

An den Küsten der Kristallsee

Ein Abenteuerwettbewerb für Splittermond

Macht mit beim ersten Splittermond-Abenteuerwettbewerb! Der Titel gibt das Thema vor: Es dreht sich um Abenteuer rund um die Kristallsee. Ein Feuerteufel auf einer meralischen Werft? Rivalität zwischen seealbischen Kapitänen? Einem pashtarischen Schmuggler zur Flucht aus Arwingen verhelfen? Der Nebel des Grauens über einem dalmarischen Fischerdorf? Es gibt unzählige Möglichkeiten!

Für Euer Abenteuer ist es ausreichend, wenn das Thema „An den Küsten der Kristallsee“ bei der Wahl des Ortes oder für die An- oder Abreise berücksichtigt wird. Wir verlangen keine ausdrücklichen Seefahrtsabenteuer, es können auch ein Dungeoncrawl oder eine städtisches Ränkespiel sein. Denn auch Gegenden wie die strahlende Metropole Ioria oder die von Intrigen beherrschten meralischen Stadtstaaten sind Teil der Lande an der Kristallsee.

„An den Küsten der Kristallsee“ ist lediglich die Klammer, die die Abenteuer räumlich verbindet. So wie im Grundregelwerk vor allem Kulturen von den Küsten der Kristallsee aufgeführt wurden, so sollen sich auch diese Abenteuer mit diesen Kulturen befassen.

Den Siegern winkt (neben materiellen Preisen) eine Veröffentlichung in einer Abenteuer-Anthologie und der unsterbliche Ruhm, sich in diesem Wettbewerb einen Namen gemacht zu haben.

Allgemeine Informationen

- Arbeitsgrundlage sind die beiden Bücher **Splittermond: Die Regeln** und **Splittermond: Die Welt** – diese werden als bekannt vorausgesetzt und ihnen sollte nicht widersprochen werden
- Die Jury besteht aus Bernhard Hennen, Stefan Unteregger, Lars Reißig, Christian Gosse und einem noch zu bestimmenden Fan-Juror (mehr dazu zu einem späteren Zeitpunkt!)

Termine

Start: der Wettbewerb beginnt sofort!

Abgabetermin: 12. Januar 2015 – ihr habt also etwa zwei Monate Zeit von der ersten Idee bis zum fertig formulierten Abenteuer
Bekanntgabe der Gewinner: Heinzcon in Norden-Norddeich, 7. März 2015

Formale Anforderungen

- Maximal 54.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen). Das entspricht ca. 12 Druckseiten.
- Pläne, Karten und (eventuelle) Illustrationen zählen nicht zum Limit.
- Abgabe als Datei in den Formaten .rtf oder .doc
- Nicht erforderlich für ein gutes Abschneiden sind: gelayouteter Text, beigelegte Illustrationen. Layout und Illustrationen gehen nicht in die Bewertung ein!
- Karten und Pläne sind hingegen, sofern sie für das Spielen oder das Verständnis nötig sind, beizufügen. Dabei wird nicht die künstlerische Ausgestaltung beurteilt, sondern lediglich die Funktionalität in Bezug zum Abenteuertext.

Bewertung

Die Abenteuer werden in vier Kategorien bewertet. In jeder dieser Kategorien können pro Juror bis zu 10 Punkte erworben werden, durch Gewichtung entstehen bis zu 100 Gesamtpunkte. Das Gesamturteil eines Abenteuers ist der Mittelwert der einzelnen Juroren-Wertungen.

Die vier Kategorien lauten (samt zugehöriger Gewichtung):

- Plot (50%): Glaubwürdigkeit, Struktur, Originalität, Einbeziehung alternativer Handlungsmöglichkeiten
- Setting (20%): Originalität, Verwendung/Kreierung interessanter Orte und Personen, Kreativität, Konsistenz zu offiziellen Informationen
- Regelanwendung (25%): Korrekte Nutzung der Splittermond-Regeln (Proben, Kampf, Zauberei, etc.), Fehlerhäufigkeit, Einbeziehung von Regelementen (Meisterschaften, Ressourcen, ...) bei der Entwicklung der Handlungsmöglichkeiten.
- Sprache (10%): Rechtschreibung, Grammatik, Stil

Zur Sicherheit sei nochmal gesagt, dass Folgendes nicht bewertet wird:

- künstlerische Gestaltung von Plänen und Karten
- Layout des Textes
- Illustrationen

Sollte es zu einer sehr hohen Zahl von Einsendungen kommen, besteht die Möglichkeit, dass die Jury erst in einem Vorentscheid Finalteilnehmer ermittelt, die dann nach obigen Angaben in eine Rangfolge gebracht werden.

Preise und Veröffentlichung

Die Plätze 1 bis 5 erhalten jeweils einen Preis:

- Platz 1: je eine streng limitierte Mitarbeiterausgabe von Regel- und Weltbuch, die so im Handel nicht erwerbbar ist
- Platz 2: eine Mitarbeiterausgabe von Regel- *oder* Weltbuch
- Plätze 3-5: ein Warengutschein im Wert von 40 Euro für den Uhrwerk-Webshop

Darüber hinaus werden drei der Wettbewerbsabenteuer in einer Anthologie unter der Redaktion eines erfahrenen Splittermond-Redakteurs veröffentlicht werden. Dabei muss es sich nicht zwingend um die Gewinner handeln, sofern inhaltliche Gründe (wie etwa Dopplungen oder ähnliches) dagegen sprechen – auch wenn die Gewinner natürlich besonders große Chancen haben, da ihre Abenteuer als qualitativ hochwertig eingestuft wurden. Die letztendliche Auswahl der Anthologie-Abenteuer obliegt aber Redaktion und Verlag.

Sofern ein Abenteuer für die Anthologie ausgewählt wird, ist von Seiten des Autors Nachbearbeitung unter Anleitung des Redakteurs nötig, um das entsprechende Abenteuer reif für die Veröffentlichung zu machen. Dafür erhalten die ausgewählten Autoren aber auch das übliche Honorar eines Abenteuer-Autors, unabhängig von ihrer Platzierung im Wettbewerb und möglicherweise schon gewonnenen Preisen.

Rechtliches

Mit Teilnahme an diesem Wettbewerb erkennt man die oben genannten Bedingungen an und erklärt sein Einverständnis mit ihnen. Darüber hinaus geht das ausschließliche und exklusive Nutzungsrecht der eingesandten Abenteuer auf den Uhrwerk Verlag über, der die Autoren nach dem Wettbewerb kontaktieren wird, um etwaige Verwendung in offiziellen Publikationen zu besprechen. Für eine etwaige solche Verwendung (auch über die oben genannte Anthologie hinaus) fällt natürlich ein Honorar an, das dem normaler Splittermond-Autoren entspricht.

Für Abenteuer, die der Uhrwerk Verlag nicht offiziell veröffentlichen möchte, fällt das Nutzungsrecht durch Mitteilung des Verlags nach Beendigung des Wettbewerbs an die jeweiligen Autoren zurück. Diesen Autoren empfehlen wir, ihre Abenteuer über eine der bestehenden Fanseiten oder das Splittermond-Forum den anderen Splittermond-Spielern zugänglich zu machen. :-)

