

SÖLDNER

Söldner werden von Privatpersonen, Firmen, Gemeinschaften oder staatlichen Institutionen zeitlich befristet angeworben, um einen bestimmten Auftrag zu erfüllen, für den sie bezahlt werden (Sold). Söldner sind militärisch organisiert und ausgestattet und haben in vielen Staaten begrenzte Freiheiten, was ihre Vorgehensweisen und ihre Ausstattung betrifft. In der Kosmischen Epoche haben Söldner wieder an Bedeutung gewonnen, weil kleine Lebensverbände und Staaten, aber auch Privatpersonen und Kreditgeber auf sie zugreifen können. Söldner treten für die Belange ihrer Auftraggeber militärisch ein. In der Öffentlichkeit sind Söldner Personen, deren Motiv in einem bewaffneten Konflikt das Streben nach persönlichem Gewinn ist. Es muss sich bei einem Söldner allerdings nicht zwangsläufig um einen kriegerischen Konflikt handeln, sondern kann auch das Finden oder Aufspüren von Dingen oder Personen sein. Somit sind Söldner auch Kopfgeldjäger. Söldner können alleine oder als Gruppe auftreten. Innerhalb einer Gruppe gibt es oftmals einen Söldnerführer.

Auftragsformen

- Personenschutz
- Personenfindung
- Personenbeförderung
- Beförderung von Gefahrgut oder Wertgegenständen
- Sicherung von Wertgegenständen
- Eliminierungsaufträge / Mord
- Beschaffungsaufträge / Raub
- Entführungen
- Militärischer Schutz
- Militärische Beihilfe
- Befreiungsaufträge
- Bespitzelungen
- ...

Gesetzliche Möglichkeiten und Grenzen

Beruflichkeit

- Der Beruf des Söldners ist ein freier Beruf. Jeder könnte sich ganz spontan Söldner nennen und seine Dienste anbieten. Das macht ihn aber noch nicht wirklich zu einem professionellen Söldner. Wer also offiziell ein Söldner sein will, lässt sich als solcher von einem Unternehmen einstellen oder er arbeitet für sich, sozusagen als Ich-AG und besorgt sich dafür in einem Staat eine offizielle Gewerbe genehmigung. Die Gewerbe genehmigung für den Beruf des Söldners kann abgelehnt werden, wenn die Person strafrechtlich belastet ist. Gesetzliche Verjährungen werden dabei berücksichtigt. Spätere strafrechtliche Belastungen können das Gewerbe nicht wieder aufheben. Der Staat, bei dem der Söldner gemeldet ist, muss auch der Meldeort der Person sein. Hier ist er für sein Gewerbe rechts- und steuerpflichtig.
- Der Söldner finanziert sich eigenständig. Entweder ist er bei einer Söldnerfirma einen Vertrag eingegangen und wird kontinuierlich bezahlt oder er ist als freier Söldner unterwegs und lässt sich von seinen Auftraggebern honorieren.
- Im Gegensatz zum militärischen Söldner ist der Kopfgeldjäger als Justizbeauftragter für die Ergreifung von gesuchten Verbrechern aktiv. Ein Söldner kann auch als Kopfgeldjäger aktiv sein.
- Der Söldner kann als irregulärer Soldat in einer irregulären Truppe mitwirken und gilt dann als Kombattant.

Waffenbesitz und -einsatz

- Der Besitz und das öffentliche Tragen von Waffen werden durch die Gesetze der jeweiligen terrestrischen Systeme geregelt. Auf den meisten Gestirnen dürfen Söldner Defensivwaffen mit sich führen, das gilt auch im Raum der Allianz. Dabei kann es aber durchaus sein, dass an entsprechenden Orten oder in bestimmten Lokalitäten das Tragen von Waffen verboten ist (Hausrecht) und dass diese am Eingang abgegeben werden müssen.
- Weltweit gilt, dass Söldner Offensivwaffen besitzen dürfen. Bei einer Razzia eines Privatgeländes, eines Firmengeländes oder eines Raumschiffes dürfen diese nicht konfisziert werden. Und auf diversen Gestirnen dürfen die Offensivwaffen auch mit sich geführt werden. Letztlich gelten die Gesetze der jeweiligen Staaten.
- Die Waffen, die Söldner besitzen, werden meistens aus dem Sold heraus finanziert. Nur wenige Söldnerfirmen stellen ihren Angestellten ihre Waffen. Die meisten Söldner suchen sich ihre Waffen entsprechend ihrer Vorlieben selbst aus.

Im Krisenfall

- Söldner, die offiziell, auch kurzfristig und vorübergehend in den militärischen Dienst aufgenommen werden, gelten als Kombattanten und können darum auch den Status als Kriegsgefangene erhalten.
- Üben Söldner die militärische Tätigkeit nicht offiziell aus, gilt dies im Sinne des Kontrahenten als illegale Waffengewalt gegen autorisiertes Staatspersonal, was sogar als Terrorismus ausgelegt werden kann. Das gilt auch für Söldnerkräfte, die unbewaffnet, aber aktiv am kriegerischen Konflikt beteiligt sind, z. B. als Logistikkkräfte im Söldnerverband oder Hacker, die für Söldnerfirmen aktiv sind.
- Für einige Staaten, z. B. dem Ork-Imperium oder dem Dunkelelbischen Reich, wird eine Person, die aus diesem Staatensystem stammt und als Söldner für eine andere staatliche Institution tätig ist oder war, als Landesverräter verurteilt, was in diesen Staaten mit dem Tod bestraft werden kann. Das Dunkelelbische Reich setzt sogar Agenten zur Jagd gegen „Verräter“ ein, um damit abschreckend zu wirken.
- Die Aufträge unterliegen den örtlichen Gesetzen. Eliminierungsaufträge sind in den meisten Fällen illegal. Ein Krisengebiet, bzw. ein Krieg gilt nicht als Eliminierungsauftrag.

Vermittler / Anheuerungen

Söldner werden für ihre Aufträge angeheuert. Das kann durch postalische oder Hyper-Net-Nachrichten geschehen, durch persönliche Kontaktaufnahme oder auch durch entsprechende Vermittler.

Bekannte Vermittler im Miranda-Sektor:

- Petros: Petros ist ein Goblin, der an Einzelsöldnern und Söldnerfirmen Aufträge vergibt. Petros gilt als zuverlässiger Geschäftspartner, mit weitreichenden Kontakten. Er ist vorsichtig und diskret und sucht sich seine Partner genau aus. Die Kontakte nimmt er oft persönlich vor, meistens auf der Vergnügungsräumstation Gob'in. Petros hat dabei stets orkische Bodyguards bei sich. Er verlangt 10 % Provision vom Sold.
- Malak Ali: Der Noma lebt auf dem Planeten Saphir, in der Hauptstadt Valley. Er vermittelt Aufträge an Einzelsöldner und Söldnerfirmen. Malak Ali gilt als neurotischer Typ, der bei Misslingen des Auftrags äußerst brutal werden kann. Ihm ist sein Ruf äußerst wichtig und duldet darum kein Versagen. Hinter seinem Unternehmen steckt genügend Geld, so dass er es sich leisten kann, weitere Söldner zu engagieren, um bei unerfüllten Verträgen Sanktionen zu verhängen. Der Sold wird bei ihm stets neu verhandelt.
- Palin: Palin ist ein kleines Vermittlungsunternehmen, das seine Geschäfte übers Hyper-Net abwickelt. Das Unternehmen zieht gelegentlich auch skurrile oder nicht besonders lohnenswerte Aufträge an, die kaum geprüft werden konnten. Es kam schon vor, dass die Auftraggeber nicht gezahlt haben. Das Unternehmen verlangt nur 5 % Provision vom Sold.
- Torkan Hammerschild: Der Zwerg führt sein Unternehmen auf dem Planeten Morganit. Er hat sich auf kriminelle Aufgaben spezialisiert. Er selbst gilt als zuverlässiger Partner, der am liebsten mit bekannten Personen oder Firmen arbeitet. Sein Anteil fällt unterschiedlich aus, ist jedoch überaus akzeptabel.

Sold und Auftrag

Anfangs mag der Sold eines Auftraggebers erstaunlich hoch erscheinen, aber Söldner benötigen für ihre Arbeit eine Menge Geld. Zum einen müssen Waffen, Munition und Equipment nachgekauft werden, zum anderen müssen Mieten oder Raumschiffkosten davon gezahlt werden. Und schließlich wollen die Söldner selbst auch einen Gewinn daraus ziehen.

- Einen Bodyguard oder Schutzsöldner anzuheuern kostet täglich 100 Cr.
- Eine Söldnergruppe zu engagieren kostet täglich für 9 Personen 1.000 Cr.

Um abgesichert zu sein, bezahlen die Auftraggeber im Vorfeld oftmals nur 20 % der vereinbarten Summe als Vorschuss. Tote Söldner werden nicht mehr bezahlt und ein Auftrag, der nicht ausgeführt wurde, will erstattet werden. Aber welcher Auftraggeber mag sich schon mit einer Gruppe von Söldnern auseinandersetzen. Dennoch: Der Ruf einer Söldnergruppe ist überaus wichtig. Wenn eine Söldnergruppe versagt, spricht sich das schnell herum und die kommenden Aufträge fallen wesentlich bescheidener aus.

Um sich finanziell über Wasser zu halten, nutzen Söldner ihre Aufträge, um an entsprechenden Orten zu plündern und zu rauben. Das Diebesgut behalten sie oder verkaufen es auf dem Schwarzmarkt. Diese Tatsache hat den Söldnern auch ein schlechtes Image verpasst.

Fähigkeiten

Um als Söldner tätig zu sein, sollte die Person kämpferische Fähigkeiten, besser noch militärische Erfahrungen haben. Ähnlich wie der Soldat, muss der Söldner in der Lage sein, tödliche Entscheidungen zu treffen. Söldner sind oft weniger sozialisiert als Soldaten, aber ihre Skrupellosigkeit ist deutlich höher. Unter den Söldnern tummeln sich häufig brutale Humanoiden, grausame Mörder und auch Drogenabhängige oder sozial verkorkste Persönlichkeiten. Viele von ihnen haben sich mit Scitech-Mutationen veredeln lassen und geben ihren Sold für das nächstbeste Update aus.

Bekannte Söldnergruppen

- **Courage:** Courage hat seinen Sitz im Miranda-Sektor, verborgen auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropicco. Diese Gruppe übt Selbstjustiz und Vergeltungsaktionen aus. Courage ist ein freies Unternehmen und unterliegt nicht der gesetzlichen Söldnerarbeit. Ihre Handlungen und somit auch die Auftragsabwicklung mit dem Unternehmen sind illegal. Courage erklärt in ihren Publikationen, dass sie für Gerechtigkeit sorgen wollen, wo einzelnen Personen oder Gruppen Unrecht zugefügt wurde. Die Mitglieder sind unbekannt und auch, ob es sich nur um eine Gruppe oder um ein Netzwerk von Kleingruppen handelt. Es wird vermutet, dass mind. ein reicher Finanzier die Arbeit der Courage unterstützt.
- **Dob-Sec:** Dob-Sec hat seinen Sitz im Miranda-Sektor auf dem Planeten Korund, in der Hauptstadt Dobrichor. Dob-Sec ist eigentlich die dortige staatliche Militärmacht, die jedoch auch übergreifend als Söldnergruppe aktiv ist. Dob-Sec führt Spionage, militärische Auslandseinsätze, Transportschutz, Eliminierungsaufträge, Raub, Entführung und Militärschutz durch. Dob-Sec steht leicht in Konkurrenz zur Revers. Nachdem es schon mal zu blutigen Auseinandersetzungen kam, haben die Unternehmen das stille Abkommen geschlossen, sich nicht in gegenseitige Geschäfte einzumischen.
- **Hawkeye:** Hawkeye hat seinen Sitz im Miranda-Sektor im vorderen Asteroidengebiet. Das Unternehmen wurde gerichtlich schon häufig belangt und stand immer wieder in Gefahr die Zulassung zu verlieren. Hawkeye bietet Transportschutz an, aber auch Diebstahl, Eliminierungsaufträge, Raub, Entführung, Militärschutz und Waffenschmuggel. Die Söldnerfirma gilt als rabiat und militant.
- **Inquisit:** Inquisit hat seinen Sitz im Miranda-Sektor auf dem Planeten Marin. Das Unternehmen macht Jagd auf Para-Kreaturen, wie auch auf Vampire. Die Gruppe fing klein an und wehrte sich in Form einer Zivilgemeinschaft gegen paraphänomene Einflüsse. Daraus entwickelte sich schließlich die Firma Inquisit, die angeworben werden kann, um Para-Phänomene und „böse Magien“ zu vertreiben. Unter den Mitarbeitern befinden sich selbst auch Psinetiker.
- **Mercenario:** Mercenario ist ein großes Söldnerunternehmen im Kryptos-Sektor, das Siedlern und Raumschiffen Schutz anbietet. Mercenario übt jedoch auch starken Druck aus und kommt daher der Schutzgelderpressung sehr nah. Das Unternehmen sieht sich als militärische Verteidigung im Kryptos-Sektor. Angeblich kam es bei einigen der Milizraumschiffe zu Raubüberfällen auf Handelsschiffe.
- **Revers:** Revers hat seinen Sitz im Miranda-Sektor auf dem Planeten Morganit. Revers führt Militäroperationen, politischen Personenschutz, Transportschutz und Befreiungsaufträge durch. Revers wurde angeblich schon von staatlicher Seite engagiert, wo die Force der Allianz offiziell nicht tätig sein durfte oder konnte. Ebenso soll Revers vom NSD wegen möglicher krimineller Machenschaften beschattet worden sein. Revers ist eine der größten Söldnergruppen und verfügt über gut ausgebildetes und gut bezahltes Personal. Entsprechend selektiv kann die Firma bei der Auswahl ihrer Bewerbungen vorgehen. Revers besitzt eine starke Waffensammlung und eigene kleine Raumschiffe. Revers wird von einem ehemaligen Force-General geleitet, der sich selbst nur als der „General“ bezeichnet. Revers steht leicht in Konkurrenz zur Dob-Sec. Nachdem es schon mal zu blutigen Auseinandersetzungen kam, haben die Unternehmen das stille Abkommen geschlossen, sich nicht in gegenseitige Geschäfte einzumischen.
- **Spy:** Spy hat seinen Sitz im Miranda-Sektor auf dem Planeten Smaragd. Die Aufgabenbereiche umfassen Firmenspionage, Privatspionage, Datenraub und -spionage, Personenschutz, Sicherung von Wertgegenständen und Kunstraub. Spy ist eigentlich eine Detektei, die sich jedoch über reine Ermittlungsaufträge hinaus entwickelt hat und in den Privat- und Firmen-Spionagedienst eingetaucht ist. Es wird außerdem vermutet, dass Spy in verschiedenen Kunstraub-Vorfällen verwickelt ist. Spy ist eine kleine Firma mit geringem Personal, aber einer trickreichen Vorgehensweise.
- **Thelemo-Orden:** Der Thelemo-Orden stammt aus dem Miranda-Sektor. Ihr genauer Aufenthalt ist unbekannt. Es handelt sich um ein geheimes, vermutlich nationalisistisch geprägtes Unternehmen, das psinetische Artefakte zerstören will und Psinetiker eliminiert. Der Thelemo-Orden unterhält überwiegend radikale Skarden und wird von wohlhabenden Finanziers unterstützt. Die Mitglieder des Ordens tragen verborgen am Körperteil ein sehr kleines und unauffälliges Tattoo, das ein Auge abbildet.

