

BLACK BOX BERGUNG RP-02

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

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

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.	GM	Statist: Kessler Salvage Eine fremde Bergungscrew, die zufällig im selben Gebiet arbeitet.	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.
- 3 Bergung** Rekorder finden und ausbauen, Spuren sichern.

ABLAUF (Fortsetzung)

- 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 Requisite: 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.

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.