

# Elona-Hauptspiel

0 = Istan  
1 = Kourna  
2 = Vaabi  
3 = Ödland  
4 = Das Reich der Qual

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh103 1	<input type="checkbox"/> <b>Kampfvorbereitungen</b>	Sonnenhafen	Seemarschall Bendro	0 0 ???		1500	15 SBFP, Istan-Empfehlung
eh104 2	<input type="checkbox"/> <b>Zaishen-Elite</b>	Sonnenhafen	Feldgeneral Hayao	0 -	Treff Feldgeneral Hayao im Flachland von Jarin. Bildet die Zaishen-Akolythen aus, in dem er sie in einer Kraftprobe besiegt.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
eh105 3	<input type="checkbox"/> <b>Schülerin Jin</b>	Sonnenhafen	Feldgeneral Hayao	0 -	Macht Euch zur Zehlon Bucht auf und kämpft mit Akolyth Jin gegen einen von Balthasars Ewigen.	1500	125 Gold, Akolyth Jin schließt sich Eurer Gruppe an
eh106 4	<input type="checkbox"/> <b>Schüler Sousuke</b>	Flachland von Jarin	Feldgeneral Hayao	0 -	???	1500	125 Gold, Akolyth Sousuke schließt sich Eurer Gruppe an
eh001 5	<input type="checkbox"/> <b>Der Rat wird Einberufen</b>	Kamadan, Juwel von Istan	Hafenmeister Ahlaro	0 0	Berichtet dem Konsulat von dem Angriff. Sprecht mit dem Ältesten Suhl. Erstattet dem Ältesten Nahlo Bericht. Findet den Ältesten Dahud und erstattet ihm Bericht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Suhl.	2000	150 Gold, 20 SBFP
eh107 6	<input type="checkbox"/> <b>Befehltraining</b>	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0 -	???	250	125 Gold
eh123 7	<input type="checkbox"/> <b>Eine Seuche in Cantha</b>	Kamadan, Juwel von Istan	Funwa Shento	0 -	Sprecht mit Mhenlo am Konsulatshafen, um etwas über die Geschehnisse in Cantha zu erfahren. Meldet Euch bei Mhenlo, wenn ihr bereit seid, nach Cantha aufzubrechen. Findet den Dockarbeiter Quangnai, um mehr über die Lage in Cantha zu erfahren.	2500	200 Gold
eh122 8	<input type="checkbox"/> <b>Terror in Tyria</b>	Kamadan, Juwel von Istan	Deras Tenderlin	0 -	Sprecht mit Mhenlo am Konsulatshafen, um mehr über die Lage in Tyria in Erfahrung zu bringen. Sagt Mhenlo, dass ihr bereit seid, nach Tyria zu reisen. Erstattet Löwengardist Neiro im Zentrum für auswärtige Angelegenheiten Bericht und verschafft Euch Zutritt nach Löwenstein und zu den Ländern von Kryta. Informiert Wachführer Sergio, Hauptmann der Löwengardisten, dass ihr in Löwenstein angekommen seid.	2500	200 Gold
eh053 9	<input type="checkbox"/> <b>Spielzeug ist nicht gleich Spielzeug</b>	Kamadan, Juwel von Istan	Mahk	0 -	Besiegt den wundersamen Dschinn, um an die seltsame Essenz zu gelangen. Ihr habt die wundersame Essenz bekommen. Sagt Mahk, dass er das Spielzeug in die wundersame Essenz tranken soll. Ihr habt das Modellspielzeug erhalten. Benutzt Mahks Modellspielzeug, um einen Vertrag mit den vaabischen Spielzeugkäufern auszuhandeln. Ihr habt Mahks Vertrag erhalten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mahk	1000	Miniatur-Grauer Riese
eh115 10	<input type="checkbox"/> <b>Champions Erwachen sichern</b>	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0	Versammelt die Sonnenspeer-Späher. Setzt Elite-Späher Zusoh von der Situation in Kenntnis. Holt Euch Eure Belohnung ab bei Steinbruchmeister Bohanna	1500	15 SBFP
eh108 11	<input type="checkbox"/> <b>Der richtige Moment</b>	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0 0 ???		1500	125 Gold, 15 SBFP
eh116 12	<input type="checkbox"/> <b>Ein Land der Helden</b>	Champions Erwachen	Steinbruchmeister Bohanna	0 0	Champions Erwachen darf nicht an die Kosaren fallen. Sobald alle Mitglieder Eurer Gruppe zur Verteidigung von Champions Erwachen bereit sind, sprecht mit dem Steinbruchmeister Bohanna. Haltet den Ersten Angriff auf Champions Erwachen auf. Erobert die Landstellen der Kosaren. Zerstört die Befehlskette der Kosaren, indem Ihr ihre Kriegslager angreift. Holt Euch Eure Bekohnung ab bei: Kastellan Puuba	2500	300 SBFP
eh002 13	<input type="checkbox"/> <b>Auf nach Vaabi!</b>	Konsulat	Ältester Suhl	0 0	Fragt Dunkoro in der Kommandostelle in Kourna um Rat, um einen Weg nach Vaabi zu finden. Geht mit Nerashi auf Erkundungstour, um einen Weg durch Jahai zu finden. Bringt die kournische Patrouille zum Schweigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh110 14	<input type="checkbox"/> <b>Ohne mich keine Komir</b>	Marga-Küste	???	1 0 ???		2500	200 Gold, Magrid die Listige schließt sich an
eh119 15	<input type="checkbox"/> <b>Unstillbarer Appetit</b>	Marga-Küste	Chuno	1 -	???	???	Zweig mit Wacholderbeeren
eh120 16	<input type="checkbox"/> <b>Untote Verteidiger</b>	Marga-Küste	Ältester Jonah	1 -	Schlagt die restlichen kournischen Truppen in die Flucht. Ihr habt noch 0 Gruppen übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh007 17	<input type="checkbox"/> <b>Fressrausch</b>	Marga-Küste	Chuno	1 -	Stillt Tomas Appetit. Reduziert die Lebenspunkte einen Gegners auf 20%, um Tomas Fertigkeit Fressrausch zu aktivieren. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Chuno.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh113 18 <input type="checkbox"/>	<b>Ein guter Hirte</b>	Marga-Küste	Hirte Zekanu	1	- Sucht den Hirten Mehnosi an der Marga-Küste auf. Beschützt das Vieh, während der Hirte Mehnosi es an einen sicheren Ort bringt. Mindestens 3 Kühe müssen überleben. Überlebende Kühe 10 von 10. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hirte Zekanu	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh118 19 <input type="checkbox"/>	<b>Das Siegel der Erbeutung</b>	Marga-Küste	Ältester Jonah	1	- Vernichtet ein geeignetes Ziel und benutzt ein Siegel der Erbeutung, um eine Fertigkeit zu erwerben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	???	???
eh114 20 <input type="checkbox"/>	<b>Melonni meditiert</b>	Marga-Küste	Ältester Jonah	1	- Führt Melonni durch das Gebiet der Marga-Küste, während sie versucht ein Zwiegespräch mit der Natur zu führen. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete beim Weiher verrichtet. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete bei der Felsformation verrichtet. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete beim abgestorbenen Baum verrichtet. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh006 21 <input type="checkbox"/>	<b>Ein Lindwurm im Käfig</b>	Marga-Küste	Chuno	1	- Erschlagt die Kuskale und nehmt deren Fleisch als Köder. Ihr benötigt noch 0 Stücke frisches Fleisch. Legt frisches Fleisch in den Korb am Ufer und lockt damit die wilde Bestie an. Bezwingt die Bestie- Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Chuno.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh109 22 <input type="checkbox"/>	<b>Gejagt!</b>	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1 0	- Fragt Zudash Dejarin nach einem Ort, an dem sich Sonnenspeere verstecken können. Begeht Euch nach Ronjok und fragt den Ältesten Jonah nach einem Unterschlupf für die versprengten Sonnenspeere. Sprecht mit Gardist Bahsi, um Zugang zu dem unterirdischen Komplex zu erhalten. Beseitigt alle Monster in dem Gebiet und richtet eine Kommandostelle der Sonnenspeere ein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh005 23 <input type="checkbox"/>	<b>Das Dejarin-Anwesen</b>	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1	- Helft Zudash, wieder in den Besitz seines Anwesens zu gelangen. Schließt "Besitzansprüche" ab. Schließt "Freundliche Übernahme" ab. Schließt "Das Verschwinden der jungen Dame" ab. Schließt "Familienbande" ab. Holt Euch eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	4000	400 Gold, 160 SBFP, Kournische Münze, Kournische Münze
eh004 24 <input type="checkbox"/>	<b>Familienbande</b>	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1	- Sprecht mit Ailonseh Dejarin über Koss und das Familienanwesen. Bringt Ailonsehs Brief zu Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh023 25 <input type="checkbox"/>	<b>Besitzansprüche</b>	Passage von Pogahn	Kahan	1	- Sprecht mit Kwaju. Er wird Euch das Anwesen zeigen. Erkundigt das Anwesen zusammen mit Kwaju und Koss. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Behchu.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh024 26 <input type="checkbox"/>	<b>Freundliche Übernahme</b>	Passage von Pogahn	Behchu	1	- Treibt Vadahs Schulden für Koss ein. Tretet in Geschäftsverhandlungen mit Verwalter Palmor, um den Besitz Zudash Dejarins zurückzukaufen. "Vertreibt" die kournischen Soldaten vom Land der Dejarins. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh159 27 <input type="checkbox"/>	<b>Ein Dorn in Vareshs Seite</b>	Gandara, die Mondfestung	Nerashi	1	- Greift die kournische Kolonne an, die Richtung Norden nach Jahai marschiert. Zieht Euch zurück, um vor der nahenden kournischen Armee zu flüchten. Weicht dem kourischen Hinterhalt aus. Lauft in Richtung Pogahn, um vor den kournischen Verstärkungstruppen zu flüchten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Nerashi	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh130 28 <input type="checkbox"/>	<b>Ein Vorwand zur Einberufung</b>	Arkjok-Bastei	Älteste Isma	1	- Schützt die Felder. Sie dürfen nicht überrannt werden. Ihr habt noch 6 Gruppen übrig.	???	???
eh132 29 <input type="checkbox"/>	<b>Eine Frage der Moral</b>	Barbarenküste	Sevad der Erbarmungslose	1	- Die Karawane in der Arjok-Bastei finden.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh022 30 <input type="checkbox"/>	<b>Wie tötet man einen Dämon?</b>	Dejarin-Anwesen	Meister der Gerüchte	1 0	- Trefft Euch mit dem Meister der Gerüchte in der Schwemmebene von Mahnkelon. Schwächt die Dürre, indem Ihr die Dürrelinge in der Schwemmebene von Mahnkelon tötet. Es verbleiben: 0 von 5 Gruppen. Lasst Euch von Dehjeh weitere Anweisungen geben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Dehjeh.	2500	200 Gold, Meister der Gerüchte schließt siche Eurer Gruppe an.
eh021 31 <input type="checkbox"/>	<b>Das Verschwinden der jungen Dame</b>	Dejarin-Anwesen	Hogun der Unwägbar	1	- Helft Hogun, seine Verlobte vor den rivalisierenden Kosaren zu retten. Tötet Hogun und seine Bande Kosaren. Sprecht mit Ailonseh Dejarin und schaut, ob sie verletzt ist. Eskortiert Ailonseh Dejarin zum Hojanu Lager. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh052 32 <input type="checkbox"/>	<b>Die Kommandostelle</b>	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1 0	- Errichtet ein sicheres Hauptquartier. Schließt die Quests -Bau des Stützpunktes-Kriegsgefangene-Das Verhör-Das Treffen- ab	4000	200 Gold, 160 SBFP
eh025 33 <input type="checkbox"/>	<b>Durchquerung des Ödlands</b>	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1 0	- Sprecht mit Komir in der Kommandostelle, um einen Weg durch das Ödland zu finden. Reist mit Zhed zu Mirza, um über die Durchquerung des Ödlands zu sprechen. Trefft Mirza am Rande des Ödlands. Kehrt zu Komir zurück. Trefft Euch mit Komir am Monument zum Gedenken an die Niederlage des Palawa Joko. Untersucht das Monument zum Gedenken an die Niederlage des Palawa Joko. Bringt Zhed dazu, Euch beim Aufspüren von Palawa Joko zu helfen. Geht mit Zhed, damit der mit Dirah Fallenschwanz spricht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Laph Langmähe.	2500	200 Gold, 10 LBP

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh026 34 <input type="checkbox"/>	<b>Wink mit dem Schattenhuf</b>	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1 0	Sprecht in der Kommandostelle im Zufluchtsort der Sonnenspeere mit dem Zentauren. Begebt Euch zu den Jahai-Klippen und trefft Euch mit Zhed Schattenhuf und seinem Informanten. Sprecht mit dem Meister der Gerüchte. Macht Euch auf zur Kodonur-Kreuzung und sprecht mit Haroj Feuermähne. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Rikesh, Wache des Anwesens.	2500	200 Gold, Zhed Schattenhuf schließt sich Eurer Gruppe an.
eh027 35 <input type="checkbox"/>	<b>Rätselhafte Nachricht</b>	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1 0	Reist zum Treffpunkt auf den Jahai-Klippen, um den Ursprung der rätselhaften Nachricht herauszufinden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gerüchte-Adeptin.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh008 36 <input type="checkbox"/>	<b>Gesprengte Ketten</b>	Kommandostelle	Lonai	1 0	Bringt bei Nerashi in der Arkjok-Bastei in Erfahrung, wo Koss und die gefangenen Sonnenspeere sind.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh014 37 <input type="checkbox"/>	<b>Die Werkzeuge des Krieges</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 0	Tötet die kournischen Wächter, die die Zentauren-Waffenhandwerker gefangen halten. Bietet den Zentauren an, zu den Sonnenspeeren zu kommen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh012 38 <input type="checkbox"/>	<b>Ein bischen Aufklärung</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 0	Nehmt Koss mit zur Arkjok-Bastei und redet mit Kräuterhändler Umjabwe, um herauszufinden, was die Dorfbewohner so in Rage bringt. Sorgt für Ablenkung, damit die Dorfbewohner verschwinden können. Schaltet die kournische Eskorte aus. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh017 39 <input type="checkbox"/>	<b>Neue Helden braucht das Land</b>	Kommandostelle	Lonai	1 0	Steigt in der Rang eines Sonnenspeer-Generals auf. Sprecht mit kournischen Priestern, um Euch den Respekt des kournischen Volkes und Beförderungspunkte zu verdienen. Sprecht in der Kommandostelle der Sonnenspeere mit Koss. Rettet die restlichen Sonnenspeer-Einheiten. Hütet Euch vor kournischen Fernaufklärern. Achtet auf Wachfallen. Sprecht mit Kommandeur Suha. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Rojis.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh003 40 <input type="checkbox"/>	<b>Koss' Elixier</b>	Kommandostelle	Koss	1 -	Bringt Koss zum Yolon-Winkel und sprecht mit Kräuterhändler Makala über das Elixier der Stärke. Begebt Euch mit dem Kräuterhändler Makala auf die Jagd nach einem Zephir-Heckling in der Arkjok-Bastei. Tötet einen Zephir-Heckling. Der Zaubertrank ist fertig! Sprecht mit dem Kräuterhändler Makala, um ihn zu erhalten! Testet Eure neue Kraft, indem Ihr Slort Sumpflös tötet. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kräuterhändler Makala.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh010 41 <input type="checkbox"/>	<b>Bau des Stützpunktes: Das Verhör</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Treff Nerashi an der Marga-Küste. Sie hat einen kournischen Späher abgefangen. Verhört Kehtur und versucht, alles aus ihm herauszubekommen, was er weiß. Sagt Nerashi, was mit Kehtur geschehen soll. Vernichtet die Gruppe von Spähern, die die kournischen Bauern bewacht und befreit die Gefangenen! Führt die kournischen Bauern zum Zufluchtsort der Sonnenspeere, wo sie in Sicherheit sind. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh013 42 <input type="checkbox"/>	<b>Unter Zentauren</b>	Kommandostelle	Zhed Schattenhuf	1 -	Reist mit Zhed Schattenhuf zum Ahnenbaum bei Turais Weg. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh009 43 <input type="checkbox"/>	<b>Bau des Stützpunktes: Kriegsgefangene</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Begebt Euch zum Treffpunkt mit Dunkoro. Teilt Eure Truppen auf und greift die kournischen Späher an, ohne die anderen auf Euch aufmerksam zu machen. Rettet die Kriegsgefangenen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh015 44 <input type="checkbox"/>	<b>Lauschangriff</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Sprecht mit Zhed Schattenhuf. Belauscht die kournischen Hauptleute und sammelt Informationen über Komir. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh117 45 <input type="checkbox"/>	<b>Melonni als Anwerber</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Rekrutiert einen Seltene Materialien-Händler. Sprecht mit Melonni. Begleitet Melonni zum Treffen mit ihrem Kontakt in den Sonnenwärtigen Sümpfen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh016 46 <input type="checkbox"/>	<b>Koss als Anwerber</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Rekrutiert einen Seltene Materialien-Händler. Sprecht mit Koss. Begleitet Koss zum Treffen mit seinem Kontakt an der Barbarenküste. Unterstützt Hasahk den Gerissenen gegen die Kosaren. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh011 47 <input type="checkbox"/>	<b>Bau des Stützpunktes: Das Treffen</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Trefft Euch mit Kerendu und seinen Söhnen, um zu besprechen, wie sie den Sonnenspeeren behilflich sein können. Vernichtet die kournische Späheinheit, bevor sie von Eurem Treffen mit Kerendu berichten kann. Bringt Kerendu zum Zufluchtsort der Sonnenspeere. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh018 48 <input type="checkbox"/>	<b>Der tollkühne Vater</b>	Kommandostelle	Dunkoro	1 -	Trefft Euch mit Zudash. Begleicht Zudashs Schulden bei den Kosaren. Besiegt Sevads Leute. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh019 49 <input type="checkbox"/>	<b>Das Glück eines Narren</b>	Kommandostelle	Koss	1 -	Besucht Sevad den Erbarmungslosen, um Koss' Gewinne einzutreiben. Findet Jerod den Rückradlosen an der Barbarenküste und fragt ihn nach seinen Schulden bei Sevad dem Erbarmungslosen. Sucht den Schatzhüter von Sevad dem Erbarmungslosen auf und erschlägt ihn, um an den Schatz zu kommen. Gebt Sevad dem Erbarmungslosen 5 angelaufene Platinmünzen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh020 50 <input type="checkbox"/>	<b>Sonderbare Gewässer</b>	Kommandostelle	Melonni	1 -	Erforscht das Gebiet rund um das Wasserwerk. Rettet Turlon. Sprecht mit Turlon. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, Kournische Münze

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh140 51	<input type="checkbox"/> Fische im Fass	Kommandostelle	Margrid die Listige	1 -	Trefft Euch bei den Sonnenwärtigen Sümpfen mit Jerob dem Rückgratlosen. Trefft Euch mit den kournischen Soldaten. Ihr würdet hereingelegt! Tötet die kournischen Soldaten, bevor sie Euch töten! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh139 52	<input type="checkbox"/> Ihr könnt weglaufen ...	Kommandostelle	Margrid die Listige	1 -	Jerob der Rückgratlose hat Euch verraten. Helft Margrid, ihn zu finden, und lasst ihn spüren, was Kosaren gebührt. Sucht an der Barbarenküste nach Sevad dem Erbarmungslosen. Sucht im Yohlon-Winkel nach dem Kräuterhändler Makala. Trefft den Hirten Mehnosi an der Marga-Küste. Sucht Jerob den Rückgratlosen an der südlichen Marga-Küste auf. Sprecht mit Jerob dem Rückgratlosen.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh111 53	<input type="checkbox"/> Für einen Preis	Jahai-Klippen	Margrid die Listige	1 0	???	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh028 54	<input type="checkbox"/> Geheimnisse in den Schatten	Jahai-Klippen	Meister der Gerüchte	1 0	Trefft Euch mit Dehjah, einer Verbündeten des Meisters der Gerüchte. Vernichtet die Dämonen. Verbleibende Gruppen: 0 von 3. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Dehjah.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh141 55	<input type="checkbox"/> Der grosse Zehtuka	Jahai Klippen	Der grosse Zehtuka	1 -	Zehtuka durch das Gebiet der Jahai Klippen folgen	2500	200 Gold, 2 Kournische Münzen
eh033 56	<input type="checkbox"/> Die Lindwürmer sind los	Rilohn-Refugium	Mahzu	1 -	Geht mit Koss zur Schwemmebene von Mahnkelon und trefft Euch mit Wekehsa. Begleitet Wekehsa zu seinem Treffpunkt. Besiegt Fürst Yama den Rachsüchtigen und seine Wachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Wekehsa.	2500	200 Gold, Bananen-Sense Schaden 10-10 Zweihändig
eh121 57	<input type="checkbox"/> Mirzas letztes Gefecht	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Verteidigt das Zentauren-Dorf. Ihr habt noch 0 Gruppen übrig. Mirza Steppenläufer muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh087 58	<input type="checkbox"/> Der Letzte seiner Art	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Die Zentauren brauchen mehr Graue-Riesen-Eckzähne. Sammelt noch 0, bevor Ihr ins Dorf zurückkehrt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh029 59	<input type="checkbox"/> Ein Haufen Probleme	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Findet Yera Schnellblick in den Sonnenwärtigen Sümpfen und befragt ihn über die befallenen Pflanzen. Untersucht 0 weitere verdächtige Pflanzen auf Anzeichen der Krankheit. Berichtet Mirza Steppenläufer an Turais Weg, was ihr herausgefunden habt.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh030 60	<input type="checkbox"/> Gequälte Länder	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Sucht die Quelle der Verdorbenheit, indem Ihr die gequälten Länder bezwingt und reinigt. Ihr müsst noch 0 davon bezwingen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh031 61	<input type="checkbox"/> Qual der Ahnen	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Sucht und reinigt die verdorbenen Sprösslinge bei Turais Weg. Vernichtet alle gemeinen Inkarnationen, auf die Ihr trefft. Ihr müsst noch 0 Sprösslinge reinigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	4000	200 Gold, Kournische Münze
eh032 62	<input type="checkbox"/> Extrem starker Befall	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Vernichtet 0 Ahnen-Sprösslinge, um den Ahnenbaum zu reinigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh054 63	<input type="checkbox"/> Die Schlacht am Turais Weg	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1 -	Begebt Euch zur Zentaurentruppe an Turais Weg. Haltet Stellung gegen die Nachtmahrhorde. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	4000	400 Gold, Kournische Münze
eh034 64	<input type="checkbox"/> Sammelt die Fürsten	Terassen von Wehhan	Kuwame	1 0	Reist zu den Yahthendi-Schluchten und trefft Kehanni Nutu, Priesterin von Lyssa. Trefft Euch mit dem Sucher der Gerüchte. Trefft Kehanni im Vehtendi-Tal. Organisiert eine Einladung für das Fest von Lyss. Reist durch das Forum-Hochland. Trefft Euch mit Priesterin Haila. Wascht am Quell der Lyss Schmutz und Heket-Blut von Eurer Ausrüstung. Sprecht mit der Priesterin Haila, um einen raschen Blick auf das Fest zu erhaschen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Vaabi-Festleiter.	4000	400 Gold, Handelsvertrag, Handelsvertrag
eh133 65	<input type="checkbox"/> Die Geißel von Vaabi	Die heilige Halle der Geheimnisse	Gerüchte Adeptin	1 -	Mit Palawo Joko sprechen und herausfinden wie er seine Truppen anch Vaabi gebracht hat.	2000	250 Gold, 15 LBP
eh134 66	<input type="checkbox"/> Eine kurze Einführung	Die heilige Halle der Geheimnisse	Gerüchte Adeptin	1 -	Prüfen ob Saevio Proeliums Grab unversehrt ist.	2000	250 Gold, 15 LBP
eh135 67	<input type="checkbox"/> In der Klemme	Die heilige Halle der Geheimnisse	Gerüchte Adeptin	1 -	Mit dem Gerüchte-Adepten sprechen.	4000	400 Gold, 15 LBP
eh035 68	<input type="checkbox"/> Ende gut, alles gut	Der Kodash-Basar	Fürstlicher Vorkoster Rendu	2 0	Trefft Kehanni beim Spiegel von Lyss. Schmeichelt Euch bei Bokka dem Prächtigen in seinem Palast in Makuun der Leuchtenden ein. Lasst Euch mit Vaughn dem Alten im Amphitheater von Bokka sehen. Eine Falle! Besiegt die kournischen Elitetruppen! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürstlicher Schatzmeister Oluda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh041 69	<input type="checkbox"/> Herz oder Verstand: Garten in Gefahr	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2 0	Holt Koss und findet Heckenhexer Lohhaj im Garten der Finsternis. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gärtnormeister Kobahl.	2500	250 Gold, 10 LBP
eh040 70	<input type="checkbox"/> Herz oder Verstand: Ronjok in Gefahr	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2 0	Nehmt Melonni mit nach Ronjok an der Marga-Küste und sprecht mit dem Ältesten Jonah. Folgt Melonnis Wegbeschreibung und nehmt das Gebiet um Ronjok unter die Lupe. Beendet Hahlas Albträume. Vernichtet die Qualendämonen. Sprecht mit der Träumerin Hahla. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Träumerin Raja.	2500	200 Gold, 10 LBP

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh037 71	<input type="checkbox"/> <b>Der Schwur der Handelsfürsten</b>	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2 0	Die Fürsten von Vaabi warten in den Hallen von Chokhin auf Euch. Besiegt die eindringenden Truppen und beschützt den Boten Lyssas. Sprecht mit dem Boten Lyssas. Eilt zum Spiegel von Lyss und findet heraus, was am Großen Platz von Selbekeh vor sich geht. Hört Euch Morgahns Erklärung an. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hohepriester Vahmani.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh039 72	<input type="checkbox"/> <b>Angriff auf Kodash</b>	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2 0	Geht mit Koss und Melonni zu Butoh dem Kühnen und spricht mit ihm über die Verteidigung des Großen Forums von Vaabi. Helft das Große Forum von Vaabi zu verteidigen. Sollte es fallen, wird auch der Basar von Kodash fallen. Sprecht mit Butoh dem Kühnen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zerai dem Lehrling.	2500	250 Gold, 10 LBP
eh038 73	<input type="checkbox"/> <b>Muskeln oder Grips</b>	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2 -	Helft Zerai dem Lehrling, sich zwischen Norgu und Goren zu entscheiden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Goren.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh036 74	<input type="checkbox"/> <b>Alte Freunde</b>	Der Kodash-Basar	Sergeant Bolrob	2 -	Sprecht mit Sergeant Bokkun über das Heketgerücht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Tanmod.	1000	150 Gold
eh126 75	<input type="checkbox"/> <b>Der hängende Gärtner</b>	Vehtendi-Tal	Posinq der Gärtner	2 -	Bringt Posinq den Gärtner sicher zu den hängenden Gärten von Jahin. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Posinq der Gärtner	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh042 76	<input type="checkbox"/> <b>Kehanni muss gewarnt werden</b>	Makuun die Leuchtende	Fürstlicher Schatzmeister Oluda	2 0	Warnt Kehanni vor Vareshs Truppen. Vernichtet die Vorhut, die den Tempel angreift. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hohepriester Vahmani.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh073 77	<input type="checkbox"/> <b>Die miserabelste Aufführung, die jemals stattfand</b>	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prächtige	2 -	Sprecht mit Theaterleiter Daudi und findet heraus, wie es den Kourniern möglich war, die Schauspielakademie zu infiltrieren. Kehrt zu Fürst Bokka dem Prächtigen zurück und berichtet, was Ihr erfahren habt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh072 78	<input type="checkbox"/> <b>Die Show muss weitergehen</b>	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prächtige	2 -	Richtet Theaterleiter Daudi aus, dass der Fürst ein anderes Stück will, um sein sehnsüchtiges Herz zu besänftigen. Und zwar jetzt! Findet einen Schriftsteller, der ein neues Skript verfasst, das dem Fürsten Vergnügen bereitet. Findet Sijo und überzeugt ihn, ein neues Stück für den Fürsten zu schreiben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Theaterleiter Daudi.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh069 79	<input type="checkbox"/> <b>Sommer für Bokka</b>	Makuun die Leuchtende	Theaterleiter Daudi	2 -	Findet Ola den Außergewöhnlichen beim Spiegel von Lyss und überredet ihn, bei dem neuen Stück mitzuspielen. Findet Amadi und befreit sie von den Kourniern. Überzeugt Amadi davon, dass sie in dem neuen Stück auftreten muss. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Theaterleiter Daudi.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh067 80	<input type="checkbox"/> <b>Verbrannte Erde</b>	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prächtige	2 -	Sprecht mit Diji und findet heraus, was im Vehtendi-Tal passiert. Untersucht die Gegend rund um die Unruhen und beseitigt jedwede Feinde. Berichtet Diji, dass die feindlichen Kreaturen vernichtet wurden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh143 81	<input type="checkbox"/> <b>Die Rolle seines Lebens</b>	Makuun die Leuchtende	Norgu	2 -	Norgu im Vehtendi Tal treffen	2000	Norgu als Held
eh066 82	<input type="checkbox"/> <b>Das Risstal</b>	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prächtige	2 -	Versiegelt die Risse im Vehendi-Tal indem ihr alle Dämonen besiegt, die die Risse umringen. Noch zu versiegelnde Risse: 0. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh043 83	<input type="checkbox"/> <b>Gorens Hab und Gut: Teil 1</b>	Makuun die Leuchtende	Goren	2 -	Begleitet Goren, während er seine Waffen findet. Begleitet Goren, während der seine Rüstung findet. Begleitet Goren, während er sein wertvollstes Besitztum findet: einen funkelnden Stein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Xunlai-Agentin Momo.	2000	Goren schließt sich Eurer Gruppe an
eh068 84	<input type="checkbox"/> <b>Gorens Hab und Gut: Teil 2</b>	Honorhügel	Xunlai-Agentin Momo	2 -	Bringt Goren und seinen funkelnden Stern in die verborgene Stadt von Ahdashim, um den Stein dort zu verstecken. Kämpft gegen den Babydrachen. Sprecht mit dem Babydrachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Xunlai-Agentin Momo	2000	250 Gold
eh137 85	<input type="checkbox"/> <b>Verteidigung des Theaters</b>	Honorhügel	Fürstlicher Schatzmeister Oluda	2 -	Nach Makuun die Leuchtende reisen und das Theater vor Dämonen schützen.	4000	400 Gold, Handelsvertrag
eh138 86	<input type="checkbox"/> <b>Norgus Finsternis</b>	Honorhügel	Korvus	2 -	Sich "Norgus Finsternis" ansehen	2000	250 Gold, 10 LBP
eh044 87	<input type="checkbox"/> <b>Nur für Eure Ohren bestimmt</b>	Bastion von Dzagonur	Kommandeur Tanmod	2 -	Findet Sergeant Bokkun in der Sebelkeh-Basilika. Er wird wissen, wo die Heket sind. Belauscht die Gespräche der Heket Krieger. Erlangt Erkenntnisse über den bevorstehenden Angriff der Heket. Beschafft weitere Einzelheiten über die nahende Lieferung. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Tanmod.	1500	200 Gold
eh075 88	<input type="checkbox"/> <b>Vernichtet die Harpyien</b>	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2 -	Findet die Harpyienhorste in der Wildnis von Bahdza und vernichtet sie. Es verbleiben 0 Horste. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, Handelsvertrag

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh074 89	<input type="checkbox"/> <b>Der Klang alter Hörner</b>	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	- Besucht einige von Ahmturs alten Freunden und Bekannten. Findet geeignete Verstärkung. Besucht Ordash im Kodash-Basar. Besucht den Archivar Mijir in den Hallen von Chokhin. Berätet Euch mit dem General im Ruhestand Poruk im Vehtendi-Tal. Sprecht mit Hervahn dem Lästigen in Makuun der Leuchtenden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh071 90	<input type="checkbox"/> <b>Die Suche nach Überlebenden</b>	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	- Sucht Ahmtur den Starken und die anderen Soldaten beim Spiegel von Lyss. Sucht in den Ruinen des Spiegels von Lyss und der Umgebung nach Überlebenden der Finsternis und rettet sie. 0 von 3 Überlebenden Gruppen übrig. Eskortiert Tuwahan zum Kodash-Basar. Begleitet die Familie zum Kodash-Basar. Helft den Schülern, ihre Zuflucht beim Kodash-Basar zu erreichen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh070 91	<input type="checkbox"/> <b>Rückeroberung des Tempels</b>	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	- Trefft Leutnant Murunda und ihre Soldaten am Spiegel von Lyss. Tötet die Dämonen, die die Selbelkeh-Basilika heimsuchen. 0 und 7 Gruppen übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh129 92	<input type="checkbox"/> <b>Auslöschung</b>	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	- 6 Heketgruppen vernichten, Heket-Anführer vernichten.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh045 93	<input type="checkbox"/> <b>Reiseunterbrechung</b>	Bastion von Dzagonur	Kommandeur Tanmod	2	- Trefft Euch mit Späherin Dehra. Fangt die Waffenfracht ab. Holt Euch Eure Belohnung bei: Kommandeur Tanmod.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh125 94	<input type="checkbox"/> <b>Bevölkerungskontrolle</b>	Wildnis von Bahdza	Fürst Ahmtur der Starke	2	- Holt bei Hauptmann Jafahni Erkundigungen über die Harpyien ein. Durchsucht die Wüste nach Kreisch und Katz. Tötet sie, um die Moral der Harpyien zu schwächen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Ahmtur der Starke	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh124 95	<input type="checkbox"/> <b>Wächterrettung</b>	Wildnis von Bahdza	Fürst Ahmtur der Starke	2	- Reist an die Ostseite von Makuun der Leuchtenden. Untersucht den letzten bekannten Aufenthaltsort des Stoßtrupps. Findet den gefangen genommenen Wachhauptmann und beurteilt die Lage. Eskortiert die befreiten Wächter weg von der Hekethöhle. Übergibt die befreiten Wächter dem Rettungstrupp. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Ahmtur der Starke	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh046 96	<input type="checkbox"/> <b>Hilfe vom Orden</b>	Der Spiegel von Lyss	Hohepriester Vahmani	2 0	- Bittet den Orden der Gerüchte um Beistand. Nehmt den Meister der Gerüchte mit und setzt die Alkolythen ein, um Euch gegen die Bedrohung durch die Margoniter zu verteidigen. Setzt die Alkolythen zur Verteidigung gegen die Dämonen ein. Schützt Norgu vor den Angreifern. Sprecht mit Norgu. Setzt Fürst Ahmtur den Starken davon in Kenntnis, dass der Orden der Gerüchte helfen wird, die Zitadelle von Dzagon zu schützen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh047 97	<input type="checkbox"/> <b>Verzweifelte Maßnahmen</b>	Forum-Hochland	Kamveh	2	- Tötet Render, die Anführerin der Harpyien, im Forum-Hochland. Eliminiert den Kommandeur der Heket Harrk. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kamveh.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh056 98	<input type="checkbox"/> <b>Wo ist er hingegangen?</b>	Seborhin-Garten	Gartenbaukünstler Hinon	2	- Findet den Gärtner Tidak uns sagt dem faulen Sack, dass er wieder an die Arbeit gehen soll. Tötet die anrückenden Bestien, die Tidak den Gärtner bedrohen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gartenbaukünstler Hinon.	1500	200 Gold, Handelsvertrag
eh057 99	<input type="checkbox"/> <b>Froschplage</b>	Seborhin-Garten	Gartenbaukünstler Hinon	2	- Vernichtet die Heket im Garten von Seborhin. Es verbleiben: 0 von 10 Gruppen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gartenbaukünstler Hinon.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh131 100	<input type="checkbox"/> <b>Gier und Reue</b>	Großer Hof von Selbekeh	Hohepriester Vahmani	2	- Untersucht die Hallen von Chokhin mit Margrid. Sucht nach Informationen über die Verborgenen Stadt. Nehmt die "Dualität der Lyssa" an Euch und untersucht sie. Überwindet den Abwehrmechanismus der Bibliothek. Sprecht mit Goren. Sucht Goren beim Spiegel von Lyss. Führt den magischen Tanz auf, um in die Verborgenen Stadt von Ahdashim eingelassen zu werden. (Gebt nahe der von Goren angezeigten Stelle das Emoticon /dance ein) Sprecht mit dem Schloss von Ahdashim. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Schloss von Ahdashim	2000	250 Gold, 10 LBP
eh055 101	<input type="checkbox"/> <b>Geschenk der Dschinn</b>	Gemeinde Mihanu	Bibliotheksgesandter Chukeht	2	- Trefft den Bibliotheksgesandten Chukhet in der Verborgenen Stadt von Ahdashim. Besiegt den Feuerschinn-Fürsten und besorgt Euch seine Essenz. Besiegt den Wasserschinn-Fürsten und besorgt Euch seine Essenz. Platziert die Essenzen in den entsprechenden Altären im Gewölbe. Flieht vor der Horde der Dschinn! Holt Euch Eute Belohnung ab bei: Bibliotheksgesandter Chukhet.	4000	1000 Gold, Handelsvertrag, Handelsvertrag
eh058 102	<input type="checkbox"/> <b>Botanische Recherchen</b>	Güter von Chokhin	Bibliothekar Kahnu	2	- Sprecht mit Hinon, dem Gartenbaukünstler, und findet den Standort der Mehkuunah Pflanze. Bringt eine Probe der Mehkuunah Pflanze zur Analyse zu Bibliothekar Kahnu zurück. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Bibliothekar Kahnu.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh048 103	<input type="checkbox"/> <b>Geschäft ist Geschäft</b>	Überreste Sahlahjars	Sahlahjar der Tote	3 0	- Trefft Euch mit Palawa Joko in Jokos Domäne. Helft Palawa Joko, einen Teil seiner Armee wieder unter seine Kontrolle zu bringen, indem Ihr General Huduh besiegt. Erobert den Knochenpalast von Vareshs Vorhut zurück und besiegt Zadukar den Gesegneten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Priester Kehmtut.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh076 104	<input type="checkbox"/> <b>Eine Demonstration der Stärke</b>	Überreste Sahlahjars	Offizier Lohru	3	- Berichtet Palawa Joko über den großen margonitischen Tempel in der Schwefel-Einöde. Meldet Euch bei Offizier Lohru in den Ruinen von Sahlahja. Meldet Euch bei Offizier Lohru in der Schwefel-Einöde. Sie wird Euch Diener zur Seite Stellen. Zerstört den großen margonitischen Tempel mit der Rune. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Palawa Joko.	4000	400 Gold, 15 LBP

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh077 105	<b>Tempel der Monolithen</b>	Überreste Sahlahjars	Offizier Lohru	3	- Untersucht das Gebiet, das von Angriffen der gravierten Monolithen heimgesucht wird. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Offizier Lohru.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh049 106	<b>Dunkle Horde</b>	Knochenpalast	Priester Kehmtut	3 0	Bringt Eurem großen Wurm bei, wie man belagert, indem Ihr einen älteren Belagerungswurm verschlingen lasst. Vernichtet die dunkle Horde, die den Zugang zu den Ruinen von Morah bewacht, indem Ihr Jundu-Belagerung einsetzt. Fällt den Einsamen Riesen mit Eurem Belagerungswurm-Angriffen, um einen Weg zu den Ruinen von Morah zu öffnen. Sprecht mit Hauptmann Mehahah. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hauptmann Mehahah.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh060 107	<b>Heißhunger</b>	Knochenpalast	Knochenschmied Rokel	3	- Sammelt Heket-Beine, um Rokels grenzenlosen Hunger zu stillen. Ihr habt bisher 10 von 10 Heket-Beinen gesammelt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Knochenschmied Rokel.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh090 108	<b>Ein seltsames Gespann</b>	Knochenpalast	Palawa Joko	3	- Reist zum Alkalibecken und bittet um eine Audienz bei dem toten Kriegsherrn. Trefft Euch mit dem untoten Kriegsherrn. Besiegt Kareh Ossa und seine untoten Wachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: General Farrund.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh088 109	<b>Stöcke und Steine</b>	Knochenpalast	Awata	3	- Zerstört die gravierten Monolithen und sammelt ihre Scherben. Ihr braucht noch 0, um Eure Auswahl zu vervollständigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Awata.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh086 110	<b>Die Rückkehr des untoten Königs</b>	Knochenpalast	Palawa Joko	3	- Haltet die umherwütenden Untoten in Jokos Domäne auf. Noch 0 Untoten-Gruppen übrig.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh089 111	<b>Unter neuer Leitung</b>	Alkalibecken	General Farrund	3	- Überzeugt die Kommandeure von Kareh Ossas Truppen, sich auf Jokos Seite zu schlagen. Noch 4 von 4 Kommandeuren übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Palawa Joko.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh081 112	<b>Der kalte Hauch der Vergangenheit</b>	Höhle der Vergessenen	Vissh Rakissh	3	- Reist zu den Giftigen Auswüchsen und findet den Stab der Nebel, bevor Kampfherr Turgar ihn entdeckt. Besiegt den Kampfherrn Turgar, bevor er das Ritual abschließt, das den Stab der Nebel aktiviert. Bergt den Stab der Nebel. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Buuran.	4000	400 Gold, 15 LBP
eh079 113	<b>Vergessene Rache</b>	Höhle der Vergessenen	Vissh Rakissh	3	- Tötete 40 Margoniter. Noch 40 Margoniter übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Vissh Rakissh.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh050 114	<b>Den König abweisen</b>	Die Zerklüfteten Schluchten	Altehrwürdiger König Jahnus	3	- Schlägt den Altehrwürdigen König Jahnus und seine königlichen Wache. Findet Myrish, den Anführer der Sklavengeister und erzählt ihm von Jahnus' Niedergang.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh078 115	<b>Eigensinniger Fremdenführer</b>	Die Zerklüfteten Schluchten	Kurator Ruras	3	- Findet Kane. Rettet Kane. Begleitet Kane zurück zu Kurator Ruras. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kurator Ruras.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh080 116	<b>Die Geweihte Stelle</b>	Giftige Auswüchse	Buuran	3	- Bringt den Stab der Nebel an die Geweihten-Stelle. Werft den Stab der Nebel in die Geweihten-Stelle. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Buuran.	4000	400 Gold
eh136 117	<b>Ein neuer Fremdenführer</b>	Giftige Auswüchse	Kurator Ruras	3	- Kurator Ruras helfen ein Fossil auszugraben.	2500	200 Gold, Antik Artefakt
eh128 118	<b>Verschwundene Geister</b>	Das Zerrissene Herz	Charen	3	- Das Zerrissene Herz durchsuchen und Informationen zu Kwalanah finden.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh127 119	<b>Ein Leckerbissen</b>	Das Zerrissene Herz	Charen	3	- Charen zum Wiedergebährer Jirath folgen, beim Zeichen zuschlagen.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh112 120	<b>Pilgerreise</b>	Das Zerrissene Herz	Ganji	3	- ???	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh142 121	<b>Familienseele</b>	Kristallspitze	Shanrah	3	- Zum trockenen Meer nach Tyria reisen und die Gebeine von Shanras Mann finden.	2500	200 Gold, Antik Artefakt
eh100 122	<b>Die Käuze</b>	Jahai in Finsternis	Hauptmann Yithlis	4	- Begleitet die Käuze zum Tor der Qualen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Thurnis	2500	200 Gold
eh061 123	<b>Komirs Suche</b>	Tor der Angst	Rahmor	4 0	Trefft Komir in der Domäne der Angst. Reist mir Komir zum Tor der Geheimnisse. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüter Halysyi.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh082 124	<b>Aus dem Geschichtsbuch der Gewalt</b>	Tor der Angst	Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang	4	- Befreit die gebundenen Seelen der Kaiserlichen Gardisten aus Shiros Kosntrukten. Ihr habt 0 von 3 Seelen befreit. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang.	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis
eh098 125	<b>Der Apostat</b>	Tor der Angst	Apostat	4	- Begleitet den Apostaten, während er seine Aufzeichnungen holt. Beschützt den Apostaten vor dem margonitischen Pirscher! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Apostat	2500	200 Gold, 30 LBP
eh099 126	<b>Wahrheitsfindung</b>	Tor der Angst	Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang	4	- Macht die Wahrsagerin in der Domäne der Angst ausfindig und besiegt sie. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kaiserliche Hauptmann Shi Wang	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis
eh144 127	<b>Ab ins Getümmel</b>	Tor der Angst	Vergessener Hüter	4	- Die Mitglieder der "Käuze" in der Domäne des Schmerzes finden.	2500	200 Gold

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh145 128	Die letzte Patrouille	Tor der Angst	Vergessener Hüter	4 -	Hauptmann Yithlis in der Domäne der Geheimnisse finden	2500	200 Gold, 30 LBP
eh051 129	Unkartiertes Gelände	Tor der Qualen	Pehai	4 0	Bringt Dunkoro zu einem Treffen mit Kormir in Jahai der Finsternis. Reist mit Kormir und Dunkoro durch Jahai der Finsternis. Sprecht mit dem gefolterten Sonnenspeer. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Jarindok.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh085 130	Die Nachtaktiven	Tor der Qualen	Keshsek	4 -	Patrouilliert Jahai in Finsternis und schaut, ob es irgendwelche Anzeichen für Feinde gibt. Erledigt jeden Feind, der Euch unterwegs in die Quere kommt. Vernichtet Abaddons Adjutanten und den Emissär von Dhuum. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Keshsek.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh084 131	?verlorener Wein?	Tor der Qualen	Neersi	4 -	Vernichtet die Scheusale, die Neeris Wein in Beschlag genommen haben. Findet Neeris Wein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Neersi.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh083 132	Das dunkle Tor	Tor der Qualen	Neersi	4 -	Besiegt Dhuums Emissär und schließt das Tor zu den Klippen von Jahai. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Neersi.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh059 133	Feinde in den eigenen Reihen	Tor der Qualen	Hüterin Jinyssa	4 -	Spürt Rukkassa in Jahai in Finsternis auf. Besiegt den besessenen Ruhkassa. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Jinyssa	2000	200 Gold, 30 LBP
eh091 134	Angriff ist die beste Verteidigung	Tor der Qualen	Hüterin Jinyssa	4 -	Wehrt den Angriff von Abbadons Truppen auf Jahai in Finsternis ab. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Jinyssa	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis
eh092 135	Jagd auf Dämonen	Tor der Qualen	Churrazek	4 -	Spürt den Großen Zehtuka in Jahai der Finsternis auf. Erschlagt den Dämon, der den Großen Zehtuka bedrängt. Folgt dem Großen Zethuka. Hebt "die Schwärze" aus. Tötet den Eifrigen Amarantha und seine Diener. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Churrazek	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh149 136	Hüterin in Not	Tor der Qualen	Hüterin Jinyssd	4 6	Das Tor der Qualen verteidigen.	4000	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis
eh093 137	Die verschollene Patroillie	Tor der Qualen	Kommandeur Thurnis	4 -	Untersucht das Schicksal der Patrouille vom Hauptmann Yithlis. Schlägt den Angriff der Dämonen nieder. Hauptmann Yithlis muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hauptmann Yithlis	2500	200 Gold
eh146 138	Jagdsaison	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4 -	Den Jäger in der Domäne der Geheimnisse finden.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh147 139	Flucht aus den Qualen	Tor der Geheimnisse	Kaelen	4 -	Terick in der Domäne der Finsternis finden.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh148 140	Licht ins Dunkel	Tor der Geheimnisse	Kaelen	4 -	Terick in der Domäne der Geheimnisse finden.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh062 141	Alleine in der Dunkelheit	Tor der Geheimnisse	Hüter Halyssi	4 0	Treff Komir in der Domäne der Geheimnisse. Sucht zusammen mit Komir in der Domäne der Geheimnisse nach dem verschwundenem Späher. Beschützt Ahtok vor der angreifenden Margonitern. Sprecht mit Ahtok. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Runenorakel.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh094 142	Eine flackernde Flamme	Tor der Geheimnisse	Scorch Glutspitze	4 -	Besiegt die Dämonen, die den Weg zu den Titanen versperren. Noch übrig: 0 Gruppen. Sucht den Rat des Titanen, Ignis Cruor. Besiegt den Titanen! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Scorch Glutspitze	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh095 143	Nieder mit den Titanen	Tor der Geheimnisse	Scorch Glutspitze	4 -	Sucht den Titanen Securis Phasmatis und vernichtet ihn. Findet und besiegt den letzten Titanen, Letum Contineo. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Scorch Glutspitze	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh096 144	Kennt Eure Feinde	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4 -	Reist zum Tor der Angst und spricht mit dem Apostaten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh097 145	Haltet die Stellung	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4 -	Helft den Hütern, ihre Stellung gegen die margonitischen Truppen zu verteidigen. Unterstützt die Hüter bei der Abwehr weiterer margonitischer Truppen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh101 146	Verlorene Fährte	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4 -	Begleitet Kauniss zur Bibliothek der Gräuel. Kauniss muss überleben. Beschützt Kauniss während der Beschöpfung der Nebel. Kauniss muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüter Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis
eh063 147	Margrid aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Margrid die Listige	4 0	Treff eine Vereinbarung mir Margrids Mannschaft.	2500	Magrid die Listige schließt sich Eurer Gruppe an.
eh064 148	Sousuke aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Alkolyth Sousuke	4 0	Sprecht mit General Hayao und besiegelt Sousukes Treueeid.	2500	Alkolyth Sousuke schließt sich Eurer Gruppe an.
eh065 149	Norgu aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Norgu	4 0	Treff mit Korvus eine Vereinbarung über die Aufführung von "Norgu Finsternis".	2500	Norgu schließt sich Eurer Gruppe an.
eh150 150	Mallyx der Unnachgiebige	Tor der Pein	Hohepriester Zhellix	4 6	Nach Torc'qua gehen und Fürst Jadoth töten Nach Rabenherz gehen und die teife Schwärze töten Nach Inferno der gescheiterten Schöpfung gehen und die Furie töten Im stygischen Schleier den Schlund es Grauens töten	???	Margoniter Edelstein, Stygier Edelstein, Titanen Edelstein, Qual Edelstein
eh151 151	Der Sinn des Lebens	Tor der Pein	Kaplan Phyratyss	4 6	Hüter Milzesch bitten in Abbadons Herz eingelassen zu werden	2500	Razah als Held



Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh102 152 <input type="checkbox"/>	<b>Eine Bresche im stygischen Schleier</b>	Tor der Pein	Adept der Gerüchte	4 6	Besiegt die anrückenden Dämonenhorden. Vernichtet die Unterfürsten der Dämonen, um die magischen Fesseln am Eingang zu den Bruttunneln zu lösen. Verbleibende Dämonen-Unterfürsten: 0 von 2. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Adept der Gerüchte	10000	-
eh152 153 <input type="checkbox"/>	<b>Die Stadt Torc'qua</b>	Tor der Pein	Hauptmann Sularesh	4 6	Vernichtet alle Bewohner der Margoniter Stadt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hauptmann Sularesh	10000	200 Gold
eh153 154 <input type="checkbox"/>	<b>Hinter feindlichen Linien</b>	Tor der Pein	Stimme der Gerüchte	4 6	Rettet die Angehörigen des Ordens der Gerüchte, die hinter den feindlichen Linien eingeschlossen sind. Überlebt den Dämonenangriff. Der Wächter der Gerüchte muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Wächter der Gerüchte	10000	-
eh154 155 <input type="checkbox"/>	<b>Tür zu, es zieht!</b>	Tor der Pein	Wächter der Gerüchte	4 6	Erobert das Portal, um den Riss zu schließen, durch dem die Dämonen aus dem Reich der Qual eindringen können. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Stimme der Gerüchte	10000	-
eh155 156 <input type="checkbox"/>	<b>Tod den Todbringern</b>	Tor der Pein	Stimme der Gerüchte	4 6	Erledigt die Todbringer. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Stimme der Gerüchte	10000	-
eh156 157 <input type="checkbox"/>	<b>Das Inferno der gescheiterten Schöpfung</b>	Tor der Pein	Hauptmann Jerazh	4 6	Kämpft Euch durch die Eingangskammern, um Zutritt zum Inferno zu erhalten. Erledigt alle Feide in der ersten Kammer. Erledigt alle Feide in der zweiten Kammer. Erledigt alle Feide in der dritten Kammer. Erledigt alle Feide in der vierten Kammer. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Tekliss	10000	-
eh157 158 <input type="checkbox"/>	<b>Raus aus dem Inferno</b>	Tor der Pein	Tekliss	4 6	Die vergessenen Gefangenen müssen überleben. Findet und befreit Silzesh. Befreit Hauptmann Valkyss. Findet General Yendzarsh und befreit ihn. Entkommt aus dem Hinterausgang aus dem Inferno. Besiegt die schwarze Bestie von Arggh und seine Diener. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: General Yendzarsh	10000	-
eh158 159 <input type="checkbox"/>	<b>Brutkriege</b>	Tor der Pein	Adept der Gerüchte	4 6	Reist in die Gräben des Stygischen Schleiers und tötet die Stygischen Fürsten. Noch 0 von 4 zu töten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Adept der Gerüchte	10000	-