

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt001 1 <input type="checkbox"/>	Nachricht von einem Freund	Ascalon	Stadtschreiber (Eingang)	0	- mit Sir Tydus sprechen	100	10 Gold, Startquest im Tutorial
tt002 2 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Waldläufer)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Waldläufer zu werden, sucht Meisterwaldläufer Nente	250	-
tt003 3 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Mönch)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Mönch zu werden, sucht Bruder Mhenlo	250	-
tt004 4 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Elementarmagier)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Elementarmagier zu werden, sucht Elementarmagierin Aziure	250	-
tt005 5 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Mesmer)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Mesmer zu werden, sucht Lady Althea	250	-
tt006 6 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Nekromant)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Nekromant zu werden, sucht Meisterin Munne	250	-
tt007 7 <input type="checkbox"/>	Eine zweite Klasse (Krieger)	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Krieger zu werden, sucht Kriegsmeister Grast	250	-
tt008 8 <input type="checkbox"/>	Banditenüberfall	Ascalon	Baron Egan	0	- Die Truhe der Banditen in der Seeufer Grafschaft zurückholen, zu Devona gehen	250	Großes Schild (Rüstung +5 gg. Charr/Leben +15), Flammenartefakt (Rüstung +5 gg. Feuer- Angriffe/ Energie +5 bei Verzauberung)
tt009 9 <input type="checkbox"/>	Der Gift Verschlinger	Ascalon	Baron Egan	0	- zu der Höhle bei Herzog Gaban gehen (Seeufer-Grafschaft), alle Viecher vernichten und den Giftstachel zu Bruder Mhenlo (Aschfurt Abtei) bringen	250	Schutzsymbol E+3
tt010 10 <input type="checkbox"/>	Armer Mieter	Ascalon	Namar	0	- Mit dem Müller Upton in der Seeufer Grafschaft sprechen, den Honig über die Brücke bringen und zurück zu Upton	500	Schutzsymbol E+3
tt011 11 <input type="checkbox"/>	Charr in den Katakomben	Ascalon	Prinz Rurik	0	- Bruder Mhenlo (Aschfurt Abtei) & Nekromantin Murne (Katakomben) ansprechen, Oberan (Katakomben) suchen, Zahn zu Prinz Rurik	250	100 Gold
tt012 12 <input type="checkbox"/>	Charr vor dem Tor	Ascalon	Prinz Rurik	0	- In der Seeufer Grafschaft bei Prinz Rurik melden, ihm folgen und die Charrs vernichten, danach wieder bei Prinz Rurik melden	200	Schwert 6-9
tt013 13 <input type="checkbox"/>	Der unberechenbare Zauberer	Ascalon	Sandre Elek	0	- Ralena Stormbringer (Markt von Foible) ansprechen, Orion suchen (Torheit des Zauberers) und wieder zu Sandre Elek zurück	250	Stab Blitzschaden 3-5, E+3
tt014 14 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Waldläufer)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Artemis der Waldläuferin	250	-
tt015 15 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Mönch)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Ciglo dem Mönch	250	-
tt016 16 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Elementarmagier)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Howland dem Elementarmagier	250	-
tt017 17 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Mesmer)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Sebedoh der Mesmerin	250	-
tt018 18 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Nekromant)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Verata dem Nekromanten	250	-
tt019 19 <input type="checkbox"/>	Kriegsvorbereitungen (Krieger)	Ascalon	Sir Tydus	0 2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Van dem Krieger	250	-
tt020 20 <input type="checkbox"/>	Ärger im Wald	Ascalon	Stadtschreiber (Ausgang)	0	- Zu Devona (Seeufer-Grafschaft) gehen, ihr folgen und die Grawle vernichten, danach Devona ansprechen	500	Kriegshammer 8-10
tt021 21 <input type="checkbox"/>	Der Weg zum Ruhm	Ascalon	Armin Saberlin	0 0	Mit Sir Tydus reden.	100	Endquest im Tutorial

Scr/ID	Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M	Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt022	22	<input type="checkbox"/> Der große Umhang des kleinen Thom	Seeufer Grafschaft	Alison die Gerberin	0	-	Alison einen Bärenpelz bringen und dann den Mantel zum kleinen Thom bringen	250	Axt 5-10, Stab Chaosschaden 3-5
tt023	23	<input type="checkbox"/> Der Ersatz des Ausreißers	Seeufer Grafschaft	Der alte Mac	0	-	Dem alten Mac ein Verschlingerei geben	250	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
tt024	24	<input type="checkbox"/> Beunruhigende Gerüchte	Seeufer Grafschaft	Devona	0	0	Den Schreiber Meerak ansprechen und dessen Botschaft Armin Saberlin bringen - dieses Quest nannte sich früher Die Charr Bedrohung-	250	Schild (4)
tt025	25	<input type="checkbox"/> Widerstand gegen den König	Seeufer Grafschaft	Devona	0	-	In der Grünhügel Landschaft drei Bewohner zu der Quest befragen (NICHT den Kriegsmeister)	500	-
tt026	26	<input type="checkbox"/> Zehnt für die Abtei von Aschfurt	Seeufer Grafschaft	Devona	0	-	Grazden (Grünhügel Landschaft) ansprechen und wieder zu Devona zurück	250	1 Fertigkeitenpunkt
tt027	27	<input type="checkbox"/> Gwens Flöte	Seeufer Grafschaft	Gwen	0	-	Gwens Flöte vom Flussufer wiederbeschaffen	250	Gwen kann hilfreich sein und heilt die Gruppe unterwegs im Tutorial
tt028	28	<input type="checkbox"/> Ein Geschenk für Althea	Seeufer Grafschaft	Hauptmann Osiric	0	-	SUG: Perle (Upton Flussufer), Anhänger (Truhe) & Feder (Pferch Aschfurt) zu Hauptmann Osiric bringen.	250	Schutzsymbol E+3
tt029	29	<input type="checkbox"/> Weitere Abenteuer	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	0	Mit Devona in der Seeufer Grafschaft sprechen	250	-
tt030	30	<input type="checkbox"/> Der Eiersucher	Seeufer Grafschaft	Herzog Gaban	0	-	Fadden in der Höhle beim Eiersuchen beschützen, zum Herzog zurück	150	2 Verschlingerei
tt031	31	<input type="checkbox"/> Abenteuer mit einem Verbündeten	Seeufer Grafschaft	Lina die Heilerin	0	-	Mit einem anderen Spieler eine Gruppe bilden und zu Lina zurück	100	Siegel der Wiederbelebung (3)
tt032	32	<input type="checkbox"/> Das Wurmproblem	Seeufer Grafschaft	Pitney	0	-	1 Verschlingerei besorgen, zu Pitney bringen, ihm folgen, die Wurmkönigin töten, zurück zu Pitney	250	Stab Feuerschaden 3-5
tt033	33	<input type="checkbox"/> Der preisgekrönte Moa	Seeufer Grafschaft	Pitney	0	-	In den Katakomben den Kadaver des Vogels suchen und zu Pitney zurück	250	Stab Lichtschaden 3-5 E+3, Langschwert 6-9
tt034	34	<input type="checkbox"/> Jenseits des Walls	Seeufer Grafschaft	Torwächter Torin	0	-	Durch das Tor in die Nordländer gehen und nach Ben Wolfsohn suchen, diesen zum Tor zurück geleiten und wieder beim Torwächter melden (2 Personen benötigt)	250	Langbogen 7-10, Tödlicher Cestus Dunkelschaden 3-5
tt035	35	<input type="checkbox"/> Das Horn des Jägers	Seeufer Grafschaft	Troubadur Chantalle	0	-	Jägerhorn zur Quelle (Regental) bringen, danach zu Aidan (Torheit des Zauberers) bringen	500	Langbogen 7-10
tt036	36	<input type="checkbox"/> Die preisgekrönten Schweine (Miniquest)	Seeufer Grafschaft	Bauer Dirk	0	-	5 Preisgekrönte Schweine einfangen und in den Pferch zurückbringen (mit 2 Personen geht schneller aber kein muss, der Bauer muss ausserhalb des Pferchs stehen)	0	25 Gold
tt037	37	<input type="checkbox"/> Elementarmagier-Prüfung (Elementarmagier)	Seeufer Grafschaft	Howland der Elementarmagier	0	2	Einen Skal vernichten und eine Schuppe sammeln, zu Howland zurück	500	Feuergeschoss, Wiederherstellungsaura
tt038	38	<input type="checkbox"/> Eine neue Elementarmagier-Trainerin (Elementarmagier)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	In der Torheit des Zauberers mit der Elementarmagierin Aziure sprechen	250	-
tt039	39	<input type="checkbox"/> Die Prüfung des Kriegers (Krieger)	Seeufer Grafschaft	Van der Krieger	0	2	Den Fluss von Skalen säubern und zu Van zurück	500	Raserei, Siegel der Heilung
tt040	40	<input type="checkbox"/> Ein neuer Krieger-Trainer (Krieger)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Nach Nordwesten gehen und zu Kriegsmeister Grast	250	-
tt041	41	<input type="checkbox"/> Mesmer-Prüfung (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Sebedoh die Mesmerin	0	2	Die Strasse von Skalen säubern, zu Sebedoh zurück	500	Empathie, Ätherschmaus
tt042	42	<input type="checkbox"/> Eine neue Mesmer-Trainerin (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Zu Lady Althea gehen und mit ihr sprechen	250	-
tt043	43	<input type="checkbox"/> Die Bürde eines Mesmers (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Lady Althea	0	2	Am Wasserloch (Seeufer Grafschaft) einen Bullen töten und zurück zu Althea	250	Ätherschmaus, Eingebildete Bürde, Trugbild beschwören

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt044 44	<input type="checkbox"/> Beherrschungsmagie (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Vassar	0 2	Von der Torheit des Zauberers nach Osten in die Wälder, die Skale vernichten und zu Vassar zurück	250	Rückschlag, Täuschungen brechen
tt045 45	<input type="checkbox"/> Mönch-Prüfung (Mönch)	Seeufer Grafschaft	Ciglo der Mönch	0 2	Nach Südwesten gehen und Gwen finden, Gwen zu Ciglo zurückführen (alle Skale müssen vernichtet sein)	500	Heilender Hauch, Verbannung
tt046 46	<input type="checkbox"/> Ein neuer Mönch-Trainer (Mönch)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0 2	Geht nach Südwesten Richtung Aschfurt und weiter zur Abtei, sucht Bruder Mhenlo.	250	-
tt047 47	<input type="checkbox"/> Nekromanten-Prüfung (Nekromant)	Seeufer Grafschaft	Verata der Nekromant	0 2	Am Fluss einen Skal töten und zu Verata zurück	500	Vampirberührung, Tödlicher Schwarm
tt048 48	<input type="checkbox"/> Ein neuer Nekromanten-Trainer (Nekromant)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0 2	Nach Südwesten gehen und nach der Abtei weiter in die Katakomben, sucht die Nekromantin Munne	250	-
tt049 49	<input type="checkbox"/> Waldläufer-Prüfung (Waldläufer)	Seeufer Grafschaft	Artemis die Waldläuferin	0 2	Flusskalkönigin töten und zu Artemis zurück	500	Kraftschuss, Trollsalbe
tt050 50	<input type="checkbox"/> Ein neuer Waldläufer-Trainer (Waldläufer)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0 2	Nach Südwesten gehen und Meisterwaldläufer Nente finden.	250	-
tt051 51	<input type="checkbox"/> Die Mission eines Mönchs (Mönch)	Aschfurt Abtei	Bruder Mhenlo	0 2	Den Abt Paulus in den Katakomben begleiten und am Leben erhalten, zu Bruder Mhenlo zurück	250	Siegel des Ruins, Fürbitte der Heilung
tt052 52	<input type="checkbox"/> Balthasars Segnungen (Mönch)	Aschfurt Abtei	Bruder Mhenlo	0 2	Skelette auf dem Feld in der SUG killen, zu Mhenlo zurück	250	Symbol des Zorns, Vergeltung
tt053 53	<input type="checkbox"/> Gedenkriten	Katakomben	Nekromant Munne	0 -	4 Kohlebecken in den Katakomben mit den Kerzen anzünden und zu Murne zurück	250	Schutzsymbol E+3
tt054 54	<input type="checkbox"/> Der Nekromantenovize (Nekromant)	Katakomben	Nekromant Munne	0 2	Die Fallen in den Katakomben ausschalten und den Nachtmahr besiegen, zurück zu Murne	250	Leben abzapfen, Knochenschreck beleben
tt055 55	<input type="checkbox"/> Der verfluchte Pfad (Nekromant)	Katakomben	Oberan der Verschmähte	0 2	Nach Norden gehen und alle Angreifer Oberans töten, zu Oberan zurück	500	Mutlosigkeit, Seelenwiderhaken
tt056 56	<input type="checkbox"/> Grawl Invasion (Krieger)	Grünhügel-Grafschaft	Kriegsmeister Grast	0 2	3 Grawleindringlinge finden und töten, zu Grast zurück	250	Arterientrennung, Schnittwunde, Siegel der Heilung
tt057 57	<input type="checkbox"/> Schutzgebete (Mönch)	Grünhügel-Grafschaft	Grazden der Beschützer	0 2	Farrah Cappo begleiten und am Leben erhalten	250	Schützende Hände, Umkehrung des Schicksals
tt058 58	<input type="checkbox"/> Die Macht des Blutes (Nekromant)	Grünhügel-Grafschaft	Kasha Blackwood	0 2	In den Katakomben die Fanatiker töten, zurück zu Kasha Blackwood	250	Bluterneuerung, Vampirberührung
tt059 59	<input type="checkbox"/> Der wahre König	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	0 -	Botschaft zu Lord Darrin bringen (Fort Ranik)	750	Schutzsymbol E+3, Hammer 8-10
tt060 60	<input type="checkbox"/> Das Weinberg Problem (Krieger)	Barradins Anwesen	Kleiner Thom	0 2	Auf dem Weg zum Weinberg Aloesamen töten	250	Zyklonaxt, Henkersschlag, Zerstückeln
tt061 61	<input type="checkbox"/> Herausforderung des Kriegers (Krieger)	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	0 2	1 Bossmonster im Weinberg vernichten	250	Hammerstreich, Raserei
tt062 62	<input type="checkbox"/> Das Elementarmagier-Experiment (Elementarmagier)	Torheit des Zauberers	Elementarmagierin Aziure	0 2	Aziure bei der Ausführung ihres Skills beschützen und die Eismonster besiegen. Aziure ansprechen	250	Feuersturm, Glyphe der geringen Energie, Wiederherstellungsaura
tt063 63	<input type="checkbox"/> Abnormale Gewächse (Waldläufer)	Torheit des Zauberers	Aidan	0 2	Zu den Wasserfällen im Westen gehen und Aloe töten bis man eine Aloewurzel findet, diese Aidan bringen	250	Brandpfeile, Doppelschuss
tt064 64	<input type="checkbox"/> Die Überlegenheit der Luft (Elementarmagier)	Markt in Foible	Ralena Stormbringer	0 2	Den Golem am Turm vernichten	250	Blitzblendung, Blitzspeer
tt065 65	<input type="checkbox"/> Der Obstgarten	Regental	Mary Malone	0 -	Den Obstkorb von Mary Malone holen und zu ihr zurückbringen	250	Axt 5-10, Schutzsymbol E+3
tt066 66	<input type="checkbox"/> Erledigt den Bären (Miniquest)	Regental	Jägerhorde	0 -	Innerhalb von 3 Minuten einen Bären erlegen und zurück zur Jägerhorde	0	Jägerbier

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M	Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt067 67 <input type="checkbox"/>	Der Gefährte des Waldläufers (Waldläufer)	Regental	Meisterwaldläufer Nente	0	2	Einen Pirscher zähmen und zu Nente zurück	250	Tier erquicken, Tier zähmen, Trollsalbe
tt068 68 <input type="checkbox"/>	Eine Prüfung in Treffsicherheit (Waldläufer)	Regental	Ivor Trueshot	0	2	5 Pestwürmer töten in 90 Sekunden (Timer)	250	Wind lesen, Kurzdistanzschuss