

# **Spielergesuch**

## **- Old School Essentials -**

### **Das Geheimnis des Schwarzfelsens**

#### **Zusammenfassung**

- Regelsystem: Old School Essentials.
- Abenteuer: *Secret of the Black Crag - Das Geheimnis des Schwarzfelsens* - eine Piratenkampagne für Stufe 1-5.
- Spielende: 4-6 Spieler/-innen
- Sprache: Deutsch, Regelwerk und Handouts auf Englisch.
- Spielzeit: Dienstags von 20:00 Uhr bis 23:00-23:30 Uhr.
- Technik: Voice-Kanal über Discord, Video optional. Charakterbögen, Handouts usw. über Roll20.

#### **Das Abenteuer**

Ihr spielt die kommandierende Besatzung (Kapitän, Offiziere, Maat,...) der Piraten-Schaluppe Dancing Queen (Name kann von den Spielern noch geändert werden), die gerade im Hafen von Port Fortune, einem Piratennest und einzigen Handelshafen der Salamanderinseln einläuft.

Von den Spelunken Albions bis zu den fernen Küsten Kathais hat sich die Nachricht, dass sich der Schwarzfelsen wieder aus der Umklammerung Neptuns erhoben hat, wie im Lauffeuer verbreitet. Von weit her strömen jetzt Glücksritter und Piraten nach Port Fortune auf der Suche nach Gold und Ruhm.

Euer Ziel ist es natürlich, die Schätze des Schwarzfelsens und der umliegenden Salamanderinseln zu bergen und anschließend reich und berühmt als legendäre Piraten in die Geschichte einzuziehen.

Im Laufe des Abenteuers könnt ihr und euer Schiff die Hexkarte der Salamanderinseln erkunden. Dort gibt es so einige interessante Orte, Ruinen und Schätze zu entdecken.

In der Mitte der Karte erwartet euch außerdem der Schwarzfelsen, ein großer, gefährlicher Dungeon über mehrere Ebenen, in dem angeblich die sagenhaften Reichtümer Blaubarts versteckt sind.

## Wichtiges

- Das Abenteuer: Ich leite für euch Secret of the Black Crag - Das Geheimnis des Schwarzfelsens, ein Hexcrawl-Abenteuer, bei dem ihr als Piraten ein Inselarchipel und mehrere kleinere Dungeons, sowie einen großen Dungeon, den Schwarzfelsen, erkunden könnt.
- Spielsystem: Old School Essentials (OSE), ein Rollenspielsystem, das auf der B/X-Version der ersten Edition von D&D beruht. Wir spielen also altes D&D. Für eventuelle Schiffskämpfe werden wir das Schiffkampfsystem aus Pirate Borg verwenden. Außerdem stehen den SCs die Feuerwaffen aus Carcass Crawler I zur Verfügung.
- Zeitpunkt: Am Dienstag um 20:00 Uhr. Nicht unbedingt jede Woche, es ist aber schon das Ziel, dass wir uns mindestens 2-3 mal im Monat treffen. Da ich ab und zu Nachtdienste habe (ca. 1x im Monat), habe ich leider nicht jede Woche Zeit. Mein Plan wäre, jedes Mal bis ca. 23:00-23:30 Uhr zu spielen.
- Session 0: Unser erstes Treffen mit gemeinsamer Charaktererstellung und gemeinsamen Kennenlernen findet am Dienstag, den 12.03.2024, um 20:00 Uhr statt.
- Spieler/-innen: Ich suche insgesamt 4-6 Spieler/-innen, Alter 18+. Wenn ihr Erfahrung mit OSE oder altem D&D habt, ist diese natürlich herzlich willkommen, es wird aber keinerlei Erfahrung mit dem Spielsystem vorausgesetzt.
- Ausfälle von Spieler/-innen: Es ist natürlich klar, dass nicht immer jede Woche Zeit hat. Urlaube, Krankheiten und Termine können immer dazwischen kommen. Eine Spielsitzung wird stattfinden, wenn mindestens ich und drei Spielende zusagen. Charaktere von abwesenden Spielenden werden jeweils von der Gruppe übernommen. Spielercharaktere von abwesenden Spielenden werden während der Abwesenheit nicht sterben, sondern im Zweifelsfall bewusstlos werden (Ausnahme: Es kommt zu einem Total Party Kill und die Dancing Queen geht mit Mann und Maus unter, was hoffentlich nicht geschehen wird).
- Spiellänge: Das Abenteuer wird euch in etwa von der 1. bis zu 5. Stufe begleiten, die Kampagne wird folglich einige Monate in Anspruch nehmen.
- Sprachen: Wir unterhalten uns natürlich auf Deutsch. Sowohl das Regelwerk, als auch das Abenteuer sind aber leider auf Englisch. Bei Fragen kann ich natürlich gerne übersetzen, zumindest grundlegende Englisch-Lese-Kenntnisse wären aber notwendig.
- Technik: Für Charakterbögen, Karten, Regeln, Handouts und Würfelwürfe werden wir Roll20 benutzen, zur Kommunikation für Textabsprachen und Sprachkanäle dagegen meinen privaten Discord-Server. Ihr solltet ein verlässliches Mikro mitbringen, eine Kamera ist optional.
- Mögliche Trigger: Wir spielen hier altes D&D, wo da Abenteuererleben noch gefährlich war. Ihr solltet also damit rechnen, dass eure Charaktere sterben können und werden. Ansonsten erwarten euch Tod, Blut, Gewalt, Flüche, Untote und Götzenanbetung. Da wir ein Piratenabenteuer spielen, kommen natürlich auch Untiefen, die Gefahr des Ertrinkens und gefährliche Meeresbewohner wie Haifische u. Ä. vor. Auf den Salamanderinseln gibt es auch einige Eingeborene, wie ihr mit diesen umgeht, bleibt der Gruppe überlassen. In den Tiefen des Schwarzfelsens wird es dann etwas, nun, „weird“, ohne zuviel vorwegzunehmen. Falls jemand mit einer Szene nicht zurechtkommt, gibt es immer die Möglichkeit der X-Card. Außerdem können wir mögliche Trigger gerne beim privaten Kennenlernen und/oder der Session 0 besprechen.
- Ton/Genre: Ich werde mich beim Leiten sehr von Filmen wie Pirates of the Caribbean inspirieren lassen, nehmt die ganze Sache also nicht zu ernst.

## **Die Legende vom Schwarzfelsen**

Kennt ihr die Legende von Blaubart? Blaubart, der gefürchtete Piratenkapitän, Herrscher der See, Geißel der Salamanderinseln, Schrecken aller Handelskompanien und ungekrönter König aller Piraten?

Nein? Nun, dann setzt euch her, spendiert einem alten Seebären wie mir eine Buddel Rum und hört gut zu.

Es war vor gut einem halben Jahrhundert, lange bevor ihr Landratten geboren wurdet, als Blaubart zuerst von sich reden machte. Es heißt, dass er sein Schiff, die Scimitar, dem Gouverneur von Panthai direkt vor der Nase wegstahl, gerade als das Schiff fertig beladen war mit Kanonen, Munition, Vorräten und einem Lagerraum voller Gewürze und Seide. Von da an ging es Schlag auf Schlag. Er und seine Crew plünderten Handelsschiffe, Gewürzlager, Hafenstädte und sogar die Silberflotte. Schon bald folgte ihm eine Armada aus Schiffen, beladen mit Gold und Geschmeide. Ganze Kriegsflotten wurden mobilisiert, um ihn zu fangen, aber es war alles umsonst. Er konnte immer seinen Hals gerade noch aus der Schlinge ziehen und wurde immer mutiger. Bis zu dem Tag, als seine Flotte in Port Fortune einlief, Sitz des Gouverneurs der Salamanderinseln und ein wichtiger Zwischenstopp für Handelsschiffe. Es heißt, dass er die Stadt und das ganze Inselarchipel im Handstreich in einer einzigen Nacht einnahm, trotz des Widerstands der königlichen Truppen. Seitdem war kein Handelssegler auf der Ost-West-Route mehr vor ihm sicher und der Schatz Blaubarts wuchs und wuchs.

In der Mitte des Archipels der Salamanderinseln erhob sich damals ein Fels aus schwarzem Stein, eine Insel versehen mit unzähligen Höhlen und Tunneln. Dorthin, zum Schwarzfelsen, brachte Blaubart seinen Schatz und von dort aus regierte er sein Piratenkönigreich. Niemand schien ihm jetzt noch gefährlich werden zu können. Die Kapitäne der Handelskompanien bezahlten zähneknirschend ihre Schutzgelder, Kriegsschiffe machten einen weiten Bogen um das Archipel und auf den Straßen Port Fortunes fanden sich jeden Tag mehr Piraten ein.

Aber die See und Neptun sind wankelmutige Freunde und Blaubart vergaß in seiner Hybris, dass er auch nur sterblich war. Es kam, wie es kommen musste.

Es muss fast auf den Tag genau vor 50 Jahren gewesen sein, als an einem Tag die See der Salamanderinseln zu kochen began. Es türmten sich schwarze Wolken auf, die Sonne verdunkelte sich, Blitz und Donner fuhren herab und ein Taifun, wie er noch nie gesehen worden war, tobte über Port Fortune, drei Tage und Nächte lang. Danach lag die See friedlich da, aber der Schwarzfelsen war verschwunden. Das Meer hatte den Felsen zusammen mit Blaubart, seiner Crew und seinen Schätzen verschlungen und auf den Grund gezogen, verloren für alle Zeiten. Und dort ruhen die Schätze dreier Kontinente und unzähliger Kaperfahrten noch immer.

Was höre ich da? Rufe vom Hafen? Ein Schiff von den Salamanderinseln hat angelegt und bringt Neuigkeiten? Der Schwarzfelsen hätte sich wieder aus den Tiefen des Meeres erhoben? Man sagt, dass der Schatz Blaubarts nur auf seinen nächsten Besitzer wartet?

He? Wo wollt ihr hin? Meine Geschichte war doch noch gar nicht zu Ende? Was ruft ihr da? Sofort auslaufen? Alle Segel setzen und Kurs auf die Salamanderinseln nehmen? He, so wartet doch auf einen alten Mann!

### **Zu mir**

Hallo, ich heie Lukas, bin 31 Jahre alt, mnnlich und in den Weiten des Internets als FeBommel unterwegs. In meinem Job habe ich lange Arbeitszeiten und fter mal Nachtdienste, deswegen habe ich leider nicht jede Woche Zeit.

In der Welt der Rollenspiele bin ich seit ca. 2015 unterwegs, seitdem sammle ich auch Erfahrung als Spielleiter. Angefangen habe ich mit Star Wars, inzwischen habe ich aber sowohl als Spieler als auch als Spielleiter eine Vielzahl von Rollenspielsystemen kennenlernen drfen.

Dies wre die erste Kampagne, die ich mit Old School Essentials leite. Verzeiht also bitte, wenn ich ab und zu ein paar Regelfehler mache. Ich habe aber bereits etwas Erfahrung mit Swords & Wizardry, einem anderen Rollenspielsystem, das ebenfalls auf der B/X-Version der 1. Edition von D&D beruht.

### **Anheuern**

Schreibt doch einfach eine private Nachricht mit ein paar Zeilen ber euch, wer ihr seid, was ihr erwartet und ob ihr bereits Erfahrung mit OSE oder altem D&D mitbringt.

Ich wrde mich dann gerne mit euch die nchsten Tage privat ber Discord unterhalten, ob unsere Erwartungen und Spielstile zusammenpassen.

Falls sich mehr Spielende bewerben, als es Pltze gibt, wrde ich einige Tage vor unserem ersten Treffen entscheiden, welche Bewerbungen ich annehme.

Holt also eure Augenklappen, Seemannslieder und Piratenflaggen raus, denn wir stechen in See!

Ich freue mich darauf, euch kennenlernen und mit euch gemeinsam die Salamanderinseln erkunden zu drfen!

**Yo ho, yo ho! It's a pirate's life for me!**