

Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel beschreibt Geheimdienstarbeit als Spiel, das von Fragmenten, Deutung und Unsicherheit lebt. Er zeigt, wie Beschaffung und Bewertung von Informationen deinen Charakter prägen können und warum Loyalitäten, Geheimhaltung und innere Rechtfertigungen schnell zur Belastungsprobe werden. Dadurch entsteht Spannung weniger durch Allmacht, sondern durch Zweifel, Routine, widersprüchliche Aufträge und die ständige Frage, wem man wirklich dient – und was man dafür opfert.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Geheimdienste im Rollenspiel](#)
 1. [Geheimdienste als Funktion – nicht als Mythos](#)
 2. [Wissen, Fragmentierung & Deutungshoheit](#)
 3. [Geheimhaltung & Isolation](#)
 4. [Kontrolle, Aufsicht & politische Instrumentalisierung](#)
 5. [Ethik, Loyalität & innere Konflikte](#)
 6. [Alltag, Routine & Frustration](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)

Ergänzungsleitfaden – Geheimdienste im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter mit Hintergrund in **nachrichtendienstlicher Tätigkeit** spielen möchten – etwa in Analyse, Informationsbeschaffung, verdeckter Einflussnahme oder interner Sicherheit. Geheimdienstarbeit bedeutet **keine Allmacht im Verborgenen**. Sie bedeutet **begrenztes Wissen, fragmentierte Informationen und Verantwortung ohne öffentliche Legitimation**.

Geheimdienste als Funktion – nicht als Mythos

Geheimdienste existieren nicht, um „alles zu wissen“. Sie existieren, um **Unsicherheit zu reduzieren**, nicht um sie aufzulösen.

Arbeit im Geheimdienst bedeutet:

- Informationen sammeln
- bewerten
- einordnen
- weiterleiten

Nicht jede Information ist richtig. Nicht jede Analyse ist vollständig. Nicht jede Warnung wird ernst genommen.

Fehlschläge sind Teil der Arbeit – und oft unsichtbar.

Wissen, Fragmentierung & Deutungshoheit

Geheimdienstliches Wissen ist **fragmentarisch**.

Informationen sind:

- unvollständig
- widersprüchlich
- interessengeleitet
- zeitlich begrenzt

Deutungshoheit entsteht nicht durch Wahrheit, sondern durch **Interpretation**. Und Interpretation ist immer angreifbar.

Ein Geheimdienstcharakter weiß oft:

- *ein bisschen* mehr als andere
- aber fast nie genug, um sicher zu sein

Unsicherheit ist der Normalzustand.

Geheimhaltung & Isolation

Geheimhaltung ist kein Vorteil, sondern eine Belastung.

Wer Informationen nicht teilen darf:

- kann sie nicht erklären
- kann sich nicht rechtfertigen
- steht mit Entscheidungen oft allein

Isolation, Misstrauen und fehlende Rückendeckung sind realistisch. Vertraulichkeit schützt – und trennt zugleich.

Geheimdienstliche Arbeit macht einsam.

Kontrolle, Aufsicht & politische Instrumentalisierung

Geheimdienste unterliegen Kontrolle – zumindest formal. In der Praxis ist diese Kontrolle oft:

- zeitverzögert
- politisch gefärbt
- unvollständig

Informationen können:

- ignoriert
- selektiv genutzt
- instrumentalisiert werden.

Geheimdienstcharaktere tragen Verantwortung für Folgen, die sie **nicht mehr beeinflussen können**, sobald Informationen weitergegeben sind.

Ethik, Loyalität & innere Konflikte

Loyalität gilt nicht einzelnen Personen, sondern:

- einem Auftrag
- einer Institution
- einer abstrakten Vorstellung von Sicherheit

Dabei entstehen Konflikte:

- Darf ich Informationen zurückhalten?
- Wann wird Schutz zur Manipulation?
- Dient mein Handeln wirklich der Sicherheit – oder Macht?

Gesetz, Moral und Zweck fallen selten zusammen. Zweifel sind glaubwürdig und notwendig.

Alltag, Routine & Frustration

Der Alltag geheimdienstlicher Arbeit ist unspektakulär:

- Auswerten
- Vergleichen
- Warten
- Verwerfen

Große Enthüllungen sind selten. Meist bleibt unklar, ob die eigene Arbeit jemals einen Unterschied gemacht hat. Diese Frustration ist kein Makel – sie ist realistisch.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Geheimdienste berühren alle Bereiche:

- Militär (Lagebilder, Bedrohungseinschätzungen)
- Advocacy (Ermittlungen, Zuständigkeiten)
- Politik (Einfluss, Druck, Leaks)
- Wirtschaft und Konzerne (Interessen, Informationen)
- Unterwelt (Informanten, Desinformation)

Konflikte entstehen durch:

- konkurrierende Deutungen
- Geheimhaltung
- Misstrauen

Andere Charaktere müssen Informationen **nicht glauben** – oder dürfen sie gar nicht kennen.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei Geheimdienstcharakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich weiß, was wirklich passiert“
- „Ich ziehe im Hintergrund die Fäden“
- „Ich bin unangreifbar, weil niemand mich kennt“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Wissen unvollständig bleibt

- Einfluss begrenzt ist
- Entscheidungen ohne Anerkennung getroffen werden

Zum Abschluss

Geheimdienstarbeit macht einen Charakter nicht mächtig. Sie macht ihn **unsicher, isoliert und verantwortlich für Folgen, die er nicht kontrolliert.**

Wenn du nach dem Lesen denkst: „Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum im Geheimen zu arbeiten – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der mit Unsicherheit, Geheimhaltung und Verantwortung lebt.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevant
(Lore-Maker-Team)