



Charaktertyp: Politiker – Der Machtspieler auf der Suche nach Einfluss

Beschreibung: Der Politiker in RiftRoamers ist eine Person, die sich ehrgeizig auf den Gipfel der Macht und des Einflusses hocharbeitet, jedoch oft von zwielichtigen Taktiken und politischen Manövern begleitet wird. Dieser Charakter ist vor allem auf der Jagd nach interstellarer Anerkennung und dem Prestige, das mit einer herausragenden Position in der galaktischen Politik verbunden ist. Allerdings ist er oder sie häufig auf die eigene Heimatwelt oder ein begrenztes politisches Umfeld angewiesen, was zu einer ständigen Auseinandersetzung mit internen Konflikten und externen Zwängen führt.

Der Politiker ist geschickt im Umgang mit Macht, liebt es, hinter den Kulissen zu agieren, und scheut sich nicht davor, Manipulationen, Bestechung, Lobbyarbeit und manchmal auch Korruption zu nutzen, um sein Ziel zu erreichen. Dabei wird der Charakter oft von der großen Vision getrieben, in die höchsten Kreise der intergalaktischen Elite vorzudringen, obwohl die Realität ihn oder sie möglicherweise als einfachen Werkzeug in den Händen mächtigerer Akteure zurücklässt. Der Politiker ist daher sowohl ein Player als auch ein Spielfigur im politischen Schachbrett.

Dieser Charakter ist im Umgang mit anderen gut geschult und versteht es, sich selbst ins Spiel zu bringen, indem er oder sie die richtigen Allianzen schmiedet und die eigenen Interessen mit denen der „richtigen“ Leute vermischt. Oft wird der Politiker von seinen Gegenspielern als eine Marionette wahrgenommen – ein Spielball der großen Parteien und intergalaktischen Konzerninteressen, der jedoch nie ganz aufgibt und in der Lage ist, die Situation zu seinen Gunsten zu manipulieren.

In RiftRoamers könnte der Politiker einer aufstrebenden, aber noch nicht vollständig etablierten Kolonie angehören, die darum kämpft, sich eine bedeutende Stimme in der galaktischen Gemeinschaft zu erkämpfen. Während die galaktische Gesellschaft ihn oder sie nur als „Werkzeug“ für größere Machenschaften sieht, hat dieser Politiker eigene Ambitionen, und er oder sie ist bereit, jede Gelegenheit zu nutzen, um die eigene Position zu festigen.

Beispiel-Biografie: Seraphina Lorenz ist eine aufstrebende Politikerin, die es geschafft hat, sich einen Platz in der politischen Szene ihrer Heimatwelt Altaris zu sichern. Altaris ist eine junge Kolonie mit ehrgeizigen Visionen, doch die Welt hat immer noch mit internen Konflikten und der politischen Einflussnahme durch große interstellare Unternehmen zu kämpfen. Seraphina, ein ehemaliges Mitglied der Aristokratie, stieg in der politischen Hierarchie auf, indem sie geschickt die Interessen der großen Konzerne in ihre eigenen politischen Ambitionen einfließen ließ. Sie weiß, dass ihre Heimatwelt einen Platz auf der intergalaktischen Bühne braucht, um zu überleben und sich zu behaupten.

Seraphina setzt auf eine Mischung aus Bestechung, Lobbyismus und manipulativen Allianzen, um ihre Ziele zu erreichen. Sie ist ein Meister darin, sich als charismatische Führungspersönlichkeit zu präsentieren, während sie im Hintergrund die Fäden zieht, um sich selbst als unverzichtbar zu positionieren. Ihre Reden sind inspirierend, aber ihre Taten zeigen oft eine andere Seite: die eines politischen Spielers, der nicht davor zurückschreckt, moralische Grenzen zu überschreiten, um an Macht zu gewinnen.

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

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



Trotz ihres Auftretens als „Stimme der Bevölkerung“ ist Seraphina tatsächlich ein Werkzeug in den Händen mächtiger galaktischer Konzerninteressen, die ihre Politik nach ihren eigenen Vorstellungen formen. Sie träumt von einem Platz in der galaktischen Elite, doch sie muss sich der Tatsache stellen, dass ihre Rolle in diesem Spiel möglicherweise nur die einer Marionette ist. Aber Seraphina ist clever genug, um zu wissen, dass sie mit den richtigen Schachzügen irgendwann mehr Kontrolle über das Spielfeld erlangen könnte.

Zitat: „In der Politik geht es nicht um das, was du sagst, sondern um das, was du heimlich tust.“

Wichtige Attribute:

Ambition (Ambition) – Der Politiker ist von einem brennenden Wunsch getrieben, an die Spitze zu gelangen. Seraphina hat immer größere Ziele im Kopf und ist nicht zufrieden damit, nur ihre Heimatwelt zu repräsentieren.

Manipulation (Manipulation) – Seraphina ist ein Meister darin, Menschen zu beeinflussen und zu lenken, sei es durch subtile Überzeugung oder durch die Nutzung ihrer politischen Netzwerke. Sie versteht es, mit den richtigen Leuten zu spielen, um ihre Ziele zu erreichen.

Korruption (Corruption) – Der Politiker ist oft mit Korruption verbunden, wobei Seraphina bewusst auf Bestechung, Lobbyismus und geheime Abmachungen setzt, um ihre politische Karriere voranzutreiben. Ihre Unabhängigkeit und moralische Flexibilität erlauben es ihr, in einem von korrupten Praktiken dominierten System zu überleben und zu gedeihen.

Strategischer Denker (Strategic Thinking) – Seraphina ist gut darin, langfristige Strategien zu entwickeln, die oft auf den Vorteil von heute abzielen, während sie gleichzeitig ihre Position für die Zukunft stärkt. Sie hat ein tiefes Verständnis dafür, wie Machtstrukturen funktionieren und nutzt dieses Wissen zu ihrem Vorteil.

Wichtige Fähigkeiten:

1. Politische Verhandlung (Level 3) – Seraphina ist eine talentierte Verhandlerin, die in der Lage ist, Verträge und Abkommen abzuschließen, die ihren eigenen Interessen dienen. Diese Fähigkeit hilft ihr, ihre politischen Gegner zu manipulieren und für ihre Zwecke zu gewinnen.

2. Lobbyismus (Level 2) – Seraphina hat ein tiefes Verständnis dafür, wie Lobbyarbeit funktioniert, und hat enge Verbindungen zu mächtigen intergalaktischen Konzernen, die ihre politischen Ziele unterstützen. Ihre Lobbyarbeit ist ein wichtiger Bestandteil ihrer Strategie, um Einfluss zu gewinnen.

3. Korruption (Level 3) – Seraphina kennt die Feinheiten der Korruption und ist nicht scheu, diese Methode zu nutzen, um politische Gegner auszuschalten oder wichtige Ressourcen zu

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

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



sichern. Diese Fähigkeit ist ein entscheidender Teil ihres Erfolges.

4. Öffentliches Reden (Level 1) – Als Politikerin ist Seraphina in der Lage, die Massen zu begeistern und ihre Botschaften überzeugend zu vermitteln. Ihre Reden sind fesselnd und oft von hoher emotionaler Kraft, selbst wenn sie dahinter verborgene, eigennützige Absichten hat.

5. Diplomatie (Level 2) – Seraphina ist geschickt im Umgang mit anderen politischen Führern und weiß, wie man Allianzen schmiedet und Konflikte vermeidet, um ihre Position zu stärken.

Persönliches Erscheinungsbild und Haltung: Seraphina tritt stets in makellosen Anzügen auf, die ihre Macht und ihren Status betonen. Ihr Aussehen ist immer perfekt gepflegt, sie verwendet subtile Schmuckstücke und teure Accessoires, um ihren Reichtum zu unterstreichen. Ihr Blick ist scharf, ihre Haltung aufrecht, und sie trägt eine selbstsichere Aura, die selbst in den schwersten Verhandlungen nicht schwankt. Trotz ihrer makellosen äußeren Erscheinung strahlt sie eine Kälte aus, die darauf hinweist, dass sie jederzeit bereit ist, ihre Prinzipien zu verraten, um ihre Ziele zu erreichen.

Kontakte:

1. Gaius Triven (Verbündeter / Mentor) – Ein älterer Politiker, der Seraphina geholfen hat, in der politischen Arena Fuß zu fassen. Er hat sie in die Kunst der Manipulation und der intergalaktischen Politik eingeweiht. Abenteureraufhänger: Gaius hat ein Angebot gemacht, das Seraphina zu einem intergalaktischen Vertrag mit einer mächtigen Firma führen könnte. Doch es gibt dunkle Geheimnisse, die Gaius verbirgt.

2. Eleanor Drax (Feind / Rivale) – Eine andere Politikerin, die in der gleichen Region von Altaris agiert und sich ständig gegen Seraphinas Ambitionen stellt. Eleanor ist weniger korrupt, aber ebenso skrupellos und eine ernsthafte Bedrohung. Abenteureraufhänger: Eleanor hat Beweise für Seraphinas dunkle Machenschaften und könnte diese gegen sie verwenden, wenn sie nicht schnell genug handelt.

3. Iris Vellan (Freund / Geschäftspartner) – Eine einflussreiche Unternehmerin, die Seraphina regelmäßig mit Mitteln für ihre Wahlkämpfe und politischen Manöver unterstützt. Ihre Geschäftsbeziehungen sind von gegenseitigem Nutzen. Abenteureraufhänger: Iris hat eine Information, die Seraphina helfen könnte, ihre politische Gegnerin zu überlisten, aber der Preis könnte sehr hoch sein.

4. Kollin Pyrr (Feind / Galaktischer Konzern) – Ein Konzernvertreter, der Seraphina als
Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Charaktertypus: Politiker

„Werkzeug“ betrachtet, um seine eigenen Interessen voranzutreiben, und dabei wenig Rücksicht auf ihre eigenen Ziele nimmt. Abenteureraufhänger: Kollin versucht, Seraphina durch unfaire Verträge zu manipulieren, und er hat Informationen, die ihre politische Karriere zerstören könnten, wenn er sie richtig einsetzt.