

GILDE: Junta

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: Augenscheinlich mächtigste Gruppierung, erpreßt Schutzgeld von Freien Buddlern vor Erzabgabe auf MARKTPLATZ. Tauscht alles Erz von Alten Buddlern → verteilt Vergünstigungen in Altem Lager & behält Löwenanteil. Manipuliert

AUSBRUCHSPLAN: - (Der Mafia geht es gut)

manchmal Area-
wetten

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: ^{↓ noble Söldner, LEV 7 / Tempelwache Lev 7} Mafia spitzel LEV 7 Mafiaschläger LEV 6+
→ Aufnahmekampf; SC ~~wird angesprochen~~ muß Junta-Mitglied töten.

EXCLUSIV AB LEVEL: (MEBLAG) -

Der Mafia beizutreten ist eine Einbahnstraßenentscheidung
Sollte ein Austritt trotzdem möglich sein, so
ist die Mafia und alle loyalen - d.h. Beziehung GUT
irreversibel TÖDFEIND

Keine höheren Gilden erlaubt

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Kampfmagier, Alte Buddler, Mafiaschläger
Mafia spitzel

NEUTRALE B Z G: 08/15 Viertel des alten Lagers (Schutzgeld) - s.o.: in Form von Einbehalten...

SCHLECHTE B Z G: Freie Buddler, Gurus, Geheime Diebesgilde

LERNPROGRAMM:

Majar Backstab

Critical Hit

- Zweihändige Waffe
auf Rücken → ziehen

- einhändige Waffe
an Seite

GILDE: Kampfmagier

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: Kleine Gruppierung unangefochtener Meister und deren Lehrlinge. Made im Speck im Zentrum des alten Lagers. Von allen AL-Bewohnern respektiert. Selbstzweck.

AUSBRUCHSPLAN: evtl. Magisches Portal erschaffen, Plan eher sporadisch verfolgt.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Magic Missile

EXCLUSIV AB LEVEL: (MAX ERL BEITR LEV AND GIL)

1 PSI NOVIZEN

3 alle anderen

Die Kampfmagier nehmen nur SCs mit ungewöhnlich ein magisches Talent. Dies "erschafft" sich der SC bei Lehren

Für Böser Hexe → Zugang erlaubt - Lernen wie Mitglied

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Mafia, Alte Buddler (kriegen Erz)

NEUTRALE B Z G: Herkragde.

SCHLECHTE B Z G:

LERNPROGRAMM:

Kampfmagier Sprüche LEV 1 - 7

Magie erkennen

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem
INTERNE GILDE - Lernen über LEHRER

GILDE: Alte Buddler

Hauptsitz: Altes Lager / Buddlerviertel

anderweitiges Vorkommen: Altes Buddlerfort

"SOZIALE" FUNKTION: schürft Erz → Mafia ↔ AW Teil der Erträge = Schutzgeld. Mittlere Gruppierung

AUSBRUCHSPLAN: -

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: —

EXCLUSIV AB LEVEL:(MEBLAG): ~~3: Für alle Gilden~~

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Mafia, Kampfmagier

NEUTRALE B Z G: alle anderen

SCHLECHTE B Z G:

LERNPROGRAMM:

Gänge freilegen
~~erkundete~~ Gänge freilegen

GILDE: Geheime Diebesgilde! Hauptsitz: Freies Lager

anderweitiges Vorkommen:
Gehörig in Kanalisation von AL-Zentrum

"SOZIALE" FUNKTION: Selbstzweck

ein höheres
PSI NSC
ist GHDG
Sympath

Die GHDG hat
Anti PSI - Anmelde
um nicht erfasst
zu werden.

AUSBRUCHSPLAN: "Bruderschaft des Schweigens" weiß um alle Ausbruchs-
pläne der anderen Gruppen und hält sich bereit, dem 1. Erfolgversprechenden
den Versuch zu unterstützen.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: (Mafiaspitze [?] LEV 6) Erzdieb LEV 6
Freier Dieb LEV 6

EXCLUSIV AB LEVEL: 0 (siehe Mafia)

Die Diebesgilde geht auf Absolventen
~~der~~ o.a. Gilden zu

keine höheren Gilden erlaubt

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): -

NEUTRALE BZG: -

SCHLECHTE BZG: Mafia

LERNPROGRAMM: gute Frage

GILDE: Heilmagier

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: kl. Gruppe, Heiler des Neuen Lagers (altes Lager bekommt Medizin von AW. Heilen/erwecken Tote gegen [Geld] oder Auftrag. Schicken Erzdiebe in Altes Buddlerfort

AUSBRUCHSPLAN: HM kochen Erz - Kleiner Bestandteil des Erzes wird verwendet zur Gewinnung von Astralenergieboostertränken (ManaPotions) wollen magische Barriere mit Spruch bezwingen
→ kollektive Anstrengung aller HM. Forschen nach optimalen Spruch

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: SC muß CURE-Spruch beherrschen
versagt er dabei, wird er vom Hof gejagt. (2. Chance wird durch

EXCLUSIV AB LEVEL: 4
1 für PSI
3 für andere
Computerforcierten NSC-Dialog angekündigt)

(Böser Hexer Zugang erlaubt - lernen wie Mitglied)

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): noble Söldner, Erzdiebe, Freie Buddler

NEUTRALE B Z G: Buddler Bodyguards, Kampfmagier,
[Seliten Jünger]

SCHLECHTE B Z G: Alte Buddler, Mafia, Mafia schlichter, Mafia spitze
Seliten Nonnen, Seliten Gurus, [Halborker]

LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche Lev 1-7

Magie erkennen

GILDE: noble Söldner

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: —

"SOZIALE" FUNKTION: Die Söldner haben die Aussenwelt. Mittlere Gruppierung. Beschützen die Heilmagier & die freien Buddler im Auftrag der Heilmagier, tolerieren die Erzdiebe, Beschützen die Bauern

AUSBRUCHSPLAN: Die Söldner glauben an dem Plan der Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Kämpfer XP

EXCLUSIV AB LEVEL: 1 bei schlechten

2 bei neutralen

3 bei guten Gildebeziehungen

wichtig: der JC muß darauf hingewiesen werden, daß die Söldner die besten Kämpfer sind (mit Ausnahme der von einer Mitgliedschaft weit entfernten Mafia) und daß sie die AW-Sympathie

santer haben → exklusiv ab Lev 1!

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N):

Heilmagier, [Hafborles]

NEUTRALE B Z G: Erzdiebe, Buddler Bodyguards, Freie Buddler
Selten Novizen

SCHLECHTE B Z G: Mafia, -spritzer, -schläger, Alte Buddler, Kampf-
magier, Selten Gurus, Böser Hexer, Freie Diebe

LERNPROGRAMM:

alle Kampftechniken

GILDE: Erzdiebe

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: (Altes Buddlerfort, Freies Buddlerfort, Altes Lager äußeres Ring) - In den Forts geben sie sich nicht zu erkennen - es sei denn

"SOZIALE" FUNKTION:

SC ist Gildemitglied

Die Erzdiebe stellen Erz aus dem Altem Buddlerfort für die Heilmagier. Manchmal auch entgegen ihrer Order aus dem Freien

AUSBRUCHSPLAN: [Buddlerfort]

Glauben an den Ausbruchplan des Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Akrobatik oderklettern oder
Fallen entschärfen

EXCLUSIV AB LEVEL: 3

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Heilmagier, Freie Diebe

NEUTRALE BZG: noble Soldaten, Mafra Spitzel (Sportlichkeit), alle
anderen

SCHLECHTE BZG: Buddler, Mafra Schläger,

LERNPROGRAMM:

Fallen entschärfen, Schlösser öffnen, Akrobatischer Sprung
klettern, Pickpocket, Featherfall

Fallen erkennen

GILDE: Sekten Novizen Hauptsitz: PSI Tempel

anderweitiges Vorkommen: alle Lager - werben Jünger an (Einzelpersonen, max. Kl-Gruppen)

"SOZIALE" FUNKTION: Die Novizen huldigen dem "Schläfer". Dies geschieht des Nachts mit allerlei Singsang u. dgl. Sie werben neue Jünger an. Für sie ist die Sekte Selbstzweck, Erfüllen Aufträge

AUSBRUCHSPLAN: von Gurus oder deren Beauftragten, nicht warten auf die Hilfe, die ihnen zuteil wird wenn der Schläfer erwacht... immer Sie zu sehen.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: SC hat sich als PSI-Jünger loyal erwiesen

EXCLUSIV AB LEVEL: III (XP oder Auftrags#min)

X+1 für gute

X für neutrale

Ø für böse

→ Spruchtafel!

vor allen Dingen Info-
beschaffung. Holen
Droge
von
Freie
Buddles

↓
Gegen
leistung
Schutz?

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): PSI-Gurus - Tempelwache
Freie Buddles

NEUTRALE B Z G: Alle anderen

SCHLECHTE B Z G: Böses Hexer

LERNPROGRAMM:

PSI-Spell bis Telekinetic Storm [Lev 5]

GILDE: Sekular Gurus

Hauptsitz: PSI-Tempel

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: Führer der Sekte, wissen um Gefährlichkeit des
Schläfers

AUSBRUCHSPLAN: Der Schläfer erwache...

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: PSI-Novize max. Level

EXCLUSIV AB LEVEL: (MAX ERLAUBTER BEITRITTSLEVEL
ANDERER GILDEN)

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): PSI-Novizen, Tempelwache
Freie Buddler

NEURALE BZG: Alle anderen

SCHLECHTE BZG: Mafia, [GH Diebesgilde], Böser Beschwörer
Kampfmagier, Heilmagier

LERNPROGRAMM:

PSI-Sprüche ab Levitation

GILDE: Tempelwache

Hauptsitz: PSI-Tempel

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: Die TW bewacht den Tempel (logisch)
Sie ist eine Art Polizei und sorgt für Ruhe und Ordnung
im PSI-Tempelbereich. Eskortiert PSI-Drogenkurierere

AUSBRUCHSPLAN: Auch Brutaler PSI-Guru-Stoßtrupp (selten)

Die TW glaubt an die Hilfe des Schläfers

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Kampf XP ermittelt durch Gedankenlesen

EXCLUSIV AB LEVEL: 3 für NOVIZEN

X

1 für Heilmagier / Kampfmagier
& alle anderen

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Gurus, Novizen, Buddler Bodyguards

NEURALE BZG: Alle anderen

SCHLECHTE BZG: Heilmagier, Kampfmagier, Mafie, ~~Be~~

LERNPROGRAMM:

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem
INTERNE GILDE - Lernen über LEHRER

GILDE: Freie Buddler Hauptsitz: Freies Lager

anderweitiges Vorkommen: - (Marktplatz)

"SOZIALE" FUNKTION: mittelgroße Gruppe, haben sich von Alten Buddlern abgespalten um nicht den halben Ertrag an die Mafia zu verlieren.

AUSBRUCHSPLAN: Versuchen sich mit der Barriere durchzubuddeln
stoßen dabei auf Tempel-Hindernis! und anderorts auf
Minecrawlers - auch Hindernis!

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: keine

EXCLUSIV AB LEVEL: 1 Mafia spitzel, Mafia schläger, Erzdiebe
3 alle anderen

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Bodyguards, Freie Diebe
Heilmagier, "noble" Söldner, Sekten Gurus, Sekten Novizen,
NEUTRALE B Z G: [Tempelwachen

SCHLECHTE B Z G: Mafia, Mafia schläger, Mafia spitzel, Erzdiebe

LERNPROGRAMM:

alle Fallen + entschärfen, Feindkampf
manche Fallen

GILDE: Freie Diebe

Hauptsitz: Freies Lager

anderweitiges Vorkommen:

"SOZIALE" FUNKTION: Die Freie Diebe beschaffen Material für das schwächste Lager. Sie lehnen die Buddeln des Freie Lagers fallen aufzustellen, um sich vor Monstern in den Mägen zu verteidigen

AUSBRUCHSPLAN: -

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Dieb XP

EXCLUSIV AB LEVEL: 3

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N):

NEURALE B Z G:

SCHLECHTE B Z G:

LERNPROGRAMM:

Fallen, Formkampf

