

MISSION BUILDER RP-00

MISSIONSTYP
Leere Vorlage

SPIELER
1–50

DAUER
frei wählbar

SPRACHE
Deutsch

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

SO NUTZT IHR DIE VORLAGE

- Die Spielleitung füllt die GM-Fassung komplett aus. Die Player-Fassung enthält nur die Felder, die Spieler sehen dürfen – sie wird vor dem Einsatz ausgeteilt.
- Kurz bleiben: Stichworte reichen. Ein Satz pro Feld ist besser als eine Seite, die keiner liest.
- Alles, was ihr eintragt, ist eure eigene Geschichte. Legt fest, wie ihr eine Szene im Spiel darstellt, bevor ihr startet.

EINSATZ

MISSION Name des Einsatzes

MISSIONSTYP z. B. Rettung, Bergung, Eskorte, Aufklärung

SPIELERZAHL min. – max.

DAUER geplante Spielzeit

ORT System, Ort, Treffpunkt

LAGE

HINTERGRUND Was ist vorher passiert?

BRIEFING Was die Crew zum Start erfährt

CREW UND MATERIAL

ROLLEN
Wer macht was?

ROLLE	SPIELER	AUFGABE

SCHIFFE
Schiff / Fahrzeug, Aufgabe, Pilot

SCHIFF / FAHRZEUG	AUFGABE	PILOT

ZIELE

ZIELE
Was muss erreicht werden?

OPTIONALE ZIELE
Was bringt Bonus oder Ruhm?

ERFOLGSBEDINGUNGEN
Wann ist der Einsatz gelungen?

FUNK UND AUFKLÄRUNG

FUNK (COMMS)
Kanäle, Rufnamen, Codewörter

SPIELERWISSEN (PLAYER INTEL)
Was die Crew weiß oder herausfinden kann

NUR SPIELLEITUNG

NUR GM

EREIGNISSE

NUR GM

 Was passiert wann? Auslöser notieren

AUSLÖSER	EREIGNIS	WER SPIELT ES?

GEHEIME INFOS (HIDDEN INTEL)

NUR GM

 Was die Crew nicht weiß

SPIELLEITER-NOTIZEN

NUR GM

 Vorbereitung im Spiel, Statisten, Ersatzpläne

MISSERFOLGSBEDINGUNGEN

NUR GM

 Wann ist der Einsatz gescheitert?

ENDE

NUR GM

 Mögliche Ausgänge und wie ihr sie ausspielt

EINSATZBERICHT (AFTER ACTION REPORT)

ERGEBNIS Ziele erreicht? Was ist schiefgegangen?

BESTE SZENE Was bleibt in Erinnerung?

NÄCHSTES MAL Was machen wir anders?

FOLGEAUFTRAG Offene Fäden für die nächste Mission

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.