

# RP-Charakterguide 09 – PMC & Sicherheitsdienste: Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel beschreibt private Sicherheitsarbeit als professionellen Dienst mit klaren Grenzen, statt als Freifahrtschein für Gewalt. Er zeigt, wie Aufträge, Regeln, Haftung und Reputation die Entscheidungen deines Charakters steuern und warum Deeskalation und Planung oft die überzeugendere „Stärke“ sind. Damit bekommst du ein Profil, das Autorität nicht behauptet, sondern sich im Spiel durch Verhalten, Teamarbeit und Konsequenzen verdient.



## Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – PMC & Sicherheitsdienste im Rollenspiel](#)
  1. [Private Sicherheit als Dienstleistung](#)
  2. [Gewalt, Kontrolle & Eskalation](#)
  3. [Autorität & ihre Grenzen](#)
  4. [Verträge, Haftung & Verantwortung](#)
  5. [Alltag, Routine & moralische Grauzonen](#)
  6. [Ruf, Vertrauen & Austauschbarkeit](#)
  7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
  8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
  9. [Zum Abschluss](#)

## Ergänzungsleitfaden – PMC & Sicherheitsdienste im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter mit Hintergrund in privaten Sicherheitsdiensten oder als Private Military Contractor (PMC) spielen möchten – also in bewaffneten Schutz- und Sicherheitsrollen außerhalb staatlicher Streitkräfte.

**Private Sicherheit ist kein Ersatz für Militär oder Polizei.** Sie ist eine Dienstleistung auf Vertragsbasis – mit klaren Grenzen, Risiken und Konsequenzen.

### Private Sicherheit als Dienstleistung

Private Sicherheitskräfte handeln **im Auftrag**, nicht im öffentlichen Interesse. Ihr Handeln ist an Verträge gebunden, nicht an Ideale, Gesetze oder eine übergeordnete Mission.

Schutz ist:

- definiert
- begrenzt
- überprüfbar

Loyalität gilt dem Auftrag – nicht automatisch dem Auftraggeber als Person, und schon gar nicht einer Ideologie. Was nicht im Vertrag steht, ist **nicht selbstverständlich erlaubt**.

## Gewalt, Kontrolle & Eskalation

Gewalt ist ein Mittel, **kein Selbstzweck**.

Jede Eskalation hat Folgen:

- rechtliche
- wirtschaftliche
- politische
- reputative

Auch wenn Gewalt kurzfristig „funktioniert“, erzeugt sie oft langfristige Probleme. Deeskalation, Abschreckung und Präsenz sind deshalb häufig wertvoller als Durchsetzung. Ein glaubwürdiger Sicherheitscharakter weiß, wann nicht zu handeln.

## Autorität & ihre Grenzen

PMCs und Sicherheitsdienste besitzen **keine automatische Befehlsgewalt**. Zivilisten, Militärangehörige und staatliche Behörden sind:

- nicht unterstellt
- nicht verpflichtet, Anweisungen zu befolgen
- oft skeptisch oder ablehnend

Autorität muss situativ ausgehandelt werden – über:

- Auftrag
- Präsenz
- Kommunikation
- Rückendeckung

Missverständnisse über Zuständigkeiten sind realistisch und konfliktträchtig.

## Verträge, Haftung & Verantwortung

Verträge definieren Handlungsspielräume.

Sie legen fest:

- was geschützt wird
- wie weit Schutz geht
- welche Mittel erlaubt sind
- wer haftet, wenn etwas schiefläuft

Fehlverhalten kann:

- rechtliche Konsequenzen haben
- finanzielle Schäden verursachen
- den Ruf dauerhaft schädigen

Verantwortung endet nicht mit der Bezahlung. Sie beginnt oft genau dort.

## Alltag, Routine & moralische Grauzonen

Der Großteil privater Sicherheitsarbeit ist unspektakulär:

- Warten

- Beobachten
- Präsenz zeigen
- Routinekontrollen

Gleichzeitig entstehen moralische Spannungen:

- Wen schütze ich, wenn Interessen kollidieren?
- Wie weit gehe ich, um einen Auftrag zu erfüllen?
- Wann wird Loyalität problematisch?

Loyalitätskonflikte sind realistisch – und spielerisch wertvoll.

## Ruf, Vertrauen & Austauschbarkeit

Private Sicherheitskräfte sind oft **austauschbar**. Ruf entsteht nicht durch Härte, sondern durch:

- Zuverlässigkeit
- Vorhersehbarkeit
- kontrolliertes Handeln

Vertrauen ist:

- lokal
- fragil
- leicht zu verspielen

Ein beschädigter Ruf kann Aufträge kosten – unabhängig von tatsächlicher Kompetenz.

## Anschluss an anderes Rollenspiel

PMC- und Sicherheitsrollen berühren viele Bereiche:

- Militär (Abgrenzung, Konkurrenz, Misstrauen)
- Wirtschaft und Konzerne (Aufträge, Interessen)
- Unterwelt (Grauzonen, illegale Angebote)
- Politik (öffentliche Wahrnehmung, Skandale)

Konflikte entstehen durch:

- Zuständigkeiten
- Interessen
- Machtfragen

Andere Charaktere müssen Anweisungen **nicht akzeptieren**. Widerspruch ist Teil des Spiels.

## Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei PMC- und Sicherheitscharakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich habe automatisch das Sagen“
- „Bewaffnung schützt vor Konsequenzen“
- „Ich bin quasi Militär“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Autorität infrage gestellt wird
- Gewalt problematisch bleibt
- Verträge Grenzen setzen

## Zum Abschluss

Private Sicherheits- und PMC-Rollen machen einen Charakter nicht überlegen. Sie machen ihn **abhängig von Verträgen, Ruf und Kontrolle**.

Wenn du nach dem Lesen denkst: „Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum als private Sicherheitskraft oder PMC zu arbeiten – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der mit Verträgen, Grenzen und Konsequenzen lebt.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevant  
(Lore-Maker-Team)