

Informationen zum Abfassen eines Cthulhu Abenteuer szenarios

Eine Ergänzung zum Beitrag von Heinrich Glumpler über die Begrifflichkeiten des deutschen Regelwerks (herunter zu laden auf der Pegasus-Homepage)

Stand: 03.01.2004

Es hat sich in den letzten Monaten und Jahren einiges getan in Sachen Formalia beim Erstellen eines Cthulhu Szenarios. Jedem, der nur das englische Regelwerk kennt oder noch die alte Laurin-Ausgabe hat, ist empfohlen, sich einmal den gerade erwähnten Artikel von Heinrich Glumpler anzuschauen, zu dem dieser Beitrag eine Ergänzung ist.

Dass man als Autor das aktuelle Regelwerk von Pegasus zur Verfügung hat und nicht mit einer älteren Auflage arbeitet, ist inzwischen wohl eine Selbstverständlichkeit. Es bestehen nämlich eine ganze Menge Unterschiede zwischen der Pegasus-Auflage und den Voraufgaben; nicht nur was die Fertigkeiten angeht, auch bezüglich einiger Regelmechanismen!

Enthalten sind in dieser Aufstellung auch alle Änderungen bezüglich der Neuauflage von Pegasus im Oktober 2003.

Fertigkeitswürfe

Hier gibt es eine wesentliche Neuerung: statt des holprigen „Der Charakter muss einen FW: Springen ablegen“, wie es früher heißen musste, halten wir es nun eleganter und formulieren etwa: „Der Charakter muss einen Wurf auf *Springen* bestehen“ oder „Der Charakter legt einen Wurf auf *Springen* ab“. Ganz flott und auch möglich wäre beispielsweise „Der Charakter muss an dieser Stelle über den Abgrund *springen*, um auf die andere Seite zu gelangen“. Wichtig ist dabei, dass die Fertigkeit *kursiv* geschrieben wird, um optisch deutlich zu machen, dass hier ein Fertigkeitswurf gemeint ist. Das technische „FW:“ brauchen wir dadurch nicht mehr.

Seit der Neuauflage gibt es auch modifizierte Würfe, insbesondere einfache und schwere Fertigkeitswürfe (auf die doppelte bzw. halbe Fertigkeitenschance). Damit der Leser gleich sieht, dass es sich um einen regeltechnischen Begriff handelt, wird ein solcher Wurf auch mit Kursivschrift gekennzeichnet, beispielsweise „Der Charakter muss einen *einfachen* Wurf auf *Springen* bestehen“.

Rettungswürfe

Dinge wie einen RW: Idee, RW: Wissen oder RW: Glück sind nicht mehr aktuell. Die Würfe heißen nun einfach *Ideenwurf*, *Wissenswurf* und *Glückswurf*. Wieder zur Verdeutlichung die kursive Schreibweise beachten! Auch hier ist ein eleganterer Stil ebenfalls zulässig. Man könnte etwa formulieren: „Hat der Charakter eine *Idee* und dazu noch etwas *Glück*, dann...“. Durch die kursive Schreibweise ist erkennbar, dass der jeweilige Wurf gemeint ist.

Andere Rettungswürfe, beispielsweise STx4 oder GEx2, existieren noch immer und heißen auch Rettungswurf, nur dass hier nichts kursiv geschrieben wird, beispielsweise: „Der Charakter kann sich mit einem Wurf auf STx3 auf den Sims hinaufziehen“.

Stabilitätswurf

Auch ein Stabilitätswurf wird durch kursive Schreibweise gekennzeichnet: „Der Charakter legt einen *Stabilitätswurf* ab“. Der Verlust von Stabilität wird traditionell mit zwei Werten angegeben: „Der Charakter legt einen *Stabilitätswurf* ab und verliert 1/1W6 Punkte STA“. Die erste Zahl ist der Verlust, wenn der Stabilitätswurf gelingt, der zweite, wenn er misslingt. Und auch eine zweite Besonderheit ist in dem Satz gleich enthalten. Man liest häufig, der Charakter würde gS verlieren. Das trifft nicht zu, richtigerweise wird bei Stabilitätsverlusten

immer vom Verlust von Stabilität oder, wenn abgekürzt, dann vom Verlust von STA gesprochen. Nix ist mit gS. Von gS kann man sprechen, wenn man die Werte eines Nichtspielercharakters angibt, verlieren tut man aber STA.

Keine Abkürzungen

SC und NSC wird nicht verwendet; immer ausschreiben als „Charakter“ oder „Spielercharakter“, auch „Spielfigur“. Entsprechend „Nichtspielercharakter“.

Neue Begrifflichkeiten:

ALT	NEU
Schlangemänner	Schlangenvolk, sing. Schlangemensch
Wesen aus der Tiefe	auch: Tiefe Wesen
Kraftprobe	auch: Widerstandswurf
Zeichen der Älteren	Älteres Zeichen; auch: Zeichen der Älteren

neue Fertigkeitennamen:

Autofahren	Fahren (Auto)
Gespann fahren	Fahren (Gespann)
Handfeuerwaffe	Faustfeuerwaffe
Kreditwürdigkeit	Ansehen
Naturgeschichte	Naturkunde
Navigation	Orientierung
Photographie	Fotografie

Kästen mit Werten von Nichtspielercharakteren

Ganz besonders wenig Einigkeit scheint darüber zu herrschen, wie man Werte eines Nichtspielercharakters angibt. Daher hier einmal ein Beispiel. Ich habe einige Anmerkungen dazugeschrieben.

Prof. Dr. Friedrich Ehrmann - Archäologe

Halbglatze mir weißem Haarkranz, 57 Jahre alt, stechende blaue Augen unter buschigen Augenbrauen, aufrechte Haltung, als ob er einen Stock verschluckt hat, 1,80 m groß (die wie 1,85 m wirken)

>>>>>Diese Kurzbeschreibung ist nicht unbedingt nötig, bei wichtigen Nichtspielercharakteren allerdings wünschenswert.

ST 14	KO 14	GR 13	IN 15	MA 9
GE 9	ER 9	BI 19	gS 45	

>>>>>beachte: Keine Doppelpunkte vor der Zahl; einstellige Zahlen ohne Null, mit Tabstopps (nicht Tabellen) alles bündig untereinander.

Trefferpunkte: 14

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb; Taschenmesser 25%, Schaden 1W4+Sb

>>>>>beachte: Es ist „Angriff“, nicht „Waffen“. Vor dem Schaden steht auch das Wort „Schaden“. Mehrere Angriffe werden durch Semikolon getrennt. Reihenfolge mehrerer Angriffe wie folgt: waffenlose Angriffe, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen.

Panzerung: -

Fertigkeiten: Anthropologie 20%, Archäologie 75%, Bibliotheksnutzung 65%, Fotografie 40%, Geologie 20%, Geschichtskennntnisse 65%, Handwerk (Ausgrabung) 70%, Kunst (Schreianfälle) 65%, Naturkunde 20%, Überzeugen 40%, Verborgenes erkennen 70%

>>>>>beachte: wir sind bei übergeordneten Fertigkeiten mit Untergruppen, wie Kunst (Malen), wieder dazu übergegangen, die untergeordnete Fertigkeit in Klammern darzustellen. Früher wurde hier ein Doppelpunkt verwendet, etwa Kunst: Malen.

>>>>>beachte: Fertigkeiten alphabetisch auflisten

Zauber: Kontakt zu Cthulhu, Verschrumpeln

>>>>>beachte: Zauber kursiv schreiben und alphabetisch auflisten

Beschreibung: Professor Ehrmann ist ein begeisterter Archäologe, dessen Spezialgebiet das Mittelalter im friesischen Raum ist. Somit ist die frei geweihte Ratsburgkirche ein für ihn höchst interessantes Forschungsobjekt, das eine winterliche Exkursion nach Sylt durchaus rechtfertigt. Er ist ein sehr genauer Mensch, fast pedantisch, und das Zücken seiner silbernen Taschenuhr ist sein Markenzeichen: Sein Tagesablauf ist genau festgelegt und folgt einem minutiösen Plan. Läuft etwas entgegen seiner Planung, wird er höchst aggressiv, bekommt Schreianfälle, dass die Adern an Hals und Gesicht gefährlich hervortreten und ein Schlaganfall bevorzustehen scheint.

Stabilitätsverlust: -

(Anmerkung: hier ist der Vollständigkeit halber alles aufgeführt. Wo aber hier ein Strich (-) ist, da müsste der entsprechende Punkt nicht mit angegeben werden. Bei dem Professor würde man daher Panzerung und Stabilitätsverlust einfach weglassen.)

Beachtenswert ist hierbei:

- bitte nicht die Werte in eine Tabelle setzen, denn diese wird vom Layoutprogramm ohnehin wieder „aufgelöst“. Stattdessen Tabstops benutzen.

Häufige Irrtümer

Besonders gerne werden die Fertigkeiten falsch deklariert. Das liegt in der Regel daran, dass man noch ein älteres Regelwerk „im Blut hat“, bei dem die Fertigkeiten anders bezeichnet wurden. Da hilft nur eines: beim Schreiben eines Abenteuers immer einen aktuellen Charakterbogen griffbereit haben und nachschauen.

Einige häufige Fehlbezeichnungen:

Bibliotheksnutzung heißt nicht *BibliotheksBEnutzung* (kommt oft vor)

Es heißt *Schweres Gerät* statt Großgeräte bedienen

Geschichtskennntnisse statt Geschichte

Spurensuche und nicht Spurenlesen oder Spurensuchen

Faustschlag und nicht Faust

Fußtritt und nicht Tritt

Schlosserarbeiten und nicht Schlösser öffnen

Verborgenes erkennen und nicht Verborgenes entdecken

Und noch eins: Fertigkeiten wie beispielsweise Linguistik, Botanik, Diskussion, Rhetorik, Zoologie oder die Differenzierung zwischen Lesen/Schreiben sind passé. Schnellreden heißt schon lange *Überreden*.

Weiteres

Wird das Rollenspiel Cthulhu erwähnt, wird es fett und kursiv gesetzt: ***Cthulhu*** ist ein Horror-Rollenspiel nach Motiven von H.P. Lovecraft.“

Werden andere Publikationen erwähnt, werden diese kursiv gesetzt: „Im Band *Kinder des Käfers* findet sich ein weiteres Szenario, das in Schottland angesiedelt ist.“

Eigenschaften werden wie oben bei den Werten abgekürzt, also mit zwei Buchstaben, nicht mit drei, wie man gelegentlich liest (es ist also ST und nicht STÄ).

Die Großen Alten sind eben diese und nicht die großen Alten.

Der erste Weltkrieg ist der Große Krieg und nicht bloß der große Krieg (in Deutschland sprach man üblicherweise nur vom „Weltkrieg“; der „Große Krieg“ wurde so vor allem von den Alliierten genannt).

Es heißt „fhtagn“ und nicht „fthagn“.

Von „Cthulhu“ sieht man mittlerweile ganz abenteuerliche Varianten: „Chtulhu“ ist sehr beliebt, auch „Ctulhu“ sieht man gelegentlich. Bitte vermeiden! Generell gilt gerade bei Namen von Mythoswesen, dass man sich vor der Niederschrift vergewissern sollte, wie das Ding nun wirklich heißt. Ein „Yibb-Tstll“ geht aus dem Gedächtnis und ohne Nachschauen vermutlich meist daneben.

Rechtschreibung

Alle Publikationen folgen der neuen Rechtschreibung (also *dass* statt *daß*). Einen guten Überblick über die (insgesamt nicht sehr dramatischen) Neuerungen gibt es im Internet unter der URL <http://www.duden.de/schreibung/aenderungen/aenderungen.html>.

Hinweise zum Layout

Manchmal werden Abenteuer schon fertig gelayoutet eingereicht, mehrspaltig, mit verschiedenen Schriftarten, mit aufwendigen Handouts. Für ein erstes Sichten des Abenteuers wird dies optisch gefallen, die Mühe ist jedoch im Falle einer Veröffentlichung leider weitgehend für die Katz. Der Grund ist, dass das Layoutprogramm, mit dem der Text dann für eine Publikation vorbereitet wird, das Layout fast komplett wieder zerschlägt (das gilt sowohl bei den offiziellen Cthulhu-Publikationen wie auch bei Cthuloide Welten). Es erkennt das bestehende Layout nicht und übernimmt es nicht.

Daher sollte ein **Text** möglichst in nur ganz simplem Layout vorliegen, d.h. einspaltig, in nur einer Schriftart, auch die Handouts nicht anders.

Tabellen können nicht übernommen werden, stattdessen bitte Tabstopps benutzen.

Fußnoten werden ebenfalls nicht übernommen, diese bitte beispielsweise mit ***1 und ***2 usw. kennzeichnen und ans Ende des Textes stellen. Kein Problem sind allerdings **Fettschrift** und *Kursivschrift*, die können übernommen werden, sonstiges Layout geht verloren.

Eine besondere Mühe beim Layout ist aber nicht ganz vergebens: bestimmte beispielsweise handgezeichnete Handoutelemente, tolle Zeitungüberschriften und dergleichen können als Extradatei mitgeliefert werden, damit sie der Layouter dann selbst nachträglich wieder einbauen kann.

Besondere Layoutwünsche können mit angegeben werden, indem dies für den Layouter erkennbar ins Abenteuer geschrieben wird, beispielsweise:

Extrakasten mit altertümlicher Schriftart

Text des Kastens

##Kastende

Bitte auch keine Textboxen, stattdessen schreiben

##Boxanfang

Text der Box

##Boxende

Dateien

Dateinamen sollten incl. Endung kürzer als 32 Zeichen sein.

Ideal sind Word.doc oder *.rtf.

Frank Heller