

Dieb

Zum Verständnis der Klasse des Diebes muss zunächst eine Trennung zwischen Angehörigen dieser Klasse und den so genannten Räubern gemacht werden. Räuber sind Kriminelle, die durch unterschiedliche Lebensumstände zu illegalen Taten getrieben werden: Gier, Neid, Not oder einfach Boshaftigkeit sind die häufigsten Motive.

Kleinkriminelle geraten oftmals aus einer Notlage heraus in die Illegalität. Sie müssen aus Ermangelung von Alternativen auf kriminellen Wege versuchen zu überleben. Sie stehlen letztlich, um sich etwas zu essen kaufen zu können.

Banden von Räubern hingegen führen aggressive Raubzüge durch. Sie sind von Gier getrieben und wollen sich bereichern, wobei ihnen die Mittel relativ egal sind. Sie erpressen, entführen oder töten ihre Opfer. Leben bedeuten ihnen nichts, solange in irgendeiner Form Gewinn für sie dabei herauspringt. Manche Räuberbanden versuchen ihre Taten hinter einem angeblichen heeren Ziel zu verstecken. Im Grunde ändert dieses aber nichts daran, dass sie skrupellos und brutal vorgehen.

Diebe hingegen sind Teil einer Organisation, den so genannten Diebesgilden, mit klaren Strukturen. Sie führen keine Unternehmungen auf eigene Faust durch, sondern nur mit der Erlaubnis oder auf Geheiß ihrer Gilde. Ihre Auftraggeber stammen normalerweise aus dem einfachen Volk und in seltenen Fällen aus dem Mittelstand. Übliche Ziele sind vor allem hoch gestellte Personen oder einflussreiche Organisationen. Diebe kämpfen mit ihren Handlungen gegen Korruption, Willkür und andere Ungerechtigkeiten. Sie verfolgen diese Absicht nicht nur wenn sie einen entsprechenden Auftrag haben, sondern greifen auch eigenmächtig ein, wenn sie entsprechender Umstände gewahr werden. Sie sehen sich als eine Art Kontrollorgan für die Mächtigen des Landes, das sich für den Schutz des einfachen Volkes einsetzt. Ihr primäres Ziel ist nicht, große Beute zu machen, sondern vielmehr Missstände in der Gesellschaft aufzudecken und zu eliminieren. Sie setzen dabei jedoch nicht darauf, entsprechende Personen zu töten, sondern sie vorzuführen, sie bzw. ihren Ruf zu ruinieren oder ihnen illegale Aktivitäten anzuhängen, um sie letztlich in die Arme der Gerichtsbarkeit zu führen.

Sie sehen ihre Tätigkeiten als eine Art Handwerk oder sogar Kunst und stehlen nicht, um sich zu bereichern oder anderen Schaden zuzufügen. Sie lieben die Herausforderung, die ihre Unternehmungen an ihre Kenntnisse und ihr Glück stellen. Sie brechen nicht einfach in ein

Haus ein oder rauben irgendjemanden aus. Vielmehr verbringen sie eine lange Zeit mit dem Ausspähen des Zieles und sorgsamem, minutiösen und vorausschauenden Planen. Obwohl sie die Herausforderung lieben, versuchen sie möglichst jedes Risiko zu minimieren oder wenigstens einzuplanen und vorherzusehen. Sie erarbeiten nicht nur einen einzigen Weg, sondern haben immer Alternativen bereit - sowohl für den Weg zum Ziel als auch für den Rückweg.

Sie sehen sich als natürlichen Teil der Gesellschaft, der als notwendiger Gegenpol zum Rechtssystem vorhanden sein muss. Die meisten Diebe sind stolz auf ihre Stellung in der Gesellschaft und lieben es, sich mit ihren Taten gegen die Obrigkeit aufzulehnen und ihr auf der Nase herumzutanzten. Damit sie für das Planen und Durchführen ihrer Unternehmungen gewappnet sind, werden sie in ihrer Organisation gut ausgebildet und trainiert.

Im Gegensatz zur landläufigen Meinung (insbesondere bei den höheren Ständen), sind Diebe nicht einfach gesetzlose Verbrecher. Sie glauben sogar fest daran, dass das Rechtssystem der Länder funktioniert und Verbrecher gerecht bestraft werden. Sie sind jedoch überzeugt, dass dem System teilweise nachgeholfen werden muss, und sehen es als ihre Pflicht, dieses zu tun. Dass sie dabei selbst die Grenzen der Legalität überschreiten, ist ihrer Meinung nach eine Notwendigkeit und wird von ihnen nicht als Verbrechen angesehen.

Kleinkriminelle, die ohne eigenes Verschulden zu illegalen Handlungen gezwungen wurden, wecken in der Regel Mitleid bei Dieben. Da der einfache Bürger gerne verallgemeinert, fällt das unkontrollierte Treiben von Beutelschneidern, Betrügern, Einbrechern oder Bettlern aber nicht zuletzt auch auf die Diebe zurück. Daher versuchen die Diebesgilden häufig, solche Individuen anzuwerben, um sie von der Straße zu holen und ihnen eine neue Perspektive im Leben zu geben.

Räuberbanden jedoch sind ein gewaltiges Ärgernis für die Diebesgilden. Sie betrachten diese Gruppen als verachtenswerten Abschaum. Sie sind für die Diebe der Bodensatz der Gesellschaft. Die Diebesgilden versuchen - soweit möglich - die Aktivitäten der Banden einzudämmen. Da sie nicht zu den gleichen Mitteln greifen wollen wie die Räuber, stellen sie ihnen oftmals Fallen, die direkt in die Arme der Gerichtsbarkeit führen.

Voraussetzungen

Rassen: Mensch, Nigro, Riikaatii, Verasti

Stand: Unfrei, Volk

Akrobatik	
<i>Balancieren</i>	
<i>Seiltechnik</i>	
<i>Winden</i>	
Athletik +1	
<i>Geländelauf</i>	
<i>Klettern</i>	
<i>Springen</i>	
Beobachten +1	
<i>Beschatten</i>	
<i>Schätzen</i>	
<i>Sinne</i>	
<i>Suchen</i>	
Diebeskunst +1	
<i>Einbrechen *</i>	10
<i>Fälschen</i>	
<i>Gassenwissen *</i>	10
<i>Stehlen *</i>	10
<i>Verstecken</i>	
Heimlichkeiten +1	
<i>Schleichen</i>	
<i>Tarnen</i>	
Mechanismen +1	
<i>Fallen entdecken</i>	
<i>Fallen entschärfen</i>	
<i>Schlösser öffnen *</i>	10
Verhandeln	
<i>Ausflüchte</i>	
<i>Überreden</i>	
<i>Verführen</i>	
Lenken -1	
Selbstbeherrschung -1	
Überleben -1	
Waffengruppe 1 -1	
Blocken -1	

* Weitere Anforderungen für den Dieb als Ausbildungsklasse: s. Aufnahme und Ausbildung.

Steigerungen:

Körperliche Energie +2

Ausdauer +6

Vereinigung: (Geheim-)Organisation

Diebesgilden gibt es in unterschiedlichen Größen. In manchen Ländern haben sie eine nicht unerhebliche Macht und einigen Einfluss auf das Handeln der Mächtigen. In diesen Fällen haben sie ihr Ziel, als Kontrollorgan zu fungieren, nahezu erreicht. In anderen Ländern hingegen sind sie relativ klein und können kaum etwas gegen die Missstände ausrichten.

Unabhängig von der Größe sehen die Gilden ihre Aufgabe auch darin, die Kontrolle über alle illegalen Aktivitäten in ihrem Land zu haben. Sie sehen es nicht gerne, wenn Außenstehende das Gesetz übertreten. Daher versuchen sie entsprechende Einzelgänger anzuwerben und Raubzüge von Banden einzudämmen. Lediglich Aktivitäten von Dieben anderer Gilden werden geduldet. Normalerweise

gehört es jedoch zum guten Ton, dass diese sich zuvor bei der ansässigen Gilde melden und diese kurz über ihre Pläne unterrichten.

Die Gilden haben nur selten eigene Immobilien, in denen sie dauerhaft stationiert sind. Vielmehr basieren die Organisationen auf einem strukturierten Netzwerk aus Kontakten und Beziehungen. Sie haben in nahezu allen Schichten und Berufsständen Verbündete, die nicht zwingend selbst Diebe sein müssen. Mitglieder gehen nach außen hin einem normalen Beruf nach, haben teilweise Familie und sind in ihrem sozialen Umfeld fest integriert. So könnte beispielsweise der nette Bäcker von nebenan ein Kontaktmann der Diebesgilde sein oder vielleicht sogar eine leitende Position in der Organisation haben. Wenn Treffen stattfinden oder Unternehmungen geplant werden sollen, treffen sich Diebe in der Regel an geheimen Orten, bei einem der Mitglieder zuhause oder in dessen Geschäft außerhalb der Öffnungszeiten sowie in nicht öffentlich zugänglichen Bereichen.

Auch wenn sie immer im Verborgenen agieren und sich Mitglieder hüten werden, ihre Zugehörigkeit preiszugeben, ist die Existenz von Diebesgilden ein offenes Geheimnis. Nahezu jeder Bürger in Ländern, in denen es Diebesgilden gibt, weiß von ihrem Vorhandensein. Ihnen fehlt jedoch das Wissen, wie und wo man sie finden kann.

Aufnahme und Ausbildung

Üblicherweise kann man sich bei einer Diebesgilde nicht um eine Aufnahme bewerben. Vielmehr wendet sich die Gilde an vielversprechende Personen und bietet ihnen an, dass sie Mitglied werden können. Prinzipiell kann jeder Teil einer Diebesgilde werden, unabhängig von Alter, Geschlecht, Rasse oder Stand. Damit man jedoch in die Reihe der Diebe aufgenommen werden kann und von der Gilde auch entsprechend eingesetzt wird, müssen die oben genannten Voraussetzungen an Rasse und Stand erfüllt werden. Andere Rassen und höhere Stände werden lediglich als Kontaktpersonen genutzt.

Normalerweise haben Charaktere, die zum Dieb ausgebildet werden, eine Vergangenheit als Straßenkind oder jugendlicher Straftäter und kommen aus ärmlichen Verhältnissen. Sie werden schon im Kindes- oder Jugendalter von der Diebesgilde angeworben und in ihre Obhut genommen. Eine Ausbildung im klassischen Sinne erfolgt bei diesen Kindern in der Regel nicht. Vielmehr erlernen sie ihre Fähigkeiten im Alltag und bei verschiedenen Einsätzen mit erfahrenen Dieben, von denen sie während der gemeinsamen Unternehmungen unterschiedliche Dinge lernen. Mit zunehmender Erfahrung müssen sie eine immer größere Verantwortung übernehmen und immer eigenständiger agieren. Diese Ausbildung dauert ein Leben lang an, eine offizielle Abschlussprüfung gibt es nicht. Je nach Kenntnisstand wird der Dieb für andere Tätigkeiten eingesetzt und ihm wird unterschiedlich viel Verantwortung übertragen.

Auch das nachträgliche Eintreten in eine Diebesgilde folgt diesem Schema. Eine offizielle Aufnahmeprüfung gibt es nicht. Die angegebenen Werte sind lediglich die Voraussetzung, damit eine Gilde auf den Charakter auf-

merksam wird. Sollte er ebenfalls Interesse haben, wird er im Laufe von ungefähr einem halben Jahr immer wieder von der Gilde bei ihren Unternehmungen eingesetzt und ihm werden die unterschiedlichsten Aufgaben zugeteilt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Ausbildungsklassen kann der Charakter in dieser Zeit durchaus anderen Tätigkeiten nachgehen (es wird sogar erwartet). Er sollte sich jedoch im Gebiet der Diebesgilde aufhalten (also das Land nicht verlassen und sich in der Nähe von Siedlungen aufhalten) und somit auf Abruf verfügbar sein. Übersteht er die angesetzte Probezeit und erfüllt er alle Aufgaben zur Zufriedenheit der Gilde, wird er aufgenommen.¹

Mit dem Eintritt in eine Diebesgilde ändert sich am Alltag des neuen Mitglieds relativ wenig. Solange es keine leitende Position einnimmt, führt es sein Leben weiter wie gewohnt. In unregelmäßigen Abständen wird die Gilde mit mehr oder weniger großen Aufträgen an es herantreten oder um seine Unterstützung bitten. Hält es sich in anderen Ländern auf und hat es einen gewissen Ruhm erlangt, kann es auch durchaus passieren, dass es von der ansässigen Gilde um Hilfe gebeten wird. Dieser Fall kann eintreten, wenn der Dieb entweder Rang 10 oder höher ist (dann eilt ihm sein Ruf voraus) oder wenn er bei einer fremden Gilde eine Klassenfertigkeit gelernt hat und dieser dadurch bekannt ist.

Charaktere, die Dieb als Startklasse wählen, müssen alle bei den Voraussetzungen genannten Fertigkeiten erlernt werden, sie müssen also um mindestens 1 Punkt über den Grundwert gesteigert werden. Da sich Diebe im Laufe ihrer Karriere jedoch zu Spezialisten in bestimmten Bereichen entwickeln, gelten nur 12 der genannten Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten eines Diebes. Der Spieler kann diese Fertigkeiten selbst wählen und damit den Schwerpunkt seines Charakters bestimmen.

Wird ein Charakter erst später Teil einer Diebesgilde, wird er schon als Spezialist angeworben. Für den nachträglichen Beitritt in die Klasse reicht es, wenn der Charakter die Fertigkeiten *Einbrechen*, *Gassenwissen*, *Stehlen* und *Schlösser öffnen* auf FS 10 beherrscht (diese Fertigkeiten sind so existentiell für Diebe, dass sie von jeder Gilde vorausgesetzt werden). Er muss sich zusätzlich aus den restlichen angegebenen Fertigkeiten insgesamt 8 auswählen, von denen er 4 auf FS 10 und 4 auf FS 12 beherrschen muss. Diese insgesamt 12 Fertigkeiten gelten für ihn daraufhin als Klassenfertigkeiten, das heißt, er muss sie entsprechend gesteigert haben, um im Rang aufsteigen zu können. Die restlichen Fertigkeiten der Liste kann der Charakter vollständig vernachlässigen; es ist nicht notwendig, dass er sie erlernt hat.

¹ Die entsprechenden Aufträge der Gilde können durchaus als eigenes Abenteuer ausgespielt werden. In diesem Falle reicht auch ein speziell für die Aufnahme konzipiertes Abenteuer, das möglichst viele der genannten Fertigkeiten benötigt. Wird das Abenteuer erfolgreich bestanden, erlangt der Charakter seine neue Klasse in vermutlich deutlich kürzerer Zeit als einem halben Jahr. Er muss das Abenteuer nicht alleine bestreiten, sondern kann auf seine üblichen Kameraden zurückgreifen. In jedem Falle wird der Charakter von einer Nichtspielerfigur begleitet, die einen Blick auf seine Fähigkeiten wirft und anschließend der Gilde berichten wird.

Verbreitung

Diebesgilden gibt es in zahlreichen Ländern der Welt. Sie sind unterschiedlich groß und verfolgen im Detail unterschiedliche Ziele. Wenn im Folgenden nicht anders angegeben, kann man davon ausgehen, dass in den Ländern, in denen es Diebesgilden gibt, in jeder der Städte, die im GRW auf den Karten verzeichnet sind und von Menschen, Nigros oder Verasti bewohnt werden, ein Teil der entsprechenden Gilde zu finden ist.

Die Diebesgilde in **Bakuria** ist vergleichsweise klein aber trotzdem im gesamten Land aktiv. Da der momentane Herrscher und dessen Politik beim Volk sehr beliebt sind, gibt es nur ein sehr kleines Betätigungsfeld für die Diebe.

In **Daktia** findet man die einzige Diebesgilde, die sich selbst einen Namen gegeben hat. Sie nennt sich *Hilacop*, was man als "Beschaffer" übersetzen kann. Sie arbeitet vor allem gegen die Familie der *Flakkis* und ist daher vorwiegend in Daklit zu finden. Sie empfinden es als große Ungerechtigkeit, dass es der Familie sehr gut geht und der Rest der Bevölkerung teilweise am Hungertuch nagt. Daher sehen die Diebe ihre Hauptaufgabe darin, die Familie um ihren Besitz zu erleichtern und diesen an Bedürftige zu geben. Das große Ziel der Gilde ist, die gesamte Familie *Flakki* und ihre Machenschaften (wie beispielsweise Piraterie, die von der Familie natürlich vehement abgestritten wird) aufzulegen zu lassen.

In den anderen Städten Daktias findet man kleinere Teile der Gilde, die hier den üblichen Zielen nachgehen und nebenbei versuchen, Verbündete in den Familien *Nill* und *Smarit* zu finden.

Die Diebesgilde in **Finthra** hat eigentlich immer gut zu tun. Da sich das Land nahezu dauerhaft im religiösen Konflikt zwischen *Mach-el-Akach* und *Kalochak* befindet, kommt es immer wieder zu ungerechten Urteilen, dem Statuieren von Exempeln und anderen aus der Sicht der Diebesgilde nicht zu tolerierenden Vorfällen seitens der *Mach-el-Akach*. Somit konzentrieren die Diebe ihre Aktivitäten gegen diese Fraktion und sind vor allem in Achlani-Gur und Krim-el-Akach aktiv. Sie beschränken den Aufenthalt in diesen Städten jedoch auf ein Minimum und planen ihre Unternehmungen andernorts.

Galtir wird ähnlich wie Bakuria von einem König und einem aus dem Volk gewählten Rat regiert. Trotzdem sind die Zustände aus Sicht der recht großen ansässigen Diebesgilde keineswegs so angenehm wie in Bakuria. Da die Rechte eines Bürgers davon abhängen, wie viel er verdient, sind vor allem die besser betuchten Bürger Ziel der Diebe. Zudem kommen immer wieder Sklavenbesitzer ungestraft davon, wenn sie ihre Untergebenen gegen geltendes Recht misshandeln oder teilweise sogar töten. Daraus ergibt sich ein breites Spektrum an Aufgaben, denen sich die Diebesgilde stellen muss.

In **Inrida** findet man eine kleine Diebesgilde, die vor allem in Kir und Alessamiwa anzutreffen ist. Sie kämpft auf nahezu verlorenem Posten gegen die Willkür in der Rechtsprechung und die ungerechte Verteilung des Reichtums im Lande. Zwar gelingen ihr immer wieder kleinere Erfolge, aber im Allgemeinen ist ihr Handeln nur ein Tropfen auf dem heißen Stein.

In **Midland** findet man die größte Diebesgilde mit ihrem Hauptsitz in Calbyrg. Im Gegensatz zu den meisten anderen Gilden besitzt sie Immobilien in den meisten Städten des Landes. Sie hat die volle Kontrolle über alle illegalen Handlungen in Midland. Die Diebe richten ihr Hauptaugenmerk besonders auf die verschiedenen Fyrds, die sie teilweise für zu unkontrollierbar halten. Somit finden ihre Aktivitäten über das ganze Land verteilt statt und richten sich vorwiegend gegen Fyrds, die undurchschaubare Gesetze erlassen oder unverschämte Steuersätze festlegen.

Die wohl am besten organisierte Diebesgilde befindet sich in **Sirana**. In der Gefängnisstadt Kal Hadun hat sie ihren Hauptsitz und einen großen Immobilienbestand. Im Gegensatz zu anderen Ländern ist die Existenz und vor allem der Aufenthaltsort der Gilde den herrschenden Magiern durchaus bekannt. Da sie allerdings selbst gern auf die Dienste der Diebe zurückgreifen, machen sie keine ernst zu nehmenden Versuche, das Treiben der Gilde zu stoppen. Sie haben auch keine Probleme damit, dass die Diebe außerhalb Kal Haduns im ganzen Land tätig sind. Obwohl es keine der beiden Seiten zugeben würde, scheint es eine stille Vereinbarung zwischen den Magiern und den Dieben zu geben. Die Herrscher lassen die Gilde walten, solange sie auf ihre Dienste zurückgreifen können.

Die Diebesgilden anderer Länder sehen die siraische Gilde zwiespalten. Auf der einen Seite wünschen sie sich in vielen Fällen selbst solch eine freie Hand zu haben, auf der anderen Seite ist es ihnen ein Dorn im Auge, dass die Diebe Siranas mit den Herrschern zumindest stillschweigend gemeinsame Sache machen. Da die meisten Aktivitäten der Gilde jedoch weiterhin dem Grundgedanken der Diebe folgen, wird sie weitestgehend akzeptiert.

Die kleine Diebesgilde in **Tahary**, der nur Frauen angehören, versucht mit ihren Taten einen Gegenpol zum Rat der Frauen zu setzen. Sie versucht auf ihre Weise gegen das strenge Regime zu protestieren und will vor allem Opfer der harten Rechtsprechung unterstützen. Da sie jedoch die kleinste Vereinigung der Diebe ist, die es auf Samyra gibt, hat sie einen schweren Stand. Sie handelt vor allem aus Überzeugung heraus und nicht, weil sie große Erfolge erzielt.

In **Tiranja** trifft sich der Abschaum aus aller Welt, um im Krieg der Verasti zu etwas Ruhm zu gelangen. Die Diebesgilde des Landes ist völlig verderbt und hat sich sehr weit von den eigentlichen Grundsätzen entfernt. In den Augen der anderen Diebesgilden handelt es sich eher um einen Zusammenschluss von Räubern als um Gleichgesinnte. Mitglieder der Gilde aus Tiranja werden in anderen Ländern nicht anerkannt und normalerweise wie jeder Räuber verfolgt, um dann im Idealfalle dingfest gemacht zu werden.

Im Land mit der wohl ungerechtesten Besteuerung, **Vermont**, findet man nach Midland die zweitgrößte Diebesgilde Samyras. Aufgrund der Situation im Lande kann sie kaum die Menge an Aufträgen abarbeiten, die an sie herangetragen werden. Ziele ihrer Aktivitäten sind vor allem die Beamten des Königs, die maßgeblich für das Eintreiben der Steuern verantwortlich sind.

Hierarchie

Diebe verabscheuen eine Privilegierung von einzelnen Personen und gehen mit ihren Aktivitäten dagegen vor. Darum verzichten sie auch innerhalb ihrer Organisationen auf das Vergeben unterschiedlicher Rechte. Nichtsdestotrotz funktioniert das (je nach Land unterschiedlich große) Netzwerk nicht, wenn jeder macht, was er möchte. Daher gibt es eine Art Hierarchie die nicht nur für Ordnung sorgen, sondern auch dazu beitragen soll, dass die Gilde und ihre Mitglieder geschützt werden.

Diebesgilden teilen das Land, in dem sie ansässig sind, in Regionen auf. Ihr Ziel ist es hierbei, dass in jeder Region ungefähr gleich viele Angehörige der Gilde vertreten sind. Daher variieren die Landflächen der einzelnen Regionen teilweise sehr stark. Üblicherweise findet man in Städten eine höhere Anzahl an Dieben, während sie auf dem Land relativ gering ist. Entsprechend sind die Stadtregionen von ihrer reinen Fläche her deutlich kleiner als die Regionen in ländlichen Gegenden.

Die Diebe einer Region teilen sich in Kleingruppen auf, die je nach Anzahl der ansässigen Diebe zwischen drei und fünf Mitglieder haben. Diese Gruppen bilden die unterste Ebene der Hierarchie. Sie sind eingeschworene Kameraden, die gemeinsam Aktivitäten planen und durchführen, wobei üblicherweise jedes Mitglied eine besondere Spezialisierung und damit unterschiedliche Kenntnisse mitbringt. Sie wählen einen aus ihren Reihen zum Anführer, der sie nach außen hin vertritt. Er gehört durch diese Wahl zu den so genannten Kleingruppenführern.

Jeweils drei bis fünf Kleingruppenführer (abhängig von der Anzahl Kleingruppen innerhalb einer Region) haben untereinander Kontakt. Sie können sich bei Bedarf unterstützen, ihre vorrangige Aufgabe ist es jedoch, aus ihren Reihen ein Mitglied zu bestimmen, das daraufhin diesen Verband an Kleingruppen im Kreis der regionalen Leiter vertritt.

Aus wiederum drei bis fünf regionalen Leitern wird einer gewählt, der in die Riege der überregionalen Leiter aufsteigt. In dieser Gruppe findet also der einzige Kontakt zwischen Dieben unterschiedlicher Regionen statt. Die überregionalen Leiter bilden die oberste Ebene der Hierarchie.

Wird ein Auftrag an die Diebesgilde herangetragen, muss die Aktivität von den überregionalen Leitern genehmigt werden. Sie beraten darüber, ob sich die geplante Aktion mit den Zielen der Gilde deckt. Stimmen sie der Ausführung zu, wird der Auftrag an die regionalen Leiter übergeben, in deren Gebiet er stattfinden soll. In diesem Kreise wird ausgehandelt, welcher Kleingruppenführer mit dem Auftrag betraut wird. Dieser wiederum wählt aus den ihm zur Verfügung stehenden Kleingruppen diejenige aus, die die für den Auftrag benötigte Erfahrung vorweisen kann.

Auch wenn die Befehlskette einen sehr bürokratischen und langwierigen Eindruck macht, schaffen es die Diebe die Entscheidungen in kürzester Zeit zu treffen. Je nach Dringlichkeit kann eine Beschluss innerhalb weniger Stunden gefasst werden.

Aus der Reihe der überregionalen Leiter wird zudem ein Dieb gewählt, der nach außen hin der Leiter der gesamten Gilde ist. Er ist derjenige, der den Kontakt zu den Gilden anderer Länder hält und entsprechend auch über die Grenzen hinaus mit anderen Dieben vernetzt ist.

Der Vorteil an diesem Aufbau ist, dass keiner der Diebe alle anderen Mitglieder der Gilde kennt. Es ist durchaus denkbar, dass zwei Diebe jahrelang Tür an Tür wohnen und keiner der beiden von den Aktivitäten des Nachbarn weiß. Zudem kennt kein Dieb einen anderen mit dessen Namen, sondern nur mit einem Spitznamen, der ihm im Laufe seiner Einführung in die Gilde verliehen wird. Selbst wenn eine der Kleingruppen während einer Unternehmung gefasst werden sollte, könnte sie nur wenig Informationen an die Obrigkeit weitergeben. Selbst mit der stärksten Folter und dem gesprächigsten Gefangenen würden die Ordnungshüter sehr lange brauchen, um sich bis in die obersten Ebenen der Gilden vorzuarbeiten. Selbst wenn ein gesamter Zweig des Hierarchiebaumes wegbrechen würde, wäre der Rest immer noch uneingeschränkt handlungsfähig und könnte die gefangenen Kameraden durch ihre Kontakte und Beziehungen befreien, bevor sie wertvolle Informationen preisgeben könnten.

Ein Charakter, der einer Diebesgilde beitrifft, wird in der Regel Teil einer Kleingruppe sein. Diebe, die sich nicht dauerhaft in einer Stadt oder einem Land aufhalten, werden nicht für die Position eines Kleingruppenleiters gewählt. Daher gibt es für wandernde Spielercharaktere normalerweise keine Möglichkeit, diesen oder gar höhere Posten einzunehmen.

Erkennungszeichen

Da die Diebesgilden auf eine strikte Geheimhaltung achten, wäre es absurd, wenn es offensichtliche Erkennungszeichen für Diebe gäbe. Eingeweihte hingegen haben die Möglichkeit mittels der Geheimzeichen der Diebe Kontakt zur ansässigen Gilde aufzunehmen, selbst wenn sie sich in einem fremden Land aufhalten (vgl. Vorzüge).

Wichtige Tage

Mehrfach im Jahr treffen sich die überregionalen Leiter, um eine so genannte Hauptversammlung durchzuführen. Hier erstatten sie Bericht über Aktivitäten, planen das weitere Vorgehen, befassen sich mit Problemen und beratschlagen über die weitere Entwicklung der Gilde. Die Termine dieser Treffen sind je nach Gilde unterschiedlich und folgen auf dem ersten Blick keiner Regelmäßigkeit. Sie basieren in der Regel auf einem Muster, das dafür sorgt, dass die Zeitpunkte wie willkürlich wirken. So gibt es beispielsweise eine Gilde, deren Hauptversammlungen im Grunde alle 103 Tage stattfinden. Da dieses zu regelmäßig wäre, wird die Zahl des Monats, in dem das letzte Treffen stattgefunden hat, hinzuaddiert, wenn sie gerade war und abgezogen, wenn sie ungerade war. Fällt der neue Termin auf einen Wochentag mit einer geraden Zahl, findet der Termin eine Woche früher

statt, bei einem ungeraden Tag eine Woche später. Die genaue Verschlüsselung ist nur den überregionalen Leitern bekannt. Sobald einer von ihnen gefasst oder ersetzt wird, ändert sich die Berechnung des Termins.

Der Ort, an dem die Leiter sich treffen, wird jeweils in der vorherigen Sitzung festgelegt und wechselt jedes Mal. Eine Hauptversammlung findet niemals zweimal an einem Ort statt.

Pflichten

Diebesgilden und deren Mitglieder sind auf eine strikte Geheimhaltung angewiesen und werden diese zu ihrem Schutze in jeder Situation aufrecht erhalten. Daher ist es Dieben verboten, gegenüber Außenstehenden über die Gilde, andere Mitglieder oder deren Aktivitäten zu sprechen, solange die überregionalen Leiter diesem nicht zugestimmt haben. Dass sie nichts ausplaudern dürfen, wenn sie von der Obrigkeit gefasst werden sollten, versteht sich von selbst.

Möchten Diebe eine Unternehmung durchführen, müssen sie sich zunächst die Erlaubnis der überregionalen Leiter einholen. Da die Gilde zahlreiche Kontaktpersonen in allen Schichten der Bevölkerung hat, die genauso wie die Mitglieder der Gilde nicht jedem Dieb bekannt sind, könnte ein Handeln auf eigene Faust eventuell dazu führen, dass die falschen Personen ins Visier genommen werden und dadurch wertvolle Kontakte in Mitleidenschaft gezogen werden.

Ist eine Aktion genehmigt, sind Diebe füreinander da. Fragt ein Gleichgesinnter um Hilfe, wird sie nicht verweigert, solange sie im Bereich des Machbaren liegt. Mitstreiter werden nicht hintergangen, angelogen oder zurückgelassen.

Um sich nicht mit Räufern auf eine Stufe zu stellen, ist es Dieben verboten, während ihrer Aktivitäten andere Personen zu verletzen oder sogar zu töten. Unternehmungen sind immer so zu planen, dass idealerweise keine Personen davon betroffen sind - weder physisch noch psychisch. Sollte ein Dieb dennoch in eine Situation geraten, aus der er sich nur mit Gewalt befreien könnte, sollte er sich lieber ergeben als sich den Weg frei zu kämpfen.

Verstößt ein Dieb gegen diese Regeln, kommt es auf die Schwere des Verstoßes an, ob er vorerst nur auf Eis gelegt wird (er also nicht mehr für Aktivitäten herangezogen wird) oder ob er aus der Gilde ausgestoßen wird.

Auf Eis gelegt wird ein Dieb, wenn er sich etwas zuschulden kommen lässt, das das Vertrauen in ihn schwerwiegend verletzt. Dazu gehört unter anderem das Hintergehen von Kameraden, das Ausführen von Unternehmungen ohne Genehmigung oder die vermeidbare und damit willentliche Verletzung einer Person während einer Aktivität. Bis zur Reaktivierung des Diebes vergehen zwischen 2 Monate und 2 Jahre, je nach Schwere des Verstoßes und abhängig von seinem Erfahrungsstand. Über die genaue Länge entscheiden die überregionalen Leiter. Je erfahrener ein Dieb ist, desto eher kommen Situationen, in denen er und sein Wissen wieder gebraucht werden. Während der Zeit auf Eis wird der Dieb

keinen Kontakt zu einer Diebesgilde aufbauen können, egal wie sehr er sich bemüht.

Verletzungen der Geheimhaltung sowie das Töten einer Person während einer Unternehmung gelten als schwere Verstöße. In diesem Falle wird die Gilde alles daran setzen, den Verräter an die Gerichtsbarkeit auszuliefern. Er wird nie wieder etwas von der Diebesgilde hören und auch selbst nie wieder Kontakt zu ihr aufbauen können. Alle Spuren, denen er folgt, werden im Nichts enden. Er wird zudem an die Leiter anderer Gilden gemeldet, damit er auch dort keine Kontakte mehr knüpfen kann. Diese Bestrafung kommt daher einem Ausschluss aus der Klasse gleich (mit allen regeltechnischen Konsequenzen).

Vorzüge

Der größte Vorteil eines Diebes ist die starke und entschlossene Organisation mit ihren zahlreichen Kontakten in seinem Rücken. Sollte eine Unternehmung zu einem Misserfolg führen und ein Dieb geschnappt werden, lässt die ansässige Gilde (auch für Diebe anderer Gilden) alle ihre Beziehungen spielen, um ihn schnellstmöglich wieder zu befreien.

Außerdem können Diebe auf das Netzwerk an Kontakten zurückgreifen, um Unterstützung zu erhalten, wenn sie eine Aktivität planen oder in anderen Lebenslagen Hilfe benötigen. Diese Hilfe bezieht sich vor allem auf Fachkenntnisse in den Klassenfertigkeiten und die Planung entsprechender Unternehmungen, sowie auf gesellschaftliche Kontakte. Dadurch, dass Diebesgilden Beziehungen in nahezu alle Stände haben, können Mitglieder mit entsprechend viel Zeit, Geduld und Bestechungsgeld Zutritt zu allen gesellschaftlichen Schichten bekommen.

Damit sie Kontakt zur Gilde aufnehmen können, insbesondere in Ländern, in denen sie nicht Teil der ansässigen Kleingruppen sind, haben Diebe spezielle Geheimzeichen, derer sie sich bedienen können. Diese Zeichen bestehen aus unauffälligen Symbolen, mit denen signalisiert werden kann, dass eine Kontaktaufnahme gewünscht wird.

Üblicherweise erfolgt über diese Zeichen anschließend eine Anweisung, wo und wann ein Treffen stattfinden kann. Bis die Antwort kommt, können allerdings teilweise mehrere Tage vergehen - je nachdem wie bekannt der Dieb ist (abhängig von seinem Rang) und wie groß die ansässige Diebesgilde ist.

Ein erster Kontakt läuft normalerweise über Verbindungsleute, deren vorrangige Aufgabe darin besteht, zu überprüfen, ob der Bittsteller ein Dieb ist. Diese Kontrolle kann ein vermeintlich harmloses Gespräch, eine umfassende Beobachtung über teilweise mehrere Tage oder Ähnliches sein. Im Idealfalle wird sie vom Kontaktsuchenden nicht bemerkt. Führt die Überprüfung zu einem positiven Ergebnis, wird das Anliegen anschließend an die zuständige Stelle innerhalb der Gilde weiterleiten. Diese bestimmt dann, welches Mitglied der Gilde den Kontakt zum Bittsteller aufnimmt.

* Diebe haben durch ihre verschiedenen Aktivitäten gelernt, sich unauffällig zu verhalten. Besteht die Möglichkeit, dass sie bei der Anwendung einer Fertigkeit entdeckt werden (vgl. GRW 175), wird die Fertigungsstufe des Beobachters für diesen Wurf um den Rang des Diebes gesenkt, außer er ist selbst ein Mitglied dieser Klasse. Sinkt die FS durch die Verringerung auf 0 oder weniger, besteht keine Möglichkeit, den Dieb zu entdecken.

* Außerdem haben Diebe gelernt, sich aus ausweglosen Situationen zu befreien. Werden sie in die Ecke gedrängt (vgl. GRW 241), können sie versuchen, die Umstellung zu durchbrechen. Sie dürfen in diesen Situationen innerhalb der Bewegungsphase einer Runde eine FP(*Geländelauf) durchführen. Ist die Stufe der Fertigkeit niedriger als der Rang des Diebes, wird die FS auf seinen Rang erhöht. Führt der Wurf zu einem Erfolg, kann sich der Dieb bis zu $1 + \text{Rang}/5$ Meter (aufgerundet) bewegen. Er muss sich hierfür nicht lösen, kann keinen Passierschlag erhalten und kann auch Felder durchqueren, die von anderen Personen (nicht Objekten!) belegt sind. Das Durchbrechen findet immer im Anschluss an alle anderen Bewegungen statt, unabhängig von der Initiative der beteiligten Parteien.