

RP-Charakterguide 04 – Handel & Wirtschaft: Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel behandelt Handels- und Transportcharaktere so, dass sie mehr sind als „jemand, der Waren fliegt“. Er erklärt, wie du wirtschaftliche Ziele, Verhandlungsgeschick und Risikobewusstsein in eine nachvollziehbare Biografie übersetzt, in der nicht jeder Auftrag automatisch lukrativ oder sicher ist. Damit entstehen natürliche RP-Situationen wie Absprachen, Konkurrenz, Lieferprobleme oder moralische Entscheidungen zwischen Profit und Verantwortung.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Handel & Wirtschaft im Rollenspiel](#)
 1. [Handel als Lebensrealität](#)
 2. [Märkte, Routen & Abhängigkeiten](#)
 3. [Ressourcen & Finanzierung](#)
 4. [Ruf & Verlässlichkeit](#)
 5. [Risiko, Verlust & Scheitern](#)
 6. [Grauzonen & Versuchungen](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Handel & Wirtschaft im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter spielen möchten, dessen Alltag durch Handel, Wirtschaft, Logistik oder Dienstleistungen geprägt ist. Ein wirtschaftlicher Hintergrund ist kein Nebenbei-Aspekt. Er bedeutet Abhängigkeiten, Entscheidungen – und Verantwortung.

Handel als Lebensrealität

Handel ist im Star-Citizen-Universum kein Selbstläufer. Er besteht aus Planung, Organisation und der ständigen Frage, ob sich ein Risiko lohnt.

Gewinne schwanken.

Verluste gehören dazu.

Stabilität ist selten garantiert – vor allem für kleine Akteure.

Ein Handelscharakter lebt nicht von großen Momenten, sondern vom **Durchhalten**.

Märkte, Routen & Abhängigkeiten

Kein Händler agiert im luftleeren Raum. Routen, Systeme, Häfen und Auftraggeber prägen den Alltag. Wer regelmäßig fliegt, kennt Engpässe, Verzögerungen und Orte, an denen Dinge schiefgehen. Abhängigkeiten sind normal:

- von Häfen und Infrastruktur
- von Konzernen oder lokalen Mittelsmännern
- von politischen oder wirtschaftlichen Rahmenbedingungen

Diese Abhängigkeiten machen einen Charakter greifbar.

Ressourcen & Finanzierung

Schiffe, Waren und Ausrüstung kosten Geld – oft mehr, als man gerade hat. Viele wirtschaftliche Charaktere arbeiten mit:

- Krediten
- Leasing
- stillen Teilhabern
- langfristigen Verpflichtungen

Vollständige Unabhängigkeit ist selten. Wirtschaftliche Freiheit ist oft begrenzt und fragil. Schulden sind kein Makel, sondern ein starkes Rollenspielangebot.

Ruf & Verlässlichkeit

Im Handel zählt weniger Größe als **Zuverlässigkeit**. Ein guter Ruf entsteht durch:

- eingehaltene Zusagen
- sauberes Arbeiten
- kalkulierbares Verhalten

Ein schlechter Ruf wirkt lange nach – manchmal länger als ein einzelner Fehler. Andere Figuren müssen dich nicht mögen, aber sie müssen wissen, **woran sie bei dir sind**.

Risiko, Verlust & Scheitern

Verspätete Lieferungen, verlorene Fracht oder schlechte Entscheidungen gehören zum Alltag. Wirtschaftliches Scheitern ist kein Zeichen von schlechtem Rollenspiel. Oft ist es der Punkt, an dem Geschichten erst beginnen. Improvisation, Umwege und Notlösungen sind glaubwürdiger als perfekte Abläufe.

Grauzonen & Versuchungen

Handel berührt schnell rechtliche oder moralische Graubereiche. Fragen tauchen auf wie:

- Woher stammt diese Ware wirklich?
- Wer profitiert im Hintergrund?
- Was passiert, wenn ich wegsehe?

Neutralität ist selten absolut. Entscheidungen haben Konsequenzen – auch dann, wenn sie pragmatisch gemeint sind.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Handelscharaktere sind natürliche Verbindungspunkte:

- zwischen Systemen
- zwischen Fraktionen
- zwischen Interessen

Konflikte entstehen nicht durch Gewalt, sondern durch widersprüchliche Erwartungen, Preise, Termine und Abhängigkeiten. Andere Charaktere müssen keine Kunden sein, um in dein Spiel eingebunden zu werden.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Einige Annahmen tauchen bei Handelscharakteren häufig auf:

- „Ich mache konstant Gewinn“
- „Ich bin neutral und unbehelligt“
- „Ich habe immer Zugriff auf Ressourcen“

All das ist nicht nötig, um einen spannenden Charakter zu spielen. Oft entsteht besseres Spiel, wenn:

- Mittel knapp sind
- Entscheidungen wehtun
- Vertrauen erarbeitet werden muss

Zum Abschluss

Ein wirtschaftlicher Hintergrund macht einen Charakter nicht automatisch mächtig. Er macht ihn **abhängig, verletzlich und vernetzt** – und genau das erzeugt Spiel.

Wenn du nach dem Lesen denkst:

„Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum wirtschaftlich zu handeln – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der mit Risiken, Abhängigkeiten und Beziehungen lebt.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden seinen Zweck.

Alles Gute!
Ultime Fauchelevent
(Lore-Maker-Team)