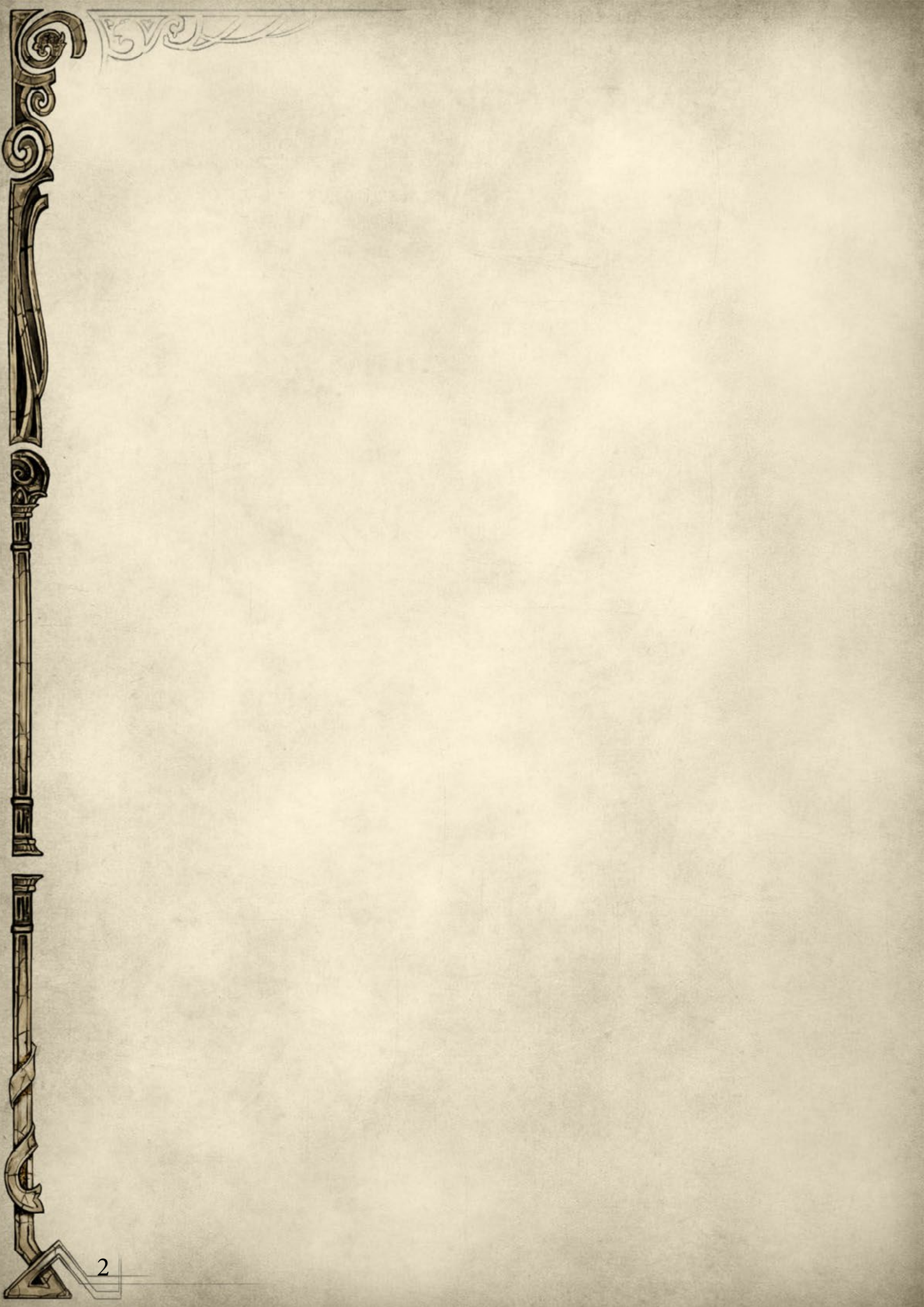


26.12.2020

# ILARIS

Erweiterungs/Spielhilfen-Vorlage in L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X  
entworfen von Jan Battenfeld





# Inhalt

<b>BEISPIELE</b>	5	Bilder . . . . .	5
Überschriften . . . . .	5	Drucken . . . . .	5
Unterüberschrift . . . . .	5	Weitere Befehle . . . . .	6
Weitere Befehle . . . . .	5		
Listen . . . . .	5	<b>PLANUNGEN</b>	7



# EINLEITUNG

*Kaum eine Spielwelt ist so bunt, vielschichtig und detailreich wie Aventurien. In Aventurien tauchte ich zum ersten Mal ins Rollenspiel ein und seitdem hat mich der Kontinent zwischen Riva und den Waldinseln nicht mehr losgelassen. Doch dieser faszinierenden Spielwelt steht ein System gegenüber, das Viele kritisch sehen: „DSA spielt man wegen des Hintergrundes, nicht wegen der Regeln.“ Das finde ich schade. Denn eine faszinierende Spielwelt verdient ein faszinierendes System.*

— Auszug aus der Original-Einleitung von Curthan

Ilaris ist nun schon eine geraume Zeit durch die rege und aktive Community gewachsen. Als die Fehler-Überarbeitung der zweiten Version im Raum stand<sup>1</sup>, kam kurzzeitig die Überlegung auf das Regelwerk auch als Communityprojekt in  $\LaTeX$  umzuschreiben. Hieraus wollte ich eigentlich nur »kurz« ein einfaches Proof-of-Concept erstellen, um zu demonstrieren was möglich wäre und um zu testen, wie schwer es umzusetzen wäre. (Bevor man sich in eine größere Aufgabe stürzt, sollte man einen Prototyp anfertigen)

Über eine lange Nacht zeichnete sich dann ab, dass das Grundgerüst erstaunlich einfach in  $\LaTeX$  umgesetzt werden konnte. Der Teufel lag wie immer im Detail: Da ich mich ungerne mit 90 Prozent zufrieden gebe, waren die nächsten Tage und die eigentliche Arbeit mit »Kleinigkeiten« erfüllt, wie einer linksbündigen Textausrichtung mit Silbentrennung und Kapitelüberschriften mit Zierbalken. Insbesondere Aber die Überschriften mit deren Schriftarten und Abständen waren händisches Ausprobieren bis es passte.

Schließlich war auf meiner Festplatte ein Dokument gewachsen, in dem ich die ersten 12 Seiten des Regelwerks recht genau nachgebildet hatte.

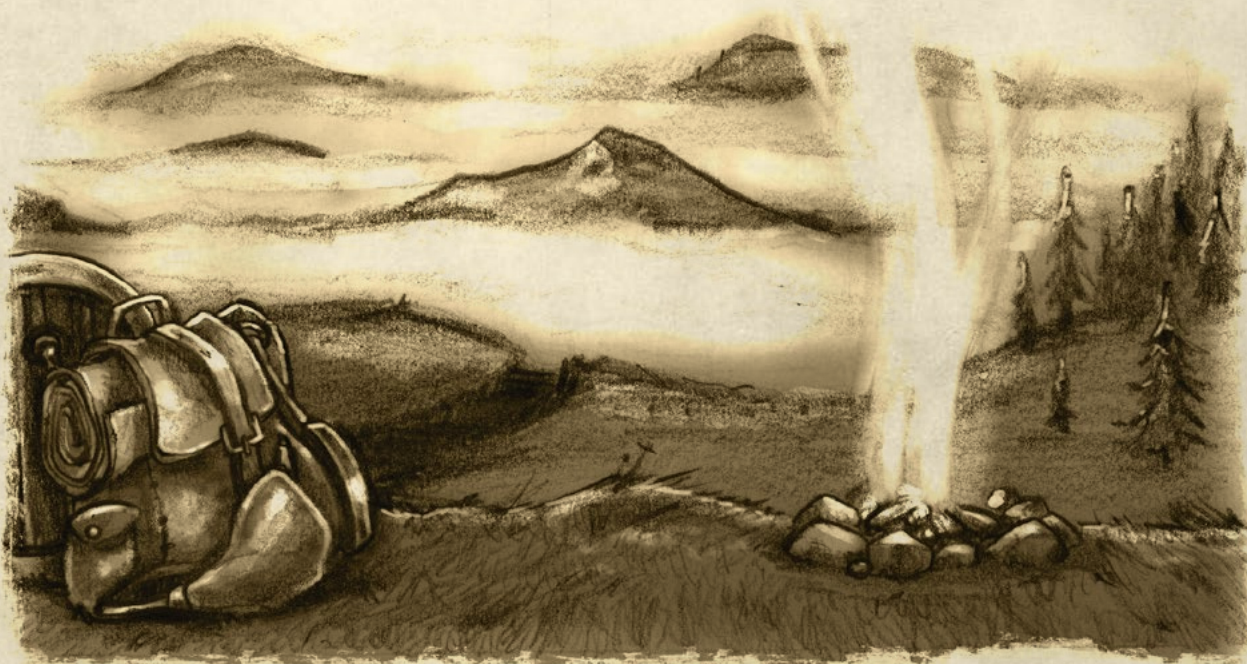
## Was benötige ich, um diese Vorlage zu nutzen?

Du musst dich mit  $\LaTeX$  nicht zwingend auseinandergesetzt haben – aber es hilft :) Der wichtigste Unterschied ist, dass man die vollständige Kontrolle über das Aussehen abgibt und einem Satzprogramm die Entscheidungen und Arbeit überlässt. Konkret heißt das, dass man nicht mehr sagt »Fett und Schriftgröße 24«, sondern »Dies ist eine Überschrift 2. Grades«. Die wichtigsten Markierungen sind in diesem Dokument beschrieben und im sogenannten Quelltext – der *.tex*-Datei – ausgeführt, so dass du hoffentlich durch kopieren und anpassen wunderschöne Erweiterungen für Ilaris schreiben kannst :)

Diese Vorlage kann auch mit Online-Editoren bearbeitet werden, so dass man zum Ausprobieren nicht gleich eine  $\LaTeX$ -Distribution installieren muss: Getestet hab ich es mit **Overleaf** und **CoCalc** (Eine genauere Anleitung ist im Quelltext).

Wer tiefer mit  $\LaTeX$  einsteigen möchte kann sich den Guide der zu Grunde liegenden  $\LaTeX$ -Klasse **KOMA-Script** anschauen (stolze 590 Seiten, auf deutsch). Insbesondere wenn man Antworten zu sehr speziellen  $\LaTeX$ -Problemen sucht, sollte man auf <https://tex.stackexchange.com/> nachsehen (auf englisch. Auch beachten, dass einige Antworten nicht mit KOMA kompatibel sind).

– Jan Battenfeld



<sup>1</sup>Übrigens eine an sich schon beachtliche Leistung für ein Fanprojekt



# Beispiele

Dies ist eine Geschichten-Umgebung, die im Original-Regelwerk verwendet wird, am Beispiel von Valeria und Co. die Regeln zu veranschaulichen. Effektiv ist es ein großer emphasisierter Block.

Absätze sind hier wie in normalen Paragraphen durch eine Leerzeile möglich. Dies erzeugt einen eingerückten Einzug. Möchte man nach der Einleitung/Vorlesetext etc. einen Abstand, sollte man `smallskip` verwenden.

Nach einem End-Environment sollte keine Leerzeile eingefügt werden; Dies verhindert den Einzug in der nächsten Spalte. Stattdessen sollte direkt weitergeschrieben oder zur besseren Quelltext-Lesbarkeit ein `%`-Zeichen in die Zeile direkt nach den Environments gesetzt werden.

So sieht ein Absatz mit Einzug aus, der Normalfall. Als nächstes werden die wichtigsten Elemente vorgestellt: Überschriften und Tabellen. Listen und Textformatierung funktionieren normal nach  $\text{\LaTeX}$ -Syntax, werden aber der Vollständigkeit halber noch einmal vorgestellt.

## Überschriften (`\section{}`)

Überschriften werden mit `section`, `subsection` und `subsubsection` und `minisec` eingefügt – jedes *sub* bedeutet jeweils eine Ebene tiefer herunter. Für eine Kapitelüberschrift muss man bei zweispaltigem Layout eine die Umgebung `multicols`

Wenn die Überschriften nicht im Inhaltsverzeichnis aufgeführt werden sollen, benutzt man die gesternten Versionen der Befehle: `section*{}` etc.

### UNTERÜBERSCHRIFT

Etwas Zwischentext; nach Überschriften gibt es keinen Einzug im ersten Paragraph.

### UNTERUNTERÜBERSCHRIFT

Diese Ebene wird nicht mehr im Inhaltsverzeichnis aufgelistet.

### Minisec(tion)

Wird benötigt für Manöver- oder Vorteils-Aufzählungen. Ist also weniger eine Überschrift, als eine Markierung. Taucht ebenfalls nicht mehr im Inhaltsverzeichnis auf.

## Weitere Befehle

Das meiste ist Standard- $\text{\LaTeX}$ , aber nur der Vollständigkeit halber um auch Neulingen den einfachen Zugang zu ermöglichen:

### LISTEN

1. Mit `enumerate` oder `itemize` werden numerierte oder Punklisten erstellt.
2. Einzelne Punkte werden in  $\text{\LaTeX}$  mit `item` eingeleitet.
3. Wer  $\text{\LaTeX}$  noch nicht kennt, sollte hier in den Quelltext gucken! :)

Auch eine Liste ist eine Umgebung (Environment) und daher sollte keine Leerzeile oder aber ein `%` direkt nach der Liste eingefügt werden, um keinen Einzug zu erzeugen.

<sup>1</sup>Falls du keinen hast hier ein [online Viewer](#) um es mal zu testen.

## BILDER



Bilder werden mit `includegraphics` eingefügt. Wenn man keine Zeile frei lässt, werden sie im laufenden Text eingefügt, mit freier Zeile davor und danach stehen sind sie Blockelemente. Die Breite sollte in den Optionen mit `[width=0.xx\linewidth]` angegeben werden. Siehe hier im Quelltext.

An Menschen mit  $\text{\LaTeX}$ -Erfahrung aus der Uni: Anders als bei wissenschaftlichen Arbeiten sollten Bilder nicht in eine *figure*-Umgebung eingebettet werden; dadurch erscheint das Bild auch genau da, wo ihr es definiert habt.

### EINE BESONDERS LANGE SUBSECTION UM AUCH DAS EINMAL ZU ZEIGEN

Es können in  $\text{\LaTeX}$  beliebige UTF8-Zeichen eingefügt werden: Beispielweise: *Erschwernisse und Erleichterungen betragen immer  $\pm 2$ ,  $\pm 4$ ,  $\pm 8$ ,  $\pm 16$ .*

### Erklärkästen

Ein Kasten wird mit der Umgebung `kasten` eingefügt ;) Als Zwingende Elemente werden die Überschrift und die Kastenhöhe erwartet – hier ist auch `\textheight` als Höhe möglich für die gesamte Seitenhöhe. Absätze funktionieren auch in Kästen.

### Weitere Überschriften im Kasten mit `minisec`

ACHTUNG: Vor einem Kasten sollte eine Leerzeile stehen, sonst verrutscht er nach rechts! Nach dem Kasten nicht, damit es keinen Einzug gibt.

Hier geht es dann mit weiterem Text weiter. Oder einer neuen Überschrift.

## DRUCKEN

Es ist möglich, den Hintergrund beim Drucken auszublenden. Ebenso wurde mal im Forum angefragt, ob man die Kästen durch einen Rahmen ersetzen könnte für den Druck. Dies ist in dieser Version möglich mit allen PDF-Readern, die Ebenen/Layers unterstützen (beispielsweise *Acrobat Reader* und *Evince*)<sup>1</sup>. Die Ebenen heißen *Hintergrund*, *Kasten* und *Rahmenstatt-Kasten* (deaktiviert).



## WEITERE BEFEHLE

Es gibt zudem noch den neuen Befehl **begriff** der im Endeffekt jetzt nur Fett aktiviert. In der ersten Planung war geplant das Regelwerk mit dieser Vorlage nachzubauen. Dann hätte ebenfalls ein Index erstellt werden sollen – hauptsächlich aus den mit **begriff** markierten Wörtern.

Einen Spaltenumbruch erzeugt man übrigens mit **columnbreak**. Vor einem neuen Kapitel kann man mit **vfill** und einem erzwungenem Leerzeichen die letzte Spalte vorzeitig enden lassen, so dass sie nicht bis zum Ende der Seite geht.

TeX passt den Abstand von Umgebungen (Überschriften, Listen, Paragraphen) dynamisch an, manchmal sind daher die Abstände größer als man sie gerne hätte. Dann kann man mit bestimmten Befehlen Abstände einfügen (**vfill**, **vspace**, **smallskip**, **medskip**, **bigskip**)

Man sollte aber erst am Ende(!) des Schreibvorgangs mit **vfill**, **smallskip**, **medskip**, **bigskip** Anpassungen vornehmen. Und auch nur wenn die Abstände wirklich seltsam sind (TeX warnt mit *Under-/Overfull box*). Manchmal ist es dabei sogar einfacher einfach den Text umzuformulieren ;)

Sollte es einmal nötig sein, kann man mit **noindent** den

Absatz-Einzug für diesen Paragraph deaktivieren. Z.B. wenn man nach skips oder einem Kasten oder einer Graphik einen neuen Gedankengang beginnt.

## TABELLEN

Diese Tabelle (tabularx) passt ihre Breite automatisch an, ist aber zu breit für die Spalte und erzeugt dadurch *Overfull box*-Warnungen.

	Zauberer	Geweihte	Paktierer
Vorteil	Zauberer	Geweiht	Paktierer
Energie	Astralpunkte	Karmapunkte	Gunstpunkte
Tradition	magisch	karmal	dämonisch
übern.Talente	Zauber	Liturgien	Anrufungen

Diese Tabelle ist eine normale TeX *tabular*. Sie erfordert mehr Handarbeit, dafür kann sie feinstufiger angepasst werden.

	Zauberer	Geweihte	Paktierer
Vorteil	Zauberer	Geweiht	Paktierer
Energie	Astralpunkte	Karmapunkte	Gunstpunkte
Tradition	magisch	karmal	dämonisch
übern.Talente	Zauber	Liturgien	Anrufungen

## GROSSES TABELLENBEISPIEL

Außerhalb der multicols-Umgebung über die gesamte Seite.<sup>2</sup>

Vorraus.	Eigenschaft1	Eigenschaft2
Attribut 4 20 EP	<b>Extra Cool</b> Eine Sonderfähigkeit	<b>Extra Cool</b> Eine Sonderfähigkeit
Attribut 6 40 EP	<b>Aufbauend</b> Ein weiterer Bonus mit ganz viel Text um das Verhalten der restlichen Tabelle darauf zu sehen. Blablablablabla	<b>Tabellenzauberer</b> Perfekte Tabellen
Attribut 8 120 EP	<b>Final</b> <i>Godmode activate</i>	Hier mal was ohne Überschrift

<sup>2</sup>Die große Tabelle ist mit zwei **vfill** „mittig“ zentriert worden.



# PLANUNGEN

Das folgende werde ich noch in einer Version zwei nachreichen, wenn dies gewünscht ist - oder ich nicht lang genug stillhalten kann:

- Eine Möglichkeit den Hintergrund auszublenden, wie im Originaldokument (Lösungsansatz dafür ist schon bekannt)  
[ERLEDIGT]
- Passendes Schriftdesign im Inhaltsverzeichnis,  
[ERLEDIGT] (Schickt erstmal so und muss ja nicht in ner Spielhilfe unter 50 Seiten perfekt übereinstimmen)
- Mal Verlinkungen auf Herz und Nieren prüfen,
- eine Vorlage oder evtl. Umgebung für die Ggnertabellen umsetzen (Sieht irgendwie nach einer mehr oder weniger komplexen Tabelle mit Spaltenzahl 1 aus),
- einen Index bzw. Glossar, der aus den *Begriffen* automatisch erstellt wird.

**Nachfolgend ein Kasten-Test**  
Textkasten mit 0.1 textheight

**Nachfolgend ein Kasten-Test**  
Textkasten mit 0.2 textheight

**Nachfolgend ein Kasten-Test**  
Textkasten mit 0.33 textheight

## Was stellen Erfahrungspunkte dar?

EP sind ein grobes Maß für die Fähigkeiten deines Charakters und eine Belohnung für dich, mit der du deinen Charakter verbessern kannst.

Sie können und sollen nicht das reale Lernen eines Aventuriers simulieren. Deswegen gibt es keine EP für monatelanges Studieren in Bibliotheken und die Kosten aller Fähigkeiten messen sich nur an deren Nutzen, nicht daran, wie schwierig sie zu erlernen sind.

## Erfahrungspunkte für Nichtspielercharaktere?

Nichtspielercharaktere (NSC) folgen in Ilaris denselben Charakterregeln wie Spielercharaktere, müssen also zum Beispiel die Voraussetzungen von Vorteilen erfüllen. Trotzdem wird es in den meisten Fällen genügen, die Werte von NSC entsprechend ihrer geplanten

Vorteile werden „auf einen Schlag“ erworben. Entweder dein Charakter besitzt einen Vorteil – oder eben nicht. Je nach Macht und Vielseitigkeit kosten sie 20, 40, 60, 80 oder 100 Erfahrungspunkte und besitzen manchmal spezielle Voraussetzungen.

- Du benötigst einen Vorteil, der deinem Charakter seine übernatürliche Energie zur Verfügung stellt. Beispielsweise müssen Zauberer den Vorteil Zauberer kaufen, der ihnen Astralpunkte (AsP) verleiht.
- Zusätzlich musst du einen Traditionsvorteil erwerben, mit der du deine übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen kannst. Beispielsweise würde ein Zauberer eine magische Tradition, wie die der Druiden, erwerben.
- Zuletzt steigert du noch übernatürliche Fertigkeiten und Talente. Letztere sind einfach ein Sammelbegriff für Zauber, Liturgien und Anrufungen. Beispielsweise könnte ein Druide die übernatürliche Fertigkeit „Einfluss“ steigern, und dafür die übernatürlichen Talente (bzw. Zauber) Böser Blick und Herr über das Tierreich freischalten.