

Informationen zum Abfassen eines Cthulhu Abenteuer szenarios

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

Stand: 31.01.2010

Es hat sich in den letzten 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!

Formatierung

Times New Roman, Schriftgröße 12, einfacher Zeilenabstand, Blocksatz.

Dateinamen sollten inkl. Endung kürzer als 32 Zeichen sein. Ideal sind Word.doc oder *.rtf.

Rechtschreibung

Ein aktueller Duden (einer, in dem die Änderungen von 2006 eingegangen sind) ist Pflicht! Im Grundsatz wollen wir immer die vom Duden empfohlene Schreibweise eines Wortes. Wenn keine Empfehlung ausgesprochen wird, dann immer die neue Rechtschreibung. Bitte besonders auf Groß- und Kleinschreibung und auf Getrennt- und Zusammenschreibung achten.

Achtung!

- so dass (nicht sodass)
- zurzeit (wenn gemeint „derzeit“), aber „zur Zeit von Napoleon“
- Alptraum (nicht Albraum)
- Aufgrund (nicht Auf Grund)
- Mit Hilfe (nicht mithilfe)
- Von Seiten (nicht vonseiten)
- das Seine (nicht das seine)
- Überhand gewinnen (nicht überhand gewinnen)
- zu Tage fördern (nicht zutage fördern)
- wiederfinden (nicht wieder finden)
- so genannt (nicht sogenannt)

Zeichensetzung

- Zwei hintereinander folgende Hauptsätze sind grundsätzlich durch ein Komma zu trennen: Beispiel: „Ich gehe in die Stadt, und dort kaufe ich mir ein Eis.“
- Beim erweiterten Infinitiv ist ein Komma zu setzen. Beispiel: „Peter denkt nicht daran, zu spielen.“
- Das Apostroph „ ’ “ wird nicht durch die Akzente „ ´ “ und „ ` “ gebildet, sondern ist ein von diesen auch optisch klar unterscheidbares Satzzeichen.
- „,...“ nicht direkt an das letzte Wort eines Satzes! „Und er sah sich um...“ bedeutet, dass das Wort „um“ noch durch weitere Buchstaben ergänzt werden kann, „Und er sah sich um ...“ heißt hingegen, dass der Satz unvollendet ist.

- Wenn Anfangs- und Schlusszeichen einen ganzen Satz umfassen, dann kommt der Punkt vor das Schlusszeichen, ist ein Zitat nur Teil eines Satzes und steht am Ende, dann steht der Punkt nach dem Schlusszeichen.

Beispiel: „Niemand hätte das geahnt.“ Franz hielt Marie für ein „ausgemachtes Flittchen“.

- Zahlen mit Punkten!

Beispiel: „Mehr als 20.000 Jahre sind vergangen.“

- Nach dem Paragraphenzeichen ein Leerzeichen!

Beispiel: „Basis der rechtlichen Grundlage § 87 StPO“

- Zwischen Zahl und kg, l, m, \$ etc. ein Leerzeichen. Oftmals (nicht immer) ist es schöner, die Abkürzung auszuschreiben.

- Uhrzeit: Immer vier Ziffern angeben!

Beispiel: „Geöffnet 15.00 Uhr bis 17.30 Uhr.“ (Auf das erste Uhr könnte auch verzichtet werden, es sollte dennoch grundsätzlich benutzt werden.)

Kursivschreibung

- Das Rollenspiel *Cthulhu*, andere Publikationen und Abenteueritel:

Beispiele: „*Cthulhu* ist ein Horror-Rollenspiel nach Motiven von H.P. Lovecraft.“; „Im Band *Kinder des Käfers* findet sich ein weiteres Szenario, das in Schottland angesiedelt ist.“; „Das ist die Grundstimmung von *Cthulhu Now*.“

Achtung! Wenn das Rollenspiel *Cthulhu* gemeint ist (und nicht der Große Alte), sollte es kursiv UND fett geschrieben werden.

- Bücher, Filme, Zauber, Fertigkeiten: „Im *Necronomicon* und in Murnaus *Nosferatu* (D 1922) finden sich Hinweise auf den Zauber *Verschumpeln*.“

- Behörden, Organisationen und Institutionen: „Dazu zählen die Ermittler des *Federal Bureau of Investigation* (FBI), die Drogenfahnder der *Drug Enforcement Administration* (DEA) und die Spezialisten des *Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives* (ATF).“

- Hinweis im Text auf Handouts: „Die Fütterungszeremonie für Cthylla, wiedergegeben im Anhang als *Fischfutter Handout #1*.“

- siehe auch „Hinweise zu den Würfeln“

Stil, Formulierung & Begrifflichkeit

- Statt „Zwanzigerjahre“ bitte Formulierungen wie „1920er“, „in den 20ern“, „in den Zwanzigern“.

- Ein Autor soll über sich selbst nicht als „ich“ schreiben. Wenn er sich selbst im Text erwähnt, soll er von sich in der dritten Person sprechen: „Der Autor ...“. Auch der Leser sollte nicht direkt angesprochen werden. (Diese Regel kann und muss nicht immer sklavisch befolgt werden, aber eben nur in begründeten Ausnahmefällen missachtet werden.)

- Abkürzungen vermeiden! SC, SL und NSC immer als „Charakter“ bzw. „Spielercharakter“, „Spielleiter“ und „Nichtspielercharakter“ ausschreiben.

- Zeitungsnachrichten beginnen immer im Perfekt (in wenigen Ausnahmen im Präsens), jedoch niemals im Präteritum. Der zweite Satz jedoch ist dann im Präteritum.

- Altersangaben: Nicht im schlechten Reporterstil „Heiner Müller, 37, hat gestern ...“! Zahlen verlangen nach einer Begleitung.

Beispiele: „Heiner Müller, 37 Jahre alt, hat gestern ...“; „Der 37-jährige Heiner Müller hat gestern ...“

- Etymologische Hinweise: „Das Herz eines Medienbetriebes ist die Redaktion (lat. *redigere* „etwas in einen Zustand bringen“).“

- Filme: „*The Cell* (USA 2000, R: Tarsem Singh, D: Jennifer Lopez)“ Darstellerangaben sind optional, Land, Jahr und Regisseur jedoch nicht.

- Zitat am Anfang des Textes:

„Die größte Gnade auf dieser Welt ist, so scheint es mir, das Nichtvermögen des menschlichen Geistes, all ihre inneren Geschehnisse miteinander in Verbindung zu bringen.“

– H.P. Lovecraft, „Cthulhus Ruf“ (1926)

- Aktuelle Begrifflichkeit! Bei der Erwähnung von Kreaturen immer das *Malleus Monstrorum*, bei Fertigkeiten immer einen aktuellen *Charakterbogen*, bei Regelfragen immer ein aktuelles Regelwerk, bei Waffen immer das *Waffen-Handbuch* (insbesondere wegen der Werte!) konsultieren.

Achtung! Neue Begrifflichkeit:

ALT	NEU
Schlangenmänner	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

Achtung! Richtige Begrifflichkeit:

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

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

- 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.

Hinweise zu den Würfeln

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 Fertigkeitschance). 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 *leichten* Wurf auf *Springen* bestehen“. Weitere Beispiele: „Harvey muss einen *schweren* Wurf auf *Überzeugen* ablegen, um Einsicht in die Patientenakten zu bekommen.“; „Harvey wird die Ärztin nur *schwer* davon *überzeugen* können, Einsicht in die Patientenakten erteilt zu bekommen.“

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.

Achtung! Das Wort „*Stabilitätswurf*“ wird kursiv, das Wort „Stabilitätsverlust“ allerdings nicht.

Kästen mit Werten von Nichtspielercharakteren

Ganz besonders wenig Einigkeit scheint darüber zu herrschen, wie man Werte eines Nichtspielercharakters angibt. Daher hier einmal ein Beispiel mit einigen Anmerkungen. Manche der genannten Punkte wie Bewegungsweite, Panzerung und Stabilitätsverlust sind natürlich nur zu Illustrationszwecken eingefügt. **Achtung!** Punkte, für die keine Werte

angegeben werden, etwa Panzerung oder Zauber, sollten auch nicht angegeben werden. Ausnahme: Schadensbonus! Gibt es keinen Schadensbonus, dies mit „-“ markieren.

Prof. Dr. Friedrich Ehrmann, 57 Jahre, Archäologe

Halbglatte mit weißem Haarkranz, 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. Punkt am Ende.*

ST 14 KO 14 GR 13 IN 15 MA 9

GE 9 ER 9 BI 19 gS 45

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

Trefferpunkte: 14

>>>>> *Kein Punkt*

Schadensbonus: +1W4

>>>>> *Kein Punkt*

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

>>>>> *Vor dem Schaden steht auch das Wort „Schaden“. Mehrere Angriffe werden durch Semikolon getrennt. Reihenfolge mehrerer Angriffe wie folgt: waffenlose Angriffe, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen (in den drei Kategorien dann jeweils alphabetisch ordnen). Wenn jemand keinen Schadensbonus hat, das „+Sb“ weglassen. Achtung: Bei Ringen ist der Schaden speziell (nicht spezial!). Kein Punkt am Ende.*

Panzerung: 9 Punkte dicke Haut.

>>>>> *Immer auch die Art der Panzerung angeben. Hier können auch Erläuterungen zu Resistenzen etc. eingefügt werden. Punkt am Ende.*

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

>>>>> *Fertigkeiten durch Komma getrennt und alphabetisch auflisten. Punkt am Ende. // Beherrscht der Charakter viele Sprachen, dann kann hier noch folgen:*

Sprachen: Deutsch 65%, Latein 67%.

>>>>> *Werden die Sprachen zu den anderen Fertigkeiten geordnet, dann natürlich als Sprache (Deutsch) 65, Sprache (Latein) 67% angeben. Punkt am Ende.*

Zauber: Kontakt zu Cthulhu, Verschrumpeln

>>>>> *Zauber durch Komma voneinander getrennt und alphabetisch auflisten. Nicht kursiv. Kein Punkt am Ende.*

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.

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. Nicht übernommen werden Tabellen, Zentrierung, mit Farbe hinterlegter Text, unterschiedliche Schriftgrößen usw. Auch sollte man alle automatischen Word-Formatierungen ausschalten, wie das Umwandeln von 1/2 zu einem Sonderzeichen, oder automatische Aufzählungen. Denn das wird im Layoutprogramm nachher alles nicht richtig angezeigt.

Statt **Tabellen** bitte Tabstopps benutzen.

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

Folgende Steueranweisungen für den Layouter sollten in den Text in roter Fettschrift eingefügt werden:

- **##Extrakasten** und **##Kastenende** zur Markierung von Extrakästen.

Anweisungen zur Schrift oder besonderen Gestaltung können hier auch ergänzt werden, z.B.:

##Extrakasten / alertümliche Schrift

- **##Karte einfügen: xyz.tiff**

Text: Stuttgart und Umgebung

(**Achtung!** Die Bildunterschrift ohne Punkt am Ende, es sei denn es handelt sich um einen vollständigen Satz.)

- **##Bild einfügen: haus.jpg**

Text: Ein einfacher Mitbürger

(**Achtung!** Die Bildunterschrift ohne Punkt am Ende, es sei denn es handelt sich um einen vollständigen Satz.)

- **##Handout einfügen: brief1.tiff**

- **##Tabelle** und **##Tabellenende**

(**Achtung!** Tabellen mit Tabstopps setzen!)

- **##Auflistung, X Punkte** und **##Auflistungsende** (X ist hier natürlich Platzhalter für die Anzahl der Punkte. Einzelne Punkte der Aufzählungen mit "-" oder „a“ markieren). Soll 1. 2. 3. usw. für die Aufzählung benutzt werden, dann bitte anmerken.

- **Überschriften**

Der Layouter muss wissen, wie er den Text setzen soll, also welche Überschriften wie groß sein sollen, ob sie zentriert stehen sollen. Keinesfalls verwendet werden sollten unterstrichene Überschriften, da Unterstreichungen mit im Layout übernommen werden. Wissen muss man auch, dass Schriftgrößen nicht im Layout übernommen werden. Auch eine Zentrierung geht im Layoutprogramm verloren.

Operieren können wir also nur mit Abständen. Eine Hauptüberschrift (**Ü1**), etwa der Titel eines Abenteurers, sollte zum darüber liegenden Text mit mindestens drei Leerzeilen abgesetzt stehen.

Die „zweitgrößte“ Gliederungsüberschrift bei Cthulhu sind die Kapitelüberschriften (**Ü2**), etwa beim „Anhang“ wird das regelmäßig gemacht. Diese Schrift steht in der Druckversion später zentriert über beiden Spalten. Daher setzen wir sie mit 2 Leerzeilen zum vorhergehenden Text. Dann ist sie deutlich genug abgesetzt.

Die Standardüberschrift (**Ü3**) bei Cthulhu ist diejenige, die ein Stück vom Text abgesetzt ist, aber nur über einer Spalte steht, also nicht über die ganze Seite geht. Diese Überschrift wird gekennzeichnet, indem davor und danach je eine Leerzeile gelassen wird.

Zuletzt gibt es noch Überschriften, die ohne Leerzeile direkt am Text stehen und auch im Lektorat genau so gesetzt werden (**Ü4**).

Damit der Layouter sieht, dass es sich überhaupt um eine Überschrift handelt, wird sie in Fettschrift gesetzt und mit **Ü1, Ü2, Ü3, Ü4** markiert. Dabei nicht durchnummerieren, sondern dem Rang nach einordnen! Beispiel:

ü1 Das hier ist eine Hauptüberschrift

ü2 Das wäre eine Kapitelüberschrift

ü3 Das ist die Standardüberschrift

Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text

ü4 Das wäre die kleinste Überschrift

Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text

Frank Heller
mit Dank an Christopher Lang