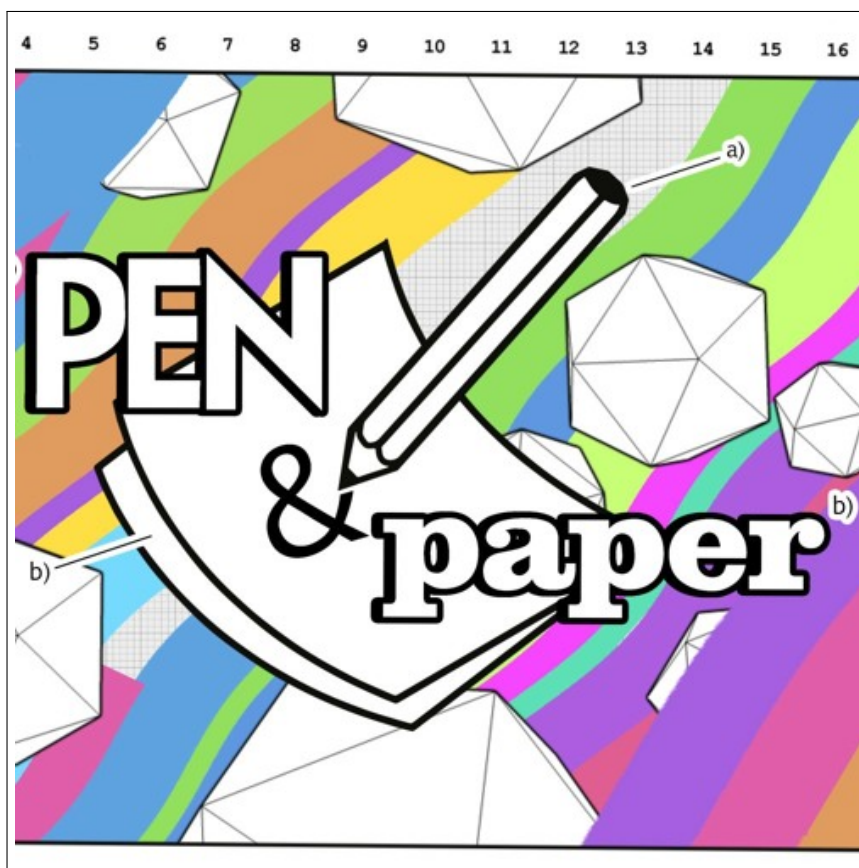




Von Paul Filip

2500 to life,

EIN PEN AND PAPER ABENTEUER



Wo?

ISV New Horizons

Wann?

2500 n. Chr.

Spielerzahl?

3 bis 4

Schwierigkeit?

Medium

Spieldauer?

TBD



Anmerkungen für Spielleiter

Generelle Informationen

- **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.

Plot Ende für Kapitel 0

Gehe zur Story auf Seite [2](#).
Gehe zu den Charakteren auf Seite [6](#).

- **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.

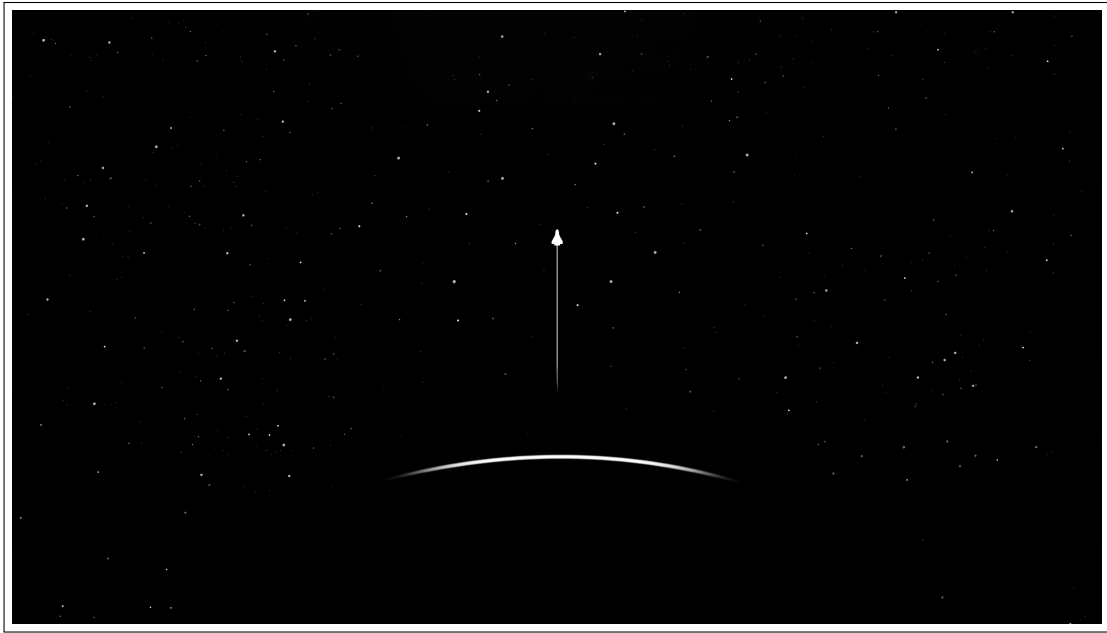


Abenteuerspezifische Informationen

Rahmenhandlung & Aufgaben

spezielle Regelwerke

STORY



“ Geez, all that money we waste on space exploration. Just think how many bombs that would buy! ”

- Craig Reucassel



Inhaltsverzeichnis

1 Prolog

3

KAPITEL 1

Eine kurze Geschichte der Menschheit

Komprimiert man die Geschichte der Erde - insgesamt knapp 5 Milliarden Jahre - auf nur einen einzigen Tag, so entwickeln sich Mikroben und Einzeller gegen 18 Uhr. Die Gattung Homo tritt etwa um 23:59 Uhr auf den Tagesplan. Der anatomisch moderne Mensch entwickelt sich vier Sekunden vor Mitternacht.

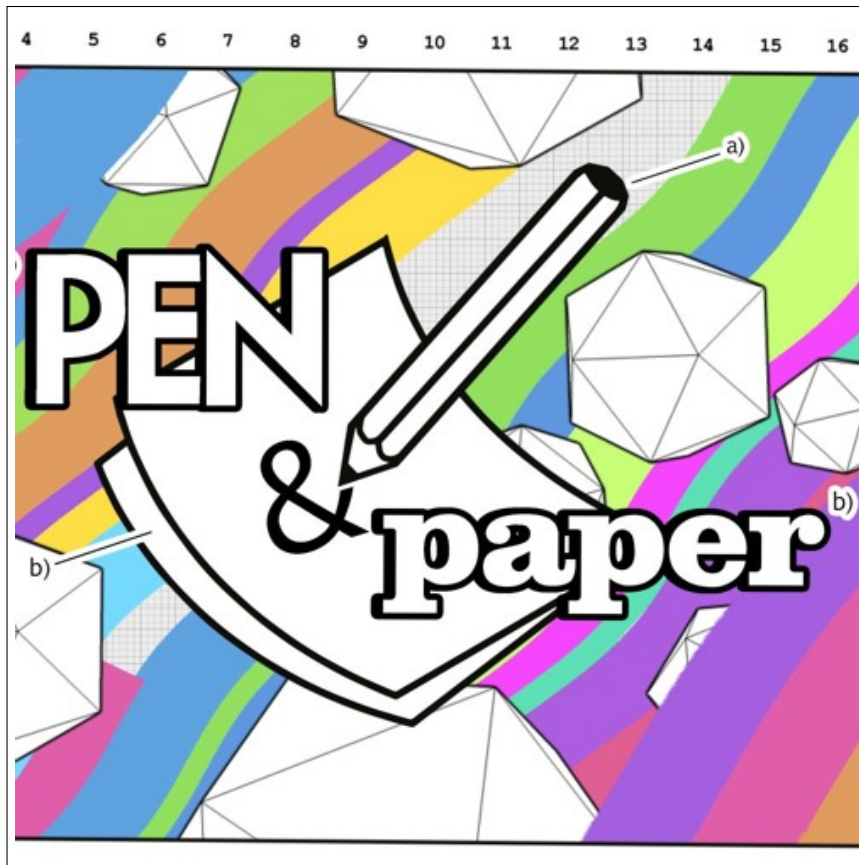
In diesen umgerechnet immerhin dreihunderttausend Jahren kann der Homo sapiens sapiens auf eine erstaunliche Entwicklung zurückblicken. Die Entdeckung der Töpferei 20 000 v.Chr. ist hier nur einer der ersten Schritte. Weitere fünfzehntausend Jahre dauerte es bis zur Erfindung des Rades. Mit dem wachsenden Wissen um die Mathematik und Naturwissenschaften machte sich der Mensch die Natur immer weiter zu Untertan, bis die Gebrüder Wright mit einem Flugzeug vom Boden abhoben. Kaum 70 Jahre später landete der Mensch anno 1969 auf dem Mond.

Wir schreiben das Jahr 2500 n.Chr.

Fortschritte in der Medizin strecken die natürliche Lebensspanne eines jeden, der es sich leisten kann bis deutlich über 100 Jahre. Über 30 Milliarden Menschen leben mittlerweile auf der Erde. Die genaue Zahl kennt eigentlich niemand. Höchstens die weltumspannenden Ultrakonzerne haben noch einen groben Überblick darüber, was vor sich geht. Fest steht jedenfalls, die Erde ist überbevölkert. Zwar gibt es florierende Kolonien auf dem Mond und Mars, doch auch diese stoßen mittlerweile an ihre Populationsgrenzen. Die einzige Lösung scheint das Erschließen neuer Sonnensysteme.

[\[to do: continue introducing MegaCorp\]](#)

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