



DIE
„KRAKEN“-CREW
EIN LEITFADEN FÜR DIE SPIELER:INNEN
DER LADIES & GENTLEMEN OF FORTUNE
AN BORD DER BRIGG „KRAKEN“

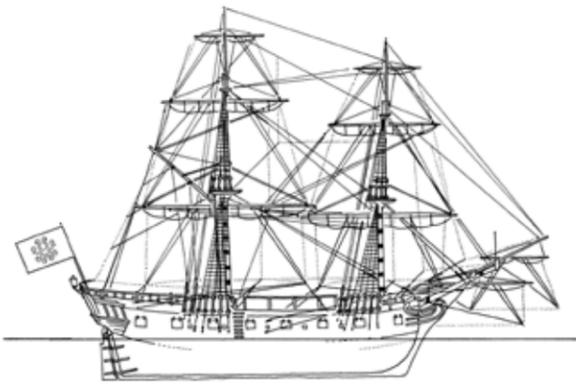
SWASHBUCKLER - YOHO!

Swashbuckler sind der Abenteuer:innen-Archetyp für 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 und Heldinnen in strahlender Rüstung, sondern Menschen, die auf charmante und einfallsreiche, mutige und pragmatische Weise dem Guten zum Sieg verhelfen. Swashbuckler haben ihren ganz eigenen Stil. Sie sind immer auf der Seite des Guten, aber meist auf eine verwegene, individuelle und nicht immer gesetzestreue Art und Weise.

LADIES & GENTLEMEN OF FORTUNE

Die „Kraken“-Crew orientiert sich an diesem Bild der Swashbuckler und sind als „Ladies & Gentlemen of Fortune“ mit Liebe zur Freiheit, der Neugierde auf Abenteuer sowie für Gold und Ru(h)m auf der Reise. Auf das Glück vertrauend wie es auch suchend. Die Freiheit ist das Ideal, das uns eint, das wir vertreten, verteidigen und zuweilen auch durchsetzen. Unsere eigene Freiheit, aber auch die Freiheit Anderer. Sklaverei und Leibeigenschaft, Tyrannei und Unterdrückung sind uns verhasst und werden auf die erforderliche und sinnvolle Weise bekämpft.





Jedes Mitglied der Crew ist freiwillig an Bord der „Kraken“, das ein privates Schiff im Besitz und unter dem Kommando von Kapitän Askir von der See ist. Der Umgangston ist lockerer als auf einem Marineschiff, doch auch hier gibt es eine klare Hierarchie, deren Einhaltung Garant dafür ist, dass wir unsere Ziele erreichen und unser Überleben auf der rauhen und unbarmherzigen See sichert.

Um dieser Gesellschaft von „Ladies & Gentlemen of Fortune“ einen Rahmen zu geben, gibt es den „Kraken“-Kodex, nach dem sich das gemeinsame Leben und Handeln auf See und an Land richtet und die jede Person, die anheuert, anerkennt.

Immer wieder befinden wir uns auf Entdeckungsreise zu neuen Landstrichen oder besuchen bekannte Gestade. Sei es, um Handelspartner:innen und Bekannte zu treffen, uns neue Handelsmöglichkeiten zu eröffnen oder Unterdrückten beizustehen. Dafür führen uns unsere Wege auch des öfteren ins Landesinnere.

Wir sind pragmatisch in unserem Handeln, moralisch flexibel und sicherlich nicht gesetzestreu, wir kapern Sklaverei-Schiffe, um die Versklavten zu retten, und sind mit einigen Piraten-Crews befreundet, verstehen uns aber nicht primär als Piraten und die Piraterie steht nicht im Fokus unserer Tätigkeit.

DIE CREW-CHARAKTERE

Die Brigg „Kraken“ ist ein relativ kleines Schiff und verfügt über eine erforderliche Crew von 55 Personen. Mit einer flachen Hierarchie besteht die große Mehrheit der Crew aus Matrosen und Matrosinnen, was wir auch entsprechend in der aktiv bespielten Crew darstellen. Aus

diesem Grund kann man mit einem neuen Charakter derzeit nur als Matrose oder Matrosin bei uns anheuern. Jeder Matrose und jede Matrosin ist ein einzigartiges Individuum mit individueller Vergangenheit, persönlicher Erfahrungen, Träume und Ziele; besitzt einen eigenen Charakter, Stärken und Schwächen.

Jedes Crewmitglied bringt diese Dinge sowie seine speziellen Talente und Fähigkeiten mit ein. Damit wird die Crew zu einer Gemeinschaft verschiedener Individuen und Spezialisten, die für gemeinsame Ziele in Wort und Tat agieren.

Wie Du Deinen Charakter mit seinem Hintergrund und seinen Fähigkeiten im Rahmen unserer groben Vorgaben auslegst und spielst obliegt Dir, denn Dir soll der Charakter und das Spiel Spaß machen. Denn nur, wenn Du Dich in Deiner Rolle wohlfühlst, kannst Du auch zum gemeinsamen Spielspaß beitragen.

Natürlich gibt es auch zwischen den Mitgliedern der Crew hin und wieder Konflikte, aber dennoch bespielen wir letztendlich eine verschworene Gemeinschaft, die wie eine Familie zusammen steht.

Bisher sind alle Angehörigen der Crew Menschen. Andere Spezies der „klassischen Fantasy“ sind grundsätzlich möglich, sollten aber immer die Ausnahme darstellen. Solltest Du eine nicht-menschliche Spezies in der Crew spielen wollen solltest Du das vor Charaktererstellung erstmal abklären.

Wir bespielen einen Hintergrund, in dem alle Geschlechter gleichberechtigt sind, so dass jedes Crewmitglied grundsätzlich jede Aufgabe an Bord wahrnehmen kann und es keine Einschränkungen bei den Fertigkeiten gibt, sofern der:die Spieler:in es darstellen kann.

NAUTISCHER HINTERGRUND

Bei der Seemannschaft bespielen wir einen weitgehend auf der historischen Seefahrt basierenden Hintergrund. Das spiegelt sich unter anderem darin wieder, dass wir ohne Magie oder fantastischer Technologie der rauhen See, schweren Stürmen, haushohen Wellen und Flauten trotzen müssen, wir von der Windrichtung abhängig sind und eine Leeküste für uns gefährlich ist.

Wir sind gestandene Seeleute, keine Schönwettersegler.



Daher sind wir auch stolz darauf, dass wir keine Zauberei oder fantastische Technologien, denen wir skeptisch gegenüberstehen, brauchen und unser See-Handwerk verstehen.

Um die Immersion in unserem Spiel nach Innen und nach Außen zu fördern sowie als Seeleute zu überzeugen bemühen wir uns (auch abhängig von der Funktion und des Hintergrundes des Charakters) nautische Begriffe zu nutzen und ins Spiel zu integrieren.

GLAUBE & MORAL

Der Glaube innerhalb der „Kraken“-Crew ist vielfältig und darf auch gerne vielfältig sein.

Auf Grund des Hintergrundes und der Ausrichtung der Crew passen natürlich lichte und rechtschaffene Charaktere ebenso wenige in die Crew wie böse Charaktere, die mit einer verschworenen Gemeinschaft inkompatibel sind. Auch jeder Glaube, der Dämonologie oder Nekromantie positiv gegenübersteht, ist kontraproduktiv. Sehr gut passt natürlich jeder Glaube, welcher Freiheit

hochhält oder in Verbindung mit dem Meer und der Seefahrt steht.

Derzeit gibt es an Bord relativ viele Aventurier:innen, die ihren Glauben einbringen. Auch eine Art „Voodoo“-Glaube passt sehr gut zum Hintergrund, wobei wir real existierende Glauben nicht bespielen.

Sicherlich sind auch einige Aberglauben an Bord vertreten. Verbreitet sollte sein, dass Magie und Zauberei an Bord eines Schiffes Unglück bringt - was natürlich auch Magier:innen einschließt.

Moralisch sind wir relativ flexibel. Wir haben unsere eigenen Gesetze (den Kodex) und unsere eigenen Werte, bei der die Entwendung fremden Eigentums und möglicherweise auch die blutige Entfernung von Feinden nicht ausgeschlossen ist.

SPIEL- & GRUPPENPHILOSOPHIE

Zur Klärung der Fähigkeiten des Charakters und sofern ein Regelwerk gefordert ist nutzen wir „DragonSys 3rd Edition“. Grundsätzlich spielen wir aber DKWDDK





(Du kannst, was Du darstellen kannst), bevorzugt mit den zwei Regeln (von Ralf Hüls im Larp.Wiki):

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielt, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

Ein fester Bestandteil unseres Spiels ist die Opferregel, die wir auch jedem:r Mitspieler:in zugestehen. Im engeren Sinne bedeutet das, dass ein Spieler bzw. eine Spielerin selbst entscheidet, ob sein:ihr Charakter stirbt, schwere Verstümmelungen erleidet, etc.

Für uns geht gutes Spiel vor Punkten und gemeinsamer Spaß - sowohl innerhalb der Crew als auch mit anderen Mitspieler:innen - vor IT-Konsequenz.

Im Spiel bemühen wir uns die Immersion einer verschworenen Schiffsgemeinschaft aus Spezialisten zu erzeugen. Dafür ist es wichtig, dass wir uns respektieren und unterstützen. Das gilt sowohl im Spiel als auch Outtime.

Daher an dieser Stelle noch ein paar OT-Anmerkungen:

- Nicht nur innerhalb der Crew, sondern auch Outtime herrscht in unserer Gruppe eine Gleichberechtigung der Geschlechter.
- Menschen der LGBTQ+-Community sind bei uns willkommen und werden so akzeptiert, wie sie sind und sein möchten. Wir sind ein Safe-Space.
- Das Vorgenannte gilt grundsätzlich für alle Menschen, unabhängig ihrer Herkunft, Hautfarbe und Religion.
- Die „Kraken“-Crew ist (auch) OT ein Ort der Freiheit und Akzeptanz für verschiedene Lebensentwürfe, so dass Rassismus, Sexismus, Antisemitismus, Diskriminierung von LGBTQ+-Personen, etc. an Bord und in der Crew keinen Platz haben.

Eine kommunikative, wertschätzende und konstruktive Gruppendynamik ist uns wichtig.

SCHWARZPULVERWAFFEN

Sowohl an Bord unseres fiktiven Schiffes als auch an Land nutzen wir Schwarzpulverwaffen. Dabei ist uns

eine historisch-realistische Darstellung ihrer Bedienung wichtig.

Wir nutzen auch 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.

REISEN AUF SEE & AN LAND

Natürlich wollen wir mit unserem Spiel nicht auf Larp-Veranstaltungen beschränkt sein, die als Cons für Seeleute ausgeschlossen 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.“

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).

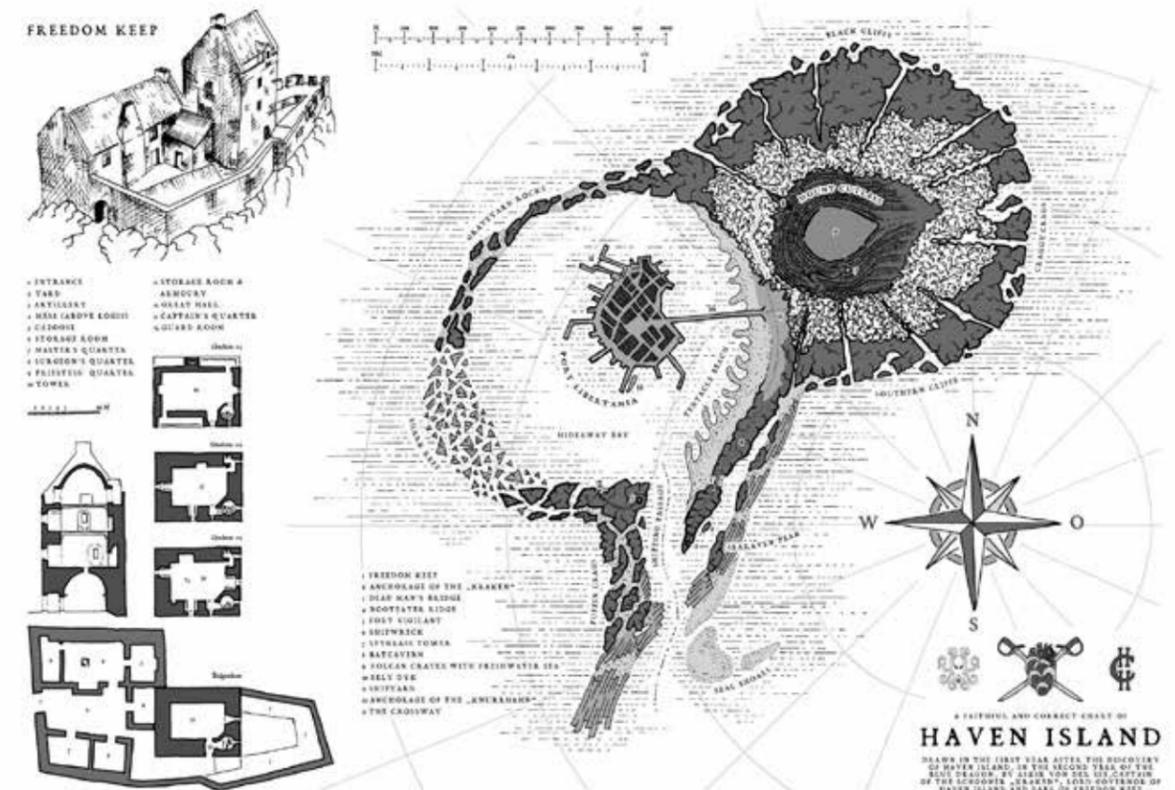
Als Orientierung können die historischen Vorlagen von ca. 1600 bis 1800 dienen, die Ausgangspunkt für individuelle Veränderungen und Anpassungen sein können. Einige Inspirationen haben wir auch in einem Pinterest-Album gesammelt, das Du hier findest: <https://www.pinterest.de/thewashbuckler/kraken-crew-costumes/> 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-Sym-



bol, wobei man das auf blauem Leinen gestickte Symbol nach eigener Vorliebe und Wahl an Weste, Hut, Mantel, etc. anbringen kann.

HAVEN ISLAND

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



INFORMATIONEN & INSPIRATIONEN

... für Spiel, Kleidung und Ausstattung:

- Informationen über die „Kraken“, unseren Kodex und Einiges mehr findest Du hier: <http://www.swashbuckler.style/die-kraken-crew/>
- Das IT-Buch „Askirs Kompendium der Seemannschaft“ findest Du unter diesem Link: http://www.swashbuckler.style/wp-content/uploads/2017/07/2017-07-12_Askirs_Kompendium_der_Seemannschaft.pdf
- Die Roman-Buchreihe über Kapitän Aubrey von Patrick O'Brian

WERDE EIN TEIL DER CREW

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

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

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

- Filme: „Master & Commander“, „Pirates“, „Die Piratenbraut“, „Piraten der Karibik“ 1-3, ...
- Serie: „Black Sails“, „Die Schatzinsel“, „Jan de Lichte“
- Musik zur Einstimmung findest Du hier: https://open.spotify.com/playlist/6AWeUyAhxSTocW350vLG7d?si=8sBjXptcQDC_2L3KhoU3nw