

Die Diebesgilde

Die Gilde der Diebe, Einbrecher und artverwandter Berufe

Anfragen jeder Art nimmt die Gilde gerne über ihren Mittelsmann an: darkproject@drachenreiter.de

Die Gilde behält sich vor, Ort, Zeit und Art der Antwort zu bestimmen.

Die Geschichte (outTime-Wissen!)

7 Erion	Fancan Teik überzieht Erbnacht mit Plünderung und Totschlag, bis 8 seiner Freunde öffentlich hingerichtet werden.
8 Erion	Offizielle Gründung der Diebesgilde. Die Freunde schwören sich niemals zu verraten. Außerdem beschließen sie nicht mehr zu morden und insgesamt nicht mehr so massiv vorzugehen (vorerst).
13 Erion	Die Gilde besteht wieder aus 20 Leuten und hat sich damit von den Anfangsschwierigkeiten erholt. Ausweitung des Aktionsradius auf ca. 30 km in die Umgebung von Erbnacht.
17 Erion	Die Händler und Handwerker in und um Erbnacht erhalten Briefe, in denen sie dazu aufgefordert werden, bestimmte Summen von Geld an bestimmten Orten zu hinterlegen. Als Gegenleistung wird Schutz vor Diebstählen und Einbrüchen geboten. Die Briefe sind mit den Buchstaben F.T. unterzeichnet. Nur 2 Händler gehen darauf ein.

18 Erion	Ca. 40% der Händler und Handwerker gehen auf die Briefe ein. Der Rest versucht mehr oder weniger erfolgreich mit privaten Schutztruppen oder selbst ihr Hab und Gut zu verteidigen (die mit privaten Truppen sind in der Regel erfolgreicher).
22 Erion	Ausbreitung der Gilde nach Silberfels. Dort sind ab sofort zehn Mitglieder, die die Interessen der Gilde vertreten (Schutzbriefe, Einbrüche,...).
23 Erion	Fancan Teik verliert ein Auge im Kampf mit Söldnern. Es kommt zu dem größten Verlust an Mitgliedern seit der offiziellen Gründung (sechs Mitglieder sterben in Silberfels).
24 Erion	Adelige Spionin am Hofe von Fürst Kolon. Ausbreitung nach Breuberg. Dort soll das neue Hauptlager der Gilde mit ca. 35 Mitgliedern entstehen.
25 Erion	Fancan rettet einem Magier das Leben. Sie werden Freunde und der Magier steht ihm fortan zur Seite. Aufbau eines Hehlernetzes.
28 Erion	Das Hehlernetz ist ausgebaut und bringt gute Gewinne. Geschäfte mit den Drow enden mit einem totalen Verlust mit der Diebesgilde.
29-36 Erion	Rückschläge und Wiederaufbau oder Ausweitungen der Gilde. Alles in allem nichts Wichtiges.
37 Erion	Pläne für die Ausweitung in die neue Baronie Dornengrund.
...	?

Die Regeln (outTime-Wissen!)

- I.** Es wird kein Opfer getötet, außer, es lässt sich überhaupt nicht vermeiden.
- II.** Über Aufträge, die Diebstahl bei Adelligen fordern, entscheidet allein der Gildenvorsteher.
- III.** Aufträge, die den Nicht-Adelligen betreffen, fallen unter die Zuständigkeit der Stadtvorsteher.
- IV.** Aufträge, die mit Mord zusammenhängen, sind abzulehnen.
- V.** Niemals in direktem Kontakt mit dem Auftraggeber gehen.
- VI.** Jeder Auftraggeber ist streng zu überprüfen.
- VII.** Niemals soll ein Dieb der Gilde ein anderes Mitglied verraten.
- VIII.** Wird ein Mitglied gefangen und droht eine Verurteilung, wird versucht, es freizukaufen. (Eine Wache ist meistens bestechlich)
- IX.** Diebesware darf nur an Hehler der Gilde verkauft werden, die in den anderen Städten leben. Den Transport dorthin organisiert die Gilde.

Von:

Nach:

Erbnacht

Silberfels

Breuberg

Dornengrund

Silberfels

Erbnacht

Breuberg

Dornengrund

Breuberg

Erbnacht

Silberfels

Dornengrund

Dornengrund

Erbnacht

Silberfels

Breuberg

X. Diebe, die nicht zur Gilde gehören und Händler bestehlen, die bezahlt haben, werden von der Gilde bestraft oder an die Wache ausgeliefert. Das Diebesgut geht zurück an die Eigentümer.

XI. Gilddenmitglieder, die jenes tun, werden ausgestoßen. Mit ihnen wird wie unter X. beschrieben verfahren.

XII. Handel mit Wesen aus dem Unterreich ist strengstens untersagt.