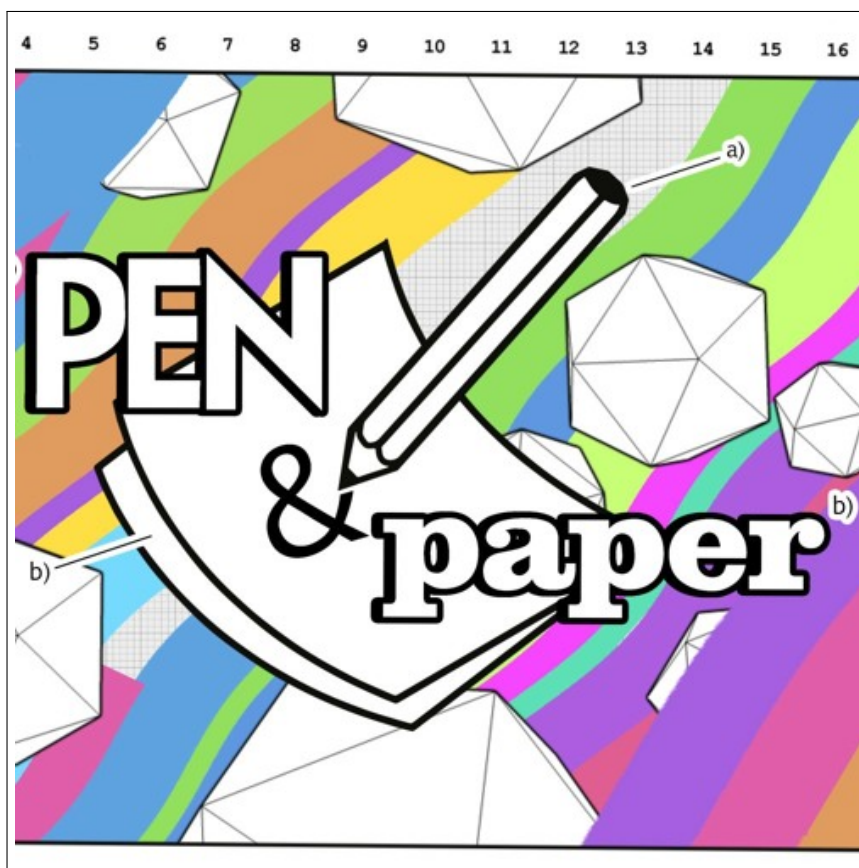




Von Paul Filip

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 [4](#).

- **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.

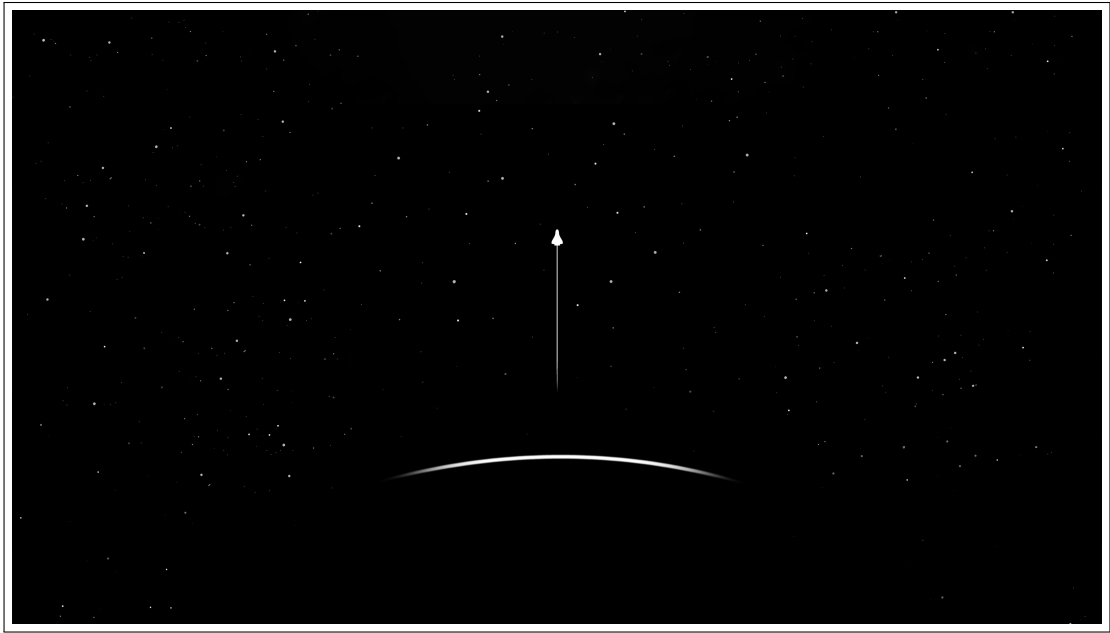


Abenteuerspezifische Informationen

Rahmenhandlung & Aufgaben

spezielle Regelwerke

STORY



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

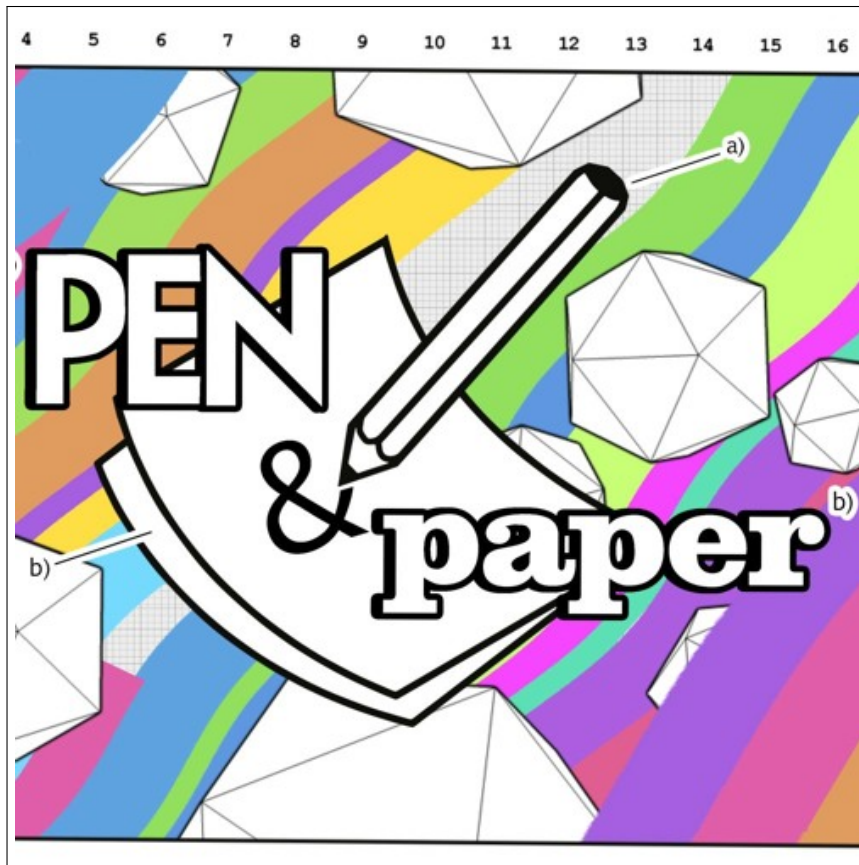
- Craig Reucassel



Inhaltsverzeichnis

[to do: fix author on storypage]

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