



Das fahrende Volk & die Finster-Gassen in Günzhain

In keiner anderen Stadt des Königreiches ist die Unterwelt so in das tägliche Stadtleben integriert wie in Günzhain. Das Gebiet zwischen den Flößern und dem Anderlingsviertel, in welchen zumeist die die Ärmsten der Stadt leben, ist zu gleich berühmt wie berüchtigt. Die Finster-Gassen beherbergen nicht nur Bettler & Tagelöhner, sondern auch eine Unmenge fahrendes Volk, Glücksritter, Gauner, Betrüger, Diebe und Dirnen.

Hier bekommt man wahrlich alles was man sich wünscht. Amüsement & Attraktion, Glückspiel & Genuss.

Doch braucht es zweierlei Dinge um einigermaßen beisammen diesen Ort des Lasters wieder verlassen zu können. Naturgemäß beginnt das Leben hier bei Sonnenuntergang und macht so die Nacht zum Tage. Hinein in die Schatten der Nacht gelangt man recht zügig, hat man jedoch keinen „Stadtführer“ einen von der Gilde lizenzierten Begleiter, der dafür sorgt, dass man nicht zufällig in Dinge stolpert, die einen nichts angehen, endet so ein Ausflug schnell in einer Kalkgrube vor den Toren der Stadt.

Neben diesem Begleiter, der ebenfalls bezahlt werden will, bedarf es selbstverständlich das nötige Kleingeld. Hat man ausreichend, ist eine Nacht in den Finster-Gassen für den normalen Bürger sicherlich ein Erlebnis das unvergessen bleibt.

Uneingeschränktes Oberhaupt der Diebesgilde wie auch des Viertels ist der „Onkel“. Selbstredend weiß niemand seinen richtigen Namen oder gar seinen Herkunft. Auch wie er sich an die Spitze der Gassen gekämpft hat, wissen nur wenige. Man kann sich jedoch sicher sein, der Mann ist überaus gerissen & skrupellos. Nichts geschieht in den Gassen ohne das der Onkel Kenntnis darüber hat. Und von jedem erhält er seinen Anteil. Sei es die Abgabe der Bettler, Diebe oder gedungener Mörder oder die anteilige Beteiligung an Schutzgeldern, Raub & Erpressung; all diese Dinge gehören hier zum Alltag.

Besonderheiten der Angehörigen des Diebesviertel:

- Nicht dem Viertel Angehörige „dürfen“/sollten sich nicht frei bewegen – wer ins diebesviertel will braucht einen angeheuerten „Stadtführer“ oder weiß sich zu verteidigen / hat eine Einladung (Stofflappen mit dem Zeichen der Gilde)



- Wer ohne „Rückendeckung“ aufgegriffen wird, soll mindestens bis auf die Brüche ausgeraubt werden / Mord, sofern gut ausgespielt und nur mit einer Übermacht 2zu1 ist auch möglich
- Außerhalb des Viertels sind die Diebe & Bettler jedoch Freiwild und werden maximal geduldet. So gefährlich es für den normalen Bürger in den Gassen ist, so brutal ist das Leben außerhalb in den anderen Vierteln. Die Büttel machen gnadenlos Jagd auf jeden der da nicht hingehört.
- Magie wird hier nur selten praktiziert
- KEINE Geschäfte ohne Bezahlung – Denunziert ein Gildemitglied ein anderes, das erwiesenermaßen Geschäfte ohne Genehmigung oder Beteiligung der Gilde tätigt, erhält dieser 20 Kupfer Belohnung / Der Betrüger indes wird wesentlich härter bestraft

Gildenpreise:

Diese Preise sind von der Gilde festgelegt. Der Abschluss solch eines Geschäftes ist bindend für alle Beteiligten. Die Gilde steht hier ein für das was sie verspricht. Verstöße werden äußerst hart bestraft.

Möchte man mit jemanden ins Geschäft kommen, wickelt der Stadtführer für einen das finanzielle ab. Dieser behält so dann auch die Gildenabgabe ein.

| | |
|------------------------|---|
| Diebstahl | Gildenabgabe 1 Kupfer |
| Beauftragter Diebstahl | 4 Kupfer (Gildenabgabe 1) & man bekommt den gewünschten Gegenstand |
| Raub | Diebstahl im größeren Stil, wie das Überfallen einer bewachten Karawane o.ä. (Gildenabgabe 30%) |
| Mord | 20 Kupfer (Gildenabgabe 5) |
| Gift-Anschlag | 10 Kupfer (Gildenabgabe 3) ohne Garantie das es das richtige Ziel trifft |
| Erpressung | Gildenabgabe 20% |
| Glückspiel | Gildenabgabe 20% |
| Unterhaltung | Gildenabgabe 10% |
| Stadtführungen | Tageseinnahme 10% |
| Betteln | Tageseinnahme 10% |

