

BLACK BOX BERGUNG RP-02

MISSIONSTYP Bergung / Ermittlung	SPIELER 3–10	DAUER 45–75 Min.	SPRACHE Deutsch
-------------------------------------	-----------------	---------------------	--------------------

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

BRIEFING

Vor neun Tagen ist der Frachter „Ashen Meridian“ auf einer Linienfahrt verschwunden. Kapitän Aldo Dorne und vier Besatzungsmitglieder gelten als vermisst. Der Versicherer Corvane Assurance hat das Wrackgebiet eingegrenzt und bezahlt eure Crew für die Bergung des Datenrekorders.

Auftrag: Wrack finden, Rekorder bergen, unbeschädigt an Agentin Ilse Harrow übergeben. Was auf dem Rekorder steht, geht euch laut Vertrag nichts an.

AUFTRAG PER FUNK

CORVANE / HARROW beim Start

Harrow hier. Ich schicke euch das Suchgebiet. Der Rekorder sendet ein schwaches Ortungssignal, solange seine Reserve hält. Bringt ihn verschlossen zurück. Keine Kopien, kein Auslesen.

ROLLEN

Kommandant Führt die Crew, verhandelt mit Harrow und Fremden.	1	Piloten Fliegen Suchmuster und halten Position am Wrack.	1–3
Ortung Sucht Wrackteile und das Ortungssignal, meldet Kontakte.	1–2	Bergungsteam Betritt das Wrack, sucht und birgt den Rekorder.	1–3
Sicherung Sichert Schiff und Bergungsteam.	0–2	Analyst Wertet Spuren und Datenfragmente aus und fasst zusammen, was passiert ist.	1
Statist: Agentin Ilse Harrow Vertreterin des Versicherers. Freundlich, genau, ungeduldig. NUR GM Corvane will die Aufzeichnungen verschwinden lassen: Der Konzern hat die Ashen Meridian trotz bekannter Mängel versichert und fürchtet einen Skandal. Harrow soll den Rekorder vernichten.	GM	Statist: Kessler Salvage Eine fremde Bergungscrew, die zufällig im selben Gebiet arbeitet. NUR GM Nicht zufällig da: Kessler wurde vom Konkurrenten der Ashen Meridian bezahlt. Die Sabotage am Frachter geht auf sein Konto.	GM

ZIELE

- ☐ Das Wrackgebiet absuchen und die Ashen Meridian finden.
- ☐ Den Datenrekorder im Wrack orten und bergen.
- ☐ Den Rekorder unbeschädigt zu Harrow bringen.
- ☐ **OPTIONAL** Den Verbleib der Besatzung klären.
- ☐ **OPTIONAL** Die Unfallursache aus den Spuren am Wrack ableiten.
- ☐ **OPTIONAL** Das Frachtmanifest sichern.

ABLAUF

- 1 Suche** Suchmuster im Gebiet fliegen, Wrackteile melden, das Ortungssignal eingrenzen.
- 2 Wrack** Anflug, Lage sichern, Einstieg festlegen.

ABLAUF (Fortsetzung)

- 3 **Bergung** Rekorder finden und ausbauen, Spuren sichern.
- 4 **Auswertung** Was sagen Wrack, Manifest und Rekorder? Die Crew bespricht ihre Schlüsse.
- 5 **Übergabe** Treffen mit Harrow am vereinbarten Ort.

IM SPIEL DARSTELLEN

- **IM SPIEL** Das Wrack ist ein Ort, den die Spielleitung vorher auswählt – ein vorhandenes Wrack im Spiel oder ein geparktes Schiff eines Helfers.
- **IM SPIEL** Der Rekorder ist ein Requisit: Die Spielleitung legt fest, welcher tragbare Gegenstand ihn darstellt, oder er wird nur erzählt.
- **IM SPIEL** Die Datenfragmente gibt die Spielleitung als Text in den Chat oder liest sie vor.

WAS DIE CREW WEISS (PLAYER INTEL)

- ◆ Die Ashen Meridian war ein mittelgroßer Frachter, Baujahr unbekannt, bei Corvane versichert.
- ◆ Letzter Funkkontakt: Routinemeldung, alles normal.
- ◆ Das Ortungssignal des Rekorders hält nur noch kurze Zeit.
- ◆ Laut Vertrag geht der Rekorder verschlossen an Corvane.

WAS WIRKLICH LOS IST

NUR GM

Die Ashen Meridian wurde sabotiert. Kessler Salvage hat im Auftrag eines Konkurrenten ein Bauteil am Antrieb manipuliert. Kapitän Dorne hat die Notlandung überlebt und ist mit zwei Leuten zu Fuß losgezogen. Zwei Besatzungsmitglieder sind nicht mehr auffindbar.

Corvane wusste von Mängeln am Schiff und hat trotzdem versichert. Harrow soll den Rekorder vernichten, damit das nicht herauskommt. Kessler will ihn aus demselben Grund. Die Crew steht zwischen zwei Parteien, die beide etwas vertuschen.

Variante vor dem Start wählen: A) wie beschrieben. B) Einfach: echter Unfall, Harrow ist ehrlich, Kessler nur ein Konkurrent. C) Dorne lebt und hat den Absturz vorgetäuscht, um mit der Fracht zu verschwinden.

BEFUND AM WRACK

NUR GM

- ◆ Ein Antriebsbauteil ist sauber durchtrennt – kein Bruch, ein Schnitt.
- ◆ Die Rettungskapsel fehlt nicht, aber eine Luke steht offen. Fußspuren führen weg.
- ◆ Das Frachtmanifest nennt 12 Container. An Bord sind nur 8.
- ◆ Ein Werkzeug mit dem Firmenzeichen von Kessler Salvage liegt im Maschinenraum.

DATENFRAGMENTE VOM REKORDER

NUR GM

FRAGMENT A beim ersten Auslesen

T-00:14:22 – ANTRIEB: Warnung Temperatur Stufe 2. Techniker: „Das Teil ist neu, das kann nicht sein.“

FRAGMENT B mit Reparatur oder Geduld

T-00:03:10 – DORNE: „Jemand war an Bord, als wir andockt hatten. Ich habe es Corvane gemeldet. Die sagten, das sei versichert.“

FRAGMENT C nur wenn die Crew gründlich ist

T+00:21:47 – DORNE: „Wir gehen nach Norden zur alten Station. Wer das findet: Traut Corvane nicht.“

VORBEREITETE FUNKTEXTE

NUR GM

KESSLER SALVAGE Ereignis E1

Wir arbeiten hier schon seit gestern. Das Wrack gehört uns. Dreht ab, dann gibt es keinen Ärger.

HARROW Ereignis E3

Kleine Änderung: Zerstört den Rekorder vor Ort und bringt mir nur die Reste. Die Bezahlung verdoppelt sich.

HARROW wenn die Crew nachfragt

Der Inhalt ist vertraulich. Das ist alles, was ich dazu sagen darf.

DORNE Variante C, Ereignis E5

Ihr habt den Rekorder? Dann wisst ihr, was passiert ist. Wir sollten reden, bevor ihr den an Corvane gebt.

OPTIONALE EREIGNISSE

NUR GM

E1 Konkurrenz am Wrack

Auslöser: Beim Anflug

Kessler Salvage ist schon da und will die Crew vertreiben. Verhandeln, teilen oder durchsetzen.

E2 Schwache Reserve

Auslöser: Während der Suche

Das Ortungssignal wird schwächer. Die Ortung muss es in 10 Minuten festmachen, sonst hilft nur noch Suche per Auge.

E3 Neue Bedingungen

Auslöser: Nach der Bergung

Harrow will, dass der Rekorder vor Ort zerstört wird. Jetzt wird die Crew misstrauisch – oder reich.

E4 Einsturzgefahr

Auslöser: Im Wrack

Ein Gang ist blockiert. Das Bergungsteam muss einen anderen Weg finden, die Spielleitung beschreibt ihn.

E5 Der Kapitän

Auslöser: Variante C, nach Fragment C

Dorne meldet sich. Er will den Rekorder und bietet einen Teil der fehlenden Fracht.

ERFOLG UND MISSERFOLG

NUR GM

◆ **Erfolg:** Rekorder geborgen und die Crew hat eine bewusste Entscheidung getroffen, was damit geschieht.

◆ **Teilerfolg:** Rekorder beschädigt oder nur die Fragmente gesichert.

◆ **Misserfolg:** Kessler oder ein anderer bekommt den Rekorder, oder die Crew verliert ihn im Wrack.

MÖGLICHE ENDEN

NUR GM

A Vertrag erfüllt

Wann: Crew liefert an Harrow und fragt nicht nach

Bezahlung fließt. Die Wahrheit verschwindet. Die Crew hat sich einen Auftraggeber gemacht – und keinen Freund.

B Die Wahrheit kommt raus

Wann: Crew sichert eine Kopie und macht sie öffentlich

Corvane zahlt nicht und wird zum Gegner. Die Angehörigen der Besatzung erfahren, was passiert ist.

MÖGLICHE ENDEN (Fortsetzung)

NUR GM

C Deal mit Kessler

Wann: Crew verkauft den Rekorder an Kessler

Schnelles Geld, aber Kessler weiß jetzt, dass die Crew Bescheid weiß.

D Auf der Spur

Wann: Crew folgt Fragment C

Die Suche nach den Überlebenden wird eine eigene Mission. Guter Anschluss an RP-01 oder RP-03.

EINSATZBERICHT

ERGEBNIS Ziele erreicht?

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.