

SCHURKEN & SCHERGEN

Zum fünften Mal findet dieses Jahr der Simiapokal, der DSA-Spielhilfen-Wettbewerb, statt. Nandurion und die Selemer Tagebücher suchen die kreativsten und schönsten Spielhilfen zum Thema ...

Schurken & Schergen

Beschreibt in 10.000 Zeichen einen Schurken, wie er jederzeit in einem Abenteuer auftauchen könnte. Benutzt dazu folgendes Schema:

Beschreibung: Wie ist sein Auftreten, wie sieht er aus? Was sind typische Zitate von oder Vignetten mit ihm?

Agenda: Was will der Schurke erreichen?

Vorgehensweise: Wie ist sein übliches Vorgehen, um seine Ziele zu erreichen?

Kampf & Konflikt: Wie geht er vor, wenn er unter Druck gerät oder Situationen eskalieren? Was ist sein bevorzugtes Verhalten im Kampf?

Ressourcen: Welche Ressourcen (Geld, Personen, Fähigkeiten etc.) stehen ihm zur Verfügung?

Spielwerte: Ein Kasten mit allen wichtigen Spielwerten

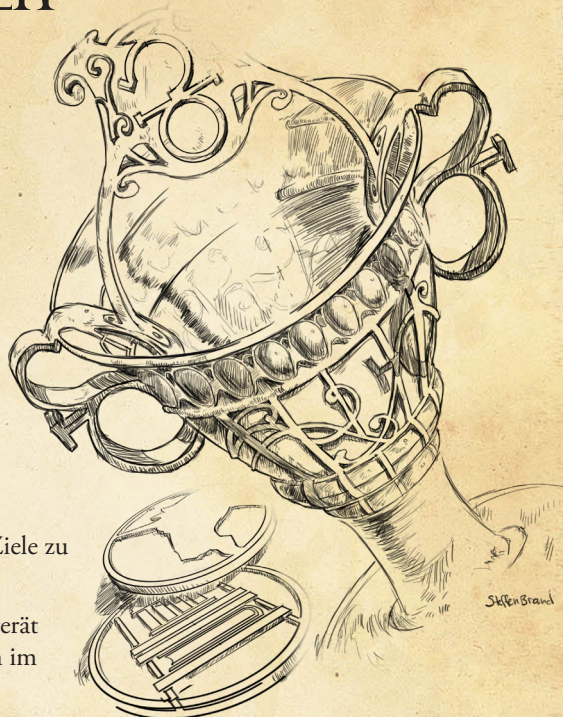
Der Weg ins Spiel: Zeigt Ideen auf, wie bzw. wo die Helden auf den Schurken oder auch nur auf die Auswirkungen seines schurkischen Treibens aufmerksam werden können.

Die Wettbewerbsbedingungen im Einzelnen:

- Die Teilnehmer/innen können auch mehrere Beiträge einsenden, gewinnen kann allerdings jeder Teilnehmer nur einmal.
- Der Schurke muss den gültigen DSA4-Regeln folgen und darf bislang noch nicht in nennenswertem Umfang offiziell beschrieben sein (Helme Haffax scheidet also aus, der Tavernenwirt aus einem offiziellen Abenteuer, der dort noch unerkannt sein Unwesen trieb und in seinem Nebenberuf Namenlosengeweihter ist, wäre möglich).
- Der Umfang des Beitrags darf 10.000 Zeichen nicht überschreiten.
- Die Einreichung erfolgt in elektronischer Form als Datei mit gängigem Format (DOC, ODT oder RTF). Eine zusätzliche „Hochglanzfassung“ (z.B. als gelayoutete PDF) ist zwar möglich, aber nicht notwendig, da wir die Einsendungen noch einmal in einem einheitlichen Layout für den Download aufbereiten.
- Die Datei sollte dabei in zweifacher Ausführung eingereicht werden. Die zweite Version bitte in anonymisierter Form.
- Die Mail muss den vollständigen Namen und die Adresse des Autors bzw. der Autorin enthalten.
- Das Format des Beitrags (Schriftgröße, Schriftart) ist euch freigestellt, benutzt aber bitte lesbare und gängige Formate (also z.B. Schriftgröße 10-12 und am besten typische Schriftarten wie Times New Roman oder Garamond).

Die Bewertungskriterien und ihre Gewichtung sind folgende:

- **Stil & Regeln (25%):** Der Beitrag muss den DSA4-Regeln entsprechen. Die Texte sollten sich an der DSA-üblichen Sprache orientieren und gefällig zu lesen sein. Unterirdische Rechtschreibung und verworrener Satzbau können den Lesern den Lesespaß erheblich verderben, also nutzt die Rechtschreibprüfung und lasst eure Beiträge vielleicht von Freunden einmal geglesen.
- **Nützlichkeit (45%):** Der Wettbewerbsbeitrag soll für den Spieltisch relevant sein, soll leicht umzusetzen und anwendbar sein. Dabei ist uns auch wichtig, dass der Beitrag aventurisch stimmig ist, d.h. mit dem Aventurierebild der allermeisten DSA-Spieler kompatibel ist.
- **Spielreiz (30%):** Der Beitrag soll uns Appetit machen und eine positive Antwort liefern auf die Frage: Finde ich den Beitrag so gut beschrieben, so interessant, so witzig, cool, anrührend, dramatisch, dass ich ihn unbedingt einmal in einem Abenteuer einbauen will?



Für Nandurion prüfen die schurkischen Qualitäten eurer Einsendungen *Daniel Bruxmeier* und *Julian Klippert*, für die Selemer Tagebücher wacht *Ulrich Lang* über das Treiben eurer Finsterlinge.

Die Preise

Die ersten fünf Plätze können folgende Preise gewinnen:

1. wahlweise Dunkle-Zeiten-Spielpaket (Die Dunklen Zeiten - Imperien in Trümmern-Box und Legenden aus Dunklen Zeiten-Anthologie) oder Geheimband (Elementare Gewalten in limitierter Edition), dazu Gutes Spielleiten von Robin D. Laws
2. das andere
3. Elementare Gewalten in normaler Edition und das von Autor Marc Jenneßen signierte Splitterdämmerungs-Abenteuer Schleiertanz
4. ein PDF nach Wahl aus dem Ulisses-Ebook-Shop und Gutes Spielleiten von Robin D. Laws
5. Dunkle-Zeiten-Lesepaket (Romanzweiter Herr der Legionen und Herrin des Schwarms von Judith C. Vogt)

Außerdem erhält jeder Teilnehmer eine original DSA-Münze als Dankeschön dazu.

Vielen Dank an Judith C. Vogt, Sphärenmeister Spiele, Marc Jenneßen und Spielzeit Krefeld sowie Ulisses Spiele für die großartigen Preise. Außerdem bedanken wir uns für das tolle Titelbild bei unserem Künstler Steffen Brand.

Bildnachweise und Zitate

Der Wettbewerb hat das Ziel, der DSA-Fangemeinde im Internet Spielmaterial zur Verfügung zu stellen. Aus diesem Grund setzen wir euer Einverständnis voraus, die eingesandten Beiträge auf den Ausrichterseiten zum Download bereitzustellen. Zu diesem Zweck sind urheberrechtliche Dinge zu beachten:

Verwendete Grafiken, Karten und Bilder müssen entweder selbst erstellt (und entsprechend gekennzeichnet) sein oder für die Verwendung im Rahmen des Wettbewerbs und des späteren Downloads auf den Ausrichterseiten frei gegeben sein. Für freigegebene fremde Bilder ist zu beachten, dass bspw. bei der Verwendung von Creative Commons Bildern ein entsprechender Nachweis im Abenteuer vorhanden ist, bei fremden Bildern (aus Büchern, Online-Bildergalerien usw.) muss eine schriftliche Erlaubnis des Urhebers zur Verwendung im Wettbewerb und als Download eingeholt werden.

Bei Verwendung von offiziellen Material aus den DSA-Publikationen sind die Ulisses-Fanrichtlinien zu beachten und es muss gegebenenfalls eine Verwendungserlaubnis eingeholt werden (z.B. bei längeren Zitaten oder der Verwendung von Materialien außerhalb des offiziellen Fanpakets und Kartenpakets).

Der Einsendeschluss für die Beiträge ist der 31.10.2012, 23.59 Uhr. Die Preisverleihung und Siegerehrung wird am 17./18. November auf dem Dreieich Con stattfinden.

Eure Beiträge sendet bitte an die Adresse

simiapokal@selemer-tagebuecher.de

Viel Erfolg und Spaß an den Ausarbeitungen.

Wir sehen uns auf dem Dreieich Con!