

NOTRUF RP-01

MISSIONSTYP

Search & Rescue / RP

SPIELER

2-8

DAUER

30-60 Min.

SPRACHE

Deutsch

Diese Fassung enthält keine geheimen Informationen. Die Spielleitung hat eine eigene Game-Master-Fassung.

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

GM

Von der Spielleitung oder einem Mitspieler gespielt. Ruhig, knapp, will vor allem ihr Schiff retten.

Statist: Techniker Tomas Reik

GM

Der Verletzte. Kann kaum sprechen, wird aber im Lauf der Mission wacher.

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.

ABLAUF (Fortsetzung)

- 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.

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.