

RP-Charakterguide 10 – Staatliche Strafverfolgung (Advocacy): Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel behandelt Strafverfolgung als Rolle, die an Mandate, Verfahren und Zuständigkeiten gebunden ist. Er erklärt, warum Autorität nicht grenzenlos gilt und wie Beweislage, Priorisierung und politischer Druck Entscheidungen formen können. So entsteht ein Charakterbild, das glaubwürdig zwischen Recht, Pragmatismus und Moral navigiert, statt „militärisch alles zu lösen“, und dadurch im RP starke Konflikte und Ermittlungsdynamiken ermöglicht.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Staatliche Strafverfolgung \(Advocacy\) im Rollenspiel](#)
 1. [Staatliche Strafverfolgung als Auftrag](#)
 2. [Autorität, Recht & Verfahren](#)
 3. [Gewaltmonopol & Zurückhaltung](#)
 4. [Kontrolle, Aufsicht & Verantwortung](#)
 5. [Alltag, Routine & politische Realität](#)
 6. [Ethik, Loyalität & Zweifel](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Staatliche Strafverfolgung (Advocacy) im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter in der **staatlichen Strafverfolgung der UEE** spielen möchten, etwa als Angehörige der **Advocacy** oder vergleichbarer imperialer Ermittlungs- und Vollzugsbehörden. Staatliche Autorität bedeutet **rechtliche Legitimation**, nicht persönliche Macht und nicht moralische Überlegenheit.

Wer sie ausübt, ist **an Recht, Verfahren und Kontrolle gebunden** – und damit selbst Teil eines Systems, das begrenzt, überprüft und widersprochen wird.

Staatliche Strafverfolgung als Auftrag

Advocacy handelt **im Namen des Staates**, nicht im eigenen. Der Auftrag ist rechtlich definiert und an Mandate gebunden. Persönliche Motive, Überzeugungen oder Abneigungen haben **keine Priorität** gegenüber dem institutionellen Auftrag. Der Schutz von Ordnung, Sicherheit und Rechtsdurchsetzung steht über individuellen Zielen. Das kann bedeuten, Fälle zu verfolgen, die man persönlich problematisch findet – oder umgekehrt, Dinge liegen lassen zu müssen, obwohl sie sich „falsch“ anfühlen.

Autorität, Recht & Verfahren

Befugnisse entstehen aus **Gesetzen, Zuständigkeiten und Mandaten**.

Verfahren begrenzen Handlungsspielräume bewusst: Sie sollen Willkür verhindern und Nachvollziehbarkeit herstellen. Abweichungen von Verfahren sind möglich – aber **begründungspflichtig** und nie folgenlos. Ein Advocacy-Charakter agiert nicht frei, sondern **innerhalb klarer Regeln**, die auch ihn selbst schützen – und einschränken.

Gewaltmonopol & Zurückhaltung

Staatliche Strafverfolgung verfügt über legitimierte Zwangsmittel. Diese Legitimation ist jedoch **streng reguliert**. Professionalität zeigt sich nicht in Durchsetzung, sondern in **Zurückhaltung**.

Jede Anwendung von Zwang muss:

- notwendig
- verhältnismäßig
- begründbar

sein. Gewalt ist kein Standardinstrument, sondern ein **letztes Mittel** – und jedes Mal erklärungsbedürftig.

Kontrolle, Aufsicht & Verantwortung

Advocacy unterliegt **interner und externer Kontrolle**. Fehlverhalten wird untersucht, dokumentiert und sanktioniert. Machtmissbrauch ist kein Kavaliersdelikt.

Selbst gut gemeinte Überschreitungen können:

- Disziplinarmaßnahmen
- Ermittlungen
- Reputationsschäden nach sich ziehen.

Verantwortung endet nicht mit dem Einsatz, sondern setzt sich in Berichten, Prüfungen und Bewertungen fort.

Alltag, Routine & politische Realität

Der Alltag staatlicher Strafverfolgung besteht selten aus spektakulären Einsätzen.

Typisch sind:

- Ermittlungsarbeit
- Aktenführung
- Abstimmung mit anderen Stellen
- Priorisierung unter Ressourcenknappheit

Politischer Druck, Bürokratie und Zielkonflikte sind real.

Entscheidungen sind selten eindeutig – und fast nie ohne Nebenwirkungen.

Ethik, Loyalität & Zweifel

Loyalität gilt **dem Recht**, nicht einzelnen Personen, Vorgesetzten oder politischen Strömungen.

Moralische Zweifel sind glaubwürdig und realistisch. Gesetz und Gerechtigkeit fallen nicht immer zusammen – und diese Spannung ist ein zentraler Konfliktpunkt für Advocacy-Charaktere.

Zweifel sind kein Zeichen von Schwäche, sondern Ausdruck professioneller Reflexion.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Advocacy interagiert mit:

- Militär (Zuständigkeitsabgrenzung)
- PMC und privaten Sicherheitsdiensten (Legitimation vs. Vertrag)
- Wirtschaft und Konzernen (Einfluss, Lobbying)
- Unterwelt (Ermittlung, Informanten)
- Zivilisten (Misstrauen, Widerstand, Erwartungen)

Konflikte entstehen durch Kompetenzgrenzen, Machtfragen und politische Interessen.

Andere Charaktere müssen staatliche Autorität **nicht mögen oder respektieren** – Widerspruch ist Teil des Spiels.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei Advocacy-Charakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich habe allumfassende Befugnisse“
- „Ich stehe moralisch über anderen“
- „Ich bin im Grunde militärisch tätig“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Autorität begrenzt bleibt
- Entscheidungen überprüft werden
- Zweifel und Konflikte zugelassen sind

Zum Abschluss

Staatliche Strafverfolgung macht einen Charakter nicht überlegen. Sie macht ihn **gebunden, überprüfbar und verantwortlich**.

Wenn du nach dem Lesen denkst: „Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum staatliche Strafverfolgung auszuüben – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der Macht hat, aber ihr unterworfen ist.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevent
(Lore-Maker-Team)