

# Noch ein llarist Latex Template

FANPRODUKT

**LATEX-KLASSE**

Lukas Ruhe

**ILLUSTRATIONEN**

Bernhard Eisner

**TITELBILD**

Ivana Cajina

**GLOSSAR**

Xaver Stiensmeier

**INSPIRIERT DURCH**

Ilaris-Latex

von Jan Battenfeld

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

# Inhalt

## VORWORT

LATEX DOKUMENT . . . . .	4
DIGITAL VS DRUCK . . . . .	4

## LAYOUT

SEITEN UND SPALTEN . . . . .	5
TITELSEITE . . . . .	5
ÜBERSCHRIFTEN . . . . .	5
Zauber- und Liturgieeigenschaften . . . . .	5
Der Absatz . . . . .	5
KÄSTEN . . . . .	5
Pergamente . . . . .	5
Kreaturen . . . . .	6
Proben . . . . .	6
Argumente für Probenkasten . . . . .	7
Info . . . . .	7
Symboltext . . . . .	8

Stichpunktlisten . . . . .	8
Karten . . . . .	8
TABELLEN . . . . .	8
ILLUSTRATIONEN . . . . .	9

## GROßES BILD MIT ÜBERSCHRIFT

11

## HANDOUTS

12

## EXTRAS

13

GLOSSAR . . . . .	13
KREATURENDATENBANK . . . . .	13

## LATEX TIPS

14

TABELLEN . . . . .	14
--------------------	----

# Das Vorwort

## Latex Dokument

Es gibt eine Grundstruktur, die jedes Dokument, das auf diesem Template aufbaut, befolgen sollte.

```
\documentclass{Ilaris}
\begin{document}
\anfang
...
\hauptteil
...
\end{document}
```

“Zwischen den Befehlen `\anfang` und `\hauptteil` steht alles, was vor dem Inhaltsverzeichnis kommt und noch keine richtigen Seitenzahlen hat. Zum Beispiel Titelseiten, Impressum oder ein Vorwort. Optional kann nach dem Hauptteil noch ein `\schluss` eingeleitet werden, in dem zum Beispiel Anhänge oder das Glossar untergebracht werden können. Für kurze schlichte Dokumente ist das jedoch oft nicht nötig.

## Digital vs Druck

Aktuell ist das Template auf ein digitales Dokument ausgerichtet. Es wurden weder leere extra Seiten für die Rückseiten des Covers eingefügt, noch Druckränder oder Tintensparende Hintergründe verwendet. Stattdessen, wurde Wert darauf gelegt, verschiedene Stellen (Inhalt, Glossar, Anhang, Handouts...) mit einander zu verlinken, so dass beim Lesen des Dokuments schnell an die richtigen Stellen gesprungen werden kann. Links sind unterstrichen hervorgehoben. Es kann natürlich ohne Weiteres ausgedruckt werden, wie es ist. Für zukünftige Versionen ist jedoch noch eine Option für eine extra Druckversion geplant.

# Layout

## SEITEN UND SPALTEN

Ein neues Kapitel wird mit dem Befehl `\kapitel` eingeleitet. Es wird automatisch formatiert und im Inhaltsverzeichnis registriert. Lange Kapitelüberschriften werden zwar automatisch umgebrochen, aber es sieht trotzdem besser aus die Überschriften kurz zu halten. Überschriften beginnen automatisch eine neue Seite, sollte ansonsten manuelle Seiten oder Zeilenumbrüche gebraucht werden, gibt es `\neuespalte` und `\neueseite`. Ein Großteil, des Dokuments wird wahrscheinlich im Zweispaltenlayout geschrieben. Dieses wird mit `\spaltenanfang` begonnen und muss unbedingt mit `\Spaltenende` beendet werden. Da die Kapitelüberschriften beide Spalten überspannen sollen, kann im Zweispaltenlayout `\kapitel` benutzt werden, um nicht jedes Mal das Spaltenlayout wechseln zu müssen.

Ein dreispaltiges Layout kann ent-  
sprechend mit `\spaltenanfang` be-

gonnen werden.  
Ein dreispaltiges Layout wird im Re-

gelbuch beispielsweise für Zauber  
und Liturgien verwendet.

## TITELSEITE

Die Titelseite baut auf einem Bild auf, das idealerweise schon im DinA4-Format (Portrait) vorliegt. Erstellt wird sie mit dem Befehl `\titelseite`, wobei alles was auf die Titelseite kommt mit in die Klammern gehört. Ein paar vordefinierte Befehle, die nützlich sein könnten um die Titelseite einfach zu gestalten: `\titel`

## ÜBERSCHRIFTEN

Jedes Kapitel kann in einzelne Abschnitte (Unterkapitel) gegliedert werden, die mit `\abschnitt` eingeleitet werden und ebenfalls im Inhaltsverzeichnis auftauchen. Die Abschnittsüberschriften sollen das Spaltenlayout (falls verwendet) nicht unterbrechen.

*Ich bin eine Geschichte oder ein Auszug aus einer Schrift,  
wie sie in der Spielwelt existieren könnte. Auch Zitate, In-  
formationen aus Büchern oder Liedtexte könnten so aus-  
sehen.*

— Autorin

Diese kursiven Textblöcke, können mit dem Befehl `\geschichte` erstellt werden. Kurze Zitate oder einzelne „Wörter“ können mit dem Kurzbefehl `\anf` auch in Anführungszeichen gesetzt werden. Dieser Text hier ist ein ganz normaler Standardtext, so wie man ihn herunterschreibt ohne irgendwelche Layoutbefehle zu verwenden. Man kann ihn durch Überschriften in Abschnitte unterteilen und diese wiederum in Absätze unterteilen.

## ZAUBER- UND LITURGIEEIGENSCHAFTEN

Viele Zauber und Liturgien verfügen über eine dieser Eigenschaften, weswegen wir sie hier gesammelt haben.

## DER ABSATZ

Beschriftete Absätze sind Unterunterüberschriften und stehen nicht mehr im Inhaltsverzeichnis, heben sich aber noch deutlich ab. Sie werden mit `\absatz` erstellt. Wenn nur der Textfluss abgesetzt werden soll, ohne irgendwelche Überschriften, geht das durch eine einfache Leerzeile

im Text. Einfache Zeilenumbrüche werden von Latex ignoriert, können aber mit `\neuezeile` erzwungen werden. Die letzte Ebene der Struktur bildet der `\unterabsatz`.

## UNTERABSATZ

Hier steht dann was zu einem ganz bestimmten Thema oder für einen ganz bestimmten Ort. Im Inhaltsverzeichnis taucht das aber nicht auf...

## KÄSTEN

Kapitel fangen automatisch auf neuen Seiten an. Ein paar auf die schnelle hingetüdelte Beispiele um Kästen und andere Umgebungen umzusetzen. Für einige dieser Kästen, hab ich das tcolorbox Paket ins Spiel gebracht, das nimmt einem etwas Arbeit ab, wenn man noch weitere oder kompliziertere Kästen erstellen will. Oder soetwas wie Seitenumbrüche oder transparente Hintergründe einstellen will (Kreaturenkasten). Für die Transparenz im Teil des Kastens wird allerdings eine relativ aktuelle Version des Pakets benötigt, falls die Installation zu Umständlich ist, kann man natürlich auch einfach ein untransparente passende Farbe nehmen.

## PERGAMENTE

Ein Pergamentkasten eignet sich wunderbar um einzelne Informationen deutlich hervorzuheben. Einen farbigen Kasten erstellt man mit `\kasten` und `\kastengrau` erstellt einen ähnlichen aber etwas graueren Kasten. Die können zum Beispiel Erzähltexte oder Informationen für gelungene Talentproben sein. Pergamente sind auch Rechteckig, auch wenn das folgende am Rand schon etwas ausgefranzt ist.

Dies ist der Standardkasten. Da noch Bilder für Schmale, Breite und Größere vorliegen, mögen eventuell noch etwas speziellere Kästen folgen.  
Für kleine Absätze im Zweispaltenlayout sollte es aber erstmal reichen.

Kästen über die volle Breite können einfach außerhalb des

Spaltenlayouts erstellt werden. Im Kapitel Handouts gibt es auch DinA4 Kästen an. Es können auch grauere Kästen verwendet werden, die zwar mehr aus einem „Fehler“ entstanden sind, aber vielleicht sind sie ja mal von Nutzen.

## KREATUREN

Den Kreaturenkästen habe ich absichtlich erstmal nach einer allgemeinen Kreatur benannt und nicht einfach Gegner. Dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen, kann es ja auch freundlich gesinnte Wesen geben und der selbe Kasten soll auch diese darstellen können, Kampfwerte oder freier Text für Kommentare sollten dabei frei kombinierbar und optional bleiben. Zum anderen, kann (sofern erlaubt), der Befehl für Gegnerkästen noch ergänzt werden um mit existierenden Ausgaben von Konvertierungstools etc, kompatibel zu bleiben.

### NAME

#### Beschreibung



**Info:** Text

**Kampfvorteile:** Standfest, Sturmangriff

**Fertigkeiten:** Eins zwei drei und noch mehr text damit man die

**Fertigkeiten:** Eins zwei drei und noch mehr  
text damit man die

Hintergrund dieses Kastens ist das Originalbild, das nicht mit dem beigen Hintergrund der Seite multipliziert wurde. Der Unterschied wird im Abschnitt Illustrationen veranschaulicht.

### MENSCH

#### Humanoid, Unfreundlich



**Vorteil:** Er muss sich nicht ständig unterhalten, weil ihn eh keiner mag

**Nachteil:** Ihm ist oft langweilig, weil sich niemand mit ihm unterhalten möchte

Ich finde die Eigenschaften blockweise einzuschieben wesentlich einfacher und flexibler, als einen Befehl mit fest vorgegebenen Argumenten zu benutzen. So können die Kreaturen oder NSCs so auch um beliebige Felder, wie zB möglichen Loot oder Zitate eines NSCs ergänzt werden.

## PROBEN

Für Probenboxen kam mir die Idee, die die Fertigkeiten hübschen Fertigkeiten-Bildchen zu verwenden. Die aktuelle Umsetzung mit dem gebastelten Rahmen ist vielleicht etwas zu fancy und hat den Nachteil, dass ie nicht wirklich in der Höhe skalierbar ist ohne das Bild zu verzerrn. Alternativ gibt es ja auch schon die Möglichkeit die Pergamentkästen für Proben zu verwenden.

### Infanteriewaffen und Speere (III, 18)

Ich bin eine Probe. Die Box ist leider nicht skalierbar, daher müssen die Erzähltexte kompakt oder stichpunktartig sein, oder ein anderer Kasten gewählt werden.



Ein langer text kann auch in diese Rolle geschrieben werden. Insbesondere ist sie allerdings für spaltenfreie Handouts zum Ausdrucken gedacht.

Ein langer text kann auch in diese Rolle geschrieben werden. Insbesondere ist sie allerdings für spaltenfreie Handouts zum Ausdrucken gedacht.

Ein langer text kann auch in diese Rolle geschrieben werden. Insbesondere ist sie allerdings für spaltenfreie Handouts zum Ausdrucken gedacht.

Ein langer text kann auch in diese Rolle geschrieben werden. Insbesondere ist sie allerdings für spaltenfreie Handouts zum Ausdrucken gedacht.



## ALCHEMIE (ANALYSE)



Das erste Argument ist der Titel, das Zweite dieser Text. Die Icons werden automatisch generiert basierend auf den optionalen Argumenten. Die Erfolgs- und Misserfolgstexte können auch mit erfolg und misserfolg hier im Hauptteil gesetzt werden.



Dieser Text steht unter dem Häkchen auf der linken Seite



Dieser Text steht rechts unter dem Kreuz und beschreibt den Misserfolg

## ARGUMENTE FÜR PROBENKASTEN

NAME	WERTE
bild	alchemie, athletik, autoritaet, beeinflussung, charisma, derekunde, fingerfertigkeit, gebraeuche, gewandtheit, heilkunde, holzbearbeitung, intuition, klugheit, körperfraft, konstitution, magiekunde, metallbearbeitung, mut, mythenkunde, selbstbeherrschung, ueberleben, verbergen, verschlagenheit, wahrnehmung
farbe	rot, gruen, blau, braun
erfolg	beliebiger text in {}. Alternativ: \erfolg im Hauptteil
misserfolg	beliebiger text in {}. Alternativ: \misserfolg im Hauptteil
zusammenarbeit	ja, nein, nein_orig
gruppenprobe	gut, schlecht, nein, nein_orig
pw	beliebige Zahl, ggf. Zahl+x für vergleichende Proben
detailgrad	1, 2, 3, 4, 1_orig
vergleichend	ja, nein, nein_orig
anzahl	1, 3
bildgroesse	Dezimalzahl (mit Punkt) um das Hintergrundbild zu skalieren. Standard ist 0.5

Einige der Parameter sollen in ihrem Standardzustand nicht weiter auffallen und haben daher weniger Kontrast und Sättigung. Die icons können in ihren Orginalfarben mit dem Suffix \_orig verwendet werden. Du kannst auch eigenen erstellte Icons verwenden, wenn sie nach dem Schema *NAME\_WERT.png* im Ordner *gfx/icons* (relativ zum Hauptdokument) abgelegt werden. Das Icon erscheint an der für den jeweiligen Namen (*zusammenarbeit*, *gruppenprobe*, *detailgrad*, *vergleichend*) festen Position. Die vorgefertigten Icons stammen von game-icons.net und sind 128x128px.

Als Hintergrundbild werden ausgeschnittene transparente Versionen der Fertigkeitsbilder aus dem Regelwerk verwendet. Auch hier können eigene Bilder verwendet werden, indem sie als *NAME\_bg.png* benannt werden und im Ordner *gfx/proben* abgelegt werden. Der Name ist in diesem Fall beliebig, das \_bg gehört allerdings zum Dateienamen, auch wenn es nicht als Wert für *bild=...* angegeben wird. Weitere Farben für Würfelicons können nach dem Schema *wuerfel\_NAME\_1.png* bzw. *wuerfel\_NAME\_3.png*

ebenfalls in *gfx/icons* angelegt werden.

## INFO

Für kleine Anmerkungen oder als Alternative zu den Pergamentkästen gibt es noch kleine Infokästen.

Hier kann alles mögliche drinstehen, zum Beispiel Spoilerwarnungen, Verweise auf andere Abenteuer oder sinnloser Text wie dieser.

Und, wenn auch nicht wirklich als Kasten erkennbar, kann man einzelne Textpassagen mit einem beliebigen Symbol versehen. Dies könnte zum Beispiel für Beschreibungen von NSCs zusammen mit ihrem Porträt benutzt werden, oder mit kleinen wieder kehrenden Symbolen, die dem Leser direkt eine Zugehörigkeit zu einem bestimmten Thema signalisieren: Zum Beispiel, durch das Wappen einer Fraktion oder einem Symbol für Geheimnisse, Fallen usw.

## SYMBOLTEXT



Das Symbol sitzt links am Beginn des Absatzes.

Der Text umfließt das Symbol automatisch. Die Breite des Symbols kann als optionales Argument übergeben werden. Per default steht es auf 1cm. Es kann sich lohnen etwas mit der Größe zu variieren, wenn die Zeile darunter zu viel/wenig Abstand hat.

## STICHPUNKTLISTEN

Aufzählungen haben jetzt auch ein eigenes Symbol:

- ◆ Der Befehl in der Klasse wäre *stichpunktliste*
- ◆ *Die klassische itemize-Umgebung sollte aber genauso funktionieren.*

## KARTEN

Wer es mag sich kleine Karten für Manöver, Zauber, Regeln oder NSCs auszudrucken kann diese Kästen benutzen. Sie sind haben die Maße von üblichen Spiel- und Sammelkarten (63mm x 88mm, zB Magic). Und sollten damit in handelsübliche Sleeves und Sammelmappen passen. Dabei muss natürlich beachtet werden, dass die Karten ggf. minimal kleiner werden, wenn die Seite beim Drucken herunterskaliert wird.



## TABELLEN

Tabellen können leider noch nicht vollständig durch Kurzbefehle ersetzt werden, dafür stehen zu viele Variablen im Raum. Die Anzahl, Ausrichtung und Größe von Spalten und Zeilen sollen variabel bleiben, eine Kopfzeile optional. Das Streifenlayout wird allerdings automatisch angewendet wenn eine `\tabelle` begonnen wird. Der erste Eintrag enthält dabei das Spaltenlayout, das im Kapitel Latex Tipps auf Seite 14 genauer erklärt wird. Eine ganze Zeile zu formatieren, ist etwas komplizierter, daher als Übergangslösung erstmal die Möglichkeit jede Zelle der Kopfzeile mit `\tkopf` zu formatieren.

Das zweite Argument gibt den Inhalt der Tabelle direkt an Latex weiter. Da muss man zur Zeit noch echten Latexcode schreiben, weil mir auf die schnelle kein Praktischer Kurzbefehl eingefallen ist. Aber da kann man sich sicher noch etwas überlegen, um das deutlich zu vereinfachen. Eigentlich steht der Text hier auch nur um die Tabelle im Abschnitt nicht so alleine zu lassen.

EINS	ZWEI	DREI
ich	bin	eine
einfache	latex	tabelle
in	tabularx	umgebung

## ILLUSTRATIONEN

Illustrationen auf weißem Hintergrund, die sich dem Seitenhintergrund anpassen sollen, können (multiplikativ) über die Seite blenden. Dabei entsteht der Effekt, als würde direkt auf das pergament gezeichnet/gedruckt worden sein. Abbildungen dieser Art werden hier Zeichnungen genannt.



Sollen die Illustrationen in ihren echten Farben dargestellt werden, nennen wir es Bild und es würde so aussehen



Um Bilder nicht in voller Größe anzuzeigen, kann als optionales Argument die gewünschte Breite in mm oder cm angegeben werden:



Um Bilder oder Zeichnungen über die volle breite darzustellen, kann das Spaltenlayout einfach kurz unterbrochen werden (spaltenende, spaltenanfang).



# GROSSES BILD MIT ÜBERSCHRIFT

# handouts

Handouts sind für viele Spielhilfen und Abenteuer keine Seltenheit und niemand hat Lust irgendwelche ausgeschnittenen oder halb abgedeckten Seiten des ausgedruckten Dokuments auf den Spieltisch zu legen. Deshalb gehören Handouts in den Anhang. Um möglichst keine unnötige Informationen mit auf den ausgedruckten anhängen zu haben, wurde ein extra Seitenlayout erstellt, mit anderen Seitenbegrenzungen, ohne Hintergrundbild Seitenzahlen etc. Die zwei arten von Handouts die mir am

häufigsten untergekommen sind, sind wohl Text (Notizen, Briefe, Buchseiten etc..) und Karten. Für letzteres (und ersteres mit besonderen Designwünschen) bietet sich ein Bild für die ganze Seite an. Für ersteres eventuell die schon verwendeten Kästen in der richtigen Größe. Ein erster Ansatz für ein Handout kann schon auf Seite 15 betrachtet werden. In der nächsten Version könnte aber noch einiges an Komfort und weitere Beispiele folgen.

# EXTRAS

Dieses Kapitel beinhaltet Funktionen, die nicht zur Kernklasse gehören, aber durch \include{extras} und ggf. weiterer „Plugins“ aktiviert werden können. Die Idee dieser optionalen Module ist, sie so einfach wie möglich nutzbar zu machen, ohne dass sie dabei die eigentliche Klasse mit ggf. unnötigen Paketen und Einstellungen verkomplizieren. Auch soll es so für andere Entwickler möglich sein, die Klasse einfach erweitern zu können. Aktuell gibt es zB die Möglichkeit auf eine Sammlung von Kreaturen und von Glossareinträgen zurück zu greifen.

## GLOSSAR

Die IlarisGlossaryEntries sind mit eingebunden und können direkt benutzt werden. Damit können Erklärungen zu Regeln, Zaubern, Manövern und vieles mehr automatisch im Anhang generiert und für die schnelle Nutzung am PC an entsprechenden Stellen verlinkt werden. Die voreingetragenen Texte werden über die Zeit erweitert. Ein Beispiel wäre der Vorteil: Angepasst I. Natürlich können auch eigene Glossareinträge für das jeweilige Dokument erstellt werden: Glossar eingetragen werden. Für dieses Template wird das Glossar vor allem dazu verwendet die Latex-Befehle zu erklären.

## KREATURENDATENBANK

Testweise habe ich mal eine Datenbank für Kreaturen als yaml-Datei angelegt, die automatisch in eine tex-Datei exportiert werden kann. Das Ziel ist, diese DB gemeinsam zu erweitern und in Latex können die Blöcke für jede Kreatur in der Sammlung automatisch erzeugt werden. Die Automatenvollständigung, kann so beim Schreiben sogar noch als Inspiration für spontane Gegner dienen. So ergibt der Befehl \kreaturelefant zum Beispiel folgenden Kasten, ohne das irgendwelche Werte angegeben werden müssen:

### ELEFANT

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner



**Wundschwelle:** 15

**Magierresistenz:** 4

**Geschwindigkeit:** 9

**Initiative:** 1

<b>Stoßzähne</b>	RW 1	VT 6	AT 8	TP 5W6+4
Niederwerfen				

<b>Trampeln</b>	RW 1	VT 4	AT 6	TP 3W20+0
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)				

**Kampfvorteile:** Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

**Attribute:** KK 120, KO 140, MU 10

**Fertigkeiten:** Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

**Quelle:** Ilaris Regeln

### BAUMDRACHE

tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten



**Wundschwelle:** 4

**Magierresistenz:** 8

**Geschwindigkeit:** 1

**Initiative:** 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

<b>Klauen</b>	RW 0	VT 6	AT 10	TP 2W6+1
---------------	------	------	-------	----------

<b>Feueratem</b>	RW	VT	AT	TP
Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeits-Probe (16) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden.				

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff (max. +6)

**Attribute:** GE 20, KK 6, KO 6, MU 8

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 10, Zähigkeit 6

**Quelle:** Ilaris Regeln

# Latex Tips

## Tabellen

TODO: Spaltenlayout bei Tabellen

Das hier ist ein Pergamentkasten, der benutzt wird um direkt im Latex Dokument ein Handout zu erstellen. Man könnte hier natürlich noch eine Schriftart wählen, die das ganze nach einer krakeligen Handschrift oder feinster Kaligraphie aussehen lässt, je nachdem, wofür das Handout benutzt werden soll.

Der \handout Befehl beginnt eine neue weiße Seite, auf der sich ausgetobt werden kann. Alternativ gibt es diesen vorgefertigten Kasten (\handoutkasten) und Handouts für Bilder (\handoutbild) oder um direkt fertige PDFs einzubinden (\handoutpdf).

Oder vielleicht ein kleiner Zettel mit einer krakeligen Notiz, der gefunden werden kann.

### Angepasst (Schnee)

**Kosten:** 20 **Nachkauf:** Häufig  
Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Schnee gewöhnt. Abzüge durch unsicheren oder eisigen Untergrund, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe.

### Zweite Karte

### Dritte Karte

### Mit Titel

Beliebiger Inhalt der Karte wie für die Manöverkarten.

### Kurzform

Eigener Befehl für das Standardlayout von Manöverkarten.

### WENIGER SCHNEIDEN

Ohne Zeilenumbrüche im Code zwischen zwei Karten, bzw. einer Abstandskorrektur von -0.4mm bei gewollten Umbrüchen, grenzen die Karten nahtlos aneinander.

Unterschrift

Manöver