

ORPHEUS - Spielwelt / Gilden-System

GILDE: Junta

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

anderweitiges Vorkommen: -

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

AUSBRUCHSPLAN: - (Der Mafia geht es gut)

) manchmal Arenawetten

↓ noble Söldner (EV7) / Tempelwache Lcr7

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Mafiaspitze Lcr7 Mafiaschläger Lcr6+
→ Aufnahme kampf; SC wird angeprahlt um 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 Gilde erlaubt

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Kampfumagier, Alte Buddler, Mafiaschläger
Mafiaspitze

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

SCHLECHTE BZG: Freie Buddler, Gurus, Geheime Diebesgruppe

LERNPROGRAMM:

Major Backstab

Critical Hit

- Zweihändige Waffe auf Rücken → Fliehen
- 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.

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Magic Missile

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

1 PSI NOVIZEN

3 alle anderen

Die Kampfmagie nehmen nur SCs mit ungewöhnlichem magischen Talent. Dies "erkauf" sich der SC bei Lehrern

Für Böse Hexe → Zugang erlaubt - Lernen wie Mitgli

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

NEUTRALE BZG: Herkunfts-

SCHLECHTE BZG:

LERNPROGRAMM:

Kampfmagier Sprüche LEV1 - 7

Magie schenken

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem
INTERNE GILDE - Lernen über LEHRER

GILDE: Alte Buddler

Hauptsitz: Altes Lager / Buddlerviertel

anderweitiges Vorkommen: Altes Buddlerfort

"SOZIALE" FUNKTION: schürt Erz → Mafia \leftrightarrow AW Teil der Erzerträge =
Schatzgeld. Mittlere Gruppierung

AUSBRUCHSPLAN: —

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: —

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

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Mafia, Kampfmagier

NEUTRALE B Z G: alle anderen

SCHLECHTE B Z G:

LERNPROGRAMM:

Gänge freilege
erlaubtste Gänge freilege

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem

GILDE: Mafiaschläger (Kämpfer) Hauptstützpunkt: Altes Lager / Kämpferviertel / Area anderweitiges Vorkommen: Altes Buddlerfort

"SOZIALE" FUNKTION: Verteidigen Altes Lager, Altes Buddlerfort und Buddler bei der Arbeit; Arenavorsitzende; bedrohen 08/15-Viertel
→ "Schutzzahlung" für Mafia

AUSBRUCHSPLAN: Träumen davon einer Nachts die Klippe im Sturm zu nehmen

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: KampfXP → Arenakampf

EXCLUSIV AB LEVEL: (MEBLAG): 3 für alle

Die Schläger nehmen alles auf, was sich behaupten kann und nicht im Verdacht steht ein Verräter zu sein.

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Mafia

NEURALE BZG: Kampfunagier

SCHLECHTE BZG: Mafiaspitzel

LERNPROGRAMM:

ORPHEUS – Spielwelt / Gilden-System

GILDE: Mafiaspitze (Diebe) Hauptstz: Altes Lager / Diebeviertel
anderweitiges Vorkommen:ungen in AL-Ausenbereich überall rum

"SOZIALE" FUNKTION: kl.lose Gruppierung, Mafia-Informanten / Handeln mit Infos. Gildenoberhäupter dresen ins AL-Zentrum, d.h. let. SC-Dieb gibt Infos an Oberhäupter (3 Diebe die kl. Diebe von sich schlagen)

AUSBRUCHSPLAN: - kleine Menschenfänge von Mafia

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Aufnahmeprüfung (Auftrag) Level Ø

Bei erfüllte Mission ANGEBOT der Mitgliedschaft

~~EXCLUSIV AB LEVEL: X~~

- A
1 Erzdiele (sollen später ehe
Kämpfer sein)
3 alle anderen

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Mafia

NEUTRALE BZG :-

SCHLECHTE BZG: Kampfmagier Malia schlägt

LERNPROGRAMM:

Bachstab / Stealth / Ausweichen / Hide in Shadows / Verkleiden / Lügen

AL = Altes Lager

ORPHEUS - Spielwelt / Gildensystem

GILDE: Geheime Dibbesgilde! Hauptst^z : Freies Lager

anderweitiges Vorkommen:

Gehirngang in Konsolidation von AL-Zentren

"SOZIALE" FUNKTION: Selbstzweck

ein hoher
PSI NSC
II ist GHDG
Sympath

Die GHG hat
Anti PSI - Annlette
um nicht erfasst
zu werden.

AUSBRUCHSPLAN: "Bouderschaft des Schweigens" weiß um alle Ausbruchspläne der anderen Gruppen und hält sich bereit, diese 1. Erfolgsversprechen den Versuch zu unterstützen.

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: (Mahaspritzel LEV 6) Erzdiab LEV 6

Frois Dies Lev 6

EXCLUSIV AB LEVEL: Ø (siehe Maf'a)

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

keine höhere Grde erlangt

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 horten Erz. Kleiner Bestandteil des Erzes wird verwendet zur Gewinnung von Astralenergie booster tränken (ManaPotions) Wollen magische Barriere mit Spruch bezwingen
→ kollektive Anstrengung aller HM. Forschen nach optimalen Spruch

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: SC muß CURE-Spruch beherrschen

versagt er dabei, wird er vom Hof gejagt. (2. Chance wird durch

EXCLUSIV AB LEVEL: 4

Computerforsceten NSC-Dialo
angekündigt)

1 für PSI

3 für andere

(Böser Hexer Zugang erlaubt - lernen wie Mitglied,

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

NEUTRALE BZG: Buddler Bodyguards, Kaufmagier,
[Selten Jäger]

SCHLECHTE BZG: Alte Buddler, Mafia, Mafia schläger, Mafia spitzel
Sekten Novizen, Sekten Guru's, [Hallows]

LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche Lev 1-7

Magic erkennen

GILDE: noble Söldner

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: -

"SOZIALE" FUNKTION: Die Söldner haben die Außenwelt. Mittler
Gruppierung. Schützen die Heilmagier & die freien Buddler
im Auftrag der Heilmagier. tolerieren die Erzdiebe. Schützen die Bauern

AUSBRUCHSPLAN: Die Söldner glauben an den Plan der
Heilmagier

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Kämple XP

EXCLUSIV AB LEVEL: 1 bei schlechten

2 bei neutralen

3 bei guten Gildebeziehungen

Wichtig: der SC umß 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

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N):

Heilmagier, [Halbheros]

santer haben → exclusiv ab

Level 1!

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

SCHLECHTE B Z G: Mafia, -spitzel, -schläger, Alte Buddler, Kampf-
magier, Sekten Guru, Böser Hexer, Freie Diebe

LERNPROGRAMM:

alle Kampftechniken

ORPHEUS - Spielwelt / Gilden system

GILDE: Erzdiebe

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: (Altes Buddlerfort, Freies Buddlerfort, Altes Lager äußerer Ring) - In den Forts geben sie sich nicht zu erkennen - es sei denn
"SOZIALE FUNKTION": SC ist Gildemitglied

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

AUSBRUCHSPLAN: Buddlerfort

Glauben an den Ausbruchsplan der Heilmagier

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Akrobatik oder Klettern oder
Fallen entschärfen

EXCLUSIV AB LEVEL: 3

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

NEUTRALE BZG: noble Söldner, Mafia Spitzel (Sportlichkeit), alle anderen

SCHLECHTE BZG: Buddler, Mafia Schläger,

LERNPROGRAMM:

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

Fallen erkennen

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem

GILDE: Sekten Novizen Hauptst^z : PSI Tempel

anderweitiges Vorkommen: alle Lager - werben Jungen an (Einzelpersonen, max. kl. Gruppen)

"SOZIALE" FUNKTION: Die Novizen huldigen dem "Schlaf^r". Dies geschieht des Nachts mit allerlei Singang u. dgl. Sie werben neue Jungen an. Für sie ist die Sekt^e Selbstzweck. Erfüllter befragt AUSBRUCHSPLAN: Von Guru oder deren Beauftragter, nicht Warten auf die Hilfe, die ihnen entsteht wenn der Schlaf^r erwacht...

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

SC hat sich als PSI-Junge loyal erwiesen

EXCLUSIV AB LEVEL:

(XP oder Auftrags# min)

X+1 für gute

X für neutrale

Ø für böse

→ Spruchtabelle!

immer Sich zu erscheinen.
vor allen Dingen Info-

beschaffung. Holen

Droge

von

Freie

Buddles



Gegen
leistung
Schutz?

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

NEUTRALE B Z G: Alle anderen

SCHLECHTE B Z G: Böser Hexer

LERNPROGRAMM:

PSI-Spell > bis Telekinetic Storm [lev 5]

ORPHEUS - Spielwelt / Gilden-System

GILDE: SeelenGurus

Hauptsitz: PSI-Tempel

außerweitiges Vorkommen:-

"SOZIALE" FUNKTION: Führer der Schle, wissen um Gefährlichkeit des Schlafers

AUSBRUCHSPLAN: Der Schläfer erwache...

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: PSI-Novize max.Level

EXCLUSIV AB LEVEL: (MAX ERLAUBTER BEITRITS LEVEL
ANDERER GILDEN)

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

NEURALE BZG: Alle anderen

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

LERNPROGRAMM:

PSI-Sprüche ab Levitation

ORPHEUS - Spielwelt / Gilden-System

GILDE: Tempelwache Hauptstⁱtz: 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-Drogenkuriere
AUSBRUCHSPLAN: Auch Brutaler PSI Guru - Stoßtrupp (selten)
Die TW glaubt an die Hilfe des Schäfers

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: Kampf XP ermittelt durch Gedankenleser

EXCLUSIV AB LEVEL: 3 für NOVIZEN

X
1 für Heilmagie) Kampfmaester
& alle anderen

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

NEURALE BZG: Alle anderen

SCHLECHTE BZG: Heilmagier, Kampfmaester, Mafte, ~~Boss~~

LERNPROGRAMM:

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem
INTERNE GILDE - lernen über LEHRER

GILDE: Freie Buddler Hauptst^z: Freies Lager
anderweitiges Vorkommen: - (Marktplatz)

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

AUSBRUCHSPLAN: Versuchen sich unter der Barriere durchzubudeln
Stoßen dabei auf Tempel-Hindernis! und anderorts auf
Minecrawlers - auch Hindernis!

EINTRITSVORAUSSETZUNGEN: keine

EXCLUSIV AB LEVEL: 1 Mafiaopfer, Mafiaschläge, Erzdiebe
3 alle anderen

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Bodyguards, Freie Diebe
Heilmagier, "noble" Söldner, Sehnen Guru, Sehnen Novize,
NEUTRALE BZG: Tempelwachen

SCHLECHTE BZG: Mafia, Mafiaschläge, Mafia spitzel, Erzdiebe

LERNPROGRAMM:

~~alle Fallen + entschärfen, Feinkampf~~
~~manche Fallen~~

GILDE: Bodyguards Hauptstⁱtz: Freies Lager
anderweitiges Vorkommen: (Marktplatz)

"SOZIALE" FUNKTION: Beschützen die Freien Buddler (kleine Gruppe) vor allen Dingen nach außen (Mafia) und bei EZ abgabe auf Marktplatz. Erkunden neue tiefere Höhlensysteme

AUSBRUCHSPLAN: warten darauf, dass die Buddler sich freibuddeln

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Minecrawler töten

EXCLUSIV AB LEVEL: 3

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N): Freie Buddler, Freie Diebe
[Halborthes]

NEUTRALE B Z G:

SCHLECHTE B Z G:

LERNPROGRAMM:

GILDE: Freie Diebe Hauptstⁱtz: Freies Lager
außerweitiges Vorkommen:

"SOZIALE" FUNKTION: Die Freie Diebe "beschaffen" Material
für das schwächste Lager. Sie lehren die Buddeln des Freie-lagers
Fallen aufzustellen, um sich vor Monstern in den Mänteln zu
verteidigen

AUSBRUCHSPLAN: —

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: Dieb XP

EXCLUSIV AB LEVEL: 3

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N):

NEURALE BZG:

SCHLECHTE BZG:

LERNPROGRAMM:

Falle, Feuerkampf

ORPHEUS - Spielwelt / Gildeusystem

GILDE:

auf der Weltes Vorkommen:

Hauptsitz:

"SOZIALE" FUNKTION:

AUSBRUCHSPLAN:

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN:

EXCLUSIV AB LEVEL:

GUTE BEZIEHUNG ZU GILDE(N):

NEURALE BZG:

SCHLECHTE BZG:

LERNPROGRAMM: