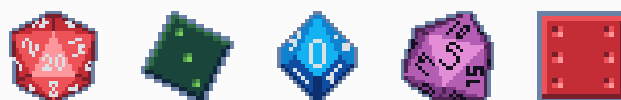




JAILHOUSE BOOGIE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026



INHALT

Jailhouse Boogie	3
Klappentext	3
Hinweise für den Spielleiter	4
Zeitachse	6
Handlungsoptionen	18
Zusammenfassung der möglichen Wege	24
Charaktere	32
Orte	37
Gegenstände	41



JAILHOUSE BOOGIE



Wo spielt das Abenteuer?: USA

Wann spielt das Abenteuer?: 1970

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln. Erweitert um das Modul: Wille.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 4 Spieler (möglich sind auch 3 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Sehr schwierig (viele mögliche Verwicklungen und Wege)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 8 Stunden

Autor: Hauke Gerdes

Hier kannst du das Abenteuer von Rocketbeans noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1	Teil 2
 Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/ Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	 Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/ Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

KLAPPENTEXT

1970. USA. Die Straßen sind voller Menschen, die nach dem schnellen Geld oder noch schnellerem Sex suchen. Die Disco-Ära hat die Stadt Sant Velfento fest im Griff, und auf den Straßen fließen Alkohol, Drogen und Körperflüssigkeiten. Die Polizei setzt auf erbarmungslose Härte, die von den Gangs der Stadt mit selbiger



beantwortet wird. Immer mehr miese Typen wollen dabei sein im Spiel um Geld und Macht. Kein Wunder, dass da so mancher auf der Strecke bleibt.

Nicht aber unsere Protagonisten. Als Mitglieder der berüchtigten Purple-Velvet-Gang haben sie den Kokain-Markt der Stadt fest im Griff. Ihre Bosse müssen so gut wie niemanden fürchten. Zumindest denken sie das. Denn in letzter Zeit werden die kleineren Banden immer frecher. Mehr und mehr eurer Coups werden gestört, die Polizei frisst immer häufiger auch aus fremden Händen. Nur eine Frage der Zeit also, bis mal etwas wirklich schlimm danebengeht.

Leider ist diese Zeit jetzt, und es ist irgendwas ganz, ganz schief gegangen. Ihr seid im Kittchen gelandet. Eben habt ihr noch eine Lieferung abholen wollen, im nächsten Moment saßt ihr in einem Wagen mit Sirene auf dem Dach. Euer Ziel? Das berüchtigte Gefängnis The Shell. Wer hier einsitzt, der hat nicht nur ein paar Dinger gedreht. Hierhin gehen die größten und miesesten Fische. Leider schwammen die wenigstens davon zuvor in eurem Teich. Ihr solltet also lieber auf der Hut sein ...

ACHTUNG ! Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen !

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Allgemeine Hinweise

Das Setting kann unterschiedlich hart gespielt werden. Es ist sinnvoll, dass Spielleiter und Spieler sich vor Start des Abenteuers darüber einigen, ob sie lieber eigentlich gute Gangster im Sinne eines Robbin Hood oder durchtriebene Schweine spielen möchten, die gern die Schwachen unter ihnen treten. Je nachdem kann das Setting vom Spielleiter ausgelegt werden.

Dieses Abenteuer hat keine feste Struktur. Einzig der Tagesablauf der Helden ist vorgegeben. Wie sie ihr Ziel erreichen und aus dem Gefängnis entfliehen, ist ihr Problem. Fünf mögliche Lösungswege sind hier aufgeführt. Allerdings dürft ihr diese als Empfehlung verstehen. Wenn die Helden andere kluge Ideen haben, wie sie die Hindernisse umgehen oder aus dem Weg räumen wollen, sollte der Spielleiter die Kreativität belohnen und zulassen.

Achtung: In diesem Abenteuer kommen gewalttätige Szenen vor. Unter anderem kann es zu einer Vergewaltigungsszene kommen. Spielleiter sollten daher sehr sensibel mit ihren Spielern besprechen, ob das für jeden Mitspieler erträglich ist. Gegebenenfalls sollte der Spielleiter diese Szenen seiner Gruppe entsprechend anpassen.

Diese Szene findet ihr **hier**.

Zu möglichen Charakteren

Das Setting setzt voraus, dass alle Spieler Mitglieder der berüchtigten Purple-Velvet-Gang sind. Sie kennen sich schon länger und können einander vertrauen. Ob sie sich mögen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Sie alle wurden von der Polizei bei der Übergabe einer großen Ladung Koks erwischt und sind in das Gefängnis The Shell eingefahren.



Das Abenteuer setzt voraus, dass alle Helden Männer sind, da es vom Setting her keinen Sinn ergibt, eine Frau in einen reinen Männerknast zu sperren. Dies würde zudem neue Probleme aufwerfen wie zusätzlich nötige Duschen, eine Trennung der Helden beim Duschen etc. Sollten die meisten Spieler Frauen spielen wollen, ist es auch möglich, The Shell in einen Frauenknast umzuwandeln. Dabei müssen jedoch auch manche Stellen im Abenteuer sowie die Charaktere **Melissa Lone**, **Jane Doe**, ggf. **Sweet Lucius** und die potenzielle Vergewaltigung in der **Dusche** entsprechend angepasst werden.

Weiterhin ist es sinnvoll, dass die Helden volljährig sind bzw. als volljährig verurteilt werden, damit alle zusammen in The Shell ihre Strafe absitzen. Es wird von Hauke eine Altersspanne von 16 bis 60 Jahren empfohlen, damit die Charaktere auch noch körperlich aktiv handeln können.

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend notwendig:

Handeln	Wissen	Soziales
(Passendes Kampftalent)	Gangwissen	Menschenkenntnis
Taschendiebstahl	Sinnesschärfe	Lügen
Schleichen	Kochen	Einschüchtern/Bedrohen
Schlösser knacken		Charisma/Bezirzen
Waffen bedienen		
Waffen bauen/improvisieren		
Miese Tricks (Kampf)		

Module und Zusatzregeln

Willensmodul

Dieses Modul verbildlicht den Ausbruchswillen der Helden aus dem Gefängnis The Shell. Die Helden beginnen mit 100 Wille. Sie können durch bestimmte Aktionen im Abenteuer Wille erhalten oder auch verlieren. Fällt der Wille eines Charakters auf 0, scheidet dieser Charakter aus dem Abenteuer, denn er hat keine Kraft bzw. keinen Elan mehr, aus dem Gefängnis auszubrechen. Der Charakter gilt als gebrochen.

An die Spieler: Bitte achtet auf euren Willen und spielt diesen auch aus. Wenn zum Beispiel ein Charakter nur noch 10 Wille übrighat, hat dieser einfach nicht mehr viel Motivation und muss von anderen Spielern angetrieben werden.

Darüber hinaus führt niedriger Wille zu einem Malus bei allen Talentproben:

Wille	Malus auf jede Probe
75	5
55	10
40	15
33	[+1 Geistesblitz]
20	20

Fällt der Wille eines Helden auf 33 oder weniger, bekommt er einmalig einen Panikmotivationsschub und damit einen zusätzlichen Geistesblitzpunkt. Dieser kann in jeder Kategorie verwendet werden.

Passagen zum Thema Wille sind im Abenteuer violett gekennzeichnet.



Zusatzregeln

In diesem Abenteuer gibt es neben der üblichen Währung von Geld in Dollar (\$) auch die Möglichkeit, mit Kippen zu handeln. Die Helden beginnen ohne Bargeld, dafür aber mit einer Schachtel Zigaretten, die je nach Anzahl der Spieler unterschiedlich voll ist. Bei 2 Spielern hat jeder 30 Kippen, bei 3 Spielern jeder 20 Kippen, bei 4 Spielern jeder 15, bei 5 Spielern jeder 12 Kippen und bei 6 Spielern jeder 10 Kippen. Im Verlauf des Abenteuers können die Helden bei **Big Bo** Kippen und Geld beliebig gegeneinander eintauschen. 10 Dollar sind eine Kippe.

Diese können die Helden gegen Gegenstände tauschen oder selbst rauchen. Wenn die Spieler auch o. T. rauchen, bietet es sich an, dass sie nur dieses begrenzte Kontingent für das Abenteuer haben und damit potenziell ihr Geld wegrauchen. Diese Option sollte aber nur mit dem Einverständnis der Spieler gewählt werden, um unnötigen Unmut zu vermeiden.

ZEITACHSE

Tag 1

Prolog

1970. USA. Die Straßen sind voller Menschen, die nach dem schnellen Geld oder noch schnellerem Sex suchen. Die Disco-Ära hat die Stadt Sant Velvento fest im Griff, und auf den Straßen fließen Alkohol, Drogen und Körperflüssigkeiten. Die Polizei setzt auf erbarmungslose Härte, die von den Gangs der Stadt mit selbiger beantwortet wird. Immer mehr miese Typen wollen dabei sein im Spiel um Geld und Macht. Kein Wunder, dass da so mancher auf der Strecke bleibt.

Nicht aber unsere Protagonisten. Als Mitglieder der berühmten Purple-Velvet-Gang haben sie den Kokain-Markt der Stadt fest im Griff. Ihre Bosse müssen so gut wie niemanden fürchten. Zumindest denken sie das. Denn in letzter Zeit werden die kleineren Banden immer frecher. Mehr und mehr eurer Coups werden gestört, die Polizei frisst immer häufiger auch aus fremden Händen. Nur eine Frage der Zeit also, bis mal etwas wirklich schlimm danebengeht.

Leider ist diese Zeit jetzt, und es ist irgendwas ganz, ganz schief gegangen. Ihr seid im Kittchen gelandet. Eben habt ihr noch eine Lieferung abholen wollen, im nächsten Moment saßt ihr in einem Wagen mit Sirene auf dem Dach. Euer Ziel? Das berühmte Gefängnis The Shell. Wer hier einsitzt, der hat nicht nur ein paar Dinger gedreht. Hierhin gehen die größten und miesesten Fische. Leider schwammen die wenigstens davon zuvor in eurem Teich. Ihr solltet also lieber auf der Hut sein ...

7:45 – Ankunft in The Shell (Nur am 1. Tag)

Szene: *Ihr seid noch völlig perplex. Nur bruchstückhaft erinnert ihr euch an eure Festnahme. Viel Koks. Die Menge Geballer und einige solide Schläge auf den Kopf trüben eure Erinnerungen wohl etwas. In jedem Fall wurdet ihr danach von Station zu Station geschleppt, und nun dürfte wirklich niemand aus eurer Gang mehr wissen, wo ihr seid!*

An eines erinnert ihr euch allerdings noch sehr gut: ne ordentliche Ladung Kokain im Kofferraum und die Wut des Bosses, wenn das nicht rechtzeitig bei ihm in der Auffahrt steht. Bei den Purples fackelt man bei sowas nicht lange. Vor Verwandten und Freunden macht man auch nicht Halt. Da spielt es euch auch nicht gerade in die Hände, dass euer plötzliches Verschwinden zusammen mit der Lieferung eher nach einem Diebstahl als nach einem Fehlschlag aussieht ... Gar nicht gut!

Was also tun? Richtig! Ganz schnell wieder raus aus The Shell und den Wagen holen! Ist sowieso kein guter Ort für Typen wie euch.



7:50 Uhr – Der Brief (Nur am 1. Tag)

Szene: *Ihr werdet also in Handschellen in das Gebäude geführt. Der Eingangsbereich sieht gepflegt aus. Man führt euch vorne rein. Zunächst ist niemand zu sehen, dann kommt euch eine Frau aus einer Sicherheitsschleuse entgegen. Sie hat mehrere Papieren in den Händen und mustert euch mehr als neugierig. Dann schaut sie so plötzlich und so vertieft auf die Papiere, dass sie einen von euch anrumpelt. Ihr fallen die Papiere herunter. Natürlich sammelt sie sie hastig wieder auf.*

Welcher Spieler in diese Verlegenheit gerät, entscheidet ein W10: 1/2 – Es ist der erste Spielercharakter. 3/4 – Es ist der zweite Spielercharakter. Und so weiter. Sollte dies nicht aufgehen, wird so lange neu gewürfelt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Interaktion: Den Helden fällt dabei auf, dass die Frau einen der Zettel am Boden übersehen hat. Mit einer entsprechenden **Probe (z. B. Taschendiebstahl, ...)** können sie diesen unbemerkt an sich nehmen.

Sollte ihnen dies gelingen, erhalten sie einen **Brief**.
Sollten sie scheitern, bekommen sie von den Wachen einen Schlag mit dem Stock ab und werden gezwungen, den **Brief** sofort wieder herauszugeben.

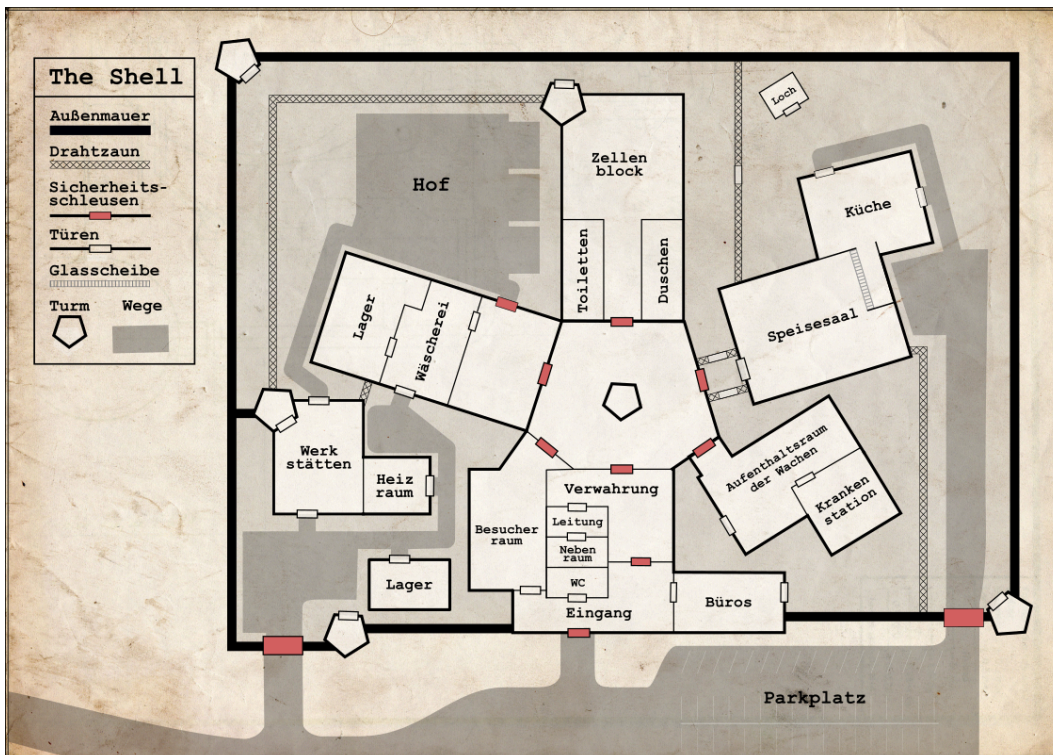
Interaktion: **Melissa Lone** rückt sich das biedere Kleid zurecht, allerdings nicht, ohne dem angerempelten Helden einen durchaus interessierten Blick zuzuwerfen. Dann macht sie sich schnellen Schrittes wieder auf den Weg in Richtung des **Büros**.

Der **Brief** beinhaltet mehrere Überweisungen auf Konten und Firmen eines gewissen "Max Mustermann". Jedem halbwegs intelligenten Helden ist klar, dass diese Unterlagen über Finanzen des Gefängnisses sehr nach Schwarzgeld stinken.

8:20 Uhr – Beim Vorsteher (Nur am 1. Tag)

Szene: *Nachdem man euch in den Verwahrungsraum gebracht hat, müsst ihr eine ganze Weile warten. An der Wand hängt allerdings eine Karte des Komplexes, und ihr könnt euch The Shell genauer ansehen.*





An dieser Stelle sollte der Spielleiter den Spielern die Karte von The Shell aushändigen und zumindest grob erklären, wie das Gefängnis aufgebaut ist. Vorausgesetzt, die Spieler sind nicht zu sehr damit beschäftigt, den Brief zu lesen und ignorieren die Karte.

Szene: Nach einer gefühlten Ewigkeit werdet ihr endlich hereingebeten. Ihr betretet einen penibel gepflegten **Büroraum** mit allerhand Fotos, Zertifikaten und Auszeichnungen an den Wänden. Darunter sind viele Großaufnahmen von Bildern mit lokalen Sportlern. Allesamt fein sauberlich gerahmt.

Vor euch sitzt **Wilbur Greed**. Er erhebt sich nicht und schüttelt keinem von euch die Hand. Es stehen keine Stühle für euch bereit.

Er beginnt eine Ansprache über die Regeln in The Shell. Kurz gesagt: Tu, was dir gesagt wird, und halte die Füße still. Keine Musik, keine Gewalt, keine Drogen!

Interaktion: Danach verabschiedet er die Gruppe und schickt die Gefangenen in ihre **Zellen**.

9:00 Uhr – Ankunft in den Zellen (Nur am 1. Tag)

Szene: Ihr werdet durch den **Aufenthaltsraum** in die **Zellen** geführt. Finstere Blicke und Kehlschlitzbewegungen zeigen euch, wie willkommen ihr hier seid. Unter den anderen Gefangenen erkennt ihr mehrere mit verschiedenen Gang-Tattoos (**Proben auf Gangwissen** verraten, dass es sich um die **Pink Tigers**, die **Bottom Street Boys**, die **Crazy Sisters** sowie einige kleinere Gangs handelt). Außerdem seht ihr **einen Hühner**, der deutlich aus der Menge herausragt, sowie **einen älteren Mann mit einer Kippa**, der offen raucht, obwohl im Gebäude eigentlich völliges Rauchverbot herrscht. Eine Wache schlendert mit einem Energie-Drink in einer **Plastikflasche** entspannt durch den **Aufenthaltsraum**.

Die Helden werden vorerst an diesem Raum vorbei in ihre **Zellen** geführt. Dort müssen sie ihre normale Kleidung ablegen und die Gefangenenkluft mit individueller Nummer darauf anziehen. Während sie das tun, nehmen sich die Wachen von jedem eine Zigarette und stecken sich diese an.

Danach gehen die Wachen, und die Helden haben kurz Freigang.



12:00 Uhr – Der Besuch (Nur am 1. Tag)

Einer der Helden bekommt unerwartet Besuch von der einer Dame Namens **Jane Doe**. Welcher, wird erneut mit einem W10 bestimmt: 1/2 – Es ist der erste Spielercharakter. 3/4 – Es ist der zweite Spielercharakter. Und so weiter.

Interaktion: Eine Wache kommt auf denjenigen zu. "Besuch für dich."

Das Abenteuer geht davon aus, das die Spieler sich darauf einlassen, den Besuch zu empfangen. Sollten sie ablehnen, entfällt das folgende Event sowie der Fluchtweg, den es eröffnet.

Interaktion: Die Wache legt dir Handschellen an und führt dich in den **Besucherraum**.

Ihr kommt in einen Raum mit mehreren Tischen. Der Raum ist gut gefüllt. Einige Pärchen halten Händchen durch einen Spalt in der Scheibe, andere knutschen hemmungslos. Es sind auch Mütter mit Kleinkindern, Großeltern und gerade einmal zwei Wachen anwesend.

*Du wirst zu einem Platz geführt, an dem **eine attraktive junge Frau Anfang 20 mit langem roten Haar** sitzt. Sie hat eine atemberaubende Figur und Schmolllippen. Ein gewaltiger Hut schmückt ihren Kopf. Sie trägt ein etwas zu enges rotes Kleid. Für deinen Geschmack passt es aber auch so super.*

Die Frau begrüßt den Helden sofort, als würden sie sich schon seit Jahren kennen, auch wenn du keine Ahnung hast, wer das ist: "Ach, was hast du denn nun wieder angestellt, mein Süßer? Was sollen denn die Schwestern dazu sagen? Du wirst nicht glauben, was zu Hause los ist!" Es folgt eine atemberaubende Flut an Belanglosigkeiten.

Egal, was der Spieler fragt, **Jane Doe** gibt nichts über sich selbst Preis.

Interaktion: Schließlich reicht sie dem Helden eine **Streichholzschachtel** und bittet ihn, für sie die Zigarette zu entzünden. Der Held erkennt, dass auf der Innenseite der Packung etwas steht, kann es auf die Schnelle jedoch nicht lesen. Kaum brennt ihre Zigarette, greift **Jane Doe** die Hand des Helden.

Die Wache wird aufmerksam und greift ein. Sie fordert euch auf, die **Streichholzschachtel** zu zeigen, die sich noch in euren Händen befindet.

Nun ist es an dem Helden, mit einer **passenden Probe wie Überreden, Taschendiebstahl oder ähnliches** die Wache zu überzeugen, dass er nichts von der Dame entgegengenommen hat.

Schafft es der Held, die **Streichholzschachtel** zu verstecken, erhält er diese. Auf der Innenseite steht: "Freundet euch mit **Bloody Tooth** an!" Außerdem holt **Jane Doe** plötzlich eine weitere Schachtel hervor, die exakt wie die erste aussieht. Sie macht eine Riesenszene, die es euch ermöglicht, die Schachtel in euren Taschen verschwinden zu lassen. Sie geht.

Sollte es dem Helden nicht gelingen, die **Streichholzschachtel** vor der Wache zu verstecken, wird ihm diese sofort abgenommen und der Besuch beendet. Die Frau ruft dem Helden jedoch noch nach: "Bis bald, Frank. Ich hoffe, dein Zahnfleischbluten wird hier drin nicht wieder schlimmer. Wuhuh." Dies ist der Hinweis, dass die Helden sich an **Bloody Tooth** (Bürgerlicher Name: Frank Woo) wenden sollen.



Der Held, der **Jane Doe** getroffen hat, wird im Anschluss in den **Aufenthaltsraum** kommen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Schlägerei bereits in vollem Gange. Das Essen hat noch nicht begonnen.

12:30 Uhr – Freizeit

Nur am 1. Tag

Während dieser Zeit bleiben die Sicherheitstore in manchen Bereichen offen.

Wirf 1d100: Welche Gang setzt den Helden zu?

- **Die Bottom Street Boys** (bei 1-50)
- **Crazy Sisters** (bei 51-100)

Option 1 – Drei Bottom Street Boys

Szene: Ein Dröhnen ertönt aus den Lautsprechern. Freizeit. Alle **Zellen** öffnen sich und die Gefangenen strömen in den **Aufenthaltsraum**. Darunter auch einige Anhänger der **Bottom Street Boys**, der wohl ärgsten Widersacher eurer Gang. Sofort beginnen die Boys, in eure Richtung zu schlendern. Ihr ahnt, was jetzt kommt. Einer aus der Gang beginnt, euch zu beleidigen.

Lassen die Spieler dies geschehen, sinkt ihr Wille um 20 Punkte.

Wehren sie sich, kommt es zum Kampf mit zwei Bottom Street Boys.

Bottom Street Boy:

Leben:	100	Initiative:	15 + 1 W10	Parade:	15
Waffe		Wert		Schaden	
Faustkampf		70		1 W10	
Kampfverhalten: Fällt das Leben eines der Bottem Street Boys unter 60, ziehen sie sich zurück. Allerdings greifen auch die Wachen zügig ein und treiben die Kämpfer auseinander.					

Option 2 – Zwei Crazy Sisters

Szene: Ein Dröhnen ertönt aus den Lautsprechern. Freizeit. Alle **Zellen** öffnen sich und die Gefangenen strömen in den **Aufenthaltsraum**. Darunter auch einige Anhänger der **Crazy Sisters**, der wohl ärgsten Widersacher eurer Gang. Sofort beginnen die Sisters, in eure Richtung zu schlendern. Ihr ahnt, was jetzt kommt. Eine der Schwestern beginnt, euch zu beleidigen.

Lassen sie dies geschehen, sinkt ihr Wille um 20 Punkte.

Wehren sie sich, kommt es zum Kampf mit zwei Crazy Sisters.

Crazy Sister:

Leben:	100	Initiative:	15 + 1W10	Parade:	15
Waffe	Wert		Schaden		



Faustkampf mit scharfen Nägeln	60	1W10 + 5
Kampfverhalten: Fällt das Leben einer der Crazy Sisters unter 60, ziehen sie sich zurück. Allerdings greifen auch die Wachen zügig ein und treiben die Kämpfer auseinander.		

Gewinnen die Helden den Kampf, kommt nur einer von ihnen auf die **Krankenstation**. Dieser kann auf seinem Weg beim Rein- und Rausgehen durch den Raum auch einen Blick auf den **Schichtplan** der Wärter erhaschen. Zunächst ist dieser jedoch nur ein wirrer Haufen Informationen für die Helden.

Interaktion: Auf der **Krankenstation** wird der Held von **Elli Vincero** verarztet, während die Wachen vor der Tür bleiben. Schwester Vincenzo beginnt sofort damit, die Helden mit ihrem Redefluss zu ersticken. Gehen sie auf ihr Geplauder ein, gibt sie die geheimen Informationen preis.

Außerdem sehen die Helden einen Schrank mit **Gift**. Es ist möglich, dort ein Fläschchen zu stehlen, wenn man **Elli** ablenkt.

Auf dem Rückweg können sie erneut einen Blick auf den **Schichtplan** werfen. Der Schichtplan offenbart, das **Frank Vincero** beim Abendessen Dienst im **Speisesaal** schiebt. Sie erfahren auch, wann **Ethel Wilson** vor dem **Büro** des **Vorstehers** Dienst hat. Allerdings wissen die Helden noch nicht, dass sie darauf achten müssen.

Folgende Interaktionen sind während dieser Freizeit immer möglich:

Nach dem Vorbild des ersten Tages kann der Spielleiter den Helden auch hier Feindseligkeiten entgegensetzen.

Was können die Helden hier tun?

- Die Helden können mit diversen Charakteren interagieren.
Zum Beispiel: **Frank Vincero**, **Samuel Weißbaum**, **Bloody Tooth**, **Gilligan Kraul**, **Henry One Eye**, **Arti Romero**, **Silent Jimmy**, **Big Bo Benson**.
- Sie können **Aufträge** von **Big Bo Benson** annehmen.
- Es ist auch möglich, sich mit einer Ausrede zu **Melissa Lone** bringen zu lassen.
- Wenn sie Schmerzen vorgeben, können sie sich auf die **Krankenstation** zu **Elli Vincero** bringen lassen.
- Über einen Termin mit **Melissa Lone** können sie einen Termin beim **Gefängnisvorsteher** bekommen.
- Sie können eine **Plastikflasche** bekommen, wenn sie die Wache im **Aufenthaltsraum** ablenken.
- Ebenfalls können sie mit den **Crazy Sisters**, den **Bottom Street Boys** und den **Pink Tigers** zu interagieren.
- Sie können auch andere Gefangene beklaunen. Dabei bekommen sie immer 3W10 Kippen sowie, wenn es sich um **einen Auftrag** von **Big Bo** handelt, einen kleinen Bonus.

13:15 Uhr – Essen

Szene: Ein schrilles Geräusch ertönt, und alle Gefangenen setzen sich in Bewegung. Es geht zum Essen.

Das Besteck, das die Helden hier bekommen, besteht aus zerbrechlichen Kunststoff-Göffeln. Sie sind nicht als Waffe oder zum Öffnen von Türen geeignet.

Samuel Weißbaum und **Tiny Cesar** kommen nur am ersten Tag von sich aus auf die Helden zu.



Interaktion: An der Ausgabe spricht sie zum ersten Mal **der Mann** an, der vorhin geraucht hat. Er stellt sich als **Samuel Weißbaum** vor. Von einigen werde er auch "Der Jude" genannt. Er habe ihnen etwas vorzuschlagen, das ihnen sicherlich besser gefallen dürfte als das, was die meisten schweren Jungs hier drin gerne mit ihnen machen würden. Sind sie freundlich zu ihm, setzt er sich beim Essen zu ihnen.

Er erzählt, dass er noch Schulden bei ihrem Boss offen habe. Wenn er ihnen helfe, hier herauszukommen, würden sie doch sicher ein gutes Wort für ihn einlegen ... Außerdem würde er auch gleich mitkommen wollen. Allerdings sei der Plan sehr riskant.

Der Jude erzählt ihnen, dass es eine Möglichkeit gibt, hier herauszukommen:

„Sie, werte Gentlemen, geben sich als Wärter aus und gelangen so in der Nacht, bei schwacher Besetzung des Gefängnisses, in den **Aufenthaltsraum der Wärter**. Dafür ist einiges an schauspielerischem Talent nötig und natürlich die passende **Uniform**. Hier, nehmen Sie sich, meine Herren, einen der **Handschellenschlüssel**.

Nur mit diesem werden wir nämlich alle diese lästigen Dinger los, die man angelegt bekommt, wenn man sich im, und hier kommt der nächste Punkt meines Plans, **Besucherraum** befindet. Hierfür müssen Sie allerdings für jeden von Ihnen einen Besuch organisieren. Die **Bottom Street Boys** werden Ihnen dabei mit Sicherheit behilflich sein, im Gegenzug für eine kleine Gefälligkeit, versteht sich.

Außerdem benötigen wir eine **Waffe**, die ebenfalls organisiert werden muss.

Dann nehmen wir im **Besucherraum** eine Geisel, was auch nicht ganz trivial sein sollte, da alle Angestellten des Gefängnisses unterschrieben haben, dass im Falle einer Geiselnahme für ihre Auslösung keine Forderungen gestellt werden dürfen. Gefangene kommen ebenso wenig in Frage. Also müssen wir uns schon einen der Besucher vornehmen.

Haben wir das geschafft, kommen wir zum raffinierten Teil meines Plans. Wir lösen den zentralen Alarm aus, was dazu führt, dass alle Sicherheitsschleusen automatisch verschlossen werden – mit Ausnahme von der, die die Besucher ins Freie entlässt. So erpressen wir uns den Weg nach draußen. Wenn das alles geklappt hat, kann ihnen niemand aus dem zentralen Gefängnis folgen, und wir müssen uns nur auf einen Kampf mit der Besatzung der Wachtürme gefasst machen. Allerdings wird draußen auch ein Fluchtwagen für uns bereitstehen, den ich persönlich organisieren werde.

Nun wie klingt das für Sie, meine werten Gentlemen?“

Bevor die Helden antworten können, erscheint eine Person an ihrem Tisch.

Was können die Helden hier tun?

- Die Helden können wieder mit diversen Charakteren interagieren.
Zum Beispiel: **Frank Vincero**, **Samuel Weißbaum**, **Bloody Tooth**, **Gilligan Kraul**, **Henry One Eye**, **Arti Romero**, **Silent Jimmy**, **Big Bo Benson**.
- Zudem können sie hier **Tiny Cesar** überreden, ihnen eine **Gabel** aus der **Küche** zu besorgen. Eine Probe ist nicht nötig.
- Es ist auch möglich, mit den **Crazy Sisters**, den **Bottom Street Boys** und den **Pink Tigers** zu interagieren.
- Sie können auch andere Gefangene beklauen. Dabei bekommen sie immer 3W10 Kippen sowie, wenn es sich um **einen Auftrag** von **Big Bo** handelt, einen kleinen Bonus.

13:30 Uhr – Tiny Cesar spricht sie an (Nur am 1. Tag)

Interaktion: "Ähm ... Hallo. Mein Name ist Cesar. Also, alle nennen mich **Tiny Cesar**. Ich bin ein großer Fan ... nein ... ein Bewunderer! Ja, ein Bewunderer eurer Arbeit. Also ... Ich wollte euch nur sagen, wenn ihr mal was braucht, irgendetwas, dann lasst es mich wissen. Vielleicht kann ich ja helfen! Wäre mir eine Ehre."



Samuel Weißbaum wirft dem Kleinen einen bösen Blick zu und verabschiedet sich elegant mit den Worten: "Also, die Herren. Lassen Sie sich mein Angebot durch den Kopf gehen!" Dann verschwindet er so schnell wie er aufgetaucht ist.

Auch **Tiny Cesar** trollt sich wieder, wenn die Helden ihm nichts mehr zu sagen haben. Jetzt erst haben sie die Gelegenheit, sich ungestört zu unterhalten.

14:00 Uhr – Vorladung zu Melissa Lone (Nur am 1. Tag)

Interaktion: Eine Wache kommt und holt alle Helden ab. **Melissa Lone** möchte sie sprechen. Es geht um Formalia in Bezug auf ihre Inhaftierung. Sie werden wieder in Handschellen zu ihr geführt. Es geht durch mehrere Sicherheitsschleusen und schließlich in den beinahe offenen Bürobereich. Hier werden sie in das **Büro** von **Miss Lone** geführt. Die Wärter warten draußen, aber die Helden bleiben in Handschellen.

Miss Lone stellt sich ihnen vor. Sie kaut lasziv **Kaugummi**, das sie mehrfach während des Gesprächs erneuert. Sie setzt sich offenkundig in für sie ungünstige und für euch günstige Positionen auf ihren Schreibtisch. Sie befragt euch nach eurem Befinden, eurem Familienstand und letztlich eurer körperlichen Verfassung, Krankheiten etc.

Sie ist sehr empfänglich für Flirtversuche. Allerdings geht sie auf mehr nicht ein, sondern rät euch einzeln und in privaterer Atmosphäre zu ihr zu kommen.

Die Spieler können in ihrem **Büros** das **Kaugummi** stehlen. Kommen sie später in privaterer Atmosphäre, bekommen sie das **Kaugummi** auf Nachfrage geschenkt.

Ist das Gespräch mit **Miss Lone** beendet, ruft diese die Wachen wieder herein. Die Helden werden zurück in den Haupttrakt des Gefängnisses gebracht. Dort haben sie etwas Zeit, eigenen Geschäften nachzugehen.

14:20 Uhr – Arbeit in der Wäscherei

Szene: Die Helden werden abgeholt und sollen sich in der **Wäscherei** nützlich machen. Dort muss Wäsche von einem Behälter in einen anderen geschaufelt werden – weder wichtig noch sonderlich kompliziert, aber verdammt mühselig. Zumal es in der **Wäscherei** selbst sehr warm und stickig ist. Die Chemikalien, die etwas weiter hinten verwendet werden, brennen euch in den Atemwegen, und ihr schuftet euch die Finger wund.

Wenn die Helden sich umschaun, können sie sehen, dass hier auch die **Uniformen** der Wärter gewaschen werden. Diese werden jedoch von **Sweet Lucius** bewacht.

Außerdem können die Charaktere mit **einer Probe auf Sinnesschärfe** jeden Tag aufs Neue versuchen, **Henry One Eye** zu finden.

Alle Helden dürfen eine **Probe auf Sinnesschärfe** ablegen. Gelingt diese, hören sie aus einer Ecke des Raumes ein ersticktes Röcheln.

Sollte keinem der Helden die Probe gelingen oder sie das Geräusch ignorieren, geht die Option, **Henry** zu finden, vorerst an ihnen vorbei. Jedoch können sie **Henry** bei passender Gelegenheit draußen noch einmal treffen oder am nächsten Tag in der **Wäscherei** eine erneute Probe versuchen – so es der Spielleiter zulässt.



Szene: Als ihr nähertretet, seht ihr, dass gerade zwei fies grinsende Typen versuchen, den Deckel eines großen Zubers zu verschließen. Dieser wackelt und rutscht immer wieder fast herunter. Aus dem Inneren dringt nun deutlich vernehmlich ein ersticktes Röcheln. Offensichtlich versuchen die beiden, jemanden dort einzuschließen.

Die Helden können kämpfen, die beiden bestechen oder sie überreden. Gelingt eine dieser Optionen, befreien sie **Henry**. Sollten die Helden sich an dem "Spaß" beteiligen, wird **Henry** dort eingeschlossen und hat keine Möglichkeit, zu entkommen, bis er mehrere Stunden später von den Wachen gefunden wird. Allerdings haben die Helden dann auch keine Möglichkeit mehr, **den stillen Ausbruch bei Nacht** durchzuführen, da **Henry** den Teufel tun wird, ihnen zu helfen.

Fieser Typ:

Leben:	100	Initiative:	12 + 1 W10	Parade:	12
Waffe		Wert		Schaden	
Faustkampf		60		1 W10	
Kampfverhalten: Beide kämpfen bis die Lebenspunkte von einem der beiden auf 70 gefallen ist. Dann geben sie auf und meinen, dass dies doch nur ein Spaß gewesen sei und den Helden den "kleinen Verrückten" gern haben können. Daraufhin trollen sie sich.					

Interaktion: In dem Zuber finden die Helden **Henry One Eye**. Der ist ihnen sehr dankbar. Er fragt sie, ob sie neu seien. Dann erklärt er ihnen, dass er hier die Hölle auf Erden erlebt, weil man ihm vorwerfe, dass er Spitzel für die Wachen sei. Das sei aber völliger Quatsch. Er müsse nur jede Nacht Extraschichten machen, weil er die blutigen Laken reinigen müsse, die geliefert werden. Keiner weiß, woher die kommen. Man will wohl die Zahl der neugierigen Zeugen geringhalten. Er sei ihnen aber sehr dankbar und möchte ihnen von einer interessanten Option erzählen.

"Es gibt da 'nen Tunnel. Nen Abwassertunnel. Der führt vom **Lager** hier direkt nach draußen. Allerdings ist da 'n bisschen Arbeit nötig, und es geht nur nachts. Ihr braucht was, um aus euren **Zellen** zu kommen. Zum Glück hab' ich da auch schon was. Aber erstma' der Plan:

Ihr kommt mit 'ner **Feile** nachts aus euren **Zellen**. Von da schleicht ihr euch durch'n Hof in Richtung **Werkstätten**. Mit nem Dietrich kommt ihr da rein. Vielleicht einfach 'ne **Gabel** verbiegen oder so. Hier steht ihr 'ne **Kneifzange**. Dann kommt ihr durch'n Zaun zum **Lager**. Dort lasse ich euch die Tür offen. Geht ins Abwasserrohr. Da braucht ihr aber 'ne **Rohrzange** dafür. **Der Hausmeister** hat so ein Ding, glaube ich. Das Rohr is' leider sehr eng. **Schmierseife** oder sowas hilft euch, damit ihr nicht stecken bleibt.

Ja ... das wars, denke ich. Dann seid ihr auch schon frei!"

Wenn die Helden nach der **Feile** fragen: "Ach so, die **Feile**. Das is' simpel. Ich hab' gehört, dass'n Gefangener bald Geburtstag hat und eine Torte mit 'netter Überraschung drin' erwartet. Ich weiß aber nicht, wer. Da müsst ihr euch mal ein bisschen umhören."

Hier genügt es, wenn die Helden den Gesprächen der anderen Gefangenen beim nächsten Essen lauschen. Alternativ kann ihnen auch **Silent Jimmy** helfen. Wenn die Helden sich jedoch an ihn wenden, bekommt **Henry** kalte Füße und verpfeift sie. Der **stille Ausbruch bei Nacht** ist dann zum Scheitern verurteilt.

Den Rest der Zeit müssen die Helden in der **Wäscherei** schwer schuften.

Was können die Helden hier tun?



- brav Wäsche von einem in den anderen Behälter kippen
- mit **Sweet Lucius** interagieren, um an die **Uniformen** der Wache zu kommen
- **Henry One Eye** retten oder mit den anderen Gefangenen drangsaliieren
- die Wache bitten, kurz frische Luft schnappen zu dürfen, um an den **Heizraum** (mit Heizöl und **Rohrzange**) zu kommen
- anderen Gefangenen "Unfälle" passieren lassen
- Sie können auch andere Gefangene beklaunen. Dabei bekommen sie immer 3W10 Kippen sowie, wenn es sich um **einen Auftrag** von **Big Bo** handelt, einen kleinen Bonus.

18:30 Uhr – Abendessen

Szene: Über die Lautsprecher kommt das Signal zum Abendessen. Alle Gefangenen bewegen sich zum **Speisesaal**. Hier gibt es Brot mit Suppe.

Folgende Interaktion findet nur statt, nachdem die Helden das erste Mal von der **Feile** und **Arti Romeros** Kuchen erfahren haben.

Interaktion: Beim Essen schnappen die Helden auf, dass jemand am Nebentisch am zweiten Tag nach der Einfuhr der Helden Geburtstag hat. Ein gewisser **Arti Romero**. Da seine Frau noch in ihrer Heimat Mexiko lebe, sende sie ihm eine Torte zu. Um 12.00 Uhr kann er sie sich im **Besucherraum** abholen. Die Helden können die Torte ergattern. Sie müssen **Arti** ausschalten oder irgendwie die Torte von ihm kriegen, um an die **Feile** zu kommen.

Szene: Nach dem Essen werden die Gefangenen in die **Zellen** geführt, wo sie den Rest der Nacht bleiben.

Was können die Helden hier tun?

- Abendbrot essen
- Sie können **Tiny Cesar** überreden, ihnen eine **Gabel** aus der **Küche** zu besorgen. Eine Probe ist nicht nötig.
- sich mit **Samuel Weißbaum** unterhalten
- sich mit **Bloody Tooth** unterhalten
- sich mit **Tiny Cesar** unterhalten
- sich mit den **Crazy Sisters**, den **Bottom Street Boys** oder den **Pink Tigers** unterhalten
- sich mit **Silent Jimmy** unterhalten
- sich mit **Arti Romero** unterhalten
- sich mit **Gilligan Kraul** unterhalten

22:00 Uhr – Schlafen gehen

Die Helden werden in ihre **Zellen** geführt und dort eingesperrt. Vor den **Zellen** läuft eine Wache den Flur entlang (zumindest bis alle Gefangenen eingeschlafen sind oder erfolgreich so getan haben).

In der **Zelle** ist nichts, abgesehen von dem Bett, einem metallenen Regalbrett und einem kleinen Nachttisch aus Holz.

Eigentlich können die Helden hier nur abwarten, bis der nächste Tag anbricht.

Tag 2



6:30 Uhr – Wecken und duschen

Szene: Am nächsten Morgen werdet ihr sehr früh von den Wachen geweckt. Es geht zum Duschen. Die Kleidung und eure spärliche Habe bleibt in den **Zellen**. Ihr betretet nur mit einem kratzigen Handtuch bewaffnet die **Duschräume**. Die Wärter bleiben vor der Tür. Die Helden sind in den Duschen mit anderen Häftlingen "allein". Es sind jedoch keine Mitglieder anderer bedeutender Gangs anwesend.

Sollte sich einer der Helden versuchen zu wehren, wird er von den Wärtern zum Duschen gezwungen.

Interaktion: Im **Duschraum** gibt es mehrere Stücken **Kernseife**. Allerdings sind dies bereits restlos in den Händen anderer Gefangener.

Bitte die Helden einen der anderen Gefangenen um **Seife**, lässt der Angesprochene sein Stück Seife mit einem schmutzigen Grinsen fallen und sagt "Ups".

Wenn die Helden diesen (doch sehr durchschaubaren) Trick durchschauen, können sie entsprechend reagieren beziehungsweise dem Kommenden vorbeugen.

Versuchen die Helden, die **Seife** aufzuheben, kommt es zu einem Vergewaltigungsversuch. Der sich bückende Held wird von dem Gefangenen, der die **Seife** fallengelassen hat, von hinten gepackt. Gleichzeitig stellen sich [Anzahl der Helden -1] Gefangene den anderen Spielercharakteren entgegen. Diese halten die Helden davon ab, die unschöne Szene vor ihnen zu stören. Sie müssen kämpfen, um zu ihrem geschundenen Kameraden zu kommen. Das Opfer der Vergewaltigung kann jede Runde mit einem um 30 erschwerten Wurf auf Faustkampf oder Körperkraft versuchen zu entkommen. Gelingt dies, steht dem Angreifer jedoch ein Angriff (Wert: 50) zu, um das Opfer gleich wieder zu packen. Spätestens nach sechs Kampfunden ist die Vergewaltigung beendet, und alle anderen Gefangenen lassen von den Helden ab.

Andere Häftlinge:

Leben:	100	Initiative:	20 + 1W10	Parade:	20
Waffe		Wert		Schaden	
Faustkampf		70		1W10	
Kampfverhalten: Die Häftlinge kämpfen, bis ihr Leben unter 60 fällt. Dann ziehen sie sich zurück und geben auf. Wenn nur noch ein Häftling übrig ist, ergibt sich dieser ebenso.					

Sollte ein Held vergewaltigt werden, verliert dieser pro Kampfunde 10 Wille (also maximal 60).

Der Rest der Gruppe verliert ab der dritten Kampfunde jede Runde 5 Wille, weil sie ihrem Kameraden nicht helfen können (also maximal 15).

Wenn die Helden die **Seife** verstecken und mitnehmen wollen, ist dies möglich. Diese benötigen sie auch für **den stillen Ausbruch bei Nacht**.

Nach etwaigen Schlägereien und einem sonst fast normalen Duschvorgang treten die Wachen ein und bringen alle Häftlinge wieder in die **Zellen**.

Was können die Helden hier tun?

- sich waschen
- die **Seife** im Kampf erobern
- andere Gefangene drangsaliieren



7:15 Uhr – Frühstück

Szene: Danach geht es zum Frühstück in den **Speisesaal**. Es gibt zunächst keine besonderen Vorkommnisse. Sie können beim Essen mit allen bekannten Leuten reden.

Interaktion: Während die Helden gerade beim Essen sitzen, kommt ein Anhänger der **Bottom Street Boys** auf sie zu und lässt absichtlich sein Tablett mit Essensresten auf einen von ihnen fallen. Dem können sie mit einer **um 20 erleichterten Probe auf ihren allgemeinen Handelwert** ausweichen.

Der **Bottom Street Boy** zieht danach schnell den Kopf ein und versucht, von den Helden wegzukommen.

Kämpfen die Helden gegen den Provokateur und einige seiner Gang-Member, die ihm zur Seite springen, wird der Kampf nach drei Runden rigoros von den Wachen unterbrochen. Der Held, der den Kampf begonnen hat, muss ins **Loch**.

Bottom Street Boy:

Leben:	100	Initiative:	15 + 1W10	Parade:	15
Waffe		Wert		Schaden	
Faustkampf		70		1W10	
Kampfverhalten: Fällt das Leben einer der Bottom Street Boys unter 60 ziehen sie sich zurück. Allerdings greifen auch die Wachen nach drei Runden ein und treiben die Kämpfer rigoros auseinander.					

Lassen sie die Provokation unbeantwortet, verlieren sie 15 Wille.

In dieser Art kann der Spielleiter den Helden auch verschiedene andere Provokationen, Beleidigungen oder sogar offene Angriffe entgegenwerfen, um ihnen zu zeigen, wie beliebt sie bei den anderen Gangs sind.

Was können die Helden hier tun?

- Frühstück essen
- Zudem können sie hier **Tiny Cesar** überreden, ihnen eine **Gabel** aus der **Küche** zu besorgen. Eine Probe ist nicht nötig.
- sich mit **Samuel Weißbaum** unterhalten
- sich mit **Bloody Tooth** unterhalten
- sich mit **Tiny Cesar** unterhalten
- sich mit den **Crazy Sisters**, den **Bottom Street Boys** oder den **Pink Tigers** unterhalten
- sich mit **Silent Jimmy** unterhalten
- sich mit **Arti Romero** unterhalten
- sich mit **Gilligan Kraul** unterhalten

12:00 Uhr – Besuch mit Torte (Nur am 3. Tag)

Zwischen diesem Ereignis und dem vorhergehenden liegt ein kompletter Tag.

Sollten die Helden bisher noch nicht erfahren haben, dass **Arti Romero** eine Torte erwartet, geschieht dieses Ereignis ohne, dass die Helden davon erfahren.

Je nach eigener Planung können sie hier friedlich oder gewaltsam an die Torte kommen.



Gehen sie mit Gewalt vor, wird **Henry One Eye** sie am Ende verpfeifen, da der **Gefängnisvorsteher** Verdacht schöpft und ihn konfrontiert!

Es ist auch möglich, sich mit Hilfe der **Bottom Street Boys** in die Besuchszeiten zu mogeln und die Torte für **Arti Romero** in Empfang zu nehmen.

Ab hier gibt es keine festen Ereignisse mehr.

Standard-Ablauf der Tage

Die Tage laufen ohne feste Zeiten immer nach demselben Schema ab.

Standardablauf der Tage

- Aufstehen und Duschen
- Frühstück
- Freizeit
- Mittagessen
- Arbeit in der Wäscherei
- Abendessen
- Schlafen

HANDLUNGSOPTIONEN

Aufträge von Big Bo Benson

Während der freien Zeit können die Helden mit **Big Bo Benson** auf dem **Innenhof** sprechen, um für größere und kleinere Aufträge Geld oder Kippen zu bekommen. Bei ihm können sie diese beiden Währungen auch gegeneinander eintauschen (10 Dollar sind eine Kippe). Außerhalb der freien Zeit meint er nur, dass es ihm hier drinnen zu heiß sei, um über geschäftliche Angelegenheiten zu sprechen.

Dabei müssen die Helden sich erst einmal bei ihm "hocharbeiten". Anfangs gibt Big Bo ihnen nur **kleine Aufträge**, stellt aber schon in Aussicht, dass da mehr zu holen ist, wenn sie sich bewähren. Haben die Helden einen kleinen Auftrag gemeistert, gibt er ihnen auch **mittlere Aufträge**. Sobald die Helden **zwei** Aufträge erfüllt haben, können sie auch die **großen Aufträge** annehmen. Sollten die Helden sich im Gefängnis bereits einen gewissen Ruf erworben haben, weil sie beispielsweise den Koch oder andere Insassen getötet haben (warum auch immer man so etwas tun sollte), trägt auch dies dazu bei, dass Big Bo ihnen die größeren Aufträge zutraut.

Handel

Die Helden können von Big Bo folgende Gegenstände kaufen.



Bei Big Bo erwerbbar Gegenstände

- 1 Kippe: 10\$
- 10\$: 1 Kippe
- ein Zug **Koks**: 200\$
- [[#ein sehr gutes **Feuerzeug**: 1000\$ | ein sehr gutes **Feuerzeug**: 1000\$]]

Kleinere Aufträge

Die Helden können folgende kleinere Aufträge bekommen.

Kleinere Aufträge von Big Bo

- 250\$: Medikamentendiebstahl
- 200\$: sexuelle Dienste (**Diese kosten den Helden zudem zwischen 2 und 4 Punkte Wille.**)
- 100\$: einen Mitgefangenen beklauben (klauen können sie Glücksbringer, Schnüre, Kippen oder andere, kleine Gegenstände) – Wenn sie Kippen bei einem anderen Mitgefangenen erbeuten (3W10 Kippen pro Diebstahl), dürfen sie diese behalten.
- 50\$: Botendienste (hier können sie zum Beispiel das **Päckchen Koks** bekommen)
- Schaukampf (bei Sieg doppelten Wetteinsatz)
- Wetten auf einen anderen Schaukampf (je nach Quote)

Mittlere Aufträge

Die Helden können auch folgende, mittleren Aufträge bekommen.

Größere Aufträge von Big Bo

- Handeln: 10 Dollar = eine Kippe
- 500\$: Dafür sorgen, dass das **Das Lager der Crazy Sisters** ein wenig "heißer" wird.
- 500\$: Eine Schlägerei anzetteln (z. B.: mit **Gilligan Kraul**)
- 3.000\$: Mord an einem anderen Insassen (Es darf kein Mitglied einer der großen Gangs sein).

Andere mögliche Missionen:

- bestimmte Insassen lächerlich machen
- andere Insassen verprügeln
- anderen ein **Päckchen Koks** unterzuschieben und dies der Wache zu stecken
- ähnliches

Das Lager der Crazy Sisters

Das Lager der **Crazy Sisters** ist der verbotene Schatz, verbuddelt auf der einsamen Pirateninsel. Wer es finden will, braucht Mut, Glück und gute Informanten.

Um herauszufinden, wo sich das Lager der **Crazy Sisters** befindet, können die Helden versuchen, **Silent Jimmy** zu bestechen. 100 Kippen helfen seiner Erinnerung an den Ort auf die Sprünge.

Alternativ können die Helden versuchen, die Information aus einer der **Crazy Sisters** herauszuprügeln.



Sind sie auf einem der Wege erfolgreich, erfahren sie, dass sich dieses Lager in einer ausgehöhlten Matratze in Zelle C-167 befindet. Dort wird es jedoch permanent von zwei der Sisters bewacht. Diese können im Zweifel jederzeit vier weitere Sisters zur Hilfe rufen, die drei Kampfrunden später eintreffen.

Geben die Helden der Wache einen Tipp, heben diese das Lager aus, und die **Aufgabe von Big Bo** ist erfüllt.

Wollen sie das Lager wirklich anzünden, müssen sie zunächst an den zwei Sisters in der Zelle und gegebenenfalls deren Verstärkung vorbei.

Crazy Sister:

Leben:	100	Initiative:	15 + 1W10	Parade:	15
Waffe		Wert		Schaden	
Faustkampf mit scharfen Nägeln		60		1W10 + 5	
Kampfverhalten: Fällt das Leben einer der Crazy Sisters unter 60, ziehen sie sich zurück.					

Sollten sie es schaffen, das Lager vollständig zu plündern, erhalten sie: 100 Kippen, ein **Päckchen Koks** mit genügend Inhalt für 10 Züge, zwei kleine Klappmesser (3W10 Schaden), eine **Wieselwelpen-Zahnbürste** sowie nach Vorgabe des Spielleiters weitere Gegenstände, die sie auf anderem Weg nicht erhalten konnten.

Lassen sie das Lager hochgehen, stehen den Helden die **Crazy Sisters** jedoch feindlich gegenüber und sind erst wieder kooperationsbereit, wenn die Helden für sie einen **Bottom Street Boy** umlegen.

Gilligan verprügeln

Gilligan wird den Helden von **Big Bo** beschrieben. Während des Freigangs befindet er sich in seiner **Zelle**. Wenn die Helden ihn finden und angreifen, wehrt er sich nicht. Er ist es gewöhnt, viel einstecken zu müssen. Aber er vergisst nicht, wer ihm wehgetan hat.

Wenn die Helden **Gilligan** angreifen, später aber seine Hilfe brauchen, wird er nicht so leicht mitspielen. Er wird erst bereit sein, den Helden zu helfen, wenn sie etwas für ihn tun. Sie können ihn mit 100 Kippen (kann mit einer **Probe auf Feilschen** gesenkt werden) und einer Gefälligkeit überzeugen. **Gilligan** wird von den **Pink Tigers** drangsaliert. Wenn die Spielercharaktere das Mobbing beenden, ist er ihnen wieder wohlgesonnen. Die **Pink Tigers** fordern allerdings 50 Kippen dafür, dass sie von ihrem Opfer ablassen. Vorausgesetzt, die Helden haben es sich mit ihnen noch nicht verscherzt.

Große Aufträge

Elli Vincero töten

Die Helden können **Elli** jederzeit auf der **Krankenstation** finden. Dorthin kommen sie, indem sie sich verletzten oder Schmerzen simulieren.

Wenn sie **Elli** angreifen, ist diese kaum in der Lage, sich zu wehren. Allerdings schreit sie, sobald sie angegriffen wird, laut und spitz auf. Danach haben die Helden nur noch eine Runde Zeit, bevor Wachen mit gezogenen Schusswaffen den Raum stürmen.

Es ist fast unmöglich, nach dem Mord an **Elli** nicht im **Loch** zu landen, weil während der Zeit auf der **Krankenstation** immer eine Wache vor der Tür steht (Auch wenn man im Raum mit Elli allein ist). Es sollte schwer sein zu erklären, warum die Krankenschwester plötzlich verstorben ist, während man selbst nur ganz zufällig im Zimmer war und überhaupt nichts damit zu tun hatte.



Wenn es im Raum oder an **Ellis** Leiche auch nur die geringsten Anzeichen dafür gibt, dass die Helden Elli etwas abgenommen haben oder etwas bei sich tragen, was über Kippen hinausgeht, werden sie von den Wachen durchsucht. Ihnen wird alles abgenommen, das sie bei sich tragen, sogar die Kippen. Wo die Gegenstände danach wieder gefunden werden können steht **hier**.

Wenn die Helden **Elli** töten, will ihr **Mann Frank** danach nichts mehr mit den Helden zu tun haben. Der Weg **Bestechung der Mitarbeiter** ist danach nicht mehr möglich.

Für den erfolgreichen Mord bekommen die Helden 4.000\$ von **Big Bo Benson**.

Bloody Tooth töten

Bloody Tooth können die Helden während der Freizeit und zu allen Mahlzeiten antreffen. Je nachdem, wann sie zuschlagen bzw. wie weit sie ihn von den umstehenden Wachen weglocken, kann es zwischen einer Runde und mehreren Minuten dauern, bis die Wachen den Kampf bemerken und intervenieren.

Kämpfen sie gegen ihn, steht ihnen ein Monster von Gegner gegenüber.

Bloody Tooth:

Leben:	150	Initiative:	30 + 1W10	Parade:	30
---------------	-----	--------------------	-----------	----------------	----

Waffe	Wert	Schaden
Faustschlag	90	2W10
Biss	60	3W10

Kampfverhalten: Da es hier um Leben und Tod geht, kämpft **Bloody Tooth** bis zum Letzten. Er prügelt die Helden einzeln nieder, angefangen bei dem mit dem geringsten Leben. Fällt das Leben eines Helden unter 20, macht der nächste Schlag von **Bloody Tooth** keinen Schaden, sondern schlägt ihn bewusstlos.

Sollten die Helden gewinnen, bekommen sie alle +10 Wille. Dazu erhalten sie alle Gegenstände, die **Bloody Tooth** bei sich trägt. Das sind: 4W10 +10 Kippen, ggf. die **Wieselwelpen-Zahnbürste**, ggf. andere Gegenstände, die die Helden ihm zuvor gegeben haben.

Sollten die Helden den Kampf verlieren, verlieren sie alle 20 Wille. Dazu nimmt **Bloody Tooth** ihnen alle Gegenstände ab, die sie aktuell bei sich tragen, auch alle Kippen und alles Geld. Die Gegenstände verhökert er bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit an **Big Bo**. Dort können die Helden sie für einen entsprechenden Preis zurückkaufen:

Preis der einzelnen Gegenstände bei **Big Bo**

- **Kaugummi:** 3 Kippen
- **Seife:** 5 Kippen
- **Trillerpfeife:** 10 Kippen
- **Gabel:** 25 Kippen
- **Feile:** 25 Kippen
- **Kneifzange:** 25 Kippen
- **Rohrzange:** 75 Kippen
- **Feuerzeug:** 100 Kippen
- **Brief:** 100 Kippen

Preis der einzelnen Gegenstände bei **Big Bo**



- **Ampulle mit Gift:** 100 Kippen
- **Handschellenschlüssel:** 150 Kippen
- **Buch:** 200 Kippen
- **Schusswaffe:** 300 Kippen

Es ist auch möglich (und weit klüger) **Bloody Tooth** mit einer List auszuschalten. So könnten die Helden das Heizöl über ihn kippen und anzünden. Sie könnten ihm ein **vergiftetes Kaugummi** anbieten. Auch andere Ideen sind möglich. Diese sollten jedoch mit einer **passenden Probe** untermauert werden.

Wenn die Helden **Bloody Tooth** töten oder den Kampf gegen ihn verlieren, ist der Weg **Hilfe von außen** nicht mehr möglich.

Für den erfolgreichen Mord bekommen die Helden 4.000\$ von **Big Bo Benson**.

Ein Gespräch mit Silent Jimmy

Zunächst müssen die Helden überhaupt herausfinden, dass es diese Person gibt und dass sie sehr nützlich sein kann. Dies ist jedoch nicht schwierig, da jeder, von dem die Helden etwas wissen wollen, sie an Jimmy verweisen wird, wenn er die Antwort nicht selbst weiß (und den Helden helfen möchte).

Gegen einen entsprechenden Preis (je nachdem, wie brisant die Information ist), kann er den Helden eigentlich alles über jeden Insassen erzählen.

Beispielhafte Informationen von Silent Jimmy

- Für 10 Kippen: Die **Uniformen der Wärter** kann man in der **Wäscherei** bekommen, wenn man **Sweet Lucius** besticht oder anderweitig ausschaltet.
- Für 50 Kippen: Informationen zu versteckten Gegenständen, wie der **Kneifzange**, der **Trillerpfeife** oder zu "verstecken" Charakteren, wie **Gilligan** oder **Arti Romero**.
- Für 100 Kippen: Wo befindet sich das **Lager der Crazy Sisters** oder Hinweise auf Charaktere, die einen Ausbruchsweg eröffnen (**Frank Vincero**, **Bloody Thooth**)

Wenn die Helden es sich mit ihm verscherzen, werden sie jedoch auch feststellen müssen, dass er mehr über sie weiß, als ihnen lieb ist und diese Informationen schnell an Stellen landen, an denen sie besser nicht hingekommen wäre ...

Ein Gespräch mit Melissa Lone

Wenn die Helden zu **Melissa Lone** wollen, müssen sie eigentlich nur eine Wache bitten, sie dorthin zu bringen. Egal, wie schlecht die Ausrede der Helden ist, die Wache weiß schon, worum es geht und bringt jeden Helden pro Tag einmal (jeweils einzeln, nie zusammen) zu **Miss Lone**. Dabei können sich allerdings die wenigsten Wachen ein dreckiges Grinsen oder einen entsprechenden Spruch verkneifen.

Bei Melissa Lone können die Helden eine schnelle Nummer schieben und damit +15 Wille bekommen.

Sie können auch von ihr das **Kaugummi** bekommen, das Melissa ihnen auf Nachfrage sofort gibt (sofern die Helden auf ihre Avancen eingehen).



Ist **Miss Lone** den Helden sehr zugetan, verplappert sie sich, dass sie vielleicht einen Weg wüsste, wie sie hier herauszukommen. Danach rudert sie erst wieder ein wenig zurück, weil sie den Helden gern noch ein wenig in ihrer Nähe haben möchte. Nach passender **sozialer Probe** verrät sie jedoch, dass der **Gefängnisvorsteher** Dreck am Stecken hat. Um ihn damit zu erpressen, müssen die Helden irgendwie in sein Arbeitszimmer kommen und den Safe knacken. Wie sie das anstellen sollen, weiß Melissa jedoch nicht.

Vorladung zum Gefängnisvorsteher

Es gibt nur zwei Wege, um nach dem ersten Gespräch noch einmal in die Ehre eines Gespräches mit dem **Gefängnisvorsteher** zu kommen. Dazu muss entweder zweimal derselbe Held im **Loch** landen, oder die Helden müssen sich mit **Melissa Lone** gut stellen, die dann einen Termin organisiert.

Im Gespräch ist der **Vorsteher** noch immer genau so oberlehrerhaft und anstrengend, wie zu Beginn des Abenteuers. Daher ist es nur sinnvoll, mit ihm zu sprechen, wenn man ihn auch **erpressen** will.

Verbrüderung mit den Crazy Sisters

Die Helden können versuchen, sich mit den **Crazy Sisters** gutzustellen, um an die **Wieselwelpen-Zahnbürste** für **Bloody Tooth** zu kommen.

Sie fordern die Helden im Gegenzug auf, einen **Bottom Street Boy** umzulegen.

Verbrüderung mit den Bottom Street Boys

Die Helden können versuchen, sich mit den **Bottom Street Boys** gutzustellen. Dafür können diese Besuch für die Helden organisieren, was es ihnen ermöglicht, entweder mit **Samuel Weißbaum** auszubrechen, oder die **Feile** im Geburtstagskuchen anstelle **Arti Romeros** entgegenzunehmen (nötig für den gewaltsamen und **den stillen Ausbruch bei Nacht**).

Sie fordern im Gegenzug 50 Kippen oder, wenn es bereits zu gewalttätigen Auseinandersetzungen gekommen ist, dass die Helden eine **Crazy Sister** umlegen.

Ein Besuch auf der Krankenstation

Auf die **Krankenstation** kommen die Helden entweder unfreiwillig, wenn sie verletzt wurden, oder nach einer Simulation von Schmerzen (ohne Probe).

Auf dem Weg dorthin sehen sie den **Schichtplan** der Wachen und können an diesem ablesen, wann **Ethel Wilson** und **Frank Vincero** Dienst haben.

Vor Ort können sie entweder mit **Elli Vincero** interagieren oder **Elli** ablenken und **Gift** stehlen.

Eine Nacht im Loch

Wann immer die Helden in einen gewalttätigen Kampf verwickelt werden (Ausnahme ist der allererste Kampf gegen **Crazy Sisters** oder **Bottom Street Boys**) oder andere schwere Straftaten auf sie zurückfallen, stecken die Wachen sie ohne viel Federlesen ins **Loch**.

Interaktion: Zunächst schmoren sie einige Zeit in der dunklen, kalten, muffigen und stinkenden Zelle. Doch nach einiger Zeit kommt **Tiny Cesar** sie besuchen. Er bringt ihnen etwas zu Essen und fängt an zu plaudern. Nach einigem belanglosem Geschwätz erwähnt er nebenbei, dass der Koch den Wachen nicht traue und in der **Küche** eine **Waffe** versteckt habe.

Fragen die Helden nach, schlägt er vor, dass sie die Klamotten tauschen können, sich der Held so in die **Küche** schleichen und den **Revolver** holen kann.



Tut der Held dies, trifft er den Koch an, der ihm nicht glaubt, dass sie zum Küchenpersonal gehören. Er meint, dass drei Fragen dies ganz leicht klären könnten. Jede kleine Küchenhilfe könnte die beantworten.

Die Fragen des Koches:

- 1. Welches Kraut serviert man besonders gern zu Gurken? (Dill oder Gurkenkraut)
- 2. Was ist Surimi? (Krebsfleischimitat)
- 3. Aus welcher Art von Pflanze wird Safran gewonnen? (aus den Blüten eines Krokusses)

Sollte der Spieler die Antwort nicht wissen, kann er mit einer **Probe auf Kochen** herausfinden, ob sein Charakter vielleicht schlauer ist als er selbst.

Interaktion: Sind alle Fragen richtig beantwortet (**oder die Kochenproben gelungen**), glaubt der Koch dem Helden und verlässt die **Küche**. Dieser kann nun ohne Probleme die **Waffe** aus dem zuvor von **Tiny** beschriebenen Versteck herausnehmen und wieder Richtung **Loch** verschwinden. Dort tauscht **Tiny** seine Kleidung mit dem Helden zurück und lässt den Helden mit bewundernden Worten allein.

Kann der Spieler auch nur eine Frage nicht beantworten oder antwortet falsch, ruft der Koch die Wachen und es geht zurück ins **Loch**. Außerdem fliegt **Tiny Cesar** raus und kann nicht mehr helfen.

ZUSAMMENFASSUNG DER MÖGLICHEN WEGE

Die Erpressung

Kurzfassung

Für diesen Weg müssen die Helden ...



- wenn sie in The Shell einfahren, den **Brief** von **Melissa Lone** ergaunern.
- vom **Buch** im Safe des **Direktors** erfahren. Ein Weg wäre, mit **Melissa Lone** zu sprechen.
- Optional: Wenn sie für die Bestechung der Mitarbeiter mit **Frank Vincero** sprechen, erfahren sie ebenfalls von dem Safe, aber noch nicht von dem **Buch** darin.
- Optional: Um den Safe zu knacken, kann ihnen **Gilligan Kraul** helfen, wenn sie dafür sorgen, dass er nicht mehr von den **Pink Tigers** drangsaliert wird. (Diese wollen dafür 50 Kippen). Haben sie **Gilligan** nicht dabei, benötigen sie die **Gabel**, um den Safe zu öffnen, und sie müssen selbst das Talent Schlösser knacken besitzen.
- Optional: Eine Option, die Wache vor der Tür loszuwerden, ist es, sich als Wache zu tarnen. Dafür brauchen die Helden mehrere Dinge: die **Uniformen** der Wachen aus der **Wäscherei**, die sie von **Sweet Lucius** erhalten können, die Schichtpläne der Wachen, um zu wissen, wann **Ethel Wilson** Dienst hat, ein **Kaugummi** von **Melissa Lone** und **Gift** von der **Krankenstation**).
- Optional: Eine weitere Option, die Wache vor der Tür loszuwerden, ist es, eine Wache zu erschießen. Dazu brauchen sie eine **Uniformen** der Wachen, die sie in der **Wäscherei** von **Sweet Lucius** erhalten können, sowie eine **Waffe**, die sie im **Loch** mithilfe von **Tiny Cesar** erhalten können. Dies lockt jedoch sofort mehr Wachen an und endet immer mit einer Nacht im **Loch** für die Helden.
- den **Gefängnisvorsteher** konfrontieren. Dazu müssen sie über **Melissa Lone** einen Termin bekommen oder zweimal ins **Loch** einfahren.
- Optional: Um zu entkommen, brauchen sie **Tiny Cesar**, der mit dem **Gift** von der **Krankenstation** ein Essen der Wachen vergiftet.
- Optional: Auf der Flucht benötigen sie eine **Waffe**, um das Feuer der Türme erwidern zu können.

Detaillierte Erklärung

Wilbur Greed hinterzieht nicht nur Steuern, er lässt sich auch gleich noch im großen Stil von Vertretern der freien Wirtschaft schmieren, um bestimmte Aufträge nicht annehmen zu müssen. Denn die Arbeiter in den **Werkstätten** von The Shell schufteten günstiger als alle anderen, und das bringt Mr. Greed ein stolzes Sümmchen ein, das es am Fiskus vorbeizulotsen gilt. Um hiervon zu erfahren, brauchen die Helden den **Brief** aus der Poststelle. Diesen können sie nur ganz am Anfang des Abenteuers von **Melissa Lone** ergaunern, als diese sie zufällig anrempelt. In dem **Brief** befinden sich allerhand Überweisungen auf Konten und Firmen eines gewissen "Max Mustermann". Alles sehr dubios. Mehr Infos kriegen die Helden nur von **Melissa Lone**, die den **Brief** verloren hat.

Einbruch in das Büro des Vorstehers

Zunächst müssen die Helden von dem Safe erfahren. Dies können sie entweder im Weg **Bestechung der Mitarbeiter** von **Frank Vincero** (allerdings wissen sie dann noch nicht, dass sie dort auch das **Buch** finden). Alternativ können sie von **Melissa Lone** erfahren, dass es das **Buch** im Tresor gibt und der **Vorsteher** während jedes Freigangs ein Nickerchen macht. Er wird also im **Nebenraum** seines Büros schlafen. Das darf allerdings keine der Wachen wissen. Wenn sie also einen Termin mit den Helden ankündigt, werden die Helden zum **Büro** geführt. Es darf nur auf keinen Fall jemand an die Tür klopfen, da **Wilbur Greed** sonst aufwachen könnte. All dies erzählt **Melissa Lone** jedoch nur nach einem Stell-dich-ein nach ihren Vorlieben.

Die Wache, die sie zum **Büro** bringt, können die Helden entweder mit waffenlosem Nahkampf besiegen, was jedoch schwierig wird, ihnen Handschellen angelegt werden, wenn sie den **Aufenthaltsraum** verlassen. Außerdem steht vor dem Raum eine weitere Wache, die überwunden werden muss.

Hier könnte die **Waffe** des Koches helfen, welche die Helden bekommen, wenn sie im **Loch** saßen, mit **Tiny Cesar** die Kleidung getauscht haben und den Koch aus der Küche bekommen haben. Nach dem darauffolgenden Krach wird man die Helden jedoch erstmal ins **Loch** stecken.



Alternativ können die Helden auch bei Nacht zum **Büro** schleichen, denn dann ist niemand vor der Tür. Dafür brauchen sie jedoch die **Feile** aus dem Geburtstagskuchen von **Arti Romero**. Um an diese zu kommen, müssen sie entweder **Arti Romero** überfallen und sie ihm mit Gewalt abnehmen oder sich mithilfe der **Bottom Street Boys** (welche dafür entweder 50 Kippen oder – wenn es bereits zu einer Schlägerei mit den Helden gekommen ist – einen Mord an einer **Crazy Sister** fordern) in die Besuchszeit von **Arti Romero** mogeln und den Kuchen für ihn in Empfang nehmen. Außerdem benötigen sie die **Uniformen** der Wärter aus der **Wäscherei** von **Sweet Lucius**, um die Sicherheitsschleuse passieren zu können.

Allerdings müssen die Helden den Wachen dann am nächsten Morgen erklären, wer in der Nacht die Gitter ihrer **Zellen** entfernt hat, während sie selbst "tief und fest geschlafen haben". Wahrscheinlich endet dies damit, dass die Helden ins **Loch** kommen und in eine neue (vor allem intakte) **Zellen** gesperrt werden.

Eine dritte Möglichkeit eröffnet sich den Helden, wenn sie mit **Frank Vincero** sprechen. Dieser erwähnt, dass die Wache **Ethel Wilson** süchtig nach **Kaugummi** ist. Wenn die Helden also ein **Kaugummi** haben (das sie von **Melissa Lone** bekommen können) und dies mit etwas **Gift** von der **Krankenstation** würzen, müssen sie nur noch über den **Schichtplan** der Wachen herausbekommen, dass **Ethel Wilson** immer während des Freiganges vor der Tür des **Gefängnisvorstehers** steht.

Wenn die Helden das **Büro** zu einer anderen Zeit als in der Nacht oder während ihres Freiganges betreten, finden sie dort **Willbur Greed** vor. Solange er da ist, haben sie keine Chance, den Safe auszuräumen, da auch immer mehrere Wachen bei den Helden stehen oder Willbur sofort um Hilfe ruft, wenn die Helden eintreten.

Um den Safe zu öffnen, müssen sie entweder selbst im **Schlösserknacken bewandert sein und die Gabel als passendes Werkzeug dabei haben**. Diese können sie beim Essen von **Tiny Cesar** bekommen, wenn sie ihn darum bitten.

Alternativ brauchen sie **Gilligan Kraul**, der sie begleitet, um den Safe zu knacken. Dies tut er jedoch nur, wenn die Helden dafür sorgen, dass er nicht mehr von den **Pink Tigers** drangsaliert wird. Diese wollen dafür 50 Kippen.

Konfrontation und Flucht

Haben die Helden den **Brief** vom Anfang und das **Buch** aus dem Safe, gilt es den **Vorsteher** zu konfrontieren. Er verspricht ihnen, ihre **Zellen** nachts offen zu lassen und einen Fluchtweg durch das **Werkstatttor** zu ermöglichen. Allerdings müssten sie sich darum kümmern, die Wachen auf dem benachbarten Turm loszuwerden.

Die Wachen loswerden

Das geht sauber mit der Hilfe von **Tiny Cesar**. Dazu brauchen die Helden wieder die Schichtpläne der Wachen, um zu wissen, wen sie aus dem Weg räumen müssen. Sie müssen zunächst das **Gift** von der **Krankenstation** besorgen und anschließend **Tiny Cesar** überreden. Der verspricht ihnen dann, das **Gift** unter sein ganz eigenes Dressingrezept zu mischen, wenn er den Wachen ihr Essen bringt. So eine Art Mitternachtsimbiss, von dem niemand weiß. Allerdings wird er das nicht später als 21:30 Uhr schaffen.

Alternativ können sie sich auch die **Waffe** vom Koch besorgen. Danach müssen sie die Wachen mit 15 Kippen bestechen, um mit dem Vorwand in das **Lager** zu kommen, dort vermeintlich ein Stell-dich-ein zu haben. Mit der **Gabel** und einer gelungenen **Schlösserknackenprobe** oder der Hilfe von **Gilligan Kraul** kommen sie durch eine verschlossene Tür auf den Westturm und können dort die Wachen ausschalten.

Gewaltsamer Ausbruch

Kurzfassung

Für diesen Weg müssen die Helden ...



- von **Samuel Weißbaum** beim Essen von der Option des Ausbruchs erfahren haben.
- in der **Wäscherei** die **Uniformen** von **Sweet Lucius** bekommen.
- die **Feile** über **Arti Romero** und ggf. die **Bottom Street Boys**) ergaunert haben, um nachts aus den **Zellen** zu kommen.
- nachts in die Räume der Wachen gelangen, um dort die **Handschellenschlüssel** zu stehlen.
- die **Waffe** in der Küche finden, indem sie im **Loch** die Kleidung mit **Tiny Cesar** tauschen, in die Küche kommen und den Koch überzeugen, sie alleinzulassen.
- alle gleichzeitig über **Melissa Lone** und eine andere Gang Besuch organisieren.
- im **Besucherraum** eine Geisel nehmen (weder Wache, noch Gefangener).
- sich mit der Geisel an den Wachen vorbeikämpfen und den Alarm auslösen.

Detaillierte Erklärung

Samuel Weißbaum erzählt ihnen, dass ein **gewaltsamer Ausbruch** nur auf eine Weise gelingen kann: mit einer Geiselnahme im **Besucherraum**.

Dafür müssen die Spielercharaktere zunächst die **Uniformen** der Wärter in der **Wäscherei** besorgen. Dazu gilt es, **Sweet Lucius** mit einer gemeinsamen Nacht im **Lager** oder 100 Kippen zu bestechen. Auch benötigen sie die **Feile**. Diese können sie aus dem Geburtstagskuchen von **Arti Romero** erhalten. Davon, dass Arti eine Feile in seinem Kuchen haben wird, erfahren sie von **Silent Jimmy** oder in der Option **Ein stiller Ausbruch** von **Henry One Eye**.

Um an die **Feile** zu kommen, müssen sie **Arti Romero** überfallen und ihm den Gegenstand mit Gewalt abnehmen. Eine zweite Möglichkeit ist es, sich mithilfe der **Bottom Street Boys** in die Besuchszeit von **Arti Romero** zu mogeln und den Kuchen für ihn in Empfang zu nehmen. Die Boys fordern dafür allerdings eine kleine Gegenleistung: 100 Kippen oder – wenn es bereits zu einer Schlägerei mit den Helden gekommen ist – einen Mord an einer **Crazy Sister**.

Die Spielercharaktere können bei Nacht und schwacher Besetzung des Gefängnisses in den **Aufenthaltsraum der Wärter** gelangen. Dafür ist **eine Probe auf ein passendes soziales Talent** nötig. Im **Aufenthaltsraum der Wärter** finden sie einen der **Handschellenschlüssel**. Mit diesem können sie sich im **Besucherraum** befreien.

Um jedoch mit der Feuerkraft der Wachen mithalten zu können, benötigen sie noch eine **Waffe**. Diese bekommen sie, wenn sie ins **Loch** gesteckt werden. Dort müssen sie mit **Tiny Cesar** die Kleidung tauschen, um in die Küche zu kommen. Schließlich müssen sie den Koch überzeugen, sie in der Küche alleinzulassen.

Die nächste Hürde ist es, für alle Ausbruchswilligen gleichzeitig Besuch zu organisieren, damit sie gleichzeitig im **Besucherraum** sein können. Dazu müssen sie sich mit den **Bottom Street Boys** gutstellen. Diese fordern entweder 100 Kippen (nur 75 Kippen, wenn die Helden eine gute Ausrede haben) oder – wenn es bereits zu einer Schlägerei mit den Helden gekommen ist – einen Mord an einer **Crazy Sister**. Im Gegenzug organisieren sie Besuch für die Helden. Allerdings müssen die Helden sich zusätzlich mit **Melissa Lone** einlassen und mit ihr ein paar intime Stunden (oder eher Minuten) verbringen, damit diese es zulässt, dass alle Helden gleichzeitig in den **Besucherraum** dürfen.

Endlich gemeinsam im **Besucherraum**, können die Helden dort eine Geisel nehmen. Diese darf jedoch weder ein Wärter noch ein Gefangener sein. Die Wärter haben nämlich alle unterschrieben, dass es für sie keine Lösegeldforderungen geben darf, und auf Gefangene wird in so einer Situation hier niemand Rücksicht nehmen. Außerdem können die Charaktere dort den Alarm auslösen, denn die Notfallverriegelung schließt alle Türen permanent – bis auf die zentrale Schleuse am **Besucherraum**. Diese kann manuell geöffnet werden.



Von dort können sich die Helden mit ihrer Geisel Richtung Parkplatz durchschlagen. Wenn alles geklappt hat, kann ihnen niemand aus dem zentralen Gefängnis folgen. Sie müssen sich nur auf einem Kampf mit den Wachen der Wachtürme gefasst machen. Allerdings hat **Samuel Weißbaum** tatsächlich einen Fluchtwagen organisiert, aus dem das Feuer der Wachen erwidert wird.

Zusätzlich können sie sich die **Waffe** des Kochs besorgen. Danach müssen sie die Wachen mit 15 Kippen bestechen, um in das **Lager** zu kommen. Dort haben sie ein vermeintliches Stell-dich-ein. Mit der **Gabel** und einer gelungenen **Schlösserknackprobe** oder **Gilligan Krauls Hilfe** gelangen sie dann durch eine verschlossene Tür auf den Westturm und können dort die Wachen ausschalten.

Bestechung der Mitarbeiter

Kurzfassung

Für diesen Weg müssen die Helden ...:

- erfahren, dass der Mann der Krankenschwester, **Frank**, empfänglich für Bestechung ist. Das können sie auf der **Krankenstation** beim Gespräch mit **Elli Vincero**.
- auf den **Schichtplan** schauen, um zu erfahren, wann und wo **Frank** Dienst hat.
- **Frank** zu bestechen versuchen. Er fordert 10.000\$. Diese können sie über den Safe des **Vorstehers** und **Jobs** von **Big Bo Benson** zusammentragen.
- mit **Frank** sprechen, sobald sie das Geld zusammen haben. Er bringt sie raus.

Detaillierte Erklärung

Zunächst einmal gilt es, überhaupt zu erfahren, dass es korrupte Wachen gibt. Wer hätte es gedacht, aber auf der **Krankenstation**, die Frau von **Frank Vincero**. Diese erzählt, dass ihr Mann durchaus interessiert sein dürfte.

Frank Vincero finden sie, indem sie sich den **Schichtplan** ansehen und herausfinden, dass er am nächsten Tag um 10:00 Uhr Dienst in der **Wäscherei** hat. **Frank** erzählt den Helden vom Geld im Tresor des **Vorstehers**. Wie sie daran gelangen, ist unter **Erpressung des Vorstehers** beschrieben.

Aus dem Safe bekommen die Helden jedoch "nur" 5.000\$. Die restlichen 5.000\$ müssen sie mit Jobs bei **Big Bo** verdienen. Es ist auch möglich, das gesamte Geld nur über Jobs bei **Big Bo** zu bekommen. Allerdings merken die Helden, dass sowohl die Wachen ein immer schärferes Auge auf sie werfen als auch die anderen Gangs immer ungemütlicher werden, wenn sie durch die verschiedenen Jobs Unruhe stiften oder den anderen Gangs ans Bein pinkeln.

Haben sie das Geld zusammen, führt **Frank** die Helden umgehend zur **Werkstatt**. Dort wird eine Lieferung Wäsche abgeholt. Er gibt dem Fahrer etwas Geld (3.000\$), dieser schaut weg. Die Charaktere können auf die Ladefläche springen und so entkommen.

Ein stiller Ausbruch

Kurzfassung



Für diesen Weg müssen die Helden ...:

- **Henry One Eye** helfen, damit dieser ihnen von dieser Möglichkeit erzählt.
- die **Feile** aus dem Geburtstagskuchen von **Arti Romero** (ggf. mithilfe der **Bottom Street Boys**) erhalten.
- sich eine **Gabel** beim Essen von **Tiny Cesar** geben lassen.
- eine **Rohrzange** aus dem **Heizraum**, vor dem **der Hausmeister** steht, stehlen.
- die **Seife** aus der **Dusche** mitgehen lassen.

Detaillierte Erklärung

Um von dieser Option zu erfahren, muss einem der Helden während ihres Dienstes in der **Wäscherei** eine **Sinnesschärfprobe** gelingen. Diese lockt die Helden zu dem Fass, in dem zwei andere Gefangene **Henry One Eye** einsperren möchten. Wenn die Helden **Henry** retten, ist er ihnen denkbar und erzählt von seinem Fluchtplan.

Um zu entkommen müssen die Helden zunächst eine **Feile** besorgen. Demnächst soll ein anderer Gefangener namens **Arti Romero** einen Geburtstagskuchen mit besonderer Beilage bekommen. Wenn die Helden Arti die **Feile** mit Gewalt abnehmen, bekommt **Henry** kalte Füße und verpetzt sie beim **Vorsteher**.

Diese Option ist damit gescheitert. Wenn die Helden sich mithilfe der **Bottom Street Boys** in die Besuchszeiten mogeln und für Arti den Kuchen in Empfang nehmen, geht alles glatt. Die **Bottom Street Boys** fordern als Bezahlung jedoch 50 Kippen oder (wenn es bereits zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung mit den Helden kam) den Mord an einer **Crazy Sister** als Gegenleistung.

Haben die Helden die **Feile** bekommen, können sie damit nachts aus ihren **Zellen** entkommen.

Von dort schleichen sie sich durch den Hof in Richtung **Werkstätten**. Anschließend benötigen sie die **Gabel**, die sie im **Speisesaal** von **Tiny Cesar** bekommen. Diese können sie als Dietrich benutzen und damit die Tür zur **Werkstatt** knacken. Hierfür müssen sie entweder selbst eine **Probe auf Schlösser knacken** bestehen oder **Gilligan Kraul** dabeihaben. Dieser folgt ihnen jedoch nur, wenn sie dafür sorgen, dass die **Pink Tigers** ihm nicht weiter zusetzen. Die **Pink Tigers** wiederum wollen 50 Kippen als Gegenleistung.

In den **Werkstätten** können die Helden eine **Kneifzange** stehlen. Mit dieser kommen sie durch den Zaun zum **Lager**. Dort ist die Tür (Dank Absprache mit **Henry One Eye**) offen. Von hier können sie mit der **Rohrzange** in das Abwasserrohr. Die **Rohrzange** bekommen sie im **Heizraum**. Zu diesem kommen sie, wenn sie während des Dienstes in der **Wäscherei** eine Wache bitten "nur mal kurz frische Luft schnappen zu können" und eine gute Ausrede parat haben, warum man sie jetzt an die frische Luft lassen sollte.

Haben sie keine Ausrede, tut es auch eine **passende soziale Probe**. Anschließend müssen sie den **Hausmeister** überreden, sie kurz in den **Heizraum** zu lassen. Hier benötigt es zu der Ausrede zusätzlich jedoch noch 15 Kippen (25 Kippen, wenn die Helden keine Ausreden haben). Im **Heizraum** finden die Helden sowohl die **Rohrzange** als auch das Heizöl. Mit der **Rohrzange** können sie im **Lager** das Abflussrohr öffnen.

Um dort hindurch zu passen, benötigen sie jedoch die **Seife** von den anderen Gefangenen aus den **Duschräumen**.

Danach steht nichts mehr zwischen ihnen und der Freiheit ... außer den Fäkalien der Kanalisation.



Wichtig: Wenn die Helden **Arti Romero** die **Feile** mit Gewalt abnehmen oder sich länger mit **Silent Jimmy** unterhalten, bekommt **Henry One Eye** kalte Füße und verpfeift die Helden. Er ist nämlich ein Spion der Wärter, was ihm als Gerücht schon anheftet. Helfen die Helden **Henry**, ist er so dankbar, dass er ihnen trotzdem geholfen hätte, wenn sie nicht gewalttätig geworden wären. **Silent Jimmy** weiß von der Spionage und könnte das den Helden sogar beweisen (oder zumindest sicher bestätigen). Wenn die Helden von **Henry** verraten werden, sollte der Spielleiter den Helden entweder die Möglichkeit geben, dies selbst herauszufinden, indem sie **Henry** irgendwo auffällig unauffällig mit einer Wache sprechen sehen oder indem die Helden einen Tipp von **Silent Jimmy** oder **Samuel Weißbaum** bekommen. Die Helden sollten nicht ins unsichtbare offene Messer laufen.

Hilfe von außen

Kurzfassung

Für diesen Weg müssen die Helden ...:

- über den Besuch von **Jane Doe** herausbekommen, dass sie mit **Bloody Tooth** sprechen müssen.
- **Bloody Tooth** eine **Wieselwelpen-Zahnbürste** besorgen. Diese können sie von den **Crazy Sisters** für 50 Kippen oder einen Mord an einem **Bottom Street Boy** erhalten.)
- die **Plastikflasche** der Wache im **Aufenthaltsraum** während des Freiganges stehen.
- in die **Flasche** Heizöl füllen. Dieses erhalten sie im **Heizraum**, wenn sie es schaffen, am **Hausmeister** vorbeizukommen.
- das Heizöl im **Speisesaal** entzünden.
- erreichen, dass **Bloody Tooth** die Scheibe zur Essensraugabe einschlägt. Durch die eingeschlagene Scheibe können sie sich ins Freie kämpfen.
- Optional: Sie können eine **Waffe** erhalten. Diese ist in der Küche versteckt. Dorthin gelangen sie, wenn sie im **Loch** mit **Tiny Cesar** die Kleider tauschen.

Detaillierte Erklärung

Um von dieser Option zu erfahren, müssen die Helden zu Beginn ihres Abenteuers mit **ihrem unverhofften Besuch Jane Doe** sprechen. Sie gibt den Hinweis, dass sie mit **Bloody Tooth** reden sollen. Außerdem haben die Helden die Möglichkeit, eine **Streichholzschachtel** zu ergattern. Sollte es den Helden nicht gelingen, die Schachtel unbemerkt an sich zu nehmen, können sie später im Abenteuer entweder für 1.000\$ ein **Feuerzeug** von **Big Bo Benson** kaufen oder weitere Streichhölzer von einem anderen Gefangenen für eine Handvoll Kippen kaufen.

Bloody Tooth weiß bereits Bescheid, will den Helden aber zunächst nicht helfen. Sie können ihn doch auf ihre Seite bringen, indem sie ihm eine echte **Wieselwelpen-Zahnbürste** besorgen. Diese bekommen sie von den **Crazy Sisters**. Hatten sie noch keinen Krach mit ihnen, genügen 50 Kippen. Wenn doch, wollen die Schwestern im Gegenzug einen **Bottom Street Boy** tot sehen.

Es ist auch möglich, eine **Wieselwelpen-Zahnbürste** aus dem **Lager** der **Crazy Sisters** zu "besorgen". Dies ist jedoch kein einfaches Unterfangen.

Geben die Helden **Bloody Tooth** die **Wieselwelpen-Zahnbürste**, berichtet er von dem Plan.

*Ihr braucht einen Behälter für Flüssigkeiten, eine **Plastikflasche** zum Beispiel.* Die Flasche hat der Wachmann im **Aufenthaltsraum** bei sich. Der Wachmann ist an sich sehr nett, aber nicht bereit, die **Plastikflasche** herauszugeben. Um diese dennoch zu bekommen, müssen sie die Wache ablenken (beispielsweise indem sie eine Schlägerei anzetteln). *Die Flasche könnt ihr mit etwas Heizöl aus dem **Heizraum** füllen und im **Speisesaal** anzünden.*



In den **Heizraum** kommen die Helden, wenn sie während des Dienstes in der **Wäscherei** die Wache überzeugen, dass sie "nur mal kurz frische Luft schnappen" müssen. Haben sie keine Ausrede, tut es auch eine **passende soziale Probe**. Dann müssen sie noch den **Hausmeister** vor dem Raum überreden, sie kurz in den **Heizraum** zu lassen. Hier benötigt es zusätzlich zu einer der guten Ausrede 15 Kippen (25 Kippen, wenn die Helden keine Ausrede haben). Im **Heizraum** finden die Helden sowohl eine **Rohrzange**, als auch das Heizöl.

Auf Nachfrage kann **Bloody Tooth** berichten: *Der Feueralarm wird für reichlich Unruhe und Chaos sorgen. In diesem Chaos schlage ich euch die Scheibe zur Essensausgabe ein, und ihr könnt entkommen. Allerdings will ich ehrlich zu euch sein: Ihr seid da im Sichtbereich der beiden Türme. Ganz ungefährlich wird es also nicht. Ich kann euch ein Feuerwehrauto organisieren, dass euch etwas Feuerschutz gibt. Ihr müsst jedoch aushalten, bis unsere Freude in falscher **Uniformen** bei euch angekommen sind.*

Wenn die Spieler diesen Weg wählen und sich in der **Küche** befinden, sollte ihnen schnell klar werden, dass sie auf dem Hof ohne Deckung in voller Schusslinie beider Türme stehen werden. Daher ist es klüger, in der **Küche** zu warten.

Haben die Helden die **Waffe** des Koches nicht an sich genommen, treffen sie diesen in der **Küche**, und er greift sie an.

Der Koch:

Leben:	100	Initiative:	10+ 1W10	Parade:	10
Waffe		Wert		Schaden	
Schusswafen		50		6W10	
Faustkampf		30		1W10	
Kampfverhalten: Kommen sie ihm zu nah, entwaffnen ihn oder geht ihm die Munition aus, flieht er. Sinkt sein Leben unter 60, lässt er die Waffe fallen und flieht ebenfalls.					

Fünf Kampfrunden nachdem die Helden in der **Küche** angekommen sind, sehen sie, wie sich vorn die Sicherheitsschleuse öffnet und der Feuerwehrauto auf sie zukommt. Gleichzeitig stürzten hinter ihnen zwei Wachen durch die Tür zum Speiseraum und eröffnen sofort das Feuer. Tragen die Helden **Uniformen** der Wachen, zögern die zwei Wachleute kurz. Die Helden haben einen Überraschungsangriff.

Laufen die Helden auf den Feuerwehrauto zu, erreichen sie diesen nach drei Kampfrunden, werden unterdessen aber von den Türmen beschossen. Warten sie im Gebäude, dauert es fünf Kampfrunden, bis der Wagen in Reichweite ist. Jedoch müssen die Helden noch immer für eine Kampfrunde zu dem Wagen laufen. Außerdem kann je Kampfrunde immer nur ein Held durch dieselbe Tür des Feuerwehrautos einsteigen. Wollen zwei Helden durch die Tür, kommt der Held mit der höheren Initiative hindurch. Der andere muss eine Kampfrunde warten.

Der Wagen selbst braucht genauso viele Kampfrunden, um das Areal zu verlassen, wie nötig waren, um hineinzukommen. Jetzt feuern die Türme jedoch auf ihn. Ab hier sind die Helden sicher und können entkommen.

Wachen:

Leben:	100	Initiative:	15+ 1W10	Parade:	15
Waffe		Wert		Schaden	
Schusswaffen		70		6W10	



Knüppel	60	2W10 +3
Faustkampf	40	1W10

Kampfverhalten: Beide Wachen schießen, wenn sie können. Erst wenn ihre Waffen leer sind oder sie entwaffnet werden, kämpfen sie mit ihren Knüppeln. Den waffenlosen Nahkampf benutzen sie nur, wenn sonst nichts anderes möglich ist. Sinkt ihr Leben unter 40, lassen sie alle Waffen fallen und versuchen zu fliehen.

Optional können sich die Helden die **Waffe** des Koches besorgen, was ihre Chancen in den Gefechten mit den Wachen wesentlich erhöht. Diese bekommen sie, wenn sie ins **Loch** einfahren, dort mit **Tiny Cesar** die Kleidung tauschen, nun in die Küche gelangen und den Koch überzeugen, sie in der Küche alleinzulassen.

Zusätzlich können sie damit die Wachen am Westturm entfernen: Dazu müssen sie die Wachen mit 15 Kippen bestechen, um in das **Lager** zu kommen – angeblich um dort ein Stell-dich-ein miteinander zu haben. Mit der **Gabel** und einer gelungenen **Schlösser knackenprobe** oder **Gilligan Krauls** Hilfe kommen sie durch eine verschlossene Tür auf den Westturm und können die Wachen ausschalten.

CHARAKTERE

Die anderen Gangs

Die Pink Tigers

Spieler mit einer gelungenen **Probe auf Gangwissen** ist Folgendes bekannt:

Die Pink Tigers sind eine der wenigen Gangs mit alten Wurzeln, die es noch in Sants Velvento noch gibt. Irgendwann kamen mit asiatischen Einwanderern auch die ersten Triaden in die Stadt. Sie brachten den Menschenhandel mit. Niemand hat keinen Preis für die Tigers. Sie sind gefürchtet für ihren waffenlosen Kampfstil. Wobei sie auch wenig Skrupel haben, Waffen einzusetzen, wenn nötig.

Sie sind konservativ und verabscheuen westliche Werte. In ihren Reihen finden sich nur wenige Weiße. Und diese haben es schwer.

Die Pink Tigers drangsalieren mit unangenehmer Regelmäßigkeit **Gilligan Kraul**. Um sie davon abzubringen, braucht es 50 Kippen.

Bottom Street Boys

Spieler mit einer gelungenen **Probe auf Gangwissen** ist Folgendes bekannt:

Diese Gang besteht fast ausschließlich aus Halbstarken, die es Leid waren, sich in den Strukturen der angestammten Gangs nach oben zu ackern. Sie leben Anarchie, hassen Regeln und am allermeisten die Purple Velvet Gang. Von ihnen sitzen am meisten Mitglieder in The Shell. Hat wohl etwas mit einer ungesunden Mischung aus Selbstüberschätzung und jugendlichem Leichtsinn zu tun.

Ihr Geschäft besteht vor allem aus Überfällen. Von der armen alten Dame bis zum Geldlieferanten – sie machen vor niemandem halt. Den Enkeltrick haben sie erfunden. Und sie lieben Explosionen.

Sie mögen keine starken Kämpfer sein, sind aber eigentlich immer in der Überzahl.



Die **Bottom Street Boys** können den Helden Besuch organisieren, damit sie entweder die Torte für **Arti Romero** in Empfang nehmen können oder sich mit **Samuel Weißbaum** und einer Geisel in die Freiheit kämpfen können.

Crazy Sisters

Spielern mit einer gelungenen **Probe auf Gangwissen** ist Folgendes bekannt:

Die Crazy Sisters sind eine Gang aus den südlichen Teilen der Stadt. Diese "Männer" hassen am allermeisten das übermaskuline Gangsterklischee. Der Schwarzmarkt ist ihre Haupteinnahmequelle. Alles, was die Leute brauchen, können sie ohne diese lästigen Steuern und manchmal auch ganz ohne Einkaufspreise beschaffen.

Ihre Anhänger sind allesamt androgyn, tragen Frauenkleidung oder ziehen sich zumindest bunt und auffällig an. Aber wehe, jemand macht darüber dumme Scherze. Wer die Sisters unterschätzt, hat es schwer. Sie sind bekannt für besonders brutale Messerstechereien und einen furchtbaren Umgang mit allerlei Schusswaffen.

Sie haben in ihrem **Lager** alle möglichen Sachen. Unter anderem gibt es hier die **Wieselwelpen-Zahnbürste** für **Bloody Tooth**. Die Sisters verlangen als Bezahlung 50 Kippen. Wenn es bereits zu Gewalt zwischen ihnen und den Helden kam, wollen sie allerdings einen Mord an einem **Bottom Street Boy**. Alternativ können die Helden versuchen, das **Lager** zu plündern. Dazu müssen sie herausfinden, wo es sich befindet. Und selbst wenn sie das wissen, dürfte der Einbruch dort äußerst schwierig sein.

Angestellte im Knast und Besucher

Wilbur Greed

Ist Vorsteher von The Shell und bereits seit über 20 Jahren in der Einrichtung beschäftigt.

Er ist 54 Jahre alt, beleibt und trägt weite Anzughosen die an seinen dünnen Beinen schlabbern. Er hat ein Glatze, versucht das aber durch das hinüberkämmen seiner verbliebenen Haare zu kaschieren. Viel Pomade hilft ihm dabei, macht den Eindruck aber nicht besser. Sein rundliches Gesicht ist meistens mit einem selbstgerechten Lächeln geschmückt.

Er ist völlig korrupt und lässt sich von allem und jedem schmieren, um seine Arbeitssklaven aus bestimmten Gewerbefeldern herauszuhalten. Will jemand nicht zahlen, so setzt er alle Gefangenen in den **Werkstätten** kurzerhand in Doppelschichten an die Arbeit und ruiniert die Preise, bis der Kontrahent einknickt oder pleitegeht.

Das so erwirtschaftete Geld lässt er durch seine Buchhalterin, **Melissa Lone** auf Konten in der Schweiz schaffen bzw. verbirgt es in Scheinfirmen. Jede Woche gehen Briefe mit allen krummen Geschäften in die Welt.

Die meisten Unterlagen versteckt er in einem **Buch** in seinem Safe. Diese Information hat allerdings nur **Melissa Lone**.

Er wird auch von den anderen Wachen gehasst. Diese haben zwar keine Möglichkeit, ihn loszuwerden. Allerdings sorgt es dafür, dass der **Vorsteher** die Helden nicht einfach durch eine Wache entsorgen kann, wenn diese ihn erpressen.

Melissa Lone

Die Buchhalterin des Gefängnisses.

Melissa Lone ist 36 Jahre alt, hat bereits leichte graue Strähnen in ihrem ansonsten penibel gepflegten Haar und trägt einen ordentlichen Zopf. Biedere Kleider und ihre etwas spießige Brille runden das Bild ab.



Melissa Lone ist sehr anfällig für männliche Avancen, weswegen sie regelmäßig Vorwände sucht, um in Kontakt mit Gefangenen zu kommen. Besonders beliebt sind Vorgespräche vor Besuchen. Unter vier Augen versteht sich.

Sie ist in die Betrügereien des **Vorstehers** verwickelt. Sie weiß, was im Safe des **Vorstehers** ist. Außerdem hat sie schon mehrfach die Situation von Gefangenen ausgenutzt, um mit diesen intim zu werden.

Frank Vincero

Der Mann der Krankenschwester **Elli Vincero**.

*Er trägt seine etwas zu große **Uniform** so, dass sie wie eine Verkleidung wirkt. Er hat einen schmalen Oberlippenbart, braune Haare und ist schlank. Seine grünen Augen schauen müde über tiefe Augenringe hinweg.*

Er verdient viel zu wenig Geld, als dass er seiner Frau das Leben ermöglichen könnte, das sie sich wünscht. Dementsprechend empfänglich ist er für Bestechungsversuche.

Elli Vincero

Ist die Krankenschwester von The Shell und die Frau von **Frank**.

Sie ist um die 30, recht attraktiv und fleißig. Sie hat kurze schwarze Haare und trägt eine weiße Uniform. Ihr etwas müdes Lächeln ist freundlich. Jedoch wirkt sie insgesamt recht diszipliniert in ihrem Auftreten.

Sie wünscht sich ein besseres Leben und macht ihrem Mann (**Frank Vincero**) daher viele Vorwürfe. Er solle doch einfach mal ein wenig Bestechungsgeld annehmen. Machen doch alle Polizisten so. Hat sie gehört ... Dann könne sie sich vielleicht auch mal etwas Schönes kaufen.

Ethel Wilson

Er ist 48 Jahre alt, stämmig aber fit und nicht dumm. er ist allerdings bei Weitem auch kein Genie. Er hat eine Glatze und eine übermäßig gerade Haltung.

Er hat fast jede Wachsicht vor dem **Büro** des **Vorstehers**. Außerdem steht er auf **Kaugummi**. Er ist quasi süchtig danach, doch seine Frau verbietet ihm komplett, welche zu kaufen oder gar zu kauen. Das ist schlecht für so ziemlich alles an ihm. Wenn man ihn also mit Kaugummi versorgt, wird er vermutlich nur all zu leicht einknicken und gierig draufloskauen.

Sweet Lucius

*Gegelte wellige Haare schmücken seinen brauen Kopf. Ein Schnäuzer ziert sein Gesicht. Seine Unterlippe ist immer feucht, sein Blick ein wenig glasig. Er interessiert sich eigentlich für nichts, außer Mode und Männer – und bei beidem geht er gern auf Tuchfühlung. Mit einer Nacht im **Lager** oder 100 Kippen (nur 75 Kippen, wenn die Helden eine gute Ausrede haben) lässt er sich zu vielem bringen.*

Jane Doe

Sie ist eine sehr attraktive junge Frau, um die 23, mit langem rotem Haar und einer atemberaubende Figur, dazu Schmollippen. Sie trägt einen gewaltigen Hut und ein etwas zu enges rotes Kleid. Für euren Geschmack passt es aber auch so super.



Sie ist der Besuch, den die Helden am Anfang des Abenteuers bekommen. Sie wurde geschickt, um den Helden die **Streichholzschachtel** zuzuschieben und ihnen den Hinweis auf **Bloody Tooth** zu geben.

Hausmeister Ronald Dump

Der mürrische alte Hausmeister von The Shell. Er ist nicht nur mies gelaunt, er hält auch ganz wenig von Gefangenen und deren Freiheiten. Am wohlsten fühlt auch er sich innerhalb der Mauern.

Er ist um die 60, hört schlecht, trinkt nur Kaffee und raucht. Er trägt kleine Reste grauen Haares auf dem Kopf und schmückt seinen Körper mit einer ausgeblichenen Latzhose.

An ihm müssen die Helden vorbei, wenn sie in den **Heizraum** kommen wollen, um dort Heizöl und die **Rohrzange** abzuholen. Dazu können sie ihn überreden und mit 15 Kippen bestechen (wenn sie keine gute Ausrede haben, werden es schnell 25 Kippen).

Tiny Cesar

Ein korpulenter aber sehr freundlicher kleiner Kerl. Er trägt stets eine etwas verdreckte Schürze und eine viel zu große Papierhaube auf dem Kopf. Er hat große Kulleraugen, rote Wangen und schwarzes Haar, das in Locken unter der Haube hervorschaut.

Er ist großer Fan der Purple Velvet Gang und himmelt sie geradezu an. Er bietet den Helden an, ihnen einen Gefallen zu tun, sofern sie einen brauchten. Allerdings traut er sich nicht, eine Botschaft nach draußen zu schmuggeln ... das ist ihm zu heiß.

Er kann den Helden bei gleich zwei Dingen helfen: Zum einen, kann er die Wachen im Werkstattturm **vergiften**, um (**die Wachen loszuwerden**). Zum anderen bekommen sie im **Loch** von ihm die Gelegenheit, die **Waffe** des Koches zu stehlen.

Andere Gefangene

Samuel Weißbaum ("Der Jude")

Samuel Weißbaum ist so etwas wie der Notar unter den Insassen von The Shell. Dabei spielt es natürlich keine Rolle, dass Weißbaum gar kein Jude ist, sondern nur vorgibt, einer zu sein. Ihm gefällt der Gedanke scheinbar.

Er ist um die 50, hat einen Wolstandsbauch und schütteres graues Haar. Auf seinem Kopf trägt er eine Kippa. Man sieht ihn nie ohne Zigarre. Sein Status unter den Häftlingen schlägt sogar so weit auf die Wärter über, dass sie ihm das Rauchen überall gestatten.

Er weiß, dass in der **Gefängnisküche** eine **Waffe** versteckt ist, weil der Koch dem Wachpersonal nicht genügend vertraut. Sie steckt hinter dem großen Kühler. Weitere Infos sind unter den Ausbruchsmöglichkeiten zu finden.

Er hat einen sehr guten Draht zu den **Pink Tigers**, **Bottom Street Boys** und den **Crazy Sisters**. Außerdem hat er lange sämtliche (illegalen) Geldflüsse von Gefangenen aus dem Gefängnis und wieder hinein kontrolliert. Was die Wachen oder das Vorgehen der anderen Leute, die nicht in einer der großen Gangs sind, angeht, kennt er sich jedoch nicht weiter aus.



Bloody Tooth (Frank Woo)

Einst gehörte Frank Woo zu den gefürchteten **Pink Tigers**. Leider ist sein Feuer wohl auf der Strecke geblieben, seit er hier seine Zeit absitzt. Er wirkt lethargisch. 64 Morde werden ihm zur Last gelegt. Die meisten davon mit bloßen Händen. Raus kommt er hier mit Sicherheit niemals. Erst recht, weil er alle Verbindungen zu den Tigers gekappt hat. Um seinen Spitznamen ranken sich viele Legenden. Einige besagen, dass er ihn sich verdient habe, als er einem seiner Opfer die Nase aus dem Gesicht biss. Andere schieben es auf ein schlimmes Zahnfleischbluten. So oder so ... der Name ist jedem in der Szene ein Begriff.

Seine ohnehin schon schmalen Augen kann man wegen der ganzen Muskeln kaum mehr sehen. Seine schiere Größe macht ihn zur Waffe: 2,70 Meter und Oberarme so dick wie Autoreifen.

Wenn die Spielercharaktere Bloody Tooth eine nagelneue **Zahnbürste** bringen, ist er ihnen wohlgesonnen und kooperiert mit ihnen, wenn sie einen **Ausbruchversuch von außen** planen. Dafür müssen sie allerdings zunächst die Botschaft von draußen bekommen.

Gilligan Kraul aka. The Key

Der 16-jährige hatte Glück und Pech zugleich. Zum einen ist er sehr reif für sein Alter. Das machte es ihm möglich, schon ganz früh zum besten Safe-Knacker des Landes zu werden. Leider brachte es ihm aber auch eine Verurteilung nach Erwachsenenstrafrecht ein. So sitzt er jetzt in The Shell ein.

Er ist spindeldürr, trägt eine dicke Hornbrille und verliert gerade einen heftigen Kampf gegen die Akne. Seine kurzen blonden Haare sind kraus. Er wirkt insgesamt eher ungepflegt.

Die **Pink Tigers** setzen ihm übel zu. Er wird von ihnen mit herzlicher Regelmäßigkeit "besucht".

Henry One Eye

Wie der Name es vermuten lässt, hat Henry nur ein Auge. Er ist um die 30, aber sieht jünger aus. Er ist dürr, riecht nach Schweiß und schaut sich unentwegt um, ob ihn jemand verfolgt oder beobachtet. Seine Hände sind stets verkrampft, so als ob irgendwas mit ihm nicht stimmt. Seine blonden fettigen Haare kleben an seiner glänzenden Stirn. Rundum kein hübscher Kerl.

Die Gerüchte, die ihm vorseilen, stimmen. Henry ist in der Tat ein Spitzel der Wachen, aber will die Helden nicht hereinlegen, wenn sie ihm in der **Wäscherei** aus der Klemme geholfen haben. Wenn sie ihm jedoch drohen, **Silent Jimmy** um Rat in Bezug auf die Sache fragen oder **Arti Romero** die **Feile** aus der Torte mit Gewalt abnehmen, dann wird es Henry zu heiß und er verpfeift die Helden. In diesem Fall wartet am Ende des Abflussrohres bereits eine Wachmannschaft auf die fliehenden Helden.

Arti Romero

Ein schwächlicher und sehr freundlicher Typ. Er hat große, braune Augen, die immer begeistert strahlen. Dazu kurzes, schwarzes Haar und eine viel zu kleine Nase für sein rundes Gesicht. Das gleicht er aber mit großen Ohren aus. Ein eher ulkiger Typ.

Arti ist verrückt nach **Melissa Lone**. Doch diese hat kein Interesse an ihm. Für eine Nacht mit ihr würde er wohl sogar die Torte (oder die darin versteckte **Feile**) eintauschen.



Silent Jimmy

Dieser dünne Kerl kann den Helden im Gefängnis quasi alle Infos über andere Gefangene geben, die sie brauchen könnten. Außerdem weiß er viel über die Mitarbeiter und die Abläufe im Gefängnis. Allerdings haben diese Infos ihren Preis.

Jimmy fehlen die meisten Zähne. Er läuft gebückt und quasselt pausenlos. Wenn niemand in der Nähe ist, sogar laut mit sich selbst. Er ist irgendwo zwischen 30 und 60. In jedem Falle sieht er aber älter aus, als er es ist. Seine Finger sind vergilbt und die Kleidung wirkt abgetragener als die der anderen Gefangenen.

Der Spielleiter kann mithilfe von Jimmy die Helden auf übersehene Hinweise wie z. B. den **Schichtplan** oder das **Gift** hinweisen.

Big Bo Benson

Ein großer schwarzer Mann mit Glatze und großen Augen. Er hat einen speckigen Nacken, ist aber dennoch eine sehr beeindruckende Gestalt.

Seine gewaltigen Pranken streckt er jedem zur Begrüßung entgegen. Eine ungewöhnliche Geste hier in The Shell, aber ihm sehr wichtig.

Er hat es über die Jahre geschafft, sich einen recht stolzen Ruf als Anlaufstelle für Jobs im Knast zu erarbeiten. Egal, ob Dollar oder Kippen. Er tauscht es gegen gewisse Dienste ein (siehe **Aufträge von Big Bo Benson**).

Bo verteilt Aufgaben, die von allen möglichen Personen oder Gangs an ihn herangetragen werden, an andere. Er sorgt dafür, dass diese Jobs erledigt werden. Das und natürlich seiner enorme Körpermasse haben ihm den Spitznamen "Das Schwarze Brett" eingebracht. Er selbst mag diesen Spitznamen jedoch nicht. Direkt würde ihn also niemand so ansprechen.

ORTE

Der Aufenthaltsraum

Ein eckiger Raum mit einem gewaltigen Wachturm in der Mitte. Oberhalb des Raumes verläuft eine Galerie mit Metallgittern, auf der die Wachen patrouillieren.

Auf die Galerie gelangen die Wachen über einen Aufgang in der zentralen Sicherheitsschleuse. Es gibt hier einen Wärter, den alle nur "Irish" nennen.

Dieser Wärter hat die **Plastikflasche**. Er geht damit immer wieder durch die Reihen der Gefangenen. Die Helden können diese **Plastikflasche** bekommen, indem sie den Wachmann ablenken. Mit einer guten Schlägerei zum Beispiel ...

Der Aufenthaltsraum der Wärter

Ein für The-Shell-Verhältnisse wirklich gemütlich eingerichteter Raum. Es gibt Spinde, Sofas, ein paar Tische und sogar einen Fernseher. In der Ecke stehen zwei Betten, um Nickerchen zu machen.



Hier finden die Spielercharaktere ein Schlüsselbrett, an dem Schlüssel hängen. Darunter finden sich **Ersatzschlüssel** für Handschellen. Wenn sie diese nehmen wollen, betritt plötzlich jemand den Raum. Es ist **Melissa Lone**. Es gilt, sie zu überzeugen, nicht die Wachen zu rufen. Das muss aber schnell gehen, denn sonst steigt das Risiko. Schaffen es die Helden, **Melissa Lone** zu befriedigen, können sie unbescholten wieder in ihre **Zellen** gehen. Scheitern sie, ruft sie die Wachen. Die Helden kommen ins **Loch** und bekommen alles abgenommen, dass sie bei sich haben.

Außerdem finden sie hier den **Schichtplan** der Wachen offen an einer Wand und für alle gut einsehbar. Dort können sie herausfinden, wann **Ethel Wilson** und **Frank Vincero** Dienst haben.

Das Außenlager

Wohl der einzige Ort im Knast, wo man ungestört sein kann. Der alte Lagerraum ist staubig und leer. Nur eine dreckige Matratze liegt auf dem Boden.

Hierhin führen einen die Wachen, wenn man sie mit 15 Kippen besticht, um ein Schäferstündchen zu halten (zum Beispiel mit **Sweet Lucius**, um an die **Uniformen** der Wärter zu kommen).

Wenn sich die Spielercharaktere hier allerdings genauer umsehen, können sie eine **Trillerpfeife** entdecken, die für Ablenkungsmanöver sehr hilfreich sein dürfte.

Außerdem können sie von hier eine verschlossene Tür finden. Diese können sie mit einer **Gabel** als Dietrich und einer **gelungenen Schlösserknackprobe** oder der Hilfe von **Gilligan Kraul** öffnen. Durch die Tür gelangen sie in den Turm am **Werkstatttor**, wo sie eventuell die Wachen ausschalten können.

Der Besucherraum

In diesem schon fast ein wenig behaglich anmutendem Raum, stehen mehrere kleine Tische. Daran sitzen viele ganz unterschiedliche Menschen: Mütter mit Kindern, besorgte Großeltern und innig knutschende Pärchen ... Es befinden sich nur wenige Wärter im Raum.

Wenn die Helden diesen Ort normalerweise betreten, tragen sie Handschellen und werden von Wachen begleitet – außer natürlich, sie haben entsprechende Vorkehrungen getroffen.

Hier treffen die Helden auf **Jane Do**. Außerdem können sie für **Arti Romero** die Torte in Empfang nehmen.

Die Büros

Mehrere einfache Büroräume, in denen der viele Papierkram bearbeitet wird, der in einem Gefängnis eben so anfällt.

Hier können die Helden **Melissa Lone** antreffen. Außerdem können sie ihr ein **Kaugummi** abschwatzen.

Das Büro des Vorstehers

Prominent und fast mitten in dem penibel gepflegten Raum stehend, zieht ein großer und glatt polierter Eichentisch zuerst die Aufmerksamkeit auf sich. Darauf liegen diverse Papiere und Büroartikel. Außerdem steht dort eine sehr hübsche Kaffeetasse. Dahinter sieht man einen massiven und fest mit der Wand verbundenen Safe. In einer Ecke stehen einige sehr niedrige Stühle. An den Wänden hängen Fotos, Zertifikate und Auszeichnungen. Darunter sind viele Großaufnahmen von Bildern mit lokalen Sportlern, allesamt fein säuberlich gerahmt.



In diesem Zimmer finden die Helden den Safe des Direktors mit 5.000\$ und den **belastenden Unterlagen** gegen **Wilbur Greed**.

Die Duschen

Hier müssen die Helden jeden Morgen hin. Sie haben nichts dabei, werden von den Wärtern aber in den Duschaum gezwungen. Dort gibt es ein Stück **Seife**. Allerdings haben immer schon andere Gefangene die Seife an sich genommen. Fragen die Helden danach, lässt ihr Gegenüber die **Seife** mit einem schmutzigen Grinsen fallen und sagt "Ups".

Was dann passiert, ist **hier** beschrieben.

Der Eingang

In diesem schmalen und vergleichsweise klinisch gehaltenen Flur befindet sich ein kleiner Schalter, an dem ein einfacher Angestellter sitzt. Er arbeitet sich durch die Anliegen der Besucher. Eine handvoll spärlicher Zimmerpflanzen rundet den ersten Eindruck auch nicht gerade ab.

Hier werden die Helden, wenn sie The Shell betreten, von **Melissa Lone** angerempelt und haben einmalig die Möglichkeit, den **Brief** zu erbeuten.

Der Heizraum

Ein ganz normaler Heizraum.

Allerdings ist seine Tür verschlossen. Den Schlüssel hat nur der **Hausmeister**, Ronald Dump, der direkt vor der Tür steht. Mit einer guten Lüge und 15 Zigaretten lässt er die Spielercharaktere in den Raum. Auch andere Optionen sind denkbar.

Hier können die Helden an Heizöl und an die **Rohrzange** kommen. Allerdings benötigen sie die **Plastikflasche**, um das Heizöl zu transportieren.

Der Hof

Der Innenhof ist ein wahrhaft trostloser Ort: Hier und da kämpft sich ein verkümmertes Pflänzchen durch den rissigen Beton, der wie eine erstarrte Flutwelle den gesamten Hof bedeckt. Umgeben ist diese Szenerie von hohen Drahtzäunen, über denen die Türme mit den bewaffneten Wächtern aufragen.

Hier können die Helden mit **Big Bo Benson** über dessen **Aufträge** sprechen.

Die Krankenstation

*Eine typische Krankenstation. Hier arbeitet nur eine Person: **Elli Vincero**.*



Die Spielercharaktere können hier das **Gift** stehlen. Dafür ist aber natürlich eine **gelungene Probe (z. B. auf Taschendiebstahl)** oder eine gute Ablenkung für **Elli** notwendig.

Die Küche

Die Küche ist ein ziemlich vollgestellter Raum mit einer großen Arbeitsplatte in der Mitte und mehreren Kochstellen drum herum. Töpfe, Pfannen, Besteck, Essensreste und Werkzeuge stapeln sich in teils wackeligen Stapeln und harren ihrer erneuten Benutzung.

Wenn die Helden aus dem **Loch** in die Küche kommen, kommt es zu **diesem** Ereignis.

Das Loch

Ein viel zu heißer, viel zu düsterer und viel zu kleiner Raum.

Je nachdem wie die Helden hier landen, werden sie entweder nicht einmal durchsucht (z. B. wenn sie in eine Schlägerei ohne Hilfsmittel verstrickt waren) oder bekommen alles abgenommen (z. B. wenn sie sich im **Büro** des **Vorstehers** erwischen lassen). Werden ihnen die Gegenstände abgenommen, sind sie nur sehr schwierig zurückzubekommen. Die verlorenen Gegenstände finden die Spielercharaktere an folgenden Orten wieder:

Dort, wo sie eigentlich hingehören, landen: **Kaugummi** (**Melissa Lones Büro**), **Gift** (**Krankenstation**), **Seife** (**Duschräume**), **Gabel** (**Küche**), die **Plastikflasche** (bei der Wache im **Aufenthaltsraum**), die **Wärteruniform** (**Wäscherei**), **Handschellenschlüssel** (im **Aufenthaltsraum der Wärter**), **Kneifzange** (**Werkstätten**), **Rohrzange** (im **Heizraum**), **Trillerpfeife** (**Lager**)

Im Safe des **Vorstehers** landen: **Brief**, **Feile**, **Revolver**, **Zahnbürste**, **Buch**, **Streichholzschachtel** und **Feuerzeug**, **Kokain**

Für immer verschwinden: **Kippen** und **Geld** (Bei großen Summen kann ein passabler Anteil davon auch im Safe des **Vorstehers** gefunden werden.)

Wer auch immer hier hinein muss, verliert pro Nacht 30 Wille.

Der Nebenraum

Ein kleiner Raum ohne Fenster und voller Aktenschränke. In einer Ecke steht ein schmales, aber gemütliches Bett. Schlafmaske, Ohrenstöpsel und ein schlabbriger Nachttanzug liegen ordentlich gefaltet auf einem Nachttischen daneben.

Hier schläft der **Direktor**, während die Helden Freigang haben. Außer **Melissa Lone** weiß das jedoch niemand.

Der Speisesaal

*Ein großer Speisesaal mit eintönigen Bänken. Eine einzige Tür führt hinein. Eine Scheibe aus Sicherheitsglas trennt **Küche** und Saal voneinander. Überall stehen Bänke.*

Hier treffen die Helden regelmäßig auf **Tiny Cesar**.



Die Verwahrung

Der Raum ist klinisch und bis auf eine schmale Bank in einer Ecke leer.

An einer der Wände hängt eine **Karte** des gesamten Gefängniskomplexes.

Die Wäscherei

Ein gewaltiger Raum mit übergroßen Waschmaschinen. Hier wird alles gereinigt, was das Gefängnis und die umliegenden Firmen so zu reinigen haben – vom Taschen- bis zum Segeltuch. In die gewaltigen Maschinen des Shell passt alles.

Die Helden können hier eine **Wärteruniform** stehlen. Doch ganz so einfach ist es nicht. Denn nur **Sweet Lucius** darf die **Uniformen** reinigen. Und der hat ganz ganz wenig Lust, den Helden einfach so zu helfen. Er verlangt für seine Hilfe stolze 100 Zigaretten oder eine Nacht im **Lager**.

Die Werkstätten

Ein großer Werkstattraum. Es stehen Werkstücke herum. Die Spielercharaktere können viele Werkzeuge finden. Alles ist abgezählt. Vor und nach jeder Schicht wird die Anzahl der Werkzeuge überprüft.

Hier kann man allerdings die **Kneifzange** finden.

Der Zellenblock

Dicht reihen sich die vielen Zellen hier auf. Über den Gängen davor verlaufen Metallgittergänge. Darauf patrouillieren die Wärter, die Waffen griff- und schussbereit.

Dies ist der Ort, an dem die Helden schlafen. Die Zellen können von den Gängen oben nicht eingesehen werden. Die patrouillierenden Wärter sehen nur die Gänge vor den Zellen.

GEGENSTÄNDE

Kaugummi

Eine knallig rote Kugel, die beim ersten Bissen hart wie Stein ist, sich jedoch mit etwas Geduld und guten Zähnen in einen süßen Kaugummi verwandelt.

Das Kaugummi befindet sich im **Büro** von **Melissa Lone**. Die Spielercharaktere können es stehlen, bekommen ihn jedoch auch in privaterer Atmosphäre mit **Melissa Lone** auf Nachfrage geschenkt.

Kombinieren die Spielercharaktere das Kaugummi mit **Gift**, können sie damit **Bloody Tooth** töten oder die Wache **Ethel Wilson** ausschalten, die während des Freigangs das **Büro** des **Gefängnisvorstehers** bewacht.

Brief

In dem Brief befinden sich allerhand Überweisungen auf Konten und Firmen eines gewissen "Max Mustermann".



Gleich zu Beginn ihres Abenteuers bietet sich den Spielercharakteren die Gelegenheit, diesen Brief zu ergattern. Sie werden an den **Büros** vorbeigeführt. Dabei werden sie von **Melissa Lone** angerempelt. Während diese ihre heruntergefallenen Sachen aufsammelt, übersieht sie einen Brief. Den Helden gelingt es mit **erfolgreicher Probe**, den Brief einzusammeln.

Mit dem Brief und dem **Buch** aus dem Safe können die Spielercharaktere den **Vorsteher** dazu bringen, ihre **Zellen** nachts offenzulassen und ihnen so einen Fluchtweg durch das **Werkstatttor** zu ermöglichen.

Ampulle mit Gift

*Eine kleine Ampulle, auf der ein mahnendes Totenkopfsymbol abgebildet ist. Vermutlich nutzt **Elli** dieses Mittel zum Reinigen der Instrumente.*

Das Gift befindet sich in einem Schrank auf der **Krankenstation**. Es ist möglich, dort ein Fläschchen zu stehlen, wenn man **Elli** ablenkt.

Damit können die Spielercharaktere **Bloody Tooth** oder **Ethel Wilson** vergiften. Mit der Hilfe von **Tiny Cesar** kann auch das Essen der Wachen auf einem der Wachtürme vergiftet werden.

Das Gift lässt Personen innerhalb weniger Augenblicke für mehrere Stunden bewusstlos werden. Es ist jedoch nicht tödlich.

Seife

Ein fast frisches Stück Kernseife. Auf der Oberfläche kleben einige kurze lockige Haare.

In der **Dusche** gibt es einige Stücke Kernseife, jedoch befinden sich alle schon in den Händen der anderen Gefangenen.

Die Seife können die Helden als Schmiermittel nutzen, um durch das enge Abflussrohr zu fliehen.

Feile

Eine große, gut erhaltene Metallfeile mit hölzernem Griff.

Die Feile befindet sich in der Geburtstagstorte des Mithäftlings **Arti Romero**. Um an die Feile zu kommen, müssen die Helden **Arti** ausschalten. Alternativ können sie sich mit den **Bottom Street Boys** gutstellen. Diese sorgen dafür, dass nicht **Arti**, sondern die Helden die Torte erhalten.

Mit der Feile gelingt es den Spielercharakteren, nachts aus ihren **Zellen** auszubrechen.

Gabel

Für den einen nur ein schlichtes Essbesteck, doch in den richtigen Händen Waffe und Dietrich zugleich ...

Die Gabel können sie sich beim Essen von **Tiny Cesar** bringen lassen – illegal versteht sich. Aber der **kleine Tiny** möchte ja helfen ...

Die Gabel kann als Dietrich genutzt werden, um jedes Schloss zu knacken, das nicht zu einer Sicherheitsschleuse gehört und nicht die Zellentür ist. Sie ist geeignet für die Türen der **Werkstatt**, des Westturmes und des Saves im **Büro** des **Vorstehers**.

Plastikflasche

Eine schlichte Plastikflasche mit einem kleinen Rest Energiedrink darin. Viel Zucker, viel Koffein – viel ENERGIE!



Sie können die Plastikflasche mithilfe einer Ablenkung von dem Wärter klauen, der durch den **Aufenthaltsraum** patrouilliert.

Mit der Flasche können die Helden Heizöl transportieren und damit ein Feuer legen.

Wärteruniform

Die Uniform besteht aus einem grauen Hemd, einer schwarzen Hose und einem schwarzen Hut.

An die Uniformen der Wärter gelangen die Helden in der **Wäscherei**. Dazu müssen sie **Sweet Lucius** mit einer gemeinsamen Nacht im **Lager** oder 100 Kippen bestechen (nur 75 Kippen, wenn die Helden eine gute Ausrede haben).

Mit etwas schauspielerischem Talent können die Helden sich in der Uniform bei schwacher Besetzung in den Aufenthaltsraum der Wärter begeben. Sie können in dieser Uniform auch die Sicherheitsschleusen passieren.

Revolver

Es handelt sich um eine kleine silberne Handfeuerwaffe mit holzverziertem Griff.

Der Koch des Gefängnisses hat, da er den Wachen nicht vertraut, zu seiner Sicherheit eine Waffe in der **Küche** hinter dem großen Kühler versteckt. Mithilfe von **Tinys** Kleidung und überzeugendem Kochwissen gelingt es den Helden, an die Waffe zu kommen.

Mit ihr können sie die Wachen bekämpfen und bei der Flucht das Feuer der Türme erwidern. Außerdem ist eine Waffe nötig, um die Geiselnahme im **Besucherraum** durchzuführen.

Handschellenschlüssel

Kleine silberne Schlüssel mit denen sich alle Handschellen öffnen lassen.

In dem **Aufenthaltsraum der Wärter** befindet sich ein Schlüsselbrett, an dem allerhand Schlüssel hängen. Darunter auch einige Ersatzschlüssel für Handschellen.

Der Handschellenschlüssel ist nötig um die **Geiselnahme** im **Besucherraum** durchzuführen, da die Gefangenen vor Betreten immer Handschellen angelegt bekommt.

Kneifzange

Eine schwarze, leicht rostige Kneifzange mit roten abgenutzten Griffen.

Die Keifzange können die Helden in den **Werkstätten** stehlen.

Mithilfe der Kneifzange lässt sich der Drahtzaun auf dem Gelände öffnen.

Rohrzange

Eine große rote Rohrzange.

Die Rohrzange bekommen die Helden aus dem **Heizraum**.

Die Rohrzange wird zur Flucht durch das Abwasserrohr benötigt.

Zahnbürste

Eine Zahnbürste aus feinstem Wieselwelpenfell mit schickem Hozgriff.



Die Wieselwelpen-Zahnbürste befindet sich im Besitz der **Crazy Sisters**. Es ist möglich, sich mit ihnen gut zu stellen, um sie zu erhalten. Die Helden können die Zahnbürste auch direkt aus dem Lager der **Crazy Sisters** stehlen.

Geben die Helden **Bloody Tooth** die Wieselwelpen-Zahnbürste, berichtet er ihnen von seinem Ausbruchsplan.

Buch

*Ein Buch, in dem sich Unterlagen befinden, die die krummen Geschäfte des **Vorstehers** belegen.*

Das Buch befindet sich im Safe im **Büro** des **Vorstehers**.

Mit dem **Brief** und dem Buch aus dem Safe können sie den **Vorsteher** dazu bringen, ihre **Zellen** nachts offenzulassen und ihnen so einen Fluchtweg durch das **Werkstatttor** zu ermöglichen.

Streichholzschachtel

*Auf der Innenseite der Streichholzschachtel steht: "Freundet euch mit **Bloody Tooth** an!"*

Die Helden erhalten die Streichholzschachtel von **Jane Doe**, die man unerwartet im **Besucherraum** auftaucht.

Mit den Streichhölzern können sie den Plan von **Bloody Tooth** umsetzen und ein Feuer im **Speisesaal** zu legen.

Wenn die Helden die Streichhölzer nicht bekommen, können sie entweder von anderen Gefangenen oder Wärtern eine Packung (jetzt ohne Hinweis darauf) für eine Hand voll Kippen erbitten - schließlich sind hier sowieso alle immer am Rauchen. Alternativ können sie bei Big Bo ein Feuerzeug für 100 Kippen kaufen - das ist seinen stolzen Preis aber auch wert und qualitativ sehr hochwertig.

Kokain

Eine kleine Tüte mit weißem Pulver.

Das **Päckchen Koks** können die Helden von **Big Bo Benson** bekommen. Außerdem befinden sich im Lager der **Crazy Sisters** drei kleine Päckchen mit Kokain.

Trillerpfeife

Eine kleine, unscheinbare, aber bei Bedarf sehr laute Trillerpfeife.

Sehen sie sich im **Lager** genauer um, können die Helden die Trillerpfeife entdecken.

Sie kann für Ablenkungsmanöver sehr hilfreich sein.

Schichtplan der Wachen



JAILHOUSE BOOGIE

Zeiten	Aufenthaltsraum	Besucherzimmer	Speisesaal	Rof	Duschen	Zellenblock	Turm Nord	Turm Nord-West	Turm West	Turm Süd-West	Zentralturm	Turm Ost	Springer 1	Springer 2	Büro d. Vorstehers
6.30-7.15															
7.15-8.20															X
8.20-13.15															X
13.15-14.20															X
14.20-18.30															X
18.30-22.00															
22.00-6.30															

Name: Ethel Wilson Zeitraum: 1.6.-1.7.70

Der Schichtplan von
Ethel Wilson.

Zeiten	Aufenthaltsraum	Besucherzimmer	Speisesaal	Rof	Duschen	Zellenblock	Turm Nord	Turm Nord-West	Turm West	Turm Süd-West	Zentralturm	Turm Ost	Springer 1	Springer 2	Büro d. Vorstehers
6.30-7.15															
7.15-8.20			X												
8.20-13.15	X														
13.15-14.20			X												
14.20-18.30													X		
18.30-22.00															
22.00-6.30															

Name: Frank Vincero Zeitraum: 1.6.-1.7.1970

Der Schichtplan von
Frank Vincero.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Jailhouse Boogie – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Jailhouse+Boogie&oldid=34344>

