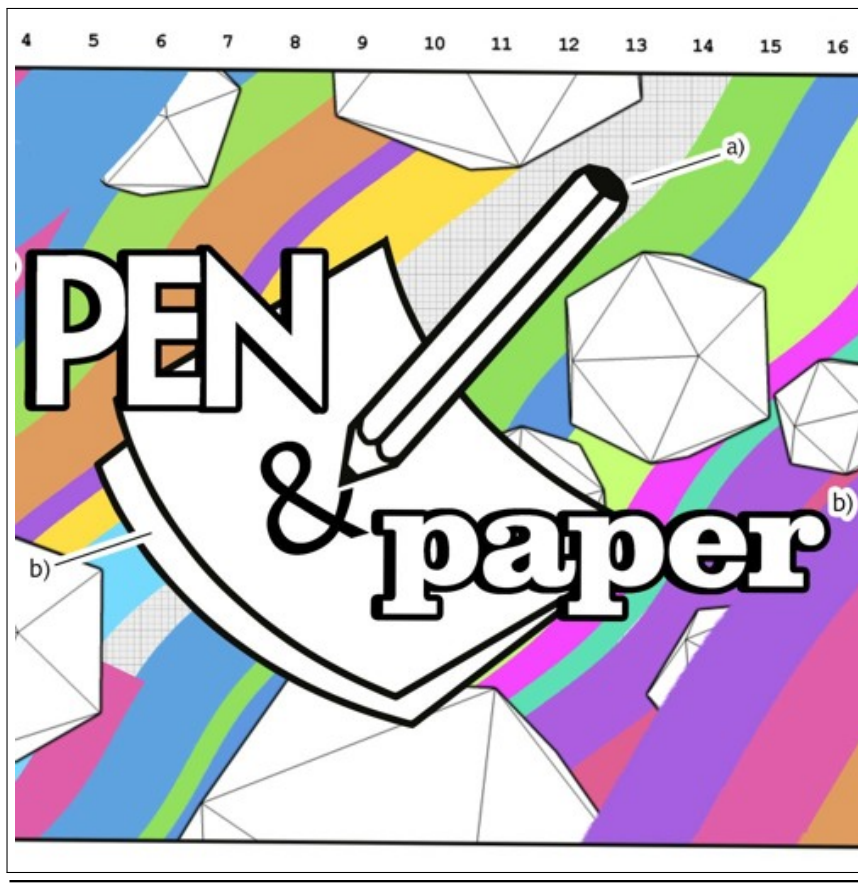




Von **Author**
und **Coauthor**

Example adventure,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Spielort:

Place

Spielzeit:

Storytime

Spielerzahl:

Playercount

Schwierigkeit:

Difficulty

Spieldauer:

Duration



Anmerkungen für Spielleiter

Generelle Informationen

- **Informationen**

Informationen die eventuell für die Handlung relevant sein können, von denen die Spieler a priori jedoch nichts wissen sollen sind **orange** markiert. Selbstverständlich heißt das, dass die Spieler durch geschicktes Handeln oder Proben selber darauf kommen können.

Information für Spielleiter

Psst! Was hier steht ist vorab nur für die Spielleiter gedacht.

- **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 sind wie Informationen für die Spielleiter ebenfalls **orange** markiert.

Plot Ende für die Einführung

Was steckt denn eigentlich in diesem Abenteuer? → Gehe zu Seite **IV**.
Finde heraus was in der Story geschieht → Gehe zur Story auf Seite **2**.
Welche Personen kommen in diesem Abenteuer vor? → Gehe zu Seite **??**

- **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 eigentlich **Max Mustermann** ist. Dann erinnert er sich. Das ist er selbst.

Natürlich haben diese Charaktere auch verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten die in einem zusammengefassten Charakterbogen (sprich einer Tabelle) aufgelistet sind. Diese findet sich ebenfalls bei den Informationen zu den Charakteren am Ende des Dokuments.



Max Mustermann

Handeln 		Wissen 		Soziales 	
Spitze anstiften	100	Deutsch	80	Langweilen	1000
Pflaster machen	20	Englisch	40		
		Excel	30		
Talentwert	12	Talentwert	15	Talentwert	100

• Ortsbeschreibungen

Als Spielleiter seid ihr Augen und Ohren der Spieler. Damit das auch zur Zufriedenheit aller klappt sind in **braunen** Boxen Informationen über den Ort an dem sich die Spieler gerade befinden hinterlegt. Diese können einfach an die Spieler weitergegeben werden.

Ortsbeschreibung Dokument

Das Dokument, dass du/ihr gerade liest hat einen weißen Hintergrund auf dem in schwarzer Schrift Text steht. Es sieht sehr schön aus.

• 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. Oder wie genau der Versuch der Spieler in die Hose gehen kann. Kreativität ist natürlich auch gerne gesehen.

• Wörtliche Rede

Alles, was **blau** 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.

Jemand:

Franz rast in einem komplett verwahrlosten Taxi quer durch Bayern. Vogel Quax zwickt Johnnys Pferd Bim. Sylvia wagt quick den Jux bei Pforzheim. Lirum, larum Löffelstiel, alte Weiber essen viel, junge müssen fasten. S'Brot liegt im Kasten. Dunkel wars der Mond schien helle als ein Auto blitzeschnelle langsam um die Ecke fuhr. Drinnen saßen stehend Leute, schweigend ins Gespräch vertieft.



Abenteuerspezifische Informationen

Regelwerk

Spielwelt

Inhaltsverzeichnis

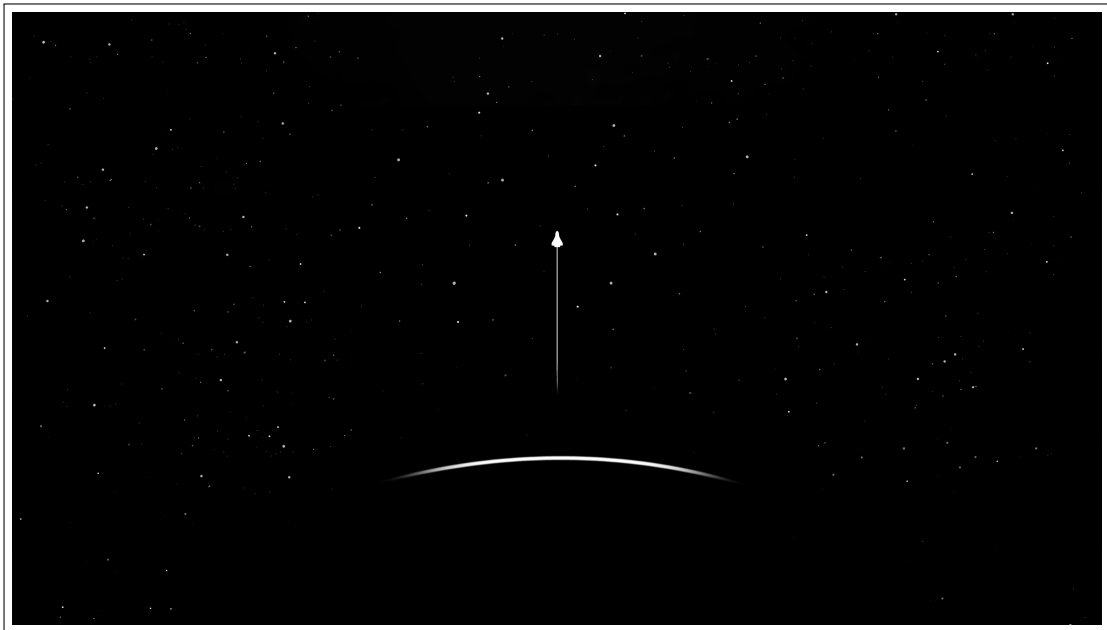
Anmerkungen für Spielleiter	I
1 Prolog: Beispielprolog	2



Von **Author**
und **Coauthor**

Example adventure,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Story

“ Ein Zitat oder ein Satz mit dem Spannung erzeugt werden soll. Eine stimmungsvolle Einführung in die nächsten Kapitel. ”

- Author

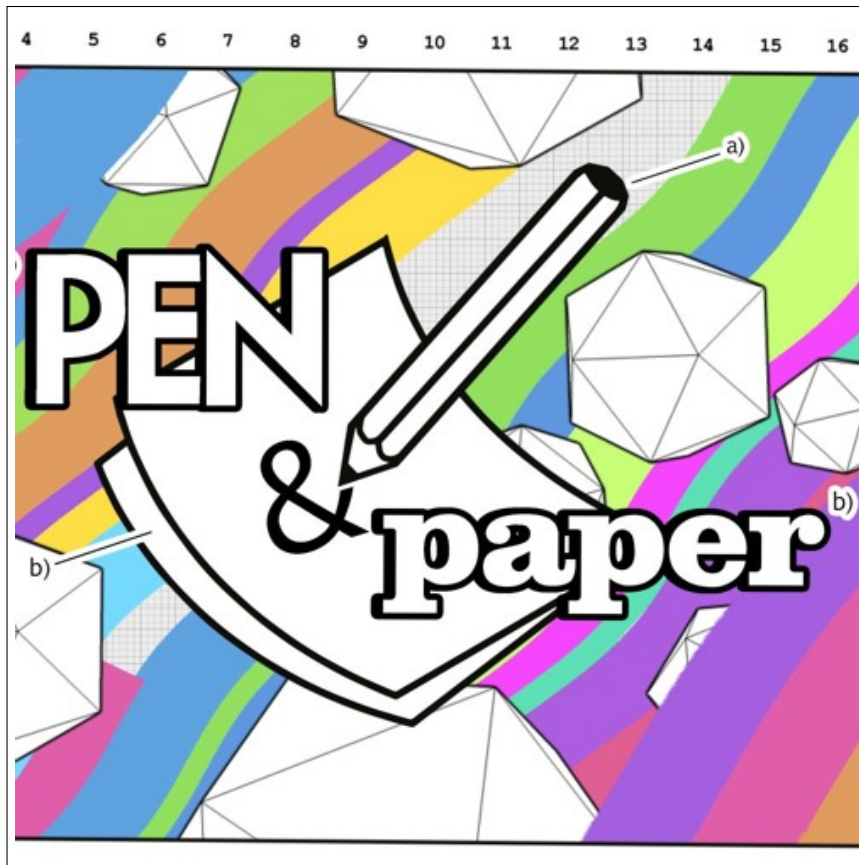
KAPITEL 1

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.

Max Mustermann					
Handeln		Wissen		Soziales	
Spitze anstiften	100	Deutsch	80	Langweilen	1000
Pflaster machen	20	Englisch	40		
		Excel	30		
Talentwert	12	Talentwert	15	Talentwert	100

ERSCHEINT: I