



# **Diebesregelwerk für Diebe auf Panmi**



Version 3, 2020/01

## Inhaltsverzeichnis

1. Grundsatz	Seite 3
2. Zu diebende Gegenstände	Seite 3
3. Hehlerspiel	Seite 3
4. Kommunikation unter Dieben	Seite 4
5. Rechtliche Konsequenzen	Seite 5
6. Situation auf Con	Seite 5

## 1. Grundsatz

Unter Dieben verstehen wir das Entwenden von Gegenständen, die dafür vorgesehen wurden und seitens Orga oder Spielerschaft dafür freigegeben wurden. Weder NSC noch SC Diebe dürfen IT Münzen dieben. Seitens der Orga bieten wir mehrere Möglichkeiten für Diebesaktivitäten. Diese sollen im Folgenden erklärt werden. Es dürfen nur die im folgenden benannten Gegenstände gediebt werden. Das Entwerden fremder Gegenstände oder Münzen gilt als OT Straftat und wird nicht tolleriert.

## 2. Zu diebende Gegenstände

Bei den Gegenständen, auf einer unserer Veranstaltungen zu dieben sind, gibt es dreierlei Arten.

### Rote Gegenstände

Wir färben diverse Gegenstände auffällig und durchgängig in einem auffälligen, roten Farbton, um diese eindeutig als Diebesgut zu deklarieren. Diese Gegenstände werden seitens der Orga in die Lager der GSC aber auch SC ausgegeben. Dort sind sie dann für alle SC und NSC dieben verfügbar. Wir bieten zudem eine Auswahl auf Con an, die es jedem SC ermöglicht, einen oder mehrere dieser Gegenstände in ihrem Lager auszustellen. So möchten wir jedem SC die Chance bieten, am Diebesspiel Teil zu haben. Nicht gediebte Gegenstände bitten wir am Ende der Veranstaltung wieder ab zu geben. Durch einen Diebes gediebte Gegenstände dürfen vom Dieb einbehalten oder bei einem Hehler vor Ort eingetauscht/ verkauft werden (Siehe Kapitel Hehler)

### Rote Beutel

Die mobile Version der roten Gegenstände sind die roten Geldbeutel. Diese werden wir an diversen NSC Rollen zum Einsatz bringen. Es ist aber auch jedem SC erlaubt, einen Roten Beutel selbst zur Con mit zu führen und diesen mit Gegenständen/ Münzen seiner Wahl zu füllen. Auch hier möchten wir jedem SC ermöglichen, mit dem Diebesspiel in Kontakt zu kommen. Die Beutel müssen gut sichtbar getragen werden und müssen durch leichtes Ziehen zu entfernen sein. Gerne können diese roten Beutel auch im Lager ausliegen und müssen nicht am Körper getragen werden.

### Reservierte Gegenstände

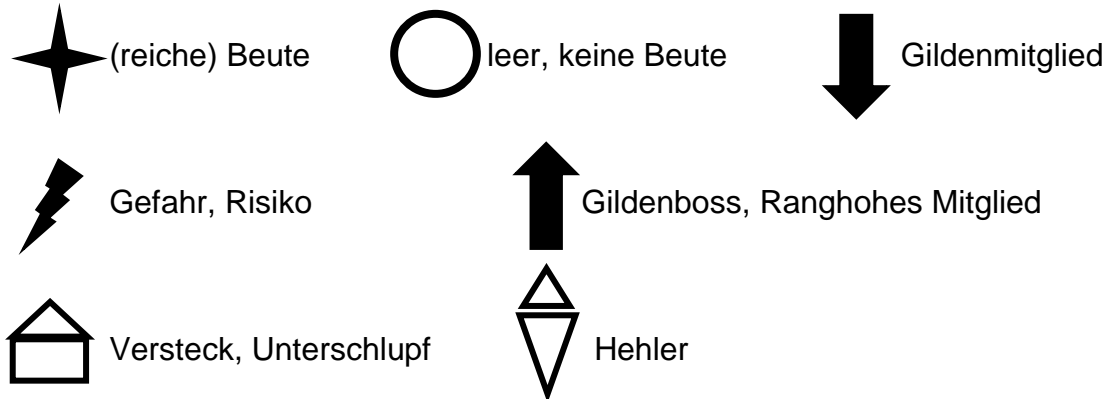
Jeder Händler führt ein gewisses Repertoire an Gegenstände, die durch eine „Reserviert“ Markierung auffallen. Diese Gegenstände, die vermeintlich für einen Kunden reserviert sind, sind Teil des Diebesspieles. Alle Gegenstände, die mit der Auszeichnung „Reserviert“ markiert sind, dürfen gediebt werden. Den SC Händlern wird dieses Spielsystem durch die Orga ebenfalls vermittelt, sodass diese sich freiwillig dazu entscheiden können, am Diebesspiel teil zu haben.

## 3. Hehlerspiel

Anhand des Symbols für Hehler erkennt jeder Dieb, welcher vermeintlich harmlose NSC tatsächlich ein Hehler ist. Bei diesem Hehler können die roten Gegenstände gegen Münzen oder Waren eingetauscht werden. Seitens der Orga versuchen wir, stets einen Hehler im Spiel zu haben, sodass SC Diebe ihre Beutel verkaufen/ tauschen können. NSC Diebe werden gebeten, ihre Gegenstände ebenfalls beim Hehler einzutauschen.

#### 4. Kommunikation unter Dieben

Unter Dieben gibt es keine Ehre – oder doch? Auf Panmi kommunizieren Diebe in der Regel durch geheime Schriftzeichen. Diese lassen sich durch Kreide auf Gebäuden, aber auch Wegkreuzungen, Bäumen und Zelten finden. Die folgenden Zeichen sind den meisten Dieben bekannt, unabhängig davon ob sie einer Gilde zugehörig sind oder freischaffend tätig sind.



Diebe der albnischen Diebesgilde kommunizieren zudem mit schwarzen und weißen Mühlensteinen (hölzerne Spielsteine des Brettspiels Mühle), um einander zu erkennen und den Rang des anderen einzuschätzen.

##### Weißer Mühlenstein

Angehörige der Diebesgilde tragen stets einen weißen Mühlenstein bei sich, den sie bei Gelegenheit zeigen (unauffälliges Herumspielen in den Fingern, versehentliches Zahlen beim Händler etc), um sich anderen Dieben, vor allem aber ranghöheren Gildenmitgliedern zu offenbaren. Sofern zwei Gildenmitglieder einander erkennen, können sie Absprachen treffen oder Jagdgebiete abstecken. Das (ungeschriebene) Gesetz der Diebe verlangt es, dass sie einander nicht behindern – weiter reicht dieses Gesetz jedoch nicht aus.

##### Schwarzer Mühlenstein

Höhere Diebesgildenmitglieder tragen stets schwarze Mühlensteine bei sich, um zu symbolisieren, dass sie einen „Boss“ Rang innerhalb der Gilde beanspruchen. Dieser Rang besagt, dass sie das Viertel/ den Platz/ die Taverne für sich beanspruchen und Angehörige der Diebesgilde (weißer Mühlenstein), sich mit ihnen in Verbindung zu setzen haben, wenn sie vor Ort tätig werden wollen. Meistens verlangen die Diebesgilden Bosse dann einen Anteil an der Beute. Wird dieser Anteil verwehrt, wenden diese meist Gewalt an, um ihn einzufordern. Treffen zwei Diebesgilden Bosse aufeinander, so kann es sein, dass eine gewaltsame Auseinandersetzung eintritt.

Diebe die ohne einen Mühlenstein oder das Wissen um diese Gilde in einem Gebiet tätig sind und seitens der Diebesgilden Bosse erwischt werden, werden oft mit Gewalt zum Eintritt in die Diebesgilde gebracht und müssen den üblichen Teil ihrer Beute an die Diebesgilden Bosse abgeben.

## 5. Rechtliche Konsequenzen

Das albnische Gesetz schreibt eine klare Konsequenz vor, wie mit Dieben zu handhaben ist. Wer sich des Diebens schuldig macht, dem wird die (Haupt-) Hand abgetrennt. Dies gilt auch für SC Charaktere, da Dieben eine Straftat ist und somit der Charakter des Spielers die Unantastbarkeit verliert. (Vergleich PDF Unser Larp Regelwerk). Dennoch besteht hier die Möglichkeit durch Spiel eine mildere Strafe auszuhandeln – dies bitten wir jedoch zu bedenken, liegt in Spielerhand. NSC Diebe, die erwischt werden, verlassen zumeist danach das Spielfeld, um in eine andere Rolle zu schlüpfen, da diese Rolle „erwischt“ wurde. SC Charaktere hingegen sind aufgefordert, mit der rechtlichen Konsequenz (Entfernen der Hand), die restliche Con zu spielen. Wir weisen bewusst darauf hin, dass ein Anteil am Diebesspiel freiwillig ist und jeder SC selbst für das Schicksal seines Charakter verantwortlich ist.

## 6. Situation auf Con

Von Panmi Orga werden einige NSC Diebe und Hehler die Con besiedeln und das Diebesspiel ausfüllen. Um genügend Diebesgut auf der Veranstaltung bieten zu können, werden wir das Angebot parallel zu den angemeldeten Charakteren im Diebesspiel anpassen. Es ist daher zwingend notwendig, dass alle Charaktere, die am Diebesspiel teilhaben wollen, dies rechtzeitig vor der Con der Orga melden.

Sollte es zu Konflikten kommen, die aus dem Diebesspiel resultieren, bitten wir euch, dies direkt der Orga zu melden und mit uns zusammen eine konstruktive Lösung zu finden.

Wir freuen uns auf ein vielseitiges Diebesspiel und wünsche gutes Gelingen beim Dieben.