

I. Geld und Handel

- **Charaktervermögen**

Geld stellt eine Plot-Ressource dar, dementsprechend ist es nicht sinnvoll, dass man spontan imaginäre Geldbeträge aus der Tasche zaubern, Schuldscheine in beliebiger Höhe ohne Konsequenz ausstellen kann, oder mit seinem Reichtum hausieren geht, ohne auch nur einen müden Kreuzer im Geldbeutel herumzutragen.

Abhängig vom sozialen Status eines Charakters ist es angemessen, dass dieser IT eine begrenzte Menge an Geld pro Monat (für seinen Lebensstil) zur Verfügung hat.

Als Faustregel mag gelten, dass ein Bauer pro Monat eine Dukate als Überschuss zur freien Verfügung erwirtschaftet, der Hochadel das mehr als 500-fache.

Das auf der Veranstaltung mitgeführte Geld, oder als (nicht wirtschaftlich ruinierendes) Vermögen verhandelbare Ressource (Schulden, Bankguthaben, Güter, etc.) sollte dieses Maß nicht nennenswert überschreiten:

SO < 0: Vagabund. Eine mickrige Dukate als Kleingeld / was man sich zusammenklaut.

SO = 0: 5 Dukaten.

SO = 1: 15 Dukaten.

SO = 2: 50 Dukaten.

SO = 3: 150 Dukaten.

SO > 3: 500 Dukaten (quasi-SO durch spezielle Vorteile).

- **Schuld- und Wechselscheine**

In Aventurien ist „Papiergeld“ inexistent.

Dennoch kennt man für (nennenswerte) Geldsummen Verträge und Schuldscheine.

Diese werden für gewöhnlich schriftlich von expliziten Individuen gegenüber anderen expliziten Individuen ausgestellt und je nach Einschätzung der Liquidität der beteiligten Personen von der Mehrheit der einfachen Bürger gar nicht und selbst von vielen Händlern, Bankiers und Geldwechslern oftmals nur zu geringeren Werten anerkannt.

Etablierte Wechselscheine, wie von der hoch angesehenen Nordlandbank, sind selten und aufgrund der Missbrauchsgefahr mit zahlreichen Authentizitätsmerkmalen versehen (Wasserzeichen, Spezialdruck, Siegel, etc.).

Um ein Spiel um Fälschungen und Betrug zu ermöglichen bringt die Orga „offizielle“ Wechsel der Nordlandbank ins Spiel.

Darüber hinaus kann natürlich jeder selbst (über sein Charaktervermögen) Verträge aufsetzen, Bürgschaften aussprechen, Schuldscheine unterschreiben, etc. (der SO und damit die Liquidität des Gegenübers steht natürlich nicht auf der Stirn geschrieben, **dennoch ist man ohne Gassenwissen eingeschränkt, s. u.**).

- **Spielwährung**

IT-Währung darf nicht OT verborgen/“aus der Stadt gebracht“ werden, sondern muss (wie alle Plotgegenstände) im Spiel bleiben, also IT zugänglich sein.

Üblicherweise gibt die Orga einen kleinen Teil des Charaktervermögens (s. o.) in Form von Spielwährung und bei größeren Mengen in Form von Wechselscheinen (s. o.) heraus (Zusammenstellung in unterer Tabelle).

Um die Organisatoren bei kommenden Veranstaltungen zu entlasten, ist es wünschenswert die IT-Währung am Ende der Veranstaltung zurückzugeben.

Der Umrechnungskurs (Heller in Silber, usw.) beträgt 10:1.

Die Anerkennung und der Umrechnungskurs fremder Wahrung (Marawedi, Batzen, andere Wechsel, etc.) ist naturlich Verhandlungssache.

Ganzlich unaventurische Wahrung erfreut sich nur begrenzter Beliebtheit.

Die Orga handigt Spielgeld an jeden Spieler entsprechend des SO seines Charakters aus:

Heller	Silber	Dukaten		SO
		In Bar	In Wechseln	
0	0	0	0	<0
8	2	0	0	0
6	3	1	1	1
4	4	2	7	2
2	5	3	26	3
0	6	4	95	>3

- Grohandel**
 Noch mehr als der normale Handel ist auch der Grohandel mit Verschuldungen, wirtschaftlichen Risiken, Spekulationen und begrenzten Gewinnmargen verbunden.
 Hypothetische, (OT) imaginare Inhalte von Lagerhallen, Ressourcen groer Handelshuser, Orden, Vereinigungen, Staaten, etc. konnen nicht spontan (noch dazu ohne groe wirtschaftliche Schaden) in gewaltige, frei verhandelbare Geldsummen uberfuhrt werden.
 Es ist angemessen, dass das Rollenspiel von Grohandlern unter ihnen bleibt und keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt.
- Dienstleistungen**
 Empfehlungen fur angemessene Entlohnungen konnen den P&P-Regelwerken entnommen werden und sind IT Verhandlungssache.
 Dienstleistungen als Konkurrenz zu etablierten lokalen Gewerben anzubieten, oder sich fur Dienstleistungen schlicht nicht bezahlen zu lassen kann arger, oder sogar rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.
- Wirte**
 Auf manchen Veranstaltungen konnen Speisen und Getranke bei einem Wirt erworben werden.
 Die Preise (in Heller) werden jedoch niemals in Spielwahrung bezahlt, sondern in echter Wahrung (**1 Heller entspricht 50 cent**).
 Dies sollte zum Wohle des Ambientes moglichst passend in Kleingeld geschehen.
- Gefolge**
 Als Person von Stand diesen auch durch Gefolge darzustellen ist nicht nur wunschenswert, sondern zeugt auch vom wirtschaftlichen Erfolg.
 Ab 5 Personen an Gefolge steigt der SO (nur in Bezug des Charaktervermogens) um 1.
- Gewinn**

Das Streben nach Gewinn aus dem Rollenspiel ist wünschenswert, hat aber keine weiteren Auswirkungen auf das Spielgeschehen, oder den Charakter.

Auf anderen Veranstaltungen erwirtschaftete IT-Währung kann als Teil des Charaktervermögens mitgebracht werden, sollte dieses aber nicht übersteigen.

Zur Entlastung der Organisatoren wäre es sogar sinnvoller es nach Veranstaltungsende zurückzugeben.

Es ist zum Wohle des Spiels miteinander besser, seinen Gewinn schnell wieder unter das Volk zu bringen, anstatt es nur zu horten.

II. Dieben und Betrug

Dieben ist auf die Spielwährung, Schlüssel und von der Orga eingebrachte Plotgegenstände (und damit nicht auf etwaige Behältnisse davon) beschränkt.

Das Durchsuchen von offensichtlichen OT-, -Taschen, -Zimmern, -Zelten und sonstigen ist nicht erlaubt.

Zusammen mit den zwangsweise im Spiel verbleibenden Plotgegenständen (wie IT-Währung) bedeutet das, dass alle offensichtlichen IT-Räumlichkeiten und IT-Behälter (sofern auch innen IT) als Teil des Spiels betreten und durchsucht werden dürfen.

Natürlich sind diese unbeschadet, sauber und ordentlich zu hinterlassen.

- **Hehler**

Auf der Veranstaltung ist zumeist ein Hehler zu finden (wenn man die Hinweise versteht, oder Verbindungen besitzt).

Dies ist normalerweise ein NSC, oder man kann sich im Vorfeld als Teil der eigenen Rolle bewerben.

Dieser hat das nötige Kapital um wertvolle Plotgegenstände in bare Münze, oder ähnliche Werte umzusetzen, Unterschriften und Siegel bei Wechseln zu fälschen und kann unter Umständen auch sonstiger Ansprechpartner für Geheimnisse, oder Verbrechen sein.

- **Taschendiebstahl 5 EP**

Kenner dieser Sonderfertigkeit können auch am Leib getragene (kleine und natürlich IT-) Taschen und Beutel fleddern und filzen.

Dafür muss unbemerkt ein rotes Band an Geldkatze/Tasche/Beutel befestigt werden.

Der Inhalt dessen ist (sofern zum Dieben geeignet) der Spielleitung und damit dem Dieb auszuhändigen.

- **Gassenwissen (Wissenstalent)**

Dieses Talent steht für Verbindungen, Fähigkeiten und Geheimwissen rund um illegale Machenschaften.

Da man kaum zwischen falschen und echten Siegeln, Wappen, Sendschreiben, Wechseln und dem Auftreten unterscheiden kann, ist dieses Talent Voraussetzung für Täuschungen.

Auch mag der Spieler im Vorfeld Hinweise auf anwesende Hehler, oder entsprechende Plotdetails, etc. erhalten.

Das Talent kann umgekehrt natürlich auch dazu genutzt werden eine Täuschung als Falsch zu entlarven, ebenso wie das Talent Rechtskunde, sofern der TAW mindestens gleich der Täuschung ist.

Ab TAW 3 hält diese Täuschung auch einer Prüfung durch ein Gerichtsverfahren stand, solange nicht ein Verbrechen ab dem Grad II vorliegt

(eine Anklage wegen Betruges, Amtsanmaßung, Urkundenfälschung ist also weiterhin um jeden Preis zu vermeiden).

Typische Anwendungen sind:

-Hochstaplerei (das Spielen von Rollen denen der entsprechende SO auf dem Charakterbogen fehlt).

Die Hälfte des Talents entspricht der maximalen Differenz des SO, den man vortäuschen will (durch Dokumente, Insignien, etc.).

-Fälschen (von Wechseln, offiziellen Schreiben, Autoritätssiegeln, etc.) durch eigenes Mitbringen (die SO-Differenz gilt ausdrücklich auch hier).

III. Recht und Ordnung

Das aventurische Recht ist sehr kompliziert und auch IT kaum in Stein gemeißelt.

Als Überblick der Möglichkeiten mag diese Zusammenfassung dienen.

- **Gerichtsverfahren**

Legale, aventurische Gerichtsverfahren können für gewöhnlich nicht spontan (von Spielern) auf einer Veranstaltung durchgeführt werden, sondern sind (sehr formelle, ritualisierte und aufwändige) Sache lokaler Machthaber.

Dennoch können auf (IT-)Rechtsverstöße auf einer Veranstaltung auch umgehend (IT-)Anklagen (und berechtigte, wie willkürliche Festnahmen) folgen.

In Aventurien ist mit einem ungerechten, bestechlichen, standesbasierten, rückständigen Rechtssystem, sowie Lynchjustiz, Willkür und Kerkerarrest bei bloßem Verdacht zu rechnen.

Sehr schnell kann sich eine Gruppe von Spielern zusammenfinden, die einen Verdächtigen (angeblich im Namen hoher Autoritäten und Gesetze) gefangen nehmen und mittels magischer und karmaler Unterstützung auszuquetschen versuchen, als sei man der schlimmste Reichsverräter.

Es gibt sinnvollere, angemessenere und spielfördernde Lösungen (die womöglich auch keine Gegenanzeigen wie Freiheitsraub und Falschanklage nach sich ziehen), als einen Mitspieler die Veranstaltung in einen (imaginären) Kerker absitzen zu lassen.

Lokale Machthaber (sofern vorhanden) können z. B. für Vergehen schnell (Schand-)Strafen verhängen.

- **Strafen**

Für IT-Rechtsverstöße drohen IT-Strafen, die in Wechselwirkung mit dem Spieler formuliert und ausgespielt werden.

Die Art dieser rechtlichen Konsequenzen ist individuell und lässt sich auch IT nicht vollends in einheitliche Gesetze formulieren.

Neben diversen (durchaus willkürlichen) Strafen, die lokale Machthaber und deren Vertreter (oder ein Mob) verhängen könnten, drohen auch formelle Anklagen außerhalb der Veranstaltung.

Solcherlei Anklagen können auch außerhalb der Veranstaltung stattfinden und werden von der jeweiligen Orga im Charakterhintergrund vermerkt.

Die Konsequenzen dieser Gerichtsverfahren auf folgenden Veranstaltungen unterliegen der jeweiligen, folgenden Orga (natürlich auch in Wechselwirkung mit dem Spieler).

- **Sozialstatus**

Aufgrund des streng standesbasierten (ungerechten) Rechtssystems, das in weiten Teilen Aventuriens Anwendung findet, bezeichnet der SO auch die Greifbarkeit vor Gericht (bezüglich Verbindungen, Ansehen, Ressourcen zur Bestechung und sonstiger Einflussnahme, etc.).

Allein durch den Grad des Verbrechens, den Stand, bzw. der Standesdifferenz zwischen Kläger und Angeklagten ist eine Anklage zum Scheitern verurteilt, oder von Beginn an abzusehen (in Wechselwirkung mit dem Spiel auf der Veranstaltung).

Übliche Verbrechengrade sind:

- I. Vergehen (z. B. Unsittlichkeit, leichter Diebstahl, Raufen und Ruhestörung).
- II. Verbrechen (z. B. großer Diebstahl ab 5 Dukaten, Einbruch, Beleidigung und Falschanklage).
- III. Schwerverbrechen (z. B. ernste Körperverletzung, Straßenraub, Mord, Steuerbetrug, Hochverrat, sowie Verächtlichmachen der Götter, ihrer Diener und Stellvertreter).

Es ist angemessen, dass ein Angeklagter bei Verbrechengraden seines eigenen Standes ein mildes Urteil erwartet, er um 1 niedriger *gelegentlich* und noch geringer *für gewöhnlich* davonkommt.

Des Weiteren ist davon auszugehen, dass bei privater Schädigung eine Anklage zum Scheitern verurteilt ist, wenn die SO-Differenz zwischen Geschädigten und Angeklagten mehr als 1 beträgt und bei einer Differenz um 1 der Grad des Verbrechens quasi um 1 gesenkt wird.

- **Dispense**

Die schriftliche Ermächtigung zum Begehen von Taten, die üblicherweise ein Verbrechen darstellen (z. B. die Autopsie eines Leichnams, die Verwahrung verbotener Schriften, die Beschwörung von Dämonen zu Forschungszwecken, usw.) findet in Form von Dispensen statt.

Diese werden (aus guten Gründen, bzw. aus guten Gründen eben nicht) von den Urhebern der jeweiligen Gesetze an vertrauenswürdige Ämter und Institutionen ausgestellt und besitzen für gewöhnlich einen sehr engen Geltungsbereich.

Das Erteilen von individuellen Dispensen an (wenn auch angesehene) Privatpersonen (also Spieler) ist nicht möglich.

- **Kirchliches, magisches und staatliches Recht**

In Aventurien sind Kirche und Staat in weiten Teilen getrennt, ebenso wie magisch Begabte sich auf den Codex Albyricus berufen können.

Die genauen Gesetzmäßigkeiten, Verhältnisse, Befugnisse und Widersprüche zwischen diesen Gesetzen sind auch IT sehr kompliziert, oder ständiges Streitthema, weshalb eine wohlüberlegte Abhandlung nach der Veranstaltung besonders empfohlen ist.

Es ist festzuhalten, dass Verstöße gegen kirchliches Recht (sowie Häresie, Frevel, usw.) vor der Kirche verhandelt werden und durch die Trennung von Kirche und Staat ein kirchliches Dekret, ein *Mal des Frevlers*, eine Sünde, oder gar eine drohende Exkommunikation nur begrenzten Einfluss auf die Autorität eines weltlichen Herrschers hat.

Auf der anderen Seite sind Priester bei weltlichen Verbrechen keinesfalls Sakrosankt, ebenso wie sogar die unerlaubte Einmischung eines Praisogeweihten in die Ordnung eines weltlichen Gerichtsverfahrens nicht gern gesehen wird.

Auch mag sich ein Magier bei magisch durchgeführten Verbrechen auf den Codex Albyricus berufen, kann jedoch häufig (bei der grauen und schwarzen Gilde) dennoch vor einem strengeren, weltlichen Gericht (auf Basis dieses Gesetzeswerkes) landen, während nicht-Gildenmagier (Hexen, Druiden, usw.) vom Codex kaum profitieren, sondern von diesem hauptsächlich in der (bezahlten) Ausübung ihrer Fähigkeiten eingeschränkt werden.

Wie bei allen anderen Gesetzen ist auch in solchen Fällen vieles Auslegungs- und Verhandlungssache, sowie von SO und Spielgeschehen abhängig.

Dieben im larp, bzw. das stehlen, beutelschneiden und anderes phexisches handwerk, ist ein grundbestandteil von DSA (bzw. generell authentisch gelebten rollenspiels), auch wenn natürlich nicht jeder taschendiebstahl gleich eine phexgefällige und herausfordernde (und „cineastische“) leistung darstellt.

Es zeigt sich natürlich, dass spieler ihren besitz nicht der willkür ihrer mitspieler überlassen wollen und auch ein „benutzungsverbot beim IT abhandenkommen“ diverse konzepte massiv stören kann.

Grundlage eines diebensystems muss dabei (schon allein um das viele gemecker a priori abzuwürgen) eine währung sein, die sich nicht im besitz eines individuellen spieler, sondern dem spiel selbst (bzw. der orga, die sich großmütig davon trennt und dabei von allen spielern finanziert wurde) befindet.

Ohne eine neutrale, billige, wenigstens halbwegs IT-fähige währung, die dazu noch von der orga verteilt wird, kann es keinen nennenswerten handel und keinen gespielten diebstahl (außer von plotgegenständen) geben.

Das habe ich ja schon ausführlich beschrieben und plädiere immer noch für die einföhrung einer billigen spielwährung über die orga. Um den besitzern der offiziellen münzen entgegenzukommen (und um es noch billiger in größerer quantität zu bekommen) sollte es sich um eine billige requisiten aus (vereinseigenen) plastikmünzen handeln (oder man weist die teilnehmer darauf hin, ihre eigenen münzen zuhause zu lassen).

Hat man nun eine spielwährung, die sich nicht direkt im besitz eines individuum befindet kann nicht nur zwangsloser handel, sondern eben auch dieben realisiert werden. Da man bisher auch ohne spielwährung ausgekommen ist und niemand den verlust OT bedauern muss, kann dem IT-realismus von aufmerksamkeit, diebstahl und ehrlosem gesindel/phexensjüngern auf der suche nach spannenden herausforderungen genüge getan werden.

Der umgang mit verbrechen war meiner erfahrung nach bisher sehr willkürlich. Ohne dieben gibt es kaum verbrechen und wenn es ein verbrechen gibt, wird man schnell von einem mob gefangen genommen und vor geweihte und ihre liturgien gezerrt (oder auch nach großem gelaber wieder freigelassen). Hiermit gibt es dann einfache daumenregeln auf die man sich einigen kann, ohne dass der char dann für immer in der versenkung verschwindet, steckbrieflich gesucht wird, oder sich verstümmeln lassen muss.