

SR Gangs u. Standard Ganger GroßFrankfurt © Vielfrass

Eine Auswahl der größeren Gangs (mit mehr als 50 Mitgliedern) GroßFrankfurts:

Die Amazonen (Motorradgang)

(1): Preungesheim (2): alles Frauen (Aufnahmebedingung ist min. 1,70 hoch und sportlich/Test) in aufreizend hautengen Ledermonturen, mit Hang zum nordischen Mystizismus (3): Schutz von Frauen (4): ca. 90

Die Bones (Motorradgang)

(1): Sachsenhausen, Sachsenhausen-Süd, Bahnhofsviertel und Teile der näheren Autobahn (2): Motorradgang mit gekreuzten Knochen (Piraten) Logo (3): Drogen, auch Schutz vor den Slumbewohnern aus Oberrad (dafür werden sie auch von den Sachsenhäuser Kneipenbesitzern gut bezahlt) (4): ca. 120 (mächtigste Gang GroßFrankfurts)

B-52s (Motorradgang)

(1): Darmstädter Süden (2): Wildlederimitate mit Fransen, 60 Jahre Lock (3): - (4): ca. 70

Dark Angels

(1): Ginnheim (2): Scharfschützen und Möchtegern Ninja, Sie halten ihre Identität streng geheim grundsätzlich in Tarnanzügen o.ä. nie mit offenem Gesicht (3): lieben es leise und unauffällig zu sein. Sie setzen Messer und Projektilwaffen wie leichte Armbrüste, aber auch Schallgedämpfte Schußwaffen ein. Die Heckenschützen verteidigen ihre Gebietsgrenzen gegen feindliche Gangs sehr effektiv. Sind für bezahlten Wetwork immer zu haben. (4): unbekannt (ca. 60)

Fireballs (Motorradgang)

(1): Bornheim (2): alles Trolle, ein roter Flammenball auf der schwarzen Lederjacke (3): ExVerbündete der Mafia Familie Vitti (4): ca. 50

Mafia (Syndikat)

(1): Offenbach und Umgebung, Ostend (2): viele Italiener und Russen (einige wenige Ausnahmen), teure Anzüge (3): Glückspiel und Prostitution, Schmuggel, Fälschungen (falsche SINS) (4): ca. 90 Aktivposten, 250 Rekruten, mehrere „verbündete“ Straßengangs die die Drecksarbeit für sie machen!

Muslim Attack (GoGang)

(1): Rödelheim, Bockenheim (2): Türkische Turnhosengang mit Halbmond und Stern Logo (3): Rauschgift u. BTLs (4): ca. 150 (zahlenmäßig die größte Gang in Frankfurt)

Ork-Fist (Motorradgang)

(1): Bergen-Enkheim (2): Ausschließlich Orks, Lederjacken mit einer gepanzerten Faust als Logo (3): Schmuggel, Ork-Fist sind Verbündete von Heftig, dem Schieber und Nachtclub Besitzer (Rainbow) in Bergen-Enkheim (4): ca. 50

Spessart Spiders (Motorradgang)

(1): östliche Autobahnen (2): Spinne u. Netz auf allem.. vom Tatoo, der Jacke bis zum Motorrad (3): - (4): ca. 70

White Heads (GoGang)

(1): Eckenheim (2): großer weißer Totenschädel auf schwarzer Lederjacke (3): Fremdenfeindlich bis klar rassistisch insb. gegen ausländische Gangs (Türken/ Nichteuropäer) Erzfeinde von Muslim Attack (4): ca. 90

Yakuza (Syndikat)

(1): Darmstadt und südliche Umgebung (2): Asiaten (einige wenige Ausnahmen) Tatoos (3): Glückspiel und Prostitution. Außerdem bekämpfen sie alle Gangs die in Darmstadt zuviel Ärger machen. So sorgen sie für relativ viel Sicherheit auf der Straße (4): ca. 130 Aktivposten, 300 Rekruten, 40 Ninjas

Index:

(1): Territorium (die Grenzen des beanspruchten Gebietes ändern sich wöchentlich, also nur ungefähr)
(2): Erscheinungsbild, Gangabzeichen usw.
(3): Absichten (außer der Norm: Schutzgelderpressung, Raubüberfall u. ä.) u. besondere Infos
(4): geschätzte Anzahl

SR Gangs u. Standard Ganger GroßFrankfurt © Vielfrass

Standard Werte:

Normale Amazone Gangerin

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 4 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6 Prof: 2
 Fertigkeiten: Raufen 5¹ (4M-Bet.), Klingenwaffen 5, Heimlichkeit 3, Gebräuche (Straße) 4(6),
 Motorrad 4, Athletik 3, Pistolen 3, Einschüchtern 3, Projektilwaffen 2
 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, Silberohrstecker mit blauem Stein

Normaler Bones Ganger

Kon: 5 Sch: 5(7) Stä: 4(6) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 2W6 +4(6) KP: 6 Prof: 2 - 3
 Raufen 5² (6M-Bet.), Motorrad 5, Athletik 3, Klingenw. 4 o. Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 3(6),
 Pistolen 4 o. MP 4, Wurf Waffen 3, Einschüchtern 3
 Ausrüstung: Reflexbooster 1, Kunstmuskeln Stufe 2, Smart; Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten
 Knochen Logo, Überlebensmesser 8L oder Schlagstock 8M-Bet., Handy, Bikerstiefel und
 Wehrmachtshelm, Ares Predator II, HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 1kg, (Smart) oder Uzi III, SM, 9S, 24(s)

Normaler B-52s Ganger

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5 Prof: 2
 Raufen 4³, Heimlichkeit 3, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 3(6), Athletik 2, Pistolen 3, Motorrad 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Schlagring 5M-Bet. o. Baseballschläger 5M-Bet. (+1Reichw.), Handy,
 Lederhosen, Cowboystiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

Normaler Dark Angel Scharfschütze

Kon: 3 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5 Prof: 1-2
 Raufen 3⁴, Heimlichkeit 5, Gebräuche (Straße) 3(5), Athletik 3, Gewehre 5 oder Projektilw. 5
 Ausrüstung: Tarnanzug (5/3) [Stadt], Schockhandschuhe 7S-Bet., Remington 950 (Gewehr), HM, 9S,
 Zielfernrohr Stufe 1, Laserpointer -1, Schalldämpfer, oft mit Zweibein (Rückstoßdämpfung II),
 oder mittlere Armbrust 6M, Headkom: Mikro-Transceiver S. 6 mit Verschlüsselung S. 4 und ECCM 2

Normaler Fireballs Ganger Troll

Kon: 10(11) Sch: 3 Stä: 9 Cha: 1 Int: 2 Wil: 3 Initiative: 1W6 +2 KP: 4 Prof: 2
 Natürliche Infrarotaugen, +1 Reichweite Nahkampf
 Raufen 5⁵ (9M-Bet.), Einschüchtern 3, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 3(6), Athletik 3, Pistolen 3
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Feuerball Logo, Handy, zerrissene Jeans, Springerstiefel,
 Schlagring 10M-Bet. o. Metallrohr 11M-Bet. (+1Reichw.), Walther Secura, HM, 9M, 16(s),
 Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

Mafia Soldati (normaler Schläger)

Kon: 5 Sch: 4(6) Stä: 5(7) Cha: 3 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 3W6 +3(7) KP: 6 Prof: 2-3
 Fertigkeiten: Raufen 5⁶ (7M-Bet.), Pistolen 5, Maschinenpistolen 4 oder Sturmgewehr 4,
 Heimlichkeit 4, Gebräuche (Straße) 3(5), Athletik 2, Auto 4, Wurf Waffen 4, Einschüchtern 4
 Cyberware(alles Beta): Kunstmuskeln S. 2, Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II, Dämpfer
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), tréc Chic Anzug, Handy, Goldschmuck,
 Ares Predator II, Tarn 4(9), HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 2,5 kg, (Smart II) mit Schalldämpfer,
 H&K Urban Combat, Tarn 6(9)/-, 7M, HM-AM, (Smart II), 36(s), int. Schallunterdrücker, Rüks. III
 mit jeweils 2 Reserve Magazinen, Schlagring 8M-Bet.

¹ Arsenal, Seite 121: Desorientierung, Fußtritt

² Arsenal, Seite 121: voller Angriff, mörderischer Schlag

³ Arsenal, Seite 121: Desorientierung, Bodenkampf

⁴ Arsenal, Seite 121: Ausweichen

⁵ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, mörderischer Schlag

⁶ Arsenal, Seite 121: voller Angriff, Treiben

Normaler Muslim Attack Ganger

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5 Prof: 1
 Kickboxen 5⁷, Heimlichkeit 4, Klängenwaffen 4, Gebräuche (Straße) 3(6), Athletik 3, Pistolen 2
 Ausrüstung: Panzerweste (2/1) mit Halbmond und Stern Logo, Messer 3L, Handy, Turnhosen,
 Turnschuhe, Colt American L 36 (LeichteP), HM, 6L, 11(s), Tarn 8, 1kg, Drogen, Sonnenbrille

Normaler Ork-Fist Ganger Anführer ist „Hauer“. Ca. 50 Mitglieder alles Orks, die meisten kommen aus Riederwald, sind in der Gesellschaft aber eine Stufe aufgestiegen! Überwiegend knapp unter 20 Jahre alt, 1,90m, 95kg(stämmig), lange wilde Zotteln von hellbraun bis rabenschwarz.

Kon: 7(9) Sch: 4(7) Stä: 6(9) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 + 3 KP: 6 Prof: 2
 Raufen 6⁸ (9M-Bet.), Pistolen 4, Motorrad 5, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Gebräuche (Straße) 4(6)
 Cyberw.: Kunstmuskeln Stufe 3, und Dermalpanzerung Stufe 2 (billig)
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit gepanzerter Faust Logo, Harley-D. Scorpion (4/5, GS 120, Bes.6, Rumpf 2, Panzerung 1), UZI III 6M(9S), (-1Laser/+2 ausweichen), SM, 24(s), mit je 50 Schuß Reserve

Normaler Spessart Spider Ganger

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4(7) KP: 5 Prof: 2
 Cyberimp. Waffen 5, Heimlichkeit 5, Gebräuche (Straße) 3(6), Athletik 5, Pistolen 3, Motorrad 4
 Ausrüstung: Cyberreaktionsverb. S. 3, verb. Nagelmesser 6L; Panzerkleidung (3/0) mit Spinnennetz Logo, Handy, Klettergeschirr, Netzpistole o. Fichetti Security 500(LeichteP), HM, 6L, 12(s), Tarn 9, 1kg

Normaler White Heads Ganger

Kon: 5 Sch: 5 Stä: 5 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5 Prof: 2
 Raufen 5⁹, Heimlichkeit 3, Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 3, Pistolen 3, Wurfaffen 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit weißem Totenschädel Logo, Schlagring 6M-Bet. o. Baseballschläger 6M-Bet. (+1Reichw.), Handy, zerrissene Jeanshosen, Springerstiefel, Walther Secura, HM, 9M, 16(s), Laserpointer-1, Tarn 6, 1kg

Normaler Yakuza Kobun

Kon: 5 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5 Prof: 2
 Karate 6¹⁰ (4M-Bet.), Heimlichkeit 5, Klängenw. 4, Gebräuche (Straße) 4(6), Athletik 3, MP 4, Auto 3
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Kuziko Logo, Messer 4L oder Schlagstock 6M-Bet., Handy, Stoffhosen, Turnschuhe, UZI III 6M(9S), (-1Laser), SM, 24(s), mit jeweils 50 Schuß Reserve, Sonnenbrille, Zigaretten

⁷ Arsenal, Seite 121: Aufspringen, Fußtritt

⁸ Arsenal Seite 121; Ausmanövrieren, Fußtritt, Bodenkampf

⁹ Arsenal Seite 121; Fußtritt, Treiben

¹⁰ Arsenal Seite 121; Fußtritt, voller Angriff; oft noch Fußfeger, Stärke fokussieren oder Wirbeln