

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
et001 1 <input type="checkbox"/>	Die Rekruten abholen	Insel Shekah	Kormir	0 0	Reist zum Wachposten der Sonnenspeere und reist zum Dorf Chabek	2000	150 Gold
et002 2 <input type="checkbox"/>	Nach Chabek	Insel Shekah	Kormir	0 0	Sprecht mit dem ersten Speer Jahdugar	???	Koss schließt sich Eurer Gruppe an
et003 3 <input type="checkbox"/>	Prüft die Rekruten	Chabek	Erster Speer Jahdugar	0 0	Sprecht mit dem ersten, zweiten und dritten Sonnenspeer-Rekruten	250	25 Gold
et004 4 <input type="checkbox"/>	Kämpft niemals allein	Chabek	Jibehr	0 -	Nehmt mindestens einen Gefolgsmann in Eure Gruppe auf und sprecht mit Jibehr	250	25 Gold
et005 5 <input type="checkbox"/>	Primärtraining (Derwisch)	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Begeht Euch ins Sonnenspeer Lager in der Nähe des Dorfes Chabek. Sprecht mit mindestens einem Derwisch Profi.	250	50 Gold, 5 SBFP, Kampfauszeichnung
et006 6 <input type="checkbox"/>	Primärtraining (Paragon)	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Begeht Euch ins Sonnenspeer Lager in der Nähe des Dorfes Chabek. Sprecht mit mindestens einem Paragon Profi.	250	50 Gold, 5 SBFP, Kampfauszeichnung
et007 7 <input type="checkbox"/>	Ohne Fleiß kein Preis	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Sprecht beim zweiten Speer Binah vor, um nach Kamdan eingelassen zu werden. Sprecht mit dem ersten Speer Dehvad, nachdem Ihr Stufe 5 erreicht habt.	500	50 Gold, 10 SBFP
et008 8 <input type="checkbox"/>	Sekundärtraining	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Begeht Euch ins Sonnenspeer-Lager in der Nähe des Dorfes Chabek. Sprecht mit mindestens einem Nicht-Primärklasse -Profi.	500	50 Gold, 5 SBFP, Istan-Empfehlung
et009 9 <input type="checkbox"/>	Wählt Eure sekundäre Klasse	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	???	500	50 Gold
et010 10 <input type="checkbox"/>	Leute für Kormir	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Besprecht mit dem Steinbruchmeister Bohanna, wo man Leute für die Ausgrabungen herbekommen könnte. Trefft Euch mit Dunkoro auf den Felsen von Dohjok. Erklärt Hamar den Plan und startet den Angriff. Führt Hamar gegen die Skree Harpyien, die sich im Steinbruch von Dohjok eingenistet haben.	1000	Dunkoro schließt sich Eurer Gruppe an, 125 Gold, 10 SBFP
et011 11 <input type="checkbox"/>	Befehlstraining	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 -	Meldet Euch bei Taktiker Haj, wenn Ihr einen Helden in Eurer Gruppe habt, um mit Eurem Befehlstraining zu beginnen. Erobert Bereich eins mit Eurem Helden. Erobert Bereiche zwei und drei mit Eurem Helden.	250	125 Gold
et012 12 <input type="checkbox"/>	Die Insel der Toten	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Findet Nerashis Trupp. Macht Jagd auf die Untoten, die aus der ersten Stadt entkommen sind. Sie werden von menschlichen Siedlungen angezogen. Säubert die Issnur-Inseln von den alten Untoten. Befreit den Mentani-Archipel von den alten Untoten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Erster Speer Dehvad.	1000	100 Gold, 10 SBFP
et073 13 <input type="checkbox"/>	Die dunkle Flut steigt	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Trefft Euch mit General Yurukaro. Verteidigt Kamadan, indem Ihr die Risse schließt	1000	100 Gold, 10 SBFP
et070 14 <input type="checkbox"/>	Botenauftrag	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 0	Weist Feldgeneral Hayao, die Zaishen zu stationieren. Sprecht mit Kastellan Puuba. Überbringt Jerek die Befehle.	1000	100 Gold, 10 SBFP
et076 15 <input type="checkbox"/>	Ein eigener Tresor	Kamadan, Juwel von Istan	Xunlai-Agentin Jueh	0 -	Sprecht mit einer Xunlai-Agentin und legt einen Tresor an.	500	-
et013 16 <input type="checkbox"/>	Braucht mehr Sachen	Kamadan, Juwel von Istan	Nenah -Sammler-	0 -	Sammelt 5 Jungtermite-Beine und bringt sie zu Nenah über Jerek.	500	50 Gold, 5 SBFP, Kampfauszeichnung, Gürteltasche
et014 17 <input type="checkbox"/>	Qualitätsstahl	Kamadan, Juwel von Istan	Chorben -Waffen-	0 -	Bringt das angepasste Schwert zu Kastellan Puuba in die Große Halle der Sonnenspeere	500	20 Gold, 5 SBFP, Kampfauszeichnung, 2 Eisenbarren, 2 Holzbretter
et015 18 <input type="checkbox"/>	Fleißiges Mädchen	Kamadan, Juwel von Istan	Kahleem -Materialien-	0 -	Seht nach Pelei im Flachland von Jarin und schaut, ob es Ihr gut geht.	500	100 Gold, 5 SBFP, Profi-Wiederverwertungswerkzeug (25)
et016 19 <input type="checkbox"/>	Gepanzerter Transport	Kamadan, Juwel von Istan	Mehinu -Rüstungen-	0 -	Trefft Dengo im Flachland von Jarin	500	20 Gold, 5 SBFP, Kampfauszeichnung, 2 Gerbfeilquadrate, 2 Tuchballen
et017 20 <input type="checkbox"/>	Identitäts-Diebstahl	Kamadan, Juwel von Istan	Shatam -Kaufmann-	0 -	Holt Euch von Kupekanu in Champions Erwachen Informationen über die Lieferung der Identifizierungswerkzeuge	500	50 Gold, 10 SBFP, Kampfauszeichnung, Identifizierungswerkzeug (25)
et018 21 <input type="checkbox"/>	Fehlende Lieferung	Kamadan, Juwel von Istan	Kailona -Runen-	0 -	Findet die Lieferung Tinte irgendwo im Flachland von Jarin.	500	100 Gold, Kampfauszeichnung, Rune der kleinen Lebenskraft, 5 SBFP

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
et082 22	<input type="checkbox"/> Sehenswürdigkeiten besichtigen	Kamadan, Juwel von Istan	Beamter Arlon	0	- Trefft die vaabischen Edelleute in der Zehlon-Bucht. Begleitet die vaabischen Edelleute auf ihrer Vergnügungsreise in der Zehlon-Bucht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Beamter Arlon	500	50 Gold
et083 23	<input type="checkbox"/> Nochmal mit Gefühl	Kamadan, Juwel von Istan	Beamter Arlon	0	- Trefft den Edelmann Emrah und die anderen Vaabi im Lahtenda-Sumpf. Eskortiert die Vaabi auf Ihrer Wanderung zur Sonnenspeer-Gruft im Lahtenda-Tal. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Edelmann Emrah	1500	125 Gold
et019 24	<input type="checkbox"/> Todschicke Farbe	Kamadan, Juwel von Istan	Barlom -Farbstoffe-	0	- Reist zur Zehlon Bucht. Sammelt Blütenblätter von einer Sumpfpflanze.	500	100 Gold, ein beliebiges Farbfläschchen, 5 SBFP
et020 25	<input type="checkbox"/> Eine Hand wäscht die andere	Kamadan, Juwel von Istan	Beamter Arlon	0	- Überbringt Hptm. Gudur im Flachland von Jarin die Liste mit den Aufgaben, die von den Sonnenspeeren während des Besuchs der Diplomanten aus Kourna und Vaabi erledigt werden müssen. Sagt dem Ältesten Belin in der Zehlon-Bucht, dass frisches Wild für das Bankett benötigt wird. Sprecht mit Steinmetz Ged auf den Felsen von Dohjok über ein Treffen mit den Vertretern von der Bahdza Wüste.	500	50 Gold, Offizielle Papiere
et065 26	<input type="checkbox"/> Unter Freunden	Kamadan, Juwel von Istan	Kinah	0	- Sprecht im Flachland von Jarin mit Kina, während ihr einen Gefolgsmann in Eurer Gruppe habt.	250	100 Gold
et021 27	<input type="checkbox"/> Die Kartenfinderin	Flachland von Jarin	Mauban	0	- Reist mit Hilfe der Karte nach Kamadan und sprecht mit Alekaya	250	50 Gold
et022 28	<input type="checkbox"/> Bokkas Festmahl	Flachland von Jarin	Fürstl. Küchenmeister Hatundo	0	- Besorgt Euch ein Lindwurm-Kebab vom Küchenmeister Lonbhan in Kamadan II Besorgt Euch eine Schale Skalflossen-Suppe vom Küchenmeister Panjoh im Astralarium II Besorgt Euch einen Teller Pahnai-Salat von Küchenmeister Volon in Champions Erwachen	1500	450 Gold
et023 29	<input type="checkbox"/> Schweinejagd	Flachland von Jarin	Nedukah	0	- Helft Nehdukah dabei, ein imposantes Warzenschwein zu finden II Sorgt für Nehdukahs Sicherheit, während er das temperamentvolle Warzenschwein zähmt II Nehm Nehdukah und das gezähmte Warzenschwein mit zu Yapon und Chitundu	1000	100 Gold, 10 SBFP
et068 30	<input type="checkbox"/> Eine heiße Spur	Flachland von Jarin	Jerek	0 0	0 Seht Euch mit Tahlkora die Felsen von Dohjok an. Tötet die Korsaren-Kapitäne, um in den Besitz weiterer Teile der merkwürdigen Schriftrolle zu kommen.	1000	100 Gold, 10 SBFP
et067 31	<input type="checkbox"/> Feuertaufe	Flachland von Jarin	Jerek	0 0	0 Tragt die Anklage gegen Kourna vor	1500	125 Gold, 15 SBFP
et024 32	<input type="checkbox"/> Mutprobe	Große Halle der Sonnenspeere	Poturi	0	- Trefft Poturi im Flachland von Jarin	500	50 Gold, 10 SBFP
et025 33	<input type="checkbox"/> Die Karriereleiter: Hauptfeldwebel (Attributquest)	Große Halle der Sonnenspeere	Runduk	0 4	4 Steigt in den Rang eines Hauptfeldwebels auf. Schließt Quests ab oder helft Sonnenspeer-Spähern mit Einsatzbefehlen, um Euch Sonnenspeer-Beförderungspunkte zu verdienen.	2000	15 Attributpunkte
et026 34	<input type="checkbox"/> Die Karriereleiter: Erster Speer (Attributquest)	Große Halle der Sonnenspeere	Runduk	0 4	4 Steigt in den Rang eines Ersten Speers auf. Schließt Quests ab oder helft Sonnenspeer-Spähern mit Einsatzbefehlen, um Euch Sonnenspeer-Beförderungspunkte zu verdienen.	2000	15 Attributpunkte
et027 35	<input type="checkbox"/> Suwash der Pirat	Große Halle der Sonnenspeere	Sehti	0	- Findet und vernichtet die Korsarentruppe, die Surwash entführt hat.	500	50 Gold, 5 SBFP
et028 36	<input type="checkbox"/> Eine verbogene Bedrohung	Große Halle der Sonnenspeere	Shaurom	0	- Folgt Elonbel auf seiner Patrouille am Westufer des Flusses	500	50 Gold, 5 SBFP
et029 37	<input type="checkbox"/> Die eiserne Wahrheit	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	0 Meldet Euch bei Jerek. Sprecht mit dem Wilden Nunbe. Besiegt Eisenfaust und seine Mannschaft. Nehmt Eisenfaust gefangen.	1500	125 Gold, 15 SBFP
et064 38	<input type="checkbox"/> Der richtige Moment	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	0 Sammelt die Sonnenspeere in den Feldern von Churrhir	100	Erstes PQ nach der Überfahrt von Tyria oder Cantha
et030 39	<input type="checkbox"/> Kriegsvorbereitungen (Geisteraufklärung)	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	0 Kniet vor der Sonnenspeer Gruft nieder, um die ursprüngliche Wache der Sonnenspeere herbeizurufen.	1500	125 Gold, 15 SBFP
et031 40	<input type="checkbox"/> Kriegsvorbereitungen (Rekrutenausbildung)	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	0 Sprecht mit Kormir im Flachland von Jarin. Helft Nerashi bei der Ausbildung der neuen Rekruten. Meldet Euch bei Ahtok.	1500	125 Gold, 15 SBFP
et091 41	<input type="checkbox"/> Aufgehende Sonnen	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0	- Sprecht mit drei potentiellen Rekruten in der Zehlon-Bucht und bringt sie dazu, den Sonnenspeeren beizutreten. Sprecht mit Morik in der Zehlon-Bucht und bittet ihn, sich den Sonnenspeeren anzuschließen. Sprecht mit Dahni über Moriks Dilemma. Erzählt Morik, dass Dahni fortgehen wird, um sich den Sonnenspeeren anzuschließen. Sprecht mit Ando und bittet ihn, sich den Sonnenspeeren anzuschließen. tötet die Bestie, die Andos Familie bedroht. Erzählt Ando, dass die Gefahr gebannt ist. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kastellan Puuba	1000	100 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
et085 42	<input type="checkbox"/> Zeit zu Handeln	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	Steigt in den Rang eines Sonnenspeer-Hauptmanns auf. Sammelt die Sonnenspeere auf dem Churrhir-Feld. Sprecht mit Komir. Sprecht mit der Gehilfin Hahnna, um eine Audienz beim Ältestens Suhl zu erhalten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Stoßtruppmarschall Mehdera	1500	125 Gold, 15 SBFP
et032 43	<input type="checkbox"/> Kriegsvorbereitungen (Wind und Wasser)	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	Sprecht mit Kapitän Bolduhr	1500	125 Gold, 15 SBFP
et069 44	<input type="checkbox"/> Stückwerk	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	Meldet Euch bei Jerek.	1000	Tahlkora schließt sich Eurer Gruppe an, 125 Gold, 10 SBFP
et095 45	<input type="checkbox"/> Rojis Rückkehr	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0	- Findet Rojis auf den Issnur-Inseln und überredet ihn, sich wieder den Sonnenspeeren anzuschließen.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et033 46	<input type="checkbox"/> Eine geheimnisvolle Seuche	Das Astralarium	Gelehrter Chago	0	- Begeht Euch nach Fahrnanur. Durchsucht Fahrnanur nach Hinweisen zum Ursprung der Skarabäen-Seuche. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gelehrter Chago.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et034 47	<input type="checkbox"/> Eine gestohlene Spore	Das Astralarium	Gelehrter Chago	0	- Begeht Euch zur Zehlon-Bucht. Fangt die drei Kinder und bringt die gestohlenen Sporen zurück.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et035 48	<input type="checkbox"/> Eine beunruhigende Theorie	Das Astralarium	Gelehrter Chago	0	- Begeht Euch nach Fahrnanur. Tötet Insekten und sammelt für den Gelehrten Chago 10 Skarabäus Sporen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gelehrter Chago.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et036 49	<input type="checkbox"/> Eine verspätete Lieferung	Das Astralarium	Gelehrter Chago	0	- Reist zu den Issnur-Inseln. Rettet den Bauern Foneng vor den Kosaren. Holt für den Gelehrten Chago einen Sack Getreide von Bauer Foneng. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gelehrter Chago.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et037 50	<input type="checkbox"/> Ein mysteriöses Sendschreiben	Das Astralarium	Gelehrter Chago	0	- Begeht Euch zur Zehlon-Bucht. Findet den Hof der in Yomindhes Notiz erwähnt wird. Sucht auf dem Hof nach Hinweisen. Begeht Euch ins Flachland von Jarin. Findet Yomindhes vergrabene Nachricht.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et038 51	<input type="checkbox"/> Zeichen und Omen	Das Astralarium	Emissär Dajmir	0 0	Bringt Koss zum Treffen mit Emissär Dajmir in der Zehlon-Bucht. Sucht Melonni und sprecht mit ihr. Reist mit Melonni zu Kormir. Untersucht die gravierte Mauer.	1500	Melonni schließt sich Eurer Gruppe an, 125 Gold, 15 SBFP
et075 52	<input type="checkbox"/> Der Kult um das Steinerne Antlitz	Das Astralarium	Kihawa	0	- Sprecht mit Tahon und versucht, in den Kult um das Steinerne Antlitz aufgenommen zu werden. Liefert einen Beweis Eurer Stärke, indem Ihr eine Korsarenmannschaft in der südlichen Zehlon Bucht besiegt.	1000	100 Gold, Ewige Glückseligkeit
et039 53	<input type="checkbox"/> Ein General und Ehrenmann	Ausgrabungsstätte von Jokanur	Grabungsmeister Gatah	0 0	Steigt in den Rang eines Zweiten Speers der Sonnenspeere auf. Sprecht mit General Morgahn. Besiegt die Kournier. Sprecht mit General Morgahn.	2000	250 Gold, 20 SBFP, Istan-Empfehlung
et040 54	<input type="checkbox"/> Gelehrte Angelegenheiten	Champions Erwachen	Mofuun	0	- Trefft Zarai den Lehrling auf den Felsen von Dohjok. Sammelt 12 Iboga Blüten, indem Schöne Iboga tötet. Eskortiert Zarai den Lehrling zur Ausgrabungsstätte von Jokanur.	250	50 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung
et041 55	<input type="checkbox"/> Zicke-zacke, Skree-Kacke	Champions Erwachen	Mofuun	0	- Findet die Skree-Haryiennester auf den Felsen von Dohjok und tötet die Baby-Harpyien (26)	1000	100 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung
et042 56	<input type="checkbox"/> Die diebische Harpyie	Champions Erwachen	Dajwa	0	- Trefft Dajwa auf den Felsen von Dohjok und hilft ihm, seinen Ring wieder zu finden. Hilft Dajwa, die Skree Harpyie zu finden und zu töten, die seinen Kuchen gestohlen hat. Sucht in den Harpyien Nestern nach dem verschwundenen Ring.	1000	100 Gold
et043 57	<input type="checkbox"/> Stunk im Steinbruch	Champions Erwachen	Steinbruchmeister Bohanna	0	- Sprecht mit Bergmann Tonabanze bei den Felsen von Dohjok und sagt ihm, dass Ihr Wache steht, während er weiterarbeitet. Beschützt den Bergmann, falls er angegriffen wird. Sprecht mit Bergmann Tonabanza.	1000	100 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung
et044 58	<input type="checkbox"/> Königin des Steinbruchs	Champions Erwachen	Steinbruchmeister Bohanna	0	- Trefft den Sonnenspeer Trupp bei den Felsen von Dohjok. Tötet alle Alraunen im Steinbruch.	1000	100 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung
et074 59	<input type="checkbox"/> Der Zorn des steinernen Antlitzes	Felsen von Dohjok	Miresch	0	- Geht in die Zehlon Bucht und redet mit Tahon. Besiegt Tahon.	1000	100 Gold
et045 60	<input type="checkbox"/> Ein verfallenes Monument	Felsen von Dohjok	Vadben	0 6	Behaltet das Monument im Auge, während Vadben seine Werkzeuge holt	2000	200 Gold
et071 61	<input type="checkbox"/> Vertrauenssache	Felsen von Dohjok	Behron	0	- Sprecht mit Sahrehs Vater, Dalz, vor Beknurhafen draußen. Erzählt Ihm von Sahrehs Zustand und bittet Ihn, sich mit den zwei Liebenden zu treffen.	1500	125 Gold, 15 SBFP
et046 62	<input type="checkbox"/> Die Reifeprüfung	Zehlon Bucht	Hatuk	0	- Hilft Hatuk, die Große Feuerblume zu töten, und so seine Reifeprüfung zu bestehen	1000	100 Gold
et047 63	<input type="checkbox"/> Eines Vaters Schicksal	Zehlon Bucht	Sinni	0	- Besiegt die Fürstin der Toten und befreit die Seele von Sinis Vater.	500	50 Gold
et048 64	<input type="checkbox"/> Eine friedliche Lösung	Zehlon Bucht	Kohanu	0	- Sprecht mit Shaudrok II Geht mit Shaudrok zum Lager des Kaufmanns II Vertreibt die Leibwächter des Kaufmanns	500	50 Gold, 5 SBFP, Istan-Empfehlung

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
et049 65	<input type="checkbox"/> Skal und magischer Kompass	Zehlon Bucht	Leutnant Murunda	0	- Sucht Ingenieur Jakumba in der Zehlon Bucht auf II Jagd dem wilden Skal Jakumbas magischen Kompass ab II Bringt den magischen Kompass zu Jakumba zurück	1000	100 Gold
et050 66	<input type="checkbox"/> Stimmen im Dunkeln	Zehlon Bucht	Ältester Belin	0 6	Vernichtet den bösen Mimen. Befreit die Gefangenen Stimmen	1000	100 Gold, 10 SBFP, Istan-Empfehlung
et051 67	<input type="checkbox"/> Ein großer Fang	Zehlon Bucht	Lendu der Fischer	0 6	Findet das Hamou Ukaïou und vernichtet es	1000	125 Gold, 10 SBFP
et062 68	<input type="checkbox"/> Die Erweckung des Moa'vu'Kaal	Zehlon Bucht	Dungrud	0	- Sprecht mit dem Ältesten Belin, um mehr über Moa'vu'Kaal zu erfahren. Findet die Skaale, die das Beschwörungsritual durchführen und haltet sie auf. Vernichtet Moa'vu'Kaal. Warnt den Ältesten Jurdu in Beknurhafen, dass in der Nähe seines Dorfes Skaale gesichtet wurden.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et080 69	<input type="checkbox"/> Eine öffentliche Gefahr	Zehlon Bucht	Shoudok	0	- Begeht Euch mit Shoudok zum Lager des Kaufmanns. Zeigt dem Kaufmann und seinen Leibwächtern, dass man sich so nicht ungestraft benimmt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Shoudok	500	50 Gold
et092 70	<input type="checkbox"/> Schatzsuche	Zehlon Bucht	Ashigun	0	- Bringt Bobo zu Ashigun und holt Euch Eure Belohnung ab.	2000	200 Gold
et052 71	<input type="checkbox"/> Ein Befehl vom Steinernen Antlitz	Zehlon Bucht	Tahon	0	- Sprecht mit Miresh über den Auftrag. Trefft Miresh auf den Felsen von Dohjok. Kämpft Euch in die Mitte des Skree-Harpyiehorsts durch und sichert Euch ein Harpyien-Ei. Miresh muss überleben.	1000	100 Gold, Transzendente Herrlichkeit
et053 72	<input type="checkbox"/> Gruftologie	Schwarzwasserloch	Nekromant Musseh	0	- Begeht Euch in den Lahtenda-Sumpf und sagt der Nekromantin Lahse, dass ihr sie exkorieren werdet.	1500	125 Gold
et054 73	<input type="checkbox"/> Sumpfgeschichten	Schwarzwasserloch	Wächter Kovu	0	- Trefft Vidaj im Lahtenda-Sumpf. Führt Vidaj zu den Relikten und führt sie wieder aus dem Sumpf hinaus.	1500	125 Gold
et055 74	<input type="checkbox"/> Die Wahl des Verteidigers	Schwarzwasserloch	Wächter Kovu	0	- Besiegt die Bande Korsaren, die Fahrnur unsicher macht. Sucht Ahfred, den Zauderer auf, und zwingt ihn, sich zu ergeben und zwingt Ihn von den Korsaren zu berichten. Dabei ist jedes Mittel recht.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et056 75	<input type="checkbox"/> Eine brenzlige Angelegenheit	Schwarzwasserloch	Wächter Kovu	0	- Eliminiert die Korsaren, die draußen im Lathenda-Sumpf kampieren.	1500	125 Gold
et078 76	<input type="checkbox"/> Auf der Suche	Schwarzwasserloch	Rohtu	0	- Findet Rohtus Mutter im Lahtenda-Sumpf. Kehrt zu Rohtu zurück und berichtet ihm, was mit seiner Mutter geschehen ist.	1500	125 Gold
et079 77	<input type="checkbox"/> Der Zorn eines trauernden Herzens	Schwarzwasserloch	Rohtu	0	- Trefft Rohtu im Lahtenda-Sumpf. Helft Rohtu die Kosaren zu finden und zu töten, die seine Mutter ermordet haben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Rohtu	1500	125 Gold
et057 78	<input type="checkbox"/> Trunkene Schauben	Schwarzwasserloch	Dahleht	0 6	Findet die gefangenen Clan-Krieger. Tötet die Korsaren. Bringt die überlebenden Clan-Krieger zurück zum Lathenda Sumpf.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et058 79	<input type="checkbox"/> Eine Ein-Mann-Armee	Kodonlu	Ältester Olunideh	0	- Trefft Rahlon und die Männer des Dorfes auf dem Mehtani-Archipel	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et066 80	<input type="checkbox"/> Korsaren-Invasion	Kodonlu	Ältester Olunideh	0	- Begleitet Rahlon und beschützt das Dorf vor den Korsaren	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et059 81	<input type="checkbox"/> Handelsbeziehungen	Kodonlu	Ältester Olunideh	0	- Sammelt 20 Muscheln an den Stränden des Mehtani-Archipels. Gebt die Muscheln dem Ältesten Olunideh und nehmt Eure Belohnung in Empfang.	1500	125 Gold
et060 82	<input type="checkbox"/> Eine Nachricht an die Heimat	Kodonlu	Jatora Musagi	0	- Reist nach Kamadan und spricht mit dem Beamten Arlon. Beschafft offizielle Papiere, damit Jatot Diplomatenstatus erhält. Nehmt dem Beamten etwas Arbeit ab, damit der den Diplomatenpass für Jatora ausstellen kann. Bringt Jatora den Diplomatenpass, der belegt, dass er Botschafter ist.	1500	125 Gold
et061 83	<input type="checkbox"/> Misela die Zweitgebohrene	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0 6	Findet das Familienerbe das Nehbawa Wahmeh in den Ruinen von Fahrnur versteckt hat. Misela muss überleben.	1500	150 Gold
et063 84	<input type="checkbox"/> Heimleuchten	Lahtenda Sumpf	Nekromantin Lahse	0	- Nehmt die Geisterfackel an Euch und findet die altehrwürdigen Geister. Benutzt die Geisterfackel um den altehrwürdigen Geister den Weg zu ihren Gräbern zu weisen.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
et076 85	<input type="checkbox"/> Angriff auf Beknurhafen	Beknur-Hafen	Ältester Jurdu	0	- Sobald alle Mitglieder Eurer Gruppe zur Verteidigung von Beknur-Hafen bereit sind, spricht mit dem Ältesten Jurdu. Verteidigt Beknur-Hafen gegen die anrückende Amphibienarmee. Noch zu bewältigende Angreiferwellen: 0 von 6. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jurdu	2000	250 Gold, 20 SBFP, Istan-Empfehlung
et077 86	<input type="checkbox"/> Der Zyklonpalast	Beknur-Hafen	Ältester Jurdu	0	- Findet und besiegt den Skalfürsten Jurpa. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jurdu	2000	250 Gold, 20 SBFP, Istan-Empfehlung
et081 87	<input type="checkbox"/> Kosaren-Rache	Kodonlu	Ältester Olunideh	0	- Begleitet die Männer des Dorfes und den Ältesten Olunideh und verjagt die Kosaren aus Istan. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Olunideh	1500	125 Gold, 15 SBFP, Istan-Empfehlung
et093 88	<input type="checkbox"/> Nebeneinkünfte	Mehtani-Archipel	Dzaga	0	- ???	???	???

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
et094 89 <input type="checkbox"/>	Treue oder Gold?	Mehtani-Archipel	Dzaga	0	- Begeht Euch mit Dzaga und seiner Schmugglerbande zum Treffpunkt. Verhindert das Geschäft und zieht die Beteiligten aus dem Verkehr. Tötet Dzaga und Sakku und zerschlägt den Schmugglerring! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Churrian	1500	25 Gold, 15 SBFP
et084 90 <input type="checkbox"/>	Rache für einen Geist	Mehtani-Archipel	Sehwanus Geist	0 6	Tötet Wianuhjo, damit Sehwanus Geist Frieden finden kann. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Sehwanus Geist	2000	200 Gold, 20 SBFP, Istan-Empfehlung
et086 91 <input type="checkbox"/>	Der Erstgeborene	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0	- Sprecht mir Mutuh Wahmeh, um zu erfahren, ob er es wert ist, seinen Vater zu beerben. Tötet die Kosaren, die dem alten Fischer seine ganzen Ersparnisse geraubt haben. Bringt dem alten Fischer seine ganzen Ersparnisse geerbt haben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zenwa der Heiler	1500	125 Gold
et087 92 <input type="checkbox"/>	Die Zweitgeborene	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0	- Sprecht mit Misela Wahmeh, um zu erfahren, ob sie es verdient, das Erbe ihres Vaters zu erhalten. Begleitet Misela Wahmeh, während sie Mosu-Schilf sammelt, um ein Heilmittel gegen das Sumpffieber zu machen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zenwa der Heiler	1500	125 Gold
et088 93 <input type="checkbox"/>	Der Drittgeborene	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0	- Sprecht mit Jedur Wahmeh, um herauszufinden, ob er das Erbe seines Vates verdient. Begleitet Jedur Wahmeh, um den vergrabenen Schatz zurückzuholen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zenwa der Heiler	1500	125 Gold
et089 94 <input type="checkbox"/>	Mutu, der Erstgeborene	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0 6	Findet das Familienerbe das Nehbawa Wahmeh in den Ruinen von Fahrnur versteckt hat. Mutu Wahmeh muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zenwa der Heiler	1500	125 Gold
et090 95 <input type="checkbox"/>	Jedur der Jüngste	Issnur-Inseln	Zenwa der Heiler	0 6	Findet das Familienerbe das Nehbawa Wahmeh in den Ruinen von Fahrnur versteckt hat. Jedur Wahmeh muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zenwa der Heiler	1500	125 Gold