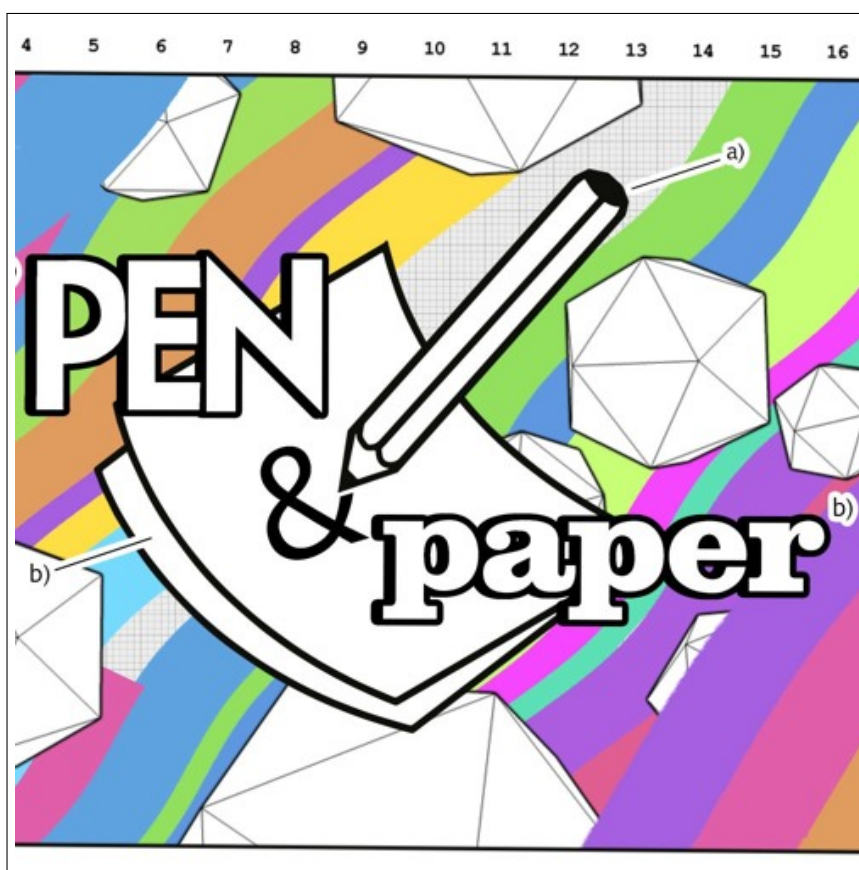




Von Author

# Example adventure,

## EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Wo?  
Wann?  
Spielerzahl?  
Schwierigkeit?  
Spieldauer?

Place  
Storytime  
Playercount  
Difficulty  
Duration



# Anmerkungen für Spielleiter

## Generelle Informationen

Auf den Seiten I-II befinden sich generelle Informationen über den Aufbau des Abenteuers. Beginnend mit Erklärungen zur Textformatierung folgen Erläuterungen über die Rahmenhandlung und abenteurerspezifischen Regelwerken. Anschließend befindet sich auf den Seiten 2-2 die Haupthandlungen, und 4-5 auftretende Charaktere.

### Formatierung:

- **Kursive Texte**

Alles, was **kursiv** geschrieben ist, soll wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich in der Regel um wörtliche Rede in Gesprächen, in der sich unter Umständen wichtige Informationen verstecken können, oder eine stimmungsvolle Einleitung zu verschiedenen Abschnitten.

„*Beispiel für ein Zitat*“

- Jemand, der das gesagt hat

- **Interaktionen**

Pen and Paper lebt von der **Interaktion** der Spieler mit ihrer Umwelt. Wann immer eine Probe auf ein Talent möglich ist ist diese Information **dunkelrot** markiert. Am Beispiel unten sieht man dabei auf welches Talent gewürfelt werden kann (Lesen), und ob dieser Wurf beeinflusst ist. Die Zahl in Klammern (−10) wird dabei immer zum Talentwert des Spielers dazuaddiert, ein negativer Wert bedeutet also, dass der Wurf erleichtert ist.

**Probe auf Lesen o.Ä. (−10)**

Bei erfolgreicher Probe geschieht, was hier steht.

- **Referenzen**

Zur einfachen Navigation sind an relevanten Stellen **Referenzen** eingebaut, mithilfe derer sich einfach und schnell zwischen verschiedenen Textpassagen hin und her springen lässt. Solche Referenzen lassen sich (in der pdf Version) anklicken und sind **blau** markiert.

- **Charaktere**

Während der Handlung treffen die Spieler auf verschiedene **Charaktere**. Referenzen zu Informationen über die jeweiligen Charaktere sind **violett** hinterlegt. In den jeweiligen Abschnitten befinden sich Hintergrundinformationen wie Motivationen und Verhaltensweisen, etc. die der Person Leben einhauchen sollen. Hier ein Beispiel:

**Max Mustermann** sieht aus dem Fenster.



## **Abenteuerspezifische Informationen**

**Rahmenhandlung & Aufgaben**

**spezielle Regelwerke**

# STORY



“

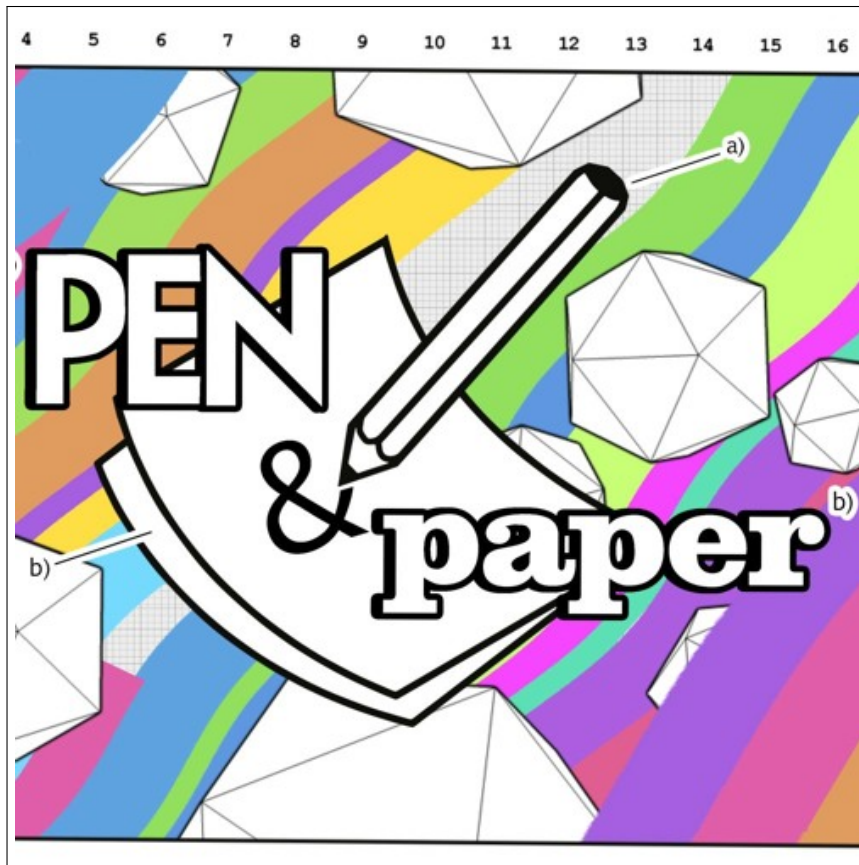
”

- Author



## Inhaltsverzeichnis

# CHARAKTERE





# Beispielcharaktere

**Max Mustermann** ist ein Beispielcharakter. Er hat eine Musterfrau die er sehr liebt und drei Musterkinder. Er lebt mit seiner Musterfamilie in einem Musterhaus in Musterstadt. Er mag außerdem Tiere.

**ERSCHEINT:** I