

# Noch ein llaris Latex Template

FANPRODUKT

# Inhalt

## CREDITS

## VORWORT

LATEX DOKUMENT . . . . .	2
DIGITAL VS DRUCK . . . . .	2

## AYOUT

SEITEN UND SPALTEN . . . . .	3
TITELSEITE . . . . .	3
ÜBERSCHRIFTEN . . . . .	3

## KÄSTEN

TABELLEN . . . . .	4
--------------------	---

1 PERGAMENTE . . . . .	4
KREATUREN . . . . .	5
PROBEN . . . . .	5
INFO . . . . .	5
ILLUSTRATIONEN . . . . .	6
<b>HANDOUTS</b>	<b>7</b>
3 . . . . .	3
<b>EXTRAS</b>	<b>8</b>
3 GLOSSAR . . . . .	8
KREATURENDATENBANK . . . . .	8
<b>LATEX TIPS</b>	<b>9</b>
4 TABellen . . . . .	9

# 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

## SEITEN UND SPALTEN

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`

## 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, 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 wiederum 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. Die letzte Ebene der Struktur bildet der `\unterabsatz`. Ein solcher folgt auf `\bosparano` und ist nur für Magier interessant.

## LOREM IPSUM

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer 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.*

# 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.



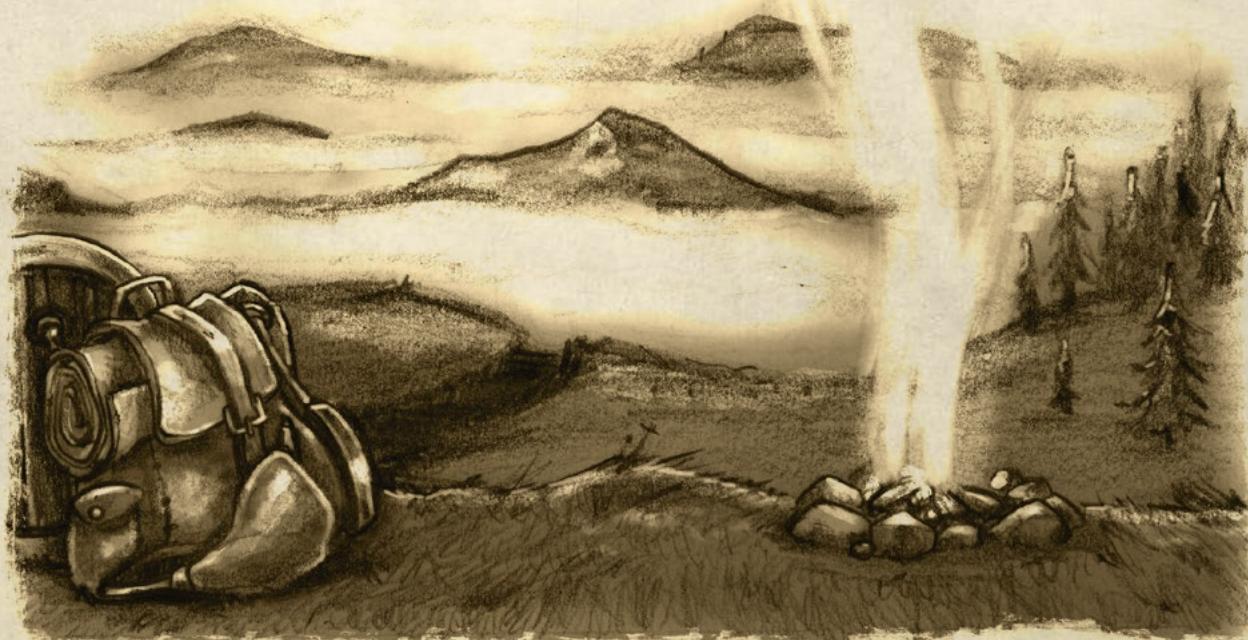
Sollen die Illustrationen in ihren echten Farben dargestellt werden, nennen wir es Bild und es würde so aussehen



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 10 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 (Quelle: Ilaris Re-geln)*



**Wundschwelle:** 15

**Magierresistenz:** 4

**Geschwindigkeit:** 9

**Initiative:** 1

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

**Trampeln** 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

### BAUMDRACHE

*tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten (Quelle: Ilaris Re-geln)*



**Wundschwelle:** 4

**Magierresistenz:** 8

**Geschwindigkeit:** 1

**Initiative:** 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

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

**Feueratem** RW VT AT TP  
*Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeit-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

# 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 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`).