

ABENTEUER 1880

Manuskripthinweise

1. Formatierung des Textes

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

Beispieltexte werden zum besseren (optischen) Auffinden **im Druck kleiner** sowie eingerückt dargestellt. Die Sonderformatzeichenfolge sieht also aus wie folgt: 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.

2. Sonderzeichen

Fett und *Kursiv* sind so im Text zu finden (keine Extra-Zeichen-Formatierung). Fettdruck wird für wichtige Textelemente verwendet; hierzu gehören in erster Linie wichtige 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.

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.

Drei Punkte (...) sind immer drei einzelne Punkte (dreimal tippen ...), nicht das Gesamt-Sonderzeichen, das so ähnlich aussieht. 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 drei verschiedene Arten von Kastentexten, die im fertigen Produkt unterschiedlich dargestellt werden. Nachstehend listen wir sie mit den jeweils nötigen Formatierungen auf:

Eckkästen werden für Vorlesetexte verwendet:

Eckkasten

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.

Eckkastenende

Hintergrundkästen liefern ergänzende Informationen, die im Fließtext keinen Platz mehr fanden oder die über die eigentlichen Angaben im Text hinausgehen:

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 Abenteuerer ...), die allein aufgrund der Tatsache, dass sie sich die Reise nach Ägypten leisten können, schon als sagenhaft reich gelten.

Hintergrundkastenende

Geschichtskästen liefern historische Hintergründe:

Geschichtskasten

Hamburg und die deutschen Kolonien

Hamburg profitiert wirtschaftlich natürlich auch von der 1884/85 einsetzenden Kolonialisierungswelle des Deutschen Reiches, die mit der „Dampfersubvention“ einhergeht, die für fünfzehn Jahre mit jährlich bis zu 5,4 Millionen Reichsmark private Schifffahrtslinien nach Ostasien, Australien und Ostafrika fördern soll. Die deutsche Ausfuhr nach Australien von Hamburg aus steigt von 30.000 Mark im Jahre 1879 auf 1,66 Millionen Mark im Jahre 1883. Die Kolonien sollen vorerst Stützpunkte für die erstrebte Exportoffensive sein und Rückhalt im Konkurrenzkampf um die überseeischen Märkte bieten. Vom Standpunkt des Sozialismus urteilt Friedrich Engels: „*Übrigens hat Bismarck mit dem Kolonialschwindel einen famosen Wahlcoup gemacht. Darauf fällt der Philister hinein, ohne Gnade und massenhaft.*“ In der Tat gelingt es Bismarck hier, die Sozialdemokratie inhaltlich zeitweise zu spalten.

Geschichtskastenende

4. Tabellen

Tabellen werden durch „##Tabelle“ eingeleitet und auch 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.

##Tabelle

Art der Wand trocken nass rutschig

sehr 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

Tabelle Ende

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 „##“Bild:“ (s.u.) verweisen.

5. Illustrationswünsche

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

##Bild: „Dorf.jpg“ – Viertelseite

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

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

6. Überschriften

Es gibt vier Gliederungsebenen: Überschriften in 16 Punkt (1. Ebene); Überschriften in 14 Punkt (2. Ebene); Überschriften in 12 Punkt (3. Ebene) und Überschriften in 10 Punkt (4. Ebene). Die Überschriften der 1. und 2. Ebene erscheinen später im Inhaltsverzeichnis, die der 3. und 4. Ebene nicht. Es gibt keine Nummerngliederung innerhalb der Überschriften.

Überschriften der 1. Ebene werden durch vorangestelltes ##Ü1 gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um Überschriften von Großkapiteln.

##Ü1 Fertigkeiten

Überschriften der 2. Ebene werden durch vorangestelltes ##Ü2 gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um Überschriften wichtiger Kapitel im Großkapitel (zweite Gliederungsebene).

##Ü2 Der Einsatz von Fertigkeiten

Überschriften der 3. Ebene werden durch vorangestelltes ##Ü3 gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um kleinere Unterteilungen (dritte Gliederungsebene), die keinen Eintrag im Inhaltsverzeichnis benötigen.

##Ü3 Körperlicher Einsatz

Überschriften der 4. Ebene werden durch vorangestelltes ##Ü4 gekennzeichnet. Hierbei handelt es sich um die Auflistung von Einzelfällen (vierte Gliederungsebene), die keinen Eintrag im Inhaltsverzeichnis benötigen.

##Ü4 Einsatz im Kampf

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 zwei Leerzeilen.

7. Fertigkeiten

Es gibt **nur Fertigkeiten**. Das ist alles, was im Spiel einen Erfolgswert bekommt. Den Begriff „Fähigkeiten“ benutzen wir als Regelterminus **nicht**, um begriffliche Klarheit zu haben. Die **einzige** Ausnahme sind übernatürliche Wesen, die von ihrer Natur her *zauberähnliche Fähigkeiten* anwenden können.

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

Gewehr+9
Klettern+12

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

Scharfschießen+6 (*Gewehr*)

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“. 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 „Haupttitel“ MIDGARD in Versalien und ABENTEUER 1880 in Kapitälchen, 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)

10. Stilistisches

Für alte MIDGARD-Hasen: MIDGARD benutzt zwei schauderhafte syntaktische Konstruktionen in großer Fülle. Beide möchte ich in Produkten für ABENTEUER 1880 **nicht** sehen. Es handelt sich um:

Wenn der Zauber gelingt, **dann** ist alles gut.

Ist der Dämon erfolgreich beschworen, **so** muss dem Beschwörer ...

Bitte die überflüssigen „dann“ und „so“ **nicht** verwenden – also:

Wenn der Zauber gelingt, ist alles gut.

Ist der Dämon erfolgreich beschworen, muss dem Beschwörer ...

Texte, die Geschehnisse in der Vergangenheit beschreiben (Abenteuerhintergründe, geschichtliche Ereignisse, Zeitleisten ...) bitte im **Präsens** schreiben (historisches Präsens).

11. 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 – Sechster Sinn+4

Angriff: 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*

Burls ist in Fachkreisen als nicht besonders begabter, aber dafür um so skrupelloserer Archäologe bekannt, der eher Grabräuber als Wissenschaftler ist.

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, 16 AP, **13 GA** – B 25 – SchB+2 – Sechster Sinn+4

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

Spieldaten für Tiere haben diese Form:

Krokodil

LP 4W6+2, AP 4W6+4 – RK 2 – Gw 30, St 90, In 40 – B 18/24

Biss+9 (1W6+3), Schwanzhieb+9 (1W6); Raufen+7 (1W6-1) – beißt sich bei schwerem Treffer automatisch fest –
Abwehr+13, Ausweichen+13

Es handelt sich um ein 2,50 m langes Krokodil.