

Comando	Función	Ejemplo	Resultado
!help	Envía todos los comandos en el juego	!help	Envía una lista de comandos
!stats	Envía estadísticas de regalos de compra / monstruos obtenidos	!stats	Informe de todos los Regalos de Hermandad para ti desde el último reinicio de estadísticas
!stats all	Envía un resumen de las compras / monstruos de tu hermandad	!stats all	Envía un resumen de las compras / monstruos de tu hermandad
!pstats [Nombre_Jugador]	Envía estadísticas de regalos de compra / monstruos obtenidos por este jugador	!pstats Simon_Cat	Envía un informe de las estadísticas de Regalos de Hermandad que "Simon Cat" ha obtenido desde el último reinicio
!resetstats	Reinicia las estadísticas actuales de caza / compra a 0		
!gryphon	Utiliza la habilidad del familiar Gryphon		
!reguser	Vincula tu perfil de ID de Discord/Telegram con tu castillo en el juego	!reguser 423423958239	Capaz de usar comandos en el chat del bot
!unreguser	Desvincula tu perfil de ID de Discord/Telegram de tu castillo en el juego	!unreguser 423423958239	No puede usar comandos en el chat del bot
!pos	Envía la ubicación del Banco de Hermandad	!pos	Informa la ubicación exacta del Banco
!shield	Verifica el tiempo de escudo	!shield	Informe de cuándo se desactiva el escudo del Banco
!shield deploy	Despliega un escudo en el banco	!shield deploy	Se activa el escudo en el banco
!relocate [X] [Y]	Traslada el banco	!relocate 243 209	Traslada el banco a las coordenadas X:243 Y:209
!relocate rand	Se traslada a una posición aleatoria en el mapa	!relocate rand	Traslada el banco a una posición aleatoria en el mapa
!relocatekvk [K]	Se traslada aleatoriamente al Reino KVK objetivo	!relocatekvk 60	Se traslada aleatoriamente al reino objetivo
!migrate [K][X][Y]	Se migra al Reino objetivo	!migrate 60 200 900	Se migra a las coordenadas K:60 X:200 Y:900
!recall	Recupera todas las tropas (excluye las tropas en marcha)	!recall	Recupera todas las tropas en tu castillo
!buildspam [cantidad] [retardo]	Envía ayuda en masa para el Festival de Hermandad/monedas de hermandad	!buildspam 120 5	El banco enviará ayuda 120 veces, con un retardo de 5 segundos entre cada ayuda
!buildspam [stop]	Cancela el comando buildspam en curso	!buildspam stop	El banco dejará de enviar ayuda/cancelará la construcción en curso
Comando	Función	Ejemplo	Resultado
!hunt [x] [y]	Caza el monstruo especificado	!hunt 150 166	El banco cazaría un monstruo ubicado en X:150 Y:166
!hunt [on/off]	Desactiva o activa la caza para la cuenta	!hunt on	Activa la caza

!addtitle [jugador] [título]	Si el banco es regente, otorga un título	!addtitle Shark chief	El banco dará a Shark el título "Chief"
!deltitle [título]	El banco eliminará el título especificado	!deltitle chief	El banco eliminará el título "chief" del jugador que lo tenga actualmente
!whitelist [jugador] [Rango]	Acepta a un jugador en la hermandad y establece un rango	!whitelist Shark R4	Shark será aceptado en la hermandad y se le dará el rango 4
!blacklist [jugador]	Rechaza a un jugador que solicita unirse a la hermandad	!blacklist Shark	Shark no será permitido en la hermandad (o será expulsado)
!unlistwhite [jugador]	Elimina a un jugador de la lista blanca	!unlistwhite Shark	Shark será eliminado de la lista blanca
!unlistblack [jugador]	Elimina a un jugador de la lista negra	!unlistblack Shark	Shark será eliminado de la lista negra
!purge	Borra el chat de la hermandad	!purge	Se borrará el chat de la hermandad
!abort	Cancela todos los envíos de RSS	!abort	Se cancelarán todos los envíos de RSS en cola
!yell [mensaje]	Escribe un mensaje en el chat de la hermandad	!yell hola	Escribe "hola" en el chat de la hermandad
!quest	Obtiene el estado del Festival de Hermandad del banco	!quest	Envía una solicitud al jugador con el estado del Festival de Hermandad del banco
!guild [etiqueta]	Abandona la hermandad actual y se une a una nueva	!guild 123	Abandona la hermandad actual e intenta unirse a '123'
!camp / !campleader [x] [y]	Envía un campamento a x/y	!camp 100 100	Envía un campamento de 1 tropa a x:100 y:100
!setgather [on/off]	Desactiva o activa la recolección para la cuenta	!setgather off	Desactiva la recolección
!snowbeast	Activa la habilidad del familiar Snowbeast	!snowbeast	Se activa la habilidad del familiar Snowbeast
!stop [tiempo]	Detiene al banco durante "x" segundos	!stop 60	La cuenta estará desconectada durante 60 segundos
!reloadacc	Reinicia forzosamente la cuenta	!reloadacc	Reinicia la cuenta
!members	Recarga forzosamente la lista de jugadores en la hermandad	!members	La información de los miembros en el banco se actualiza
Comando	Función	Ejemplo	Resultado
!findtile [tipo] [nivel]	El banco buscará baldosas alrededor del castillo del banco	!findtile food 4	El banco buscará baldosas de comida de nivel 4 y enviará el resultado por correo
!findtile any [nivel]	El banco buscará baldosas de cualquier tipo alrededor del castillo del banco	!findtile any 4	El banco buscará baldosas de cualquier tipo de nivel 4 y enviará el resultado por correo
!findtilelocal [tipo] [nivel]	El banco buscará baldosas alrededor del castillo del jugador que envió el comando	!findtilelocal food 4	El banco buscará baldosas de comida de nivel 4 alrededor del jugador que envió el comando y enviará el resultado por correo
!findmonster [nombremonstruo] [nivel]	El banco buscará monstruos alrededor del castillo del banco	!findmonster hardrox 2	El banco buscará hardrox de nivel 2 y enviará el resultado por correo

!findmonster any [nivel]	El banco buscará monstruos alrededor del castillo del banco	!findmonster any 2	El banco buscará cualquier monstruo de nivel 2 y enviará el resultado por correo
!findmonsterlocal [nombremonstruo] [nivel]	El banco buscará monstruos alrededor del castillo del jugador que envió el comando	!findmonsterlocal hardrox 2	El banco buscará hardrox de nivel 2 alrededor del jugador que envió el comando y enviará el resultado por correo
!finddarknest [nivel]	El banco buscará un nido oscuro alrededor del banco	!findnest 3	El banco buscará un nido oscuro de nivel 3 alrededor del banco y enviará el resultado por correo
!findnestlocal [nivel]	El banco buscará un nido oscuro alrededor del castillo del jugador que envió el comando	!findnestlocal 3	El banco buscará un nido oscuro de nivel 3 alrededor del jugador que envió el comando y enviará el resultado por correo
Comando	Función	Ejemplo	Resultado
!bal	Verifica tu saldo	!bal	Informe de cuántos RSS has enviado al banco
!adminbal [jugador]	Verifica el saldo del jugador	!adminbal Shark	Informe de cuántos RSS ha enviado Shark al banco
!adminbal	Verifica el saldo de RSS del banco	!adminbal	Informe de cuántos RSS tiene el banco
!adminbag	Verifica el saldo de RSS en la bolsa del banco	!adminbag	Informe de cuántos RSS tiene el banco en la bolsa
!setbal [jugador] [tipo] [cantidad]	Establece manualmente el saldo de RSS a una cuenta	!setbal Shark comida 100M	Establece el saldo de comida de Shark en 100M (permitiéndole solicitar 100M de comida al banco)
!setacc [jugador]	Acredita todo el saldo a otra cuenta	!setacc Shark	Todo el saldo que envíes al banco se acreditará a la cuenta de Shark
!transfer [jugador] [tipo] [cantidad]	Transfiere el saldo a otro jugador	!transfer Shark	Has enviado 50M de oro al banco, después del comando esos 50M se acreditan a Shark
!setrsslimit [tipo] [cantidad]	Establece un límite de RSS por debajo del cual el banco no enviará más	!setrsslimit oro 100M	Si el banco tiene menos de 100M de oro, ya no enviará oro
Comando	Función	Ejemplo	Resultado
![tipo] [cantidad]	Envía un tipo específico de RSS	!comida 5M	El banco envía 5M de comida
!rss [F] [S] [W] [O] [G]	Envía todos los tipos de RSS	!rss 5M 5M 5M 5M 0	El banco envía 5M de cada tipo de RSS (excepto oro)
!donate[tipo] [jugador] [cantidad]	Envía RSS a un jugador específico	!donatecomida Shark 5M	El banco envía 5M de comida al jugador llamado "Shark"
!admin[tipo] [jugador] [cantidad]	Envía RSS a un jugador específico	!admincomida Shark 5M	El banco envía 5M de comida al jugador llamado "Shark"
!adminrss [F] [S] [W] [O] [G] [jugador]	Envía todos los tipos de RSS	!adminrss 0 5M 5M 5M 5M Shark	El banco envía 5M de cada tipo de RSS (excepto comida) al jugador llamado "Shark"