

UNBEKANNTES SIGNAL RP-03

MISSIONSTYP

Erkundung / Mystery

SPIELER

4-16

DAUER

45-90 Min.

SPRACHE

Deutsch

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

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 nachgeflogen.

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.