Weg zur Bibliothek muss jeder Charakter eine vergleichende Probe GE gegen das *Haarige Wesen* (GE 14) ablegen. Für je angefangene 5 Punkte Differenz holt das

Haarige Wesen 1 Meter auf bzw. fällt 1 Meter zurück. Natürlich steht es den Charakteren frei ob sie auf den Langsamsten warten und das *Wesen* somit aufholen lassen oder ihn im Stich lassen.

Die Bibliothek

Die Charaktere kommen schnell in der Bibliothek an, sollten aber noch etwas Zeit erkaufen um den Durchbruch zu vollenden. Hierzu können sie z.B. die Tür mit einigen Bücherregalen verbarrikadieren. Dies benötigt eine Probe auf ST x 4 und erhöht den Vorsprung um 20 Meter. Natürlich müssen die Charaktere währenddessen den Durchbruch durchstoßen um die weitere Flucht zu ermöglichen. Hier können maximal zwei Personen gleichzeitig arbeiten. Jeder angefangene Versuch verringert den Vorsprung um 10 Meter und verlangt eine Probe auf ST x 3. So wie die Probe gelingt, ist der Durchbruch groß genug um alle Charaktere hindurch schlüpfen zu lassen.

Tunnel

Der Gang in den die Charaktere gesprungen sind, ist ein ca. 2 Meter breiter Gewölbetunnel mit einer Backstein-Bogendecke, welcher zum Lagerbereich des Gefängnisses gehört. Alle 5 Meter tut eine bemitleidenswerte Glühbirne flackernd ihren Dienst und versucht vergeblich die Dunkelheit vollends zurück zu drängen. *Gonzales* Plan folgend, rennen die Charaktere den Gang entlang und kommen in einen Lagerraum.

Hierzu wird wieder eine vergleichende Probe GE gegen das *Haarige Wesen* abgelegt werden (GE 14). Für je angefangene 5 Punkte Differenz holt das *Haarige Wesen* 1 Meter auf bzw. fällt 1 Meter zurück.

Lager

An den Wänden stehen einige leere Metallregale welche die Charaktere evtl. zum Versperren des Weges nutzen möchten. Dieses Unterfangen kann ohne großen Zeitverlust durchgeführt werden, verlangt eine Probe ST x 5 und erhöht den Vorsprung um 10 Meter.

Das Problem ist, dass der geplante Ausgang scheinbar vor einigen Jahren zugemauert wurde. An seiner Stelle gibt es nur eine unverputzte rote Backsteinwand, deren Ränder klar den Umriss einer Tür bilden. Den einzigen Fluchtweg bildet eine nach unten führende Treppe mit einem offenen Metallgitter als Türersatz.

Glück für die Probanden: Auf der Treppe hat jemand eine Schachtel Zigaretten mit einem Feuerzeug zurück gelassen.

Gonzales erinnert sich wagt an alte Pläne des alten Gefängnisses aus der Zeit des zweiten Weltkrieges. Wenn er sich nicht täuscht, gibt es aus dem alten Kellergewölbe eine Anbindung nach draußen und er kommt sogar womöglich auf die *Idee* wie die Charaktere zu laufen haben: So lange geradeaus bis sich der Gang aufgabelt und dann rechts.

Allerdings sind das nur vage Vermutungen. Dieser Bereich des Gefängnisses sollte nicht zugänglich sein und erst recht nicht genutzt werden. Daher hat er ihn in seinem Plan ausgespart.

Die Gewölbe

Bei den Gewölben handelt es sich um die alten Kellergewölbe der ausgebrannten Bürgerkriegs-Festung welche immer wieder zweckentfremdet wurde. Anfang der 50er wurde das *Main-State-Prison* einfach auf die alten Mauern aufgesetzt. Das Gewölbe ist ein schier planloses Labyrinth aus Gängen, Räumen und alten Zellen. Sich hier zurecht zu finden grenzt an das Unmögliche. Lange Zeit wurden viele dieser Räumlichkeiten noch als Lager genutzt, aber aufgrund der schlechten Baustruktur doch aufgegeben.

Das es dort unten einen zweiten Ausgang gibt, ist der Gefängnisleitung nicht bewusst. Das Gitter am Zugang sollte verschlossen sein, aber der Rost und die Zeit haben ihren Tribut gefordert. Heutzutage kommen nur noch hin und wieder Wärter oder Instandhaltungspersonal hier herunter um Abseits ihrer Kollegen ein bisschen Ruhe zu genießen.

In der Dunkelheit

Am Fuß der Treppe umfängt die Charaktere eine tiefe, durchdringende und fast schon greifbare Dunkelheit. Bis zu den Schenkeln stehen sie in einer Lache aus altem Brackwasser. Ob das Gewölbe, in dem sie sich nun befinden, von Regenwasser oder durch die Kanalisation vollgelaufen ist, vermögen sie nicht zu sagen. Nur eins ist klar: Hier unten war schon lange keine Menschenseele mehr. Immer wieder kommen die Charaktere an kleinen Räumen vorbei, die von Form und Größe an alte Zellen aber auch Lagerräume erinnern könnten. Die Wände sind schon längst von Schimmel zerfressen und unter dem Putz kommt nur allzu häufig alter Backstein zum Vorschein.

Auf ihrer Flucht durch die Tunnel werden die Charaktere immer wieder Proben ablegen müssen um verschiedene Hindernisse zu passieren. Dies kann unter anderem dazu führen, dass sie getrennt werden oder sich komplett verlaufen. Auch die Dunkelheit wird ihnen stark zu schaffen machen. In absoluter Dunkelheit werden alle Proben um 20% erschwert. Hoffentlich wird das Feuerzeug nicht nass. Außerdem gilt es auch zu bedenken, dass das Feuerzeug nicht beim Laufen funktioniert.

Dem Plan folgen

Die Spieler müssen nun eine vergleichende Probe GE gegen das *Haarige Wesen* ablegen (GE 14). Für je angefangene 5 Punkte Differenz holt das *Haarige Wesen* 1 Meter auf bzw. fällt 1 Meter zurück. Natürlich müssen die Spieler nun entscheiden ob sie auf evtl. langsamere Charaktere warten oder nicht. Desweiteren muss ein Charakter auf *Orientierung* oder (schwer) *Idee* proben um nicht die Orientierung zu verlieren. Sofern einem der Charaktere einer Gruppe die Probe gelingt, bleiben sie auf dem richtigen Weg.

▪ Das erste Hindernis

Nach gefühlten 50 Metern gelangen die Charaktere an ein verrostetes und schwergängiges Gitter, welches scheinbar verschiedene Zellenbereiche abgetrennt hat. Mit geballten Kräften müssen sie es aufstemmen (ST x 3). Jeder Versuch des Öffnens verringert den Vorsprung um weitere 15 Meter.

Bei Erfolg geben die festgerosteten Scharniere mit einem lauten Quietschen, welches im ganzen Gewölbe hörbar ist, langsam nach.

Einmal das Gitter überwunden werden die Charaktere dem Gang weiter folgen. Dies verlangt erneut eine vergleichende GE Probe gegen das *Haarige Wesen* (GE 14). Für je angefangene 5 Punkte Differenz holt das *Haarige Wesen* 1 Meter auf bzw. fällt 1 Meter zurück. Desweiteren wird eine Probe auf *Orientierung* oder (schwer) *Idee* fällig um nicht die Orientierung zu verlieren. Die Probe auf *Idee* bzw. *Orientierung* muss nur einer der Spieler bestehen.

▪ Das zweite Hindernis

Immer tiefer tasten sich die Charaktere in das Gewölbe vor und in der Dunkelheit wird das Vorankommen immer schwieriger. Unvermittelt stößt der vorderste Charakter mit dem Bein gegen etwas, dass sich wie Gerümpel anfühlt. Offensichtlich standen an den Wänden des Ganges mehrere Regale die, zerfressen vom Zahn der Zeit, zusammen gebrochen sind und deren Reste nun den Weg versperren. Mit Licht ist es *leicht* darüber hinweg zu *klettern*, ohne wird es allerdings nicht so einfach (reguläre Probe auf *Klettern*). Sollten sie die Probe nicht schaffen, werden sie einfach durch das Hindernis hindurch brechen, es damit aber auch überwinden. Allerdings kostet dies die Personen weitere 10 Meter Vorsprung und erzeugt ein krachendes Geräusch welches weit hallend zu hören ist.

Wieder fliehen die Charaktere und ein allerletztes Mal müssen sie eine Probe auf *Orientierung* oder (schwer) *Idee* ablegen um den Pfad nicht zu verlieren. Diese Probe muss nur von einem der Charaktere in der Gruppe bestanden werden.

Natürlich ist den Charakteren auch weiterhin das *Haarige Wesen* auf den Fersen und wieder wird eine vergleichende GE Probe gegen das Wesen (GE 14) fällig. Für je angefangene 5 Punkte Differenz holt

das *Haarige Wesen* 1 Meter auf bzw. fällt 1 Meter zurück. Nach kurzer Zeit kommen die Charaktere an die von *Gonzales* beschriebene T-Kreuzung und wenden sich nach Rechts. Leise hören sie schon ein verheißungsvolles Plätschern wie es nur von der Kanalisation kommen kann.

Auf den letzten Metern Richtung Kanalisation wird dicht hinter den Charakteren auf einmal ein plätschendes Geräusch immer deutlicher. Oder sind es mehrere Geräusche? Auf einmal verspürt einer der Charaktere ein Zupfen am Bein. Kurz danach bricht ein wahrer Mahlstrom an quiekenden und kratzenden Ratten über die Spieler her. Wie in Panik versuchen sie zwischen den Charakteren hindurch zu kommen, klettern aber auch über sie drüber und verfangen sich in der Kleidung. Einige der Charaktere werden sich von den Ratten befreien müssen ... Ein *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 1/1W3 STA wird fällig. Je nach Reaktion der Spieler kann dies wieder einige Meter Vorsprung kosten.

Sofern die Charaktere auf den letzten Metern doch nicht aus der Ruhe gebracht wurden erreichen sie nach einem kurzen Endspurt eine verheißungsvolle, stark korrodierte Metalltür mit der Aufschrift „se-



wage conduit“ (Abwasserkanal), „Keep Door Closed At All Times“ (Immer geschlossen halten). Zum Glück für die Charaktere ist das Schloss so durchgerostet, dass die Tür einfach aufgestoßen werden kann.

Nun befinden sich die Charaktere in den städtischen Abwasserkanälen. Ein beißender Geruch umfängt sie und beweist, dass sie immer noch benutzt werden. Eine kurze Treppe führt von der Tür hinunter in einen verheißungsvoll trüben, langsam vor sich hin fließenden Bach.

Egal in welche Richtung sich die Charaktere nun wenden, nach einer kurzen Zeit erreichen sie einen Ausstieg der in die Freiheit führt. Eine Art Leiter führt senkrecht an der Kanalwand nach oben zu einem kreisförmigen Lichtschein. Doch die glitschigen Sprossen an der senkrechten Leiter machen das *Klettern* zwar *leicht*, aber nicht gerade ungefährlich. Jeder Fehlversuch lässt das *Haarige Wesen* weitere 5 Meter aufholen. Natürlich können nicht alle Charaktere gleichzeitig die Leiter benutzen.

Völlig erschöpft schieben die Überlebenden den Kanaldeckel auf und ziehen sich auf die Straße. Sie befinden sich in einer ruhigen Ecke einer Vorstadt und können ca. zwei Blocks weit entfernt die Mauern des Gefängnisses erkennen. An einer nahen Straßenecke steht vor einer Pizzabude ein geparktes Auto mit laufendem Motor. Scheinbar ist der Besitzer nur kurz ausgestiegen um etwas zu Essen abzuholen.

Vermutlich werden die Charaktere die Gelegenheit ergreifen um mit dem Auto zu fliehen. Nach wenigen Metern fährt springt das Autoradio an und ‚*Time is on my Side*‘ ertönt scheppernd aus den Lautsprechern. Dem Spielleiter steht es an dieser Stelle natürlich frei, ganz nach Klischee, das *Haarige Wesen* auf dem Rücksitz mitfahren zu lassen um das Abenteuer schön abgerundet zu beenden.

Den Anschluss verlieren

Es ist sehr wahrscheinlich, dass im Laufe der Flucht einer oder mehrere der Charaktere den Anschluss an den Rest der Gruppe verlieren. Insbesondere in den dunklen Kavernen unter dem Gefängnis kann dies schnell passieren. Die verschobene Akustik führt im Dunkeln schnell zu Verwirrungen, nur weil man

jemanden hört, heißt das noch lange nicht, dass man sich in der Nähe befindet.

Auf der Flucht durch die Dunkelheit kommt es immer wieder zu Proben auf *Orientierung* oder (schwer) *Ideenwürfen*. Sollte ein Charakter, z.B. da er zu langsam ist und zurück gelassen wird, von der Gruppe getrennt werden, so muss er diese Proben separat ablegen.

Immer wenn der Gruppe oder einer Einzelperson diese Probe misslingt, gilt sie orientierungslos. Der oder die Personen sind von der Haupttroute abgekommen und irren, wahrscheinlich unwissentlich, planlos durch die Kavernen. Bekannte Orientierungspunkte gibt es nicht und somit sind alle Proben in diese Richtung hinfällig. Man könnte auch sagen, dass sie zu Spielbällen des Glücks geworden sind.

Eine Person aus der Orientierungslosen Gruppe bzw. eine Einzelperson würfelt einen *Glückswurf*. Ist der *Glückswurf schwer* gelungen, kommt die Person bzw. Gruppe ohne Umschweife wieder an den Punkt zurück an dem sie die Route verlassen haben, verlieren aber 3xW10 Meter Vorsprung! Dies kann auch dazu führen, dass das *Haarige Wesen* sie überholt. Mittels *Horchen* wird es versuchen den Charakteren in den Kavernen zu folgen. Wenn dies nicht gelinkt wartet es weiter voraus auf die Charaktere.

Ist der *Glückswurf* regulär gelungen, wird einmal auf der unteren Tabelle gewürfelt bevor die Charaktere an die Stelle zurückkommen, an der sie die Route verlassen haben. Wie viel Vorsprung sie einbüßen ist dabei abhängig von ihrem Vorgehen und somit eine Entscheidung des Spielleiters. Dies kann auch dazu führen, dass das *Haarige Wesen* sie überholt. Mittels *Horchen* wird es versuchen den Charakteren in den Kavernen zu folgen. Wenn dies nicht gelinkt wartet es weiter voraus auf die Charaktere.

Ist der *Glückswurf* gescheitert, wird auf der unteren Tabelle gewürfelt und anschließend ein neuer *Glückswurf* fällig der wie oben beschrieben abgehandelt wird.

Auf der Zufallstabelle mit W10 würfeln.

▪ **1-2 Alter Wachraum**

Die Charaktere gelangen in einen alten stark verrotteten Wachraum mit vergitterten Fenstern zum Gang. Aufgedunsene und halb verbrannte

Möbel zeugen vom Zahn der Zeit. In einem alten Aktenschrank finden sich alte, halb verkohlte Dokumente. Die Charaktere könnten auf die *Idee* kommen, dass dieser Teil des Gefängnisses in der Vergangenheit gebrannt haben muss.

▪ 3 Das Krematorium

Über eine kurze Treppe gelangen die Charaktere in einen trockenen, runden Raum. Ein ca. 2 Meter durchmessendes Gitter befindet sich in der Mitte. Wenn das *Haarige Wesen* die Fährte aufgenommen hat, wird es versuchen die Metalltür hinter den Charakteren zu schließen. Verhindern können diese dies nur durch eine vergleichende Probe auf ST (Die Werte der Charaktere können addiert werden) gegen das *Haarige Wesen* (ST 35). Selbstverständlich müssen sie dann immer noch versuchen, an dem Haarigen Wesen vorbei zu kommen...

Kurz nachdem die Tür ins Schloss gefallen ist, hören die Charaktere das Geräusch eines sich öffnenden Ventils und das einströmen von Gas. Direkt danach zündet sich unter dem Gitter eine Gasflamme, welche die Temperatur im Raum langsam erhöht.

In der Tat handelt es sich bei dieser barbarischen Konstruktion um ein Relikt aus der düsteren Foltervergangenheit des Gefängnisses. Die Charaktere werden nun förmlich zu Tode gekocht und sterben innerhalb der nächsten 10 Stunden qualvoll.

▪ 4-5 Der Lagerraum

Die Charaktere gelangen in einen alten, ausgebrannten Lagerraum, vollgestellt mit halb korrodierten Gerümpel und alten Akten. Nichts davon ist wirklich zu gebrauchen.

▪ 6 Das Direktions-Büro

Durch eine stark vermoderte Holztür mit der Aufschrift ‚Direktion‘ gelangen die Charaktere in ein Büro. Mit jedem Schritt wirbeln sie im trüben Wasser Fetzen des alten, total aufgelösten Teppichs auf. Der Hölzerne Schreibtisch hat sich im Laufe der Jahre im Wasser fast völlig aufgelöst. Ein altes Namensschild steht noch immer darauf, ist aber unleserlich. Hinter dem Schreibtisch hängt wie ein Zeuge vergangener Zeiten die amerikanische Flagge – fast so, als hätte ihr die Zeit nichts anhaben können.

Auf einem kleinen Tischchen steht noch immer

eine alte Filtermaschine. Beim Eintreten der Charaktere huscht eine Ratte von dem Tisch und wirft dabei ein paar Tassen um, die platschend ins Wasser fallen. Ein zweiter Blick auf den Tisch offenbart eine alte aufgeschlagene Zeitung mit einem Artikel über *Martin Luther King*, die beim Aufheben aber zwischen den Fingern zerfällt.

Beim durchstöbern des Raumes werden die Charaktere einen alten Schlagstock (Grundchance 40%, 1W4+Sb) finden der an einem Haken neben der Tür hängt.

▪ 7 Der alte Zellenblock

Durch eine geöffnete Metalltür mit der Aufschrift ‚Zellenblock C‘ treten die Charaktere in einen langen Gang. Auf beiden Seiten wird der Gang von je zehn kleinen Zellentüren gesäumt. Alle Türen sind geöffnet und allen Zellen leer. Natürlich wäre dies eine gute Gelegenheit für das *Haarige Wesen* zuzuschlagen, denn einen zweiten Ausgang gibt es selbstverständlich nicht.

▪ 8 Der beleuchtete Raum

Einer der Charaktere entdeckt einen Lichtschein in der Dunkelheit. Wenn er sich durch das Wasser wadend dorthin bewegt, kommt er in einen kleinen, abgetrennten Raum. Durch drei Stufen etwas über dem Wasserspiegel gelegen, scheint er tatsächlich noch genutzt zu werden. Eine flackernde und knisternde Arbeitslampe beleuchtet das Geschehen, rechts an der Wand steht eine alte Werkbank mit einem Schraubstock und sogar ein paar Werkzeuge sind vorhanden. An einer Seite des Raumes gibt es eine schwere verschlossene Metalltür mit einem alten Bartschloss. Playmates der letzten 10 Jahre dekorieren die Wände und ein überfüllter Aschenbecher zeugt von der Nutzung durch Menschen. Eine Couch in der Mitte des Raumes lädt zum Ausruhen ein. Sogar ein abgegriffenes Motorradmagazin liegt zur Hand.

Natürlich ist es mit den vorhandenen Werkzeugen ein Leichtes die Tür aufzubrechen. Je nach Lust des Spielleiters kann der Charakter auf der anderen Seite der Tür wieder auf die Route zurück gelangen oder direkt vor dem *Haarigen Wesen* stehen.

▪ **9 Zurück am Eingang**

Wie sie das genau geschafft haben wissen die Charaktere nicht. Aber wie durch ein Wunder gelangen sie zurück zu ihrem Ausgangspunkt: die Treppe, die zurück in das alte Lager mit der zugemauerten Tür führt.

▪ **10 Der Versorgungsraum**

Die Charaktere kommen an einen alten Versorgungsraum. Ein gelbes ‚High Voltage‘ Schild prangt an der Tür. Wagemutige Spieler könnten auf die Idee kommen, ungeachtet der Tatsache, dass sie bis zu den Waden im Wasser stehen, die Stromzufuhr wieder herzustellen. Glücklicherweise ist der Stromanschluss bereits seit geraumer Zeit still gelegt. Somit ist es normalerweise unmöglich die Versorgung wieder herzustellen. Allerdings könnte das *Haarige Wesen*, mittels *Entrücken*, die Dinge etwas ändern. Dann wären *Elektrische Reparaturen* fällig um allen Charakteren im Umkreis einen gehörigen Stromschlag zu verpassen oder den reparierenden Charakter mittels eines Lichtbogens für immer zu blenden. Selbstverständlich wird die Sicherung sofort durch brennen. Licht gibt es also trotzdem nicht.

George. Daher wird er auch aufhören, so wie diese beiden Personen gestorben sind. Vorher aber sieht er in den anderen eine Bedrohung für sein Ziel und versucht sie daher genauso in den Wahnsinn zu treiben und am Ende zu töten. Nicht ganz zu Unrecht, wenn man bedenkt das *Gonzales* ihnen zur Flucht verhilft.

Ausblicke

Wie der aufmerksame Leser festgestellt hat, ist dieses Abenteuer ein Teil einer Trilogie. Daher wird die *Ebenholzschatulle* noch oft in der Geschichte der Menschheit auftauchen. Was aber unseren Protagonisten passieren wird, liegt aber im Ermessen des Spielleiters. Auf jeden Fall sind sie flüchtig und werden von der Polizei gesucht. Da ist es sicherlich ein schweres Unterfangen z. B. Ermittlungen in Richtung der vergangenen Geschehnisse durchzuführen. Dennoch ist dies auch nicht unmöglich und könnte einen interessanten Ansatz für eine Gangsterkampagne bieten.

Übrigens hören die Morde im Gefängnis natürlich auf ... Aber natürlich überrascht das den Leser nicht.

Wer lebt und wer stirbt

Bedingt durch die Vorgeschichte, hat der *alte Mann* eigentlich nur zwei Opfer im Visier: *Francis* und

In Einzelhaft

Anmerkung des Autors:

Die Einzelhaft ist eine der wenigen Möglichkeiten für die Spieler herauszufinden warum ihnen das zustößt, was ihnen zustößt. Daher ist es evtl. empfehlenswert manche Charaktere gezielt in Situationen zu bringen, die in der Einzelhaft enden.

Eine andere Möglichkeit Charaktere diese Szenen durchleben zu lassen bieten sich im Kapitel ‚Der Ausbruch‘ oder wenn eine Person auf der Ambulanz übernachten muss.

gewöhnlich werden die Insassen direkt nach ihrem Fehlverhalten eingesperrt und kommen dann erst am nächsten Morgen wieder heraus.

Natürlich ist es auch möglich, mehrmals in die Einzelhaft zu kommen. In diesem Fall kann der Spielleiter nach eigenem Gutdünken den Häftling verschiedene Traumszenen durchleben lassen. Hier ist Improvisation gefragt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Einzelhaft ist, dass ein dort befindlicher Insasse nicht dem *alten Mann* in die Quere kommen kann. Sollten also *Greyhawk* oder *Gonzales* in der Nacht des Ausbruchs in der Einzelzelle sitzen, so werden sie ganz und gar unbehelligt bleiben. Anders sieht das natür-

In die Einzelhaft kommen die Charaktere eigentlich aus genau einem Grund: Sie machen Ärger. Für

Block B

lich für *George* und *Francis* aus. Sie würden in jener Nacht die Einzelzelle nicht mehr lebend verlassen.

Es gibt verschieden Möglichkeiten wie der Spielleiter die Szenen in der Einzelzelle einleiten kann. So ist es möglich die Szene als Handout auszuhändigen oder sie vorzulesen. Daher ist der folgende Text eher als eine Orientierungshilfe zu betrachten und nicht als starres Korsett.

Alle Szenen fordern einen *Stabilitätswurf* mit einem Verlust von 1W4 / 1W8 STA.

Hier zeigen wir erst eine Möglichkeit wie die Szene für eine Person eingeleitet werden kann um dann anschließend sehr spezifisch für die einzelnen Charaktere fort zu fahren:

Auf die Liege geschnallt liegst du mit den Füßen Richtung Tür reglos da. Nur ein kleiner Lichtschein dringt unter dem Türschlitz und alle Geräusche wirken irgendwie fern und falsch.

So liegst du eine ganze Weile in der Dunkelheit, aber so ganz daran gewöhnen wollen sich deine Augen nicht. Nach einer Weile - du bist schon kurz vorm Dämmer Schlaf - wirst du eines Quietschens aus Richtung der Tür gewahr. Nur gedämpft dringt die gepfiffene Melodie von ‚Time is on my side‘ durch die Tür. Im Lichtschlitz bewegt sich ein Schatten und das Quietschen hört kurz auf. Fast lautlos schwingt die schwere Zellentür auf. Gegen das plötzlich grelle Licht erkennst du die Schemen eines alten Mannes in Häftlingsuniform, mit einem Wisch-eimer auf quietschenden Rädern und einem Mopp. Langsam kommt er an das Kopfende der Liege getappt, legt einen Zeigefinger auf seine Lippen und beugt sich zu dir herab. Ein Geruch nach nassem Fell und Fäulnis schlägt dir entgegen. Er senkt eine Hand auf deine Augen und flüstert leise in dein Ohr: „hab dich ...“.

Greyhawk

Es ist bereits Dunkel als sie aus der Schwimmhalle kommen. Langsam fährst du ihr mit dem Wagen hinterher und kommst neben ihr zum Stehen. „Komm Kleine, ich nehme dich ein Stück mit.“

Szenenwechsel

Du bist bei dir zuhause.

„Aber du möchtest doch blinde Kuh spielen?“ fragst du und saugst ihren Geruch in deine Nase.

„Nein, ich möchte jetzt lieber nach Hause.“ antwor-

tet sie schüchtern.

Szenenwechsel

„Aber warum muss ich dafür nackt sein?“ fragt sie, als du über ihr Haar streichelst.

Szenenwechsel

„Aber ich war doch ganz lieb! Bitte Onkel! Darf ich jetzt nach Hause!“

Szenenwechsel

Langsam schaufelst du die feuchte Erde aus dem Loch. Stich um Stich um Stich ... Du hast noch immer ihren Geruch in der Nase als du die Tüte in dem Loch verschwinden lässt Jetzt nur noch zuschaukeln ...

Du wachst auf und erinnerst dich wieder an all das was du getan hast. Du wolltest es verdrängen, aber manche Dinge gehen zu tief, als das man sie ganz vergessen kann. Evtl. solltest du ihnen sagen wo die letzte Leiche liegt. Dann kann wenigstens ihre Familie endlich Frieden finden. Eventuell ist dies ja auch der Grund, warum dir nun alles Schlechte wiederfährt.

Gonzales

Mit langsamen Schritten kommt der Methhead auf Tea zu. Der macht's nicht mehr lange so wie der aussieht. Schnell wechselt ein Bündel Geld den Besitzer. Da ist das Zeichen ... Tea hält zwei Finger hinter den Rücken. Der Methhead läuft weiter um sich seine Ware bei dir zu holen. Gar keinen Turkey? Normalerweise sind die Pusher doch nervöser. Irgendwas stimmt nicht. Vom Dach kommt der Warnruf! Fuck das ist ein Bulle!

Du läufst los! Mit dem Meth am Körper und der Bewährung auf dem Zähler wanderst du locker mehrere Jahre ein!

Szenenwechsel

Du biegst in eine Seitengasse und rennst weiter! Scheiße, Scheiße, Scheiße! Warum haben die Oben das nicht kommen gesehen! FUCK! Vor dir biegt ein Streifenwagen um die Ecke und kommt mit quietschenden Reifen zum Stehen! Die wollen dich!

Eine Polizistin steigt aus und läuft mit einem Schlagstock auf dich zu! „Stehen bleiben! Mach keinen Scheiß!“

Zu ziehst deine Waffe und feuerst im Weglaufen wild hinter dich. Jemand schreit auf. Oh Gott! Du willst doch nur, dass deine Tochter auch morgen noch etwas zu essen auf den Tisch bekommt!

Szenenwechsel

Du bist ein kleiner Junge. Überall stehen uniformierte Frauen und Männer. Irgendwie sind alle sehr traurig.

„Peng“ machen die Gewehre. Und noch einmal „Peng“. Dann noch einmal. Jedes Mal zuckst du zusammen.

Traurig übergibt der Mann deinem Papa die Fahne. Sie haben sie so komisch zu einem Dreieck gefaltet, warum verstehst du nicht so ganz. Dein Onkel wollte es erklären, hat es aber irgendwie nicht ganz geschafft. Warum Mama jetzt nicht da ist verstehst du auch nicht so ganz. Papa meinte irgendwas, dass sie nicht mehr wieder kommt... und das verstehst du erst recht nicht. Mama und Papa haben sich doch gar nicht gestritten oder so. Du hast beschlossen ihn morgen noch einmal zu fragen. Vielleicht ist er dann nicht mehr so traurig.

George

Durchs Küchenfenster siehst du den Mann aus dem Auto aussteigen. Er sieht sich kurz um und nähert sich dem Haus. Leise hörst du das knacken am Schloss und anschließend die Schritte im Flur. Du begibst dich zu ihm und beobachtest ihn aus deinem Versteck. Du hast ein gutes Gefühl mit ihm. Vielleicht hast du ja heute Glück. Er geht ins Wohnzimmer und erstarrt kurz als er die schlafende Familie sieht. Leise macht er sich ans Werk die Schubladen zu durchsuchen. Dann geht er wieder in den Flur. Nein! Doch kein Glück. Halt! An einer Kommode im Flur bleibt er stehen und öffnet die Schublade. Nach kurzem Wühlen entnimmt er ihr die Geldbörse und einen Autoschlüssel. Jetzt geht er durch die andere Tür in die Garage! JA! Du schreist förmlich in deinem Versteck!

Scheinbar enttäuscht schaut er sich um. Es steht kein Auto in der Garage. Nach kurzem Zögern möchte er scheinbar schon wieder gehen, als sein Blick auf die Schatulle auf dem Schrank fällt. Vorsichtig hebt er sie herunter und setzt sie auf dem Boden ab! Noch ist es nicht geschafft und noch musst du deine Freude zügeln, aber fast...! Nach kurzem überlegen nimmt er einen Bolzenschneider von der Wand und macht sich an den Metallbändern zu schaffen. „Noch eins! NOCH EINS!“ jubelst du stumm. Und mit einem letzten kurzen Schnappen zerschneidet er das letzte Band. Jetzt nur noch öffnen!

Du kannst es kaum erwarten als er fast zögerlich die

Schatulle öffnet.

Nun ist es Zeit für dich aus dem Schatten zu treten. Ein freudiges Gurgeln entrinnt deiner Kehle. Erschrocken fährt der Mann herum und sieht dich. In Panik rennt er nach draußen, die Ebenholzschatulle im Arm. An der Tür erreichst du ihn. Du nimmst seinen Kopf zwischen deine haarigen Pranken und ziehst bis du ein reißendes Geräusch hörst.

Voller Freunde drehst du dich um und gehst in das Haus zurück. Jetzt ist es endlich an der Zeit dich um die Frau und das Kind zu kümmern. Der erste wunderschöne Schritt auf dem Weg in den Untergang einer frevelhaften Familie. Alles wird perfekt sein!

Ach ja ... und dann war da ja noch der Mann im Auto ...

Es wird perfekt sein ...

Francis

Durch die Autoscheinwerfer erkennst du die Hausnummer gerade so. St. Jude Str. 8 Mit Sicherheit fette Beute in der Gegend ... haben ja auch alle neue Alarmanlagen ... Und du die Codes.

Du blickst dich kurz um und vergewisserst dich, dass dein Partner auch keinen Mist macht. Soweit alles klar.

Mit zwei Handgriffen bist du drin. Du greifst hinter den Vorhang neben der Tür und gibst den Code für die Anlage ein. Erledigt. Läuft alles wie am Schnürchen. Jetzt nur noch die Schätze finden. Leise schleichst du dich zur nächsten Tür. Halt! Dein Instinkt sagt dir die Tür links ist besser ... aber du hast ja alle Zeit der Welt. Du öffnest die Tür und ein flackernder Fernseher begrüßt dich. „Jay Leno“ sitzt lautlos hinter seinem Schreibtisch. Eine Frau mit ihrem Kind liegt auf der Couch. Schlafend.

Schön anzuschauen, aber dafür hast du keine Zeit. Leise machst du dich über die Schubladen her aber zu holen gibt es scheinbar nichts. Auf Zehenspitzen schleichst du aus dem Zimmer zurück in den Flur. Du möchtest gerade wieder gehen als dir die Kommode in 's Auge sticht. Du öffnest die erste Schublade und findest eine Geldbörse und einen Autoschlüssel. Eventuell kannst du ja doch noch etwas mehr mitnehmen. Du öffnest eine andere Tür und stehst in einer Garage. Kein Auto. Verdammt. Aber dein Instinkt trügt dich nie. Du fängst an zu suchen. Da auf den Schrank! Eine kleine Kiste.

Vorsichtig hebst du sie vom Schrank. Auf Hochglanz poliertes Holz. Aber warum mit diesen Metallbändern umschlagen? Mal schauen was so wertvoll ist. Im Notfall verkaufst du das Ding in einem Antiquariat. Du greifst nach einem Bolzenschneider. Du setzt ihn an und fängst an die Bänder zu durchtrennen. Du gehst behutsam vor. Es soll ja niemand wach werden. Das letzte Band ist geschafft. Vorsichtig öffnest du die Schatulle.

Dir steigt ein Geruch nach nassem Fell in die Nase! Und dazu dieses tiefe Grollen! Langsam drehst du dich um. Ein Hund ist deine erste Idee. Aber als du es erblickst entfällt dir jeder Gedanke. Von Panik erfüllt rennst du Richtung Tür. Irgendetwas ist hinter dir her! Da siehst du das Auto. Francis lässt bereits den Motor an. Irgendetwas packt dich am Kopf! Was hast du nur getan!

Recherchen

Die Spieler werden immer wieder versuchen herauszufinden was genau eigentlich passiert. Hierfür stehen ihnen einige Mittel zur Verfügung: Zum Beispiel könnten sie geschickte Fragen an die Häftlinge und Wärter stellen um mehr über die Morde heraus zu finden. Es ist sogar denkbar, wenn auch unwahrscheinlich, dass sie ihr eigenes Verhör dazu benutzen können um Kontakt zu einem FBI-Agenten oder Marshall aufzubauen, der ihnen dann später weitere Informationen zuspielt.

Des Weiteren können sie natürlich in der Bibliothek oder im Internet recherchieren. Hier werden sie selbstverständlich nur Informationen finden, die im öffentlichen Netz zu finden sind. Es ist so gut wie unmöglich über diesen Weg an Ermittlungsakten oder andere Daten zu kommen. Hierfür könnten sie aber auch ihren Anwalt anrufen, denn sie haben ja einen Anruf pro Woche frei.

Bei der Nutzung des Internets sollten die Charaktere tunlichst auf die Zeit achten. Es gilt zu bedenken, dass jeder Häftling pro Woche nur eine Stunde Internetzeit zur Verfügung hat. Es gibt zwar viele Häftlinge die ihre eigene Netz-Zeit für ein paar Zigaretten verkaufen, allerdings müssen diese dann als Alibi mit am Computer sitzen.

Insekten im Essen

Mit je einem gelungenen Wurf auf *Bibliotheks-/Internetnutzung* oder einem Wurf auf *Naturkunde* können die Charaktere folgendes herausfinden.

Anmerkung: Die Insekten/Würmer sind real existent. Wenn der Spielleiter dies möchte, kann er den Spielern zur Recherche das reale Internet zur Verfügung stellen.

Würmer

Bei den Würmern handelt es sich um *Eisenia fetida* (Regenwürmer) die zu den *Ringelwürmern* gehören. Diese Gattung wird bis zu 9 Zentimeter lang und hat 105 Segmente (Ringe). Sein Körper ist rötlich/bräunlich fleischfarben. Eine Besonderheit ist, dass er sehr beweglich ist. Dies merken die Spieler auch in der Kantine, wenn die Würmer sich wild windend aus den Äpfeln hervorquellen.

Auf eine Art Nestverhalten oder ähnliches finden die Charaktere keinerlei Hinweise. Grundsätzlich ist es ohnehin ungewöhnlich den Wurm, wie eine Made, in frischem Obst zu sehen.

Außerdem können die Charaktere mit einem weiteren schweren Wurf auf *Bibliotheks-/Internetnutzung* oder einem schweren Wurf auf *Naturkunde* herausfinden, dass diese besondere Gattung im osteuropäischen Raum besondere Verbreitung findet.

Käfer

Die Käfer können als *Ectobius lapponicus* (Gemeine Waldschabe) identifiziert werden. Sie sind ca. 1 Zentimeter lang und haben lange Fühler zur Orientierung und Nahrungssuche. Im Erwachsenenalter sind sie voll flugfähig. Der Lebensraum sind Wälder in Süd- und Osteuropa bis in großen Teile Sibiriens.

Ebenholzschatulle

Die Spieler werden wahrscheinlich einen Zusammenhang zwischen Georges Holzkiste und den Geschehnissen im Gefängnis sehen. Dazu gibt es verschiedene Ermittlungsansätze.

Wo kam die Kiste her?

Alles was George weiß, ist das sie aus Rumänien aus der Nähe von Bukarest abgeschickt wurde.

Sein Vater erwarb sie in Prag, kurz vor seiner Abreise nach Bukarest und sandte sie ihm von dort.

Okkulter Hintergrund?

Mit *Bibliotheks-/Internetnutzung* können die Charaktere unzählige mythologische Zusammenhänge finden. Einer der naheliegenden ist die *Büchse der Pandora* oder die *Chinesische Legende um Chang'e* (*Block-B Handout #2 – Internet Recherche*).

Anmerkung: Der Spielleiter mag geneigt sein, hier noch mehr Informationen zu liefern. Er wird feststellen, dass das Internet noch unzählige weitere Legenden zu kleinen Holzkisten bietet, die er benutzen kann.

Was weiß Georges Vater?

Georges Vater ist ein echter Weltenbummler. Was er genau macht, vermag *George* nicht zu sagen, aber es hat irgendetwas mit Antiquitäten zu tun. *George* hat mit ihm nur sporadisch Kontakt, meistens zu Weihnachten oder zu seinem Geburtstag. Er hat nur eine E-Mail-Adresse, über die er ihn erreichen kann. Allerdings hat er ihn schon während der Gerichtsverhandlung mehrfach versucht zu erreichen und nur Rückmeldungen erhalten, dass das Postfach voll sei. Sollte *George* erneut versuchen auf diesem Weg Kontakt aufzunehmen, wird er nur feststellen, dass sich nichts geändert hat.

Daher ist es für *George* unmöglich herauszufinden, was sein Vater weiß.

Geschichte des Maine-State-Prison

Das *Maine-State-Prison* hat eine wahrlich bewegte Vergangenheit, welche die Charaktere durch *Bibliotheks-/Internetnutzung* in einer alten Gefängnis-Chronik der Bibliothek nachlesen können. Natürlich wird der *alte Dan* gerne beratend zur Seite stehen und den Charakteren dieses Buch empfehlen und notfalls heraussuchen.

Das *Maine-State-Prison* wurde im Jahre 1751 als eine Festung des Britischen Imperiums erbaut. Sie fand anfangs hauptsächlich Anwendung als eine Garnison gegen die Ureinwohner, später dann auch

gegen Frankreich und Spanien. In den Jahren 1766 und 1767 wurde die Festung als Deportationslager für fast 300 Eingeborene (Stamm: Pennacook) genutzt. Man versuchte sie an die westliche Kultur anzupassen, versagte dabei aber kläglich.

In den Unabhängigkeitskriegen (1775 bis 1781) wurde die Festung mehrfach belagert, bis sie im Jahre 1780 von den Auführern eingenommen wurde. Im letzten Kriegsjahr diente sie vornehmlich als Kriegsgefangenenlager.

Im Bürgerkrieg des 19. Jahrhunderts wurde der Festung nur eine erstaunlich kleine Rolle zu teil und sie diente nur als Ausbildungsstätte für die Soldaten der Nord-Staaten. Im Jahre 1898 brannte sie dann bei einem Feuer unbekannter Ursache fast vollständig ab. Im Jahre 1901 wurde sie größtenteils neu aufgebaut.

Nach dem Angriff der Japaner auf die Vereinigten Staaten in Pearl Harbor wurde die Festung wieder einmal als Deportationslager genutzt. Diesmal aber nicht für Ureinwohner, sondern für japanischstämmige Bürger der Vereinigten Staaten. Die Haftbedingungen galten als katastrophal, drakonische Strafen und Folter waren an der Tagesordnung.

Im Jahre 1951 brannte die Festung dann noch einmal bis auf die Grundmauern ab. Allerdings brachte die steigende Kriminalitätsrate die Regierung im Jahre 1953 dazu die Festung als das *Maine-State-Prison* auf den alten Mauern neu aufzubauen. Seitdem wurde das Gefängnis immer weiter aus- und umgebaut.

Eine alte Zelle

Jede Nacht kommt der *alte Mann* aus einer von 105 aus sichtbaren Zelle im ersten Obergeschoss. *Greyhawk* und *Gonzales* wissen, dass diese Zelle schon seit langem nicht genutzt wird. Vor ca. 1,5 Jahren entstand durch einen Wasserschaden Schimmel, der seit dem immer wieder durchbricht. So kommt es auch, dass alle sechs Monate ein Reinigungstrupp mit Dampfstrahlern und Chemie die Zelle reinigen muss. Dies passierte zuletzt vor ca. zwei Monaten.

Die Zelle selbst ist immer verschlossen. Eine kleine Staubschicht hat sich auf dem Boden abgelagert, Spuren sind keine zu entdecken.

Die Morde

Für die Spieler ist es sehr schwer einen Blick in die Zelle zu werfen, bevor die Spurensicherung und Reinigung tätig war. Um einen Aufruhr zu vermeiden wird meistens sehr schnell alles gesäubert und die Leichenreste abtransportiert. Die Tatorte selbst sind immer von mehreren Wachleuten bewacht. So können die Charaktere nur von der anderen Seite des Zellenblocks einen Blick in die Zellen werfen und können mit *Verborgenes erkennen* sehen, dass (Stahl-)Möbel beschädigt wurden und der Reinigungsstrupp scheinbar auch die Decke gesäubert hat.

Allerdings werden sie sich sicherlich bei den Häftlingen und den Wärtern erkundigen, was mittels *Ansehen* oder *Überreden* auch funktioniert.

Was haben die Häftlinge gesehen?

Die Häftlinge auf der anderen Seite des Blocks haben zwar den Mord nicht gesehen, dafür aber die Resultate. Sie können sagen, dass keinerlei Leichen aus den Zellen getragen wurden. Allerhöchstens Leichenteile. Manche befragte Häftlinge werden hier etwas übertreiben und sich evtl. auch gegenseitig widersprechen. Fakt ist – da sind sich alle einig – dass es aussah wie in einem Schlachthaus.

Was haben die Wärter gesehen?

Im Laufe des Abenteuers werden die Wachen im Zellenblock immer weiter verstärkt. Hierbei werden die Wärter allerdings nie Zeugen was ihnen absolut unerklärlich ist. Immerhin stehen sie oft direkt davor.

Berichten können sie zu den Schauplätzen nur wenig. Die Leichen sind bis zur Unkenntlichkeit zerstückelt und die Schauplätze erinnern mit ihrem unsagbar vielem Blut an Schlachthöfe.

Ein wichtiges Detail wissen die Wärter noch zu berichten: Nicht einmal die Kameras haben die Morde

oder den Täter aufzeichnen können. Fast scheint es so zu sein, dass die Morde zwischen zwei Kameraschwenks passiert sind. Gerade war die Zellentür noch geschlossen und dann offen.

Dies kann sich für die Spieler als eine äußerst nützliche Information erweisen. Eventuell kommen sie ja auf die *Idee*, dass der alte Mann die Wachen einschläfert oder eventuelle sogar auf die verrückte Möglichkeit des *Entrückens*. Dies dürfte sich für ihre Flucht als ganz entscheidend erweisen.

Das Klopfen am Fenster

Sicherlich werden die Spieler herausfinden wollen, was in der zweiten Nacht am Fenster klopft. In der Nacht können sie noch nichts erkennen, aber dafür am nächsten Morgen im Tageslicht.

Scheinbar hatte sich in der Nacht eine Fledermaus verirrt und ist so lange gegen das Plexiglas-Fenster geflogen, bis sie mit gebrochenem Genick liegen geblieben ist. Dabei hat sie lauter blutige Spritzer auf der Scheibe hinterlassen und ist ein paar Mal so stark dagegen geflogen, dass richtige Blutrinnsale entstanden.

Natürlich ist den Charakteren klar, dass eine Fledermaus über Ultraschall navigiert und eigentlich nicht gegen Fenster fliegen sollte.

Bei der Fledermaus, handelt es sich im Übrigen um eine ca. 6 cm lange ‚Amerikanische Haftscheibenfledermaus‘ (Thyropteridae). Sollten die Charaktere über *Bibliotheks-/Internetnutzung* Nachforschungen anstellen fällt ihnen evtl. auf, dass es sich um ein ungewöhnlich großes Exemplar handelt.

Anhang

a.) Menschen

Patric Barnhard, 62 Jahre, Gefängnisdirektor

Älterer Mann mit grauen Haaren und freundlichem Gesicht. Trägt meist ein kariertes Hemd mit einer Lederweste. Auffallend sind seine Taschenuhr in der Westentasche und eine Pfeife die er überall mit hin- nimmt.

ST 9 KO 9 GR 12 IN 14 MA 11
GE 12 ER 13 BI 16 gS 55

Trefferpunkte: 10
Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 80%, Buchführung 65%,
Geschichtskennntnisse 50%, Gesetzeskennntnisse
70%, Psychologie 35%, Überreden 40%, Überzeu-
gen 45%

Sprachen: Englisch 80%, Spanisch 50%, Franzö-
sisch 40%, Latein 20%

Beschreibung: Direktor *Barnhard* liebt seinen Job und ist stolz, dass sein Gefängnis von allen US- Inhaftierungsanstalten die geringste Quote an Ge- waltverbrechen hat, tritt diese Tatsache aber nicht unnötig breit. Er ist sich im Klaren darüber, dass er einige sehr gefährliche Häftlinge in seinem Gefäng- nis hat, glaubt aber immer noch an das Gute im Menschen.

Sollten die Charaktere mit *Barnhard* sprechen wol- len, wird seine Sekretärin einen Termin eintragen und sie werden tatsächlich zu ihm vorgelassen. Soll- ten sie ihm dann allerdings etwas von haarigen Monstern erzählen, wird er allerhöchstens glauben, dass sie ihm einen Streich spielen wollen oder ein- fach um Aufmerksamkeit buhlen.

*Dan Coleman (Der alte Dan), 83 Jahre,
Häftling und Bibliothekar*

Freundlicher alter Mann der stets ein fröhliches Lä- cheln zeigt, welches ihn etwas senil wirken lässt. Schiefstehende, gelbe Zähne und eine Narbe an der Stirn dominieren seine Erscheinung.

ST 8 KO 10 GR 11 IN 18 MA 10
GE 11 ER 12 BI 14 gS 50

Trefferpunkte: 11
Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 70%, Buchführung 30%,
Bibliotheks-/Internetnutzung 90%, Gesetzeskenn-
ntnisse 25%, Horchen 40%, Überzeugen 75%, Ver-
borgenes Erkennen 70%

Sprachen: Englisch 75%, Spanisch 30%

Beschreibung: Der *alte Dan* ist sowohl der älteste Häftling und zugleich auch derjenige, welcher be- reits am längsten einsitzt. Er wird nicht nur von allen Häftlingen respektiert, sondern genießt bei vielen auch eine Art familiären Stand. Da er es geschafft hat, über all die Jahre hinweg neutral zu bleiben und sich nie einer Gang verpflichtet hat, hat er auch nie Probleme mit Mitinsassen bekommen. Dadurch genießt er auch bei der Gefängnisleitung einen Ruf als zuverlässiger Insasse der nie Ärger macht. Daher hat er auch den Posten des Bibliothekars inne, fährt immer abends ab 08:00 die Bücher aus und holt gelesene ab. Nur zu gerne ist er dabei für ein Schwätzchen zu haben und erzählt allerhand Gef- ängnis-Klatsch. Tagsüber trifft man ihn fast immer in der Bibliothek, wo er Bücher und Zeitungen liest, hin und wieder Papierkram erledigt oder auch ein- fach mal mit hochgelegten Beinen schläft.

Hintergrund: Die meisten Leute halten *Dan* für et- was seltsam oder sogar senil. Doch dies trifft mit- nichten zu. Tatsächlich ist *Dans* stetige Aufmerk- samkeit der Grund warum er es geschafft hat so

Block B

lange im Gefängnis zu überleben. *Dan* schnappt überall Informationen auf, kombiniert sie wie ein Taschenrechner und zieht daraus seine Schlüsse. Dadurch kann er politische Entwicklungen der Gangs zutreffend voraussagen – ohne, dass die Gangbosse ihre zukünftigen Entscheidungen auch nur im Entferntesten errahnen. Dies versetzt *Dan* in die Lage sich aus allen Problemen herauszuhalten und dauerhaft neutral zu bleiben.

So hat *Dan* natürlich auch mitbekommen, was *Gonzales* mit seiner Prüfung wirklich im Schilde führt. Allerdings ist *Dan* auch ein von Herzen guter Mensch und beschließt, *Gonzales* nicht zu melden. Ganz im Gegenteil: Er erkennt die Lage der Charaktere und beschließt sogar, ihnen bei ihrem Ausbruch zu helfen. Aus seiner Vergangenheit - als er noch selbst an einen Ausbruch glaubte - hat er noch einen alten Zellschlüssel der für 105 passt. Er übergibt den Schlüssel am letzten Tag an die Charaktere, möchte aber selbst lieber im Gefängnis bleiben. Die Welt hat sich für ihn zu stark verändert.

Clive Jesaja, 43 Jahre, Anführer der Aryan Brotherhood im Maine-State-Prison

Das Gesicht einer missmutigen Bulldogge zielt den haarlosen Kopf. Ein typisch irisches Kleeblatt über einem Hakenkreuz, ein Davidstern und andere aufgetowierte Gangsymbole, weisen seine Bandenzugehörigkeit und seine politische Einstellung aus.

ST 15 KO 13 GR 11 IN 9 MA 10
GE 11 ER 8 BI 9 gS 50

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 70%, Schaden 1W3+Sb; Fußtritt 40%, Schaden 1W6+Sb; Kopfstoß 80%, Schaden 1W4+Sb; Beißen 30%, Schaden 1W2+Sb

Fertigkeiten: Ansehen (AB) 90%, Ansehen (Insassen) 30%, Einschüchtern 70%, Feilschen 40%, Gesetzeskenntnisse 40%, Pharmazie 40%, Schlosserarbeiten 40%, Überreden 40%, Überzeugen 45%

Sprachen: Englisch 80%, Deutsch 20%

Beschreibung: *Clive* ist ein missmutiger, jähzorniger und zutiefst böser Mensch. Er empfindet nur sehr wenig Respekt vor seinen Mitinsassen und insbe-

sondere bei farbigen Menschen sieht er rot. Als aufrechter amerikanischer Neo-Nazi folgt er einem verkündeten Ideal der nationalsozialistischen Lehren des Dritten Reiches, welches den Hass primär auf Farbige und nicht auf Juden fokussiert. Ironischerweise ist er sogar selbst Jude.

Gefängnisinsasse

Diese Werte können für jeden Insassen des Maine-State-Prison heran gezogen werden. Sie dienen nur als Richtwerte für den Spielleiter und können nach Belieben modifiziert werden.

ST 13 KO 12 GR 12 IN 10 MA 11
GE 12 ER 11 BI 8 gS 60

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb; Fußtritt 35%, Schaden 1W6+Sb; Kopfstoß 15%, Schaden 1W4+Sb

Fertigkeiten: Gesetzeskenntnisse 20%, Feilschen 35%, Überreden 30%, Überzeugen 25%, Schlosserarbeiten 20%

Wärter

Diese Werte können für jeden beliebigen Wärter des Gefängnisses benutzt werden. Dabei handelt es sich hier nur um Richtwerte, welche der Spielleiter nach Belieben anpassen kann.

ST 13 KO 12 GR 12 IN 11 MA 12
GE 11 ER 11 BI 10 gS 65

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 65%, Schaden 1W3+Sb; Fußtritt 40%, Schaden 1W6+Sb; Schlagstock(Tonfa) 60%, Schaden 1W8+Sb; Pfefferspray 55%, Schaden Betäubung

Fertigkeiten: Ausweichen 30%, Erste Hilfe 40%, Gesetzeskenntnisse 30%, Kampfsport 30%, Pharmazie 20%, Verborgenes Erkennen 60%

Siehe (Umgang mit den Wärtern)

b.) Kreaturen

Der alte Mann, Sendbote des Terrors

Ein unscheinbarer alter Mann dessen Gesicht von unsagbar vielen kleinen Falten dominiert wird.

ST 10 KO 10 GR 11 IN 24 MA 30
GE 15 ER 13 BI 25 gS -

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Zauber: Entrücken, Verwandeln in haariges Wesen

Fertigkeiten: Ausweichen 50%, Horchen 70%, Schnüffeln 70%, Psychologie 100%, Verborgenes erkennen 70%

Sprachen: Jede 100%

Stabilitätsverlust: In Gestalt des alten Mannes keine; Verwandlung zum *haarigen Wesen* 1W2/1W6; als *haariges Wesen* 1W4/1W8

Hintergrund: Ende des 14. Jahrhunderts erschafft Nyarlathotep die *Ebenholzschatulle* und damit auch den alten Mann. Immer wenn jemand die Schatulle öffnet, wird der *alte Mann* befreit und verbreitet Terror und Schrecken. Man könnte auch sagen, dass ein Fluch auf der Schatulle liegt und der *alte Mann* die Verkörperung dieses Fluches ist. Dabei verfolgt er tatsächlich ein relativ einfaches Ziel: Angetrieben von seiner Verachtung für die Unzulänglichkeit der ehemaligen Besitzer der Schatulle, nutzt er seinen unglaublichen Intellekt und seine grausamen Fähigkeiten um seine Opfer nach und nach in den Wahnsinn zu treiben. Erst am Ende seines Werkes wird er seinen Opfern als *haariges Wesen* begegnen und sie töten.

Opfer sind hierbei die ehemaligen Besitzer der Schatulle und vor allem die Personen welche die Schatulle öffneten oder daran beteiligt waren.

Natürlich ist dem alten Mann klar, dass seine Opfer in eine andere Zelle verlegt wurden, aber er nutzt die Gelegenheit sie noch länger leiden zu lassen und sie mit der scheinbar hoffnungslosen Situation weiter in

den Wahnsinn zu treiben.

Den alten Mann besiegen: Wenn der alte Mann umgebracht wird, erscheint er nach dem nächsten Sonnenuntergang erneut um seinen Schrecken zu verbreiten. In der Tat gibt es für die Spieler in diesem Abenteuer keine Möglichkeit das Wesen endgültig zu besiegen. Dies wird erst im angedeuteten dritten Teil der Trilogie möglich sein.

Das haarige Wesen, wahre Gestalt des alten Mannes

Ein 2,50 Meter großes haariges, humanoides Wesen. Der ganze Körper ist mit einem langen, unnatürlich gleichmäßigen Fell bedeckt. Dem Gesicht fehlen Augen, Nase und Ohren. Nur ein gewaltiges, grinendes Maul mit Messerschafem gelben Zähnen zieht sich von Wange zu Wange. Seine Angriffe unterstreicht es gerne mit einem heulenden Laut der sich irgendwo zwischen einem tiefen Knurren und einem lauten Gurgeln befindet.

ST 35 KO 42 GR 22 IN 8 MA 30
GE 14 ER 6 BI 5 gS -

Trefferpunkte: 33

Schadensbonus: +3W6

Angriff: Klauen 100%, Schaden 2W6+3+Sb; Biss 60% 3W10+Sb

Panzerung: Immun gegen irdische Waffen. Kann nur von verzauberten Waffen und Zaubern verwundet werden.

Zauber: Entrücken, Verwandeln in alten Mann

Fertigkeiten: Horchen 80%, Schnüffeln 70%, Spurensuche 90%, Verborgenes erkennen 70%

Stabilitätsverlust: Verwandlung zum *haarigen Wesen* 1W2/1W6; als *haariges Wesen* 1W4/1W8

Hintergrund: Das *haarige Wesen* ist eine Inkarnationsform des *alten Mannes*. Er benutzt das *Wesen* um sich körperlich zu verteidigen oder andere Lebewesen gezielt zu töten. Selbst hierbei wird er aber immer das Ziel des Psychoterrors vor Augen haben. Daher wird er sich nie in der Öffentlichkeit zum

haarigen Wesen verwandeln und auch nur Töten, wenn es dem Ziel des Psychoterrors dienlich ist. Gerne spielt er mit seinen Opfern perfide Spielchen die immer so aussehen, als hätten sie eine Chance.

c.) Zauber

Verwandeln in haariges Wesen / alten Mann

Mit diesem Zauber ist der *alte Mann* / das *haarige Wesen* in der Lage seine Gestalt hin und her zu wechseln. Dabei handelt es sich hier nicht um einen Zauber im eigentlichen Sinne sondern vielmehr um eine Fähigkeit mit der *Nyarlahotep* den *alten Mann* bei seiner Erschaffung ausgestattet hat. Für den *alten Mann* ist das benutzen dieses Zaubers so selbstverständlich wie für einen Menschen das Atmen. Die Durchführung des Zaubers dauert hierbei zwischen drei und zehn Sekunden. Sofern es dem *alten Mann* dienlich ist, kann er dies auch nach Belieben verlangsamen. Wichtig ist auch, dass der Zauber den *alten Mann* keinerlei *Magiepunkte* kostet oder ihn bei seinem Tun behindert. So kann er sich parallel zu jeder Tätigkeit verwandeln ohne dadurch Einschränkungen zu erleiden.

Die Verwandlung selbst kann auf verschiedene Arten wahrgenommen werden. Meistens sieht es für den Beobachter so aus als ob das *haarige Wesen* aus der Gestalt des *alten Mannes* heraus aufsteht – Fast so als wäre die Gestalt des *alten Mannes* nur eine Maske hinter der sich das *haarige Wesen* versteckt.

Entrücken

Auch dieser Zauber ist eher als eine Gabe des alten Mannes zu verstehen, die er ohne jeden *Magiepunktverlust* nach Belieben nutzen kann.

Der *alte Mann* / Das *haarige Wesen* ist in der Lage, eine oder mehrere andere Person/en, sich selbst aber auch Orte nach Belieben in eine andere Dimension und Zeit zu versetzen. So kann er z.B. eine Person in das Jahr 1400 zurück versetzen, in eine Dimension schicken welche sich nur leicht von der unseren unterscheidet oder sogar in eine komplett andere Dimension schicken in der alle physikalischen Grenzen aufgehoben sind. Dabei gibt es für den *alten Mann* / das *haarige Wesen* aber auch Grenzen. So kann er sein Opfer z. B. nicht räumlich versetzen. Wenn er einen Menschen am Brandenburger Tor um

700 Jahre in die Vergangenheit schickt, wird die Person immer noch an derselben Stelle stehen, ganz egal ob das Brandenburger Tor nun bereits gebaut wurde oder nicht. Wenn er beschließt eine Person in die Dimension der *Tindalosianer* zu versetzen, wird er auch dies schaffen. Allerdings wird die versetzte Person an derselben Stelle in *Tindalos* auftauchen.

Dabei merkt die Person erst einmal nichts von dem Dimensionswechsel. Damit wird es für sie eher aussehen als ob ihre Umgebung zwar die Gleiche ist, sich aber auf seltsame Art und Weise verändert hat.

Wenn ein Ort in eine andere Dimension versetzt wird, entsteht ein lokaler Übergang in diese Dimension. Wird z. B. exakt ein Raum ‚entrückt‘, so würde eine Person durch das Betreten des Raumes die Dimension wechseln. Wenn sie ihn wieder verlässt, wäre sie wieder in ihrer eigenen Dimension. Für den Unwissenden wird dies aber eher so aussehen, als hätte sich der Raum etwas verändert, denn der Dimensionswechsel vollzieht sich unmerklich.

d.) Artefakte

Die Ebenholzschatulle

Im Jahre 1398 beschwört ein tschechischer (damals *Heiliges Römisches Reich*) Rabbi *Nyarlahotep* und bittet um Hilfe für sein Dorf. Hierfür erhält er die *Ebenholzschatulle*, welche ewiges Glück bringen soll, solange man sie nur nie öffnet. Dies hat auch einen bestimmten Grund, denn an die Schatulle ist eine Art höheres Wesen (der *alte Mann*) gebunden welches freibricht wenn man sie öffnet. *Nyarlahotep* übergab die Schatulle unter zwei Bedingungen: Sie darf nie geöffnet werden und jeden Neumond soll ein Kind geopfert werden. Da die Dorfbewohner das Opfern ihrer Kinder nicht ertrugen, wollten sie die Truhe vernichten und öffneten sie, womit der *alte Mann* in Erscheinung trat und alle außer einem tötete.

Heutzutage existiert die Truhe noch immer, nur Kinder müssen keine mehr geopfert werden (tatsächlich war das eine Lüge *Nyarlahoteps*. Es mussten nie Kinder geopfert werden um den Fluch in Schach zu halten).

Die Ebenholzschatulle selbst ist eine sehr schlichte, auf Hochglanz polierte, verschließbare Holzschatul-

le. Nach den Geschehnissen im Jahre 1921 wurde sie mit Metallbändern umwickelt und verschweißt. Im Jahre 2003 dann, wird sie von ihrem Verschluss befreit und von *Westend* geöffnet, woraufhin der *alte Mann* freibricht.

Es ist so gut wie unmöglich die *Ebenholzschatulle* zu vernichten. Selbst unter größten Krafteinwirkungen bleibt sie unversehrt. Denkbare Möglichkeiten sie zu vernichten wären evtl. der Einsatz von Kernwaffen oder das Schießen in die Sonne.

Handouts

Handout 1

Der Brief von Georges Vater wird nur auf seinem Charakterbogen erwähnt und sollte von Anfang an mit dem Charakterbogen zusammen ausgehändigt werden.

Handout 2

Die Ergebnisse einer Internetrecherche werden auf Seite 23 im Kapitel ‚Okkulter Hintergrund‘ erwähnt.



HOTEL VIVALDI - BUKUREȘTI, ROMÂNIA

George Kingsley
8 St. Jude Street
Portland, ME 04103
USA

22. Mai 2003

Lieber George,

Lange ist es her, dass wir uns das letzte Mal gesprochen haben. Ich hoffe, euch geht es allen gut und ihr kommt gut über die Runden. Ich denke darüber nach, euch mal wieder besuchen zu kommen. Evtl. kommende Weihnachten oder so.

Meine Europareise kommt gut voran. So wie es aussieht, werde ich aber bald nach Asien weiter ziehen. Dennoch habe ich in Europa einige interessante Stücke gefunden, welche ich meiner Sammlung hinzufügen möchte. Unter anderem fand ich in einem Prager Antiquariat die beiliegende, kleine Schatulle. Der Besitzer wollte sie mir Anfangs nicht verkaufen, aber am Ende machte er mir doch einen guten Preis. Er sagte, man müsse gut auf sie aufpassen und dürfe sie niemals öffnen, dann bringe sie dem Besitzer ewiges Glück. Fast so wie die Büchse der Pandora. Jedenfalls war er ganz versessen darauf zu betonen, dass das Öffnen der Kiste zu unterlassen sei.

Ich denke wirklich, ich werde bald einmal wieder in den Staaten vorbeischauen. Dann können wir uns gern ausgiebig bei einem guten Glas Cognac über Gott und die Welt (und natürlich meine Reisen, ich habe viel zu erzählen!) unterhalten.

Grüß alle schön von mir.

Anthony Kingsley

Die Legende um die „Büchse der Pandora“

Die **Büchse der Pandora** ist ein fester Bestandteil der griechischen Mythologie. Sie brachte erst alles Üble und am Ende die Hoffnung über die Welt.

Zeus übergab die Büchse an Pandora als Teil der Strafe der Menschheit für das von Prometheus gestohlene Feuer. Zeus befahl Pandora, die Büchse den Menschen zu schenken und ihnen mitzuteilen, dass sie nie geöffnet werden solle.

Doch getrieben von der Neugier öffneten die Menschen die Büchse und setzen alle Laster und Untugenden frei. So entstand alles Übel und Chaos regierte die Welt. Das einzige Gute in der Büchse war die Hoffnung. Doch bevor diese entweichen konnte wurde sie wieder verschlossen. So ging die Welt langsam dem Untergang entgegen, bis Pandora die Büchse erneut öffnete um der Menschheit die Hoffnung zu schenken.



Jules Joseph Lefebvre's „Pandora“

Chang'e und der Bogenschütze

Bei **Chang'e** handelt es sich um eine chinesische Göttin des Mondes. Dabei personifiziert sie nicht den Mond, sondern lebt auf ihm. In der Geschichte um **Chang'e und den Bogenschützen** lebt Chang'e und ihr Ehemann Houyi als unsterbliche auf dem Mond. Eines Tages verwandeln sich zehn Söhne des Jadekaisers zu zehn Sonnen und versengen die Erde.

Daraufhin bittet der Jadekaiser den Bogenschützen Houyi neun der zehn Sonnen vom Himmel zu schießen, und nur einem das Leben zu gewähren. So schießt Houyi neun der zehn Söhne vom Himmel und der Jadekaiser wird todunglücklich. Zur Strafe verbannt er Chang'e und Houyi vom Mond auf die Erde und nimmt ihnen die Unsterblichkeit. Durch die Verbannung wird Chang'e sehr traurig und Houyi zieht aus um eine Medizin zu suchen, welche die Unsterblichkeit der beiden wiederherstellen solle. Auf seiner Suche begegnet er der Königsmutter des Westens, die ihm die Medizin gibt. Sie warnt aber ausdrücklich davor, dass nur die Hälfte der Medizin von einer Person allein genommen werden darf.



Unbekannter Künstler: „Chang'e steigt zum Mond auf“

Houyi bringt die Medizin, verstaut in einem Ebenholzkästchen, nach Hause zu seiner Frau, verlässt das Heim dann aber noch einmal. Getrieben durch die Neugier öffnet Chang'e das Kästchen und findet die Medizin. In diesem Moment kommt Houyi nach Hause und überrascht Chang'e. Aus Angst, Houyi würde ihr die Medizin wegnehmen, nimmt Chang'e versehentlich die ganze Medizin. Durch die Überdosis beginnt sie augenblicklich in den Himmel aufzusteigen. So landete Chang'e schließlich als Unsterbliche auf dem Mond und ihr Ehemann blieb als Sterblicher auf der Erde.

INSASSENDATENBLATT

ZUR VERWENDUNG DIESES FORMBLATTES SIEHE VERFAHREN A-34.
 DIE AUSSTELLENDE BEHÖRDE IST DAS U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE, BUREAU OF PRISONS.

SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME, VORNAME GONZALES, MARCO FELIPE		2. ALIAS (WENN ANWENDBAR)		3. INSASSE NR. 837-39-GM	
4. ETHNIE PUERTO-RICANER		5. GRÖSSE (IN)	6. GEWICHT (PO)	7. GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F	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	SCHADENSINDEX		N/A					

DESSIDE 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

MASSPUNKTE

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%)	
Anthropologie (21%)	
Archäologie (21%)	
Astronomie (21%)	
Ausweichen (GE) (21%)	22
Bibliotheks-/Internetnutzung (25%)	60
Biologie (21%)	
Buchführung (10%)	
Chemie (21%)	
Computernutzung (21%)	
Cihulhu-Mythos (25%)	
Elektrische Reparaturen (10%)	
Elektronik (21%)	
Erste Hilfe (30%)	40
Fallschirmspringen (21%)	
Fallschirm (25%)	35
Fahren (20%)	
PKW	40
Fotografie (10%)	
Fremdsprache (21%)	
ENGLISCH	60
Geologie (21%)	20

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennntnisse (20%)	
Gesetzeskenntnisse (25%)	50
Handwerk (25%)	
Hörchen (25%)	50
Kampfsportart (21%)	
Klettern (ST+GE) (21%)	23
Kunst (25%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	30
Medizin (25%)	
Muttersprache (BI) (25%)	
SPANISCH	55
Naturkunde (10%)	
Okkultismus (25%)	
Orientierung (25%)	
Pharmazie (21%)	
Physik (21%)	
Pilot (21%)	
Psychoanalyse (21%)	
Psychologie (25%)	
Reiten (25%)	
Schleichen (10%)	30
Schlosserarbeiten (21%)	30

FERTIGKEIT	%
Schweres Gerät (21%)	
Schwimmen (25%)	
Sprengen (21%)	
Springen (25%)	
Spurensuche (10%)	
Tarnen (15%)	
Überreden (25%)	
Überzeugen (15%)	
Verbergen (10%)	50
Verborgenes erkennen (25%)	50
Verkleiden (21%)	
Werfen (25%)	
BIBEL ZITIEREN	50
TUNNEL GRABEN	40
Artillerie (21%)	
Bogen (20%)	
Faustfeuerwaffe (20%)	40
Gewehr (25%)	
Granatgewehr (15%)	
Maschinengewehr (15%)	
Maschinenpistole (15%)	
Schrotflinte (30%)	

SEKTION D: PHYSISCHES GEWALTPOTENTIAL

BESCHREIBUNG	%	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 auch 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 wärest 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

BESCHREIBUNG DES BESITZGUTS	MENGE
PLASTIKLÖFFEL	KKRRRRK
BIBEL	1
LEDERBAND + KREUZ	2
ZIGARETTENSCHACHTEL	2
LEHRBUCH:	1
GESCHICHTE DER USA	

INSASSENDATENBLATT

ZUR VERWENDUNG DIESES FORMBLATTES SIEHE VERFAHREN A.38.
DIE AUSSTELLENDE BEHÖRDE IST DAS U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE, BUREAU OF PRISONS.

SEKTION A: PERSONALDATEN

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

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	SCHADENSFORUS		N/A					
BESTIENE STABILITÄT										TREFFERPUNKTE					
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19										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										WAFFENPUNKTE					
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%)	40
Anthropologie (01%)	
Archäologie (01%)	
Astronomie (01%)	
Ausweichen (02x2%)	24
Bibliotheks-/Internetzutzung (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%)	
ENGLISCH	75
Geologie (01%)	50

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennntnisse (20%)	30
Gesetzeskennntnisse (05%)	35
Handwerk (05%)	
HOLZBEARBEITUNG	80
Hörchen (25%)	
Kampfsportart (01%)	
Klettern (0ST+GE%)	23
Kunst (05%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	30
Medizin (05%)	
Muttersprache (01x05%)	
SACTICOKE	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%)	
Tamen (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

BESCHREIBUNG	%	SCHADEN
FAUSTSCHLAG	50	1W3
KOPFSTOSS	10	1W4

SEKTION E: PROTOKOLL BESITZ

BESCHREIBUNG DES GEGENSTANDS	MENGE
MEHRERE HOLZFIGUREN	
TRAUMFÄNGER	1
ZIGARETTENSCHACHTELN	2
FOTO ALTES BERGWERK	1

SEKTION F: ALLGEMEINER HINTERGRUND

DIE OFFIZIELLE STORY

Jeder kennt dich nur als einen alten, schweigsamen Indianer. Als Resozialisierungsprojekt darfst du in der Werkstatte 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 ihren 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 Ausmüchterungstherapie bekamst du eine Stelle als Hausmeister an der Grundschule des Reservats. Doch irgendwann hatte der Alkohol in dir gewerkt. Selbst die Geister wandten sich von dir ab. Du vergewaltigtest und tötetest drei Grundschülerinnen. Anschließend verscharrtest du die Leichen im Wald. Dafür bekommst 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.

INSASSENDATENBLATT

ZUR VERWENDUNG DIESES FORMBLATTES SEHE VERFAHREN A-38.
 DIE AUSSTELLENDE BEHÖRDE IST DAS U. S. DEPARTMENT OF JUSTICE, BUREAU OF PRISONS.

SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME VORNAME KINGSLEY, GEORGE		2. ALTER (BREMENANZEIGEN)		3. INSASSE NR. 787-19-KG	
4. ETHNIE KAUKASIER		5. GRÖSSE (CM)	6. GEWICHT (POUND)	7. OBERSCHNITT	8. ALTER
1,83		85		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	46
9. HAARFARBE BLOND	10. AUGENFARBE GRÜN-GRAU	11. HAUTFARBE HELL	12. SONSTIGE MERKMALE N/A		

SEKTION B: PROTOKOLL PHYSISCH-KOGNITIVE UND PSYCHOLOGISCHE ÜBERPRÜFUNG

ST	GR	ER	IN	BI	Idee	Glück	Wissen
8	12	11	15	19	75	50	80
KO	GE	GS	MA	SCHADENSSTADIUM			
9	9	45	10	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

TREFFENPUNKTE

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

WAGEFÜHRTE

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

BEREICH FÜR LICHTBILD
NICHT BESCHRIFTEN

BLOCK

B

SEKTION C: PROTOKOLL ARBEITSFÄHIGKEITS- UND FERTIGKEITSEINSCHÄTZUNG

FERTIGKEIT	%	FERTIGKEIT	%	FERTIGKEIT	%
Ansehen (15%)	40	Geschichtskennntnisse (20%)	60	Schweres Gerät (01%)	
Anthropologie (01%)	30	Gesetzeskennntnisse (05%)	50	Schwimmen (25%)	
Archäologie (01%)		Handwerk (05%)		Sprengen (01%)	
Astronomie (01%)	30	Horchen (20%)		Springen (25%)	
Ausweichen (05x2%)	18	Kampfsportart (01%)		Spurensuche (10%)	
Bibliotheks-/Internetnutzung (25%)	60	Klettern (ST+GE%)	17	Tarnen (15%)	
Biologie (01%)	30	Kunst (05%)		Überreden (05%)	
Buchführung (10%)	30	Mechanische Reparaturen (20%)		Überzeugen (15%)	60
Chemie (01%)	30	Medizin (05%)	30	Verbergen (10%)	
Computernutzung (01%)		Muttersprache (B=05%)		Verborgenes erkennen (25%)	60
Cthulhu-Mythos (00%)		ENGLISCH	95	Verkleiden (01%)	
Elektrische Reparaturen (10%)		Naturkunde (10%)	40	Werfen (25%)	
Elektronik (01%)		Okkultismus (05%)		UNTERRICHTEN	75
Erste Hilfe (20%)	50	Orientierung (05%)			
Fallschirmspringen (01%)		Pharmazie (01%)			
Fellschen (05%)		Physik (01%)	35		
Fahren (20%)		Pilot (01%)			
Fotografie (10%)		Psychoanalyse (01%)	30	Artillerie (01%)	
Fremdsprache (01%)		Psychologie (05%)	50	Bogen (20%)	
LATEIN	45	Reiten (05%)		Faustfeuerwaffe (20%)	
HEBRÄISCH	50	Schleichen (10%)		Gewehr (25%)	
Geologie (01%)		Schlosserarbeiten (01%)		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

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

DIE WAHRE GESCHICHTE (for your eyes only)

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

INSASSENDATENBLATT

ZUR VERWENDUNG DIESER FORMBLÄTTER SIEHE VERFAHREN A-28.
 DIE AUSSTELLENDE BEHÖRDE IST DAS U. S. DEPARTMENT OF JUSTICE, BUREAU OF PRISONS.

SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME VORNAME LINCOLN, FRANCIS		2. ALIAS (BENUTZBAR)		3. INKASSEN NR. 875-12-LP	
4. ETHNIE AFRO-AMERIKANISCH		5. BROSCHTÜR 1,80	6. GEWICHT (KG) 76	7. GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F	8. ALTER 24
9. HAARFARBE SCHWARZ	10. AUGENFARBE BRAUN	11. HAUTFARBE SCHWARZ	12. SONSTIGE MERKMALE N/A		

SEKTION B: PROTOKOLL PHYSISCH-KOGNITIVE UND PSYCHOLOGISCHE ÜBERPRÜFUNG

ST	GR	ER	IN	BI	Idee	Glück	Wissen
9	12	8	15	9	75	55	45
KO	GE	gS	MA	SCHWERSBENDE			
10	11	55	11	N/A			

GISTIGE 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		

WAGEPUNKTE										
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%)	
Anthropologie (01%)	
Archäologie (01%)	
Astronomie (01%)	
Ausweichen (JGE)(2%)	
Bibliotheks-/Internetnutzung (25%)	40
Biologie (01%)	
Buchführung (10%)	
Chemie (01%)	
Computernutzung (01%)	20
Cthulhu-Mythos (00%)	
Elektrische Reparaturen (10%)	40
Elektronik (01%)	
Erste Hilfe (30%)	
Fallschirmspringen (01%)	
Felischen (05%)	
Fahren (20%)	
PKW	80
LKW	40
BOOTE	25
Fotografie (10%)	
Fremdsprache (01%)	
Geologie (01%)	20

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennnisse (20%)	
Gesetzeskenntnisse (05%)	
Handwerk (05%)	
Horchen (25%)	30
Kampfsportart (01%)	
Klettern (ST-GE)(%)	25
Kunst (05%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	40
Medizin (05%)	
Muttersprache (B)(05%)	
ENGLISCH	45
Naturkunde (10%)	
Okkultismus (05%)	
Orientierung (05%)	
Pharmazie (01%)	
Physik (01%)	15
Pilot (01%)	
Psychoanalyse (01%)	
Psychologie (05%)	
Reiten (05%)	
Schleichen (10%)	
Schlosserarbeiten (01%)	75

FERTIGKEIT	%
Schweres Gerät (01%)	
Schwimmen (25%)	
Sprengen (01%)	
Springen (25%)	
Spurensuche (10%)	
Tarnen (15%)	
Überreden (05%)	
Überzeugen (15%)	
Verbergen (10%)	
Verborgenes erkennen (25%)	50
Verkleiden (01%)	
Werfen (25%)	
BASKETBALL	25
AUTOMARKEN (1930-HEUTE)	80
Artillerie (01%)	
Bogen (20%)	
Faustfeuerwaffe (20%)	
Gewehr (25%)	
Granatgewehr (15%)	
Maschinengewehr (15%)	
Maschinenpistole (15%)	
Schrotflinte (30%)	

SEKTION D: PHYSISCHES GEWALTPOTENTIAL

BEZEICHNUNG	%	SCHADEN
PAUSTSCHLAG	50	1W3
KOPFSTOSS	10	1W4

SEKTION F: ALLGEMEINER HINTERGRUND

DIE OFFIZIELLE STORY

Du hast für dein Vergehen 8 Jahre gekriegt. Zum einen, hast du das Eigentum von sieben verschiedenen Häusern Portlands in deinen Kofferraum gehakt und zum anderen hast du in der Eile eine alte Frau überfahren. Das du bei der Fahrerflucht dein Nummernschild da gelassen hast, kam der Polizei natürlich sehr recht.

DIE WAHRE GESCHICHTE (for your eyes only)

Du wurdest für "Raub" und "Fahrlässige Tötung" verurteilt ... Aber das ist nur die Spitze des Eisberges. Du und dein Kumpel Westend, hattet die Nacht schon halb Portland ausgeräumt. Der Kofferraum war schon gut voll, aber ihr wolltet euch noch ein Viertel greifen. Das ersten 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 gestürzt siehst. Irgend etwas war hinter ihm her! Etwas großes! Das nächste was du weißt ist, dass dein Kopf in deine Richtung fliegt! Du gibst Gas und haust ab! Auf deiner Flucht überfähret du dann eine alte Frau. Was hat die auch nachts um 02:00 Uhr auf der Straße verloren! Puck! Wenn das Ding dich findet bist du der Nächste!

SEKTION E: PROTOKOLL BESITZ

BEZEICHNUNG DES GEGENSTANDS	MENGE
FAMILIENFOTOS	MHRKRB
ZIGARETTENSCHACHTEL	2