



Charaktertyp: Konzern-Manager (Corporate Executive / „Corp“)

Beschreibung: In der dystopischen Cyberpunk-Welt von RiftRoamers sind Konzern-Manager (oft kurz „Corps“ genannt) die Elite der Unternehmenswelt, die hinter den Kulissen die Fäden ziehen. Sie agieren als Strategiearchitekten und Meister der Manipulation, die sich weder um ethische Bedenken noch um das Schicksal des kleinen Mannes kümmern. Ihr Ziel ist es, Einfluss zu sichern und Gewinne zu maximieren, egal ob sie durch Intrigen, diplomatische Schachzüge oder handfeste Erpressung vorankommen. Ein Corp sieht das Spielfeld größer als die meisten und weiß, wann man Allianzen schmieden und wann man sie zerstören muss.

Beispiel-Biografie: Tobias „Toby“ Grayson begann als einfacher Analyst bei NeoGen Industries und stieg schnell die Karriereleiter empor, indem er sich als exzellenter Netzwerker und Fädenzieher bewies. Toby wurde bekannt für seine Fähigkeit, Informationen aufzuspüren und Konkurrenten durch gezielte Intrigen auszuschalten, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Heute ist er Vizepräsident der Abteilung für „Strategische Innovationen“ und verantwortlich für die Expansion in die Randgebiete. Insgeheim strebt Toby den Posten des Vorstandsvorsitzenden an – und hält sich für den Einzigen, der in der Lage ist, NeoGen in die nächste Ära zu führen.

Zitat: „In dieser Welt gibt es zwei Arten von Menschen: die, die das Spiel spielen, und die, die die Regeln schreiben.“

Wichtige Attribute:

Intelligenz (Intelligence) – Für das Verständnis komplexer Strategien und die Analyse von Bedrohungen und Chancen.

Sozialer Status (Social Standing) – Entscheidend, um in der Hierarchie hoch angesehen zu sein und Zugang zu den oberen Führungsetagen zu haben.

Bildung (Education) – Für fundierte Kenntnisse in Wirtschaft, Psychologie und Unternehmensführung.

Wichtige Fähigkeiten:

1. Verhandlung (Level 3) – Corps müssen in der Lage sein, Deals zu schließen, Allianzen zu schmieden und Rivalen zu manipulieren.

2. Taktik (Level 2) – Eine gute Strategie entscheidet über Erfolg oder Scheitern – Corps müssen auch auf Bedrohungen vorbereitet sein.

3. Bürokratie (Level 2) – Kenntnisse in Bürokratie sind für Corps essenziell, um interne Hürden und Regularien zu meistern und die Unternehmenspolitik zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



4. Computertechnik (Level 1) – Um sensible Daten zu verwalten und IT-Infrastruktur für seine Zwecke einzusetzen.

5. Charisma (Level 3) – Charisma hilft, Teams und Verbündete für die eigenen Ziele zu begeistern oder zu manipulieren.

Persönliches Erscheinungsbild und Haltung: Corps wie Toby sind stets perfekt gekleidet und achten penibel auf ihr Auftreten. Maßgeschneiderte Anzüge, dezente, aber teure Accessoires und ein gepflegtes Äußeres sind Standard. Ein selbstbewusster Blick und eine kontrollierte Körpersprache zeigen, dass sie es gewohnt sind, die Kontrolle zu haben. Ihre Haltung ist kühl, fast berechnend, mit einer Distanz, die oft arrogant wirkt. Sie wirken wie in einem ständigen Zustand der Ruhe, bereit, jeden Augenblick das Geschehen um sie herum zu analysieren und zu nutzen.

Kontakte:

1. Rika Sawada (Freundin) – Die kühle, berechnende Leiterin der Abteilung „Cyber Intelligence“ bei NeoGen und eine der wenigen Personen, die Toby respektiert. Abenteuerhänger: Rika informiert Toby über ein Leck im Unternehmensnetzwerk und vermutet eine feindliche Übernahmeverchwörung – eine ideale Gelegenheit für Toby, die Konkurrenten aus dem Weg zu räumen und an Einfluss zu gewinnen.

2. Jax „Sharp“ Mendoza (Feind) – Ein exzentrischer Ex-Hacker, der in Tobys frühen Karrierejahren ein Konkurrenzunternehmen infiltrierte und fast Tobys Karriere ruiniert hätte. Abenteuerhänger: Jax hat geheime Dokumente über Tobys Vergangenheit und droht, diese an die Medien zu verkaufen. Toby muss entscheiden, ob er verhandeln, ihn erpressen oder Jax einfach ausschalten lässt.

3. Anna Kessler (Freundin oder Feindin) – Eine investigative Journalistin, die den Ruf hat, Korruption aufzudecken und vor wenigen Jahren ein anderes Großunternehmen bloßgestellt hat. Abenteuerhänger: Anna hat belastende Informationen über NeoGen gesammelt, die sie als nächstes Ziel auserkoren hat – doch Toby sieht eine Chance, sie entweder auf seine Seite zu ziehen oder sie als Gegenspielerin zu bekämpfen.

4. Corvo Rane (Feind) – Der zwielichtige Anführer eines Syndikats, der in die Unterweltgeschäfte von NeoGen verwickelt ist. Abenteuerhänger: Corvo beschuldigt Toby, ihn bei einem illegalen Deal betrogen zu haben, und schwört Rache. Toby muss sich mit ihm auseinandersetzen oder jemanden finden, der Corvo endgültig ausschaltet – eine Gelegenheit für Intrigen und gefährliche Allianzen.



Charaktertypus: Konzern