

RP-Charakterguide 05 – Rohstoffgewinnung & Bergbau: Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel beschreibt, wie du Mining- oder bergbaunahe Rollen realistisch und zugleich spannend ausarbeitest. Er zeigt, wie Arbeitsalltag, Sicherheitsdenken und wirtschaftlicher Druck den Charakter prägen können, etwa durch Routine, Abnutzung, Teamzwang oder die Jagd nach dem „einen guten Fund“. So wird Rohstoffarbeit im RP nicht zur Kulisse, sondern zu einer Quelle für Aufträge, Konflikte und glaubwürdige Entscheidungen unter Unsicherheit.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Rohstoffgewinnung & Bergbau im Rollenspiel](#)
 1. [Rohstoffgewinnung als physische Realität](#)
 2. [Technik, Wissen & Grenzen](#)
 3. [Risiko, Umwelt & Unkontrollierbarkeit](#)
 4. [Abhängigkeiten & Wertschöpfung](#)
 5. [Alltag, Routine & Belastung](#)
 6. [Wirtschaftlicher Druck](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Rohstoffgewinnung & Bergbau im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter spielen möchten, dessen Alltag durch **Rohstoffgewinnung** geprägt ist – etwa durch Bergbau, Salvage oder andere Formen der Ressourcenernte. Rohstoffgewinnung ist keine Randtätigkeit. Sie ist harte Arbeit am Anfang einer langen Kette – mit hohem Risiko und begrenzter Kontrolle.

Rohstoffgewinnung als physische Realität

Bergbau ist körperlich und mental fordernd. Die Arbeit findet häufig unter instabilen, gefährlichen oder schlicht unkomfortablen Bedingungen statt: Vakuum, Staub, Strahlung, enge Räume oder lange Einsätze fernab sicherer Infrastruktur.

Erfolg ist nie garantiert. Selbst gute Vorbereitung schützt nicht vor Fehlfunden, Materialproblemen oder äußeren Einflüssen. Ein Rohstoffgewinner lebt mit der ständigen Möglichkeit, dass sich ein Einsatz nicht lohnt.

Technik, Wissen & Grenzen

Moderne Ausrüstung macht Bergbau überhaupt erst möglich – sie ersetzt aber keine Erfahrung. Die technische Komplexität des Bergbaus bedeutet nicht, dass ein Charakter alles weiß oder alles kontrolliert. Im Gegenteil: Spezialisierung ist glaubwürdiger als „Alleskönnertum“.

Viele Figuren kennen:

- **ihre Ausrüstung gut,**
- **das Material nur begrenzt,**
- **die Umwelt nie vollständig.**

Wissen bleibt immer fragmentarisch – und genau das erzeugt Spannung.

Risiko, Umwelt & Unkontrollierbarkeit

Umweltbedingungen, Materialverhalten und Zufälle spielen eine große Rolle. Kleine Fehler können große Folgen haben – und manchmal gibt es keine „richtige“ Entscheidung, nur die weniger falsche. Sicherheit ist kein Zustand, sondern ein ständiger Kompromiss zwischen Zeit, Risiko und Ertrag. Wer zu vorsichtig ist, verdient nichts. Wer zu forsch ist, zahlt den Preis.

Abhängigkeiten & Wertschöpfung

Rohstoffgewinner stehen oft am **Anfang einer Wertschöpfungskette**. Nach der Förderung endet die eigene Kontrolle oft:

- Transport übernehmen andere
- Verarbeitung liegt woanders
- Preise werden extern bestimmt

Abhängigkeiten zu Abnehmern, Spediteuren, Industrie oder Märkten sind normal – und selten ausgeglichen. Wer fördert, trägt oft viel Risiko für vergleichsweise geringe Margen.

Alltag, Routine & Belastung

Der Großteil der Arbeit ist Routine, nicht Ausnahmezustand. Lange Einsätze, monotone Abläufe und körperliche wie mentale Erschöpfung gehören dazu. Motivation schwankt – besonders dann, wenn Aufwand und Ertrag in keinem Verhältnis stehen. Diese alltägliche Belastung macht Rohstoffgewinner menschlich und glaubwürdig.

Wirtschaftlicher Druck

Preise schwanken.
Aufträge platzen.
Ausrüstung verschleißt.

Rohstoffgewinner tragen oft das höchste Risiko bei der geringsten Planungssicherheit. Schulden, Verträge oder Abnahmezwänge sind keine Schwäche, sondern realistische Konsequenzen dieser Rolle.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Rohstoffgewinner sind natürliche Berührungspunkte zu:

- Industrie und Produktion
- Handel und Logistik
- Unterwelt und Grauzonen
- Sicherheitsdiensten

Konflikte entstehen meist nicht aus Gewalt, sondern aus Interessen:
Zeitdruck, Preise, Lieferverpflichtungen, Sicherheitsfragen.

Andere Charaktere müssen die Arbeit nicht bewundern – sie profitieren von ihr.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Einige Annahmen tauchen bei Bergbau-Charakteren häufig auf:

- „Ich habe perfekte Kontrolle über Material und Prozess“
- „Ertrag ist garantiert, wenn ich alles richtig mache“
- „Ich bin wirtschaftlich unabhängig“

All das ist nicht nötig, um einen starken Charakter zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Kontrolle begrenzt bleibt
- Fehler teuer werden
- Abhängigkeiten sichtbar sind

Zum Abschluss

Rohstoffgewinnung ist anspruchsvoll – technisch wie menschlich. Sie macht einen Charakter nicht mächtig, sondern **verletzlich, abhängig und notwendig**.

Wenn du nach dem Lesen denkst:

„Ich verstehe, wie anspruchsvoll Rohstoffgewinnung im Star-Citizen-Universum ist – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der harte Arbeit leistet, Risiken trägt und Teil eines größeren Ganzen ist.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevont
(Lore-Maker-Team)