



## Charaktertyp: Spion (Freiberuflich)

**Beschreibung:** Der freiberufliche Spion ist ein Meister der Täuschung und des Informationskrieges. Im Gegensatz zu Agenten, die einem Staat oder einer Organisation dienen, arbeitet der freiberufliche Spion für den höchsten Bieter oder auf eigene Rechnung. Er ist ein Wanderer zwischen den Welten der Diplomatie, des Verbrechens und der Geheimdienste, und hat stets ein Auge auf den nächsten großen Auftrag. Diese Art von Spion ist oft in Schattenoperationen involviert, die im Geheimen stattfinden – sei es zur Informationsbeschaffung, Sabotage oder verdeckten Aufklärung. Oft wird der Spion von Auftraggebern engagiert, die ein Interesse daran haben, ihre Spuren zu verwischen und keine Fragen zu stellen. Der Spion arbeitet allein oder mit einem kleinen Team und verlässt sich auf seine Fähigkeiten, sich unbemerkt in feindliches Terrain zu bewegen und Informationen zu extrahieren, ohne je entdeckt zu werden. Er ist ein Experte im Umgang mit Hochtechnologie, aber auch ein Meister im Verbergen seiner eigenen Identität.

**Beispiel-Biografie:** Alec „Shadow“ Varrick war einst ein hochrangiger Agent des Geheimdienstes der Territorial League, aber seine politische Haltung und seine Zweifel an der Loyalität seiner eigenen Vorgesetzten führten zu seiner Entlassung. Jetzt agiert er als freiberuflicher Spion, der seine Dienste an die höchsten Bieter verkauft. Alec ist bekannt für seine Fähigkeit, unter extremsten Bedingungen zu überleben und dennoch unauffällig zu bleiben – ob auf der Jagd nach einem geflüchteten Kriminellen oder bei der Sammlung von Geheimdokumenten aus einem verschlossenen Regierungsgebäude. Trotz seiner unbestreitbaren Fähigkeiten als Geheimagent hat Alec eine eigene Agenda. Er hat dunkle Geheimnisse aus seiner Vergangenheit, und während er seine Aufträge mit tödlicher Präzision ausführt, verfolgt er auch eine ganz persönliche Mission: den Aufstieg der Morlorn zu verhindern. Alec wird oft von kriminellen Syndikaten oder sogar hochrangigen Konzernen angeheuert, die im Geheimen politische Machenschaften betreiben oder militärische Geheimnisse stehlen wollen.

**Zitat:** „Niemand merkt, wenn ein Schatten vorbeizieht – solange er still bleibt.“

### Wichtige Attribute:

**Intelligenz (Intelligence)** – Ein Spion muss seine Umgebung beobachten und verstehen, Strategien entwickeln und immer einen Schritt voraus sein. Intelligenz ist die Grundlage für jede erfolgreiche Mission.

**Geschicklichkeit (Dexterity)** – Die Fähigkeit, sich leise zu bewegen, präzise zu agieren und in gefährlichen Situationen ruhig zu bleiben, ist entscheidend. Geschicklichkeit ist der Schlüssel, um unbemerkt zu bleiben.

**Ausdauer (Endurance)** – Spione müssen in der Lage sein, sich in gefährlichen und extremen Umgebungen zu behaupten. Ausdauer ist erforderlich, um schwierige Bedingungen zu überstehen und jederzeit einsatzbereit zu bleiben.

**Bildung (Education)** – Um sich in den komplexen Netzwerken der Geheimdienste,  
Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Unternehmen und Kriminalorganisationen zurechtzufinden, benötigt ein Spion umfangreiche Bildung und die Fähigkeit, Informationen zu entschlüsseln.

Sozialstatus (Social Standing) – Oft ist es notwendig, sich in verschiedenen sozialen Kreisen zurechtzufinden und Beziehungen zu pflegen, ohne Verdacht zu erregen. Ein hoher sozialer Status kann auch helfen, an Ressourcen zu gelangen.

Wichtige Fähigkeiten:

1. Infiltration (Level 3) – Der Spion ist ein Meister des Eindringens. Er kann in gut gesicherte Gebäude eindringen, ohne dass die Sicherheitssysteme etwas bemerken.
2. Täuschung (Level 3) – Täuschung ist eine der Hauptwaffen eines Spions. Ob es um falsche Identitäten, Verkleidungen oder geschickt platzierte Lügen geht, der Spion weiß, wie man das Vertrauen von Feinden gewinnt und dann gegen sie arbeitet.
3. Informationsbeschaffung (Level 3) – Ein Spion ist ein Experte darin, geheime Informationen zu sammeln, sei es durch Überwachung, Spionage oder das Abfangen von Kommunikation.
4. Schleichen (Level 2) – Ein Spion muss in der Lage sein, unbemerkt zu bleiben und durch gefährliche Gebiete zu navigieren, ohne Spuren zu hinterlassen.
5. Waffentraining (Level 2) – Auch wenn der Spion lieber unauffällig bleibt, muss er in der Lage sein, sich zu verteidigen oder bei Bedarf eine präzise Waffe zu verwenden.

Persönliches Erscheinungsbild und Haltung: Alec ist ein Mann, der in der Masse untergeht. Er trägt einfache, funktionale Kleidung, die ihn in jeder Umgebung unauffällig macht – vom Anzug für Geschäftsverhandlungen bis hin zu schlichter Freizeitkleidung, wenn er im Untergrund operiert. Er hat ein markantes, aber nicht auffälliges Aussehen, mit Augen, die immer den Raum scannen, als ob er nie wirklich anwesend wäre. Wenn er spricht, ist es selten viel, aber jedes Wort hat Gewicht. In schwierigen Situationen bleibt er ruhig, fast schon emotionslos – der Ausdruck auf seinem Gesicht verrät nie, was in seinem Kopf vorgeht. Ein Spion muss sein Umfeld immer im Blick haben, und Alec tut dies mit einer unheimlichen Präzision. Er ist ein Einzelgänger, der es bevorzugt, die Dinge aus dem Hintergrund zu regeln, doch er weiß auch, wann es an der Zeit ist, zuzuschlagen.

Kontakte:

1. Maya „Viper“ Zhang (Freund / ehemalige Kollegin) – Maya war einst eine Kollegin von Alec,  
Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



die ebenfalls bei der Territorial League arbeitete. Sie ist inzwischen eine führende Agentin in einer privaten Sicherheitsfirma. Abenteuerhänger: Maya hat Informationen über eine Verschwörung, die Alec betreffen könnte, und bittet ihn, zu helfen, sie zu stoppen, bevor sie öffentlich wird.

2. Admiral Gregor Voss (Feind) – Ein ehemaliger Vorgesetzter aus Alec's Tagen bei der Territorial League. Voss sieht Alec als Verräter und ist ein skrupelloser Mann, der keinerlei Skrupel hat, gegen ehemalige Mitarbeiter vorzugehen. Abenteuerhänger: Voss beauftragt einen Söldner, Alec zu eliminieren, nachdem er glaubt, dass dieser Informationen gestohlen hat, die ihn und seine Operationen gefährden.

3. Jasper "Cipher" Nolan (Informant) – Ein Hacker, der Alec regelmäßig mit Informationen versorgt. Jasper hat eine zwielichtige Vergangenheit, aber seine Fähigkeiten als Informationsspezialist sind unschlagbar. Abenteuerhänger: Cipher hat entdeckt, dass ein großer Konzern an einem gefährlichen Geheimprojekt arbeitet, und bietet Alec an, ihm Zugang zu verschaffen – wenn er ihm im Gegenzug bei einem geheimen Auftrag hilft.

4. Viktor „The Butcher“ Orlov (Feind / Kunde) – Ein skrupelloser Waffenhändler, mit dem Alec in der Vergangenheit einen gefährlichen Deal abgeschlossen hat. Der „Butcher“ erwartet von Alec eine „Gefälligkeit“, die Alec gegen seinen eigenen moralischen Kodex testen wird. Abenteuerhänger: Orlov hat Alec erpresst, um bei einer heiklen Operation zu helfen, bei der Waffen in die falschen Hände geraten sind – ein Spiel mit hohen Einsätzen, das beide Seiten in Gefahr bringt.