

# Die „Kraken“-Crew

Der Spieler-Leitfaden der Ladies and Gentlemen of Fortune an Bord der „Kraken“

Version 5 vom 13. Januar 2021

## Swashbuckler - Yohoo!

„Der Swashbuckler ist der Abenteurer:innen-Archetyp von Haudegen und Glücksritter:innen, die in ihrem Umfeld gegen das Böse kämpfen und sich auf die Seite der Unterdrückten schlagen. Swashbuckler sind nicht die klassischen Helden in strahlender Rüstung, sondern Menschen, die auf charmante und einfallsreiche, mutige und pragmatische Weise dem Guten zum Sieg verhelfen.“



Die Brig „Kraken“

## Wir sind die „Kraken-Crew“

Wir sind Swashbuckler und „Ladies & Gentlemen of Fortune“. Mit der Liebe zum Abenteuer und zur Freiheit sowie für Glück und Gold sind wir auf der Reise.

Die Freiheit ist das Ideal, das die „Kraken“-Crew vertritt und verteidigt. Unsere Eigene, aber auch die Freiheit Anderer. Jede Form von Sklaverei und Leibeigenschaft ist uns verhasst. Egal wo wir sind, werden wir diese wie jede Form von Tyrannei bekämpfen - auf die erforderliche und sinnvolle Weise.

Auch wenn wir für die Freiheit kämpfen, so ist die „Kraken“ selbst ein privates Schiff mit angeheuerter Crew. Der Umgangston mag lockerer sein als in einer Marine, doch hält man sich an die Hierarchie, die für uns Garant für unsere Freiheit und das Überleben auf der rauen See ist. Alle haben freiwillig angeheuert und können (gemäß dem Kodex bzw. der Seeartikel) jederzeit abheuern.

Die „Kraken“-Crew befindet sich öfters mit einer gesunden Portion Neugierde auf Entdeckungsreisen zu neuen Landstrichen. Sei es, um sie in Besitz zu nehmen, neue Handelsgüter und -partner zu finden oder Völker für den freien Handel zu finden. Für den Handel, zuweilen auch mit Schmuggelgütern, und mit freiheitlichen Flugschriften, führen uns unsere Wege auch zuweilen ins Landesinnere.

Auch wenn die Angehörigen der Crew pragmatisch und moralisch flexibel sind sowie bereit sind für ihre Werte und ihren Vorteil Regeln zu dehnen und zu brechen, verstehen wir uns nicht als Piraten. Auch wenn uns das Sklavenshalter:innen zuweilen vorwerfen und wir im Blauen Lager auf dem Fest der Drachen einen guten Ruf genießen und es einige Piraten-Crews gibt, mit denen wir befreundet sind.

Die „Kraken“ ist relativ kleines Schiff mit einer entsprechenden Crew, bei der alle Crewangehörigen seine:ihre besonderen Talente und Fähigkeiten mitbringt und in die (zumindest nach außen) verschworene Gemeinschaft einbringt.

## Glaube & Moral

Der Glaube innerhalb Angehörigen der „Kraken“-Crew ist vielfältig. Nur Charaktere mit einer lichten und rechtschaffenen Gesinnung sowie einer mit einer verschworenen Gemeinschaft inkompatiblen, bösen Gesinnung sowie der entsprechende Glaube passen natürlich nicht in das Gruppenkonzept.

Die Freiheit als grundlegendes Ideal sollte bei allen Crewangehörigen vorhanden sein. Besonders passen natürlich Glaubensrichtungen mit Verbindungen zur Seefahrt und dem Meer. Derzeit gibt es an Bord viele Gläubige der aventurischen Götter sowie eine Art „Voodoo-Glaube“.

Magie wird an Bord nicht gerne gesehen, denn nach dem Aberglauben der Seeleute vertragen sich Zauberei und Seefahrt nicht.

Gesetzestreue, rechtschaffene Charaktere sind vermutlich schwierig, wenn wir zur Befreiung von Sklaven, der Beseitigung von Dämonenbeschwörern, Nekromanten und Tyrannen auch mal Regeln und Gesetze brechen. Oder wenn wir etwas mitnehmen, was irgendwo nur mäßig bis gar nicht bewacht herum liegt.

Angehörige der Crew sollte nicht nur damit umgehen können, sondern bereit sein als Teil der Crew mit Loyalität zum Schiff und ihrer Kameraden und Kameradinnen in diesem Umfeld 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 Flaute aus, sind von der Windrichtung abhängig und eine Leeküste ist für uns gefährlich.

Magie (besonders auf der See, zum Beispiel in der Flaute oder in einem Sturm), absonderlichen Schiffskonstruktionen stehen wir skeptisch bis ablehnend gegenüber und diese wird man bei uns nicht finden.

Um die Immersion in unser Spiel als Seeleute 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 Cons für Seeleute ausgeschrieben sind oder Intime in direkter Küstennähe stattfinden.

Durch den Kampf für die Freiheit, die Lust auf Entdeckungen und den freien Handel werden wir auch immer gute Gründe haben uns auch mal weiter im Landesinneren aufzuhalten.

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



## Die Crew

Die Brigg „Kraken“ ist ein relativ kleines Schiff und hat damit auch nur eine erforderliche Crew von 52 Personen. Die große Mehrheit besteht aus Matrosen und Matrosinnen, was wir auch entsprechend in der aktiv bespielten Crew darstellen möchten.

Die meisten Angehörigen der Crew sind Menschen. Andere Rassen der „klassischen Fantasy“ sind nur in Ausnahmefällen möglich. Wenn Du darüber nachdenkst frag' frühzeitig einmal nach, ob das bei uns in die Crew passt.

Auch wenn die Mehrzahl der Crew-Angehörigen Matrosen:innen, ist doch Jede:r ein einzigartiges Individuum. Alle haben eine Vergangenheit, ganz persönliche Erfahrungen, eigene Stärken und Schwächen, Träume und Ziele, die sich im Spiel miteinander widerspiegeln.

Ihre ganz speziellen Talente und Fähigkeiten, die jede:r Einzelne besitzt, bringen sie entsprechend in die Gemeinschaft ein. Damit wird die Crew zu einer Gruppe aus verschiedenen Spezialisten.

Was das im Einzelnen für Fertigkeiten sind obliegt Jedem selbst, denn nur wenn Du in Deiner Rolle Spaß hast, dann kannst Du zum gemeinsamen Spielspaß beitragen.

Wenn Du Lust hast ein Teil der „Kraken“-Crew zu werden, dann schreib' uns doch einfach mal an.



## Der „Kraken“-Style

Unsere Kleidung und Ausrüstung erhebt keinen Anspruch auf historische Korrektheit bzw. Authentizität (was immer das auch sein soll). Wichtig ist für uns jedoch, dass die Kleidung und Ausrüstung glaubwürdig ist. Sie muss für ihren IT-Einsatzzweck sinnvoll und zweckmäßig sein (Röcke sind es zum Beispiel nicht, denn die sind sehr hinderlich, wenn man in die Takelage aufentert).

Als Orientierung können die historischen Vorlagen von ca. 1600 bis 1800 dienen, die Ausgangspunkt für individuelle Veränderungen und Anpassungen sein können. Einige Inspirationen haben wir auch in einem Pinterest-Album gesammelt, das Du hier findest: <https://www.pinterest.de/thewashbuckler/kraken-crew-costumes/> Die Kleidung aller Angehörigen der „Kraken-Crew“ muss, damit war als Gruppe auch nach außen erkennbar sind, nur zwei Bedingungen erfüllen: Ein relativ hoher und erkennbarer Anteil der Kleidung soll in Blautönen gehalten sein und Jede:r trägt offen das Kraken-Symbol, wobei man das auf blauem Leinen gestickte Symbol nach eigener Vorliebe und Wahl an Weste, Hut, Mantel, etc. anbringen kann.

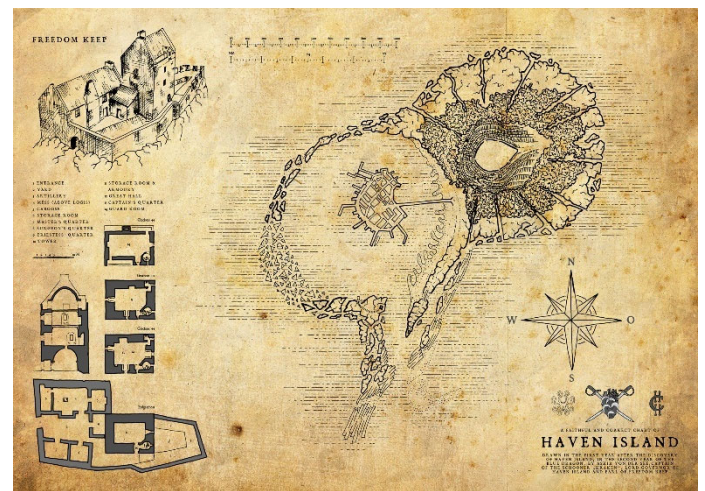
## Schwarzpulverwaffen

Sowohl an Bord des fiktiven Schiffes als auch an Land nutzen wir Schwarzpulverwaffen. Dabei ist uns eine historisch-realistische Darstellung ihrer Bedienung wichtig.

Wir nutzen bei dem Spiel mit Schwarzpulverwaffen die Opferregel. Das bedeutet in diesem Fall, dass unser:e Mitspieler:in entscheidet ob, wo und wie schlimm er:sie getroffen wurde.

## Haven Island

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



## Weitere Informationen & Inspirationen

Informationen und Inspirationen für Spiel, Kleidung und Ausstattung findest Du unter anderem hier:

- Der Kodex der „Kraken“-Crew: [http://www.swashbuckler.style/wp-content/uploads/2008/03/2019-07-02\\_Kraken\\_Kodex\\_Seeartikel.pdf](http://www.swashbuckler.style/wp-content/uploads/2008/03/2019-07-02_Kraken_Kodex_Seeartikel.pdf)
- IT-Buch „Askirs Kompendium der Seemannschaft“: <http://www.swashbuckler.style/2017/07/askirs-kompendium-der-seemannschaft/>
- Die Roman-Buchreihe über Kapitän Aubrey von Patrick O'Brian
- Filme: „Master & Commander“, „Pirates“, „Die Piratenbraut“, „Piraten der Karibik“ 1-3, „Die Schatzinsel“, ...
- Musik zur Einstimmung findest Du hier: <https://open.spotify.com/user/21sit6qqb7aol3e3cfjj23xfq/playlist/6AWeUyAhxSTocW35ovLG7d?si=5CK2JLEfQxGEkDSvaJ3NKQ>

## Kontakt

Wenn Du noch Fragen hast und/oder anheuern möchtest, dann freuen wir uns über Deine elektronische Flaschenpost an die Mailadresse [askir@swashbuckler.style](mailto:askir@swashbuckler.style) ☺

Gerne kannst Du Dir auch auf [www.swashbuckler.style](http://www.swashbuckler.style) weitere Informationen und Inspirationen holen.

Natürlich bekommst Du über die Kontaktdaten auch Tipps und Hilfe zur Erstellung des Charakters, seiner/ihrer Kleidung und Ausstattung.