

GILDE: Junta

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

anderweitigen Vorkommen: -

Größe: Mittel

"SOZIALE" FUNKTION: Höchste Kriegsgilde, Augen scheinlich mächtigste Gruppierung
Tauscht Erz von Buddlern → verteilt Vergünstigungen in altem Lager und
behält Löwenanteil. Erpreßt Wegzoll von Freien Buddlern auf Weg nach
Marktplatz

AUSBRUCHSPLAN: - (Der Junta geht es gut)

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Paladine LEV7, Tempelwache LEV7,
Schläger LEV6+, Spitzel LEV7. SC muß Juntamitglied töten

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:
(s.o. - keine anderen Gilden erlaubt)

(keine höheren Gilden erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - X

Kampfmagier - Die geduldeten Mächtigen im Zentrum des Alten Lagers

Schläger - unsere Junge

Spitzel - Wenn ihnen ein anderer mehr zahlt, schneiden sie uns die Kehle

Heilmagier - Schon schlimm genug, daß wir die Kampfmagier am Hals haben durch

Paladine - Diese Bauern könnten es viel einfacher haben - gute Kämpfer aber

Erzdiebe - Diese Ratten denken sie könnten uns bestehlen - tötet sie alle zu wenig!

GH Diebesgilde - Wo ist unsere neue Progenlieferung?

Fallensteller - Harmlos

Gurus - Diese Seleterspinner werden uns langsam zu mächtig

Novizen - Harmlose Spinner

Tempelwache - Parade Kämpfer, könnten den Tempel beherrschen - zu dummen!

Beschwörer - Gut, daß der Typ nicht im selben Geschäft ist wie wir

Buddler - geben alles Erz ab - brav!

Freie Buddler - verhasste Abtrünnige
Halborles - (Kraaken am Thron)

Außenwelt - guter Wirtschaftspartner

grobes LERNPROGRAMM:

Menschen

Critical Hit

Alle Kampftechniken

(Ferkampf "uns" gut)

GILDE: Schläger

Hauptsitz: Altes Lager

anderweitigen Vorkommen: AL-Arena, Buddlerfort

Größe: groß

"SOZIALE" FUNKTION: Fundament der Junta-Pyramide. Verteidigen altes Lager, Buddler bei der Arbeit und sorgen für Ruhe und Ordnung im Alten Lager; Arena vorstehende; gelegentliche Raubzüge gegen

AUSBRUCHSPLAN: Erkonzentris der freien Buddler
Träumen davon, eines Tages die Lippe der Sturme zu nehmen

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Die Schläger nehmen alles auf, was sich behaupten kann und nicht in Verdacht steht, ein Verräter zu sein

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden: 3 für alle

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Eines Tages mische ich auch ganz oben mit

Kampfmagier - Wir sollten uns gegen diese Maden verbünden - PSST! nicht so laut

Schläger - X

Spitzel - Nützlich! Gesindel... wenn man mit ihnen umzugehen weiß.

Heilmagier - Behandelt sie mit Respekt - nicht alle Verletzungen heilen durch Medizin

Paladine - Ohne eure Magie machen wir euch platt

Erzdiebe - Vorwitzige Wisner - wir zertreten euch (wenn wir euch kriegen würden)

GH Diebesgilde - Diese ERZDIEBE sind schlauer als gut für sie ist

Fallensteller - Gut gegen Minkuraffen. Für größere Gefahren braucht man Kämpfer!

Gurus - Die sind ja schlimmer als unsere Kampfmagier - mach eben Bogen draus

Novizen - Wollen Leute abwaschen - dreist! Müßten in Schranken gezwungen werden ^{aber nicht von uns}

Tempelwache - Nicht so gute Kämpfer wie wir aber vornehm: unheimlicher Blick

Beschwörer - Die kann Kampfmagier werden schon wissen, warum sie sich fürchten

Buddler - Gutes Publikum (Arena)

Freie Buddler - Abtrünnige

Halborkes - gefährliche Gegner

grobes LERNPROGRAMM:

Nahkampf

Fernkampf

GILDE: Spitzel

Hauptsitz: altes Lager, äußerer Ring

anderweitigen Vorkommen: Alle anderen Lager - getarnte Spitzel

Größe: klein

Meuchler und Spione.

"SOZIALE" FUNKTION: Lose Gruppierung. Niedrige Level kriegen XP für Jobs/Laufen an Gildemeister, werden fast immer zu Doppelspielen, wenn sie von Heilmagier (die sie erkl. nicht brauchen) oder PSI Gurus (denen sie nichts vormachen können) erwischt werden. Dieses Doppelspiel kann solange aufrecht erhalten werden, bis MEBLAG erreicht ist, dann wollen die anderen Gilden nichts mehr mit ihnen zu tun haben

AUSBRUCHSPLAN:

KEINER

vormachen können) erwischt werden. Dieses Doppelspiel kann solange aufrecht erhalten werden, bis MEBLAG erreicht ist, dann wollen die anderen Gilden nichts mehr mit ihnen zu tun haben

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Aufnahmeprüfung: Meucheln eines Feindes

Wenn schon in anderer Gilde: Meucheln eines alten Gildegenossen

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

5 für Erzdiebe, Fallensteller

3 für alle anderen (sonst zu bekannt für Spione)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Gibt uns ein Stück vom Kuchen und wir erledigen es/ihn

Kampfmagier - Niemals einem Kampfmagier eine Bitte abschlagen

Schläger - Diese arroganten Barbaren würben ohne uns gar nicht WENN sie auf Maul Spitzel - X | haben sollten

Heilmagier - Gehören zwar nicht zu uns aber beantworte ihre Fragen -> Heilung

Paladine - Gib dich nie erheim zu erkennen. diese Mowste lassen nicht mit sich reden

Erzdiebe - Kollegen (Gildenehre) unsere Organisationen bestimmen den Info-Fluss

GH Diebesgilde - Die Erzdiebe sind nicht nur gute Diebe sondern auch gute Lügner

Fallensteller - Würden verdammt gute Diebe abgeben

Gurus - Ja, ich rede - aber sich nicht so an (wo ist der Ausgang?)

Novizen - Harmlos aber wenn du einen Auftrag hast, werde sie besser.

Tempelwache - Harmlos, aber wenn sie dich inlagrant erwidern gehts ab zum Guru

Beschwörer - Tu mir nichts - Ich hatte mit dem Anschlag nichts zu tun!

Buddler - Haben wir auch nichts unterschlagen?

Freie Buddler - Freiwild für Erzjagd

Halbortles - zu dumm um gefährlich zu sein

grobes LERNPROGRAMM:

Meucheln

Verstecken

Schleichen

GILDE: Kampfmagier

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: 3-5 Mann

"SOZIALE" FUNKTION: Unangefochtener Meister der Zerstörung. Made in Speech
im Zentrum des Alten Lagers. Respektiert. Kriegen von Junta, wonach
sie verlangen - das ist aber ein bescheidener Teil. Exklusive Wünsche
werden funktlichst von der Junta erfüllt - selten

AUSBRUCHSPLAN:

evtl. magisches Portal erschaffen - Plan eher sporadisch
verfolgt

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Magic Missile

Die KM nehmen nur Lehrlinge mit ungewöhnlichem magischem
Talent. Dies erkauft sich der SC bei Lehren

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

- 1 PSI-Novizen
- 3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Stehen uns nicht im Weg und haben alles gut unter Kontrolle

Kampfmagier - X

Schläger - Primitive Würmer

Spitzel - kostenlose Informanten - wenn man mit dem Rücken zur Wand steht

Heilmagier - Unsere Kollegen haben sich den falschen Kreis ausgesucht

Paladine - Wenn sie nicht so naïv wären, wären sie ein ebenbürtiger Gegner

Erzdiebe - Totes Fleisch

GH Diebesgilde - Irigendwas stimmt hier nicht

Fallensteller - (neutral)

Gurus - Pfluscher

Novizen - Pfluscher - Anwärtler

Tempelwache - dilettantische Pfluscher

Beschwörer - Meister, befehl mir

Buddler - kostenlose Erzlieferanten

Freie Buddler - schlaue Jungs

Halborles - Tiere

grobes LERNPROGRAMM:

- KM-Sprüche LES 1-7
- Magie erkennen

GILDE: Heilmagier
anderweitigen Vorkommen: -

Hauptsitz: Neues Lager

Größe: Klein

"SOZIALE" FUNKTION: Kopf des kleinen Lagers. Heilen Lagergilden verbilligt
Heilen andere / erwecken Tote für [Geld]. Schicken Erzdiebe in
Altes Buddler fort. Sind überall respektiert wegen ihrer Heilfähigkeit.

AUSBRUCHSPLAN: Horten Erz. Kleiner Bestandteil → Astralboostertränke
Kollektive Anstrengung: mit Magie die Barriere zu zerstören
Forschen nach optimalen Spruch

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: SC muß Cure-Spruch beherrschen
Versagt er dabei, wird er vom Hof gejagt. 2. Chance wird
durch forcierten NSC-Dialog angekündigt

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

- 1 für PSI
- 3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Man müßte die Barriere eigentlich stehen lassen

Kampfmagier - Es waren KM, die die Barriere errichteten, WIR bezwingen sie

Schläger - Geistig schwache Junta-Herdentiere

Spitzel - Ägerlich

Heilmagier - X

Paladine - Zuverlässige Verteidiger

Erzdiebe - Verwundet? Jammer nicht. Hast du das Erz? Gut. Leg dich hin und entspann dich!

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - Paßt uns bloß auf unsere Buddler auf

Gurus - Diese Drogenbarone bringen das magische Gefüge in Unordnung

Novizen - Es ist unser Erz! Laßt die Freien Buddler in Ruhe!

Tempelwache - Arbeite doch lieber für uns.

Beschwörer - Es ist einsam an der Spitze

Buddler - Arme Sklaven

Freie Buddler - Was können wir für euch tun

Halborbes - Barbaren

grobes LERNPROGRAMM:

- Heilmagiersprüche Level 7
- Magie scheitern
- natürliche Heilung

GILDE: Paladine

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitigen Vorkommen:

Größe: Mittel bis groß

"SOZIALE" FUNKTION: Hassen die Aussenwelt. Bedrängen die Freien Buddler und das Neue Lager. Kriegen von Bauern umsonst Nahrung und von HM umsonst Heilung. Beste niedere Kämpfergilde

AUSBRUCHSPLAN: glauben an den Plan der Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Kämpfer XP

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

- 1 Kämpfer, Schläger, Spitzel
- 2 Novizen, Erzdiebe
- 3 Heilmagier, Tempelwache, Fallensteller

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Barone? Speichellecker der Aussenwelt meunen wir euch

Kämpfermagier - Wagt uns nicht zu drohen

Schläger - Gesindel! Einer von uns auf zwei von euch und wir siegen

Spitzel - Hau ab und sag deinem Boß er möge mich...

Heilmagier - Gut, daß wir nicht auf die Medizin der Art angewiesen sind

Paladine - X

Erzdiebe - Wir müssen mit euch arbeiten aber nicht mit euch feiern

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - Dafür, daß es einfache Förster sind, machen sie ihren Job gut

Gurus - Unheimliche Gestalten - Sind wohl mit dem Bösen im Bunde/Dekadent!

Novizen - Diese Verblendeten stellen mit ihren Angeboten für UNS keine Versuchung dar.

Tempelwache - Werdet wach - aus euch könnten gute Paladine werden

Beschwörer - Die Heilmagier werden wissen, warum sie so vorsichtig sind.

Buddler - Feige Arbeitsdrabner

Freie Buddler - ehrliche Arbeiter

Halborbes - dumm aber zäh

Außenwelt - Wir sind nicht mehr eure Sklaven!

grobes LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche

Les 1-3. Natürliche Heilung

Nahkampf

GILDE: Erzdiebe

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: In allen anderen Lagern, vor allem in der Nähe des Erzdepots.

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION: stellen aus Buddlerfort Erz für Heilmagier-Stud Sprüche auf ihre Faust und beschaffen Infos für neues Lager. Manchmal beschaffen sie entgegen ihrer Order Erz aus den freien Minen

AUSBRUCHSPLAN: Die Erzdiebe glauben an den Plan des Heilmagier

Sie stehen in dem Ruf, alles organisieren zu können, so bekommen niedrige Level über ihre niedrigen Aufträge von anderen Gilden. Höhere Level können auch direkt von fremden Gilden angeprochen werden.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

3 Erz beschaffen -
woher ist egal

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

5 für Spitzel / Fallensteller

3 für alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Oberbrutale Oberwidersacher

Kampfmagier - Wir sind ihnen schadebar egal - sie uns auch

Schläger - Laß dich nie von einem erwischen, Brutale Widersacher

Spitzel - Eine Krähelacht der anderen kein Auge aus

Heilmagier - Eine Hand wäscht die andere

Paladine - Steh mich nicht so böse an, sonst sag ich's den Heilmagier

Erzdiebe - X

GH Diebesgilde - Diese Spitzel sind bessere Diebe als wir dachten

Fallensteller - Wir können viel voneinander lernen - auf gute Zusammenarbeit

Gurus - zuverlässige Kunden

Novizen - Harmlos

Tempelwache - bring' mich doch zum Guru - wirst schon sehen...

Beschwörer - Geh wie allein in den Wald...

Buddler - Reg dich ab, du kriegst mich ^{so wie ich!}

Freie Buddler - Mir kannt Du Frauen

Halborkes - uns egal

grobes LERNPROGRAMM:

Taschendiebstahl

Schlösser öffnen

Akrobatik

GILDE: Fallensteller

Hauptsitz: Freies Buddlerfort

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: klein

"SOZIALE" FUNKTION: Lehren freie Buddler Fallen aufzustellen, um sich vor den Monstern in den Lohen verteidigen zu können. Manchmal gehen sie mit in die Lohes um die Buddler mit Feurkampf zu verteidigen. "Höchste" Gruppe im Freien Lager

AUSBRUCHSPLAN:

Hoffen, daß sich die Buddler freibuddeln. Kennen auch den Ausbruchplan der Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Dieb XP o. Feurkampf XP

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

5 für Erzdiebe

3 für alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Halsabschneider! Haben es auf unser Erz abgesehen

Kampfmagier - haben uns nichts getan

Schläger - Dumme brutale Plage - gut daß es die Paladine gibt.

Spitzel - Macht, daß ihr wegkommt

Heilmagier - Heilen uns für ein faures Poas

Paladine - Helfen uns gegen Monstre und Schläger

Erzdiebe - Würden es nie wagen, uns zu bestehlen (oder?)

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - X

Gurus - brauchen unser Erz für Drogen - gute Geschäftspartners

Novizen - keine Probleme

Tempelwache - Willkommenene Hilfe, nur das Enthaltensamkeit gefaselt

Beschwörer - Unheimlich!

Buddler - lasst euch nur unterdrücken, Weichtlinge

Freie Buddler - unsere besten Kollegen

Halborkes - Was haben wir alle gegen sie

grobes LERNPROGRAMM:

Feurkampf waffenmeister

alle Fallen (aufstellen & entschärfen)

(Nalekampff mittel)

GILDE: Gurus

Hauptsitz: PSI Tempel Heiligtum

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: 3 Leute

"SOZIALE" FUNKTION: Spitze des PSI Tempels. Feiern wilde Orgien mit PSI-Groupies. Versuchen, mit dem vereinten Willen der Novizen den Schläfer zu erreichen. Höchste PSI-Klasse

AUSBRUCHSPLAN:

Der Schläfer erwache...

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: PSI-Novize Level 7

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

(>0. keine anderen Gilden erlaubt)

(keine höheren Gilden erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Mische euch nicht ein, dann geht alles gut

Kampfmagier - Ihr unterschätzt unsere Macht - kommt uns nicht in die Quere

Schläger - versoffenes Pack

Spitzel - So, du wolltest spionieren! Dann erzähl mal

Heilmagier - Wir brauchen deine Sympathie nicht. Für deine Dienste können wir

Paladine - Interesse an einem Job als Tempelwache? | ggf-Zahlen.

Erzdiebe - Also, für unsere nächste Party brauchen wir...

GH Diebesgilde - Ist von unserer letzten Orgie so wenig übriggeblieben?

Fallensteller - keine Probleme, solange ihr uns nicht unsere Drogen

Gurus - X | vorerhältet

Novizen - Hört auf unsere Worte - dann wird auch der Schläfer befreit

Tempelwache - zuverlässige Ordnungshüter

Beschwörer - Dieser Misthaerl macht Anti-Propaganda!

Buddler - Habt ihr Lust bei uns zu buddeln?

Freie Buddler - Geschäftspartner

Halborbes - leicht zu beherrschen

grobes LERNPROGRAMM:

Alle PSI-Sprüche

GILDE: Novizen

Hauptsitz: PSI-Tempel

anderweitiges Vorkommen: in allen anderen Lagern, versuchen neue

Novizen anzuwerben

Größe: mittelgroß

"SOZIALE" FUNKTION: Rekrutieren neue Novizen; Sich Kurieren;
Erkunden die Dungeons. Mädchen für alles.

AUSBRUCHSPLAN:

Der Schläfer erwache... was immer das auch genau bedeutet

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: keine

(Der SC kump die Frage: Hast du die Lehren der Gurus
verinnerlicht? mit JA beantworten)

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

Heilmagier, Kampfmagier, Paladine Lev 1
alle anderen Lev 3

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Besser nicht mit den Mächtigen anlegen

Kampfmagier - Zu arrogant um die Wahrheit zu erkennen

Schläger - Finger weg, Grobian, ich will doch bloß reden

Spitzel - Interesse an einem völlig neuen... Hey warum läufst Du diesen Weg?

Heilmagier - Ihre Magie macht sie blind für neue Wege

Paladine - Harte Brocken. Die bekehren wir nie.

Erzdiebe - Interesse an einem völlig neuen Lebensweg?

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - Habt ihr den Stoff? Lass mal probieren.

Gurus - Lehre mich das wahre Sein, Meister

Novizen - X

Tempelwache - Unsere Brüder verdienen Respekt

Beschwörer - Unser Meister sagt, wir sollen ihn meiden

Buddler - <neutral>

grobes LERNPROGRAMM:

PSI-Sprüche Lev 1-7

Freie Buddler - Geschäftspartner

Halborkes - gute Übungsobjekte

GILDE: Tempelwache

Hauptsitz: PSI-Tempel

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: mittel

"SOZIALE" FUNKTION: Polizei im PSI-Tempel = Scheitern dem Tempel nach außen. Werden als Schutz für freie Buddler abkommuniziert. Durchsuchen die Dungeons

AUSBRUCHSPLAN:

Die Gurus werden schon wissen, was sie tun.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Kampf XP (ermittelt durch Gedankenlesen)

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

LEV 3 für alle

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Was ihr macht, geht uns nichts an

Kampfmagier - Arrogante Mistkerle

Schläger - Bessere Kämpfer aber nicht aus der Reihe zu bringen

Spitzel - Was machst Du hier? Komm mal mit...

Heilmagier - Heilt uns aber leidet uns nicht voll - wir beschützen eure Buddler

Paladine - Ihr solltet unseren Weg genauso respektieren, wie wir euren

Erzdiebe - Hey, hier geht's zum Guru - Wo willst Du hin?

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - Wen sollen wir schützen?

Gurus - Alles, was ihr sagt

Novizen - Wo warst Du bei der letzten Versammlung?

Tempelwache - X

Beschwörer - Benimm dich bloß, solange Du bei uns im Lager bist.

Buddler - (neutral)

Freie Buddler - Wer will euch was tun?

Halborles - Ungefährliche Mitstreiter

grobes LERNPROGRAMM:

PSI-Sprüche Lev 1-3

Nahkampf

GILDE: Beschwörer

Hauptsitz: Einsamer Turm im Wald

anderweitiges Vorkommen: —

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION: Höchste Magierklasse.

AUSBRUCHSPLAN:

Versucht, einen Erzdämon zu beschwören
oder den Dämon (Schläfer) zu finden und zu kontrollieren

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Heilmagier LER7 Kampfmagier LER7

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

(5.00 - keine anderen Gilden erlaubt)

HM & KM < LER7 jagt die Beschwörer weg, allen anderen hat er
(keine höheren Gilden erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

einen
kleinen Dämon
auf den Hals

Junta - Eure weltlichen Belange interessieren mich nicht

Kampfmagier - Strengt euch an, Kinder, es gibt viel zu lernen

Schläger - Schweize

Spitzel - Ratten

Heilmagier - Lasst euch keinen Saufrucht mit euer Untergang sein

Paladine - Ihr werdet nie wahre Meister sein - Verschwender des Talents

Erzdiebe - Schlangen

GH Diebesgilde - Nie gehört

Fallensteller - Wachhunde

Gurus - Diese Idioten wecken einen Erzdämonen auf

Novizen - Verschwindet - Ihr würdet mich sowieso nicht verstehen

Tempelwache - Ihr verkauft nicht nur euer Schwert sondern auch eure Seele

Beschwörer - X

Buddler - einfache Kreaturen

Freie Buddler - nuttige Kreaturen

Halborles - wilde Kreaturen

grobes LERNPROGRAMM:

Alle Dämonen
Beschwörungs und
Beherrschungssprüche

GILDE: GH Diebesgilde

Hauptsitz: Geheimhöhle bei verlassener Mine

anderweitiges Vorkommen: Geheimraum in der Kanalisation des alten Lagers. Kennen Geheimgänge, die Minen und fast alle Lager miteinander verbinden

Größe: sehr klein

"SOZIALE" FUNKTION: Selbstzweck.

Die GHDG führt für Gefängnisverhältnisse ein fürstliches Leben. Jedes Mitglied hat ein ANTI-PSI-Amulett, das aus best. Gem. hergestellt wird

AUSBRUCHSPLAN: Die GHDG weiß um alle anderen Ausbruchspläne aller anderen Gilden. Sie hält sich bereit, den erfolgversprechendsten Versuch zu unterstützen.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Spitzel LEV 7, Erddieb LEV 6+, Fallensteller LEV 6+

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden: (S.o. - keine anderen Gilden erlaubt)

(keine höheren Gilden erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Bluten sollt ihr

Kampfmagier - Futter

Schläger - Futter

Spitzel - [möglicher Nachwuchs]

Heilmagier - Größte Vorsicht beim bestehlen - besser nicht verärgern

Paladine - Futter

Erddiebe - [möglicher Nachwuchs]

GH Diebesgilde - X

Fallensteller - [möglicher Nachwuchs]

Gurus - Auch ihr sollt bluten

Novizen - Futter

Tempelwache - Futter

Beschwörer - Finger weg! Die Rache der Dämonen wäre fürchterlich!

Buddler - Futter

Freie Buddler - Futter

Halborles - da gibts nichts zu holen

grobes LERNPROGRAMM:

alle Lerninhalte der Spitzel, Erddiebe und Fallensteller

GILDE:

Hauptsitz:

anderweitigen Vorkommen:

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION:

AUSBRUCHSPLAN:

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta -

Kampfmagier -

Schläger -

Spitzel -

Heilmagier -

Paladine -

Erzdiebe -

GH Diebesgilde -

Fallensteller -

Gurus -

Novizen -

Tempelwache -

Beschwörer -

grobes LERNPROGRAMM:

Buddler -

Freie Buddler -

Halborkes -