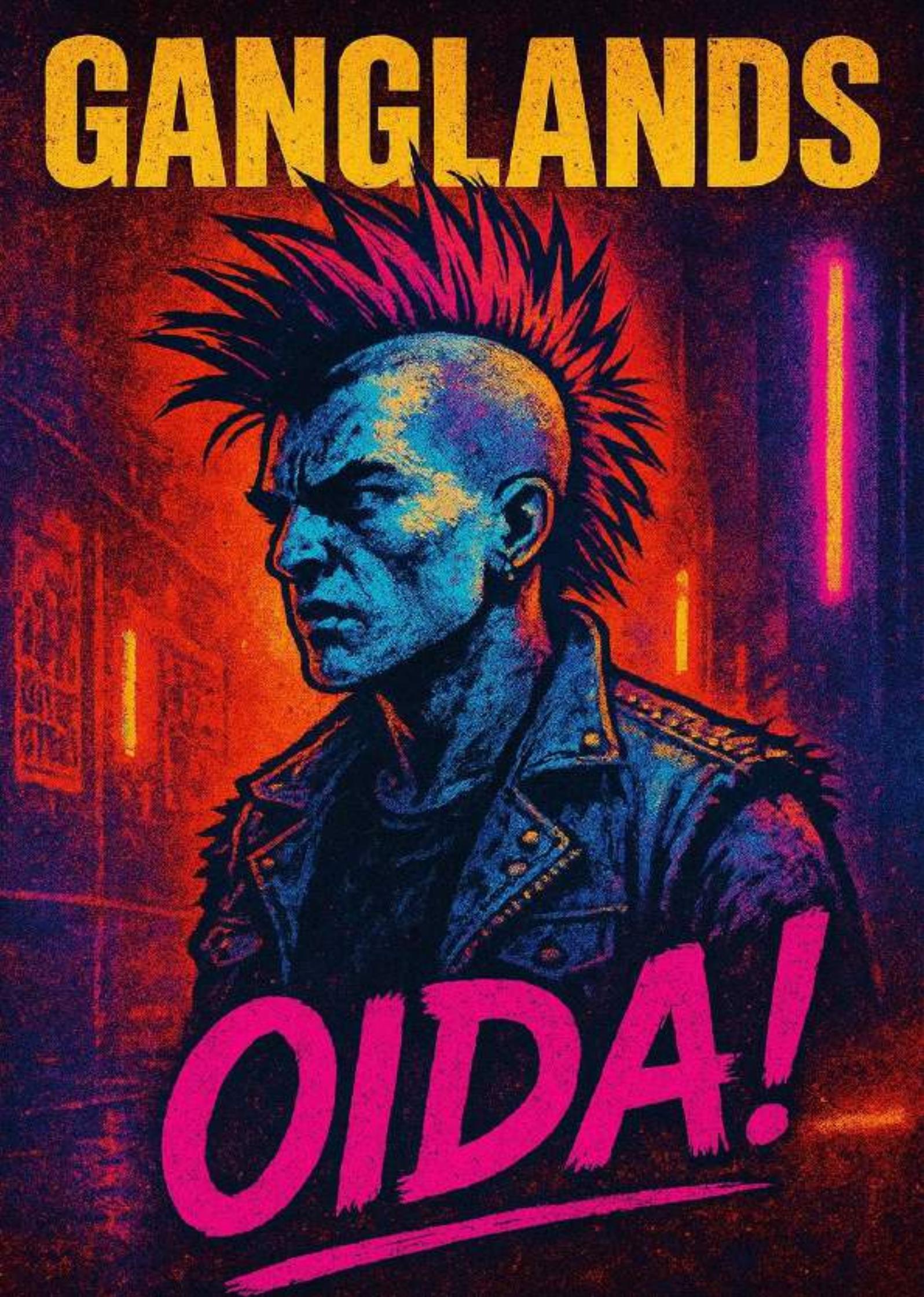


# GANGLANDS

A stylized illustration of a punk character with a mohawk, wearing a leather jacket, in a neon-lit environment. The character is shown in profile, looking to the left. The background features vertical neon light strips in shades of red, orange, and blue. The overall aesthetic is gritty and urban.

**OIDA!**

## **Wer ihr seid – Einleitung zum Charakterkatalog**

*Wien, 1983.*

*Die Stadt raucht, schweigt – und schluckt die, die stehen bleiben.*

*Du bist nicht hier, weil du brav warst.*

*Du bist hier, weil du jemanden kennst. Oder weil dich keiner mehr kennt.*

*Vielleicht willst du was verändern. Vielleicht willst du einfach nur durchkommen.*

*Was du brauchst: eine Gang.*

*Was du hast: Haltung, Hunger, vielleicht ein Tape mit deinem Namen drauf.*

*Was jetzt folgt, ist kein Bewerbungsbogen.*

*Das sind Gesichter, die mit dir in der Scheiße stehen werden. Oder über dich drübersteigen.*

*Neun pro Gang. Drei Gangs. Eine Stadt, die keinen vergisst – aber viele verschluckt.*

*Du willst mitspielen? Dann such dir einen aus.*

*Aber sei dir sicher: Jeder Schritt hinterlässt Spuren. Und irgendwer hört mit.*

**Zuerst suchen sich alle Spieler gemeinsam eine Gang aus, dann die Charaktere...**

# SCHALLKRIEGER

**Musik ist Waffe. Kultur ist Widerstand. Du bist Feedback mit Faust.**

- Gegründet aus Konzertbesetzungen, Taperäumen und Wut.
- Bekannt für ikonische Tapes, mobile Soundsysteme, Straßenaktionen.
- Bewegen sich zwischen Subkultur, Propaganda und Chaos.
- Laut. Improvisiert. Immer da, wo es kracht.

## Warum spielen?

- Kreative Aktionen, mediale Wirkung, musikalische Codes.
- Szenetiefe mit Ironie, Poesie, aber auch echter Verzweiflung.
- Mögliches Ziel: eigene „Staatsform“ durch Kultur erschaffen



---

## Frequenz

- **Alter:** Ende 20
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Taktgeberin / Anführerin
- **Zeit in der Gang:** Seit Gründung

**Beschreibung:** Schlank, kantig, raspelkurze Haare mit gefärbten Strähnen. Zieht Blicke auf sich, selbst wenn sie schweigt. Wirkt entschlossen, kontrolliert – bis zur Explosion.

**Hintergrund:** Früher DJane im Underground, verlor sich im Klangrausch, fand in den Schallkriegern Richtung. War bei der Aktion im Meidlinger Bezirksfest dabei.

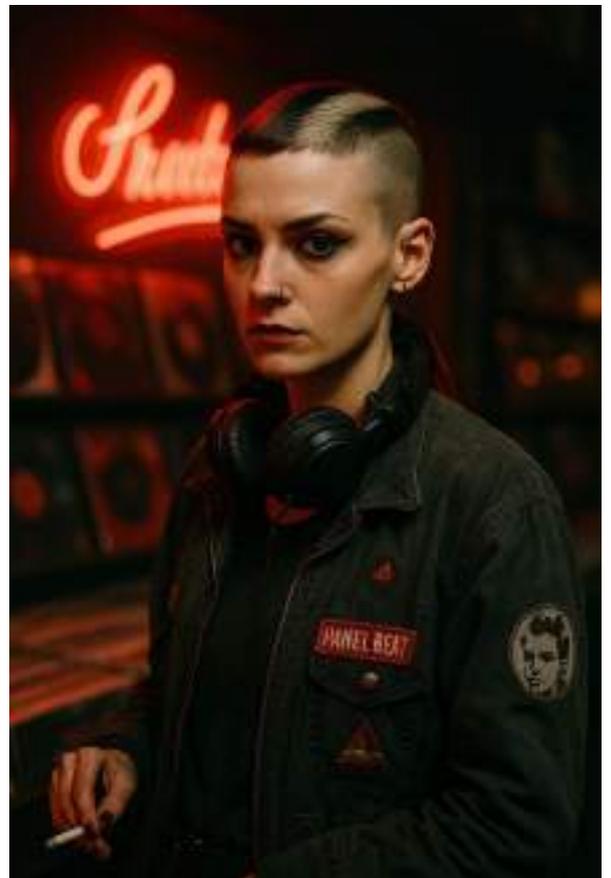
**Motivation & Ziele:** Kontrolle über Chaos. Wien soll tanzen, aber nach ihrem Beat.

**Verbindungen:** Kennt Veranstalter, Ex-Polizisten mit Plattensammlung, und ihre Ex ist jetzt bei den Fetzen.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil Musik mehr verändern kann als Gewalt. Und sie weiß, wie laut sie sein muss.

**Warum spielen?** Ideal für strategische, stilbewusste Spieler:innen mit Führungsdrang.

---



## Mono

- **Alter:** 30
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Soundtüftler / Bastler
- **Zeit in der Gang:** 3 Jahre

**Beschreibung:** Immer mit Werkzeugtasche, voller Rußflecken. Gesicht wie Beton, aber Hände wie Gold.

**Hintergrund:** War Toningenieur bei einem besetzten Theater. Nach einer missglückten Razzia „verschwunden“ und in der Ampfestung wieder aufgetaucht.

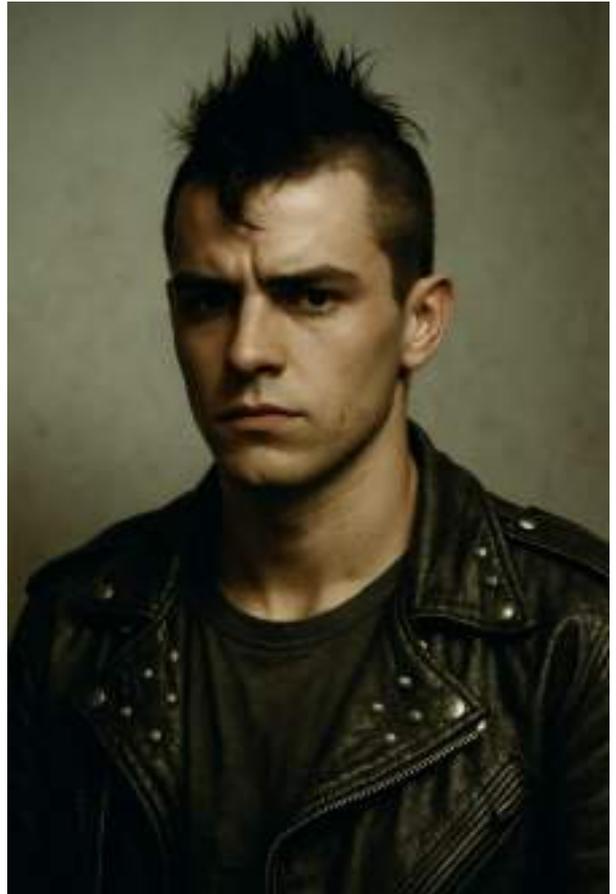
**Motivation & Ziele:** Hören, was andere nicht hören. Technik zur Waffe machen.

**Verbindungen:** Kennt alte Radiotechniker, Bastler:innen aus der Kellerlinie.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er sie hörte, bevor er sie traf.

**Warum spielen?** Für Tech-Freaks, Taktiker:innen, stille Experten.

---



## Yara von der Bordkante

- **Alter:** 22
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Texterin / Rebellin
- **Zeit in der Gang:** 1 Jahr

**Beschreibung:** Schmales Gesicht, harte Augen. Trägt Anzugwesten über Kleidern. Immer mit Stift, manchmal mit Zünder.

**Hintergrund:** Aus gutem Haus, hat sich radikalisiert. War bei BRAVO-Kampagne gegen Subkultur zitiert – drehte es um.

**Motivation & Ziele:** Will, dass Wien wieder denkt. Und schreit.

**Verbindungen:** Kontakt zur Rattenschwanz-Graffiti-Crew. Mutter ist Kulturjournalistin.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil Worte brennen können.

**Warum spielen?** Sprachgewandt, laut, charismatisch – ideal für soziale Dynamiken.

---



## Nixerl

- **Alter:** 19
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Graffiti-Pionier / Urbaner Kletterer
- **Zeit in der Gang:** 6 Monate

**Beschreibung:** Dünn, drahtig, schiefe Nase, ständig mit Kapuze. Hat immer Farbe an den Händen.

**Hintergrund:** Schulabbrecher mit Talent fürs Unsichtbare. Lebt auf Dächern. Kenner der Gürtelschlange.

**Motivation & Ziele:** Spuren hinterlassen. Immer oben sein, nie erwischt werden.

**Verbindungen:** Schulfreunde in drei Gangs. Ein Polizist schuldet ihm einen Gefallen.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er die Stadt kennt wie seine Taschen.

**Warum spielen?** Für kreative Streetrunner, Erkundungsfans, Tags & Tricks.

---



## Jötun

- **Alter:** 26
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Straßenschamane / Trommler
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Groß, breitschultrig, wuchtige Bewegungen. Gesichtstattoos, tiefe Stimme.

**Hintergrund:** Aus skandinavischer Subkultur, reiste durch Europa mit Metallbands und Trommeln.

**Motivation & Ziele:** Klang als Ritual. Will Wien beschützen – mit Rhythmus.

**Verbindungen:** Künstler:innen, Ex-Besetzer, okkulte Buchläden.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er dort Klang und Kampf verbinden kann.

**Warum spielen?** Für Spieler:innen mit spirituellem, körperlichem Spielstil.

---



## Bina K7

- **Alter:** 18
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Kassetten-Hackerin / Archivarin
- **Zeit in der Gang:** 1 Jahr

**Beschreibung:** Klein, unscheinbar, mit Kopfhörern um den Hals. Lächelt nie. Schaut immer.

**Hintergrund:** Technisch hochbegabt, ehemaliges Gymnasium. Ging verloren in Tapes – und fand Wahrheit darin.

**Motivation & Ziele:** Archivieren, was die Stadt verschweigt. Infos retten.

**Verbindungen:** Informelle Netze in Schulhöfen und Bibliotheken.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil sie weiß, was gelöscht wird.

**Warum spielen?** Perfekt für Infojäger:innen und stille Intrigant:innen.

---



## 7. Ranzig

- **Alter:** 29
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Ex-Punk / Jetzt-Hardcore
- **Zeit in der Gang:** 4 Jahre

**Beschreibung:** Verlebbtes Gesicht, Lederjacke, zerkratzte Sonnenbrille. Rauchige Stimme.

**Hintergrund:** War bei mehreren Squats, dann abgestürzt. Hat sich zurückgeprügelt.

**Motivation & Ziele:** Letzte Chance, etwas richtig zu machen.

**Verbindungen:** Junkie-Szene, alte Szenegrößen, Nachtköche.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er sonst schon tot wär.

**Warum spielen?** Für düstere, rohe, tragische Figurenfans.

---



## 8. Säureminister

- **Alter:** 24
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Pyrotechniker / Performer
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Zerzaustes Haar, Brandnarben, irre Augen. Trägt immer zu viel Schwarz.

**Hintergrund:** Studierte mal kurz Chemie. Jetzt bastelt er aus allem etwas, das knallt.

**Motivation & Ziele:** Aufmerksamkeit. Zerstörung. Applaus.

**Verbindungen:** Dealer:innen, Schwarzmarktkontakte, anarchistische Gruppen.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er hier gehört – und gebraucht – wird.

**Warum spielen?** Für explosive Köpfe, Drama-Fans, Chaosagent:innen.

---



## 9. Bunk

- **Alter:** 17
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Technokind / Selbstschutz-Genie
- **Zeit in der Gang:** 3 Monate

**Beschreibung:** Verhuscht, intelligent, mit Taschenrechner im Walkman-Gehäuse.

**Hintergrund:** Wohnte bei Tante mit Zugang zur Uni. Fiel durch jede Lücke – bis Frequenz ihn aufflas.

**Motivation & Ziele:** Dazugehören. Nicht mehr stumm sein.

**Verbindungen:** Niemand – noch nicht.

**Warum er in der Gang ist:** Weil sie ihn nicht ausgelacht haben.

**Warum spielen?** Für Underdog-Spieler:innen mit Tüffelgeist.

---





## WIENER ADEL

**Style ist nicht nur Kleidung. Er ist Distanz, Kontrolle und Macht.**

- Entstanden aus gehobenen Bildungsschichten, modischen Cliquen, Akademikerkindern mit Zugriff.
- Agieren mit Eleganz, Bestechung, Manipulation und Imagepflege.
- Spielen mit Medien, Justiz, Promis – und gewinnen oft.
- Ziel: Macht durch Präsenz. Kontrolle durch Klasse.

### Warum spielen?

- Intrige, subtile Gewalt, soziale Überlegenheit.
- Einflussreiche Verbündete, fragile Allianzen.
- Mögliches Ziel: Wien als Bühne, Politik als Spiel.



## Leopold „Poldi“ Schwenk

- **Alter:** 27
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Gesellschaftsspieler / Strippenzieher
- **Zeit in der Gang:** Seit Anfang

**Beschreibung:** Glatt rasiert, scharf geschnittener Anzug, nie ohne Füllfeder. Charmeur mit Schachblick.

**Hintergrund:** Vater im Außenministerium, Mutter beim ORF. Wurde rauskomplimentiert – landete in der Realität.

**Motivation & Ziele:** Ansehen zurückholen. Aber diesmal nach eigenen Regeln.

**Verbindungen:** Juristische Fakultät, mehrere Exen mit Medienzugang.

**Warum er in der Gang ist:** Weil Einfluss nicht immer nach oben fließt.

**Warum spielen?** Für Planer:innen, Redner:innen, Intrigant:innen.

---



## Eleonora Kranz

- **Alter:** 31
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Verhandlerin / Rhetorikerin
- **Zeit in der Gang:** 3 Jahre

**Beschreibung:** Rotes Haar, eleganter Blazer, rauchige Stimme. Könnte auch Vorstandsvorsitzende sein – wäre da nicht ihre Präzision beim Lügen.

**Hintergrund:** Studium in Genf abgebrochen, nach Wien zurückgekehrt. Politik zu sauber, Szene zu schwach – also gründete sie Kontakte.

**Motivation & Ziele:** Kontrolle durch Sprache. Wien soll wieder zuhören.

**Verbindungen:** Kulturverein, Einfluss auf einen Bezirksrat.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil Worte lenken, wo Gewalt nur bricht.

**Warum spielen?** Für Diplomatie, Manipulation und scharfe Konfrontation.

---



## Maximilian „Max“ Lorenz

- **Alter:** 25
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Medienkenner / Bildkünstler
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Immer mit Kamera oder Polaroid unterwegs. Designerklamotten, ironischer Blick, nerviger Perfektionist.

**Hintergrund:** Studierte an der Angewandten. Machte aus Modeaktionen Politik. Wurde von der Presse „verkannt“ – jetzt verkehrt er den Spieß.

**Motivation & Ziele:** Medien kontrollieren. Ästhetik als Waffe.

**Verbindungen:** Galerien, Fotograf:innen, mehrere Lifestyle-Magazine.

**Warum er in der Gang ist:** Weil das Bild mächtiger ist als das Original.

**Warum spielen?** Für kreative Denker:innen, Medienbesessene, Netzwerker:innen.

---



## Felix der Dritte

- **Alter:** 29
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Historiker / Ironiker
- **Zeit in der Gang:** 4 Jahre

**Beschreibung:** Glattrasiert mit Dreitagebart, antike Uhrkette, melancholische Miene. Schreibt Zitate für Grabsteine.

**Hintergrund:** Stammt aus altem Geld, studierte Geschichte und Philosophie. Ließ sich nie auf Linie bringen – nur auf Position.

**Motivation & Ziele:** Wien erklären, bevor es sich selbst zerstört.

**Verbindungen:** Historisches Institut, alte Burschenschaften, Bestattungswesen.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er lieber Einfluss ausübt als Vorlesungen hält.

**Warum spielen?** Für ironische Taktiker:innen mit Tiefe und Dunkelhumor.

---



## Sophie Blau

- **Alter:** 23
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Clubdiplomatin / Szene-Moderatorin
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Blonde Bobfrisur, markantes Lächeln, nie ohne Headset. Redet schnell, handelt schneller.

**Hintergrund:** Kam aus der Gastro in die Szene, dann direkt ins Netzwerk. Verbindet Leute, trennt Konflikte.

**Motivation & Ziele:** Frieden bewahren, Macht sortieren, Wien lesbar machen.

**Verbindungen:** Barbesitzer:innen, DJs, Dealer mit Stil.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil jemand wissen muss, wer wem wann ein Glas einschenkt.

**Warum spielen?** Für kontaktfreudige Balancer:innen mit Club-Kenntnis.

---



## Konrad Nemetz

- **Alter:** 33
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Jurist ohne Zulassung / Provokateur
- **Zeit in der Gang:** 5 Jahre

**Beschreibung:** Trägt immer Aktentasche und Sonnenbrille. Lächelt wie ein Anwalt, der weiß, dass du verlierst.

**Hintergrund:** Jura fast fertig, dann rausgeworfen wegen „Grundsatzfragen“. Führte Demos, dann Verfahren.

**Motivation & Ziele:** Das System mit sich selbst bekämpfen. Legal illegal machen.

**Verbindungen:** Aktivisten, linke Juristen, ehemalige Polizei-Dozenten.

**Warum er in der Gang ist:** Weil sie ihn lassen.

**Warum spielen?** Für Spieler:innen, die Recht biegen wollen.

---



## Harald P.

- **Alter:** 35
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Schläger im Maßanzug / Vollstrecker
- **Zeit in der Gang:** 4 Jahre

**Beschreibung:** Breit, ruhig, formell. Trägt Handschuhe, selbst im Sommer.

**Hintergrund:** Früher Türsteher, dann Personenschutz, jetzt diskreter Mann fürs Grobe.

**Motivation & Ziele:** Ordnung wahren, Stil behalten, Wien sauber halten.

**Verbindungen:** Securitys, alte Boxclubs, Zuhälter mit Manieren.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er lieber schlägt als schreit.

**Warum spielen?** Für Spieler:innen mit Präsenz und Punch.

---



## Adelheid „Heidi“ Lens

- **Alter:** 28
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Informationsmaklerin / Gastgeberinnen
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Samtkleid, rauchige Stimme, exzellente Manieren. Weiß mehr, als sie sagt.

**Hintergrund:** Kam über Eventplanung und Gastroschulden an sensible Daten. Behielt sie – für sich.

**Motivation & Ziele:** Wien als Schachbrett. Jeder ein Spielstein. Sie die Spielerin.

**Verbindungen:** Promikreise, Hotels, Anwälte.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil Wissen Macht ist – besonders bei Kerzenschein.

**Warum spielen?** Für soziale Strateg:innen und Verführungsprofis.

---



## Lukas Rittner

- **Alter:** 21
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Modeberater / Codeexperte
- **Zeit in der Gang:** 1 Jahr

**Beschreibung:** Schlank, nervös, exzentrisch. Spricht von Stoffen wie andere von Waffen.

**Hintergrund:** Kam von der Modeschule, wurde rausgeworfen, als er einen Direktor öffentlich „entwarf“.

**Motivation & Ziele:** Codes schaffen, Style als Machtstruktur.

**Verbindungen:** Junge Designer:innen, Modepresse, Nachtmenschen.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er weiß, wie man Leute in Szene setzt.

**Warum spielen?** Für kreative Denker:innen mit Stilmission.

---



## BLUTHUNDE

**Dreck, Beton, Faustrecht. Wer redet, fliegt. Wer steht, kämpft.**

- Entstanden aus den Arbeitervierteln, Hool-Strukturen, Gewerkschaftsruinen.
- Kontrolle durch Körper, Revier, direkte Aktion.
- Geben nichts auf Style, alles auf Loyalität.
- Regeln durch Furcht und Respekt – aber auch Ehre.

**Warum spielen?**

- Klare Hierarchie, physisches Spiel, territoriale Macht.
- Zorn, Solidarität, rohe Menschlichkeit.
- Mögliches Ziel: Rückeroberung der Stadt durch Faust und Volk



---

## Igor „Iggi“ Szabo

- **Alter:** 29
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Frontkämpfer / Straßenchef
- **Zeit in der Gang:** 5 Jahre

**Beschreibung:** Glatze, massiver Kiefer, Arme wie Kanalrohre. Spricht in kurzen Sätzen, führt mit der Faust.

**Hintergrund:** Kam aus Ungarn als Jugendlicher, arbeitete als Bauhelfer, dann als Türsteher. Führte bald mehr Leute als erwartet.

**Motivation & Ziele:** Ordnung durch Stärke. Keine Lügen mehr, keine Schwäche mehr.

**Verbindungen:** Hinterhofboxclubs, Arbeitervereine, zwei Bewährungshelfer.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er weiß, was auf der Straße zählt.

**Warum spielen?** Für Spieler:innen mit direkter Präsenz und Führungswucht.

---



## Maria „Mazza“ Kaiser

- **Alter:** 30
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Logistik / Schmugglerin
- **Zeit in der Gang:** 4 Jahre

**Beschreibung:** Schlank, militärischer Stil, rauchige Stimme. Immer mit Taschenmesser oder Zeitplan.

**Hintergrund:** Tochter eines Spediteurs, kennt jedes Lager Wiens. Fing klein an, regelt jetzt große Wege.

**Motivation & Ziele:** Effizienz. Struktur. Unauffällige Macht.

**Verbindungen:** LKW-Fahrer, Lagerhausleiter, Exfreund bei der Feuerwehr.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil jemand die Waffen zur richtigen Zeit braucht.

**Warum spielen?** Für taktische, planende Spielweise mit Street-Verstand.

---



## Zisch

- **Alter:** 23
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Sprinter / Fluchtheld
- **Zeit in der Gang:** 1 Jahr

**Beschreibung:** Drahtig, wendig, skeptischer Blick. Trägt immer Laufschuhe und ist nie ganz still.

**Hintergrund:** Ex-Leichtathlet, flog raus nach einem Vorfall. Kam zur Gang, weil er schneller war als ihre Gegner.

**Motivation & Ziele:** Immer einen Ausweg haben. Nie wieder gestoppt werden.

**Verbindungen:** Sportlehrer, alte Trainingscrew, Verkehrsknoten.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er kam, bevor sie ihn riefen.

**Warum spielen?** Für Bewegungsspieler:innen, Späher, Parkourfans.

---



## Enzo

- **Alter:** 33
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Boxer / Problemvermeider
- **Zeit in der Gang:** 3 Jahre

**Beschreibung:** Breitschultrig, kurzgeschoren, ruhiger Blick. Meist still, bis er trifft.

**Hintergrund:** Wurde beim Boxen gesperrt, weil er im Ring nicht aufhörte. Heute schützt er lieber andere.

**Motivation & Ziele:** Richtig handeln. Gewalt nur, wenn's nötig ist.

**Verbindungen:** Boxschulen, ehemalige Trainer, stille Freunde.

**Warum er in der Gang ist:** Weil Stärke Verantwortung braucht.

**Warum spielen?** Für geerdete, loyale Typen mit Schutzinstinkt.

---



## Mila Sparks

- **Alter:** 24
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Mechanikerin / Impro-Waffenbau
- **Zeit in der Gang:** 2 Jahre

**Beschreibung:** Kurzes Haar, ölerschmierte Hände, breites Grinsen. Trägt Gürteltasche mit Schraubenschlüssel.

**Hintergrund:** Lehre als Kfz-Technikerin abgebrochen, weil sie lieber modifizierte als reparierte.

**Motivation & Ziele:** Etwas bauen, das hält. Menschen wie Maschinen: Wer sie kennt, kann sie retten – oder stoppen.

**Verbindungen:** Schrauber:innen, Altmetallhändler, Kinderbanden.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil ihre Werkstatt Schutz braucht – und sie gibt ihn.

**Warum spielen?** Für Tüftler:innen, Impro-Fans, Supportrollen mit Biss.

---



## Gassi

- **Alter:** 31
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Hundebesitzer / Sozialarbeiter mit Kette
- **Zeit in der Gang:** 3 Jahre

**Beschreibung:** Jeans, schwere Stiefel, oft mit alter Pitbull-Dame unterwegs. Redet mit Kids und Hunden gleich liebevoll.

**Hintergrund:** Arbeitete früher im Jugendheim. Kündigte nach Skandal. Ging auf die Straße – und blieb dort.

**Motivation & Ziele:** Leute zusammenhalten. Ohne Schläge – wenn's geht.

**Verbindungen:** Jugendhäuser, Tierärzte, Dealer mit Herz.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er weiß, wie Wut aussieht – und wie man ihr begegnet.

**Warum spielen?** Für empathische, bodenständige Rollen mit sozialer Tiefe.

---



## Kalle Dunkel

- **Alter:** 35
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Einschüchterer / Verhörexperte
- **Zeit in der Gang:** 6 Jahre

**Beschreibung:** Groß, schütteres Haar, Lederjacke mit Rauchgeruch. Stiller Blick, langsame Stimme.

**Hintergrund:** Ehemals Bundesheer, danach Security. Hat nie jemanden angeschrien – aber viele zum Reden gebracht.

**Motivation & Ziele:** Wahrheit finden. Die Stadt reinwaschen – auf seine Art.

**Verbindungen:** Sicherheitsdienste, Altkameraden, geheime Briefkontakte.

**Warum er in der Gang ist:** Weil sie seine Methoden nicht hinterfragen – solange sie wirken.

**Warum spielen?** Für investigative, stille Drohrollen.

---



## Maik „Der Dritte“

- **Alter:** 28
- **Geschlecht:** Männlich
- **Rolle/Archetyp:** Fälscher / Tresenschlaumeier
- **Zeit in der Gang:** 4 Jahre

**Beschreibung:** Zigarettenschachtel, Lederhemd, schiefes Lächeln. Labert viel, denkt schnell.

**Hintergrund:** Kam aus dem Rotlicht, fälschte sich durch drei Jobs, drei IDs und drei Beziehungsdramen.

**Motivation & Ziele:** Mehr Schein als Sein. Aber dabei überleben.

**Verbindungen:** Passfälscher, Clubtürsteher, krumme Anwälte.

**Warum er in der Gang ist:** Weil er alles regeln kann – auf Papier.

**Warum spielen?** Für redegewandte Trickser:innen mit Schmäh.

---



## Kira „Kralle“ Orban

- **Alter:** 21
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Rolle/Archetyp:** Straßenkämpferin / Mutigste im Raum
- **Zeit in der Gang:** 1 Jahr

**Beschreibung:** Kurzer Haarschnitt, zerschlissene Jeans, Blick wie ein brennender Molotov. Springt zuerst.

**Hintergrund:** Wohnheim, Gewaltspirale, dann Aufstieg durch Mut. Hatte nie Zeit für Zweifel.

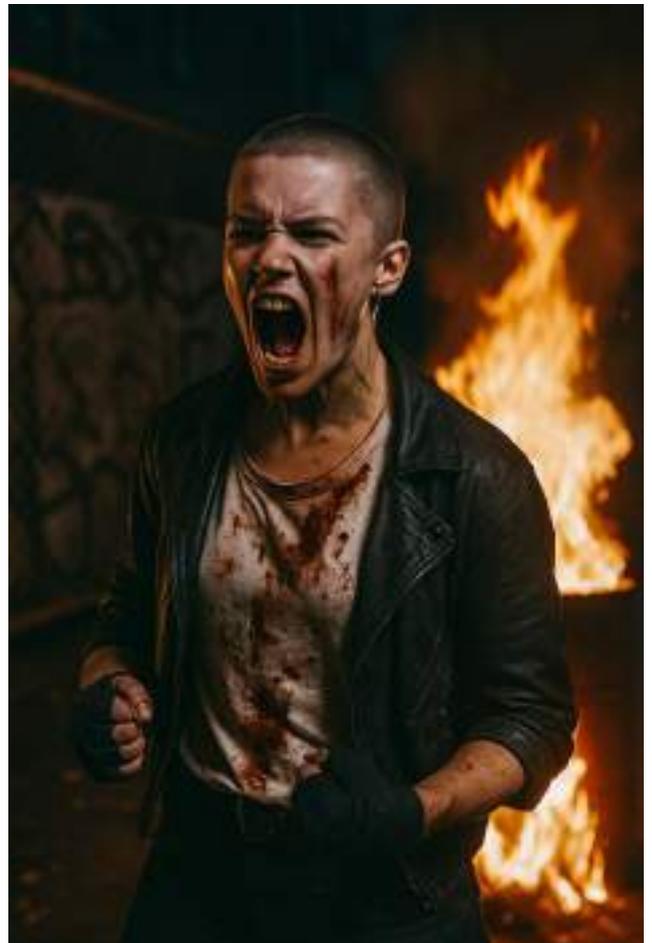
**Motivation & Ziele:** Respekt. Platz sichern. Niemals ducken.

**Verbindungen:** Straßenkids, Boxschuppen, Lehrlingskreise.

**Warum sie in der Gang ist:** Weil sie sich ihren Platz genommen hat.

**Warum spielen?** Für explosive, loyale, mutige Rollen.

---





# **GANGLANDS, OIDA!**

