

Besondere NSCs:

Amazone Anführerin: „Brunhild“ (Gabi Fichte)

Brunhild ist eine 1,80 m große sehr schöne aber kalte Blondine mit tiefblauen Augen. Sie ist 30 Jahre alt und eines der Gründungsmitglieder. Gerüchten zufolge hat Brunhild einen Werwolf im Zweikampf besiegt und getötet (es war ein Wolf-Gestaltwandler.. Egal. *g*). Seit sie vor 2 Jahren die Amazonen übernommen hat, muß jede Amazone einen Silberdolch bei sich tragen.

Kon: 4(8) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 3W6 +5(9) KP: 9 Prof: 3
 Raufen¹6, Klingenwaffen 6, Heimlichkeit 3, Gebräuche (Straße) 4(8), Motorrad 5, Athletik 5, Pistolen 5, Einschüchtern 7, Projektilwaffen(RangerX Komp.) 5(8), Führung(Gang) 5(9)
 Cyberware: Dermalverkleidung S. 3, Kunstmuskeln Stufe 3, Smartgun, Reflexbooster 2 (alles Alpha)
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit stilisierter Bogenschützin (Logo) und enge Lederhosen (0/1), Schlagring 9M-Bet. und Überlebensmesser (Silber) 10L, Handy, blauer Silberrohrstecker, Ares Viper Slivergun II(Smart/Schalldämpfer), HM/SM, 9S(f), 30(s) [Silbergeschosse], Tarn 6(8), Ranger-X Kompositbogen (Smartgunadapter), 9M, Tarn 2, [Silberpeile]

Amazone/Magieradept: „Natalie“ (Wasserelementaristin)

Natalie ist eine nah am Wasser gebaute 21jährige schüchterne Person, die nie jemandem freiwillig schaden würde. Brunhild hat sich ihrer angenommen und beschützt sie!

Kon: 3 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 4 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6 +5 KP: 7 Prof: 1
 Magie: 6 ZP: 5 AstralKP: 6

Hexerei 5, Beschwören 5, Raufen 3, Klingenw. 4, Heimlichkeit 3, Gebräuche (Straße) 3(5), Athletik 3
 Zauber: Unsichtbarkeit 5, Massenverwirrung 5, Physische Maske 5, Stille 5, Trideotrugbild 5, heißes Eisen 5, Blindheit 5; Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit stilisierter Bogenschützin (Logo) und enge Lederhosen (0/1), Schlagring 5M-Bet. und Messer (Silber) 4L, Handy, Beretta Model 101T(LeichteP), HM, 6L, 12(s), Tarn 7, 1kg, blauer Silberrohrstecker

Dark Angel Boss: „Shadow“ (Fransiska Schuster)

Der derzeitige Anführer Shadow, (Anführer ist immer derjenige der den bestbezahlten Wetwork-Job ausgeführt hat) ist wahrhaft nur ein Schatten, keiner hat je sein Gesicht zu sehen bekommen und er benutzt einen Stimmenverzerrer. Man weiß noch nicht einmal, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt. [Shadow, ist eine elfische Spinnenschamanin² die zusätzlich noch Initiat des Grades 1 ist.] Metamagie: Maskierung.

Kon: 4 Sch: 6 Stä: 3 Cha: 7 Int: 6 Wil: 6 Initiative: 1W6 +6 KP: 9 Prof: 3
 Magie: 7 ZP: 6 AstralKP: 9

Athletik 4, Heimlichkeit 7, Gewehre 6, Pistolen 4, Wurfw. 4, Gebräuche 7, Führung (Gang) 5(8)
 Zauber: Betäubungsball 6, phy. Maske 6, Stille 6, verb. Unsichtbarkeit 7, Traumsequenz 7, Böse Ahnung 6, Geckogang 6, Handlungen Beherrschen 6, Netz 7, Heilen 5
 Ausrüstung: Ranger Arms SM-3 14S, (APDS-Muni), extra angepaßt auf Shadow, Schleichanzug IR mit erhöhtem Schutz (5/2), Kraftfokus Stufe 1 (Spinnen Halskette) sonstige Ausrüstung nach Bedarf.

Ork-Fist Anführer: „Hauer“

22 Jahre alt, 1,90m, 95kg(stämmig), lange wilde Zotteln (braun)

Kon: 7(9) Sch: 5(8) Stä: 6(9) Cha: 3 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 3W6 +4(8) KP: 7 Prof: 3
 Raufen 8³ (9M-Bet.), Pistolen 5, Motorrad 5, Athletik 4, Einschüchtern 5

Cyberware: Kunstmuskeln Stufe 3, Dermalpanzerung Stufe 2, Reflexbooster II, Smartgun (billig)
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Ork-Fist Logo aufgemalt, Harley-D. Scorpion, Mauser Gladiator, Tarn 5(7), 9M, HM/SM, 12(s), 3kg, Rückstoßdämpfung 2(4), 50 Schuß als Reserve

Ork-Fist / Straßenschamane (Ratte): „Skib“

20 Jahre sonst wie normaler Ganger, außer das er eine Kette mit Knochen um den Hals trägt (vgl. SR3, Seite 76 Straßenschamanin) Er fährt bei einem anderen auf dem Motorrad mit.

Kon: 5 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 1W6 +5 KP: 8 Prof: 2
 Magie: 6 ZP: 5 AstralKP: 8

Hexerei: 6, Beschwören 6, Heimlichkeit 6, Pistolen 3, Raufen (Bisse): 2(4) (4M-Bet.), Athletik 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg, Handy
 Zauber: Chaotische Welt 5, Gesteigerte Unsichtbarkeit 5, Stille 4, Heilen 5, Hellhören 5, Telepathie 5

¹ Desorientierung, Treiben, Fußtritt

² Schattenzauber, Seite 170; +2 auf Illusionszauber u. +1 auf Naturgeister, Nachteil +2 auf alle magischen Proben wenn sie nicht in der Nähe eines Verstecks ist.

³ Arsenal, Seite 121: Körperkontakt, mörderischer Schlag, Fußtritt, Ausmanövrieren, Bodenkampf

Mafia Caporegime „Hauptmann“

Kon: 5(8) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 3W6 +7(11) KP: 8 Prof: 3
 Fertigkeiten: Raufen 6[8]⁴ (12M-Bet.), Pistolen 6[8], Maschinenpistolen 5[6] oder Sturmgewehr 5[6],
 Heimlichkeit 4[5], Wurfaffen 3[4], Gebräuche (Straße) 3(6), Athletik 4[5], Auto 5[6], Verhören 3
 Cyberware(Beta): Kunstmuskeln S. 2, Kompositknochen (Titan), Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II,
 Bioware⁵: Hochleistungsgelenke, Schadenskomp. 6, Reflexrec. (Pistolen, Raufen), Hyperschilddrüse
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), Körperpanzerung 2 (4/1) = (8/4) très chic Anzug, Handy,
 Goldschmuck, Ares Predator II, Tarn 4(9), HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 2,5 kg, (-2 SmartII) mit
 Schalldämpfer, o. H&K Urban Combat, Tarn 6(9)/-, 7M, HM-AM, (-2 SmartII), 36(s), int.
 Schallunterdrücker, Rücks. III oder H&K G9 Sturmgewehr, Tarn 3, HM-AM, 8M(10M), 30(s), Smart II,
 4kg, mit EX-Explosivgeschossen, mit jeweils 2 Reservemagazinen, 3x Blendgranaten, 2x IPE
 Offensivgranaten

Mafia Sottocapa „Unterboss“

Kon: 5(8) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 4 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 3W6 +7(11) KP: 8 Prof: 3
 Fertigkeiten: Raufen 6[8]⁶ (12M-Bet.), Pistolen 6[8], Maschinenpistolen 5[6] oder Sturmgewehr 5[6],
 Verhören 4, Heimlichkeit 4[5], Wurfaffen 3[4], Gebräuche (Straße/Mafia) 4(7/7), Athletik 4[5],
 Auto 5[6], Führung (Mafia) 3(6)
 Cyberware (Beta): Kunstmuskeln S. 2, Kompositknochen (Titan), Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II,
 Bioware: Hochleistungsgelenke, Schadenskomp. S. 6, Reflexrec. (Pistolen, Raufen), Hyperschilddrüse
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), Körperpanzerung 2 (4/1) = (8/4) très chic Anzug, Handy,
 Goldschmuck, Ares Predator II, Tarn 4(9), HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 2,5 kg, (Smart II) mit Schalldämpfer,
 o. H&K Urban Combat, Tarn 6(9)/-, 7M, HM-AM, (Smart II), 36(s), int. Schallunterdrücker, Rücks. III
 alle Waffen mit APDS Muni jeweils 1 Reserve Magazin

Mafia Hauptmann: „Rocko Right“ der Mann mit den goldenen Fäusten, 2056

Schwergewichtsweltmeister aber nur für einen einzigen Kampf. Der Titel wurde ihm beim nächsten Kampf sofort wieder abgenommen! Er hat schwere Gehirnschäden davongetragen und war ExDon Carlos Vorzeigeleibwächter. Er arbeitet nun für Don Vitti aber nicht mehr in vorderster Front.

Kon: 6(13) Sch: 5(12) Stä: 7(12) Cha: 4 Int: 2 Wil: 4 Initiative: 3W6 +8(12) KP: 9 Prof: 3
 Fertigkeiten: Boxen 8[10]⁷ (16M-Bet.), Pistolen 5[7], Heimlichkeit 4[7], Athletik 4[7], Einschüchtern 4
 Cyberware (Beta): Kompositknochen (Titan), Move-by-Wire 2, Smart II, Blutfilter 3, Cyberohren
 (Dämpfer, Audiov., sel. Geräuschfilter), Zeiss 3000 GP 2 Gold-Cyberaugen (Blitzkomp., el.
 Vergrößerung 3, Entfernungsm., Kamera, Displaylink, LV, NF-Augenlampen), Dermalverkleidung 3
 Bioware⁸: Hochleistungsgelenke, Schadenskompensator 6, Reflexrecorder(Sturmgewehr, Pistolen,
 Boxen), Hyperschilddrüse, Muskelverstärkung 4, Muskelstraffung 4, Symbionten Stufe 3
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), Körperpanzerung 2 (4/1) = (8/6) très chic Anzug, Handy,
 Goldschmuck, Ares Predator II, Tarn 4(9), HM, 9M, 15(s), 2,5 kg, (-2 SmartII) mit Schalldämpfer

Mafia Don Vitti (Capo)

Das Oberhaupt der Vitti Familie hat sich gerade zum Capo der Region aufgeschwungen als er seinen Rivalen Don Carlos beseitigte. Er ist wie Robert de Niro in dem Film „Reine Nervensache“. Als Don ist er es nicht gewöhnt, dass man keine Angst vor ihm hat und so erwartet er auch niemals Widerworte.

Werte: (Mensch/42/1,82 m/92 kg)

Kon: 6(8) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 5 Ini: 3W6 +5(10) KP: 8 Prof: 3
 Fertigkeiten: Athletik 5[6], Raufen 6[7]⁹ (12M-Bet.), Heimlichkeit 5[6], Gebräuche (Straße/Mafia) 4(6/8),
 Verhandeln 6, Pistolen 6[7], MP 5[6], Auto 5[6], Führung (Mafia) 5(8), Einschüchtern 5
 Cyberware (Beta): Kompositknochen Titan (11M, +1Bal/+1Stoß), Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II,
 Kunstmuskeln 2, Hochleistungsgelenke, Traumadämpfer, Mnemoverstärker 3
 Ausrüstung: Mauser Gladiator, Tarn 5(7), 9M, HM/SM, 12(s), 3kg, Rückstoßdämpfung 2(4),
 oder Ingram Smartgun II, 7M(9M), SM/AM, Tarn 6, 32(s), Rück. 3(5) mit EXExplosiv Muni, Handy,
 maßg. Anzug darunter Panzerkleidung Stufe III (4/1) + evtl. Securtech Mantel (4/2) = (7/4)
 Gesamtpanzerung

⁴ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben, Fußtritt

⁵ Mensch & Maschine, Seite 170

⁶ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben, Fußtritt

⁷ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben, Körperkontakt

⁸ Mensch & Maschine, Seite 170

⁹ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben, Fußtritt

Mafia „Jelly“ (Leibwächter)

Werte: (Mensch/38/1,85 m/132 kg [dick])

Kon: 7(13) Sch: 4(8) Stä: 5(9) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 3W6 +5(9) KP: 8 Prof: 3
 Fertigkeiten: Athletik 5, Raufen (Körperkontakt, Treiben, voller Angriff) 6, Heimlichkeit 4, Sturmgewehr 5, Gebräuche(Straße) 4(6), Pistolen 6, Auto 5, Einschüchtern (körperlich) 3(6)
 Cyberware(Beta): Kompositknochen Titan (11M, +1Bal/+1Stoß), Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II, Kunstmuskeln 4, Dermalverkleidung S. 3 (+2Stoß/+4Konsti), Hochleistungsgelenke, Traumadämpfer
 Ausrüstung: Mauser Gladiator, Tarn 5(7), 9M, HM/SM, 12(s), 3kg, Rückstoßdämpfung 2(4), oder Ares Alpha, Tarn 2, 8M, HM-AM, 5,25kg, Rückstoßdämpfung 2(5) inkl. Minigranatwerfer maßg. Anzug darunter Panzerkleidung Stufe III (4/1) + evtl. Securtech Mantel (4/2) = (7/7) Panzerung

Mafia „Marko“ (Magier)

Diesem großen, breitschultrigen Italiener sieht man es kein bisschen an, dass er ein durchaus begabter Magier ist.

Werte: (Mensch /29/1,95 m/ 110kg)

Kon: 7 Sch: 4 Stä: 6 Cha: 4 Int: 6 Wil: 6 Initiative: 1W6 +5 KP: 8 Prof: 2
 Magie: 6(8) ZP: 6 AstralKP: 8

Fertigkeiten: Hexerei 7, Beschwören 5, Pistolen 4, Gebräuche(Magie) 3(5), Heimlichkeit 4
 Zauber: Manageschoss 6M, Wahrheit analysieren 6, Panzer 6, Maske 5, Stille 5, Betäubungsbomben 5M
 Ausrüstung: Colt Manhunter (Laser-1) 9M, HM, 10(S), Krafftfokus (2), Zauberspeicher (Panzer 6), Handy, maßg. Anzug darunter Panzerkleidung Stufe III (4/1) + evtl. Securtech Mantel (4/2) = (7/7) mind. 2x **Erdelementare** Stufe 6 (jeweils 2 Dienste)
 Kon: 10 Sch: 4x2 Stä: 9 Wil: 6 Initiative: 1W6 +14 KP: 8 AstralKP: 9 Astralini: 1W6+26
 Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung Angriff 10S +1Reichweite, Panzerung 12

Fireball Anführer: „Dämon“

Der Anführer der reinrassigen Trollgang Fireballs ist ein riesiger Troll-Elementarmagier des Feuers¹⁰ nicht zu verwechseln mit dem Elementarist¹¹ der so viele Kosmetische Modifikationen übersicher ergehen hat lassen, dass er jetzt aussieht wie ein Balrog-Dämon. Sein ganzer Körper ist mit Flammentatoos übersät aber sein auffälligstes Merkmal sind die beiden Stummeldämonenflügel, die aus seinem Rücken ragen und die Flammenkorona die ständig seinen Körper umgibt.

Kon: 11(16) Sch: 4 Stä: 10(12) Cha: 4 Int: 4 Wil: 6 Initiative: 1W6 +4 KP: 7 Prof: 3
 Magie: 5 ZP: 5 AstralKP: 7

Natürliche Infrarotaugen, +1 Reichweite Nahkampf, natürliche Dermalpanzerung 1, schwere Sonnenlichtallergie, Geasa (nur nachts zaubern!), positive Konditionierung auf „Don Vitti“!!!
 Hexerei 6, Beschwören 6, Raufen 7[9] (16M/18M-Bet.)¹², Gebräuche (Straße/Magie) 4(6/6), Athletik 5, Einschüchtern 4, Führung (Gang) 4(6), Magietheorie 5, Motorrad 4
 Zauber: Panzer 5, Wahrheit analysieren 7(ex), Höllenfeuer 5 (S: 5T, E: 5T exklusiv), Flammenaura 5¹³, Energieblitz 7 (Schaden: 7M, Entzug: 4M exklusiv), Energiewelle 5 (S: 5S, E: 3T), Levitieren 3
 Cyberware(Beta): Kompositknochen Titan(+1Bal/+1Stoß), Dermalverkleidung 1(+1Stoß), Traumadämpfer, Hochleistungsgelenke, Stimmkraftverstärkung, Muskelverstärkungen Stufe 2, Cortexschädelbombe (Mafia / Fläche)
 Ausrüstung: Zauberspeicher (Panzer 5, Flammenaura 5), Handy, Harley Scorpion, Panzerkleidung III (4/1), feuerroter gep. Mantel (4/2) [feuerfest] = (7/7) [8/9] +Panzerzauberspeicher [13/14]

Bones Unterboss: „Pest“ Samurai und Drogendealer (Schieber)

Kon: 5(7) Sch: 5(8) Stä: 4(7) Cha: 1 Int: 4 Wil: 5 Initiative: 2W6 +4(6) KP: 8 Prof: 3
 Raufen 5 (11M-Bet.), Motorrad 5, Klingenwaffen 4, Gebräuche (Straße) 6, MP 5, Verhandeln 5
 Ausrüstung: Langer Mantel (4/2) mit gekreuzten Knochen Logo, Panzerweste mit Platten (4/3) = (7/4)[8/5], Überlebensmesser 9L, Handy, ca. 2kg Dope, Bikerstiefel und Wehrmachtshelme, Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM 7M(8M), Rück. III (V), mit Explosivgeschossen
 Cyberware(Alpha): Cyberaugen Zeiss S.5 (voll Chrom/mit Kamera), HeadwareMemory 100MP, Titanknochen, Kunstmuskeln Stufe 3, Reflexbooster 2, Smart II

¹⁰ Schattenzauber, Seite 17; +2 Würfel bei Feuerelementaren und Kampfzaubern, -1 Würfel wie Wasserelementaren und Illusionszaubern

¹¹ SR3.01, Seite 160

¹² Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben, Wurf

¹³ Schattenzauber, Seite 152: 2,5 cm Aura die bei Berührung 5M Schaden macht, bei Nahkampfschaden wird das Powerniveau um +2 erhöht

Bones Unterboss: „Rock“ ExSöldner (Kriegsboss)

Kon: 6(8) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 2W6 +5(7) KP: 9 Prof: 3
 Karate 7¹⁴, Heimlichkeit 5, Knüppel 4, Gebräuche (Straße/Militär) 5(6/8), Athletik 4, Pistolen 7, Sturmgewehr 7, Raketenwaffen 6, Militärtheorie 5, Militärtaktik 5, Klingenw. 4, Elektronik 3, Führung(Gang) 5 (8), Motorrad 5, Wurfaffen 5
 Cyberware: Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 1, Smartgun II, Kunstmuskeln 2, Lufttank, Dämpfer
 Ausrüstung: Teilrüstung (7/5) +Mantel mit weißem Totenschädel Logo, Schlagring 8M-Bet., Handy, Springerstiefel, Mauser Gladiator, Tarn 5(7), 9M, HM/SM, 12(s), 3kg, Rückstoßdämpfung 2(4), Überlebensmesser 9M, PTaktik-Com, H&K G9 Sturmgewehr, HM-AM, 8M, 30(s), Smart II, 4kg, Tarn 3 oder Raketenwerfer

Bones Boss: „Boss“ Alfred Krieger

Die Bones (Motorradgang) sind die mächtigste Gang in GroßFrankfurt. Sie betreiben von Waffenschmuggel, Schutzgelderpressung, Drogengeschäften bis hin zur Prostitution im Bahnhofsviertel alles was Geld und Macht verspricht. Gute Beziehungen zur Russen/Italo-Mafia. Von Macht und Einfluss her schon fast ein Syndikat¹⁵. Einen ganz besonderen Deal haben sie mit den Sachsenhäuser Kneipenbesitzern, bei welchem sie sie vor den Slumbewohnern aus dem angrenzenden Oberrad beschützen sollen. (Gebiet): Sachsenhausen, Sachsenhausen-Süd, Bahnhofsviertel und Teile der näheren Autobahn; gekreuzte Knochen (Piraten) Logo; ca. 120 aktive Mitglieder. DER Boss ist ein Mittvierziger Mensch mit kurzen, leicht ergrauten Haaren und einem Schnurrbart. Er hat den Ruf absolut gnadenlos zu sein, aber auch, sich um seine Leute zu kümmern!
 Kon: 5(7) Sch: 4(6) Stä: 4(6) Cha: 6 Int: 6 Wil: 7 Initiative: 3W6 +5(9) KP: 9(8) Prof: 3
 Karate 6¹⁶ (6M-Bet.), Heimlichkeit 5, Knüppel 4, Gebräuche (Gang/Konzern) 5(8/7), Athletik 4, Motorrad 5, Pistolen 6, Sturmgewehr 5, Auto 4, Verhandeln 6, Computer 4, Psychologie 4
 Cyberware: Dermalp. S. 2, Reflexbooster 2 mit Trigger, Smartgun, Kunstmuskeln 2, Lufttank, Dämpfer
 Ausrüstung: maßg. Anzug darunter Panzerkleidung Stufe III (4/1) + Securtech Mantel (4/2) = (7/7), Handy (verschlüsselt Stufe 6), Ares Predator II, HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 1kg, (Smart-2) im Tarnhalfter

Bones Leibwächter Orks

Kon: 8(10) Sch: 5(7) Stä: 5(9) Cha: 2 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 3W6 +4(8) KP: 7 Prof: 3
 Raufen 6 (9M-Bet.), Motorrad 6, Klingenwaffen 4 o. Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 3(6), MP 5
 Cyberware: Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 2, Smartgun II, Kunstmuskeln 2, Lufttank, Dämpfer
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten Knochen Logo u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3), Handy, Schlagstock 11M-Bet., Bikerstiefel, Wehrmachtshelm, Uzi III, SM, 9S, 24(s), (-2 Smart II extern)

Bones Unterboss: "Ralf" Bauer Kneipenbesitzer „Wild Thing“ (Schutzgelder)

extrem muskulöser Bones Ganger (Bodybuilder) mit braunen kurzen Haaren und kleinen blauen Schweinsaugen
 Kon: 5(7) Sch: 4(8) Stä: 7(11) Cha: 2 Int: 4 Wil: 5 Initiative: 2W6 +4(6) KP: 8 Prof: 2
 Fertigkeiten: Athletik(Gewichtheben) 6(10), Raufen 6 (11M-Bet.), Knüppel 5, MP 5, Auto 5, Gebräuche(Straße) 4(6), Einschüchtern (körperlich) 3(5), Verhandeln 3, Zuhören 4
 Cyberware: Kunstmuskeln 4, Dermalpanzerung 2, Smart
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten Knochen Logo, Handy (mit ECCM St. 2), Schlagstock 6M-Bet., Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM 7M, Rück. 3(4), BMW mit Turbolader Stufe 2

Bones Schläger Troll „Krass“

Kon: 9(10) Sch: 4 Stä: 9 Cha: 1 Int: 2 Wil: 3 Initiative: 1W6 +3 KP: 4 Prof: 2
 Natürliche Infrarotaugen, +1 Reichweite Nahkampf; G/H: Begabung (Wurfaffen)*, Analphabet
 Raufen 5 (9M-Bet.), Motorrad 6, Klingenw. 5, Gebräuche (Straße) 2(4), Athletik 4, Pistolen 3, Wurfaffen 6*
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Bones Logo, Schlagring 10M-Bet. o. Cougar(lang) 10M, Handy, zerrissene Jeans, Springerstiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

¹⁴ Blindkampf, Fußfeger, Fußtritt, mörderischer Schlag

¹⁵ Ja ja ich weiß, laut Fanpro gibt es in der ADL nur kleine Straßengangs außer die, die von Amiland übergekommen sind, aber das ist ja wohl Käse hoch drei!

¹⁶ Blindkampf, Fußfeger, mörderischer Schlag

SR Gangs GroßFrankfurt NSC © Vielfrass

Bones Schläger „Hans Peter“ Ork

Kon: 8 Sch: 4 Stä: 5 Cha: 4 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 2W6 +4(6) KP: 7 Prof: 1
 Raufen 5 (5M-Bet.), Auto 4, Klingenwaffen 4 o. Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 3(6), Pistolen 4
 Cyberware: Reflexbooster 1 m. Trigger, Smart, Kunstmuskeln 2 Gabe: gesunder Menschenverstand
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten Knochen Logo, Schlagstock 6M-Bet., Handy,
 Bikerstiefel, Ares Predator II, HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 1kg, (Smart-2) mit CyberSmartverb.

White Head: „Stahl“ (Anführer) ExSöldner

Kon: 6(8) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 2W6 +5(7) KP: 9 Prof: 3
 Karate 7¹⁷, Heimlichkeit 5, Knüppel 4, Athletik 4, Pistolen 7, Sturmg. 7, schwere Waffen 6, Klingenw. 4,
 Militärtheorie 5, Militärtaktik 5, Gebräuche (Straße/Militär) 5(6/8), Elektronik 3, Führung(Gang) 5 (8)
 Cyberware: Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 1, Smartgun II, Kunstmuskeln 2, Lufttank, Dämpfer
 Ausrüstung: Teilrüstung (7/5) +Mantel mit weißem Totenschädel Logo, Schlagring 8M-Bet., Handy,
 Springerstiefel, Mauser Gladiator, Tarn 5(7), 9M, HM/SM, 12(s), 3kg, Rückstoßdämpfung 2(4), 50
 Schuß als Reserve, BMW 987, Überlebensmesser, 9M, Philipps Taktik-Com, H&K G9 Sturmgewehr,
 HM-AM, 8M, 30(s), Smart II, 4kg, Tarn 3, oder Pantherkanone 18T

White Head „David“ Lohrengel stellv. Anführer „Die weißen Krallen“

Werte: (Mensch/26/1,84 m/113 kg) David hat sehr kurze schwarze Haare, blasse Haut und tiefblaue Chromaugen. David hatte einen üblen Zusammenstoß mit einigen Runnern der ihn für mehrere Monate in Krankenhaus brachte. Der Runner und Gangkollege Vielfrass machte ihm daraufhin das Angebot ihn und einige andere als eine Art Spezialeinheit der WhiteHeads zu rekrutieren als „Die weißen Krallen“. David wurde zum stellv. Anführer der Krallen und bekam von Vielfrass über 600.000 EC an Cybermodifikationen gestellt (Gefolgsmann gekauft!). Im Moment sind die Krallen zahlenmäßig noch so gering, dass man sie an zwei Händen abzählen kann. Sie werden von Vielfrass in der Kriegsführung ausgebildet.

Kon: 5(9) Sch: 6(10) Stä: 5(9) Cha: 2 Int: 4 Wil: 6 Initiative: 3W6 +6(8) KP: 10 Prof: 3
 Gaben/Handicaps: Aufmerksamkeit, ungehobelt, Rassist (alle Metas/ tiefes Misstrauen)
 Raufen 6[7]¹⁸ (13M-Bet.), Heimlichkeit 4[5], Knüppel 4[5], Athletik 5[6], Auto 3[4], Pistolen 6[7],
 Gebräuche (Straße) 4(6), Sturmgewehre 4[5], Wurfaffen 3[4], Biotech (Erste Hilfe) 2(3)[4]
 Cyberware(Alpha): Titanknochen, Smart II, verstärkte Reflexe 3, Dermalverkleidung 1, Cyberaugen
 Zeis 3000 GP2 (blaues Chrom / LV+Augenlampen, Flash, EX-Blitzkomp. Optische Vergrößerung 3,
 Entfernungsmesser, Mikroskop, CCD Kamera, Displayverbindung), HeadwareMemory 100MP,
 Datenbuchse, Kunstmuskeln Stufe 4
 Bioware: Mnemoverstärker Stufe 3, Traumadämpfer, Hochleistungsgelenke
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, + Panzerkleidung Stufe III (4/1) =
 (7/3)[8/5] ges. H&K G9 Sturmgewehr, HM-AM, 8M, 30(s), Tarn 3, Smart II, 4kg mit 60 Schuss EX
 Explosiv Ersatz Muni, Mauser Gladiator, HM/SM, 9M, 12(s), Tarn 5(7), 3kg, (Smart II) im Tarnhalfter
 Handy (verschlüsselt Stufe 6), Metallrohr 11M-Bet. (+1Reichw.), Jeans, Stahlkappenschuhe

White Heads „Krallen“ SEK 8[x]

Kon: 5 Sch: 6 Stä: 5 Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 1W6 +5 KP: 7 Prof: 2-3
 Raufen 6¹⁹ (5M-Bet.), Heimlichkeit 4, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 4, Auto 2, Pistolen
 5, Sturmgewehre 4, Wurfaffen 2, Biotech (Erste Hilfe) 2(3)
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)
 ges. H&K G9 Sturmgewehr, HM-AM, 8M, 30(s), Tarn 3, Smart II, 4kg mit 60 Schuss EX Explosiv
 Ersatz Muni, Handy (verschlüsselt Stufe 6), Mauser Gladiator, HM/SM, 9M, 12(s), Tarn 5(7), 3kg,
 (Smart II) im Tarnhalfter Smart II Brille, evtl. Baseballschläger 6M-Bet.(+1 Reichweite), Handy,
 zerrissene Jeans, Springerstiefel

White Head: „Box“ Leibwächter von „Stahl“

Werte: (Mensch/31/1,81 m/108 kg)
 Kon: 7(8) Sch: 4(7) Stä:6(9) Cha:2 Int: 2 Wil: 3 Initiative: 1W6 +3 KP: 6 Prof: 3
 Raufen 6²⁰ (12M-Bet.), Schrotflinte 5, Gebräuche (Straße) 2(4), Athletik 5, Heimlichkeit 4, Auto 4
 Cyberware: Aluknochen, Muskelersatz 3, Schadenskompensator Stufe 5
 Ausrüstung: Langer Mantel (4/2) mit Totenschädel Logo, Panzerweste mit Platten (4/3) = (6/4[5]),
 Handy, zerrissene Jeans u. Springerstiefel, Defiance T-250 (Schrotflinte), HM, 10S, 5(m) Tarn 5

¹⁷ Blindkampf, Fußfeger, Fußtritt, mörderischer Schlag

¹⁸ Bodenkampf, Fußtritt, Körperkontakt

¹⁹ Bodenkampf, Fußtritt, Körperkontakt

²⁰ Treiben, Körperkontakt

SR Gangs GroßFrankfurt NSC © Vielfrass

White Head: Troll „Jan“

Werte: (Mensch/23/2,60 m/215 kg) fetter Glatzkopf mit Piepsstimme

Kon: 10(12) Sch: 3 Stä: 9 Cha: 1 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +3 KP: 4 Prof: 2
 nat. Infrarotaugen, +1 Reichweite Nahk.; Tierempathie, Pazifist (Tiere), Allergie Schadstoffe (mittel)
 Raufen 5²¹ (9M-Bet.), Gebräuche (Straße) 3(5), Athletik 3, Pistolen 3, Peitschen(Kette) 5(8)

Ausrüstung: Dermalpanzerung 1, Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)[8/5] ges. schwere Kette 11S-Bet. (+1 Reichweite), Handy, zerrissene Jeans und Springerstiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg,

White Head „Georg“ Kunze

Werte: (Mensch/31/1,81 m/81 kg dünn)

Georg hat schwarze kurze Haare mit Geheimratsecken, ist gelernter Mechaniker und jetzt als Klempner tätig. Er wohnt in der Flensburgerstraße 33 in einer Kellerwohnung mit seiner Lebensgefährtin „Miriam“.

Kon: 5 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6 Prof: 1

Gaben/Handicaps: Plappermaul, Gesunder Menschenverstand

Raufen 5²² (4M-Bet.), Heimlichkeit 3, Knüppel 4, Gebräuche(Straße) 4(6), Athletik 3, Pistolen 3, Auto 4, Auto (B/R) 5, Verhandeln (Überreden) 3(5), Klempner[Gas-Wasser-Schleife] (B/R) 6

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit w. Totenschädel Logo, Baseballschläger 5M-Bet. (+1 Reichw.), Handy, zerrissene Jeans, Springerstiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

White Head Rigger „Falco“

Werte: (Mensch/19/1,78 m/76 kg dünn) lispelnder Autonarr

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6 +5 KP: 7 Prof: 2
 RiggerIni: 3W6+9 Steuerpool: 9

Raufen 4 (4M-Bet.), Heimlichkeit 4, Gebräuche (Straße) 3(5), Athletik 3, Pistolen 3,

Geschütze 5, Auto 5, Rotormaschinen (Fernlenkung) 4(8)

Cyberware(billig): Riggersteuerung Stufe 2, Smart II, Datenbuchse

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weisen Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)
 Handy, zer. Jeans, Springerstiefel, Berreta 200ST, HM/SM, 6L, 26(s), Smart II, Tarn 4, 2kg, RückSD. 1

Drohnen:

Rotor-Überwachungsdrohne:

Hdl. 3 GS. 70 Bes. 9 Rumpf 1 Pilot 2 Signatur 7 Sensor 3

ECCM 1, Fernsteuerungsadapter, Riggerkontrollen

MCT-Nissan Rotor-Drohne:

Hdl. 4 GS. 70 Bes. 6 Rumpf 2 Panzerung 3 Pilot 2 Signatur 5 Sensor 2

ECCM 1, Fernsteuerungsadapter, Riggerk., Hardpoint: (LMG, 7S, HM-AM Rückstoßd. 4)

White Head „René“ Berger

Werte: (Mensch/25/1,80 m/94 kg) René hat mehrere Pitbulls.

Kon: 5 Sch: 5 Stä: 5 Cha: 4 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6 Prof: 2

Raufen 5²³ (5M-Bet.), Heimlichkeit 3, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 3, Pistolen 3, Wurfaffen 4, Verhandeln 4, Hunde abrichten 6

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)

Gesamt, Schlagring 6M-Bet. Handy, zerrissene Jeans u. Springerstiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

Abgerichtete Pitbulls [3x]

Kon: 4 Sch: 4x5 Stä: 4 Cha: - Int: 2/4 Wil: 2 Initiative: 1W6 +4 KP: 5

Angriff[5]: 7M Besonderheit: 20% größer als normal!

²¹ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Treiben

²² Arsenal Seite 121; Ausweichen, Ausmanövrieren

²³ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Treiben

White Head „Michael“

Werte: (Ork/24/1,83 m/102 kg) Ork mit kurzen blonden Haaren. Redet mit seinem Baseballschläger.
 Kon: 8 Sch: 5 Stä: 7 Cha: 2 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 7 Prof: 2
 Natürliche Lichtverstärkeraugen; G/H: Begabung (Knüppel)*, Analphabet, Berserker
 Raufen 5²⁴ (7M-Bet.), Heimlichkeit 3, Knüppel 6*, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 4, Pistolen 2
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)
 Gesamt, Handy, Baseballschläger 8M-Bet.(+1 Reichweite), Handy, zerrissene Jeans, Springerstiefel,
 Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

White Head „Thilo“ Halbleib

Werte: (Mensch/28/1,82 m/116 kg) Thilo ist einer der Offiziere der WH zuständig für Schutzgelder.
 Kon: 6(8) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 4 Int: 4 Wil: 6 Initiative: 3W6 +4(8) KP: 9 Prof: 3
 Raufen 5²⁵ (5M-Bet.), Heimlichkeit 3, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 5, MP 5,
 Einschüchtern 5
 Cyberware (Alpha): Cyberaugen Zeiss S.5 (voll Chrom/mit Kamera), HeadwareMemory 50MP,
 Titanknochen, Kunstmuskeln Stufe 3, Reflexbooster 2, Smart II
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißen Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)
 Gesamt, Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM 7M(8M), Rück. III (V), mit Explosivgeschossen,
 Handy, zerrissene Jeans u. Springerstiefel

White Head „Mark“ Adept Grad 2 (kein Initiat!)

Werte: (Mensch/29/1,80 m/92 kg [dünn]) Mark ist der Offizier „Zuhälter“ der WhiteHeads. Die
 Prostitution in Eckenheim hält er fest in seinen fähigen Händen.
 Kon: 6 Sch: 5 Stä: 6(8) Cha: 4 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 3W6 +9 KP: 8 Prof: 3
 Raufen 6[8]²⁶ (8M-Bet.), Heimlichkeit 5, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 5, Einschüchtern 5,
 Verhandeln 4
 Kräfte: Gesteigerte Reflexe 2, Todeskralle Mittel, Adrenalinkick (Stärke) Stufe 2, Empathisches
 Gespür, Fernschlag, gesteigerte Fertigkeit (Raufen) Stufe 2
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weisen Totenschädel Logo, u. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (7/3)
 Gesamt, Handy, gute Jeans u. Doc Martens

²⁴ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Treiben

²⁵ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Treiben

²⁶ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Bodenkampf, Körperkontakt