

Gefangener

von Tobias Deißler
mit Inspirationen von Christoph Dolge und Bertram Jansch

Ein Straftäter, Verbrecher, politischer Häftling oder einfach nur einer, der zur falschen Zeit am falschen Ort war und erwischt wurde.

	Überstehen	Aufstieg
Zwangsarbeiter	Stä 4+	Aus 8+
Versuchskaninchen	Aus 6+	Stä 6+
Festungshäftling	Soz 8+	Soz 4+

Qualifikation: verlorenes Gerichtsverfahren
Soz sinkt pro Dienstzeit um 1 (außer bei Festungshäftling).

Laufbahn: Wählen Sie eine der Folgenden:

- **Zwangsarbeiter:** Bergbau auf einem luftlosen Asteroiden, Schürfen in der Gluthitze eines Höllenloches, Steine klopfen auf einer primitiven Kolonie oder ähnliche Tätigkeiten vertreiben Ihnen die Zeit.
- **Versuchskaninchen:** Sie testen nicht ganz freiwillig neue Medikamente und Behandlungsmethoden, aber auch Kampfstoffe oder alternative Überlebenstechniken.
- **Festungshäftling (Minimum Soz 10):** Sie verbringen Ihre Zeit in bescheidenem Komfort an einem abgelegenen Ort, von wo aus Sie kein Unheil anrichten können.

Abfindungen

Wurf	Geldmittel	Andere Vorteile
1	keine	keine
2	keine	keine
3	keine	+1 Aus
4	20	+1 Stä
5	50	Nahkampfwaffe
6	100	Kontakt
7	200	Verbündeter

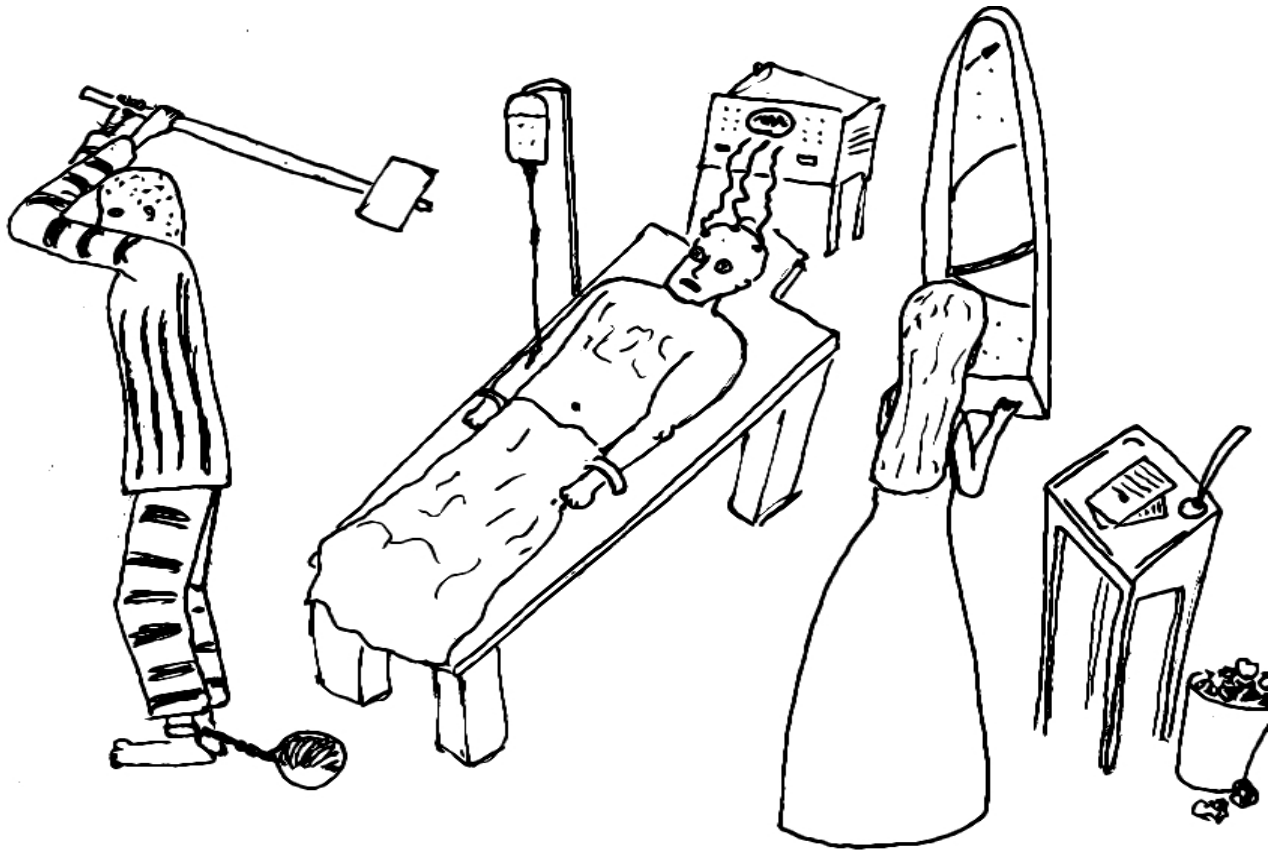
Fertigkeiten und Ausbildung:

Wurf	Persönliche Entwicklung	Dienstfertigkeiten
1	Glücksspiel	Milieu
2	+1 Stä	Täuschung
3	+1 Aus	Überreden
4	Nahkampf (unbewaffnet)	Nahkampf (beliebig)
5	Verdeckte Operationen	Athletik (Durchhaltevermögen)
6	Milieu	Athletik (Kraft)

Wurf	Spezialisierung: Zwangsarbeiter	Spezialisierung: Versuchskaninchen	Spezialisierung: Festungshäftling
1	Null-G	Medizin	Kunst (Schriftsteller)
2	Raumanzug	Biowissenschaften	Rechtswissenschaften
3	Mechanik	Weltraumwissenschaften	Steward
4	Milieu	Milieu	Verwaltung
5	Sprengstoff	Null-G	Überreden
6	Überleben	Täuschung	Kommunikation

Ränge und Vorteile

Rang	Zwangsarbeiter	Fertigkeit oder Vorteil	Versuchskaninchen	Fertigkeit oder Vorteil	Festungshäftling	Fertigkeit oder Vorteil
0	Frischfleisch		Ratte		Zellen-Freiherr	
1	Boxsack	Nahkampf (unbewaffnet) 1	Eichhörnchen		Flur-Baron	Kunst (Schriftsteller) 1
2				Milieu 1		
3	Knastbruder	Milieu 1	Zäher Hund		Block-Graf	
4						
5	Hilfsaufseher		Überlebender	Medizin 1	Gefängnis-Fürst	
6	Chef	Führung 1				Nahkampf (beliebig) 1



Unglück

1W6 „Unglück“

- 1 Sie werden verletzt und als haftunfähig entlassen. Würfeln Sie auf die Verletzungstabelle.
- 2 Wegen eines besonderen politischen Ereignisses wird eine Generalamnestie verkündet. Sie kommen frei.
- 3 Wärter misshandeln Sie. Würfeln Sie zweimal auf die Verletzungstabelle und werten Sie das niedrigere Ergebnis. Ihrem Anwalt gelingt es als Folge hiervon, Sie freizubekommen. Sie erhalten Rechtswissenschaften 1 und +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf.
- 4 Eine Terrororganisation will Mitglieder aus Ihrem Gefängnis befreien. Statt dessen nutzen Sie die Gelegenheit zur Flucht. Die Terroristen sind von nun an Ihre Feinde.
- 5 Gefangenenaufstand! Sie werden verletzt (Wurf auf die Verletzungstabelle), können aber fliehen.
- 6 Flucht in Ketten: Während eines Gefangenentransportes können Sie mit einem Mitgefangenen fliehen. Er wird ihr Verbündeter.

Ereignisse

2W6 Ereignisse

- 2 Eine „Katastrophe“! Würfeln Sie auf die Tabelle „Unglück“, Sie kommen jedoch nicht frei, bzw. werden schnell wieder eingefangen.
- 3 Sie erhalten die Möglichkeit, in illegale Knastgeschäfte einzusteigen. Nehmen Sie an, würfeln Sie Tauschen 8+ oder Überreden 8+. Bei Erfolg erhalten Sie Milieu 1 und einen zusätzlichen Abfindungswurf. Bei Misserfolg verlängert sich Ihre Strafe um 4 Jahre (eine Dienstzeit).
- 4 Sie können einen Mitgefangenen verpfeifen. Tun Sie es, werden Sie wegen guter Führung 4 Jahre früher entlassen, der Mitgefangene wird allerdings Ihr Feind. Tun Sie es nicht, erhalten Sie Milieu 1.
- 5 Ein Mitgefangener wird misshandelt. Wollen Sie ihm helfen, würfeln Sie Nahkampf (beliebig) +8. Bei Misserfolg würfeln Sie zweimal auf die Verletzungstabelle und werten das niedrigere Ergebnis. Den Mitgefangenen gewinnen Sie auf jeden Fall als Verbündeten. Helfen Sie nicht, wird er Ihr Feind.
- 6 Ihre Gesundheit leidet durch einen Unfall, schlechte Haftbedingungen oder Ihre Mitgefangenen. Würfeln Sie auf die Verletzungstabelle.
- 7 Vier eintönige Jahre.
- 8 Die werden als Freiwilliger für eine Spezialaufgabe ausgewählt. Würfeln Sie Bil 10+, bei Erfolg erhöht sich eine Ihrer Fertigkeiten um 1. Bei Misserfolg würfeln Sie auf die Verletzungstabelle.
- 9 Missgeschick! Würfeln Sie auf die Verletzungstabelle, aber während der Erholungszeit treffen Sie eine ungewöhnliche Person. Sie erhalten einen Kontakt.
- 10 Sie sind voll ins Knastleben integriert. Wählen Sie eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit 1, Glücksspiel 1, Täuschung 1 oder Milieu 1.
- 11 Sie freunden sich mit einem Mitgefangenen an. Sie erhalten einen Verbündeten.
- 12 Wegen guter Führung werden Ihnen 4 Jahre ihrer Strafe (eine Dienstzeit) erlassen.