

UNBEKANNTES SIGNAL RP-03

MISSIONSTYP

Erkundung / Mystery

SPIELER

4–16

DAUER

45–90 Min.

SPRACHE

Deutsch

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

BRIEFING

Seit einigen Stunden empfangen mehrere Schiffe in eurem Gebiet ein Signal, das niemand zuordnen kann. Es kommt in festen Abständen, wiederholt ein Muster und passt zu keinem bekannten Sender, keiner Station und keinem Notrufformat.

Eure Org schickt einen Verband los. Findet heraus, woher das Signal kommt, was es bedeutet und wer – oder was – es sendet. Vorsicht ist ausdrücklich erwünscht.

DAS SIGNAL

SIGNAL empfangen

.. – ... – – – [Pause] – Wiederholung. Dazwischen ein kurzes Rauschen, das wie eine Stimme klingt.

TEAMS UND ROLLEN

Kommando

1–2

Führt den Verband, hält die Teams zusammen, entscheidet über Annäherung und Rückzug.

Signal-Team

1–3

Zeichnet das Signal auf und entschlüsselt es Schicht für Schicht.

Bodenteam

1–4

Erkundet den Ursprung zu Fuß oder mit Fahrzeug.

Aufklärung

1–3

Fliegt voraus, peilt aus mehreren Richtungen, meldet alles Ungewöhnliche.

Eskorte

1–4

Schützt den Verband und hält fremde Schiffe auf Abstand.

Versorgung

0–2

Sanität und Nachschub, bringt Verletzte zurück – rein erzählerisch.

ZIELE

☐ Das Signal aus mindestens zwei Richtungen peilen und den Ursprung eingrenzen.

☐ Das Muster aufzeichnen und die erste Schicht entschlüsseln.

☐ Den Ursprung finden und sichern.

☐ Entscheiden, was mit dem Ursprung geschieht, und die Org informieren.

☐ **OPTIONAL** Alle drei Schichten des Signals entschlüsseln.

☐ **OPTIONAL** Ohne Verluste zurückkehren.

ABLAUF

① **Sammeln** Treffpunkt, Teams einteilen, Funkkanäle festlegen.

② **Peilen** Aufklärung fächert aus, das Signal-Team zeichnet auf.

③ **Entschlüsseln** Muster, Koordinaten, Nachricht – jede Schicht öffnet den nächsten Schritt.

④ **Ursprung** Annäherung mit Eskorte, Bodenteam erkundet.

⑤ **Entscheidung** Was nimmt der Verband mit, was lässt er zurück, wem erzählt er davon?

IM SPIEL DARSTELLEN

- **IM SPIEL** Der Ursprung ist ein Ort, den die Spielleitung vorher festlegt. Die Peilungen gibt sie im Funk durch – jede Richtung, aus der ein Team peilt, bringt einen Hinweis.
- **IM SPIEL** Die Signal-Schichten sind Rätsel auf Papier oder im Chat. Das Signal selbst gibt es im Spiel nicht.
- **IM SPIEL** Bei vielen Spielern: je Team ein Funkkanal und ein Teamleiter, der an das Kommando meldet.

WAS DIE CREW WEISS (PLAYER INTEL)

- ◆ Das Muster besteht aus vier Pulsgruppen und einer Pause.
- ◆ Wer näher kommt, empfängt es stärker. Es scheint aus einer Richtung zu kommen.
- ◆ Andere Schiffe haben es gemeldet, aber keines ist nachgefliegen.

WAS HINTER DEM SIGNAL STECKT – EINE WÄHLEN

NUR GM

A – Die Sonde. Eine alte Forschungssonde des längst aufgelösten Halden-Instituts ist nach Jahrzehnten wieder angesprochen. Sie sendet ihre letzte Messreihe – und die zeigt etwas, das damals niemand veröffentlicht hat.

B – Der Lockvogel. Eine Gruppe namens „Nachtwache“ hat das Signal gebaut, um neugierige Schiffe anzulocken. Am Ursprung wartet ein Hinterhalt – oder ein Angebot, je nach Gruppe.

C – Die Vesper. Das Signal ist der automatische Hilferuf des Forschungsschiffs „Vesper Line“, verschollen vor 30 Jahren. Die Besatzung ist fort, aber ihr letzter Eintrag ist eine Nachricht an Angehörige.

D – Offen. Die Spielleitung löst es nicht auf. Am Ursprung ist nichts außer dem Signal, das verstummt, sobald die Crew ankommt. Gut für eine Reihe von Abenden.

SPIELLEITUNG: GRENZEN DER GESCHICHTE

NUR GM

- Alle Varianten sind erfunden und bewusst menschlich. Keine Vorlage behauptet etwas über die Hintergrundgeschichte von Star Citizen.
- Wer eigene Ideen einbaut, hält sie als eigene Geschichte kenntlich.

DIE DREI SCHICHTEN

NUR GM

SCHICHT 1 – MUSTER sofort lösbar

2 – 3 – 5 – 7 Pulse: die ersten vier Primzahlen. Auflösung: Das Signal ist künstlich. Wer das erkennt, bekommt Schicht 2.

SCHICHT 2 – ORT zwei Peilungen nötig

Im Rauschen steckt eine Zahlenfolge. Die Spielleitung nennt sie erst, wenn zwei Teams aus verschiedenen Richtungen gepeilt haben. Auflösung: der Ursprung.

SCHICHT 3 – NACHRICHT erst am Ursprung

Die Stimme im Rauschen wird verständlich. Text je nach Variante, siehe unten.

NACHRICHT A Variante A

Halden-Institut, Messreihe 44. Werte außerhalb jeder Erwartung. Bitte um Bestätigung. Bitte um Bestätigung.

NACHRICHT B Variante B

Willkommen. Ihr seid weit gekommen. Schaltet die Waffen ab und landet. Wir reden.

DIE DREI SCHICHTEN (Fortsetzung)

NUR GM

NACHRICHT C Variante C

Hier Vesper Line. Wenn ihr das hört, sind wir nicht mehr hier. Sagt unseren Familien, dass wir es versucht haben.

NACHRICHT D Variante D

[Stille. Dann, ganz kurz, der Name des Kommandanten eurer Crew.]

OPTIONALE EREIGNISSE

NUR GM

E1 Widersprüchliche Peilung

Auslöser: Nach der ersten Peilung

Zwei Teams melden verschiedene Richtungen. Beide haben recht – das Signal springt zwischen zwei Sendern.

E2 Es antwortet

Auslöser: Wenn jemand auf das Signal funkt

Das Muster ändert sich und wiederholt die Pulse des Senders. Unheimlich, aber harmlos.

E3 Fremde Org

Auslöser: Beim Ursprung

Ein anderer Verband ist auch unterwegs. Verbünden, verhandeln oder vorbeiziehen lassen.

E4 Störung

Auslöser: Während der Annäherung

Ein Team verliert für zwei Minuten den Funk zum Kommando – erzählt. Es muss allein entscheiden.

E5 Stille

Auslöser: Wenn die Spannung sinkt

Das Signal verstummt plötzlich. Nach einer Minute kommt es zurück – stärker.

E6 Der Hinterhalt

Auslöser: Nur Variante B

Die Nachtwache zeigt sich. Helfer spielen ihre Schiffe. Die Eskorte muss zeigen, wofür sie da ist.

ERFOLG UND MISSEFOLG

NUR GM

- ◆ **Erfolg:** Ursprung gefunden, mindestens zwei Schichten gelöst, Verband vollständig zurück.
- ◆ **Teilerfolg:** Ursprung gefunden, aber das Rätsel bleibt offen oder es gab Verluste.
- ◆ **Misserfolg:** Der Verband bricht ab, bevor er den Ursprung erreicht.

MÖGLICHE ENDEN

NUR GM

A Geborgen

Wann: Variante A

Die Sonde wird geborgen. Ihre Messdaten sind ein Schatz – und jemand wird sie haben wollen.

B Abgewehrt

Wann: Variante B

Der Verband schlägt die Nachtwache zurück oder handelt einen Waffenstillstand aus. Der Sender wird abgeschaltet.

C Zugestellt

Wann: Variante C

Die Crew überbringt die letzte Nachricht. Ein stilles Ende, das lange nachwirkt.

D Offen

Wann: Variante D

Das Signal ist fort. Wochen später taucht es an anderer Stelle wieder auf.

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.