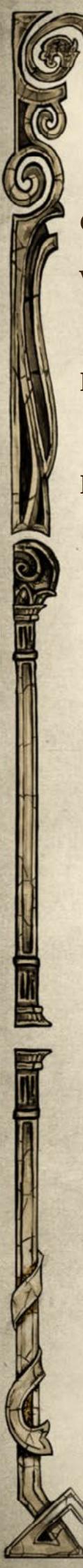


Noch ein llaris Latex Template

FANPRODUKT



Inhalt



Credits		
Vorwort	1	Kreaturen
Latex Dokument	2	Proben
Digital vs Druck	2	Info
	2	Illustrationen
Layout	3	Handouts
Titelseite	3	
Abschnitt	3	
Kästen	4	Extras
Tabellen	4	Glossar
Pergamente	4	Kreaturendatenbank
	4	Latex Tips
		Tabellen

CREDITS

AUTOR

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.

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. Das heißt es wurden weder leere Seiten für Rückseiten eingefügt, noch Druckränder oder tintensparende Hintergründe verwendet. Stattdessen, wurde Wert darauf gelegt, verschiedene Stellen (Inhalt, Glossar, Anhang, Handouts...) mit einander zu verlinken, sodass beim lesen des Dokuments schnell an die richtigen Stellen gesprungen werden kann. Es kann natürlich ohne Weiteres ausgedruckt werden, wie es ist. In zukünftigen Versionen soll es aber noch eine Option für eine Druckversion geben, die etwas mehr Rücksicht auf Tinteneffizienz nimmt. Keine Angst, dies wird durch einen Befehl möglich sein, ohne ein neues Dokument erzeugen zu müssen.

Layout

Ein neues Kapitel wird mit dem Befehl \kapitel eingeleitet. Es wird automatisch formatiert und im Inhaltsverzeichnis registriert. Lange Kapitelnamen 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 \neuesseite. 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 jedesmal das Spaltenlayout wechseln zu müssen.

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

ABSCHNITT

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, Informationen aus Büchern oder Liedtexte könnten so aussehen.

— 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 standard Text, so wie man ihn herunterschreibt ohne irgendwelche Layoutbefehle zu verwenden. Man kann ihn durch Überschriften in Abschnitte unterteilen und diese wiederumtel in Absätze unterteilen.

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. Der nächste Absatz ist auf bosparano und nur für Magier interessant.

LOREM IPSUM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae,

felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetuer id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum. Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

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 so etwas 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.

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 Tips auf Seite 9 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

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.

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

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

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.

Geographie (I, 18)

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

Magietheorie (III, 21)

+8	Doppelte Schwierigkeit
+4	Schwieriger
0	Normal
-4	Vereinfacht
-8	Doppelte Vereinfachung



Magietheorie (III, 21)

+8	Doppelte Schwierigkeit, dessen Ergebnistext etwas mehr als ein oder zwei Zeilen einnimmt
+4	Schwieriger, hat auch Informationen mit etwas mehr Text
0	Normal, nur kurz
-4	Vereinfacht, wieder etwas mehr Text um zu sehen wie der Kasten sich strecken lässt
-8	Doppelte Vereinfachung

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.

ILLUSTRATIONEN

Illustrationen auf weißem Hintergrund, die sich dem Seitenhingergrund 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.



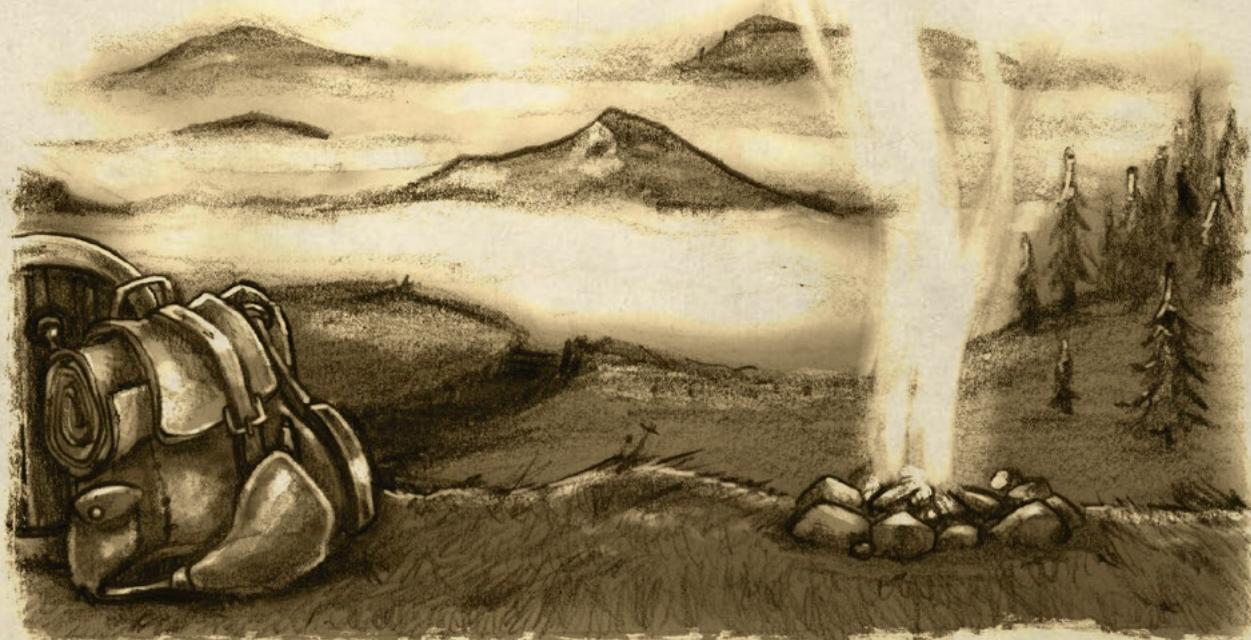
Sollen die Illustrationen in ihren echten Farben dargestellt werden, nennen wir es Bild und es würde so aussehen



Um echte Farben zu erhalten aber trotzdem keinen weißen Rand zu haben, kann man natürlich auch Bilder mit transparentem Hintergrund (.png) verwenden. Ich bastel zusätzlich noch an einer Möglichkeit für einen Zierrahmen. Das hier ist eine kleine Vorschau.



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



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 12 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: Glossareinträge 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 Auto vervollständigung, 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

Magieresistenz: 4

Geschwindigkeit: 9

Initiative: 1

Stoßzähne	RW 1	VT 6	AT 8	TP 5W6+4
-----------	------	------	------	----------

Trampeln	RW 1	VT 4	AT 6	TP 3W20
----------	------	------	------	---------

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

Attribute: KK 120, KO 140, MU 10

Baumdrache

tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten



Wundschwelle: 4

Magieresistenz: 8

Geschwindigkeit: 1

Initiative: 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

Klauen	RW 0	VT 6	AT 10	TP 2W6+1
--------	------	------	-------	----------

Feueratem	RW	VT	AT	TP
-----------	----	----	----	----

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff (max. +6)

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

Latex Tips

Tabellen

TODO: Spaltenlayout bei Tabellen

Glossar

\absatz Die dritte Stufe der Inhaltlichen Strukturierung.

Absätze können mit diesem Befehl noch eine kleine Überschrift bekommen, die allerdings nichtmehr im Inhaltsverzeichnis auftaucht. Sie hebt sich visuell aber noch deutlich ab um so Absätze im Text auf den ersten Blick zu finden. In Abenteuern eignen sie sich zum Beispiel um auf Beschreibungen bestimmter Orte, Scenen oder Personen hinzuweisen.
Beispiel: \absatz{Der Geheimgang} . 3

\abschnitt Abschnitte (Unterkapitel) können ein Kapitel unterteilen und stehen ebenfalls im Inhaltsverzeichnis. Die Abschnittsüberschriften sollen das Spaltenlayout (falls verwendet) nicht unterbrechen.

Beispiel: \abschnitt{Die Ankunft} . 3

\anf Setzt einen Text in Wörtlicherede. Verwendet deutsche Anführungszeichen unten und oben. Beispiel: \anf{Hey! Ich rede mit Euch.} . 3

\anfang Setzt ein paar Grundeinstellungen direkt zum Beginn des Dokuments. Sollte direkt hinter \begin{document} stehen. Darauf folgen Titelseite und ggf. weitere Seiten die nicht in Inhaltsverzeichnis und die Nummerierung aufgenommen werden sollen. Beispiel: \anfang . 2

\geschichte Fluff, Liedtexte, Zitate und vieles mehr können in dem kursiven, eingerückten Geschichtsblock stehen.

Beispiel: \geschichte{Der Text...}{Die Autorin} . 3

\handout . 11

\handoutbild . 11

\handoutkasten . 11

\handoutpdf . 11

\kapitel Leitet Kapitel mit der angegeben Überschrift ein und registriert sie automatisch im Inhaltsverzeichnis. Innerhalb eines Zweispaltenlayouts am besten \skapitel verwenden. Beispiel: \kapitel{Anhang} . 3

\kapitel Kurzform für spaltenübergreifende Kapitel. Nachdem das Spaltenlayout mit \spaltenanfang begonnen wurde, sollte dieser Befehl verwendet werden, der automatisch dafür sorgt, dass die Kapitelüberschrift über beide Spalten geht und der folgende Text wieder im Spaltenlayout steht.
Beispiel: \kapitel{Einleitung} . 3

\kasten Ein Pergamentkasten. In die Klammern können auch weitere Befehle eingesetzt werden, komplexe Umgebungen wie Tabellen könnten allerdings Probleme machen. Einfach Testen und Probleme berichten.

Beispiel: \kasten{Kastentext} . 4

\kastengrau Das selbe wie \kasten nur mit blasserem Hintergrund.

Beispiel: \kasten{Kastentext} . 4

\neuesseite Manueller Seitenumbruch. Ist nützlich um, na ja, den Beginn einer neuen Seite zu erzwingen..? Leitet direkt auf \pagebreak weiter.

Beispiel: \neuesseite . 3

\neuespalte Manueller Spaltenumbruch. Er ist nützlich wenn Kästen doof dargestellt werden oder Absätze in einer neuen Spalte beginnen sollensollen. Leitet direkt auf \columnbreak weiter.

Beispiel: \neuespalte . 3

\neuezeile Dies ist nichts weiter als ein Zeilenumbruch, der nur der Vollständigkeit halber einen eigenen Befehl bekommen hat. Er leitet direkt auf \newline weiter.

Beispiel: \neuezeile . 3

\spaltenanfang Beginnt das zweispaltige Layout bis es mit \spaltenende abgeschlossen wird. Die Befehle müssen paarweise auftreten, sonst kommt Latex durcheinander.

Beispiel: \spaltenanfang. 3

\tabelle Beispiel: \tabelle{X X X}{ eins & zwei & drei \\ } . 4

\titel Der Titel des Dokuments. Er wird automatisch mit einem Schatten versehen, um sich vom Hintergrund besser abzuheben. Schrift und Schattenfarbe können eingestellt werden. Mehrzeilige Titel müssen manuell durch mehrfaches Aufrufen des Befehls erstellt werden. Beispiel: \{} . 3

\titelseite Erstellt eine Titelseite mit Bild über die ganze Seite.

Beispiel: \titelseite{ ... alles auf der titelseite ...} . 3

\tkopf Setzt Schriftart und Farbe für einzelne Zellen in der ersten Reihe einer Tabelle. Muss auf jeden Eintrag (zwischen den & einzeln angewendet werden)
Beispiel: siehe Tabelle im template. . 4

Angepasst I Kosten: 20 Nachkauf: Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an eine bestimmte Umgebung oder Umweltbedingung gewöhnt. Abzüge durch diese Umgebung (Beispiele auf S. 38), insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe.

Die Kosten für Angepasst I legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Häufigkeit der Umgebung orientieren sollte. Zu allgemein gefasste Umgebungen wie „unsicherer Untergrund“ sollte er nicht zulassen.

Sephrasto: Wähle am besten direkt den separaten Vorteil Angepasst (Dunkelheit, Schnee, Wasser oder Wald) I. Falls du eine andere Umgebung möchtest, dann wähle diesen Vorteil und trage diese in das Kommentarfeld ein.. 8

Glossareinträge Wörter, die am Ende des Dokuments erklärt werden. Zum Beispiel Zauber oder Regeln.. 8

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 feinstter 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).