

INSASSENDATENBLATT

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

SEKTION A: PERSONALDATEN

1. NAME, VORNAMEN LINCOLN, FRANCIS		2. ALIAS (WENN ANWENDBAR)		3. INSASSE NR. 875-12-LF	
4. ETHNIE AFRO-AMERIKANISCH		5. GRÖSSE (M) 1,80	6. GEWICHT (KG) 76	7. GESCHLECHT m <input checked="" type="checkbox"/> w <input type="checkbox"/>	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		SCHADENSbonus		
10	11	55	11		N/A		

GEISTIGE STABILITÄT																			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

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

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



BLOCK B

SEKTION C: PROTOKOLL ARBEITSFÄHIGKEITS- UND FERTIGKEITSEINSCHÄTZUNG

FERTIGKEIT	%
Ansehen (15%)	
Anthropologie (01%)	
Archäologie (01%)	
Astronomie (01%)	
Ausweichen ((GEx2]%)	
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%)	
Feilschen (05%)	
Fahren (20%)	
PKW	80
LKW	40
BOOTE	25
Fotografie (10%)	
Fremdsprache (01%)	
Geologie (01%)	20

FERTIGKEIT	%
Geschichtskennnisse (20%)	
Gesetzeskennnisse (05%)	
Handwerk (05%)	
Horchen (25%)	30
Kampfsportart (01%)	
Klettern ((ST+GE]%)	25
Kunst (05%)	
Mechanische Reparaturen (20%)	40
Medizin (05%)	
Muttersprache (Bix05%)	
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
FAUSTSCHLAG	50	1W3
KOPFSTOSS	10	1W4

SEKTION E: PROTOKOLL BESITZ

BEZEICHNUNG DES GEGENSTANDS	MENGE
FAMILIENFOTOS	MEHRERE
ZIGARETTENSCHACHTEL	2

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 deinem Kofferraum gehabt 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 gestürmt siehst. Irgend etwas was hinter ihm her! Etwa großes! Das nächste was du weist ist, dass sein Kopf in deine Richtung fliegt! Du gibst Gas und haust ab! Auf deiner Flucht überfährst du dann eine alte Frau. Was hat die auch nachts um 02:00 Uhr auf der Straße verloren! Fuck! Wenn das Ding dich findet bist du der Nächste!