

Dieser Artikel behandelt den grundlegenden Bauplan für glaubwürdige Rollenspielcharaktere im Star Citizen-Kontext. Er zeigt, wie du Herkunft, Prägungen und Kompetenzen so formulierst, dass dein Charakter spielbar bleibt und nicht „zu perfekt“ wirkt. Außerdem erklärt er, wie du Konfliktpotenzial, Beziehungen und Entwicklungsmöglichkeiten einbaust, damit dein Profil im RP langfristig trägt.



Inhaltsverzeichnis

1. [Einstieg ins gemeinsame RP](#)
 1. [Wichtiges vorweg](#)
 2. [Zeit & Lebenslauf – ein grober Rahmen reicht](#)
 3. [Herkunft & Prägung – wo man herkommt, wirkt nach](#)
 4. [Fähigkeiten & Ausbildung – Können braucht eine Geschichte](#)
 5. [Alltag & Ressourcen – wovon lebt dein Charakter?](#)
 6. [Ruf & Wirkung – wer kennt dich überhaupt?](#)
 7. [Schwächen & Konflikte – hier beginnt gutes Rollenspiel](#)
 8. [Rollenspiel mit anderen – Anknüpfungspunkte schaffen](#)
 9. [Wichtige Gedanken zum Schluss](#)

Einstieg ins gemeinsame RP

Willkommen im Rollenspiel im Star-Citizen-Universum! Dieser Leitfaden soll dir helfen, einen Charakter zu entwickeln, der gut spielbar, lore-plausibel und interessant für andere ist.

Wichtiges vorweg

Das hier ist kein Regelwerk und keine Prüfung. Es gibt kein „richtig“ oder „falsch“. Der Leitfaden soll dir Sicherheit geben – nicht dich einschränken. Ein guter RP-Charakter muss nicht perfekt sein. Im Gegenteil: Ecken, Kanten und Fehler machen ihn lebendig.

Zeit & Lebenslauf – ein grober Rahmen reicht

Du musst keinen lückenlosen Lebenslauf schreiben. Es hilft aber, ein Gefühl dafür zu haben, wo dein Charakter im Leben steht.

Vielleicht weißt du:

- ob dein Charakter jung, mitten im Leben oder schon erfahrener ist
- welche ein oder zwei Stationen ihn besonders geprägt haben
- warum er heute dort ist, wo er ist

Nicht jede Phase muss erklärt werden. Lücken sind erlaubt – sie können später sogar spannendes Spielmaterial werden.

Herkunft & Prägung – wo man herkommt, wirkt nach

Überlege dir:

- Wo ist dein Charakter aufgewachsen?
- In welchem Umfeld? Wohlhabend, hart, chaotisch, sicher?
- Was hat ihn dieses Umfeld gelehrt – oder ihm auch genommen?

Hilfreich ist es, drei Dinge auseinanderzuhalten:

- Geburtsdatum: Wann kam er zur Welt und wie alt ist er heute?
- Geburtsort: Wo kam er zur Welt?
- Herkunft: Wo ist er geprägt worden?
- Aktueller Lebensmittelpunkt: Wo lebt er jetzt – und warum?

Diese Fragen helfen, Werte, Einstellungen und Verhaltensweisen glaubwürdig zu machen.

Fähigkeiten & Ausbildung – Können braucht eine Geschichte

Dein Charakter darf Dinge gut können. Spannend wird es, wenn klar ist warum. Fragen, die helfen können:

- Wo hat er etwas gelernt?
- Durch Ausbildung, Erfahrung, Notwendigkeit?
- Was kann er nur „ganz okay“ – oder gar nicht?

Titel und große Namen sind weniger wichtig als nachvollziehbare Erfahrung. Jemand, der lange überlebt hat, weiß oft mehr als jemand mit einem perfekten Abschluss.

Alltag & Ressourcen – wovon lebt dein Charakter?

Ein oft unterschätzter Punkt, der viel Spieltiefe bringt:

- Womit verdient dein Charakter sein Geld?
- Reicht es zum Leben oder gerade so?
- Wie kommt er an Ausrüstung, ein Schiff oder Kontakte?

Schulden, Abhängigkeiten, kaputte Geräte oder ungelöste Probleme sind keine Schwäche, sondern Angebote für Rollenspiel. Ein Charakter, der kämpfen muss, ist interessanter als einer, der alles hat.

Ruf & Wirkung – wer kennt dich überhaupt?

Nicht jeder Charakter ist bekannt – und das ist völlig in Ordnung. Überlege:

- Ist dein Charakter eher unbekannt?
- Lokal bekannt?
- Oder berüchtigt – aus guten oder schlechten Gründen?

Wenn andere ihn kennen, dann meistens **aus einem konkreten Grund**:

- einem Vorfall
- einer Tat
- einem Gerücht.

Große Bekanntheit entsteht selten ohne Konsequenzen.

Schwächen & Konflikte – hier beginnt gutes Rollenspiel

Das ist einer der wichtigsten Punkte. Frag dich ruhig:

- Welche Fehler macht mein Charakter immer wieder?
- Welche schlechten Entscheidungen trifft er?
- Welche inneren Konflikte trägt er mit sich herum?

Schwächen sind kein Makel. Sie sorgen dafür, dass:

- Entscheidungen Gewicht haben
- andere Charaktere reagieren können
- Entwicklung möglich wird

Rollenspiel mit anderen – Anknüpfungspunkte schaffen

Ein guter RP-Charakter steht nicht allein im Raum.

Hilfreich sind Fragen wie:

- Wie können andere mit meinem Charakter ins Spiel kommen?
- Braucht er Hilfe?
- Gerät er mit bestimmten Typen aneinander?
- Gibt es Dinge, bei denen er Unterstützung sucht oder anbietet?

Je mehr Anknüpfungspunkte, desto leichter entsteht gemeinsames Spiel.

Wichtige Gedanken zum Schluss

- Fehler sind erwünscht.
- Scheitern gehört dazu.
- Niemand muss besonders mächtig, wichtig oder perfekt sein.
- Konflikt ist kein Problem – er ist Treibstoff für Rollenspiel.

Du spielst keinen Helden für ein Publikum, sondern eine Figur in einer gemeinsamen Geschichte.

Häufige Stolpersteine – und warum sie kein Drama sind

Manche Dinge passieren fast allen am Anfang:

- Der Charakter ist zu glatt ? kann man nachschärfen
- Er kann zu viel ? Fähigkeiten lassen sich begrenzen
- Schwächen fehlen ? lassen sich leicht ergänzen
- Der Lebenslauf wirkt zu voll ? kürzen ist erlaubt

Das ist alles kein Scheitern, sondern Teil des Lernens.

Wenn du nach dem Lesen denkst:

„Das klingt machbar. Ich traue mir das zu. Mein Charakter darf Ecken und Kanten haben.“

Dann ist dieser Leitfaden genau da angekommen, wo er soll.