

GILDE: Junta

anderweitigen Vorkommen: -

Größe: Mittel

"SOZIALE" FUNKTION: Höchste Kriegsgilde. Augenscheinlich wichtigste Gruppierung

Tauscht Ert von Buddlen → verteilt Vergünstigungen in altem Lager und
behält Löwenanteil. Erpreßt Wegzoll von Feinen Buddlen auf Weg nach
Marktplatz

AUSBRUCHSPLAN: - (Der Junta geht es gut)

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Paladin LEV7, Tempelwache LEV7,
Schläger LEV6+, Spitzel LEV7. SC umß Juntamitglied töten

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

(keine höheren Gilde erlaubt.)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - X

Kampfmagier - Die geduckten Mächtigen im Zentrum des Alten Lagers

Schläger - Unsre Jungs

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

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

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

Eitdiebe - Diese Ratten denken sie könnten uns bestohlen - tötet sie alle zu wenig!

GH Diebesgilde - Wo ist unsere neue Drogenlieferung?

Fallensteller - Harmlos

Gurus - Diese Seelenstriker werden uns langsam zu mächtig

Novizen - Hamlose Spinner

Tempelwache - Parasite Kämpfer, können den Tempel beschützen - zu dumm!

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

grobes LERNPROGRAMM:

Menschlein

Critical hit

Alle Kampftechniken

(Ferkampf i. nur "gut")

Hauptsitz: Altes Lager/Zentrum

Buddler - geben alles Ert ab - brav!

Freie Buddler - verhaftete Abtrünnige

Halborkes - (Krieger am Thron)

Außenwelt - Guter Wirtschaftspartner

GILDE: Schläger

Hauptsitz: Alts Lager

anderweitiges Vorkommen: AL-Arena, Buddlerfort

Größe: groß

"SOZIALE" FUNKTION: Fundament der Junta-Pyramide. Verteidigen alts Lager, Buddler bei der Arbeit und sorgen für Ruhe und Ordnung in Alter Lager; Arenavorsitzende; gelegentliche Raubzüge gegen

AUSBRUCHSPLAN: Erkonneis der freien Buddler

Träumen davon, eines Tages die Lippe der Stunde zu erkauen

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

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde: 3 für alle

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Einer Tag wische ich auch ganz oben mit

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

Schläger - X

Spittel - Nützliches Gesindel, wenn man mit ihnen umzugehen weiß.

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

Paladine - Ohne eure Magie machen wir euch platt

Erzdiebe - Vorwitzige Wörter - wie zerstören endet (wenn wir euch besiegen würden)

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

Fallensteller - Gut gegen Minieratten. Für größere Gefahren braucht man Kämpfer

Gurus - Die sind ja schlimmer als unsere Kampfmagier - macht einen Bogendistanz

Novizen - Wollen Leute abwecken - droht! Müßten in Schranken gewiesen werden aber nur von mir

Tempelwache - Nicht so gute Kämpfer wie wir das vornicht: unheimlicher Blick

Beschwörer - Die Kampfmagier werden schon wissen, warum sie den freigekriegt

Buddler - Gutes Publikum (Arena)

Freie Buddler - Abtrünnige

Halbordes - gefährliche Gegner

grobes LERNPROGRAMM:

Nahkampf

Fernkampf

GILDE: Spitzel

anderweitiges Vorkommen: Alle anderen Gilden - getarnte Spitzel

Größe: klein

Menschen und Spione.

"SOZIALE" FUNKTION: Lose Gruppierung. Niedrige Level bringen RP für Jobs/Kosmos an Gildenmeister, Werden fast immer zu Doppelagenten, wenn sie von Heilmagier (die sie erstl. noch branden) oder PSI Guru (deinen sie nichts vormachen können) erwischt werden. Dieses Doppelspiel kann solange aufrecht erhalten werden, bis MERLAG erreicht ist, dann wollen die anderen Gilden nichts mehr mit ihnen zu tun haben.

AUSBRUCHSPLAN:

KEINER

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN:
Aufnahmeprüfung: Meucheln eines Feindes
Wenn SC schon in anderer Gilde: Meucheln eines alten Gildegenossen

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

5 für Erzdiele, Fallenstein und

3 für alle anderen (sonst zu bekannt für Spione)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

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

Kampfmagier - Niemals einen Kampf magier eine Bitte abschlagen

Schläger - Diese arroganten Barbaren würfen ohne uns gar nicht WEM sie auf Mord haben sollten

Spitzel - X

Heilmagier - Gilden zwar nicht zu uns aber beantwortete ihre Fragen → Heilung

Paladine - Gib dich wie einem zu erkennen, diese Mörder lassen nicht mit sich reden

Erzdiele - Kollegen (Gildeneltern) Unsere Organisationen bestimmen den Info-fluss

GH Diebesgilde - Die Erzdiele sind nicht nur gute Dilebe sondern auch gute Lügner

Fallensteller - Würden verdammt gute Dilebe abgeben

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

Novizen - Harmlos aber wenn Du einen Auftrag hast, meide sie besser.

Tempelwache - Harmlos, aber wenn sie dich in flagranti erwischen geht ab zum

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

grobes LERNPROGRAMM:

Meucheln

Verstecken

Schleichen

Buddler - Haben wir auch nichts unterschlagen?

Freie Buddler - Freiwild für Erjagd

Halborkes - zu dumm um gefährlich zu sein

GILDE: Kampfmagier

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: 3-5 Mann

"SOZIALE" FUNKTION: Unangefochtene Macht der Zerstörung. Made im Speck im Zentrum des Alten Lagers. Respektiert. Kriegen von Junta, wonach sie verlangen - das ist aber ein bescheidener Teil. Exklusivität wird da werden häufig von der Junta erfüllt - selten
AUSBRUCHSPLAN:
evtl. magisches Portal erschaffen - Plan eher sporadisch, verfolgt

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Magic Missile

Die Knechten nur Lehrlinge mit ungewöhnlichem magischen Talent. Dies erkämpft sich der SC bei Lehrern

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

- 1 PSI - Novizen
- 3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

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 naiv wären, wären Sie ein ebenbürtiger Gegner

Erzdiebe - Totes Fleisch

GH Diebesgilde - Irgendwas stimmt hier nicht

Fallensteller - (neutral)

Gurus - Pfluscher

Novizen - Pfluscher - Anwärter

Tempelwache - dilettantische Pfluscher

Beschwörer - Meister, befiehl mir

grobes LERNPROGRAMM:

KM-Sprüche L1-7

Magie erkennen

Hauptsitz: Altes Lager/Zentrum

Buddler - kostenlose Erzlieferanten

Freie Buddler - schlame Jungs

Halborkes - Tiere

GILDE: Heilmagier

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitigen Vorkommen: —

Größe: Klein

"SOZIALE" FUNKTION: Kopf des kleinen Lagers. Heilen Lagergilden verbilligt

Heilen andere / erwecken Tote für [Geld]. Schicken Erzdiebe in Altes Buddle fort → Sind überall respektiert wegen ihrer Heilfähigkeit.
AUSBRUCHSPLAN: Horden E+Z. Kleiner Bestandteil → Astralboostertränke
Kollektive Anstrengung: mit Magie die Barriere zu zerstören
Forschen nach optimalen Sprüchen

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 Gilde:

1 für PSI

3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Man müßte die Barriere eigentlich stehen lassen

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

Schläger - Geistig schwache Junta-Herdantiere

Spitzel - Äußerlich

Heilmagier - X

Paladine - Zuverlässige Vertheidiger

Erzdiebe - Verwundet? Jammer nicht, flayt 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 Ölflüssig in Konservierung

Norizen - Es ist unser Erz! Läßt die Freien Buddler in Ruhe!

Tempelwache - Arbeitet doch lieber für uns.

Beschwörer - Es ist einsam an der Spitze

Buddler - Arme Sklaven

Freie Buddler - Was können wir für euch tun?

Halborkes - Barbaren

grobes LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche Level 1-7

Magie schenken

natürliche Heilung

GILDE: Paladine

anderweitiges Vorkommen:

Größe: Mittel bis groß

"SOZIALE" FUNKTION: Hassen die Aussenwelt. Bedürfen die Freien Buddler und des Neuen Lagers. Kriegen von Bauern um sonst Nahrung und von HM um sonst Heilung. Beste niedere Kämpfergruppe

AUSBRUCHSPLAN: glauben an den Plan der Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: KämpferXP

1. Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

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

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Barone? Speichelkleber der Aussenwelt neukneu wir euch

Kampfmagier - Wagt uns nicht zu drücken

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 des Acht aufgewiesen 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 Angebissen für UHS keine Voraussetzung dar.

Tempelwache - Werdet wach - aus euch lebendiger gute Paladine werden

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

grobes LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche

Lernt 1-3. Natürliche Heilung

Nahkampf

Buddler - Feige Arbeitsdrohnen

Freie Buddler - ehrliche Arbeiter

Halborkes - dumme aber zäh

Außenwelt - Wir sind nicht mehr eure Sklaven!

GILDE: Erzdiebe

anderweitigen Vorkommen: In allen anderen Lagen, vor allem in der Nähe der Erzdepots.

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION: stehlen aus Buddlerpost Erz für Heilmagier. Sind Spione auf eigene Faust und beschaffen Infos für Neues Lager. Machen sie beschaffen sie entgegen ihrer Order Erz aus den freien Minen.

AUSBRUCHSPLAN: Die Erzdiebe glänzen an den Plan des Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

3 Erz beschaffen - woher ist egal

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

5 für Spitzel / Fallensteller

3 für alle anderen

Hauptsitz: Neues Lager

Sie stehen im Ruf, alles organisieren zu können, so bekommt niedrige Level über ihre Mittler Anträge von anderen Gilde. Höhere Level können auch direkt von fremden Gilde aufgerufen werden.

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Oberbrutale Oberwälde Sachar

Kampfmagier - Wir sind ihnen schadebar egal - sie uns auch

Schläger - Laß dich nie von einem erwischen, Brutale Widersacher

Spitzel - Eine Krähe hacht der anderen kein Auge aus

Heilmagier - Eine Hand wäscht die andere

Paladine - Sich 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 vorerhander lernen - auf gute Zusammenarbeit

Gurus - zuverlässige Kunden

Norizen - Harmlos

Tempelwache - bring mich doch zum Guru - wirft schon selten...

Beschwörer - Geh wie allein in den Wald...

grobes LERNPROGRAMM:

Taschendiebstahl
Schlösser öffnen
Akrobatik

Buddler - Reg dich ab, du kriegt mich

Freie Buddler - Mir kann ich Da trauen

Halborkes - uns egal

GILDE: Fallensteller

anderweitigen Vorkommen: -

Größe: klein

"SOZIALE" FUNKTION: lehnen freie Buddler Fallen aufzustellen, um sich vor den Monstern in den Höhlen verteidigen zu können. Manchmal gehen sie mit in die Hölen um die Buddler mit Fernkampf zu verteidigen. "Höchste" Gruppe im Freien Lager

AUSBRUCHSPLAN:

Hoffen, daß sich die Buddler freibuddeln. Wenn auch den Ausbruchsplan der Heilmagier

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Dieb XP o. Fernkampf XP

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

5 für Erzdiebe

3 für alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Halsabschneider! Haben es auf unser Erz abgesetzt

Kampfmagier - haben uns nichts getan

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

Spitzel - Macht, daß ihr wegkommt

Heilmagier - Heilen uns für eine fairer Preis

Paladine - Helfen uns gegen Monste und Schläger

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

GH Diebesgilde - ?

Fallensteller - X

Gurus - brauchen unser Erz für Drogen - gute Geschäftspartner

Novizen - keine Probleme

Tempelwache - Willkommen eine Hilfe, nur das Enthaltsamkeit gefasst

Beschwörer - Unheimlich!

Unerwt-

grobes LERNPROGRAMM:

Fernkampfwaffenmeister

alle Fallen (aufstellen & entschärfen)

(Nahkampf mit Hel)

Buddler - lässt euch nur unterdrücken, Weichling

Freie Buddler - unsere besten Kollegen

Halborkes - Was haben nur alle gegen die

GILDE: Gurus
anderweitiges Vorkommen: -

Hauptsitz: PSI Tempel Heiligtum

Größe: 3 Leute

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

AUSBRUCHSPLAN:

Der Schläfer erwache...

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: PSI-Novize Lvl 7

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:
(>= o. keine anderen Gilde erlaubt)

(keine höheren Gilde erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Misch euch nicht ein, dann geht alles gut

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

Schläger - versoffenes Pack

Spittel - So, du wolltest spionieren! Dann es fühl mal

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

Paladine - Interessiert 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

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

Tempelwache - Zuverlässige Ordnungshüter

Beschwörer - Dieser Mistkerl macht Antipropaganda!

grobes LERNPROGRAMM:

Alle PSI-Sprüche

Buddler - Habt ihr Lust bei uns zu buddeln?

Freie Buddler - Geschäftspartner

Halborkes - leicht zu beherrschen

GILDE: Novizen

Hauptsitz: PSI-Tempel

anderweitigen Vorkommen: in allen anderen Lagen, versuchen neue
Novizen anzuwerben

Größe: mittelgroß

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

AUSBRUCHSPLAN:

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

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: keine

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

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

Heilmagier, Kampfmagier, Paladine lev 1
alle anderen Lev 3

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Besser nicht mit den Mächtigen anlegen

Kampfmagier - Zu arrogant um die Wahrheit zu erkennen

Schläger - Finger weg, Großtier, ich will doch Hoff reden

Spitzel - Interesse an einem völlig neuen..., Hey warum läuft Du denn weg?

Heilmagier - Ihre Magie macht sie blind für neue Wege

Paladine - Harte Brocken. Die bekämpfen 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 vereilen

Buddler - <neutral>

Freie Buddler - Geschäftspartner

Halborkes - gute Übungsobjekte

grobes LERNPROGRAMM:

PSI-Sprache Lev 1-7

GILDE: Tempelwache

anderweitigen Vorkommen: —

Größe: mittel

"SOZIALE" FUNKTION: Polizei im PSI-Tempel - Schützen dem Tempel nach außen - Werden als Schutz für freie Buddler abkommandiert. Durchsuchen die Gänge des

AUSBRUCHSPLAN:

Die Guru werden schon wissen, was sie tun.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Kampf XP (ermittelt durch Gedankenlaser)

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

LEV3 für alle

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Was ihr macht, geht uns nichts an

Kampfmagier - Arrogante Mistkerle

Schläger - Bessere Kämpfe aber nicht an der Perle zu bringen

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

Heilmagier - Heilt uns aber habt uns nicht voll - wir beschützen eure Buddle

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?

Halbordes - Ungefährliche Mitstreiter

grobes LERNPROGRAMM:

PSI-Sprüche Lev 1-3

Nahkampf

GILDE: Beschwörer
anderweitigen Vorkommen:

Hauptsitz: Einzamer Turm im Wald

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION: Höchste Magierklasse.

AUSBRUCHSPLAN:

Versucht, einen Erzdämon zu beschwören

oder den Dämon (Schläfer) zu finden und zu kontrollieren

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Heilmagier LERF Kampfmagier LERF

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

(5.000 - keine anderen Gilde erlaubt)

HM & KM < Lerf jagt der Beschwörer weg, allen andern kommt er
(keine höheren Gilde erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Eure weltlichen Belange interessieren mich nicht

Kampfmagier - Strengt euch an, Kicker, es gibt viel zu lachen

Schläger - Schweine

Spittel - Ratten

Heilmagier - Lasst euren Saufkunst nicht einer Untergang seid

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

Norizen - Verschwindet - Ihr würdet mich sowieso nicht verstehen

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

Beschwörer - X

grobes LERNPROGRAMM:

Alle Dämonen

Beschwörungs- und
Beherrschungssprüche

Buddler - einfache Kreaturen

Freie Buddler - mutige Kreaturen

Halbordes - wilde Kreaturen

GILDE: GH Diebesgilde

anderweitiges Vorkommen: Geheimraum in der Kanalisation des
alten Lagers. Kannan Gänge, die Minen und fast alle
Größe: sehr klein

Hauptsitz: Geheimhöhle bei verlorenen
Mine
Lage mit anderen
verbünden

"SOZIALE" FUNKTION: Selbstzweck.

Die GHDG führt für Gefährte/Verhältnisse ein fürstliches Leben
Jedes Mitglied hat ein ANTI-PSI-Amulett, das aus best. Gestalt hergestellt

AUSBRUCHSPLAN: Die GHDG weiß um alle anderen Ausbruchspunkte
aller anderen Gilde. Sie hält sich bereit, den erfolgversprechen-
den Versuch zu unterstützen.

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Spitzel LEV 7+, Erzdieb LEV 6+, Fallensteller LEV 6+

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

(S.o. - keine anderen Gilde erlaubt)

(keine höheren Gilde erlaubt)

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta - Bluten sollt ihr

Kampfmagier - Futter

Schläger - Futter

Spitzel - [möglicher Nachwuchs]

Heilmagier - Größte Vorricht beim bestehlen - besser nicht verärgere

Paladine - Futter

Erzdiebe - [möglicher Nachwuchs]

GH Diebesgilde - X

Fallensteller - [möglicher Nachwuchs]

Gurus - And ihr sollt bluten

Novizen - Futter

Tempelwache - Futter

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

grobes LERNPROGRAMM:

alle Lerninhalte der
Spitzel, Erzdiebe und Fallensteller

Buddler - Futter

Freie Buddler - Futter

Halborkes - da gibt's nichts zu holen

GILDE:

auf der Welt vorkommen:

Größe:

"SOZIALE" FUNKTION:

AUSBRUCHSPLAN:

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilde:

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilde:

Junta -

Kampfmagier -

Schläger -

Spitzel -

Heilmagier -

Paladine -

Erzdiebe -

GH Diebesgilde -

Fallensteller -

Gurus -

Novizen -

Tempelwache -

Beschwörer -

grobes LERNPROGRAMM:

Hauptsitz:

Buddler -

Freie Buddler -

Halborkes -