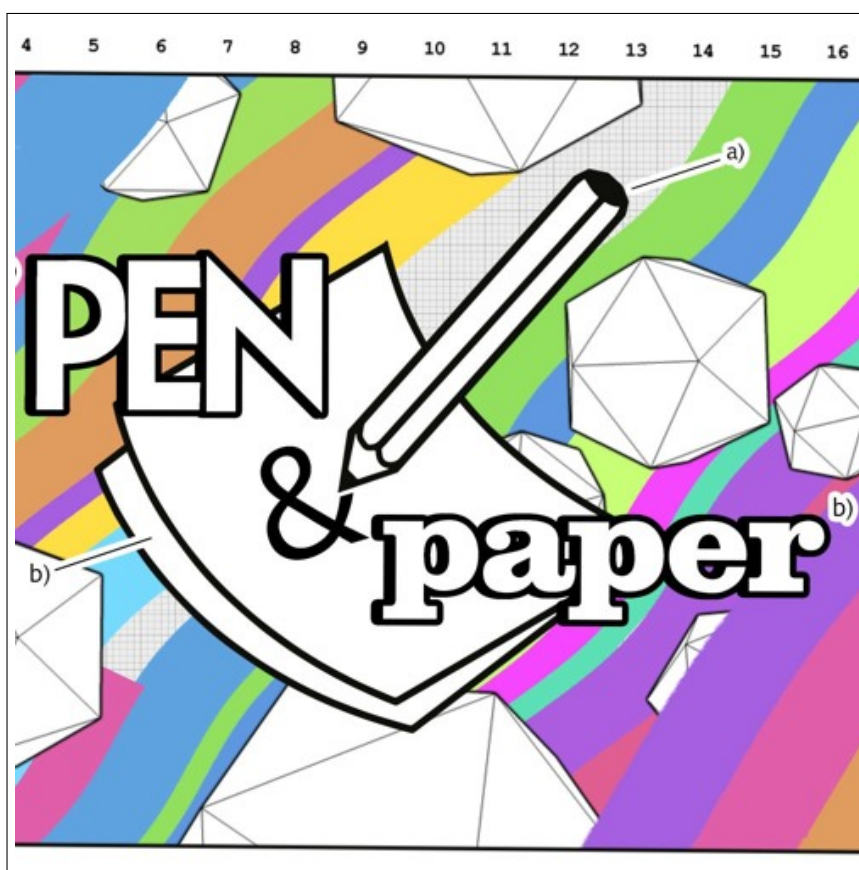




Von Author

Example adventure,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Wo?
Wann?
Spielerzahl?
Schwierigkeit?
Spieldauer?

Place
Storytime
Playercount
Difficulty
Duration

Anmerkungen für Spielleiter

Generelle Informationen

Die Formatierung auf den folgenden Seiten ist nicht zufällig gewählt. Um einen Überblick, einfache Navigation und einen fließenden Ablauf des Abenteuers zu gewährleisten sind spezielle Informationen wie folgt verdeutlicht:

- *Kursive Texte*
Alles, was *kursiv* geschrieben ist, soll wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich in der Regel um wörtliche Rede in Gesprächen oder eine stimmungsvolle Einleitung zu verschiedenen Abschnitten.
- **Beschreibungen**
Fett gedruckte Passagen beinhalten Informationen und Beschreibungen über Orte an denen sich die Abenteurer aufhalten. Hierzu zählt auch die Einrichtung eines Raums oder die Beschaffenheit eines Objektes. In der Regel befinden sie sich am Beginn eines jeden Abschnittes oder Ortes, an dem sich die Gruppe aufhalten kann. Allerdings finden sich solche Informationen unter anderem auch zu Objekten die es gilt aufzusammeln.
- **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 **rot** markiert. Sie ermöglichen optionale Handlungsstränge oder Lösungsstrategien, die den Spielern entgehen können, wenn sie nicht die entsprechenden Aktionen durchführen oder sich für die entsprechende Option entscheiden.
- **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.

Abenteurerspezifische Informationen

Inhaltsverzeichnis

1	Im Ratshaus	1
1.1	Das Gespräch mit dem Rat	1
1.1.1	test1	1
1.1.1.1	test2	1

STORY



“ It is possible to commit no mistakes
and still lose. That is not weakness,
that is life ”

- Jean-Luc Piccard, *Star Trek*

KAPITEL 1

Eine Angebot, dass man nicht ablehnen kann.

DAS GESPRÄCK MIT DEM RAT 1.1

ouHSGpiuHiohe

TEST1 1.1.1

TEST2 1.1.1.1

asdlhugPIGHP



ahsfPÜEHG

“ *Test*

”

Lewis Carrol, *Alice in Wonderland*, 1899