

**Spieldauer?**

**TBD**

**Pen & Paper**

[www.howtobeahero.de](http://www.howtobeahero.de)



# 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.

*Beispiel für ein Zitat*

- **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 die Einführung**

Gehe zur Story auf Seite **??**.

Gehe zu den Charakteren auf 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.



## **Abenteuerspezifische Informationen**

**Rahmenhandlung & Aufgaben**

**spezielle Regelwerke**





## Inhaltsverzeichnis

## 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 dreihunderttausend Jahren kann der Homo sapiens sapiens auf eine beachtliche Entwicklung zurückblicken, die ihresgleichen sucht. Vom Affen abstammend entdeckte der Homo Sapiens das Feuer, Werkzeuge und die Vorteile der Kommunikation und Kooperation. [\[to do: continue\]](#)*

*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 Sternensysteme.*

*Zu diesem Zweck hat **EnVi Industries** Euch rekrutiert. Als Pioniere der Menschheit sollt Ihr potentiell bewohnbare Planeten außerhalb des Sonnensystems erkunden und neue Lebensräume erschließen. Nach einem mehrjährigen Bewerbungsprozess habt ihr euch also für den Dienst qualifiziert und befindet euch an Bord eines Shuttles, dass euch in eine niedrige Umlaufbahn und zu eurem Raumschiff, der ISV New Horizons bringen wird.*



