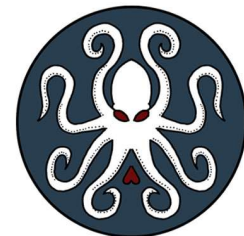


Die „Kraken“-Crew



Ein Spielerleitfaden für die „Ladies and Gentlemen of Fortune“ an Bord des Topsegelschooners „Kraken“

Version 4 vom 24. März 2019

Swashbuckler - Yohoo!

„Der Swashbuckler ist der Abenteurer-Archetyp des Haudegens, der in seinem Umfeld gegen das Böse kämpft und sich auf die Seite der Unterdrückten schlägt. Swashbuckler sind nicht die klassischen Ritter in strahlender Rüstung, sondern Menschen, die auf charmante und einfallreiche, mutige und pragmatische Weise dem Guten zum Sieg verhelfen. Er ist ein besonderer Abenteurer, immer einer der Gute - aber auf eine moralisch verwegene und zweifelhafte Art.“



Der Topsegelschooner „Kraken“

Wir sind die „Kraken-Crew“

Wir sind Swashbuckler, „Ladies & Gentlemen of Fortune“, Freiheitskämpfer, Freihändler, Kaperfahrer und Entdecker.

Als Glücksritter sind wir Pragmatiker, die wissen, dass ein guter Wein und eine Dirne bzw. ein Hübschler im Bett seinen Preis hat. Als Freihändler transportieren wir besondere Güter - auch als Schmuggler und Blockadebrecher. Die Neugier auf neue Landstriche - sei es um sie in Besitz zu nehmen oder Handels Güter oder neue Völker für den Handel zu finden, drängt uns auch mal wieder die bekannten Routen zu verlassen. Im Auftrag von Ländern sind wir zeitweilig auch als Kaperfahrer unterwegs.

Dabei ist die „Kraken“ aber ein privates Schiff mit angeheuertes Schiff, kein demokratisches Piratenschiff. Es herrscht auf der „Kraken“ eine Hierarchie, wenn auch von relativ lockerer Art. Wer jedoch von Gier getriebene, raubende und mordende Piraten spielen möchte ist bei uns falsch.

Einzig Sklavenhändler und ihre Schiffe müssen sich vor uns in Acht nehmen, denn die Freiheit gilt uns als die höchste Tugend. Jeder an Bord hat freiwillig angeheuert und das Leben auf See ist Garant für unsere Freiheit vor der Tyrannei des alten Adels. Aus diesem Grund folgt die „Kraken“ zum Drachenfest auch dem Ruf des Blauen Drachen, denn wir sind dem Kampf für unsere Freiheit als auch der Freiheit aller Unterdrückten verpflichtet.

Beim Drachenfest segeln (und lagern) wir als Teil von „Fortunas Flotte“ gemeinsam mit anderen Schiffen, wie der „Gorgon“, der „Mighty Mule“ und der „Arrbuc“. Dort und auch bei anderen Reisen gibt es durchaus auch einige freundschaftliche Kontakte mit anderen Crews, auch Piratencrews.

Die „Kraken“ ist ein kleines Schiff, so dass jeder Matrose an Bord neben seinen seemännischen Aufgaben sowohl auf dem Schiff als auch an Land besondere Fähigkeiten und Talente hat, die er innerhalb der Gruppe für ein gemeinsames Spielerlebnis und Ziel einsetzen kann.

Glaube & Moral

Grundsätzlich ist jeder Glaube an Bord möglich, der nicht eine lichte oder böse Gesinnung vertritt. Besonders passen natürlich Glaubensrichtungen, die in Verbindung mit Seefahrt und Meer stehen bzw. damit (auch als Klischee) mit dem Thema in Verbindung gebracht werden kann. Derzeit herrscht an Bord eine Art „Voodoo-Glaube“ und an die aventurischen Götter (besonders Efferd, Aves und Phex) vor. Magie wird an Bord nicht gerne gesehen.

Eine pragmatisch-flexible Moralvorstellung ist sinnvoll, destruktiv-böse Charaktere als Teil der Crew unsinnig. Unsere Moral wird sicher nicht von Allen geteilt, wenn wir Sklaven befreien oder Leibeigene gegen ihre Unterdrücker unterstützen oder zum Beispiel böse Geisterbeschwörer, Tyrannen, Sklavenhändler und Nekromanten sowie Dämonenpaktierer auch ohne Gerichtsverfahren beseitigen. Aber auch, wenn wir mal etwas mitnehmen, was nützlich erscheint oder der Besitzer nicht bewacht.

Charaktere in der Crew müssen damit umgehen können und auch bereit sein als Teil eines Teams mit Loyalität zu Schiff und seinen Kameraden in der Crew zu agieren.

Spielphilosophie & -regeln

Wir spielen soweit möglich nach DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst) und den „Zwei Regeln“ ([Link](#)), bei Bedarf ergänzt durch das Regelwerk „DragonSys 3rd Edition“. Ein fester Bestandteil unseres Spiels ist dabei die Opferregel.

Für uns geht gutes Spiel vor Punkten und gemeinsamer Spaß vor IT-Konsequenz.

Im Spiel versuchen wir die Immersion einer verschworenen Schiffsgemeinschaft zu erzeugen. Dazu zählt auch, dass wir uns - speziell im Spiel nach Aussen - respektieren und unterstützen.

Nautischer Hintergrund

Unser Spiel im nautischen Bereich basiert auf der historischen Seefahrt mit ihren Gefahren und Grenzen. Wir trotzen der Stürme und sitzen Flauten aus, sind von der Windrichtung abhängig und eine Leeküste ist für uns gefährlich.

Magie (besonders in Flaute und Sturm), absonderlichen Schiffskonstruktionen und -bauteilen stehen wir skeptisch bis ablehnend gegenüber und wird man bei uns nicht finden.

Um die Immersion in unser Spiel als Seefahrer zu fördern bemühen wir uns (je nach Funktion und Hintergrund des Charakters) nautische Begriffe und Kompetenzen anzueignen und ins Spiel zu integrieren.

Auf Reisen auf See und an Land

Natürlich wollen wir mit unserem Spiel nicht auf Larp-Veranstaltungen beschränkt sein, die als Seefahrercons oder Intime in direkter Küstennähe stattfinden.

Als Freiheitskämpfer, Freihändler und Entdecker wird sich immer ein guter Grund finden, warum wir auch mal weiter im Landesinneren anzutreffen sind.

Und sei es aus folgendem (mit einem Augenzwinkern zu lesendem) Grund: „*Today they lived as ladies & gentlemen of fortune. If you have a problem, if no one else can help, and if you can find them, maybe you can hire - the Kraken-Crew.*“



Die „Kraken“-Crew

Ein Spielerleitfaden für die „Ladies and Gentlemen of Fortune“ an Bord des Topsegelschooners „Kraken“



Die Crew

Die „Kraken“ ist ein relativ kleines Schiff und hat damit auch nur eine Crew von 25 Personen, vornehmlich natürlich Matrosen. Als Teil einer kleinen Crew muss sich der Charakter einfinden und einbringen können. Einzelkämpfer oder ständiges Konfliktspiel innerhalb der Crew sind nicht erwünscht.

Die meisten Personen an Bord sind Menschen. Andere Rassen sind nur als Ausnahmen möglich und auch dann nur, wenn es Sinn macht, z.B. ein zwergischer Schiffszimmermann, ein Hobbit-Smutje oder ein Toppast aus dem Volk der Kender.

Auf der „Kraken“ als privates Schiff herrscht natürlich eine Hierarchie, denn auch wenn diese sicher lockerer ist als bei z.B. Rittergruppen, so wird man als Gruppe nur wahrgenommen, wenn nicht jeder für sich alleine agiert und klare Strukturen vorhanden sind und eingehalten werden. Darauf legen wir Wert und haben die Crew der „Firefly“ aus der gleichnamigen Serie im Hinterkopf.

Dabei ist jedes Crewmitglied eine eigenständige Persönlichkeit mit seiner Vergangenheit und seinen Erfahrungen, mit seinen Stärken und Schwächen, seinen Träumen und Zielen. Einige Matrose haben an Bord noch besondere Aufgaben (Kalfaterer, Segelmacht, etc.), aber auch an Land spezielle Talente, mit denen sie sich auf individuelle Art einbringen.

In dieser Hinsicht ist die Crew etwas dem „A-Team“ aus der gleichnamigen Fernsehserie ähnlich: Eine Gruppe, in der Jeder seine besonderen Fähigkeiten und Talente für ein gemeinsames Ziel einbringt.

Was das für Fertigkeiten sind obliegt dem jeweiligen Spieler, denn wir vertreten die Auffassung, dass nur zum gemeinsamen Spielspaß beiträgt, der selber an seinem Charakter und seinen Handlungsmöglichkeiten Spaß hat. Dabei ist lediglich die Funktion auf dem Schiff durch die Crewliste der limitierende Faktor, der aber bei Reisen an Land (ergo fast jedem Con) eigentlich nur als Teil der Hierarchie Bedeutung hat.

Unser Style-Guide

Unsere Kleidung und Ausrüstung erhebt keinen Anspruch auf historische Korrektheit bzw. Authentizität. Wichtig ist für uns aber die Glaubwürdigkeit. Sie muss für ihren Einsatzzweck sinnvoll und damit Deinen Aufgaben an Bord und an Land entsprechen. Zum Beispiel ist ein Aufentern von Matrosinnen in Röcken totaler Quatsch.

Als historische Orientierung, die als gute Grundlage bzw. Ausgangspunkt für Veränderungen und Anpassungen dienen kann, empfiehlt sich die Zeit von ca. 1600 bis 1800, also von den Musketieren über das goldene Zeitalter der Piraterie bis zum Anfang der napoleonischen Kriege. Auch die klassischen Seefahrerfilme kann man als Inspiration nutzen.

Aus Erfahrung empfehlen wir die Kleidung noch mittels Verwendung von Details mit nautischem Hintergrund (entsprechende Formen beim Besticken, Muscheln und Perlen, etc.) zu nutzen.

Einige Beispiele für die Kleidung an Bord, die sich derzeit in der Grundlage vor allem an der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts orientiert, finden sich auf den obigen Fotos.

Um als Gruppe auch gegenüber anderen Gruppen und Spielern erkennbar zu sein werden zwei „Erkennungsmerkmale“ festgelegt:

- Jedes Crewmitglied trägt offen das Krakensymbol (auf blauem Leinen gestickt), wobei es jedem selbst überlassen ist, ob es am Hut, an der Weste, am Mantel, etc. getragen wird.
- Ein relativer hoher und erkennbarer Anteil an blauer Farbe in der Kleidung, wobei es auch unterschiedliche Blautöne sein können.

Darüber hinaus darf und soll sich die Individualität des Charakters auch gerne in der Kleidung zeigen.



Schwarzpulverwaffen

Grundsätzlich haben wir Schwarzpulverwaffen, die wir auch bei Reisen an Land nutzen. Dabei ist uns eine historisch-realistische Darstellung der Bedienung wichtig. Auch hierbei nutzen wir die Opferregeln, nach der unser Gegenüber entscheidet ob und wo sowie wie stark das Ziel getroffen wurde. Die Schwarzpulverwaffen sind für uns Teil des Seefahrer-Ambientes. Im Zweifelsfall können die Charaktere aber auch ohne die Nutzung von Schwarzpulverwaffen gespielt werden.

Haven Island

Unser Zufluchtsort ist die Insel „Haven Island“. Mehr Infos darüber findest Du hier: <http://www.swashbuckler.style/die-kraken/haven-island/>

Weitere Informationen & Inspirationen

Informationen und Inspirationen für Spiel, Kleidung und Ausstattung findest Du u.a. hier:

- Kleidung und Ausstattung: <https://www.pinterest.de/theswashbuckler/kraken-crew-costumes/>
- IT-Buch „Askirs Kompendium der Seemannschaft“: <http://www.swashbuckler.style/2017/07/askirs-kompendium-der-seemannschaft/>
- Die Buchreihe der Romane über Kapitän Aubrey von Patrick O’Brian
- Filme: „Master & Commander“, „Captain Blood“, „Pirates“, „Die Piratenbraut“, „Piraten der Karibik“, „Die Schatzinsel“, „Der Seeräuber“ (1942), ...
- Musik zur Einstimmung: <https://open.spotify.com/user/21sit6qqb7aol3e3cfj23xfq/playlist/6AWeUyAhxSTocW35ovLG7d?si=5CK2JLEfQxGEkDSvaJ3NkQ>

Kontakt

Wenn Du noch Fragen hast und/oder anheuern möchtest, dann freuen wir uns über Deine elektronische Flaschenpost an askir@swashbuckler.style ©

Gerne kannst Du Dir auch auf www.swashbuckler.style Inspirationen holen.

Natürlich bekommst Du über die Kontaktdaten auch Tipps und Hilfe zu Kleidung und Ausstattung Deines Charakters.