



TRIPLETWENTY.NET
BJORN SCHMIDT & THOMAS MARCHEWKA
V 0.0.1

VORWORT

REGELN



UTZE diesen Teil um die Regeln des Abenteuers zu erklären, Danksagungen und weitere Hinweise zu platzieren.

EINLEITUNG

VORGESCHICHTE



OR LANGER ZEIT, so erzählt man sich, stand hier die Einleitung eines krass epischen Abenteuers.

Eine anstrengende Nacht. Dieser Teil beginnt dein eigentliches Abenteuer.

DAS ABENTEUER BEGINNT

1 - Eine Beispielseite. Innerhalb eines Blocks kann Text geschrieben werden, der die aktuelle Situation erklärt und den Spieler vor eine Entscheidung stellt.

Wenn der Block bereits definiert ist, kann er mit [2] erreicht werden.

Wenn der nächste Block noch nicht definiert ist, werden Fragezeichen gezeigt: [??].

2 - Springe zum nächsten Block.

Die Links der Blöcke werden als klickbare Links gesetzt. Die Nummerierung der Blöcke erfolgt automatisch.

APPENDIX

GEGENSTÄNDE

#	Name	Beschreibung	Wert
G1	Kartoffel	Runzlige, faustgroße Kartoffel	1 cp
G2	Trank der Heilung	Bei Benutzung +2 auf Konstitutionsproben	50 gp

EREIGNISSE

Kennung	Name
(E1)	Beispielevent