



Got it! Here's the character type for the Mercenary in the same structure, with the requested change to Abenteuer-aufhänger:

—
Charaktertyp: Der Söldner

Beschreibung:

Der Söldner ist ein pragmatischer und effektiver Kämpfer, der nicht für Ideale oder Loyalitäten lebt, sondern für das, was er bekommen kann – meist in Form von Geld, Ressourcen oder Einfluss. Er hat die Welt durch seinen Fokus auf überleben und Kämpfen kennengelernt. Für den Söldner ist jedes Ziel ein Auftrag, jede Schlacht ein Job. Seine Loyalität gilt dem, der ihn am besten bezahlt, und er folgt den Anweisungen ohne Frage – solange die Bezahlung stimmt und der Job keine zu großen moralischen Dilemmata aufwirft.

Der Söldner ist in der Regel ein Einzelgänger, der seine Fähigkeiten in den verschiedensten Konflikten unter Beweis stellt, sei es in politischen Kriegen, illegalen Unternehmungen oder als private Sicherheitskraft für reiche Klienten. Der Beruf hat ihn abgehärtet und misstrauisch gemacht. Hinter der harten Schale verbirgt sich oft eine pragmatische Moral – der Söldner kämpft nicht ohne Grund und zieht den Profit dem Risiko vor.

Auf dem Schlachtfeld ist der Söldner eine präzise Waffe. Er ist spezialisiert auf taktische Einsätze und den Umgang mit Waffen, kann aber ebenso gut Verhandlungen führen, um den besten Deal herauszuholen. Wo er auch hinkommt, hinterlässt er Spuren – sei es als Held oder als Kriegstreiber, der von der nächsten Aufgabe zur nächsten zieht. Dennoch – seine Fähigkeiten sind unbestreitbar und gefürchtet.

Für den Söldner ist jeder Tag ein neuer Kampf. Und er ist bereit, für den richtigen Preis in jede Schlacht zu ziehen, sei es um ein Land zu erobern, eine Person zu eliminieren oder einfach nur zu überleben.

—
Beispiel-Biografie:

Name: Rolf „Talon“ Fray

Hintergrund:

Rolf Fray wuchs auf dem abgelegenen Bergplaneten Tessera IV auf, einem Ort, der für seine ständige Gewalt und Gesetzlosigkeit bekannt war. Von klein auf lernte er, sich zu verteidigen, da der Planet in ständigen Kämpfen zwischen rivalisierenden Fraktionen versank. Als Waisenkind nahm ihn eine paramilitärische Gruppe unter ihre Fittiche, die ihn ausbildete – nicht nur im Umgang mit Waffen, sondern auch in Überlebensstrategien und Taktik.

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

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



Im Alter von 18 Jahren verließ er die Gruppe, nachdem ein misslungener Auftrag seinen Mentor das Leben kostete. Rolf schwor sich, nie wieder in einer Sache zu kämpfen, die keinen eigenen Nutzen brachte, und trat als Söldner in den Dienst der höchsten Bieter. Über die Jahre hinweg arbeitete er für verschiedene Organisationen – von politischen Regierungen über skrupellose Unternehmen bis hin zu rebellischen Fraktionen. Jeder Auftrag brachte ihm eine neue Herausforderung, aber auch neue Feinde und Verbündete.

Heute ist Rolf als Talon bekannt – ein gefürchteter Name in der Söldnerwelt, ein Mann, der immer pünktlich seinen Job erledigt, aber auch nie Zärtlichkeiten in einer Auseinandersetzung verschwenden würde. Seine Loyalität ist käuflich, aber für den richtigen Preis kämpft er mit Präzision und ohne Skrupel.

—

UPP (Universelles Persönlichkeitsprofil)

UPP: 777A64

Stärke (STR): 7

Geschicklichkeit (DEX): 7

Ausdauer (END): 7

Intelligenz (INT): A (15)

Bildung (EDU): 6

Gesellschaftlicher Status (SOC): 4

Erklärung:

STR (7) und END (7) zeigen, dass der Söldner körperlich fit ist – sowohl für harte Kämpfe als auch für lang andauernde Einsätze.

DEX (7) ist ebenso hoch, was ihn zu einem präzisen und reaktionsschnellen Kämpfer macht, sowohl bei Hand-to-Hand-Fights als auch im Umgang mit Feuerwaffen.

INT (15) ist wichtig, da der Söldner nicht nur auf rohe Gewalt setzt. Er muss taktisch denken und strategische Entscheidungen treffen, um erfolgreich zu sein.

SOC (4) und EDU (6) signalisieren, dass der Söldner aus einfachen Verhältnissen kommt, aber durch seine Ausbildung und Erfahrungen eine gewisse Respektabilität erworben hat.



—
Typisches „Korny“ Zitat:

„Für den richtigen Preis kämpfe ich gegen den Teufel persönlich. Aber er muss in bar bezahlen.“

- Rolf „Talon“ Fray

—
Wichtige Attribute und warum:

1. Stärke (STR): Der Söldner muss in der Lage sein, körperliche Herausforderungen zu meistern. Stärke ist für ihn entscheidend, um in direkten Kämpfen, Verhören oder schwierigen Umgebungen zu bestehen.

2. Geschicklichkeit (DEX): Präzision ist ein Muss. Ob im Umgang mit Schusswaffen oder bei taktischen Manövern, der Söldner muss schnell und präzise handeln, um nicht ins Hintertreffen zu geraten.

3. Intelligenz (INT): Ein kluger Kopf ist für den Söldner entscheidend. Er muss oft improvisieren und Situationen schnell einschätzen können, um aus schwierigen Lagen zu entkommen und seine Gegner zu überlisten.

—
Wichtige Fähigkeiten und warum:

1. Waffenkenntnis (DEX): Die Fähigkeit, mit einer Vielzahl von Waffen umzugehen, ist für den Söldner unerlässlich. Ob Schusswaffen, Nahkampfwaffen oder Sprengstoffe – ein Söldner muss in allen Bereichen versiert sein.

2. Taktik (INT): Ein Söldner muss immer einen Schritt voraus sein, Situationen richtig einschätzen und seine Taktiken anpassen, um erfolgreich zu sein.

3. Verhandlungsgeschick (SOC): Obwohl ein Söldner als harter Kerl gilt, muss er oft über die besten Konditionen verhandeln, bevor er in den Kampf zieht.



4. Überlebenskunde (END): Die Fähigkeit, in extremen Bedingungen zu überleben, macht einen guten Söldner aus. Ob auf einem feindlichen Planeten oder im Dschungel einer Kriegszone, ein Söldner muss wissen, wie er sich am Leben erhält.

—

Persönliches Aussehen und Einstellung:

Rolf ist durch und durch der Archetyp des harten, pragmatischen Kriegers. Er trägt robuste, funktionale Kleidung, die ihn in einer Kampfsituation nicht behindert – meistens schwere Stiefel, taktische Hosen und ein funktionelles Oberteil, das mit zahlreichen Taschen für Waffen und Ausrüstung ausgestattet ist. Seine Haut ist von den Jahren in gefährlichen Umgebungen gezeichnet, mit Narben, die von Schlachten und Kämpfen erzählen.

Seine Haltung ist direkt und oft mit einer Mischung aus Desinteresse und Konzentration. Er ist nicht der Typ, der gerne redet, sondern handelt, wenn es notwendig ist. Andere sehen in ihm eine wandelnde Waffe, die in jeder Situation die Kontrolle behält. Er hat ein nahezu stoisches Verhalten, was ihn für andere schwer greifbar macht. Dennoch – wer ihn kennt, weiß, dass er immer bereit ist, für den richtigen Preis seine Dienste anzubieten.

—

Kontakte (Freunde oder Feinde):

1. Jenna Morvane – Eine ehemalige Auftraggeberin, die Rolf bei einem gefährlichen Einsatz geholfen hat. Sie ist mittlerweile eine rivalisierende Söldnerführerin und hat ihren eigenen Söldnertrupp. Die beiden haben eine komplizierte Geschichte – Respekt und Konkurrenz.

Abenteureraufhänger: Jenna bietet Rolf einen Auftrag an, aber er muss sich zwischen seinem eigenen Interesse und einer alten Schuld entscheiden.

2. Lucius „Blade“ Drex – Ein ehemaliger Kollege und Rivale, der in einem misslungenen Auftrag überlebt hat, bei dem Rolf beinahe ums Leben kam. Drex hegt noch Groll und will sich an ihm rächen.

Abenteureraufhänger: Drex taucht plötzlich auf und stellt Rolf vor eine schwierige Wahl: Kämpfen oder in eine Falle geraten.



Charaktertypus: Söldner

3. Kieran Voss – Ein Kontakt im Waffenhandel, der Rolf regelmäßig mit Ausrüstung versorgt. Kieran hat Rolf in der Vergangenheit aus brenzligen Situationen gerettet.

Abenteureraufhänger: Kieran bittet Rolf um Hilfe bei einem heiklen Deal, aber es stellt sich heraus, dass Voss mehr mit kriminellen Syndikaten zu tun hat, als er zugibt.

4. Captain Elena Zarek – Eine militärische Offizierin, die Rolf in verschiedenen Konflikten unterstützt hat. Sie ist eine Verbündete, doch ihre Verbindungen zu großen politischen Fraktionen könnten Rolf in Zukunft gefährden.

Abenteureraufhänger: Zarek wird von einer Rebellengruppe entführt, und Rolf muss entscheiden, ob er seiner potentiellen Rivalin Unterstützung zukommen lässt oder den Kampf mit seinem Gewissen ausfechtet.