

Formatierungsvorgaben für Manuskripte

Formate

Wir arbeiten mit Microsoft-Word. Dateien als **doc-** oder **docx-**Datei speichern. (Alternativ bietet sich das **rtf-Format** an.)

Formatierungen

Schriftgröße:

Verfasse normalen Text in der Standardschrift: **Times New Roman, 10 pt**; Textpassagen in kleiner Schrift (z.B. für Erläuterungen) in **Times New Roman, 9 pt**.

Zeilenabstand einfach, kein Einzug, Ausrichtung linksbündig

Es wäre hilfreich, wenn Du vor Abschnitten in kleiner Schrift (9 pt) **zusätzlich zu Beginn der ersten Zeile** ein Codezeichen, z.B. **\$9**, einfügst. Entsprechend muss dann **zu Beginn der ersten Leerzeile** nach der Kleinschriftpassage mit z.B. **\$0** die Kleinschrift wieder aufgehoben werden.

Bei Überschriften erübrigt sich ein entsprechender Code.

Kasten:

Einige Texte stehen in einem eckigen Rahmen (Vorlesetexte) oder in einem Rahmen mit abgerundeten Ecken (Hintergrundinformationen).

Bei Texten, die in einen Rahmen sollen, genügt irgendein **deutlicher Hinweis**, z.B. zu Beginn **\$e = Eckbox**, **\$r = Rundbox** und als **Abschluss \$boxend**.

Bitte **keine Rahmen** in Word einfügen, keine Texte einrücken!

Überschriften:

Nach einer Überschrift ist eine Leerzeile einzufügen.

normal: Times New Roman, fett, 10 pt, linksbündig

Unterkapitel: Times New Roman, fett, 14 pt, linksbündig

Kapitel: 18 pt Times New Roman, fett, 18 pt, zentriert

Absätze / Leerzeilen:

Nach einem Absatz ist eine Leerzeile einzufügen. Nach einer Überschrift ist eine Leerzeile einzufügen.

Vor einer Überschrift: 3 Leerzeilen in 10 pt-Größe.

Vor einer Kapitelüberschrift (in 18 pt): 5 Leerzeilen in 10 pt-Größe.

Tabellen

Bitte nicht das Word-Tabellenformat benutzen. Einfach vor jeder Spalte (nicht vor der ersten!) **einen** Tabulator setzen, am Ende einer Zeile kommt ein Return.

Wenn eine Tabellenzelle leer bleibt, wird ein Tabulator gesetzt.

Wer Bedenken hat, dass die Tabelle von uns korrekt umgesetzt wird, legt ein Blatt bei, aus dem ersichtlich wird, wie es aussehen soll.

Minuszeichen, Gedankenstriche, Bindestriche

Es gibt in den Zeichensätzen drei Querstriche:

- - —

Den ganz langen Querstrich wollen wir überhaupt nicht sehen.

Für **Minuszeichen** wird der mittlere benutzt, der die gleiche Länge wie der Querstrich von + hat. In Word wird er mit Strg-(Num-) eingegeben (Steuerungstaste gedrückt halten, dann die Minus-Taste der numerischen Tastatur).

1W6-1, -4 auf EW:Angriff

Für **Gedankenstriche und Bindestriche** wird der kurze Strich (Minustaste der normalen Tastatur) benutzt.

Vor- und Nachsicht.

Der Ort ist für die Bewohner des TsaiChen-Tals Kami - d.h. geweiht und verehrungswürdig - und steht daher unter dem besonderen Schutz des Fürsten.

Malzeichen

× lässt sich über Einfügen-Sonderzeichen mit der Maus einfügen.

Wer dazu keine Lust hat, verwendet einen Code, z.B. **\$x**, so dass man einen Globalaustausch durchführen kann - und weist natürlich zu Beginn der Datei auf den Code hin.

Der Raum ist 4 m × 4 m groß.

Angriff: 2×Klaue+5.

Angriff: 2\$xKlaue+5.

Fett und Kursiv

Allgemein: **Fett** werden üblicherweise nur Textteile markiert, um dem Spielleiter das Auffinden einer Information zu erleichtern (z.B. Name einer Person, über die dann an der betreffenden Stelle weitere Hinweise zu finden sind) oder um ihn auf etwas aufmerksam zu machen, das in der Hitze des Spiels sonst vergessen geht (Fallen, Geheimtüren etc.).

Kursiv werden alle Zaubersprüche (incl. Sprüche auf Spruchrollen), Bardenlieder, Zaubersalze, Zaubertänze und andere magische Fähigkeiten geschrieben.

Finrod zauberte *Stille* und beschwor danach eine *Feuerkugel*.

Unter den Schriftrollen finden sich 3 Spruchrollen: *Hitzeschutz*, *Kälteschutz*, *Bannsphäre*.

Der Skalde Dorvard Friedrun spielte als erstes *Das Lied der Tapferkeit*.

Unter den Schätzen waren Säckchen mit Zaubersalzen (*Rutschsalz*, *Tränensalz*), die jedoch fast gänzlich aufgebraucht waren.

Der *Ghussat el-Masin* (Entsetzen der Menschen) ist eine Variation des *Al-Ghussat* und wirkt auf Menschen wie *Namenloses Grauen*.

Abenteurer mit *Zauberkunde* wissen, dass solche Behälter oft durch *Wächterrunden* gesichert sind.

Jeder Knopf ist mit einem *Zeichen der Macht: Lähmung (Zaubern+20)* versehen. Die Tür ist durch eine permanente **Wächterrune: Lähmung** geschützt.

Kursiv werden auch alle Fähigkeiten/Fertigkeiten gesetzt. Zugehörige Erfolgswerte werden **ohne Leerzeichen** angefügt. Wird der Erfolgswert jedoch separat genannt, steht ein Leerzeichen.

Man bemerkt sie nur mit *Wahrnehmung* oder *Spurensuche*.

Der Abenteurer beherrscht *Beschatten+9*. Er beherrscht diese Fähigkeit mit Erfolgswert+9.

Der Erfolgswert beträgt +8.

Nähere Vorgaben bei Fertigkeiten werden kursiv oder nicht kursiv in Klammern gesetzt.

Überleben+10 (Gebirge) auch *Überleben+10 (Gebirge)*

Musizieren+8 (Laute) auch *Musizieren+8 (Laute)*

Hinweise auf erforderliche Erfolgswürfe bei eingesetzten Fähigkeiten werden (meistens) in Klammern gesetzt und **fett** geschrieben, damit der Spielleiter daran denkt. Die Fertigkeit wird ohne Leerzeichen angehängt.

Das Schloss kann nur schwer geknackt werden (**EW-3:Schlösser öffnen**). Abenteurer, die über *Menschenkenntnis* verfügen, haben es leichter (**EW+4:Menschenkenntnis**).

Namen (und Titel) von Personen werden nur dann **fett** geschrieben, wenn sie wirklich wichtig sind, z.B. wenn sie zum ersten Mal fallen. Titel werden keinesfalls kursiv gesetzt, auch nicht als „Fremdwort“ in der Landessprache (Ausnahmen!).

Die Namen von Gasthäusern, Schiffen und Gilden werden *kursiv* geschrieben.

Bryans Brief weist auf das Gasthaus *Die Quadratur des Kreises* hin.

Allen Anwesenden ist die *Gilde der Lichtsucher* ein Begriff.

Eorcan stellt ihnen für ihre Reise die *Dwyllans Daerling* zur Verfügung.

Die Namen von (Zauber-) Büchern und von Waffen werden *kursiv* geschrieben.

Das Buch *Von den Bräuchen der Eiskinder* liefert alle gesuchten Informationen. Daneben steht das *Pentacamorta* (Buch der Fünfzig Tode).

Er ist im Besitz von *Styrmskry*, einem magischen Schlachtbeil.

Spitze Klammern (» ... «)

Schlüsselwörter für magische Artefakte oder ganz besonders herausragende Einzelbegriffe mit ähnlicher Funktion werden in spitze Klammern gesetzt (nicht aber kursiv).

Wird das Schlüsselwort »Bewegung« auf *Waelska* ausgesprochen...

Bekannte, feststehende Begriffe oder Namen werden nicht kursiv gesetzt, darin enthaltene Adjektive werden groß geschrieben.

Er schützte sich durch Kaltes Eisen. Der Krieg der Magier tobte auch im Meer der Fünf Winde.

Bei einem Verweis auf einen Abschnitt im gleichen Titel wird dessen Überschrift kursiv und in spitze Klammern gesetzt. Bei einem Verweis auf ein anderes Abenteuer wird dessen Titel *kursiv* gesetzt.

Probleme ergeben sich, wenn die Spieler bereits *Göttliches Spiel* oder *Die Rache des Frosthexers* kennen (s. auch »*Durchs wilde Fuardain*«).

Sonstige Schreibweisen

Die Ausbrennwahrscheinlichkeit eines Artefakts wird mit Leerzeichen und ohne %-Zeichen angegeben.

Die Berührung mit einem Sigildorn (ABW 20), die normalerweise...

Angaben zu Würfelwürfen werden ohne Leerzeichen, die Würfelabkürzung W wird in Großbuchstaben angegeben.

Auf der Tabelle wird mit 3W20 gewürfelt.

Erwürfele die Basiseigenschaften mit W%.

Die Namen der Personen, denen in einer Danksagung gedankt wird, werden in normaler Groß-/Klein-Schreibweise geschrieben. Die Überschrift Danksagung wird fett gesetzt, der Name des dankenden Autors zwischen kurzen Gedankenstrichen kursiv und rechtsbündig.

Danksagung

Vielen Dank an Rainer Nagel und Bernd Weiß für zusätzliche Anregungen.

- *Olaf Möhle* -

MIDGARD - wird mit Großbuchstaben geschrieben, falls das Regelsystem gemeint ist.

MIDGARD ist das erste deutsche Rollenspiel. Die Basiseigenschaften werden bei MIDGARD mit W% bestimmt.

Midgard - wird in Groß-/Klein-Schreibweise und kursiv geschrieben, falls die Welt gemeint ist.

Waeland liegt im Norden *Midgards*.

Gildenbrief - wird in Groß-/Klein-Schreibweise geschrieben, wenn möglich: Kapitälchen

Redakteur des GILDENBRIEFS war Alexander Huiskes.

Wichtige Nichtspielerfiguren mit „kompletten“ Daten

Diese Figuren stehen im **Anhang**.

Ein Abenteuerer typ kann angegeben werden, wenn er passt, aber nur dann. Nichtspielerfiguren können nicht immer sinnvoll einem der Abenteuerertypen zugeordnet werden, selbst wenn sie einen hohen Grad haben.

Bei hochgradigen Figuren müssen nicht alle Fertigkeiten und Zauber aufgeführt werden, die sie beherrschen, sondern nur solche, die mit einiger Wahrscheinlichkeit im Abenteuer eine Rolle spielen.

Abwehr-, Angriffs- und Schadensbonus werden nur aufgeführt, insofern sie nicht 0 sind.

Ausdauer-, Resistenzbonus- und Zauberbonus werden nicht extra angegeben. Bonusse werden gleich mit eingerechnet.

Besonderheiten/Besitztümer können anschließend mit **Bes.:** ... angehängt werden, und im Fließtext der Erläuterungen zur Figur stehen.

Der auf die Daten folgende Text sollte mit dem Aussehen beginnen, sofern der Autor ein solches liefert.

Es gilt folgende Reihenfolge:

- **Name**, (Abenteuertyp) bzw. Bezeichnung, **Grad**
- wichtiger Titel (Fürst o.ä.), Faktotum von ... (u.ä.) - letzteres nur, sofern nötig!
- *Stand, Gott* - Größe (Körpergröße in cm), Statur - Alter (alle Daten dieser Zeile in 9 pt)
- Basiseigenschaften inkl. B
- LP, AP - Rüstung - Bonusse (alphabetisch)
- ANGRIFF: Waffen (Schaden); Raufen - ABWEHR, RESISTENZ [ANGRIFF, ABWEHR, RESISTENZ in Kapitälchen]
- *Fertigkeiten* (alphabetisch) - *Sprechen/Schreiben*
- Zaubern+xx: *Zaubersprüche* (alphabetisch)
- **Bes.:** (Besonderheiten und/oder Besitz)

Vor den Datenblock und den Absatz der Waffenfertigkeiten kommt eine Leerzeile. Der Abstand vor den Fertigkeiten, den Zaubern, dem Besitz, etc. wird im Endlayout nach Bedarf festgelegt - im Manuskript keinen Abstand vorgeben.

Dedi (Hexer) Gr 8

Fürst von Biffra

Volk, gleichgültig - klein (159 cm), normal - 41 Jahre

St 40, Gs 75, Gw 90, Ko 86, In 91, Zt 98

Au 57, pA 27, Wk 90 - B 20

14 LP, 38 AP - LR - AbB+1, SchB+1

ANGRIFF: Dolch+10 (1W6), Kurzschwert+7 (1W6+1), Wurfmesser+9 (1W6-1); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+16, RESISTENZ+19/19

Erste Hilfe+9, Heilkunde+9, Lesen von Zauberschrift+12, Meucheln+12, Scharfschießen+8 (Wurfklingen), Verstellen+18, Zauberkunde+13 - Sprechen/Schreiben: Scharidisch+14/+13, Meketisch+10/-, Rawindi+10/+10

Zaubern+21: *Angst, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Brot & Wasser, Feuerfinger, Funkenregen, Lähmung, Macht über das Selbst, Macht über Menschen, Tiersprache (Amphibien und Reptilien), Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberwirklichkeit*

Wichtige Nichtspielerfiguren mit unvollständigen Daten

Diese Daten kommen ebenfalls in den **Anhang**. Es handelt sich um Personen, bei denen Angaben zu den Basiseigenschaften etc. entfallen können. Oft gibt es aber einen langen Begleittext, so dass das Ganze doch im Anhang steht. Zur besseren Identifizierung kann der Beruf oder eine vergleichbare Bezeichnung angegeben werden.

Chadib, Dolmetscher Gr 0

7 LP, 1 AP - OR - St 17, Gw 50, In 55, B 20 - SchB-2

ANGRIFF: Dolch+4 (1W6-3); Raufen+3 (1W6-6) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10

spricht diverse Sprachen mit +12, Menschenkenntnis+9
Zaubern+13: Angst

Unwichtige Nichtspielerfiguren (in grauem Kasten oder Anhang)

Diese Daten stehen in einem **Kasten** oder im **Anhang**, wenn es sich um typische Wesen handelt, die mehrfach im Abenteuer auftauchen. Dadurch wird vermieden, dass die Daten im Abenteuertext an jeder Stelle, wo es zu einer Begegnung kommen kann, aufgeführt werden müssen.

Abwehr-, Angriffs- und Schadensbonus werden nur aufgeführt, insofern sie nicht 0 sind.

Erläuterungen können unten angefügt werden: *

Leibgardist (Krieger, Grad 4)
19 LP, 28 AP - LR* - St 67, Gw 93, In 44, B 23 - AbB+1, SchB+2
Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1); Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+12/16
Reiterkampf+10, Reiten+16
Zaubern+11: Angst
* mit Helm und Metallarmschienen

Seemann (Grad 1)
12 LP, 6 AP - OR - St 70, Gw 70, In 50, B 24 - SchB+1
Angriff: Kurzschwert+5 (1W6+2), Dolch+5 (1W6); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12
Balancieren+15, Bootfahren+15, Klettern+ 15
ein Teil der Mannschaft kann zusätzlich: *Schwimmen+15* oder *Seilkunst+10*

Nichtspielerfiguren und Kreaturen im Text

Die Daten von Nebenpersonen und Wesen (incl. Anzahl), denen die Abenteurer nur an einer Stelle begegnen, werden an der entsprechenden Stelle **im Text** aufgeführt - und zwar in kleiner Schrift (9 pt). Die entsprechenden Codezeichen sind bereits eingeführt (s.o.).

Abwehr-, Angriffs- und Schadensbonus werden gleich in die Werte mit eingerechnet. Bei Sadallah im Beispiel auch die Werte seines magischen Krummsäbels. Magische Waffen werden mit * markiert.

Sadallah, Hauptmann der Wache (Krieger, Grad 7)
11 LP, 47 AP - KR - St 99, Gw 69, In 65, B 21
Angriff: Krummsäbel+15* (1W6+5), Dolch+12 (1W6+2), Stoßspeer+12 (1W6+3), kleiner Schild+4; Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+14 (+18 mit Schild), RESISTENZ+15/15

Spuk (Geisterwesen, Grad 10)
* LP, 39 AP - LR - St 100, Gw 40, In t80, B 18
Angriff: Klaue+9 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14
Bes.: vor Materialisierung nur mit magischen Waffen zu verletzen

4 Nachtmarder (Marderartiger, Grad 2, Gf 9)
11 LP, 18 AP - TR - St 60, Gw 90, In t50, B 24
Angriff: Biss+9 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Klauen+9 (1W6); Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+11/13
Meucheln+10, Schleichen+20, Tarnen+20

Die **Gefährlichkeit entfällt immer** (auch bei „Neuen Kreaturen“), wenn sie mit dem Standardwert Grad+3 übereinstimmt.

Neue Kreaturen

Falls eine neue Kreatur eingeführt wird, die sich deutlich von den in den Regelwerken aufgeführten Wesen unterscheidet (also nicht ein Schneeleopard, nachdem es den Jaguar gibt), so verdient sie eventuell im **Anhang** eine komplette Beschreibung. An der entsprechenden Stelle im Text, wo man ihr begegnet, stehen **zusätzlich** die speziellen Daten der Kreatur (mit ausgewürfelten LP/AP - s. „Nichtspielerfiguren und Kreaturen im Text“). Auf ein festes Schema verzichten wir, da dies selten vorkommen wird. Anhand des Beispiels sieht man, wie so etwas aussehen kann.

Bei magischen Wesen ist hinter dem Namen ein \$ einzufragen; ob das Vorkommen ergänzt wird, ist von Fall zu Fall zu entscheiden.

Ghul \$ (Untoter, Grad 2)

LP 2W6+2	AP ∞	TR	Gf 10
St 60	Gw 60	In 10	B 24
Abwehr+12	Resistenz+11/13		

Angriff: 2×Klaue+7 (1W6-2 & Lähmgift) oder Biss+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6-3)

Bes.: -2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht

Zaubern+xx: bzw. »**Zaubern+xx**«: falls erforderlich

Vorkommen: Eschar

LP *	z.B. bei Geistern
AP ∞	z.B. bei Untoten