



RiftRoamers bietet für jeden das richtige Spiel und der Spielstil kann sich im Spielverlauf allmählich ändern, doch zu Beginn einer jeden Spielrunde steht die Entscheidung darüber an, welchen initialen Spielstil die Charaktere bevorzugen.

Nicht alle Spieler genießen es, zu einer Gruppe unbedeutender Personen zu gehören, die sich in einem gigantischen Teich voller dicker Fische tummeln.

Die einen lieben es, sich in den Randwelten durch den Dreck unvollendeter Siedlungsprojekte zu kämpfen, dabei immer knapp bei Kasse und noch knapper an Ausrüstung zu sein. Immer bemüht, trotz einem Bein im Grabe, ein selbst gestecktes Ziel entgegen aller Hindernisse zu erreichen.

Andere hingegen lieben es zu einer privilegierten Gruppe Entrepreneur zu gehören, deren Heimat die glänzenden Hangarbuchten und funkelnden Schiffsrümpfe hochtechnisierter Kernwelten sind. Wenn sie sich schon aufmachen, ihr multimillion Credit Luxusdomizil zu verlassen, dann bitte mit Stil und etwas Champagner. Ein schnittiges und schnelles Schiff mit dem Feinsten, was die Zukunft zu bieten hat und einem arroganten Ego, dass durch keine Luftschleuse passt.

Wieder andere bevorzugen klare Strukturen und wohl definierte Feindbilder. Die Raumflotte oder die Sternenlegion bietet ihnen sauber definierte Aufgabenfelder und schmutzige Konflikte für die es sich zu kämpfen lohnt. Für die Flagge und für das Volk ziehen sie hinaus, um der Galaxis den Stempel des menschlichen Daseins aufzudrücken.

Aber halt! Wo bleibt da der eigene Vorteil? Nun, dann ist eine Söldnerarmee genau das Richtige. Hier fließt nicht nur ein Lohn in die eigenen Taschen, der nichts mit Idealismus und Fahrentreue zu tun hat, sondern ein großer Teil der Kriegsbeute obendrein. Es ist ein knallhartes Geschäft und es folgt den Gesetzen der Wirtschaftlichkeit. Egal wie ein Konflikt zu Ende geht, am Ende muss es sich für eine Seite lohnen. Die eigene.

Zu viel Gemetzel? Dann kommt die Handelsflotte ins Spiel. Als Crew eines Trumphändlers oder als Stab eines Handelsfürsten lässt sich der tödliche Teil der Eroberung des Alls in einen lukrativen wandeln. Immer auf der Suche nach neuen Profiten erschließen Händler neue Routen und Märkte. Im Nacken sitzen ihnen höchstens andere Händler und gelegentlich Mal eine lokale Regierung, wenn der Bogen der Profitabilität Mal wieder ein wenig überspannt wurde.

Hier kommen Kaperbriefe ins Spiel. Denn ist man der einen Regierung Feind, so ist man der anderen Regierung Freund. Ein Kaperbrief ermöglicht die Erschließung weiterer Profitquellen, indem man die reifen Früchte anderer Leute Arbeit - in Form ganzer Schiffe oder Flotten samt Ladung - erntet. Immer mit dem Segen einer Regierung in der Brieftasche. Ruhm und Ehre

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: [info@chromeblack.com](mailto:info@chromeblack.com)

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



auf der einen Seite, Ächtung und Verfolgung auf der anderen Seite sind zugleich der Lohn und Preis. Doch die prall gefüllten Taschen am Ende des Tages machen die Mühen wieder wett.

Wenn am Ende jede Regierung einmal gegen die andere ausgespielt wurde und besagter Kaperbrief kaum mehr das Polymer wert ist, auf dem er gedruckt ist, dann werden aus Freibeutern gewöhnliche Piraten und in dieser Zunft überwiegen jene, die dabei immer knapp bei Kasse und noch knapper an Ausrüstung sind gegenüber jenen die es schaffen trotz allem den Anschein der Kreditabilität zu wahren und in fernen Gefilden als legitime Handelsfürsten aufzutreten. Immer noch mit einem Bein im Grabe, jedoch mit dem beruhigenden Wissen, das einem ein Palast als Raumschiff und Laderäume, die Schatzkammern gleichen am Ende das Leben versüßt.

Willkommen in der Welt von RiftRoamers.