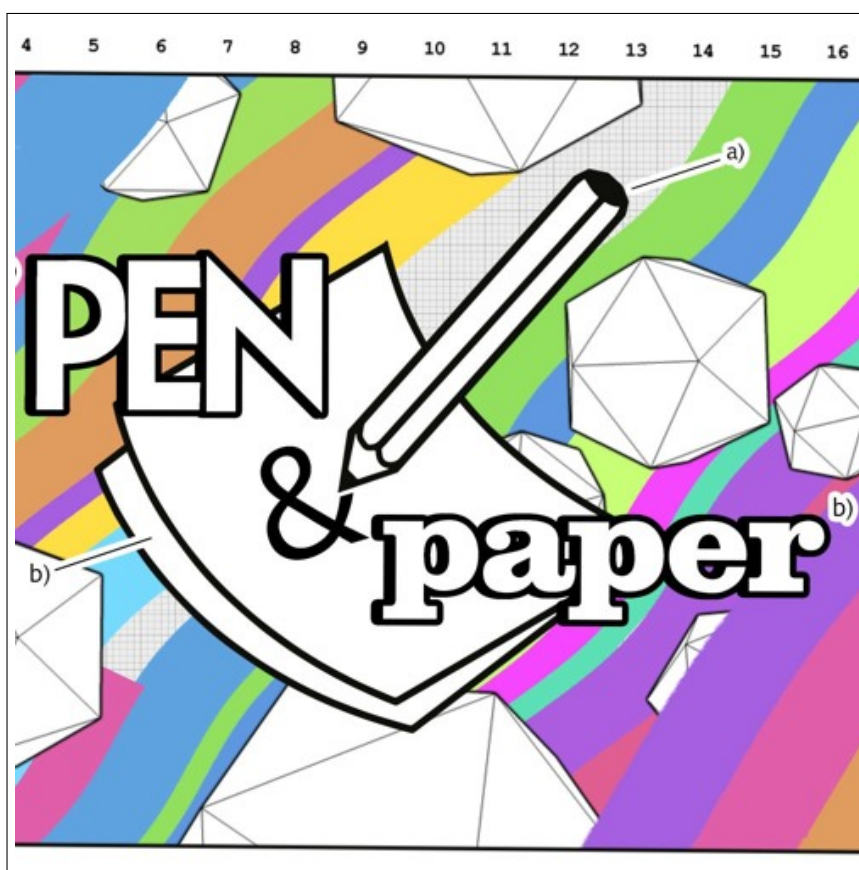




Von Author
und Coauthor

Example adventure,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Wo?
Wann?
Spielerzahl?
Schwierigkeit?
Spieldauer?

Place
Storytime
Playercount
Difficulty
Duration



Anmerkungen für Spielleiter

Generelle Informationen

- **Wörtliche Rede**

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, beispielsweise ein Pro- oder Epilog.

Franz rast in einem komplett verwahrlosten Taxi quer durch Bayern. Vogel Quax zwickt Johnnys Pferd Bim. Sylvia wagt quick den Jux bei Pforzheim.

- **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.

- **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. In der Spiegelung des Fensters sieht er sich selbst, **Max Mustermann**. Er dreht sich um und fragt sich, wer er eigentlich ist. Dann erinnert er sich. Er ist ganz eindeutig **Max Mustermann**.

- **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.

Plot Ende für die Einführung

Was steckt denn eigentlich in diesem Abenteuer? → Gehe zu Seite **III**.
Finde heraus was in der Story geschieht → Gehe zur Story auf Seite **2**.



test test

Abenteuerspezifische Informationen

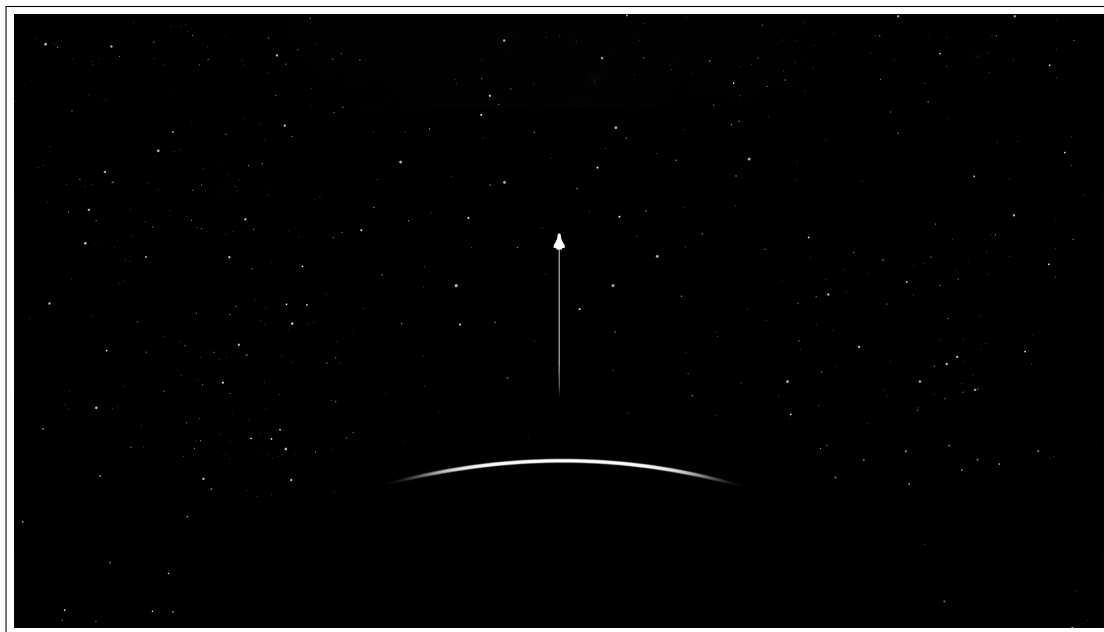
Regelwerk

Spielwelt

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen für Spielleiter	I
1 Prolog: Beispielprolog	2

STORY



“

”

- Author

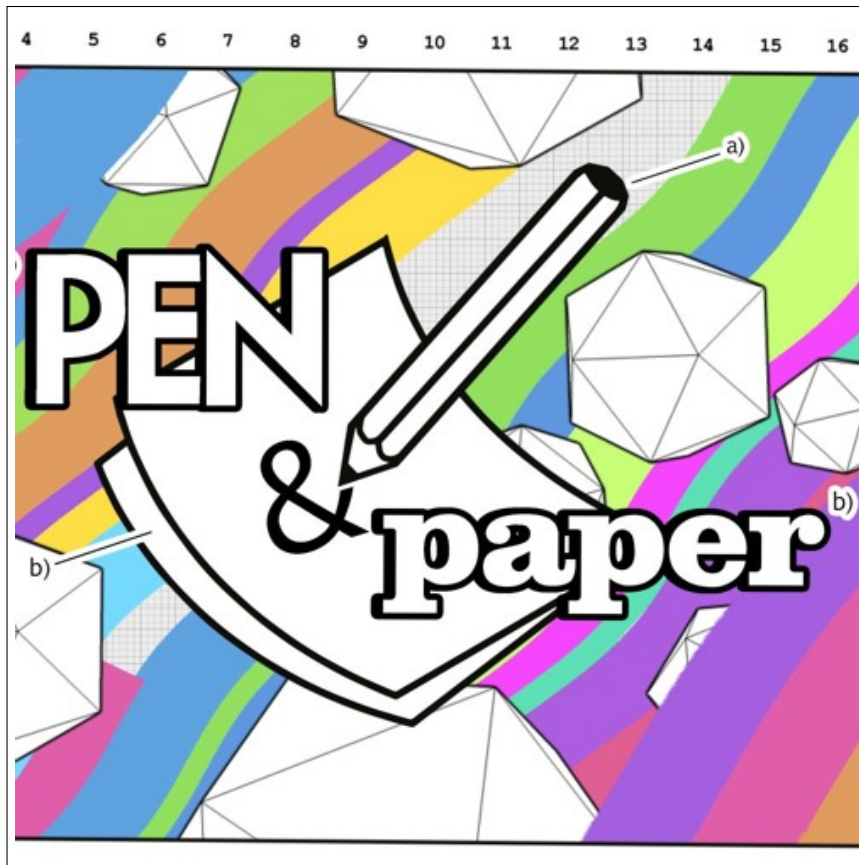
KAPITEL 1

Prolog: Beispielprolog

“ *Beispielzitat um den Ton für ein Kapitel zu erzeugen, oder zu atmosphärischen Zwecken eine wörtliche Einführung zu einem Gebiet zu liefern.* ”

BEISPIELABSCHNITT

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.

ERSCHEINT: I

Personen

test test iIHdGfkSGDOiGSDOISGDOIGHSPDIFHUOI

ERSCHEINT: II