

Erläuterungen (lösche dieses Textfeld nach der Fertigstellung des Szenarios):

- **Begriffe:**
 - Der entstehende Text ist ein *Szenario*, kein **Abenteuer**.
 - Die *Kategorie* legt fest, wie das Szenario benutzt werden kann:
 - Ein *Alleinstehendes Szenario* hat keinen Zusammenhang mit anderen Szenarios.
 - *Kampagnenstart*, *Kampagnenszenario* und *Kampagnenende* bilden gemeinsam eine Kampagne, also eine inhaltlich zusammenhängende Kette von Szenarios.
 - Der *Hintergrund* beschreibt, welchen Hintergrund die Plüschis haben:
 - Bei *Erweckung* werden die Plüschis im Rahmen des Szenarios zum Leben erwachen.
 - *Allgemein* beinhaltet alle Szenarios, welche bereits lebende Plüschis behandeln.
 - Das *Genre* beschreibt die Art des Szenarios (es können auch mehrere sein):
 - *Abenteuer* behandelt normalerweise die Erforschung des Unbekannten.
 - *Action* bedeutet eine Achterbahn im Szenario-Format.
 - Eine *Komödie* ist meistens ein Szenario, das ein bekanntes Medium parodiert.
 - *Schauer Geschichte* ist ein Szenario, das versucht, die Spielenden zu gruseln.
 - Die Spielleitung wird normalerweise mit „Du“ angesprochen.
 - Wenn nicht, wird sie als „Plüsch-Mama“ bezeichnet.
 - Ein Charakter wird als „Plüsch“ bezeichnet.
 - Das Plüsch ist grundsätzlich ein Neutrum; eine einzelne „Person“ kann aber auch mit jedem beliebigen Geschlecht versehen werden, wie es sinnvoll erscheint.
 - Die Leute am Tisch sind Spielende, Personen am Tisch, Spieler, Spielerinnen oder ähnliches.
 - Grundsätzlich solltest du versuchen, geschlechtsneutral zu schreiben. Ist das irgendwann nicht möglich, solltest du zwischen den Geschlechtern wechseln.
 - Bitte keine Gender-Zeichen, genderneutralen Pronomen oder ähnliches verwenden!
- **Struktur und Darstellung des Szenarios:**
 - Die vorgegebene Struktur des Szenarios soll unbedingt eingehalten werden.
 - Textstellen in spitzen Klammern <...> sollen durch aussagekräftige Texte ersetzt werden.
 - Geschwungene Klammern {...} enthalten Hinweise, die später gelöscht werden können.
 - Die Überschriften mit Ü1 bis Ü4 dienen der besseren Handhabbarkeit für die Layouter.
 - Das Layout mit Überschriften usw. dient der besseren Lesbarkeit für den Autor.
 - Vor jeder Überschrift soll manuell eine Leerzeile eingetragen werden.
Leerzeilen bitte immer einfügen, indem am Ende einer Zeile Enter gedrückt wird (so entsteht eine Zeile im *Standard-Format*).
 - Formatierungshilfen findest du in der Beschreibung der *Szene* (siehe unten):
 - Hervorhebungen sind durch Fettdruck oder Kursivdruck möglich. Bitte benutze keine anderen Hervorhebungen.
 - Nummerierungen werden mit einem # am Anfang einer Zeile eingeleitet.
 - Aufzählungen (Bullet-Points) mit einem * am Anfang einer Zeile eingeleitet.
 - Tabellen werden nur in Form von Tabstopps dargestellt.
 - Die Tabstopps dürfen beliebig gesetzt werden.
 - Textkästen können beliebig eingesetzt werden, wenn Informationen vermittelt werden sollen, die nicht in den Fließtext passen.
Sie beginnen mit einer Zeile **XXX Kasten Anfang** und enden mit einer Zeile **XXX Kasten Ende**.
 - Du kannst das Szenario relativ leicht durch Suchen und Ersetzen der Layout-Vorgaben lesbarer gestalten, zum Beispiel für eine Proberunde; zur Abgabe aber bitte die geschilderte Struktur beibehalten.
- **Stilistische Tipps:**
 - Der entstehende Text ist ein Rollenspiel-Szenario.
Schreib es nicht wie eine Kurzgeschichte oder eine Humoreske.
 - Ein locker-flockiger Stil ist in Ordnung und sogar wünschenswert, aber der Klamauk sollte den Spielenden am Tisch überlassen werden.
 - Benutzbarkeit geht daher vor Spannung oder Lustigkeit.
 - Trotz der Struktur solltest du immer mehrere Möglichkeiten beschreiben, wie eine Situation sich abspielt oder was sich daraus ableitet.
 - Bitte schreib keine direkten Vorlesetexte.

Ü1: <Name des Szenarios>

Ein Szenario von <Autor>

[optional: nach einer Idee von <Ideegeber>]

Ü2: Überblick

Kategorie <Alleinstehendes Szenario / Kampagnen-Start/-Szenario/-Ende>

Hintergrund <Erweckung / Allgemein (die Liste wird später erweitert)>

Genre <Abenteuer / Action / Komödie / Schauergeschichte>

Plüschis <1 Satz, für welche Plüschis dieses Szenario besonders geeignet ist>

<Schreibe 1-3 Sätze zum Einstieg in das Szenario, beispielsweise, wo und wann dieses spielt, was im Vorfeld möglicherweise geschehen muss etc. (~500 Zeichen).>

Ü2: Zusammenfassung des Szenarios

<Fasse an dieser Stelle den Inhalt des Szenarios kurz zusammen (~1.800 Zeichen).>

Ü2 : <n>. Akt – <Name des Aktes>

Ü3: Zusammenfassung

<Fasse an dieser Stelle den Inhalt des Aktes kurz zusammen (~500 Zeichen). Ein typisches Szenario hat 3-5 Akte; diese werden durchnummeriert und bilden den typischerweise zu erwartenden Ablauf des Szenarios ab. Die innere Logik des Szenarios wird über den jeweiligen Abschnitt **So geht's weiter.** abgebildet. >

Ü4: <Name der Szene>

<Beschreibe, was in der Szene passiert.>

{Die folgenden Zeilen geben wieder, welche Aufbereitung du benutzen kannst.}

Fetter Text und *Kursiver Text*

Nummerierung 1

Nummerierung 2

* Aufzählung

* Aufzählung

Tabellenüberschrift 1 **Tabellenüberschrift 2** **Tabellenüberschrift 3**

Tabellenspalte 1-1 Tabellenspalte 1-2 Tabellenspalte 1-3

Tabellenspalte 2-1 Tabellenspalte 2-2 Tabellenspalte 2-3

{Sobald du Werte für Schergen, Gegner und Boss-Gegner brauchst, kannst du sie mit dem folgenden Werteblock beschreiben.}

Ü5: Scherge/Gegner/Boss-Gegner – <Name>

Art Haustier / Plüschis / Mensch / Unsagbare Kreatur

Anzahl x (nur bei Schergen)

Aussehen:

<1-3 Sätze>

Verhalten:
<1-3 Sätze>

Runden-Erfolge..... x

Konfliktwerte:

♣ **Geschick** x {y}

♠ **Muskeln** x {y}

♥ **Herz** x {y}

♦ **Hirn** x {y}

⚡ **Energie** x

⊗ **Knöpfe** x

Besonderheiten

* <Name>: <Beschreibung, bei Schergen normalerweise 1>

* <Name>: <Beschreibung, bei Gegnern normalerweise 1–3>

* <Name>: <Beschreibung, bei Boss-Gegnern normalerweise 2–5>

<Beschreibe, was in der Szene passiert.>

Ü5: Zu hart?

<Mach Vorschläge, wie die Plüsch-Mama den Akt weniger schwierig gestalten kann, beispielsweise durch hilfreiche NSCs, leichtere Proben oder den Verzicht auf Proben oder Hindernisse etc.>

Ü5: Zu weich?

<Mach Vorschläge, wie die Plüsch-Mama den Akt herausfordernder gestalten kann, beispielsweise durch stärkere Gegner, erschwerte Proben oder zusätzliche Hindernisse etc.>

Ü3: So geht's weiter.

<Beschreibe, was die Spielenden in diesem Akt erreichen müssen und in welchem Akt es weitergeht: beispielsweise „Wenn die Plüschis dies getan haben, dann geht es weiter im 2. Akt. Wenn sie jenes getan haben, dann geht es weiter im 3. Akt.“ etc.>

XXX Kasten Anfang

Ü4: <Name des Kastens>

<Setze Kästen immer dort ein, wo du zusätzliche Infos außer der Reihe an die Spielleitung weitergeben möchtest, wo Hintergründe erläutert werden etc.>

XXX Kasten Ende

Ü2: Das Ende

<Schreibe ein paar Sätze dazu, was am Ende des Szenarios geschieht bzw. wie es zu Ende gebracht werden kann.>

Ü3: Nachspiel

<Welche offenen Punkte werden möglicherweise in künftigen Szenarios aufgegriffen? Wo kann die Plüsch-Mama möglicherweise anknüpfen, um weitere Szenarios zu schreiben?>

Ü3: Belohnung

Alle Plüschis erhalten für die Lösung des Szenarios ? Knöpfe.

Bestimmte Plüschis erhalten möglicherweise mehr Knöpfe <bitte beschreiben, warum>.