

GILDE: Junta

anderweitigen Vorkommen: -

Hauptsitz: Altes Lager / Zentrum

Größe: Mittel

"SOZIALE" FUNKTION: Höchste Kriegsgilde. Augenscheinlich 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: Paladin 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 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 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 weise Progenlieferung?

Fallensteller - Harmlos

Gurus - Diese Seletenspieler werden uns langsam zu mächtig

Novizen - Harmlose Spinner

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

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

grobes LERNPROGRAMM:

Mencheln

Critical Hit

Alle Kampftechniken

(Ferkampf "uns" gut)

Buddler - geben alles Erz ab - brav!

Freie Buddler - verhaßte Abtrünnige

Halborkes -

(Kraaken am Thron)

Außenwelt - Guter Wirtschaftspartner