

Oberrad bei Nacht

Storyboard

Die Runner treffen im "Yuppie go home", ihrer neuen „Lieblingskneipe“, einen Herrn Schmidt, der ihre Dienste benötigt um einen Mann namens Lothar Paulsen zu treffen. Er will, daß die Runner Lothar ausfindig machen und ihm dann ein Handy überreichen, damit Herr Schmidt ihn anrufen und mit ihm ein Treffen organisieren kann.

Das ist jedoch nur eine List - In Wirklichkeit ist in dem Handy ein Sender versteckt, mit dem ein Heckenschütze eine panzerbrechende Lenkrakete genau auf das Ziel schießen kann, um Lothar zu töten und evtl. seine Gang die "Lothars Ratten" zerschlagen. Herr Schmidt ist ein (Unter)Boss der Bones und will mit diesem Plan in der strengen Hierarchie der Bones aufsteigen. Das als untere Mittelschicht geltende Sachsenhausen wird weitgehend von den Bones kontrolliert und geschützt. Die Nähe zu den Slums in Oberrad macht die Sache ziemlich heikel.

Vorgeschmack

Die Runner werden informiert, daß in Sachsenhausen im "Yuppie go home" `ne Riesenparty läuft und daß jeder der einen Namen hat dorthin kommt. Das "YUPPIE GH" ist eine 3stockige Kneipe im rustikalen Stil direkt im Kneipenviertel Sachsenhausens. Dort soll es von 20 bis 21 Uhr Freibier geben. Außerdem spielt dort eine Troll Band mit dem Namen "Die Metzger von Tölz".

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das „YUPPIE go home“ ist brechend voll. Und zwar diese Art von voll, die einem ohne Probleme erlaubt, die Beine anzuziehen um in der Menge zu schweben. Um kurz vor 20.00 Uhr ist die Stimmung lustig aber irgendwie angespannt und natürlich drückend eng *g*. Als dann, wie auf ein geheimes Zeichen, die absolute Hölle losbricht und jeder losschreit, schiebt und in Richtung Theke drückt!

Nachdem sich der erste Ansturm an der Bar gelegt hat und die Luftfeuchtigkeit noch um ein paar Prozent zugenommen hat (obwohl ihr das nicht für möglich gehalten hättet), schafft ihr es auch, bis zur Treppe ins 2. Geschoss zu kommen. Dort angelangt werdet ihr von dem ohrenzerfetzenden Lärm, der hier wohl als Musik durchgeht, fast wieder die Treppe nach unten gedrängt.

Hier spielen die „Metzger von Tölz“ deren Sound ihr wie körperliche Schläge in dem Magen spürt (Trollschläge !). Diese Band spielt den härtesten "Kettensägen Metal", unterlegt vom wilden Geschrei des Sängers (natürlich abgesehen von den berühmten "Antichrists"), den ihr je gehört habt. Die Trolle haben alle Metzgerschürzen umgebunden, die mit Blut oder irgendetwas in der Richtung beschmiert sind. Damit unterscheiden sie sich nicht besonders von dem Barmann, außer das der kein Troll ist. Besonders auffallend, wenn man in diesem Zusammenhang noch davon reden kann, ist die Tonpalette des riesigen Trollsängers - Diesem scheint einmal ein kleines Missgeschick mit einem Metzgerbeil unterlaufen zu sein, den seine Stimme ist irgendwie piensig schrill und vor allem hoch!

Der Auftrag

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Um 22.00 Uhr gerade als euer Bier Vorrat erschöpft ist kommt ein großer breitschultriger Mann auf euren Tisch zu und fragt euch, ob er euch ein Bier ausgeben kann. Dann beginnt er zu reden: " *Ich hab gehört ihr seid coole Top-Runner. Ich hätte da ein Job für echt harte Kerl wie euch.*

Es ist nix schwieriges aber ich will echt Profis. Ihr seid bestimmt zu gut, aber für so eine leicht Sache ist der Lohn mehr als fett, echt !

Ich biete euch 10.000 € wenn ihr für mich ein Treffen mit jemandem klarmacht. Ihr müsst ihn nur finden und ihm sagen, daß ich mich mit ihm Treffen will, klar ? Keine Probleme aber `ne Menge Kohle. Und ? Seid ihr dabei oder soll ich `nem anderen euer Geld geben ?"

SR Abenteuer „Oberrad bei Nacht“ © Vielfrass

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Herr Schmidt alias Kain ist bereit, jedem 500€ Vorschuss zu geben aber nur mit Verhandeln (4) 2+ Erfolgen. Er will die Sache heute Abend erledigt haben. Wenn ein Runner noch was holen will, folgen ihm 2 Bones auf ihren Harleys (aber ohne Bones Abzeichen).

Info's über Lothar: Gebräuche(Straße): (5)

2-3 Erfolge Lothar ist der Gang Boss der "Lothars Ratten"
 4-5 Erfolge Er soll ein Schamane sein wahrscheinlich Ratten-Schamane
 6+ Erfolge Die Ratten überfallen auch umliegende Gegenden wie Sachsenhausen

Askennen von Kain (Herr Schmidt): Wahrnehmung(4):

1-2 Erfolge einige Cyberware, recht gesund, glücklich und zufrieden, kein Magier
 3-4 Erfolge erfreut und berechnend kalt, recht nüchtern
 5+ Erfolge erfreut über die Naivität der Runner und zufrieden mit seinem Plan

Bei vorheriger Aufmerksamkeit der Runner können sie sich mit Wahrnehmung(5):

2+ Erfolgen an Herrn Schmidt erinnern der eine Unterhaltung mit ein paar ziemlich betrunkenen großen Kerlen hatte. Diese hatten zuerst große Augen gemacht und ihm aufmerksam zugehört, dann aber hatte die Unterhaltung ein abruptes Ende gefunden.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nachdem Ihr zugestimmt habt, erläutert Herr Schmidt seinen Plan: „*Einer von euch soll sich als Grubenkämpfer ausgeben.*“

Er nennt euch eine Adresse, bei der man sich als Kämpfer "bewerben" kann. „*Damit dürfte es kein Problem sein, nach Oberrad herein zu kommen. In Oberrad angekommen müssen sich die anderen von Euch dann nach Lothar umschauen und hören, er wird wahrscheinlich bei dem Grubenkampf anwesend sein. Mindestens aber einer seiner Leute. Wenn ihr Kontakt aufgenommen habt, ruft ihr mich mit diesem speziellen Handy an -es ist abhörsicher- und übergebt es dann Lothar, so daß ich ein Treffen mit ihm organisieren kann. Dann könnt ihr einfach abziehen und wieder hierher kommen um euer Geld zu kassieren. Wenn ihr wollt, könnt ihr sogar den Grubenkampf durchziehen und euch extra was verdienen, eure Sache. Aber ich werde hier auf euch warten. O.K. ?“*

Grubenvermittlung

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der Grubenkampf-Vermittler wohnt in einem 6 stöckigen Altbau in Sachsenhausen nahe an Oberrad. Es ist kein Name an der Klingel, nur die Initialen R.H. Der Mann, der sich euch auch nicht vorstellt, ist klein und erinnert in der Art in der er sich mit seiner Nickelbrille über einem schmierigen PC beugt stark an ein Wiesel. Dominiert wird der Raum jedoch von seinem Trollleibwächter, der echt finster drein schaut.

Wiesel: *"Ihr seid also am schnellen Geld interessiert ? Schon mal gekämpft? Na egal, ist nicht meine Haut ! Ich erkläre euch die Regeln: Ihr kämpft in einer 3 x 3m Grube, darum heißt das auch Grubenkampf, hättet ihr nicht gedacht, was ?!*

Na ja, zum Denken seid ihr ja nicht hier. Also, in der Grube kämpfen immer zwei gegeneinander, ha` damit sag` ich euch bestimmt was neues- nicht ? Na ja, auf jeden Fall kämpft ihr bis zur Bewusstlosigkeit eures Gegners oder eurer eigenen und das war´s. Nicht viel Brimborium, was ? Aber jetzt wird´s interessant: der Gewinner bekommt fünfhundert Mäuse also 500€. Das wusstet ihr bestimmt nicht, oder?

Alles Klar ? Noch Fragen ? (nicht, daß er auf eine Antwort warten würde...) Gut, dann geht mit Karl dort die Tür hinaus - ich hab noch zu tun. Ach ja, überlegt euch noch einen Namen, irgendwas was sich gut anhört. Schön !" Mit diesen Worten beugt er sich wieder über seinen Rechner...

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Wenn die Runner sich weigern, wenigstens einen Kämpfer zu stellen, dann wird Karl (Trollleibwächter) echt böse und verpasst jedem einen kostenlosen Flug aus den 2. Stock [7meter] direkt in einen großen Müllhaufen. **3T-Betäubung** (Stoßpanzerung zählt).

SR Abenteuer „Oberrad bei Nacht“ © Vielfrass

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Runner werden von Karl in das angrenzende Wartezimmer gebracht. Abgesehen von 2 Orks, die versuchen ultracool zu sein, gibt es dort immerhin Trideo und einige alte zerfledderte Zeitschriften. Zu allem Überflus besteht Karl auch noch auf die Abgabe aller Waffen, Panzerung und Kommunikationsmittel.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Ärgh..Das Handy !!! Die Runner sollten jetzt vollauf beschäftigt sein das Handy von Kain zu verstecken und keine Zeit haben um sich um andere Gegenstände zu sorgen.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nach einer ziemlich nervenaufreibenden Stunde mit den beiden total nervösen Orks, öffnet sich dann urplötzlich die Tür. Karl und ein großer, fetter Ork in Sanitärkleidung tragen einen Mensch in Zwangsjacke herein, um ihn auf einem der Wartezimmerstühle festzuketten. Der Neuankömmling ist mit dicken Lederriemen und einem abschreckenden, maukorbähnlichen äh...Ding gefesselt. Trotz seiner durchschnittlichen Statur scheinen Karl und der Sanitärer bei seiner Fixierung mit äußerster Vorsicht und übertriebener Sorgfalt zu Werke zu gehen.

In der nachfolgenden Stunde setzen der irre Gesichtsausdruck des Menschen und das rhythmische Vorwärtswippen seines Oberkörpers den Nerven der Runner zusätzlich zu.

Dann geht es los. Die Runner werden von Karl, der den Kerl in Zwangsjacke unterm Arm geklemmt hat, alle an einer großen Kette angekettet. Angeblich, damit ihr euch nicht verliert.

Die Runner werden von ihm in den Keller des Hauses geführt, um dort in ein großes Loch zu verschwinden. Unten angelangt, führt er euch im stockdunkeln durch einen feuchten und glitschigen langen Tunnel. Etwa 35min lang. Plötzlich ist der Tunnel taghell und ihr werdet alle geblendet herausgeführt um euch in einer Wellblech-Bruchbude wiederzufinden.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Leute mit Blitzkompensation sehen, daß der Tunnel an einer einigermaßen stabilen Stahltür endet und in einen Flickenteppich von Hütte herauskommt. In dieser Hütte sitzt eine richtig hässliche Orkdame die von Karl irgend etwas in die Hand gedrückt bekommt, als er euch aus der Hütte zieht.

Oberrad

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Als 2040 der Plexrat äußerte, das Obdachlosenproblem zu lösen, wäre ganz einfach - man müsse schließlich nur dafür sorgen, daß jeder ein Dach über dem Kopf hat- dachten sie bestimmt nicht daran, daß sich in den hunderten von Wellblech-"Gemeinschaftshäusern", die in den ärmeren Gebieten der Stadt errichtete wurden, eine Art Müllhalde für "Versager" bilden und diese sich schnell zu einer eigenständigen Gemeinschaft entwickeln würde.....

Als man dann zwei Jahre später, mit der typischen bürokratischen Schnelligkeit, vor vollendete Tatsachen gestellt wurde, blieb nur noch die großflächige Abriegelung, um einer Ausbreitung der Anarchie (kein Polizist der nicht total mit Drogen vollgepumpt war traute sich noch in die Slums) Einhalt zu gebieten.

Der Status von Oberrad und vergleichbarer Slums in Großfrankfurt ist der, daß sie offiziell nicht existieren und der Zaun nur der Sicherung von Regierungseigentum, nämlich der Gemeinschaftshäuser, vor Zerstörung von außen, dient. Tja ! Wer's glaubt und so !

Einige wohltätige Vereine und auch die Kirche haben nahe der Grenzen zu den Slums Obdachlosenheime eingerichtet und versorgen die Bevölkerung täglich mit Nahrung und im Winter sogar mit Decken.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das sind die Slums und zwar echt nah ! Nicht wie im Trideo; Hier riecht ihr den Gestank des Elends und spürt förmlich die Verzweiflung, die in der Luft liegt. Oberrad besteht hauptsächlich aus Wellblechbaracken.

Hier angekommen seht ihr euch vor dem Problem, daß ihr immer noch angekettet in einem Raum sitzt und nur durch scharfkantige Schlitze nach draußen spähen könnt.

SR Abenteuer „Oberrad bei Nacht“ © Vielfrass

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Mit ein bisschen Verhandlung(3) 2+ Erfolge kommen die Runner auch nach draußen um sich die Beine zu vertreten einer, der Kämpfer, muss aber auf jeden fall im Raum bleiben.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr befindet euch in einer Art Zeltstadt in der Baracke an Baracke gebaut wurde. Zwischen den einzelnen Baracken sind schmale Trampelpfade über denen ein ehemals buntes Geflecht von Stoffetzen, wie ein riesiges Tarnnetz, gespannt wurde.

Überall sind Leute unterwegs und drängeln sich die Pfade entlang die kaum breit genug sind, zwei Menschen gleichzeitig passieren zu lassen. Aus den Baracken flackert Licht und die ganze Szene hat etwas Surreales an sich.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Es gibt zwei große Gefahren in dieser Situation: 1) die Runner können sich zu weit von ihrer Baracke entfernen, so das sie nicht wieder zurückfinden. (Intelligenz (5) 1+ Erfolge um zurückzufinden!) oder 2) von Taschendieben (Kinder) bestohlen werden. (Wahrnehmung (7) 1+ Erfolge um etwas zu bemerken!).

Angegriffen werden sie nicht, außer sie wirken hilflos! Dann aber um so heftiger und kollektiv! Wenn die Runner nach einer Stunde nicht zurück sind steht plötzlich Karl vor ihnen und bringt sie zurück.

Der Grubenkampf

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr betretet eine große, kreisrunde Hütte, die schon fast als Halle durchgeht (ca. 20m Radius). An den Außenwänden sind wackelige, total überfüllte Tribünen angebracht. Zusätzlich ist der Boden nach innen leicht abfällig. So wird gewährleistet, daß die Menge die sich hier drängt auch ja jede Menge Blut zu sehen bekommt.

In der Mitte der Halle befindet sich eine kreisrunde Grube von 2m Tiefe, die von fleckigen Balken senkrecht begrenzt wird. Außerdem scheint es neben mehreren Bier und Snack Verkaufsständen eine Art Wettbüro, das eigentlich nur durch eine große Schiefertafel zu erkennen ist, zu geben. Überall drängeln sich die Leute, ihr werdet unweigerlich an einen Schlussverkauf auf der Zeil erinnert, nur das es hier noch viel enger ist und STINKT!!!

Nach einer Weile werden die Leute ungeduldig und fangen an zu rufen, immer mehr und immer lauter, bis es in unerträglicher Lautstärke durch die Halle hallt: „GRUBENKAMPF, GRUBENKAMPF“.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Mit einer Charisma(4) Probe und dem ausdrücklichen Wunsch kann sich der Runnerkämpfer seinen Gegner aussuchen. Sonst entscheidet der W3 (1 = Verrückter / 2-3 = Ork)

Gekämpft wird zwei KR waffenlos und mit bloßem Oberkörper. Mädels dürfen natürlich ein Top anbehalten, aber nur unter gemurre.. *g* Fließt nicht genügend Blut werden zwei Messer (Str) in die Grube geworfen. Sind die Runner bei diesem Kampf unterfordert, könnten einige nettere Mitbewohner des Oberrader Slums auf die Idee kommen mit spitzen Gegenständen zu werfen.

Es kann zusätzlich noch auf die Kämpfe gewettet werden und zwar 2:1 auf den Sieger, 4:1 auf die Kampfunde, in der der Kampf beendet wird und 6:1 auf den Sieger und die richtige Kampfunde. Höchsteinsatz ist normalerweise 500€, man kann aber auch mit Lothar um mehr wetten. Dann kämpft aber auf jeden Fall Kobra (Ork-Champion, siehe NSC`s).

Mit einer Gebräuche(5) 3+ Erfolge kann man jemanden ausfindig machen der einem verspricht, Lothar zu treffen.

Lothar erscheint zu den Kämpfen, will aber auf keinen Fall, daß diese abgebrochen werden. Mit einer Verhandeln (4)-Probe oder dem Sieg des Runnerkämpfers (aber nur, wenn man das als Argument vorgebracht hat), lässt sich Lothar auf ein Gespräch ein. Selbstverständlich erst nach den Kämpfen *g*. Er wird dabei von mindestens 4 gemein aussehenden Orks bewacht (und einer grölenden Menge).

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nachdem ihr euren Herrn Schmidt angerufen habt, will dieser mit Lothar reden. Mit einer Wahrnehmungsprobe(4) hört ihr Lothar sagen: "Kain das ist aber eine Überraschung was kann ich für den UNTERboss der Bones denn tun." 30 Sekunden später bricht die Hölle los: eine Lenkwaffe schlägt genau auf Kain ein ! 16T (-1 Power/Meter) !

SR Abenteuer „Oberrad bei Nacht“ © Vielfrass

>>>>[*Hinter den Kulissen*]<<<<<

Mit einer Reaktionsprobe (6) 2+ Erfolge; kann man noch in Deckung gehen. Die Grube bietet gute Deckung (nur noch 7S Schaden)! Danach ist ein 4 Meter durch messender Krater dort wo die Lenkwaffe eingeschlagen ist und im Umkreis von 20 Metern ist nichts mehr außer Trümmern, Rauch und kleinen Brandherden, die sich aber rasch ausbreiten.

Nach einigen Augenblicken (20sec) fangen mehrere umstehende, jetzt ziemlich mitgenommene, Hütten an zu brennen.

Die Runner, die in der Grube gelandet sind, müssen sich noch halb aus dem Schutt und der Erde die auf sie nieder geregnet ist ausgraben! (Stärke-Probe (4) Grundzeitraum 1min.) Haben sie keine Erfolge, brauchen sie ca. 1,5 min und die meisten Hütten im Umkreis stehen schon lichterloh in Flammen! Um durch das Flammenmeer das sich jetzt entwickelt herauszukommen, werden mehrere Schnelligkeitsproben fällig oder man bekommt jeweils 5M-Feuerschaden.

Die beste Möglichkeit ist, in den Tunnel zu fliehen. Um dorthinein zu gelangen muss man nur eine mitgenommene Stahltür überwinden (Zylinderschloss Stufe 2 bzw. Barriere 9). Dazu müssen die Runner jedoch wissen, wo die Hütte mit der Stahltür war. (Intelligenz (4) Probe 2+ aber nur diejenigen, die aufgrund ihrer Blitzkompensatoren o.ä. die nicht geblendet waren, sonst Pech!)

Wenn die Runner nicht rauskommen, wird es echt heikel, da die Feuerwehr recht langsam reagiert und auch nicht wirklich in die Slums vorstoßen kann/will. Aber sie kümmern sich heldenhaft darum, daß die umliegenden Stadtviertel nicht in Flammen aufgehen.

>>>>[*Sag's ihnen ins Gesicht*]<<<<<

Nach gut 15min, in denen fast die Hälfte des Slums in Flammen stehen und sich in den restlichen Gegenden die Menschen tottrampeln, fängt es an, wie aus Eimern zu regnen!!! (Wer hat gesagt, daß die Jungens und Mädels in den Slums keine Freunde haben...) Trotzdem werden in dieser Nacht fast 8.000 Leute mit verkohlten Füßen vor dem Sensenmann stehen. In dem Medien wird es als großes Unglück dargestellt, aber ihr wisst es besser...

Euer Herr Schmidt (Kain) ist..(Ja, genau..!), natürlich nicht mehr im „YUPPIE go home“ und ihr bekommt auch keinen müden Heller für eure Heldentat.

>>>>[*Hinter den Kulissen*]<<<<<

Lothar ist hin, Kain freut sich und steigt in Gunst seiner Bosse ! Wegen der Sache zur Polizei zu gehen ist keine gute Idee, weil diese dann einen Sündenbock (Ja, richtig: IHR !!!) hätte, an dem sie mit Freuden die ganze Härte des Gesetzes auslassen würde.

Karma

- 1 Punkt fürs Überleben
- 1 Punkt pro überlebtem Kampf in der Grube
- 1 Punkt für sich verarschen lassen
- 1 Punkt für angekohlte Füße
- 1-2 Punkte für gutes Rollenspiel

NSC's

Herr Schmidt "Kain" Bones Unterboss

Attribute	Kon: 5(7) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 3 Int: 5 Wil: 5	Reaktion: 2W6 +5(7) Kampfpool: 8 Prof: 3
Cyberware	Reflexbooster 1, Smart, Kunstmuskeln 2, Dermalpanzerung 2	
Fertigkeiten	Athletik 5, waffenloser Kampf 6, Heimlichkeit 5, Maschinenpistolen 6, Gebräuche 5, Auto 5	
Ausrüstung	guter Anzug, Securtech Panzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1), Handy (mit ECCM St. 2), Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM <u>7M</u> , Rück. 3(4) BMW i985/24 ¹ , Handling 3/8, GS 80/220, R/P 2/6, Sig 2 Pil 1, Extras: Turbotriebwerk (3), APPS, Überrollbügel	

Normaler Bones Schläger

Attribute	Kon: 5 Sch: 5(7) Stä: 4(6) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3	Reaktion 4(6) +2W6 KP: 5 Prof: 2 -3
Cyberware	Reflexbooster 1, Kunstmuskeln Stufe 2	
Fertigkeiten	Raufen 5, Motorrad 5, Klingenwaffen 4 o. Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 6, Pistolen 4	
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten Knochen Logo, Überlebensmesser <u>6L</u> oder Schlagstock <u>6M</u> -Bet., Handy, Bikerstiefel und Wehrmachtshelme, Ares Predator II, HM, <u>9M</u> , 15(s), Tarn 9, 1kg, (Smart-2) mit CyberSmartverb. oder Uzi III, SM, <u>9S</u> , 24(s)	
Sonstiges	Die Bones (Motorradgang) sind die mächtigste Gang in Großfrankfurt. Sie betreiben von Waffenschmuggel, Schutzgelderpressung, Drogengeschäften bis zur Prostitution alles was Geld und Macht verspricht. Gute Beziehungen zur Russen/Italo-Mafia - von Macht und Einfluss her schon fast ein Syndikat ² . Einen ganz besonderen Deal haben sie mit den Sachsenhäuser Kneipenbesitzern: sie schützen die Eigentümer vor den Slumbewohnern aus dem angrenzenden Oberrad. (Gebiet): Sachsenhausen, Sachsenhausen-Süd, Gallusviertel und Teile der näheren Autobahn (Logo): gekreuzten Knochen (Piraten) Logo; ca. 120 aktive Mitglieder .	

"Karl" Troll Leibwächter

Attribute	Kon: 10(14) Sch: 5(8) Stä: 10(13) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3	Reaktion: 3W6 + 4(9) Kampfpool: 7(6)
Cyberware	Reflexbooster Stufe 2, Dermalpanzer 2, Kunstmuskel 3, Kompositknochen (Alu)	
Fertigkeiten	Schrotflinte 6, Heimlichkeit 4, Wurfaffen 4, waffenloser Kampf 6 (<u>16M</u> -Bet.) Natürliche Infrarotaugen;	
Ausrüstung	In langen Mantel (4/1) gehüllt! Darunter hat er eine Teilrüstung (7/5) = (9/5) und eine Enfield AS-7 Schrotflinten <u>8T(f)</u> HM/SM, 10(s) -1Laser	

Standard Slumbewohner (Squatter)³:

¹ Rigger Handbuch 2, Seite 9

² Ja ja ich weiß, laut Fanpro gibt es in der ADL nur kleine Straßengangs außer die vom Amiland übergekommen sind, ABER das ist ja wohl Käse hoch drei!

³ SR2, Seite 209

SR Abenteuer „Oberrad bei Nacht“ © Vielfrass

Attribute	Kon: 2 Sch: 2 Stä: 1 Cha: 1 Int: 2 Wil: 2	Reaktion 1W6 +2 Kampfpool: 3
Fertigkeiten	Gebräuche (Straße)3	
Ausrüstung	mehrere Kleidungsschichten (0/1), Waffen: Knüppel <u>2M</u> -Bet., selbstgebautes Messer [aus einer Glasscherbe u. etwas Stoff als Griff] <u>1L</u> oder Steine <u>1M</u> -Bet. (werfen o. schlagen)	

"Lothar" Ork-Rattenschamane Schamanist⁴

Attribute	Kon: 6 Sch: 5 Stä: 5 Cha: 3 Int: 5 Wil: 6	Reaktion: 1W6 +5 Kampfpool: 8
Fertigkeiten	Zaubersprüche: Wahrheit analysieren 5, gesteigerte Unsichtbarkeit 6, usw.	
Sonstiges	Er ist der Boss der Lothars Ratten einer 15 Mann starken Schläger Gang. (Siehe SR3, Seite 328)	

"Verrückter" (Grubenkämpfer)

Attribute	Kon: 3(4) Sch: 4(5) Stä: 3(5) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3(4)	Reaktion: 2W6 +3(4) Kampfpool: 4(6)
Fertigkeiten	Waffenloser Kampf 3 (Kratzen und Beißen) <u>5M</u> -Bet., Klingenwaffen 6 (Skalpelli: <u>5L</u>)	
Sonstiges	Er wird in einer Zwangsjacke herein getragen und ignoriert jeden Schaden bis sechs Kästchen solange er unter Drogen steht.	

Orks (2x) (Grubenkämpfer)

Attribute	Kon: 7 Sch: 4 Stä: 5 Cha: 2 Int: 2 Wil: 3	Reaktion: 1W6 +3 Kampfpool: 4
Fertigkeiten	Waffenloser Kampf 5 (<u>5M</u> -Bet.), Klingenwaffen 4 (Überlebensmesser: <u>7L</u>)	

Kobra Ork "Champion" (Grubenkämpfer)

Attribute	Kon: 6(7) Sch: 5 Stä: 6 Cha: 4 Int: 3 Wil: 4	Reaktion: 2W6 +4 Kampfpool: 6
Cyberware	Kompositknochen (Alu: +1Stoß), Orthoskin (Stufe1: +1Stoß), verstärkte Reflexe Stufe 1, Giftexhalator ⁵ [Schnelligkeit(4)-Probe: <u>6T</u> -Bet. Narcojet]	
Fertigkeiten	Waffenloser Kampf 6 (<u>9M</u> -Bet.), Klingenwaffen 6 (Überlebensmesser: <u>8L</u>)	

⁴ SR3, Seite 160

⁵ Shadowtech, Seite 32