

NOTRUF RP-01

MISSIONSTYP Search & Rescue / RP	SPIELER 2–8	DAUER 30–60 Min.	SPRACHE Deutsch
-------------------------------------	----------------	---------------------	--------------------

Diese Fassung enthält alle Geheimnisse, Ereignisse und Enden. Nicht an Spieler weitergeben.

BRIEFING

Eure Crew ist auf einem Routineflug, als auf einem offenen Kanal ein schwacher Notruf hereinkommt. Das Signal rauscht, bricht immer wieder ab und wiederholt sich. Der Absender nennt sich „Halcyon Drift“, ein kleiner Frachter der Firma Brightwater Haulage.

Niemand sonst antwortet. Ihr seid am nächsten dran. Findet den Ursprung des Signals, verschafft euch ein Bild der Lage und bringt die Besatzung in Sicherheit.

EMPFANGENER NOTRUF

OFFENER KANAL beim Start

Mayday, Mayday ... hier Halcyon Drift ... Antrieb ausgefallen ... drei Personen an Bord, eine verletzt ... Lebenserhaltung ... [Rauschen] ... wer das hört, bitte kommen ... Mayday.

ROLLEN

Kommandant Entscheidet, führt den Funk nach außen, verteilt Aufgaben.	1	Pilot Fliegt den Anflug und hält das Schiff bereit für einen schnellen Abflug.	1–2
Ortung & Funk Peilt das Signal, hält Kontakt zur Halcyon Drift, meldet fremde Kontakte.	1	Sanitäter Versorgt Verletzte im Spielgeschehen. Rein erzählerisch, keine echte Medizin.	1
Sicherung Sichert den Ort, betritt das Schiff als Erster.	1–2	Techniker Prüft Antrieb, Lebenserhaltung und Laderaum der Halcyon Drift.	0–1
Statist: Kapitänin Mara Venn Von der Spielleitung oder einem Mitspieler gespielt. Ruhig, knapp, will vor allem ihr Schiff retten. NUR GM Verschweigt, was im Laderaum steht: vier Kisten mit unregistrierten Datenkernen, die sie für einen Auftraggeber schmuggelt. Sie wurde von Plünderern beschossen, die genau diese Fracht wollen.	GM	Statist: Techniker Tomas Reik Der Verletzte. Kann kaum sprechen, wird aber im Lauf der Mission wacher. NUR GM Will aussteigen. Erzählt der Crew die Wahrheit über die Fracht, sobald Venn nicht zuhört – wenn man ihn fragt.	GM

ZIELE

- ☐ Den Notruf beantworten und das Signal peilen.
- ☐ Die Halcyon Drift finden und die Lage vor Ort erkunden.
- ☐ Die drei Besatzungsmitglieder versorgen und an Bord nehmen.
- ☐ Alle sicher zu einem Ort bringen, den die Crew festlegt.
- ☐ **[OPTIONAL]** Das Logbuch der Halcyon Drift sichern.
- ☐ **[OPTIONAL]** Herausfinden, warum der Antrieb ausgefallen ist.

ABLAUF

- ① **Empfang** Notruf kommt herein. Die Crew antwortet und bekommt eine erste, ungenaue Peilung.
- ② **Suche** Die Peilung wird in drei Schritten genauer. Zwischendurch bricht der Kontakt ab.
- ③ **Vor Ort** Anflug, Lage erkunden, Schiff betreten, Besatzung versorgen.
- ④ **Entscheidung** Was nimmt die Crew mit – und wen?
- ⑤ **Rückweg** Abflug und sichere Landung. Danach kurzer Einsatzbericht.

IM SPIEL DARSTELLEN

- **IM SPIEL** Die Spielleitung oder ein Helfer parkt vorher ein eigenes Schiff an einem abgelegenen Ort, den nur die Spielleitung kennt. Das ist die Halcyon Drift.
- **IM SPIEL** Die Peilung gibt die Spielleitung im Funk durch: erst das Gebiet, dann den Himmelskörper, dann den genauen Ort.
- **IM SPIEL** Verletzungen und Schäden werden erzählt. Wer etwas im Spiel tun will, sagt es an, die Spielleitung beschreibt das Ergebnis.

WAS DIE CREW WEISS (PLAYER INTEL)

- ◆ Halcyon Drift ist ein kleiner Frachter mit drei Personen Besatzung.
- ◆ Brightwater Haulage ist eine kleine, unauffällige Transportfirma.
- ◆ Der Notruf wiederholt sich automatisch. Wie alt er ist, weiß niemand.
- ◆ Kein anderes Schiff hat bisher geantwortet.

WAS WIRKLICH LOS IST

NUR GM

Kapitänin Mara Venn schmuggelt vier Kisten mit unregistrierten Datenkernen. Eine Plünderer-Crew unter einem Mann namens Krell hat ihr aufgelauert und den Antrieb zerschossen. Venn konnte fliehen und notlanden. Krell sucht sie noch. Krell hört den Notruf ebenfalls. Je länger die Crew braucht, desto näher kommt er. Die Mission ist echt – aber nicht so harmlos, wie der Notruf klingt.

Variante vor dem Start wählen: A) wie beschrieben. B) Harmlos: echter Unfall, keine Fracht, kein Krell – gut für neue Spieler. C) Falle: Venn arbeitet für Krell und lockt Retter an (nur für Gruppen, die das mögen).

GEHEIME INFOS (HIDDEN INTEL)

NUR GM

- ◆ Der Notruf läuft seit etwa 40 Minuten in Schleife. Wer die Signalzeit prüft, merkt das.
- ◆ Einschusslöcher am Heck – der Antrieb ist nicht von selbst ausgefallen.
- ◆ Im Laderaum: vier versiegelte Kisten ohne Frachtpapiere. Venn behauptet, es sei Ersatzteil-Ware.
- ◆ Reik erzählt die Wahrheit, wenn man ihn allein fragt.
- ◆ Das Logbuch nennt den Auftraggeber nur mit einem Kürzel: „OBSIDIAN“. Aufhänger für einen Folgeauftrag.

VORBEREITETE FUNKTEXTE

NUR GM

HALCYON DRIFT Antwort der Crew

Gott sei Dank ... hier Venn, Kapitänin. Wir stehen fest, Antrieb tot. Reik ist verletzt. Ich schicke euch, was die Ortung hergibt – viel ist es nicht.

PEILUNG 1 nach der Antwort

Signal kommt grob aus [Gebiet]. Stärke schwach, schwankend.

VORBEREITETE FUNKTEXTE (Fortsetzung)

NUR GM

PEILUNG 2 nach Anflug ins Gebiet

Signal eindeutig von [Himmelskörper]. Stärke steigt.

PEILUNG 3 in der Nähe

Signal auf [genauer Ort]. Sichtkontakt möglich.

HALCYON DRIFT Kontaktabbruch

... Energie fällt ... wir schalten alles ab außer Lebenserhaltung ... beeilt euch ...

UNBEKANNT / KRELL Ereignis E4

Frachter Halcyon Drift, wir kommen zur Hilfe. Bleibt, wo ihr seid.

KRELL wenn die Crew antwortet

Ihr seid nicht die Ersten hier. Das ist unsere Fracht. Nehmt die Leute mit und fliegt. Die Kisten bleiben.

REIK allein gefragt

Das sind keine Ersatzteile. Datenkerne. Sie sagt, niemand wird fragen. Die da draußen fragen.

OPTIONALE EREIGNISSE

NUR GM

E1 Funkstille

Auslöser: Nach Peilung 1

Die Halcyon Drift schaltet Energie ab. Für einige Minuten kein Kontakt. Die Crew muss mit dem arbeiten, was sie hat.

E2 Zeitdruck

Auslöser: Wenn die Crew trödelt

Venn meldet, die Lebenserhaltung reiche noch 15 Minuten. Die Spielleitung stellt eine echte Uhr.

E3 Konkurrenz

Auslöser: Beim Anflug

Ein fremdes Schiff meldet sich und erhebt Anspruch auf Bergung. Verhandeln, ignorieren oder abdrängen?

E4 Krell

Auslöser: Vor Ort, nach etwa 10 Minuten

Krells Schiff taucht auf und fordert die Kisten. Ein Helfer spielt ihn, sonst erzählt die Spielleitung. Krell will Beute, keinen Kampf – außer man zwingt ihn.

E5 Beschwerliche Bergung

Auslöser: Beim Umsteigen

Reik kann nicht laufen. Zwei Spieler müssen ihn gemeinsam tragen – erzählt, aber mit Ansage und Zeit.

WENDUNGEN

NUR GM

- ◆ **Die Kisten.** Venn bittet die Crew, die Kisten mitzunehmen, und bietet einen Anteil an. Wer zusagt, hat Krell am Hals.
- ◆ **Die Falle (Variante C).** Kaum ist die Crew gelandet, meldet sich Krell. Venn zieht eine Waffe. Reik weiß nichts davon und steht auf der Seite der Crew.
- ◆ **Leeres Schiff.** Die Crew kommt zu spät: Die Besatzung ist fort, nur das Logbuch ist da. Es führt zu RP-02 „Black Box Bergung“.

ERFOLG UND MISSEFOLG

NUR GM

- ◆ **Erfolg:** Alle drei Personen leben und sind an Bord der Crew in Sicherheit.
- ◆ **Teilerfolg:** Nicht alle wurden gerettet, oder die Crew hat unterwegs ein Schiff verloren.
- ◆ **Misserfolg:** Die Crew gibt auf oder ihr Schiff wird außer Gefecht gesetzt, bevor jemand gerettet ist.

MÖGLICHE ENDEN

NUR GM

A Saubere Rettung

Wann: Crew rettet alle, lässt die Kisten zurück

Krell nimmt die Fracht und zieht ab. Venn ist wütend, lebt aber. Brightwater Haulage bedankt sich später – knapp.

B Rettung mit Beute

Wann: Crew nimmt die Kisten mit

Krell verfolgt sie. Wer entkommt, hat Datenkerne und einen neuen Feind. Aufhänger für RP-03.

C Falle zugeschnappt

Wann: Variante C, Crew übersieht die Warnzeichen

Die Crew muss sich freikämpfen oder verhandeln. Reik geht mit ihr, Venn bleibt bei Krell.

D Zu spät

Wann: Crew braucht zu lange

Das Schiff ist leer. Das Logbuch bleibt – und eine offene Frage.

EINSATZBERICHT

GERETTET wer, in welchem Zustand

ENTSCHEIDUNGEN was die Crew entschieden hat

OFFENE FRAGEN für den nächsten Einsatz

SPIELWELT ODER ERFINDUNG?

- Alles, was diese Vorlage erzählt – Namen, Schiffe mit Eigennamen, Firmen, Funksprüche, Ereignisse – ist erfunden. Es gibt diese Mission nicht im Spiel.
- Die Vorlage beschreibt keine Spielmechanik. Was im Spiel passiert, stellt die Spielleitung mit dem dar, was Star Citizen gerade bietet: eigene Schiffe, Treffpunkte, Mitspieler als Statisten.
- Zeilen mit der Marke IM SPIEL sind Vorschläge, wie man eine Szene im Spiel darstellen kann – nicht, was das Spiel von selbst tut.