Diebesregeln

Version 1.5

Dieben vs. klauen

„Dieben“ beschreibt den gespielten Vorgang einen Gegenstand IT in seinen Besitz zu bringen.

„Klauen“ oder „stehlen“ ist die Bezeichnung für einen OT-Vorgang eines realen, illegalen Diebstahls.

Bitte verwendet diese Begriffe und deren Ableitungen (wie z.b. „geklaut“ oder „gestohlen oder „gediebt“) auch immer nur im entsprechenden Zusammenhang, um Verwechselungen zu vermeiden.

Wichtig ist: dieben ist Teil des Spiels, aber stehlen ist strafrechtlich relevant und nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.

Was darf von jedem gediebt werden?

Im Nachfolgenden sind die Dinge aufgeführt, die von jedem gediebt werden dürfen. Dies dient vor allem auch als Einstieg in das Diebesspiel. Den Inhalt der Beutel darf der Dieb gerne behalten, aber wir bitten darum einen Weg zu finden die Flaschen wieder loszuwerden. Da könnte wohl ein Hehler helfen… Also nun zu den Dingen die frei den Besitzer wechseln dürfen:

- Larp-Münzen die frei zugänglich sind
  Es werden keine ganzen Behälter mitgenommen – Finger weg von Crewkassen
- Rote und goldene Beutel
  an denen **zusätzlich** das weiter unten gezeigt schwarze Symbol eines Kraken angebracht ist.
- goldene Flaschen
  Es handelt sich dabei um Gold langesprühte Schnaps- oder Getränkeflaschen, an denen **zusätzlich** das weiter unten gezeigt schwarze Symbol eines Kraken angebracht ist.

Warum sind die Beutel Rot ODER Gold? Nun ja, es gibt Großveranstaltungen, da haben sich rote Beutel bereits etabliert und es ist oft leichter gängige Systeme zubedienen.

Solltet ihr eigene Beutel haben, die ihr dieben lassen wollt, dann beachtet bitte, dass ihr zu einer SL gehen müsst, um daran noch eine Plakette anbringen zu lassen. Ansonsten dürfte euch nämlich niemand diesen Beutel dieben.

Was darf nur über die Gilde gediebt werden?

Alle anderen Gegenstände dürfen **NUR** von der Diebesgilde, deren Mitglieder und Anwärter gediebt werden und auch nur dann, wenn dem Dieb ein **entsprechender Auftrag** vor liegt. Hier gibt es keine Ausnahme und auch **keinen** Interpretationsspielraum.

Ein IT diebbarer Gegenstand, ist ein Gegenstand, der mit einer entsprechenden besonderen Markierung versehen ist. Die Markierung darf nur durch SL/Orga angebracht oder wieder entfernt werden. Auf der Vorderseite ist ein **goldenes** Symbol, dass den Gegenstand als diebbaren kennzeichnet.

Ein goldenes Symbol kennzeichnet einen diebbaren Gegenstand, der nur im Rahmen eines speziellen SL-Auftrags gediebt werden kann und weder an einem Beutel noch an einer goldenen Flasche befestigt ist. Habt ihr keinen Auftrag, diesen Gegenstand zu dieben, dann brecht euren Diebsversuch ab und lasst ihn einfach stehen



Markierung
Schwarz: diebbarer Gegenstand
Gold: nur mit Auftrag diebbar

Zusätzliche Markierung
Auf den Rückseiten mancher Anhänger kann sich eine zusätzliche Markierung in Form eines Sterns befinden. In diesem Fall gibt es eine besondere Spielanweisung für diesen Gegenstand, die an einer Stelle angebracht ist. Diese Anweisung kann z.B. einen Effekt beschreiben, der ausgespielt werden soll, sobald der Gegenstand den Besitzer wechselt oder darstellen, wo der Gegenstand hingebracht werden muss. Untersucht kurz den Gegenstand und lest die Anweisung.



Zusätzliche Hinweis-Markierung, dass eine Spiel-Anweisung am Gegenstand vorhanden ist.

Truhen und Schlösserknacken

Es gibt transparente Schlösser, sie verschließen Behälter oder zeigen an, dass Türen verschlossen sind. Erst wenn die Schlösser geknackt wurden, gilt die Truhe oder Tür als geöffnet. Natürlich kann dies auch bei Zelteingängen genutzt werden, in solchen Fällen kann man dann nicht “theoretisch die Zeltwand aufschneiden”. Auch die Schlösser dürfen nur über die Diebesgilde geknackt werden. Das Werkzeug dafür ist auch nur dort erhältlich. Es handelt sich aber im Groben um real funktionierende Schlösser und nur wer wirklich geschickt ist kommt an den Inhalt.

Wichtig:
Wenn die Truhe klein genug ist, dann darf sie dennoch nur gediebt werden, wenn ein entsprechendes Symbol daran angebracht wird. Ist das nicht der Fall, dann muss die Truhe an Ort und Stelle geöffnet werden.

Ich habe einen Auftrag, aber etwas stimmt nicht

Solltet ihr einen Auftrag für einen bestimmten Gegenstand haben und glaubt, dass ihr Ihn gefunden habt, aber ihr bemerkt, dass das Symbol fehlt, dann lasst ihr den Gegenstand liegen und nehmt ihn nicht mit. Wendet euch dann bitte an eine SL, am ehesten jene, die auch für die Gilde zuständig ist und beschreibt ihr das Problem. Aber unter keinen Umständen wird etwas mitgenommen was nicht den Kriterien entspricht. Aber keine Sorge, sollte sich herausstellen, dass es ein Fehler war, dann helfen wir Euch natürlich bei der Lösung und finden einen Weg für euch…

Hehler

Ihr könnt über die Con verteilt Hehler finden, denen ihr die Gegenstände verkaufen könnt. Findet im Rahmen des Spiels heraus, wann und wo diese Hehler auftauchen, und was man bei ihnen für die Gegenstände bekommt.

Dieben von Larp-Münzen

Spielmünzen wie z.B. Larp-Kupfer- Silber- oder Goldmünzen dürfen nur gediebt werden, wenn sie offen im Spiel liegen. Z.B. auf einem Tisch während des Würfelspiels, etc. Befinden sich die Münzen nicht offen im Spiel, dürfen sie nicht gediebt werden, z.B. wenn sie in einem Geldbeutel oder anderem Behälter liegen oder einfach nur in der Hosentasche / Gürteltasche. Dazu zählen auch Truhen wie z.B. Schiffskassen oder Lagerkassen. Die Behälter selbst dürfen ebenfalls nicht gediebt werden, egal ob sich darin Münzen befinden oder nicht. Es sei denn, sie tragen eine entsprechende Markierung als diebbarer Gegenstand UND ihr habt den passenden Auftrag dazu.

Bitte seid euch bewusst, dass Münzen, sobald ihr sie ins Spiel einbringt, auch gediebt werden könnten. Solltet ihr Münzen besitzen, die Ihr OT wie IT nicht weggeben möchtet, bringt diese gar nicht erst ins Spiel mit ein.

Diebbare Gegenstände einchecken

Ihr könnt eigene Gegenstände zum dieben ins Spiel mit einbringen, indem ihr von der SL ein Kennzeichen anbringen lasst. Sprecht eine SL an und geht kurz mit ihr OT um die Kennzeichnung anbringen zu lassen. Bitte bietet nur Gegenstände an, die auch ein Anbringen einer Kennzeichnung leicht zulassen.

Ab diesem Moment wird der Gegenstand zum diebbaren Gegenstand. Wie ihr diesen ins Spiel bringt, bleibt euch überlassen oder kann mit der SL abgesprochen werden. Bitte lasst Gegenstände nur als diebbar erklären, von denen ihr bereit seid euch OT zu

trennen. Es besteht kein Anspruch, dass der Gegenstand zu euch zurückgebracht wird. Ihr dürft nur Gegenstände als diebbar erklären lassen, die euch auch wirklich gehören.

Diebbare Gegenstände auschecken

Bringt ihr diebbare Gegenstände nicht zu einem Hehler und habt am Ende der Con einen oder auch mehrere diebbare Gegenstände noch in eurem Besitz wendet euch bitte an die entsprechende SL. Es ist möglich, dass ihr diebbare Gegenstände auch behalten dürft, aber bitte trefft diese Entscheidung nicht selbstständig.

Zusammenfassung

Frei diebbar:

Goldene und rote Beutel mit schwarzem Kraken-Symbol
Gold lackierte Flaschen mit schwarzen Krakensymbol
Einzele, frei rumliegende, Münzen

Nur durch die Gilde diebbar

Alles, was ein Symbol trägt **und** mit entsprechendem Auftrag
Transparente Schlösser dürfen geknackt werden

Wer bediebt werden will

Meldet sich vorher bei der Diebesgilde und/oder einer SL