



Manuskripthinweise (Stand: September 2020)

1. Formatierung des Textes

Die Grundschriftgröße ist 10-Punkt (Flattersatz, einspaltig, einzeilig). Zwischen den einzelnen Absätzen steht eine Leerzeile. Den Text bitte als Word-Datei (.doc) einreichen!

Absätze, die **ingerückt** werden sollen, werden mit **##R** eingeleitet. Geht der eingerückte Text über mehr als einen Absatz, steht am Anfang des ersten nicht mehr eingerückten Absatzes **##N**.

Beispieltexte werden zum besseren (optischen) Auffinden **ingerückt** dargestellt. Sie werden im Manuskript durch „**##R Beispiel:**“ eingeleitet. Im Manuskript selbst wird **nicht** eingerückt; die Beispiele in diesem Manuskript werden nur zur Verdeutlichung abgesetzt, damit sie direkt als Beispiele kenntlich sind. Geht der eingerückte Beispieltext über mehr als einen Absatz, steht am Anfang des ersten nicht mehr eingerückten Absatzes **##N**.

##R Beispiel: Lucille Delauney steuert ihren von einem schmucken Rappen gezogenen Einspanner geschickt durch die Straßen von Paris. Da sie es nicht besonders eilig hat und die Straßen seit der Umgestaltung der Stadt durch Georges-Eugène Baron Haussmann breit sind, muss sie nicht für ihre Fertigkeit *Gespann fahren* würfeln. Plötzlich springt aus einer Hauseinfahrt ein winziges Kätzchen auf die Straße und blinzelt verdutzt zu dem herantrabenden großen Pferd empor. Lucille bemerkt das kleine Tier und versucht verzweifelt, ihr Gefährt rechtzeitig zum Stehen zu bringen. In dieser Ausnahmesituation muss ihr ein Erfolgswurf gelingen, will sie das Kätzchen retten.

Der Text folgt der **neuen Rechtschreibung**.

Geschichtliche Abhandlungen werden immer in der **Gegenwart** geschrieben (historisches Präsens).

2. Sonderzeichen

Fett und *Kursiv* sind so im Text zu markieren (keine Extra-Zeichen-Formatierung). **Fettdruck** wird für wichtige Textelemente verwendet; hierzu gehören in erster Linie Namen oder Begriffe bei ihrer ersten Einführung sowie Angaben zu Erfolgswürfen (s. 4.). *Kursivdruck* ist für die Erwähnung von Fertigkeiten sowie von Titeln selbstständiger Publikationen. Auch die Namen von Hotels, Gaststätten usw. werden kursiv gesetzt:

Die meisten Häuser sind einstöckige Holzbauten, nur zwei Gebäude mit zwei Stockwerken fallen auf: eine presbyterianische Kirche sowie ein Gasthaus, über dessen Tür ein Schild mit dem Namen *The King Arthur* im sanften Wind schwingt.

Der normale Bindestrich (-) wird als Bindestrich und auch als Minuszeichen verwendet. Der lange Bindestrich (–) wird als Gedankenstrich verwendet.

Das Malzeichen (×) schreiben wir x.

Hochzahlen (hoch 2=Quadrat, hoch 3=Kubik) schreiben wir ² bzw. ³.

Zur Verwendung von Auslassungspunkten: Wenn ein **Wort** abbricht, werden die drei Punkte immer ohne Leerzeichen an den letzten Buchstaben des Wortes angehängt. In allen anderen Fällen kommt erst ein Leerzeichen und dann die drei Punkte.

Anführungszeichen bitte grundsätzlich typografisch („Anführungszeichen“, nicht "Anführungszeichen").

3. Kastentexte

Es gibt verschiedene Kästen für unterschiedliche Zwecke. Die Formatierung erfolgt während der Gestaltung des Textes. Nachstehend stellen wir die verschiedenen Typen und ihre Notation im Manuskript vor.

Vorlesekästen werden für Texte verwendet, die während des Abenteuers von der Spielleiterin direkt vorgelesen werden. Sie sollten zurückhaltend genutzt werden.

Vorlesekasten

Ein kurzer Seitenpfad führt zu einer kleinen Vertiefung, die von einem Ring aus ca. 30 Zentimeter hohen Steinen umgeben ist. Zum Pfad hin klafft eine ein Meter breite Lücke in diesem Ring. Inmitten des Steinkreises erhebt sich ein etwa anderthalb Meter hoher Erdhaufen, um den herum vier 40 Zentimeter hohe Holzstatuetten aufgestellt sind. Die Statuetten gleichen Menschen mit Dämonenfratzen; die Gesichter der Statuetten sind den vier Himmelsrichtungen zugewandt.

Vorlesekastenende

Hintergrundkästen geben weiterführende Informationen, die nicht direkt in den Fließtext passen oder ihn ergänzen.

Hintergrundkasten

Bakschisch

Bakschisch ist ein türkisches Wort, das vom Osmanischen Reich aus nach Ägypten vorgedrungen ist. Da Betteln nach den Regeln des Islam nicht erlaubt ist, haben mittellose Menschen eine Vielzahl anderer Wege gefunden, sich ein Dasein zu ermöglichen: Sie bieten Hilfeleistungen an, die der Fremde eigentlich nicht wirklich braucht, die andererseits aber das Leben ein klein wenig einfacher machen: Sie tragen Einkäufe nach Hause, putzen Schuhe, führen zur nächsten Kalesche, geben bei der Tempelbesichtigung wertvolle Hinweise wie: „Dies ist eine Statue.“ ... Darüber hinaus ist die Almosenpflicht eine der fünf Grundsäulen des Islam, weshalb jeder Fremde automatisch zumindest in diesem Fall zum Ehrenmuslim erklärt wird, also zahlungspflichtig ist. Es ziemt sich somit, immer ein paar Piaster griffbereit zu haben, denn bei jedem Bakschisch erst einmal die Geldbörse durchsuchen zu müssen, ist schon peinlich für Touristen (oder Abenteurer ...), die allein aufgrund der Tatsache, dass sie sich die Reise nach Ägypten leisten können, schon als sagenhaft reich gelten.

Hintergrundkastenende

Geschichtskästen geben historische Informationen, die für den Text selbst nicht benötigt werden, aber für die Spielleiterin nützlich sein können.

Geschichtskasten

Kaiser Maximilian von Mexiko

In der Hoffnung, der Sezessionskrieg würde die USA spalten, versucht Napoléon III. den französischen Einfluss auf dem amerikanischen Kontinent zu vergrößern. Da der Präsident von Mexiko, der indianische Rechtsanwalt Benito Juárez (1806–1872), die Schuldentilgung des verarmten Staats an ausländische Gläubiger für zwei Jahre aussetzt, entsenden England, Spanien und Frankreich Truppen nach Mexiko, wobei auch die Bestrebungen exilierter Mexikaner in Paris und Madrid, ihre einstigen Besitzungen zurückzuerhalten, eine Rolle spielen. Nach dem Mitte 1862 durch Differenzen mit den Franzosen

bedingten Abzug der Engländer und Spanier besetzen die Franzosen die Hauptstadt Mexiko und lassen 1863 von unzufriedenen Mexikanern das Kaiserreich proklamieren; Kaiser wird Maximilian, ein Bruder des Kaisers von Österreich. Seine Stellung stützt sich allein auf die französischen Truppen, deren Präsenz in Mexiko Napoléon zugesichert hat. Nach dem Ende des Sezessionskriegs verlangen indes die USA unter Berufung auf die Monroe-Doktrin (von Präsident James Monroe im Dezember 1823 geprägt; sie lässt sich mit „Amerika den Amerikanern!“ zusammenfassen) den Abzug der Franzosen. Aus Furcht vor einem Konflikt mit den noch voll unter Waffen stehenden Heeren der Nordstaaten gibt Napoléon III. nach; der schutzlose Kaiser Maximilian wird 1867 von den siegreichen Republikanern unter Juarez erschossen. Die Expedition hat das Leben von etwa 28.000 französischen Soldaten gekostet.
Geschichtskastenende

Regelkästen beschäftigen sich mit Angaben zu Regelanwendungen, -auslegungen und -verweisen in einem bestimmten Zusammenhang oder auch mit der Einführung neuer Regeln.

Regelkasten

Regeltechnisch gesehen liegt hier ein kritischer Treffer aus dem Hinterhalt mit einem Ergebnis von **21-40** (Rumpftreffer) vor. Die Kugel hat einen Schaden von **17 Punkten** angerichtet (bei einem Grundscha- den von **2W6+2** für das Scharfschützengewehr sowie zusätzlichen **1W6** für den Rumpftreffer); Godereck, der in gesundem Zustand **16 LP** aufzuweisen hat, ist also auf **-1 LP**. Wir gehen einmal davon aus, dass die Spielleiterin mindestens eine **4** gewürfelt hat, was seine Überlebensdauer angeht – er hat also ab dem Treffer noch 2 Minuten zu leben! Zugegeben, hier wurde extrem gut gewürfelt (und die Spielleiterin sollte sich große Mühe geben, genauso oft im Verborgenen zu würfeln, wie es für den hier beschriebenen Schaden nötig ist), aber so ist das manchmal eben.

Regelkastenende

Magiekästen geben optionale Zusatzinformationen zu übernatürlichen oder magischen Elementen eines Abenteuers.

Magiekasten

Das übernatürliche Hügelgrab

In der „natürlichen“ Version des Abenteuers führt der Konsum eines „Krafttrunkes“ zwar zu einer erfrischenden Wirkung, hat aber keinerlei weiteren Effekt; in der „übernatürlichen“ Version mag die Spielleiterin entscheiden, dass jedes Fläschchen tatsächlich **1W6 LP & AP** zurückgibt – man wird sie brauchen.

Magiekastenende

4. Tabellen

Tabellen werden durch „##Tabelle“ eingeleitet und durch „##Tabellenende“ abgeschlossen. Den Text der Tabelle bitte unformatiert (mit Ausnahme der hier erwähnten Formatierungshilfen wie Fett- und Kursivdruck)! Die einzelnen Einträge werden durch je einen Tabstopp getrennt, die Zeilen einfach durch Zeilenumbruch. Die eigentliche Tabellenformatierung geschieht während der Gestaltung des Manuskripts. Bei komplexen Tabellen mag es sinnvoll sein, eine vorformatierte Version zur Anschauung hinzuzufügen.

##Tabelle

Art der Wand	trocken	nass	rutschig
--------------	---------	------	----------

schr glatt	2 m/-2	1 m/-3	0 m/-
------------	--------	--------	-------

mit einigen Ritzen	3 m/0	2 m/-2	1 m/-3
--------------------	-------	--------	--------

mit guten Griffmöglichkeiten	5 m/+1	3 m/0	2 m/-2
------------------------------	--------	-------	--------

mit extrem vielen Griffmöglichkeiten	7 m/+2	4 m/+1	3 m/-1
--------------------------------------	--------	--------	--------

mit Simsen zum Stehen	10 m/+3	6 m/+2	4 m/0
-----------------------	---------	--------	-------

Tabellenende

Sollten besondere Wünsche bestehen, wie eine Tabelle (oder ein anderes Textelement) gesetzt werden soll, bitte als separate Datei beilegen und im Text an der passenden Stelle mit „## Illustration:“ (s.u.) verweisen.

5. Illustrationswünsche

Illustrationsvorschläge sind möglich, aber nicht nötig. Beziehen sie sich auf eine vorhandene Datei, sehen sie so aus:

Illustration: „Dorf.jpg“ – Viertelseite

Beziehen sie sich auf ein Bild in einer Publikation, sehen sie so aus:

Illustration: Irgendwo hier das Bild des Geschützforts aus *An Egyptian Panorama*, S. 102.

Bitte **keine** Bilder direkt in den Text einfügen! Werden eigene Bilder eingereicht, sollten sie rechtfrei sein und als JPG- oder TIF-Dateien in einer Auflösung von mindestens **300 DPI** vorliegen.

Notwendige **Landkarten** oder **Pläne** können als Skizzen beigelegt oder aber durch einen Erläuterungstest genau beschrieben werden; wir setzen dies dann um. Auch von Autorensseite erstellte Karten und Pläne sind machbar, sofern sie unseren Qualitätsrichtlinien entsprechen.

6. Überschriften

Es gibt vier Gliederungsebenen. Die Überschriften der 1. und 2. Ebene erscheinen später im Inhaltsverzeichnis, die der 3. und 4. Ebene nicht.

Überschriften der 1. Ebene werden durch vorangestelltes „##Ü1“ gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um Überschriften von Großkapiteln bzw. (bei einem Abenteuer) den Beginn eines Aktes.

##Ü1 **Ruhm und Reichtum**

Überschriften der 2. Ebene werden durch vorangestelltes „##Ü2“ gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um Überschriften wichtiger Kapitel im Großkapitel bzw. (bei einem Abenteuer) den Beginn einer Szene.

##Ü2 **Ruhm und Ruch**

Überschriften der 3. Ebene stellen Unterabschnitte dar, zum Beispiel einen Unterpunkt der Regelanwendung oder einen abgetrennten Teil einer Szene in einem Abenteuer. Sie werden durch vorangestelltes „##Ü3“ gekennzeichnet.

##Ü3 **Berühmt oder berüchtigt?**

Überschriften der 4. Ebene beschreiben spezifische Unterpunkte eines Themas bzw. (bei einem Abenteuer) verschiedene Ausgangsmöglichkeiten der auf der 3. Gliederungsebene abgetrennten Teilszene. Sie zählen satztechnisch zum Text und müssen nicht eigens markiert werden:

Veränderung des Ruhms

Nach einer Überschrift kommt eine Leerzeile. Vor Überschriften der Gliederungsebene 1 und 2 kommen vier Leerzeilen, vor Überschriften der Gliederungsebene 3 drei Leerzeilen und vor Überschriften der Gliederungsebene 4 drei Leerzeilen.

7. Fertigkeiten

Es gibt **Fertigkeiten** und **Fähigkeiten**. Als **Fertigkeiten** bezeichnen wir Kenntnisse oder Wissen, die eine Spielerfigur durch Ausbildung erworben hat. Sie können im Spielverlauf erlernt und gesteigert werden. Auch die universellen Fertigkeiten (s. *Buch der Regeln*, S. 27 und 64) bezeichnen wir als Fertigkeiten, zum einen, da sie „reduzierte“ Versionen von Fertigkeiten gleichen Namens sind, zum anderen, da die „Vollversionen“ ebenfalls im

Spielverlauf erlernt und gesteigert werden können. Eine **Fähigkeit** hingegen ist nie steigerbar; sie beruht nicht auf Ausbildung, sondern auf angeborenem Talent. Wir bezeichnen mit dem Begriff also die angeborenen Fähigkeiten von Spielerfiguren (s. *Buch der Regeln*, S. 22) sowie die Sinne (s. *Buch der Regeln*, S. 64).

Fertigkeiten und Fähigkeiten werden *kursiv* gesetzt, **einschließlich** des gesamten Erfolgswertes. Der Erfolgsbonus kommt immer ohne Leerzeichen direkt hinter die Fertigkeit/Fähigkeit.

Genwehr+9
Klettern+12

Gibt es bei einer Fertigkeit eine Spezialisierung, kommt diese mit Leerstelle in Klammern hinter den Erfolgswert:

Scharfschießen+6 (*Genwehr*)

Bei **Sprachen** werden die Werte für *Sprechen* und *Schreiben* mit Schrägstrich getrennt nach der Sprache angegeben; ist ein Wert nicht vorhanden, wird „+0“ geschrieben:

Deutsch+18/+18
Latein+0/+9

Die Erwähnung von Fertigkeiten im Fließtext ist immer *kursiv*; die Erwähnung von Erfolgswürfen im Text ist in der Regel **fett**:

Klettern muss nicht angewendet werden, wenn es um das Ersteigen eines astreichen Baumes geht oder wenn sich eine Person an einem Seil emporzieht.

Trifft der Meuchler, würfelt er anschließend einen **EW:Meucheln**.

Neue Fertigkeiten benötigen folgenden Datenkopf:

Name (Untergruppe)
Leiteigenschaft, weitere Eigenschaft/ *notwendige Fertigkeit*; Erfolgswert+X »Universeller Bonus+X«

Klettern (körperlich)
St31, Gw61; Erfolgswert+12 »+8«

Schießen in Bewegung (Kampf)
Gs01, *Reiten*; Erfolgswert+12

8. Verweise

Verweise auf Seitenzahlen bitte als „s. S. XXX“. Im laufenden Manuskript sind Seitenverweise direkt mit der Seitenzahl des Manuskripts zu versehen, das erleichtert im Layout das Auffinden der Stelle. Nach Möglichkeit sollten sich Verweise auf Kapitel beziehen und nur in Ausnahmefällen auf einzelne Seiten. Wenn es sich nur um eine Paraphrasierung handelt, kann man auch „(vgl. S. XXX)“ schreiben.

Die Titel selbstständiger Publikationen werden *kursiv* gesetzt (z.B. Michael Stürmer, *Das ruhelose Reich*); Verlag und Erscheinungsort sind nicht nötig. Sollte eine Bibliografie notwendig sein, dürfen diese Angaben natürlich nicht fehlen!

Auf das Grundregelwerk beziehen wir uns grundsätzlich mit *Buch der Regeln* (immer *kursiv* und ohne Abkürzung).

Der Name des Spiels hat den Titel in Kapitalchen, also: ABENTEUER 1880

9. Zitate

Kapitel der 1. und 2. Gliederungsebene sollten mit einem Zitat eingeleitet werden, das entweder aus der zeitgenössischen Literatur oder einem modernen, aber in der Epoche angesiedelten Werk stammt.

Zitate werden in doppelte Anführungszeichen gesetzt; wörtliche Rede innerhalb der Zitate erhält einfache Anführungszeichen. Das Zitat selbst ist grundsätzlich *kursiv*; ursprünglicher Kursivdruck innerhalb des Zitats wird dann entsprechend unkursiv.

Am Ende des Zitats wird in separater Zeile (aber ohne Leerzeile) in runden Klammern nachgewiesen, wo das Zitat herkommt; Autor und Quelle (sowie, bei wörtlicher Rede, Angabe des Sprechers) sind ausreichend, Seitenzahlen nicht nötig.

„Ich käme gar zu gern einmal in die London Illustrated News, in der auch schon Artikel über Schliemann veröffentlicht worden sind!“

(Jacques Jean Marie de Morgan in *Der Mumienstreifen* von Elizabeth Peters)

Wörtliche Rede oder Zitate werden auf im Fließtext *kursiv* gesetzt:

Darüber hinaus versichert Gwyddon die Gruppe der Dankbarkeit seines Ordens – *„was man ja nicht unterschätzen sollte, nicht wahr?“*

10. Spieldaten

Spieldaten für Figuren haben diese Form:

Michael F. Burls (Archäologe)

Größe: 179 cm, Gewicht: 76 kg, rechtshändig – 38 Jahre – Ruhm: 12/24 – SG 2

St 68 Gs 67 Gw 79 Ko 64 In 90 mT 89 Wk 41 Sb 35 pA 63 Au 78
16 LP 16 AP B 25 SchB+2

Waffenfertigkeiten: Pistole+8 (1W6+2), Boxen+9 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-2) Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Allgemeinbildung+13, Anthropologie+7, Archäologie+12, Archivwesen+12, Beredsamkeit+10, Fälschen+8, Fotografieren+10, Gassenwissen+12, Geschichte+8, Naturkunde+6, Verbergen+7*

Sprechen/Schreiben: *Deutsch+15/+13, Englisch+18/+18, Französisch+15/+15, Griechisch+11/+11, Latein+7/+11, Spanisch+12/+10*

Sinne: Sehen+8, Hören+10, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+4

Auftreten und Besonderheiten: Burls ist in Fachkreisen als nicht besonders begabter, aber dafür umso skrupelloserer Archäologe bekannt, der eher Grabräuber als Wissenschaftler ist. Er ist überheblich und lässt Andere gern seine Überlegenheit spüren. Im Grunde seines Herzens ist er indes ein Feigling, der sich nur dann auf Konfrontationen einlässt, wenn er sich in der Übermacht wähnt und entsprechend viele Helfer um sich geschart hat. Nur beim Boxen ist er ein Ehrenmann – er achtet streng auf die Einhaltung der *Queensbury Rules!*

Ausrüstung: Helle, stabile Kleidung, die den Körper vor Insektenstichen schützt, Stiefel, Tropenhelm, Webley-Revolver mit insgesamt 16 Schuss Munition, Rucksack mit Verpflegung und archäologischer Grundausstattung, Kompass

Will meinen: Hier gibt es keine Leerzeile zwischen den Absätzen, das erledigen wir durch Einzüge in der Gestaltung.

Einzelne Elemente in einer Spieldatenzeile werden mit Tabstopps voneinander getrennt (auch die Abwehr vom Rest der Waffenfertigkeiten, was in den Beispielen nicht so gut zu erkennen ist). Mit Kommas trennen wir nur, wenn es sich um verschiedene Elemente des gleichen Regelmechanismus handelt, also bei den einzelnen Waffenfertigkeiten, Fertigkeiten, Sprachen und Sinnen.

Mit den Zusatzdaten für **psychische Belastung** sähe der Datenkopf so aus (Ergänzungen in rot):

Michael F. Burls, Archäologe

Größe: 179 cm, Gewicht: 76 kg, rechtshändig – 38 Jahre – Ruhm: 12/24 – SG 2

St 68 Gs 67 Gw 79 Ko 64 In 90 mT 89 Wk 41 Sb 35 pA 63 Au 78 **pB 71**
16 LP 6 AP **13 GA** B 25 SchB+2

Waffenfertigkeiten: Pistole+8 (1W6+2), Boxen+9 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-2) Abwehr+12, Ausweichen+12, **Resistenz+12**

Ist die Figur eine der Hauptfiguren des Abenteurers, kann ein Ergänzungstext mit ihrer Geschichte oder weiteren Informationen als Fließtext folgen.

Es ist möglich (und gern gesehen), wenn die Spieldaten wichtiger Figuren mit **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* versehen werden. Dabei sollten die Vorzüge und Mängel genannt und kurz erläutert werden. Diese werden nach einer Leerzeile an das Ende der Beschreibung (und nach eventuellen weiteren Informationen) gesetzt und so dargestellt:

Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt, bedeutet dies (neben seiner oben bereits aufgeführten *Sprachbegabung+6*) für Michael F. Burls

Vorzüge: *Abtauchen, Glattzüngig, Gute Sinne (Hören)*

Mängel: *Die Bürde des weißen Mannes, Marotte (spricht immer mit hörbarem britischen Akzent, egal wie gut er eine andere Sprache beherrscht, Megalomanie)*

Die entsprechenden Modifikationen der Spielwerte sind (mit Ausnahme seines *Hören+10*) in den obigen Spieldaten noch nicht eingerechnet. Im Spiel wirken sie sich so aus: Burls erhält **+1** auf alle WW:Ausweichen sowie **+2** auf alle Erfolgswürfe auf *Beredsamkeit, Sprechen:Englisch* und *Sprechen:Französisch*. Er kann aufgrund des ihm in Fleisch und Blut übergegangenen Kolonialismus die Fertigkeiten *Beredsamkeit, Konversation, Menschenkenntnis* und *Verführen* nur auf Angehörige westlicher Zivilisationen anwenden, erhält allerdings **+4** auf Würfe auf *Verhören* gegenüber Angehörigen von Kolonialvölkern. Gegnern muss er zu Beginn einer Auseinandersetzung immer erst deutlich machen, wie überlegen er ihnen ist und was er nun mit ihnen vorhat.

Spieldaten für Tiere (und andere Kreaturen) haben diese Form:

Giftschlange

2 LP 4 AP RS 0 Gw 100 St 10 In 40 B 12

Angriff: Biss+7 (1 Schadenspunkt & 2W6-Gift); Raufen+6 (1W3-2) Abwehr+13, Ausweichen+15

Bes.: Das Gift wirkt bei einem schweren Treffer, wenn dem Verwundeten ein PW:(30 + Konstitution/3) misslingt)