# Spielmechanik: Diebeskiste

In diesem Beitrag stellen wir euch die Grundidee und Funktion der Spielmechanik der "Diebeskiste" vor. Wir wollen den Spielmechanismus beschreiben und zeigen, dass die Angebotsform dieses Spielmechanismus ein spannendes, immersives, kontrollierbares und rechtlich einwandfreies Diebesrollenspiel fördern kann.



https://open.spotify.com/embed/episode/7ABvu4aoule12ih9zTvLtl?utm_source=generatortheme=0

## Grundidee und Spielziel

Die Spielmechanik der “Diebeskiste” ist eine modulare LARP-Spielmechanik für Diebes-, Spionage- und Intrigenspiel. Im Mittelpunkt steht ein Auftrag, bei dem ein bestimmter kleiner Gegenstand aus einer vorbereiteten Kiste beschafft werden soll. Die Aufgabe ist bewusst offen angelegt und kann auf sehr unterschiedliche Weise gelöst werden: durch heimlichen Diebstahl, geschicktes Überreden, Täuschung, Tauschhandel, Druckmittel oder – falls Auftrag und Orga es zulassen – auch durch offenen Raub. Dadurch eignet sich das Konzept sowohl für schleichende und geschickte Charaktere als auch für redegewandte Intriganten.

Der Auftrag richtet sich meist an einzelne Charaktere oder kleine Gruppen. Er kann mit zusätzlichen Bedingungen versehen werden, etwa dass kein Aufsehen erregt werden darf, niemand verletzt oder getötet werden soll und dass ausschließlich ein ganz bestimmter Gegenstand entnommen werden darf. Der Spielmechanismus funktioniert in der Regel ohne direkte SL-Begleitung und erzeugt ein eigenständiges Spiel zwischen den Beteiligten ohne große OT-Absprachen. Die Markierung an der Diebeskiste wirkt OT als Zugriffserlaubnis. Die Markierungen an den diebbaren Gegenständen, die in der Diebeskiste liegen, wirken OT als “verpackte Willenserklärungen” zum Umgang mit den Requisiten, beispielsweise als “Eigentumsaufgabe” oder “Nutzungserlaubnis im Rahmen eines Besitzverhältnisses”.

# Vorbereitung und Markierung der Diebeskiste

Die “Diebeskiste” ist das zentrale Behältnis dieses Mini-Plots, wird aber selbst nicht gediebt, sondern nur ein diebbarer Gegenstand aus dem Behältnis. Als Behältnis eignen sich neben Holzkisten auch stabile, handliche, IT-taugliche Taschen. Die Kiste sollte optisch ins LARP-Setting passen und kann mit Farbe, Lasur oder baulichen Veränderungen wie Leisten oder Verstärkungen individualisiert werden.

Damit die Diebeskiste im Rollenspiel erkannt werden kann und es nicht zu Missverständnissen kommt, muss die Kiste mit einer Markierung für den Spielmechanismus versehen werden. Die Kiste sollte zwar unscheinbar wirken, aber eindeutig identifizierbar sein, damit sichergestellt wird, dass sie nicht mit privaten Kisten oder Ambienterequisiten verwechselt wird. Eine dezente, aber erkennbare Markierung – etwa ein Diebeszeichen – hilft Eingeweihten, die Kiste als Plotobjekt zu identifizieren, ohne sie für Außenstehende auffällig zu machen. Es gibt geeignete “Diebeszeichen” die auf verschiedene Spielmechanismen hinweisen, um OT-Absprachen zu reduzieren, allerdings können diese Zeichen auf jeder Veranstaltung anders sein.

Als Failsafe-Mechanismus kann auf der Innenseite des Deckels ein gut lesbarer OT-Hinweis angebracht werden, dass es sich um eine Plotkiste handelt und dass nur beauftragte Personen Gegenstände entnehmen dürfen. Ebenso sollte vermerkt sein, dass die Kiste am Platz bleibt und alle Gegenstände nach der Veranstaltung OT zurückgegeben werden müssen. Beispieltext: “OT: Dies ist eine PLOTKISTE. Wenn du keinen Auftrag hast, entnimm bitte nichts. Bitte die Kiste stehen lassen. Alle Gegenstände müssen am Ende der Veranstaltung OT an Ort X zurückgegeben werden.”

Die Diebeskiste wird mit wenigen klar markierten diebbaren Zielobjekten und einer gewissen Menge an Störmaterial gefüllt. Die diebbaren Zielobjekte sollten Requisiten sein, die einen erkennbaren, immersiven Spielwert aufweisen, der die Begehrlichkeiten der Auftraggeberin oder des Auftraggebers klar illustriert. Lustige Dinge oder einfache Spielmünzen sind zumeist sehr langweilig. Interessant hingegen sind Schlüssel, Schriftrollen mit Inhalt, geographische Karten, codierte oder kompromittierende Nachrichten, Pläne von Prototypen, Angriffspläne, verrückte Tränke mit beschrifteten Etiketten, Schmuckstücke oder Artefaktfragmente. Optional können für Auftragnehmerinnen Skizzen oder Beschreibungen dieser Gegenstände vorbereitet werden, damit

Verwechslungen vermieden werden. Für vergessliche Auftraggeberinnen oder jene die mit einer großen Anzahl an Aufträgen umgehen, ist es empfehlenswert, sich die diebbaren Zielobjekte zu notieren. Zusätzlich ist sicherzustellen, dass alle entnehmbaren diebbaren Requisiten gemäß den Regeln der jeweiligen Con als diebbar markiert sind.

Das Störmaterial dient der Immersion und Verpackung und verlängert die Suchdauer der Diebe in der Kiste. Dazu eignen sich Krimskrams, Stoffreste, alte IT-Zeitungen, leere Flaschen, Bücher, Zettel oder andere passende Kleinteile. Die Mischung aus wertlosen und relevanten Gegenständen sorgt dafür, dass die Suche ausgespielt werden muss und nicht rein als "schnelle Entnahme" erfolgt. Ob und wie Störmaterial eingesetzt wird, sollte zum Auftrag passen. Bei einem Auftrag bei dem blitzschnell etwas aus einer Kiste gediebt werden muss, sollte weniger Störmaterial verwendet werden.

Der Schwierigkeitsgrad der Diebeskiste kann durch zusätzliche Elemente variiert werden. Ein optionaler Schloss- oder Verschlussmechanismus kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Auch ein verschachtelter Aufbau nach dem „Kiste-in-Kiste"-Prinzip kann genutzt werden, um die Suche zu verlängern. Möglich sind auch einfache Alarm- oder Giftfallen, verplombte Schnüre, Netze um einzelne Gegenstände oder schwer erreichbare Platzierungen. Weiterhin können falsche Zielobjekte oder mehrere sehr ähnliche Zielobjekte eingebaut werden, um Verwirrung zu stiften und genaues Arbeiten zu erzwingen. Solche Erschwernisse sollten immer sicher spielbar und klar darstellbar sein.

> “
>
> 
>
> In dieser Kiste befinden sich viele diebbare Gegenstände. Die Gegenstände sind mit kleinen roten Bändchen als "diebbar" markiert. Spielerinnen erhalten zum

> Beispiel den Auftrag: "*Diebe den Dolch mit dem grünen Griff aus der Kiste des Alchemisten. Die Kiste erkennst du an einer roten Kreismarkierung*."

# Einsatz auf Veranstaltungen - Platzierung der Kiste

Die vorbereitete Diebeskiste sollte an einem dauerhaft IT-zugänglichen Ort platziert werden. Die Platzierung der Kiste erfolgt so, dass grundsätzlich IT-Zugriff möglich ist, aber nicht automatisch gefahrlos. Durch die Platzierung der Kiste kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Empfehlenswert ist es, die Kiste nur in Spielbereichen aufzustellen, die über die gesamte Veranstaltung hinweg ständig “OT-unbeaufsichtigt” betreten werden dürfen. Die Spielerinnen, die den Spielortes oder die Spielfläche betreiben, müssen natürlich OT einverstanden und in die Spielmechanik eingeweiht sein. Zwar sollen alle Beteiligten frei in ihrer rollenspielerischen Reaktion sein dürfen, doch es hat sich als zweckmäßig erwiesen, mit den Betreibenden des Spielortes, also den “IT-Besitzern des Zielobjektes” OT abzustimmen, dass eine Reaktion in bestimmtem Spektrum und Umfang stattfinden soll. Beispielsweise dass ein Dieb nur bis zur nächsten Kreuzung verfolgt und keine Anzeige bei der Stadtwache gemacht wird. Derartige spezifische Abstimmungen dienen zumeist dazu, Spielbahnen zu begrenzen, Spielabsichten zu lenken oder Erfolgserlebnisse für Spielerinnen zu ermöglichen. Falls nötig, sollte der Spielmechanismus auch mit der Orga der Veranstaltung abgestimmt werden. Dabei sollte geklärt werden, wie der Spielmechanismus funktionieren soll, ob die Markierungen mit dem Regelwerk und den AGB der Veranstaltung übereinstimmen, welche kleinen Risiken es dabei geben kann und wann die Kiste IT bespielt werden darf.

# Aufbau des Auftrags und Wiederverwendbarkeit

Ein Diebeskisten-Auftrag besteht aus vier Elementen:

1. der vorbereiteten und platzierten Kiste,
2. der Zielbeschreibung des zu beschaffenden Gegenstandes,
3. dem genannten Ort und
4. den optionalen Bedingungen.

Die Charaktere, die den Auftrag durchführen sollen, erhalten eine möglichst konkrete Beschreibung des gesuchten Objekts welches in der Kiste liegt sowie Hinweise zum Standort der Kiste. Ergänzende Vorgaben wie „Lass dich nicht erwischen“, „Keine Gewalt - verletze niemanden“ oder „Beschaffe nur dieses Zielobjekt und diebe nichts anderes!“ helfen dabei, den Spielstil zu lenken.

Der Spielmechanismus ist so ausgelegt, dass er leicht mehrfach verwendet werden kann. Eine Diebeskiste kann mehrere unterschiedliche Zielobjekte enthalten, sodass parallel verschiedene Aufträge an unterschiedliche Personen vergeben werden können. Nach erfolgreicher Durchführung lässt sich der Plot schnell neu starten, indem ein anderes bereits innenliegendes Zielobjekt bestimmt - oder die Kiste neu gefüllt wird. Dadurch eignet sich die Kiste als wiederverwendbarer Spielmechanismus über die gesamte Veranstaltung hinweg - ohne viel OT-Aufwand zu erzeugen.

# Durchführung im Spiel

Die Spielmechanik der Diebeskiste eignet sich besonders gut für spontane Aufträge und spontanes Spiel, da sie wenig Vorlauf und OT-Abstimmung zwischen den Beteiligten benötigt sowie flexibel in laufende Interaktionsketten integriert werden kann. Diebeskisten-Aufträge können sozusagen “im Ärmel” bereitgehalten werden - ohne zwingend erledigt werden zu müssen.

Wenn die Kiste vorbereitet und abgestimmt platziert wurde, kann der Auftrag IT mit passenden Auftragsbedingungen und Zeitfristen vergeben werden. Empfehlenswert bei der Auftragsvergabe ist ein weiterer Failsafe: Gib den Auftragnehmenden immer die Botschaft mit: “Wenn du den Auftrag nicht hinbekommst oder er aus Gründen nicht durchführbar ist - komm zu mir zurück, dann sehen wir was wir tun können”. Auch beim besten Plot-Design kann es vorkommen, dass ein Plot nicht funktioniert  - dann sollte man gemeinsam prüfen, wie man das Rollenspiel immersiv am Laufen halten kann.

Das Rollenspiel sowie der Erfolg oder Misserfolg des Auftrages entwickeln sich dann selbstständig aus den Handlungen der Beteiligten sowie den Zufällen der Spielwelt und sollte ergebnisoffen sein. Auftragnehmende Charaktere können sich auf unterschiedliche Weise Zugriff auf die Diebeskiste oder das Zielobjekt verschaffen: indem sie sich eine passende Rolle geben, etwa als Gast, Kunde oder Bote, Ablenkungen erzeugen oder günstige unbeobachtete Momente nutzen. Sie könnten versuchen das Zielobjekt silberzüngig abzuquatschen oder abzukaufen. Auch eine Kombination mit einer Art Einbruch ist denkbar. Je nach Auftrag und geeignetem Spielumfeld kann auch ein offener Zugriff durch Raub oder direkte Erpressung stattfinden. Entscheidend ist, dass die Lösung vollständig IT ausgespielt wird und Konflikte spielerisch entstehen dürfen.

# Inspirationen für diebbare Requisiten

Als Zielobjekte eignen sich besonders Dokumente und Requisiten mit Spielaufhängern. Solche Inhalte sind leicht zu produzieren, können Interaktion oder Immersion erzeugen oder sogar ein Aufhänger für ein Folgeplot sein. Dazu gehören beispielsweise:

| | |
|---|---|
| **Schriftrollen und Dokumente** | diebbare Requisiten |

- Giftrezepte
- Rachepläne gegen eine Organisation oder Person
- Angriffs- oder Infiltrationspläne
- Reiseberichte oder Wegbeschreibungen durch gefährliche Gebiete oder Hinweise auf verborgene Orte
- geographische Karten mit spannenden Markierungen und Notizen
- codierte Nachrichten oder fast entschlüsselte Codes
- kryptische oder mysteriöse Nachrichten
- kompromittierende Nachrichten und Korrespondenz
- Pläne von Prototypen,
- Beschreibungen oder Analysen von Artefakten,
- Verhörberichte mit grausigen Beschreibungen
- Ermittlungsergebnisse von Wachen
- Analyse- oder Beobachtungsprotokolle von Zielpersonen oder korrupten Zustände
- Geheimes Bündnisabkommen zweier rivalisierender Fraktionen
- Entwurf einer geplanten Thronfolgeänderung
- Liste geheimer Unterstützer eines Aufstands
- Protokoll eines konspirativen Treffens
- Finanzierungsplan für eine Rebellion
- Schmiergeldabrechnung eines Amtsträgers
- Fälschungsentwurf eines belastenden Dokuments oder Hinweise wie eine besonders gute Fälschung gelingt
- Entwurf einer falschen Anklageschrift gegen eine einflussreiche Person
- Abfangbrief, der diplomatische Beziehungen gefährden könnte
- Liste von Informanten innerhalb einer Organisation
- Schwarze Buchführung eines Handelshauses
- Liste geheimer Schmuggelrouten
- Preisliste verbotener Waren
- Schuldscheine mit brisantem Inhalt
- Vertrag über den Verkauf eines eigentlich unverkäuflichen Artefakts
- Monopolvereinbarung, die illegal zustande kam
- Lagerliste eines geheimen Vorratsdepots
- Fälschungsanleitung für Siegel oder Handelsmarken
- Beschwörungsanleitung für ein fragwürdiges Wesen
- Ritualbeschreibung mit fehlender Schlussseite
- Analyse eines instabilen magischen Artefakts oder Warnungen über fehlgeschlagene Experimente
- Liste seltener magischer Zutaten und ihrer Fundorte
- Tagebuch eines Magiers im geistigen Verfall
- Vertrag mit einer übernatürlichen Entität
- Prophezeiung mit mehrdeutiger Auslegung
- Patrouillenpläne mit Schwachstellen
- Wachwechselzeiten einer wichtigen Anlage
- Skizze geheimer Fluchtwege
- Analyse der Verteidigung einer Festung
- Testbericht zu einer neuen Waffe
- Schlüssel oder Schlüsselbünde
- Codeschlüssel aus Leder oder Papier
- Trankfläschchen mit Etikett
- Schmuckstücke
- Siegelstempel einer wichtigen Person
- Beutel mit vorbereiteten Wachssiegeln
- Amulett mit ominösem Symbol
- Halskette mit verstecktem Fach
- Ordensabzeichen oder Brosche einer Fraktion
- Beutel mit Runensteinen
- Bild oder Gemälde (mit Geheimfach)
- Artefakte oder Artefaktfragmente
- Erz- oder Bodenproben
- Seltene alchemistische oder magische Zutaten
- Persönlicher Glücksbringer (der einst verspielt wurde)
- Tätowierschablone eines Geheimbundes
- Uniformabzeichen einer Eliteeinheit
- Persönliches Wappenbanner oder eine alte Flagge
- Versiegelter Blutstropfen in Glas
- Versiegeltes Reliquiar mit Knochenfragment
- Bruchstück eines Monolithen
- Versiegeltes Gefäß mit dämonischem Siegel
- Ehrenmedaille eines gefallenen Helden
- Handelsmarke mit Monopolrecht
- Edelstein mit politischer Bedeutung
- Metallprobe eines neu entdeckten Materials
- Verbotene Ikone
- Heilige Reliquie einer Glaubensgemeinschaft

# Schlusswort und Zusammenfassung

Die Spielmechanik der “Diebeskiste” ist ein klar strukturiertes, zugleich aber offenes und flexibles Werkzeug für spannendes Diebes-, Spionage- und Intrigenspiel im LARP. Durch die Kombination aus vorbereiteter Kiste, eindeutig markierten Zielobjekten, klar formuliertem Auftrag und optionalen Bedingungen entsteht ein immersiver Mini-Plot, der weitgehend selbstständig funktioniert und nur minimale OT-Absprachen erfordert.

Sorgfältige Vorbereitung, transparente Markierungen und eine bewusste Platzierung gewährleisten Sicherheit, Regelkonformität und Wiederverwendbarkeit. Gleichzeitig bleibt der Lösungsweg vollständig in der Hand der Spielenden – ob durch List, Überredung, Täuschung oder gewagten Zugriff.

Die „Diebeskiste“ verbindet damit Kontrolle und Freiheit: ein wiederholt einsetzbarer, rechtlich sauberer und spielerisch ergiebiger Mechanismus, der Konflikt, Spannung und Interaktion fördert – und Diebesrollenspiel auf konsistente, faire und immersive Weise bereichert.

---

Revision #6
Created 22 February 2026 10:31:15 by Zinnober
Updated 26 March 2026 22:32:05 by Zinnober