Demoryas Erbe

Neuland (213)
1. Zeit: 20 min
10 Wappen
100 EP
2. Entscheidung

Marktplatz
1. Zeit: 4 min
2. Kosten: 320 Gold
3. Zeit: 1d
2 Wappen
4. Zeit: 6 min
5 Gold
5. Haupthaus 3
6. Siedlung umbenennen
7. Entscheidung

Wohnviertel
1. Zeit: 35 min
6 Wappen
2. Haupthaus 3
3. Siedlung umbenennen
4. Entscheidung

Farmer
1. Farm 3
2. Zeit: 15 min
3. Entscheidung
4. Zeit: 1d
5. Haupthaus 3
6. Siedlung umbenennen
7. Entscheidung

Wald
1. Zeit: 10 min
2. Monsterfeld (300 G)
570 N
100 EP
3. Zeit: 1 min
4. Entscheidung (folgenlos)
5. Zeit: 12 min
6. Entscheidung (egal)
7. Entscheidung (egal)
8. Entscheidung

E3 E6 E7

4 Tage
Nachbarschafts-pflege (212)
(ZEITLIMIT 24h)
1. Kosten: 3k N
2. Monsterfeld (5.6k)
3. Monsterfeld (1.3k)
4. Monsterfeld (1.3k)
5. Sägewerk 20
6. Haupthaus 3
7. Zeit: 1d
100 Wappen
100 EP

4 Tage
Nachbarschafts-pflege (204)
(ZEITLIMIT 4d)
1. Kosten: 5k N
2. Monsterfeld (5.6k)
3. Monsterfeld (1.3k)
4. Monsterfeld (1.3k)
5. Sägewerk 10
6. Haupthaus 3
7. Zeit: 4d
5 Wappen
100 EP

kein Feld
Unholde (206)
1. Zeit: 1d
2. 3 Magier in Bibliothek
3. Brandpfeil 1
4. Entscheidung
30 Wappen

Antoniusfeuer (202)
1. Reisen (Anheert bei "Dodenwolf")
2. Zeit: 1d
3. Zeit: 10 min
Ausbeute: 1k N
15 Wasser des Silberh.
Farm +10

Misserfolg
Feier (203)
1. Zeit: 15 min
Ress: 1k-3k-0k-1k-3k
Ertrag: -2-0-1-3-2
2. Entscheidung
5 Wappen
100 EP

Ertrag
Feier (162)
1. Zeit: 15 min
Ress: 2k-4k-0k-1k-3k
Ertrag: -2-0-1-3-2
2. Entscheidung
5 Wappen
100 EP

Ertrag
Feier (161)
1. Zeit: 15 min
Ress: 3k-0k-1k-2k-4k
Ertrag: 1-0-2-0-3
2. Entscheidung
5 Wappen
100 EP

Mauer
1. Verbeulung 1
2. 5x Spitzer ausbilden
3. Zeit: 1d
30 LP
4. Entscheidung (folgenlos)
5. Zeit: 30 min
6. Entscheidung (folgenlos)
7. Zeit: 1d
8. Entscheidung (egal)
9. Entscheidung (egal)

jagen
1. Monsterfeld (3k)
2. Monsterfeld (1.4k)
3. Monsterfeld (3.5k)
4. Entscheidung (folgenlos)
5. Zeit: 47 min
6. Entscheidung (egal)
7. Entscheidung (egal)

E6 E7 E8 E9

Der Ausritt (150)
1. 3x Schwerkämpfer ausbilden
2. 5x Skelettkrieger ausbilden
3. Zeit: 15 min
4. 5x Hetzhunde ausbilden
5. 2x Magier ausbilden
6. Kosten: 5k G, 30k N
50 Wappen

nach Abschluss

Der Fremde (151)
1. Zeit: 1d
2. Entscheidung
100 EP

E3 E4 E5

herbringen
1. Kosten: 5k G
2. Zeit: 15 min
3. Entscheidung
4. Zeit: 1d

Kerker
1. 5x Schwerkämpfer ausbilden
2. Zeit: 15 min
3. Entscheidung
4. Zeit: 1d

wegschicken
1. Zeit: 27 min
2. Entscheidung
3. Zeit: 1d

E1 E2 E3

Drämag (189)
1. Monsterfeld (100k)
2. Zeit: 20 min
3. Entscheidung
1x Drämag

opfern
1. Drämag opfern
2. Zeit: 30 min
Ausbeute: 20 Wappen
10 LP
1x Drämags Kristallspitzer

beobachten
1. Zeit: 30 min
2. 100k Opferpunkte
3. Schwarze Magie 1
4. Magische Bindung 15
5. 2x Drämag opfern
6. Zeit: 30 min
20 Wappen
10 LP
1x Drämags Schwert

verlassen
1. Zeit: 2h
2. Drämag opfern
3. Zeit: 1d
Ausbeute: 10 Wappen
5 LP
1x Drämags Kristallspitzer

wissen
Merkwürdiger Mann (170)
1. Kosten: 30k S
2. Monsterfeld (206k)
3. 1x Trank der Verjüngung
4. Zeit: 4h 4m
5. 1x Alter Mann
6. Trank d. V. an Alten Mann geben
7. Entscheidung

Nahkampf
1. Zeit: 1h
1x Schwert des alten Mannes

Vitalität
1. Zeit: 1h
1x Schild des alten Mannes

Unterstützung
1. Zeit: 1h
1x Kraftring des alten Mannes

Transporter
1. Zeit: 1h
1x Gerüchtepermuckaack des alten Mannes

Auf Reise (262)
1. Entscheidung
25 Wappen

Jörg
1. Zeit: 1d
2. 2x Monster jagen
Ress: 5k N
3. Zeit: 1h
4. Entscheidung
5. Zeit: 12h
6. 2x Monster jagen
Ress: 8k N
7. Zeit: 1h
8. Entscheidung (egal)

Alex
1. Zeit: 1d
2. 2x Monster jagen
Ress: 5k N
3. Zeit: 1h
4. Entscheidung
5. Zeit: 12h
6. 2x Monster jagen
Ress: 8k N
7. Zeit: 1h
8. Entscheidung (egal)

Lothart
1. Zeit: 1d
2. 2x Monster jagen
Ress: 5k N
3. Zeit: 1h
4. Entscheidung
5. Zeit: 12h
6. 2x Monster jagen
Ress: 8k N
7. Zeit: 1h
8. Entscheidung (egal)

Erwin
1. Zeit: 1d
2. 2x Monster jagen
Ress: 5k N
3. Zeit: 1h
4. Entscheidung
5. Zeit: 12h
6. 2x Monster jagen
Ress: 8k N
7. Zeit: 1h
8. Entscheidung (egal)

E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8

Spielmacher-Spielstart (159)
1. Kosten: 5k G
2. Entscheidung

Spielmacher-Versteck (158)
ZEITLIMIT 2 h
1. 2x Spionage (max 8h-Radius)
Erfolg: Ress: 500k G

Spielmacher-Spielstart (285)
ZEITLIMIT 4 h
1. 2x Spionage (max 8h-Radius)
Erfolg: Ress: 150k G

Misserfolg
Spielmacher-Spielstart (157)
1. Kosten: 5k G
2. Entscheidung

Orks (211)
1. 6x Pikeniier ausbilden
2. Zeit: 2d
3. Monsteraggi (344k)
Ress: 155k N
37x Orkenhaut
4. Zeit: 1h 30 min
20 Wappen
Ress: 150k S
2x MoostLeCHie

Wolfsplage (209)
1. 1500 Wölfe töten
2. Spionage
3. Kosten: 7.5k G
2x Wilder Cerberus
4. Zeit: 30 min
5. 500 Wölfe töten
6. Zeit: 2h
30 Wappen
Ress: 150k S

Elfenhaare (210)
1. 2x Chimaera ausbilden
2. Zeit: 2d
3. Kosten: 5k G
1x Tau des Dodenwolfs
4. Fährtenleser 1
5. Zeit: 1d
6. Monsteraggi (337k)
Ress: 300k G
7. Zeit: 7d
8. Kosten: 10k G
4x elfischer Jagdhund

Graumoor (191)
1. Vision 13
2. Zeit: 10 min
3. Entscheidung
100 Wappen
350 EP

weitergehen
1. Zeit: 20 min
2. Kosten: 15k N
3. Entscheidung
1x Vars. Reise
4. Zeit: 15 min
5. Siedlung umbenennen
6. Entscheidung
7. Zeit: 1d
8. Zeit: 4 min
Ress: 25k N
15x Schlamm des GrM
9. 15x Schlamm verteilen
Ressourcen d GrM
10. Entscheidung
11. Zeit: 2d

nach Abschluss
schärfen
1. Vision 16
2. Zeit: 1d
3. Verstärkte Mauern 10
4. Zeit: 30 min
5. Siedlung umbenennen
6. 5x Monsterjagd
Ressourcen des GrM
Ress: 100k G
7. Entscheidung
8. Entscheidung
9. Entscheidung
10. Zeit: 2d

Nebelfelder (193)
1. Zeit: 42 min
2. Kosten: 20k G
3. Wetterwind 1
4. Entscheidung
5. Dialyte ausbilden
6. Zeit: 14h
7. Zeit: 30 min
8. Siedlung umbenennen
9. Entscheidung
10. Zeit: 1d
100 Wappen
350 EP

Gasthof
abwarten
1. Zeit: 1d
2. Entscheidung
3. Zeit: 15 min
4. Wetterkontrolle 20
5. 1x Ein Aus
6. Zeit: 10 min
7. Entscheidung
8. Zeit: 2d

nach Abschluss
1. Kosten: 8k G
2. 15x Wasser des Aius
3. 15x Wasser verteilen
4. Kosten: 14k G
80x Wasser des Aius
5. Zeit: 1h
6. Entscheidung
Ress: 1k G
7. Entscheidung
8. Kosten: 10k, 10k N
9. Zeit: 10 min
10. Wetterwende 20
11. Zeit: 1h 30 min
12. Zeit: 10 min
13. Entscheidung
14. Zeit: 2d

Heilige Enklave (190)
1. Gottesfrieden 15
2. Gesellenausbildung 15
3. Zeit: 2h
4. Siedlung umbenennen
5. Kosten: 32k G
15x Erntewarsche
6. 15x Erntewarsche verteilen
7. Kosten: 64k G
15x Erntewarsche
8. Zeit: 10 min
9. Entscheidung
10. Zeit: 20 min
11. Entscheidung (egal)
12. Entscheidung
100 Wappen
350 EP

wahrnehmen
1. Zeit: 10 min
1x Erntewarsche
2. 1x Erntewarsche verteilen
3. Monsterfeld (300G)
4. Ritteel (Anheert im Dekoshop)
Steine: 7-4-0-4-2
2x Elite Templer
5. Entscheidung
6. Zeit: 2d

nach Abschluss
helfen
1. Zeit: 14 min
2. Kosten: 10k G
3. Zeit: 1h
4. Entscheidung
5. Zeit: 2d

Düsterwald (192)
1. Zeit: 13 min
2. Kostgeld (32k Bew.)
3. Zeit: 1d
4. Siedlung umbenennen
5. Entscheidung
100 Wappen
350 EP

helfen
1. Monsterfeld (93k)
1x Ergänzungsfeder
2. Monsterfeld (183k)
Ress: 150k N
Steine: 7-0-2-0-6
1x Ergänzungsfeder
3. Zeit: 1h 15min
4. Entscheidung
5. Entscheidung
6. Zeit: 3d

ignorieren
1. Zeit: 13 min
2. Kosten: 60k G
3. Zeitverlust 1h
Ausbeute: 1x Tau d. 2. un Schwarzkämpfer
4. Entscheidung
5. Zeit: 2d
6. Entscheidung
7. Ressourcen: Ress: 150k G
7. Zeit: 3d

Einsatz der Arbeitssklaven (233)
1. Zeit: 10 min
2. Monsterfeld (21k)
3. Monsterfeld (40k)
4. Monsterfeld (52k)
5. Zeit: 1d
6. Entscheidung

Der rote Baron (216)
1. Monsterfeld (511k)
2. Zeit: 10 min
Ress: 50k-150k-0-0-
50k
Steine: 0-0-0-20-0
50 Wappen

Feuerblumen (220)
1. 5x Magier opfern
2. Zeit: 1h
3. Zeit: 10 min
10 Wappen
Ress: 20k S
50 LP

Die heilige Nacht der Hexen (215)
1. Ritteel (Anheert bei google)
2. Spionage
3. Deko Nebelmoosen platzieren
4. Kosten: 2k-1k-10k-1k-0k
5. Zeit: 2h
6. Monsterfeld (3.3k)
7. Zeit: 1d
8. Zeit: 30 min
9. Zeit: 10h
10. Zeit: 1h
Ress: 1x Bew. je Sorte
7 Wappen
Eier: 5-0-0-0-0
5 LP
5x Schwarzer Rum
200 EP
10x Papiykameraden

Hungersnot (219)
1. Entscheidung
sichern
1. 5x Schwerkämpfer ausbilden
2. Zeit: 10 min
Ress: 25k N
20 Wappen
raubern
1. 2x Spieler einmarden
2. Zeit: 1 min
Ress: 50k G, 10k S
10 Wappen

Eine lange Geschichte (214)
1. Zeit: 3h
2. Entscheidung
Maiektok
1. Monsterfeld (20k)
1x Maiektok
Fasrima
1. Monsterfeld (20k)
1x Fasrima

Diebe in der Schatzkammer (166)
1. Zeit: 2d
2. Monsterfeld (25k)
2. Zeit: 30 min
Ress: 200k G
Steine: 5-4-3-2-1
nach Abschluss

Sternensegen? (169)
1. Entscheidung
opfern
1. Zeit: 1h
20 Wappen
50 LP
100 EP
machgehen
1. Zeit: 1h
2. Monsterfeld (7)
3. Zeit: 2h
4. Zeit: 2h
5. Zeit: 5 min
Ress: 40k N
6. Zeit: 2d
7. Spionage
8. Monsterfeld (50k)
Ress: 200k N
3x Schwert des
Sidiens

Einhörner (271)
1. Entscheidung
10 Wappen
Recherche
1. Ritteel (Anheert bei Einhörner "Recherche")
2. 20 Magier in Bibliothek
3. Zeit: 30 min
1x HI. Stein
4. Wasser
Kosten: 20k E, 20k H
5. 1 Einhorn töten ("Suche")
6. Zeit: 2d
Ress: 300k S
5x Einhornbaden
7. Entscheidung (folgenlos)
Suche
1. Ritteel (Anheert bei Einhörner "Recherche")
2. Zeit: 1d
3. HI. Stein des Aschkorns an Cerberus
4. Zeit: 1d
5. Monsterfeld (42 Einhörner)
6. Ritteel (Anheert bei "Einhörner Recherche")
7. Zeit: 5 min
Ress: 300k S
1x Einhornbaden

Fortschritt (398)
1. Zeit: 3d
2. Entscheidung
3. Zeit: 2d
4. Entscheidung

Haupthaus
1. Haupthaus 13
2. Sägewerk 20
3. 10k Monsteraggi
Ress: 1000k G
4. Haupthaus 14
5. Akkord 20
6. Entscheidung
7. Monsterfeld (470k)
Ress: 800k G
8. Zeit: 1d
9. Heilige Messe
10. Zeit: 1d 10h
11. Entscheidung
12. Entscheidung (Speicher, Verteilgung oder Bibliothek)
13. Entscheidung

Speicher
1. Speicher 13
2. Zeit: 4h
Ress: 200k je Sorte
3. Heiliger Speicher
4. Speicher 14
5. 3 mio Kopfgeld
6. Entscheidung
7. Monsterfeld (532k)
8. Entscheidung (egal)
9. Speicher 15
10. Zeit: 1d 18h
Speicher +2
11. Entscheidung (Haupthaus, Speicher oder Bibliothek)
12. Entscheidung

Verteidigung
1. Verteidigung 1
2. Verstärkte Mauern 21
4. Zeit 4h 25 min
5. 5x Jitzun ausbilden
6. Zeit: 1d
100x Papiykameraden
Verteilgung +1
7. Kosten: 1.8M E, 2.7M H, 204k N
8. Zeit: 5h 17 min
5x Seile's Minmimingun
5x Falken
10. Monsterfeld (778k)
1x Anti-Baell-Bastion
1x Bronzestatue von maddie in Originalwelle
12. Entscheidung (Haupthaus, Speicher oder Bibliothek)
13. Entscheidung

Bibliothek
1. Bibliothek 14
2. 28 Magier in Bibliothek
3. Optimiertes Bauen 22
Ress: 300k-00k-300k-20k-
4. Bibliothek 15
5. 2 mio Kopfgeld
6. 10k Monsteraggi
7. Monsterfeld (603k)
Ress: 700k G
8. 1x Tau des Angelsmyrrhen
9. Bibliothek 16
10. Zeit: 1d 2h
Bibliothek +1
11. Entscheidung (Haupthaus, Speicher oder Verteidigung)
12. Entscheidung

Korndiebe (217)
1. Zeit: 30 min
2. 2 x Spieler auraufen
3. Zeit: 1 min
Eier: 0-0-0-0-5
1x Mauz Drahby

Agrar-wissenschaft (183)
1. Entscheidung
Sägewerk
1. Kosten: 3k - 3k - 1k - 2k - 1k
2. Zeit: 10d
Sägewerk +10
3. Entscheidung
Farmer
1. Kosten: 3k - 6k - 17k - 3k - 1k
2. Zeit: 10d
Farm +10
3. Entscheidung

Fischer
Bergbau (182)
1. Entscheidung
Eisen
1. Kosten: 10k - 7k - 10k - 5k - 7k
2. Zeit: 10d
Eisenmine +10
3. Entscheidung
Gold
1. Kosten: 12k - 7k - 18k - 6k - 8k
2. Zeit: 10d
Goldmine +10
3. Entscheidung
Silber
1. Kosten: 11k - 7k - 18k - 5k - 7k
2. Zeit: 10d
Silbermine +10
3. Entscheidung

Das kleine... (167)
1. Entscheidung
Straße
1. Zeit: 5 min
2. Zeit: 1 sec
1 EP
schalten
1. Zeit: 4h 15 min
2. Entscheidung
Ress: 1 N
erschlagen
1. Kosten: 105 N
2. Zeit: 1 sec
100 EP

B.A.N.K. (185)
1. Entscheidung
10%
1. Kosten: 100k G
2. Zeit: 2d
35%
1. Kosten: 150k G
2. Zeit: 4d
60%
1. Kosten: 250k G
2. Zeit: 6d
Ress: 400k G
100%
1. Kosten: 350k G
2. Zeit: 16d
Ress: 700k G

befahren
wegsetzen

...katzenähnliche Etwas (168)
1. Zeit: 2h
2. Kosten: 100k
3. Monsterfeld (19k)
4. Zeit: 1 sec
30 Wappen
1x Katzenähnliches
Etwas

In einer Gasse (148)
1. Entscheidung
gehen
1. Kosten: 10l G, 10S N
2. Kosten: 20T G, 10 S
3. Zeit: 40 min
4. Monsterfeld (112k)
5. Monsterfeld (112k)
10 Wappen
1x Mirnigis Schild
Gegenleistung
1. Kosten: 200 N, 150 S
2. Monsterfeld (112k)
3. Zeit: 1 sec
10 Wappen
1x Schild Mirnigis
Leitgarde
nein
1. Zeit: 1 sec
1 Wappen
1x Rancizer Löffel

Spezial-verteidigung (288)
1. Kosten: 10k H
2. Entscheidung
Bastion
1. Zeit: 10d
1x Anti-Baell-Bastion
Bronze
1. Zeit: 10d
1x Bronzestatue von maddie in Originalwelle
Happen
1. Zeit: 10d
50k Piepkameraden
Minnin
1. Zeit: 10d
1x Seile's Minmingun

Hexenkater (218)
1. Zeit: 2h
Ress: 1x Bew. G
15 Wappen
2. Monsterfeld (3k)
3. Zeit: 5 min
4. 15 Wappen für Beschwörungsgegenstände
5. Zeit: 2h
6. Zeit: 1d
7. Zeit: 10 min
Ress: 0.5x Bew. G
20 LP
350 EP
8. 10k Piepkameraden
1x Falke
10x Hexengebräu

Haupthaus (359)
1. Haupthaus 13
2. Sägewerk 20
3. 10x Monteraggi
Ress: 1000k G
4. Haupthaus 14
5. Akkord 20
6. Monsterfeld (470k)
Ress: 800k G
7. Zeit: 1d
8. Heilige Messe
9. Haupthaus 15
10. Entscheidung

Speicher (360)
1. Speicher 13
2. Zeit: 4h
Ress: 200k je Sorte
3. Heiliger Speicher
4. Speicher 14
5. 3 mio Kopfgeld
6. Entscheidung (egal)
7. Entscheidung (egal)
8. Speicher 15
9. Zeit: 1d 18h
Speicher +2

Verteidigung (361)
1. Verteidigung 13
2. Verstärkte Mauern 18
3. Verbesserte Geschütze 18
4. Zeit 4h 25 min
5. 5x Jitzun ausbilden
6. Zeit: 5h
75x Piepkameraden
3x Falke
3x Seile's Minmingun
7. Kosten: 1.8M E, 2.7M H, 204k N
8. Zeit: 5h 17 min
1x Anti-Baell-Bastion
1x Bronzestatue von maddie in Originalwelle
9. Monsterfeld (778k)
10. Entscheidung

Bibliothek (362)
1. Bibliothek 14
2. 28 Magier in Bibliothek
3. Optimiertes Bauen 22
Ress: 300k-00k-300k-20k-
4. Bibliothek 15
5. 2 mio Kopfgeld
6. 10k Monsteraggi
7. Monsterfeld (603k)
Ress: 700k G
8. 1x Tau des Angelsmyrrhen
9. Bibliothek 16
10. Zeit: 1d 2h
Bibliothek +1

Monster jagen
Monsterjäger (249)
1. Zeit: 1h 30 min
2. 1 mio Kopfgeld in einem Gebiet
3. Monsterfeld (151k)
4. Zeit: 2h 30 min
5. Monsterfeld (454k)
Ress: 1.07k G
6. Zeit: 2h 30 min
7. Entscheidung
8. Monsterfeld (790k)
9. Zeit: 1d 2h
10. 15k Monsteraggi
11. Zeit: 3d min
12. Monsterfeld (532k)
13. Zeit: 9h 35 min
14. Entscheidung
100 Wappen
350 EP

Orkgetüm
1. Monsterfeld (1170k)
Ress: 500k G
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)
5. Entscheidung (egal)
nach Abschluss

Dämonen-ebene
1. Monsterfeld (1340k)
Ress: 100k G
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)
5. Entscheidung (egal)
nach Abschluss

Sturmtief
1. Monsterfeld (2200k)
Ress: 100k G
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)
5. Entscheidung (egal)
nach Abschluss

Raubritter (354)
1. Spionage
Steine: 3-4-0-0-2
Eier: 2-7-1-0-4
2. Spionage
3. 5x Gig. Holzkarren ausbilden
4. 1x Spieler auraufen
Eier: 0-0-0-4-0
Steine: 0-0-0-0-7
5. 5x Spieler auraufen
Steine: 0-0-5-0-0
6. Zeit: 5d
7. 10k Spieler auraufen
Steine: 0-0-0-0-0
1x Kaiserkaiser
Steine: 0-0-0-2-1
8. Kosten: 100k G
9. Zeit: 4d
10. Entscheidung
11. Zeit: 4d
12. Entscheidung
100 Wappen
Duell
1. Monsterfeld (7)
2. Entscheidung (egal)
rauben
1. 3x Spieler auraufen
2. Entscheidung (egal)

Biodiversität (282)
1. Monsterfeld (12330k)
Ress: 200k G
1x Chupacabra

Monsterjagden (260)
1. 10x Monteraggi
Ress: 3x Bew. G
Eier: 0-4-3-3-1

Raubzüge (226)
1. 7 mach, Spieler auraufen
2. Zeit: 5 min
Ress: 1x Bew. je Sorte
Steine: 5-4-3-2-1

Monsterjäger (353)
1. Zeit: 1h 30 min
2. 1 mio Kopfgeld in einem Gebiet
3. Monsterfeld (151k)
4. Zeit: 3h 20 min
5. Monsterfeld (454k)
Ress: 1000k G
6. Zeit: 2h 30 min
7. Entscheidung
8. Monsterfeld (790k)
9. Zeit: 1d 2h
10. 15k Monsteraggi
11. Zeit: 33 min
12. Monsterfeld (532k)
13. Zeit: 9h 35 min
14. Entscheidung
100 Wappen
David
1. Monsterfeld (1578k)
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)
Dämonen
1. Monsterfeld (1340k)
Ress: 500k G
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)
Sturm
1. Monsterfeld (2200k)
Ress: 500k G
2. Zeit: 4h 15 min
3. 10k Monsteraggi
4. Entscheidung (egal)

Raubritter (186)
1. Spionage
Steine: 3-4-0-0-2
2. Spionage
Eier: 0-7-0-0-6
3. 5x Gig. Holzkarren ausbilden
4. 1x Spieler auraufen
Eier: 0-0-0-0-4
Steine: 0-0-0-7-0
5. 5x Spieler auraufen
Steine: 0-0-5-0-0
6. Zeit: 5d
7. 10k Spieler auraufen
Steine: 0-0-0-0-0
1x Kaiserkaiser
Steine: 0-0-0-2-1
8. Kosten: 100k G
9. Zeit: 4d
10. Entscheidung
11. Zeit: 4d
12. Entscheidung
100 Wappen
Duell
1. Monsterfeld (7)
2. Entscheidung (egal)
rauben
1. 3x Spieler auraufen
2. Monsterfeld (7)
3. Entscheidung (egal)
4. Entscheidung (egal)

Neue Wege (375)
1. Zeit: 1h
2. 4x Magier ausbilden
3. 1x Luftelementar opfern
4. 1x Erdelementar opfern
5. 1x Wasserelementar opfern
6. 1x Feuerelementar opfern
7. Zeit: 4d
8. Kosten: 10k N
Ress: 100K-0-100k-100k-
9. Zeit: 1d
Eier: 0-0-5-0-5
10. Entscheidung

Kriegsherr (283)
1. 1x Spieler Belagerung
2. Zeit: 3d
10 LP
nach Abschluss
Bekehrung (284)
1. Zeit: 2d
10 LP

Gott
Gottes Wort (377)
1. Spionage 16
2. 7x Nameless Wien
3. 1x Namenloser
4. 1x Namenloser opfern
5. 1 mio Opferpunkte
6. Zeit: 7h
7. Entscheidung
30 Wappen

Orksteppe
Orksteppe (376)
1. 3x Chimaera ausbilden
2. 4x Erzengel ausbilden
3. 2x Thurse ausbilden
4. 3x Jitzun ausbilden
5. Kosten: 10k N, 20k N, 10k S
6. Zeit: 5d
7. 3x Monsteraggi
8. 2500 Mumien töten
9. Entscheidung
30 Wappen

Schriften
Alte Schriften (379)
1. 30 Magier in bibliothek
2. Dunkles Ornen 25
3. Hexenbücher 15
Kosten: 50k H, 20k N, 10k S
4. Zeit: 5h
5. Entscheidung
30 Wappen

Erdsiegel
1. Zeit: 5 sec
Lösungswort: Erdsiegel
nach Abschluss

Windsiegel
1. Zeit: 5 sec
Lösungswort: Windsiegel
nach Abschluss

Frostsiegel
1. Zeit: 5 sec
Lösungswort: Frostsiegel
nach Abschluss

Feuersiegel
1. Zeit: 5 sec
Lösungswort: Feuersiegel
nach Abschluss

Der Auserwählte (184)
1. Zeit: 2d
2. 1x Tier ausbilden
3. Zeit: 1d
4. 1x Pirkiss ausbilden
5. 1x Tyr ausbilden
6. Zeit: 1d
7. Ritteel (Anheert bei "Der Auserwählte")
Ress: 1 G
8. Kosten: 1k
9. Monsterfeld (1mk)
10. Zeit: 5 min
11. Zeit: 1d
12. Entscheidung (folgenlos)
200 Wappen

Pikenier
Menschen (200)
1. Kaserne 15
2. 5x Pikenier ausbilden
3. Monsterfeld (3.8k)
4. Entscheidung
nein
1. 10 Magier in Bibliothek
2. Zeit: 3h 30 min
3. Monsterfeld (9k)
4. Schmiede 4
5. 5x Pikenier ausbilden
6. Monsterfeld (9k)
Ress: 100k H
7. Entscheidung (folgenlos)
8. Schmiedekunst 51
9. 10x Zwergenbier an Pikenier
10. Monsterfeld (16k)
Sägewerk +10
11. Entscheidung (egal)
100 Wappen
350 EP
ja
1. Zeit: 47 min
2. Spionage
3. Zeit: 2h 30 min
4. Vision 15
5. Monsterfeld (5.2k)
6. Zeit: 38 min
5x Sekret der Gifttaua
7. Monsterfeld (199k)
8. Zeit: 52 min
9. Entscheidung
1x Hirschtriger
1x Pikenier
10. Entscheidung (egal)
100 Wappen
350 EP
Abar
1. 5x Pikenier opfern
2. Entscheidung
35 LP
ja
nein
E7 E11 E8 E9

Teufel
Untote (199)
1. Friedhof 13
2. 3x Teufel ausbilden
3. Monsterfeld (1k)
Ress: 23k S
Eier: 0-0-0-3-0
4. Entscheidung
stinken
1. Gesellenausbildung 14
2. Nimrodtier 14
3. Dunkles Ornen 14
4. 3x Teufel ausbilden
5. Monsterfeld (5.7k)
6. Zeit: 30 min
Eier: 0-0-0-7-0
6x Orkenhaut
6. Spionage
7. Entscheidung
8. 2x Sekret der Gifttaua an Teufel
9. 3x Teufel opfern
10. Entscheidung (egal)
11. Entscheidung (egal)
100 Wappen
350 EP
E7 E10 E11
Rosung
1. Schmiede 5
2. Schmiedekunst 15
3. Zeit: 2h 30 min
4. Monsterfeld (11k)
Ress: 19k S
Eier: 0-0-0-17-0
5. Entscheidung
6. Monsterfeld (8k)
Ress: 10k E
Eier: 0-0-0-0-7
7. Zeit: 30 min
8. Entscheidung
9. Entscheidung (egal)
100 Wappen
350 EP
E5 E8 E9
opfern
1. 3x Teufel opfern
35 LP
2. Entscheidung
Ausbau
Thunder-birds

Jötun
Dämonen (198)
1. Schatzsperrer 5
2. 2x Jitzun ausbilden
3. Entscheidung
100 Wappen
350 EP
nein
1. Spionage
Steine: 4-0-2-0-3
2. Entscheidung
3. Attacken: 1000
4. Deko Brutpappel platzieren
5. Zeit: 1d
Ress: 100k H
6. Zeit: 1d
7. Entscheidung
8. 2x Sekret der Gifttaua an Jitzun
9. 2x Jitzun opfern
10. Zeit: 1h
100 LP
11. Zeit: 1 min
100 Wappen
350 Ava Exp
E2 E7 E11
nach Abschluss
ja
1. Monsterfeld (4.4k)
Ress: 20k N
2. Schmiede 5
3. Entscheidung
4. Monsterfeld (1.7k)
5. Monsterfeld (750)
Ress: 5k N
6. Kosten: 20k G
7x Stein
7. Monsterfeld (1.6k)
8. Entscheidung
9. Entscheidung
10. Zeit: 30 min
E3 E9

Thunderbird
Drachen (197)
1. Drachenhof 7
2. Zeit: 30 min
3. Entscheidung
100 Wappen
350 EP
selbst
1. Kaserne 7
2. 5x Thunderdräger ausbilden
3. Entscheidung
4. 300k Kopfgeld
5. Drachenhof 8
6. 2x Thunderbird ausbilden
7. Monsterfeld (1.4k)
2x Eiebaiyvorrideden
8. Drachenhof 10
9. Drachenhof 14
10. 1x Phönix ausbilden
11. Monsterfeld (2.8k)
16k Eiebaiyvorrideden
Ress: 80k S
12. Entscheidung
13. Zeit: 1 min
100 Wappen
350 Ava Exp
kaufen
1. Zeit: 3d
2. Kosten: 200k G
Eier: 2-1-3-2-2
3. Entscheidung (egal)
4. Entscheidung (egal)
5. 2x Thunderbird ausbilden
6. Monsterfeld (14k)
Steine: 3-0-2-0-2
7. Drachenhof 13
8. Drachenhof 14
9. 1x Thunderbird ausbilden
10. Monsterfeld (23k)
Steine: 0-4-2-0-2
11. Zeit: 1d
12. Zeit: 1 min
100 Wappen
350 Ava Exp
E4 E12 E3
nach Abschluss

Menschen (200)
Untote (199)
Dämonen (198)
Drachen (197)
Höllenhunde (163)
1. Ritteel (Anheert bei "Nebelfelder")
2. Zeit: 5d
3. Kosten: 10k G
4. Zeit: 1 min Freiteile
5. Zeit: 5 min
nach Abschluss
Wildschwein-jagd (194)
1. Spionage
2. Monsterfeld (4k)
3. Monsterfeld (800)
4. Monsterfeld (2.4k)
5. Monsterfeld (2.4k)
6. Zeit: 1 min
10 Wappen
Ress: 150k N
Sternensegen? (169)
1. Entscheidung
opfern
1. Zeit: 1h
20 Wappen
50 LP
100 EP
machgehen
1. Zeit: 1h
2. Monsterfeld (7)
3. Zeit: 2h
4. Zeit: 2h
5. Zeit: 5 min
Ress: 40k N
6. Zeit: 2h
7. Spionage
8. Monsterfeld (50k)
Ress: 200k N
3x Schwert des
Sidiens
Die heilige Nacht der Hexen (215)
1. Ritteel (Anheert bei google)
2. Spionage
3. Deko Nebelmoosen platzieren
4. Kosten: 2k-1k-10k-1k-0k
5. Zeit: 2h
6. Monsterfeld (3.3k)
7. Zeit: 1d
8. Zeit: 30 min
9. Zeit: 10h
10. Zeit: 1h
Ress: 1x Bew. je Sorte
7 Wappen
Eier: 5-0-0-0-0
5 LP
5x Schwarzer Rum
200 EP
10x Papiykameraden
Der rote Baron (216)
1. Monsterfeld (511k)
2. Zeit: 10 min
Ress: 50k-150k-0-0-
50k
Steine: 0-0-0-20-0
50 Wappen
Merkwürdiger Mann (170)
1. Kosten: 30k S
2. Monsterfeld (206k)
3. 1x Trank der Verjüngung
4. Zeit: 4h 4m
5. 1x Alter Mann
6. Trank d. V. an Alten Mann geben
7. Entscheidung
Nahkampf
1. Zeit: 1h
1x Schwert des alten Mannes
Vitalität
1. Zeit: 1h
1x Schild des alten Mannes
Unterstützung
1. Zeit: 1h
1x Kraftring des alten Mannes
Transporter
1. Zeit: 1h
1x Gerüchtepermuckaack des alten Mannes
Eine lange Geschichte (214)
1. Zeit: 3h
2. Entscheidung
Maiektok
1. Monsterfeld (20k)
1x Maiektok
Fasrima
1. Monsterfeld (20k)
1x Fasrima
Eierhändler (225)
1. Zeit: 1d
2. Entscheidung
Blau
1. Kosten: 200k G
Eier: 0-0-0-1-4
Rot
1. Kosten: 200k G
Eier: 3-0-0-2-2
Grün
1. Kosten: 200k G
Eier: 1-0-0-2-1
Gelb
1. Kosten: 200k G
Eier: 0-2-0-3-3
Eierhändler (224)
1. Zeit: 1d
2. Entscheidung
Blau
1. Kosten: 200k G
Eier: 0-4-1-1-4
Rot
1. Kosten: 200k G
Eier: 2-1-0-1-3
Grün
1. Kosten: 200k G
Eier: 7-0-0-0-0
Gelb
1. Kosten: 200k G
Eier: 2-0-2-0-2
Eierhändler (223)
1. Zeit: 1d
2. Entscheidung
Blau
1. Kosten: 200k G
Eier: 0-0-2-0-3
Rot
1. Kosten: 200k G
Eier: 1-0-0-4-0
Grün
1. Kosten: 200k G
Eier: 2-0-0-0-2
Gelb
1. Kosten: 200k G
Eier: 3-1-1-4-1

Die 4 Siegel (298)
1. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
2. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
3. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
4. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
5. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
100 Wappen
Die 4 Siegel (299)
1. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
2. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
3. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
4. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
5. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
100 Wappen
Die 4 Siegel (300)
1. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
2. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
3. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
4. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
5. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
100 Wappen
Die 4 Siegel (301)
1. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
2. Ritteel (Anheert bei Erdesiegel)
3. Ritteel (Anheert bei Windsiegel)
4. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
5. Ritteel (Anheert bei Frostsiegel)
100 Wappen

Die Kammer (294)
1. Zeit: 5 min
2. 7x Troll opfern
3. Zeit: 5 min
4. Monsterfeld (Grays - Erde)
500 Wappen
10k EP
4x Grays Speichels
4x Grays Bluthaparat
4x Grays Blut
8x Ardiles Schwert
4x Grays Trähnen
5x Ardiler Ring
Ress: 1 mio pro Sorte
Die Kammer (295)
1. Zeit: 5 min
2. 7x Troll opfern
3. Zeit: 5 min
4. Monsterfeld (Grays - Feuer