

Tyria-Hauptspiel

1 = Ascalon

2 = Nördlicher Zittergipfel

3 = Kryta

4 = Westgebiete

5 = Kristallwüste

5 = Kristallwüste

6 = Süddlicher Zittergipfel

7 = Vulkaninsel

8 = Der Hochofen der

Betrübnis

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th001 1 <input type="checkbox"/>	Die Nachricht des Königs	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	1	- Nachricht zu Botschafter Zain bringen	100	Kriegshammer 11-17
th002 2 <input type="checkbox"/>	Verteidigt den Wall	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	1 0	Mit dem Knappen Zachery sprechen (Nordwall)	500	-
th003 3 <input type="checkbox"/>	Plünderer in Alt-Ascalon	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	1	- Den Plünderer in Alt-Ascalon überzeugen, zu Tydus zurück	500	Axt 5-12
th004 4 <input type="checkbox"/>	Barradins Vormarsch	Stadt Ascalon	Hauptmann Arne	1	- Mit Torwächter Hollis sprechen	250	-
th005 5 <input type="checkbox"/>	Feuer im Osten	Stadt Ascalon	Hauptmann Arne	1	- An der Ostgrenze die Feuerbewahrer vernichten, zu den Ruinen von Surmia gehen, zurück zu Arne	500	Stab Licht 3-4 E+4, Schwert 7-10
th006 6 <input type="checkbox"/>	Das lästige Artefakt	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	1	- Zur Pockennarbenebene gehen, Priesterin Rashenna aufsuchen und zurück zu Tydus	500	Schutzsymbol E+6
th007 7 <input type="checkbox"/>	Rekruten für Hollis	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	1	- Die Armee Rekruten in Alt-Ascalon suchen und sicher zurückbringen	500	Schutzsymbol E+6
th008 8 <input type="checkbox"/>	Volkszählung der Gefallenen	Stadt Ascalon	Symon der Schreiber	1	- In Alt-Ascalon die Schriftrolle aus der Truhe holen und Symon bringen	500	2 x Schutzsymbol E+6 (Heilgebete 5)
th009 9 <input type="checkbox"/>	Vorhut Ausrüstung	Stadt Ascalon	Hauptmann Arne	1	- Gelsan vor Fort Ranik ansprechen, von den Banditen die Ausrüstung zurückholen, zu Gelsan zurück	500	Schutzsymbol E+6
th010 10 <input type="checkbox"/>	Ascalons Städte	Stadt Ascalon	Symon der Schreiber	1	- 3 Orte aufsuchen (1 in der Mission Die Ruinen von Surmia, 2 westlich von Fort Ranik, 3 nördlich der Nolani Akademie), zu Symon zurück	1000	Schutzsymbol E+6 (2x)
th011 11 <input type="checkbox"/>	Der krytanische Botschafter	Alt-Ascalon	Hauptmann Osric	1 0	Kriegsmeister Tydus ansprechen	500	-
th012 12 <input type="checkbox"/>	Eine Friedensmission	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	1	- Torwächter Hollis die Kassette bringen, zurück zu Zain	250	Schutzsymbol E+6
th013 13 <input type="checkbox"/>	Rastins Ritual	Alt-Ascalon	Zeuge Rastin	1	- Kunsthandwerker Daved suchen, zurück zu Rastin	500	-
th014 14 <input type="checkbox"/>	Hilfe für das Volk von Ascalon	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	1 1	Nachschub zu Ellie Rigby (Ascalon Stadt) bringen, zu Zain zurück	200	Durchbohrangriff (W), Lavabecken (E), Energie abzapfen (Me), Für höhere Gerechtigkeit (K), Abscheuliche Berührung (N), Genesung (Mö)
th015 15 <input type="checkbox"/>	Barradins Widerstand	Alt-Ascalon	Torwächter Hollis	1	- Herzog Barradin auf dem Pikenplatz aufsuchen	500	Schild (6)
th016 16 <input type="checkbox"/>	Das Dilemma des Botschafters	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	1	- Ins Regentental gehen und Torin zur Strecke bringen, zu Zain zurück	500	Kampfaxt 5-12, Stab Licht 3-4, E+4
th017 17 <input type="checkbox"/>	Symons Geschichte von Ascalon	Alt-Ascalon	Zeuge Rastin	1	- Symon den Schreiber aufsuchen, 5 Bogen Pergament besorgen und Symon bringen, die Geschichte dann dem Zeugen Rastin bringen	2000	-
th018 18 <input type="checkbox"/>	Nachschub für den Herzog	Alt-Ascalon	Torwächter Hollis	1 1	Die Nachschub Kolonne finden und zu Herzog Barradin bringen. Die Belohnung gibt es von Quartiermeister Aada.	300	Ankündigungs-Schuss (W), Eisdornen (E), Passt auf Euch auf! (K), Reinigt Zustände (Mö), Rüstung schwächen (N), Verzerrung (Me)
th019 19 <input type="checkbox"/>	Verkohlte Erde (Elementarmagier)	Alt-Ascalon	Elementarmagier Aziure	1 2	5 Riesensteinelementare töten, zurück zu Aziure	200	Abwehr gegen Elemente
th020 20 <input type="checkbox"/>	Elementares Wissen (Elementarmagier)	Alt-Ascalon	Elementarmagier Aziure	1 2	Shalev den Einsiedler suchen, zurück zu Aziure	250	Erdrüstung, Frostexplosion
th021 21 <input type="checkbox"/>	Shalevs Aufgabe (Elementarmagier)	Alt-Ascalon	Shalev der Einsiedler	1 2	zur Bresche gehen und Charrfeuerrufer killen, 1 Flasche Feuersalbe holen und zu Shalev zurück	300	Eruption, Scherbensturm

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th022 22 <input type="checkbox"/>	Militärische Angelegenheiten (Krieger)	Alt-Ascalon	Kriegsmeister Grast	1 2	Rede mit Sergent Clark und begleite ihn zu Kriegsmeister Grast	250	Kraftangriff, Sprinten
th023 23 <input type="checkbox"/>	Ärger mit den Gargoyles (Krieger)	Alt-Ascalon	Kriegsmeister Grast	1 2	Töte 5 Flash Gargoyles, zurück zu Grast	200	Rundumschlag, Arterienabtrennung, Schnittwunde, Siegel der Heilung
th024 24 <input type="checkbox"/>	In der Bresche (Krieger)	Alt-Ascalon	Kriegsmeister Grast	1 2	Begib dich in die Bresche und wehre die Char Attacken ab, zurück zu Grast	300	Durchdringender Schlag, Schmerz ertragen
th025 25 <input type="checkbox"/>	Ascalon schützen (Mönch)	Alt-Ascalon	Grazden der Beschützer	1 2	Paulus den Mönch im Regental suchen, Paulus Symbol zurück zu Grazden bringen	300	Gebiet heilen, Lebendige Segnung
th026 26 <input type="checkbox"/>	Zum Angedenken an Paulus (Mönch)	Alt-Ascalon	Grazden der Beschützer	1 2	Botschaft zu Melka Blanston bringen	300	Wiederbeleben, Ersatzleben
th027 27 <input type="checkbox"/>	Das Säen der Saat (Mönch)	Alt-Ascalon	Grazden der Beschützer	1 2	Bauer Hammet nach Ascalon begleiten, zu Grazden zurückkehren	300	Gruppe heilen, Siegel des Ruins, Fürbitte der Heilung
th028 28 <input type="checkbox"/>	Bedrohte Tierart (Waldläufer)	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente	1 2	Einen Pirscher zähmen und wieder bei Nente vorbei (Wenn man schon einen Begleiter >Level 5 hat, diese Quest auslassen)	200	Jägerschuss, Tier erquicken, Trollsalbe, Tier zähmen
th029 29 <input type="checkbox"/>	Der Sammelpunkt der Charr (Waldläufer)	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente	1 2	In der Bresche Gorgan Hatemonger töten und zu Nente zurück	300	Abducken, Beschleunigender Zephyr
th030 30 <input type="checkbox"/>	Die Charr Patrouille (Waldläufer)	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente	1 2	Nente folgen und die Charr Patrouille vernichten, Nente muss am Leben bleiben, Nente wieder ansprechen	250	Wilder Ausfall, Günstige Winde
th031 31 <input type="checkbox"/>	Die Verteidigung des Regentals	Regental	Sergeant Brannen	1 -	In Königswache nach Charr suchen	500	Bogen 9-13
th032 32 <input type="checkbox"/>	Familienbande	Sardelac Sanatorium	Dwaynas Avatar	1 5	Finde die Geister von Barris und Tamra Lefey, führe sie nach Ascalon-Stadt, danach bei Elise Lefey melden	500	Nur bei Gunst der Götter !, Man muss vor Dwaynas Statue knien um den Auftrag zu erhalten
th033 33 <input type="checkbox"/>	Das gestohlene Artefakt (Nekromant)	Sardelac Sanatorium	Nekromantin Murne	1 2	Den Grawl mit der Reliquie finden und vernichten, die Reliquie zu Murne bringen	200	Leben abzapfen, Heimtückischer Parasit, Tödlicher Schwarm, Knochenschreck beleben
th034 34 <input type="checkbox"/>	Tod in den Ruinen (Nekromant)	Sardelac Sanatorium	Kasha Blackwood	1 2	6 von Oberans Dienern töten, zurück zu Kasha	250	Dunkler Pakt, Zeichen des Schmerzes
th035 35 <input type="checkbox"/>	Oberans Wut (Nekromant)	Sardelac Sanatorium	Kasha Blackwood	1 2	Oberan töten, zurück zu Kasha	350	Parasitäre Fesseln, Explosion der Verwesung
th036 36 <input type="checkbox"/>	Den Feind erstarren lassen (Mesmer)	Sardelac Sanatorium	Vassar	1 2	In den Ruinen von Ashford Ignis Phanaura töten und zu Vassar zurück	200	Kraftleck, Trugbild beschwören, Ätherschmaus, Eingebildete Bürde
th037 37 <input type="checkbox"/>	Schwierige Zeiten (Mesmer)	Sardelac Sanatorium	Vassar	1 2	Finde einen Mosstein (Alt-Ascalon) und bringe ihn zu Vassar	300	Chaos-Sturm, Mantra des Feuers
th038 38 <input type="checkbox"/>	Ein Heilmittel für Ralena (Mesmer)	Stadt Ascalon	Vassar	1 2	Waldläufer Nente finden und zu Vassar zurück	300	Illusion der Eile, Energiebrand
th039 39 <input type="checkbox"/>	Bringt meiner Frau eine Nachricht	Fort Ranik (Mission)	Gurn Blanston	1 -	Melka Blanston in Alt-Ascalon finden und ansprechen	500	Gurn Blanston steht NUR in der Mission bei Fort Ranik !
th040 40 <input type="checkbox"/>	Der Weg des Geomanten (Elementarmagier)	Tempel der Gelassenheit	Kendrick Redstaff	1 2	In der Pockennarbenebene 10 Riesensteinelemente töten und zu Kendrick zurück	500	Die Prüfung des Geomanten
th041 41 <input type="checkbox"/>	Die Prüfung des Geomanten (Elementarmagier)	Tempel der Gelassenheit	Kendrick Redstaff	1 2	In der Pockennarbenebene 3 Zauber-Magnetsteine finden, in die Erdaltare einsetzen und anschliessend den Golem töten, zu Kendrick zurück	500	Magnet-Aura, Erdharmonie
th042 42 <input type="checkbox"/>	Experimentelles Heilmittel (Mesmer)	Tempel der Gelassenheit	Erundine	1 2	Das Elixier Fadden Hathorn in Sardelac Sanatorium geben, zu Vasser gehen	500	Verhexung brechen

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th043 43	<input type="checkbox"/> Unnatürliche Kreaturen (Mesmer)	Tempel der Gelassenheit	Erundine	1 2	Gren Mindvenom töten, zurück zu Erundine	250	Ablenkung
th044 44	<input type="checkbox"/> Ersatzheiler (Mönch)	Tempel der Gelassenheit	Priesterin Rashenna	1 2	Devona in der Pockennarbenebene suchen, mit ihr zusammen die Charr in Ostgrenze vernichten, zu Rashenna zurück	500	Leben einflößen, Stärke der Ehre
th045 45	<input type="checkbox"/> Ruinen von Surmia	Grenztor	Kriegsmeister Riga	1 0	Zu Hauptmann Miken in den Ruinen von Surmia gehen	500	Stab Lichtsch. 2-4
th046 46	<input type="checkbox"/> Grenztor-Flüchtlinge	Grenztor	Kriegsmeister Riga	1 -	In der Pockennarbenebene Tate und Quinn suchen, Quinn vernichten und Tate nach Grenztor bringen, zurück zu Riga	1000	Bogen 9-13, Schutzsymbol E+6
th047 47	<input type="checkbox"/> Karawane in Bedrängnis	Ostgrenze	Cynn	1 1	Rettet Loris Darkworth und die Karawane in Pockennarbenebene, Belohnung bei Loris Darkworth abholen	250	Lähmung (K), Phantomschmerz (Me), Blitzreflexe (W), Feuerball (E), Schatten der Angst (N), Peinigung (Mö)
th048 48	<input type="checkbox"/> Verlustmeldung	Pikenplatz	Leichenbestatter Cortis	1 1	Die Verlustmeldung zu Kriegsmeister Tydus bringen, zurück zum Leichenbestatter	150	Schattenschlag (N) ... andere Klassen fehlen hier noch!!!
th049 49	<input type="checkbox"/> Die Tochter des Herzogs	Pikenplatz	Viggo	1 -	Althea's Geist finden, ansprechen und zu Viggo zurück	2000	Altheas Asche
th050 50	<input type="checkbox"/> Altheas Asche	Pikenplatz	Herzog Barradin	1 -	Nach Altheas Asche im Tempel suchen, zu Barradin zurück	2000	Die Tochter des Herzogs - muss beendet sein
th051 51	<input type="checkbox"/> Garfazz Bloodfang	Pikenplatz	Viggo	1 -	Garfazz Bloodfang suchen und vernichten, zu Viggo zurück	500	Stab Lichtsch. 2-4, Schwert 7-10
th052 52	<input type="checkbox"/> Der Deserteur im roten Umhang	Pikenplatz	Farrah Cappel	1 -	den kleinen Thom (Kadaver) im Regentental suchen und zu Farrah Cappel zurück	1000	Bogen 9-13, Schutzsymbol E+6
th053 53	<input type="checkbox"/> Feuer im Norden	Pikenplatz	Herzog Barradin	1 -	Die Charr Feuer suchen, die Feuerbewahrer vernichten und die Feuer löschen, zum Herzog zurück	1000	Stab Lichtsch. 2-4
th054 54	<input type="checkbox"/> Die Belagerung des Pikenplatzes	Pikenplatz	Herzog Barradin	1 -	Die Charrs vernichten die rund um Pikenplatz sind, zu Barradin zurück	500	Stab Licht 3-4, Hammer 11-17
th055 55	<input type="checkbox"/> Hammer und Amboss	Pikenplatz	Herzog Barradin	1 -	Den Charr auflauern und Grimm töten	500	Schild (6)
th056 56	<input type="checkbox"/> Leben in der Armee (Krieger)	Pikenplatz	Soldat Pitney	1 2	Den Körper des Alten Mac in der Bresche suchen und zu Pitney zurückkehren	250	Mächtiger Schlag, Zerstückeln
th057 57	<input type="checkbox"/> Gefallene Soldaten (Nekromant)	Pikenplatz	Leichenbestatter Cortis	1 2	10 Familienmitglieder herbeiholen	250	Seelenschmaus
th058 58	<input type="checkbox"/> Charr-Verstärkung (Waldläufer)	Pikenplatz	Ivor Trueshot	1 2	Ausserhalb des Pikenplatzes mit Aidan treffen, Aidan begleiten und Charrs vernichten, Bosscharr vernichten und zu Ivor zurück	500	Ablenk-Schuss, Ruf der Eile
th059 59	<input type="checkbox"/> Der Weg zum Borlisspass	Jakbiegung	Hauptmann Osric	2 -	Auf dem Weg zum Borlisspass alle Steingipfel Plünderer vernichten, zurück zu Hauptmann Osric	500	Schutzsymbol E+7
th060 60	<input type="checkbox"/> Der Weg ist versperrt	Jakbiegung	Hauptmann Osric	2	Steingipfelzwerge am Borlisspass vernichten, zu Beccum Reedly (Borlisspass) gehen	500	-
th061 61	<input type="checkbox"/> Hilfe für die Zwerge	Jakbiegung	Großsteinmetz Stonecleaver	2 1	Rangil Ironbow im Tal des Reisenden suchen	250	Orkan (E), Entkräftungsschuss (W), Mantra des Frosts (Me), Verhexung entfernen (Mö), Leiden (N), Schlag des Beschützers (K)
th062 62	<input type="checkbox"/> Zittergipfel Nachzügler	Jakbiegung	Hauptmann Osric	2 -	Auf der Strasse nach Ascalon nach Flüchtlingen suchen, Wächter Markus ansprechen, Jakbiegung mit Hauptmann Osric sprechen	500	Stab Licht 4-7, Hammer 13-20
th063 63	<input type="checkbox"/> Der verschollene Kunsthandwerker	Jakbiegung	Tabor Woolridge	2 -	Zum Ascalon Vorgebirge gehen und mit Rudger dem Kunsthandwerker sprechen	500	-
th064 64	<input type="checkbox"/> Ein Herz aus Eis (Elementarmagier)	Jakbiegung	Elementarmagier Howland	2 2	Greplak Froststaf finden und ihm das Eis Herz abnehmen	350	Wirbelsturm, Abwehr gegen Feinde, Eisgefängnis
th065 65	<input type="checkbox"/> Die Sicherung des Tals (Krieger)	Jakbiegung	Van der Krieger	2 2	Begebe dich zu verschiedenen Spähpunkten, kehre zu Van zurück	500	Schneller Hieb, Brutaler Schlag, Suchende Klinge
th066 66	<input type="checkbox"/> Der Steingipfel-Champion (Mesmer)	Jakbiegung	Sebedoh der Mesmer	2 2	Im Tal des Reisenden Ulrik the Undefeated besiegen, zu Sebedoh zurück	350	Zerbrechlichkeit, Kraftdorn, Kanalisieren

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th067 67	<input type="checkbox"/> Die eigensinnige Mönchin (Mönch)	Jakbiegung	Van der Krieger	2 2	Mit Cynn im Tal des Reisenden sprechen, sie zu Mhenlo begleiten (Eisenrossmine)	350	Energischer Geist, Pazifismus, Göttlicher Segen
th068 68	<input type="checkbox"/> Abtrünniger Nekromant (Nekromant)	Jakbiegung	Nekromant Morgan	2 2	Finde Nekromantin Murne, zurück zu Morgan	350	Nekrotische Verwechslung, Fleisch schänden, Brunnen des Blutes
th069 69	<input type="checkbox"/> Minaars Leiden	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	2	Minar Stonesledge in der Eisenrossmine finden und zurück zum Tal des Reisenden geleiten	500	Schild (7), Schutzsymbol E+7
th070 70	<input type="checkbox"/> Minaars Sorge	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	2	- In der Eisenrossmine Ore Darkwhip töten und die Pläne zu Rangil zurückbringen	500	Axt 6-16
th071 71	<input type="checkbox"/> Die Eisenross-Kriegsmaschine	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	2	- 9 Hebel in der Eisenrossmine zerstören, zu Rangil zurück	500	Stab Licht 4-7, Bogen 11-18
th072 72	<input type="checkbox"/> Oswalts Grabinschrift	Tal des Reisenden	Elsa Alston	2	- Grab von Oswalt im Ascalon Vorgebirge aufsuchen, auf Geist warten, ansprechen	500	Schutzsymbol E+7
th073 73	<input type="checkbox"/> Steingipfel Tierbändiger (Waldläufer)	Tal des Reisenden	Artemis die Waldläuferin	2 2	Thorgrim Beastlasher in der Eisenrossmine vernichten	350	Wirbelverteidigung, Winter, Ruf des Schutzes
th074 74	<input type="checkbox"/> Nach Kryta: Flüchtlinge	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	2 0	6 Zentauren Patrouillen an der Hauptstrasse besiegen, Waldläufer Olson Bescheid sagen	500	-
th075 75	<input type="checkbox"/> Hungriger Verschlinger	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	2 1	Im Deldrimor Becken mit dem alten Mac sprechen, 10 Wacholderfleisch besorgen, Joe geben, Mac ansprechen, zurück zu Meister Saberlin	400	Göttlicher Geist (Mö), Festnageln (W), Blitzschlag (E), Verzauberung brechen (Me), Schauer (K), Verrottendes Fleisch (N)
th076 76	<input type="checkbox"/> Die Deserteure	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	2 1	Die Deserteure im Deldrimor Becken finden und töten, zu Saberlin zurück	500	Balthasars Geist (Mö), Schlängenschnelligkeit (W), Eisspeer (E), Inspirierte Verhexung (Me), Verzauberung rauben (N), Bonetti's Verteidigung (K)
th077 77	<input type="checkbox"/> Nach Kryta: Die Eishöhle	Greifenmaul	Meistersucher Nathaniel	2 0	Aidans Markierungen durch die Eishöhle folgen, mit Aidan sprechen	500	-
th078 78	<input type="checkbox"/> Nach Kryta: Ende einer Reise	Greifenmaul	Aidan	2 0	Mit Botschafter Braun im Schurkenhügel sprechen	500	-
th079 79	<input type="checkbox"/> Die Horden der Untoten	Beetletun	Ältester Hezron	3 1	In der Wachturmküste die Untoten vernichten, zu Hezron zurück	500	Wassereinstimmung (E), Symbiose (W), Inspirierte Verzauberung (Me), Heiliger Schleier (Mö), Pest Berührung (N), Greifenschlag (K)
th080 80	<input type="checkbox"/> Die Pflichten eines Löwengardisten	Provinz Nordkryta	Löwengardist Riddik	3	- In der Provinz Nordkryta mit Miraba sprechen (nach dem Löwengardisten suchen)	500	-
th081 81	<input type="checkbox"/> Das letzte Schwein	Provinz Nordkryta	Bauer Dirk	3 1	Finde das letzte preisgekrönte Schwein und treibe es zu Bauer Dirk zurück (8 Zigeuner-Ettins)	500	Orkan (E), Otyhughs Schrei (W), Blutsauger Siegel (Me), Lebenseinstimmung (Mö), Umwerfender Schlag (K), Blutritual (N)
th082 82	<input type="checkbox"/> Eingravierte Bilder	Provinz Nordkryta	Archivist Ithimar	3 1	Beschütze Archivist Ithimar vor den Nachtmahren, zu Ithimar zurück	600	Inferno (E), entschlossener Schuss (W), Mantra des Blitzes (Me), Dunkle Aura (N), Dwayna's Kuss (Mö), Axtdrehung (K)
th083 83	<input type="checkbox"/> Ärger mit Banditen	Provinz Nordkryta	Miraba	3	- Erzähle dem Ritter Karriya von Mirabas Problem, bring das Zeichen von Janthir zu Miraba zurück	500	Schild (9)
th084 84	<input type="checkbox"/> Decken für die Siedler	Provinz Nordkryta	Hauptmann Greywind	3	- Die Waffen vom Hauptmann zum Kunsthandwerker im Dorf Nebo bringen. Die Decken dann dem Hauptmann zurück bringen	500	Langbogen 12-21
th085 85	<input type="checkbox"/> Skal Umkehrung	Provinz Nordkryta	Hauptmann Greywind	3	- Zum Schurkenhügel gehen und dort mit dem Siedlungswächter sprechen, den Lord töten und zu Hauptmann Greywind zurück	500	Schutzsymbol E+8, Stab Lichtsch. 5-10
th086 86	<input type="checkbox"/> Die Siedlung Ascalon	Provinz Nordkryta	Damaris	3 1	Sprecht mit Devona, begleitet die Gruppe zur Siedlung Ascalon (Provinz Nordkryta), sprecht mit Hauptmann Greywind	500	Verschwendung (Me), Andere heilen (Mö), Kugelblitz (E), Dreck werfen (W), Schwächen (N), Endstoß (K)
th087 87	<input type="checkbox"/> Das Flehen des Kaufmanns	Löwenstein	Bodrus der Ausstatter	3	- Liefere Kassette vom Kaufmann an Hauptmann Greywind	500	-

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th088 88	<input type="checkbox"/> Erstattet dem weißen Mantel Bericht	Löwenstein	Fremdenführer Armin	3 0	In D'Alession Küste mit Mantel Ritter Karriya sprechen	500	Stab Licht 5-10
th089 89	<input type="checkbox"/> Galraths Abscheulichkeit	Löwenstein	Wachführer Sergio	3	- Galrath im Turm des Zaubers suchen und vernichten, zu Fertigkeitenhändler Wachführer Sergio zurück	4000	Stab Licht 5-10 E+6, Schwert 12-18
th090 90	<input type="checkbox"/> Der Weber von Nebo	Löwenstein	Jiaju Tai	3	- In der Nebo Terrasse mit Danzar dem Weber sprechen	500	-
th091 91	<input type="checkbox"/> Orrianische Ausgrabung	Löwenstein	Weiser Malaquire	3	- 5 Scherben von orrianischen Tafeln sammeln, zu Malaquire zurück	400	-
th092 92	<input type="checkbox"/> Malaquires Prüfung	Löwenstein	Weiser Malaquire	3 1	Finde einen Boss und wende das -Siegel der Erbeutung- an um einen Skill zu stehlen, zurück zu Malaquire	500	Siegel der Erbeutung (Alle)
th093 93	<input type="checkbox"/> Mhenlos Bitte (Reise nach Cantha)	Löwenstein	Wachführer Sergio	3	- Vor das Tor zu Mhenlo gehen, dann zu Jiaju Tai am Hafen von Löwenstein	1000	Reise nach Cantha
th148 94	<input type="checkbox"/> Olias Aufnahmen (Nightfall Held)	Löwenstein	Löwengardist Figo	3	- Führt einen Trupp Löwengardisten in die Provinz Nordkryta und stellt fest, was dort los ist. Bezwingt die Dämonen, die Olias angreifen. Lasst Euch von Olias über das Dämonenproblem berichten. Überbringt Olias' Brief. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Läden	1500	Olias schließ sich Eurer Gruppe an.
th149 95	<input type="checkbox"/> Sonnenspeere in Kryta (Reise nach Elona)	Löwenstein	Löwengardist Figo	3	- Sprecht mit dem Löwengardisten Bodo, um Euch Zutritt nach Löwentor zu verschaffen. Sprecht mit Komir in Löwentor. Beschützt Löwenstein vor der Zerstörung durch das Böse. Sprecht mit Komir in Löwentor, um die Reise nach Elona in die Wege zu leiten. Holt Eu	1000	Reise nach Elona
th094 96	<input type="checkbox"/> Die Thermalquellen Morde	Nebo-Terrasse	Inspektor Caleb	3 1	In den Thermalquellen von Bergen mit Andar D'Leod, Dannel Smythe, Penelope Randell und Laie Josef sprechen, zu Inspektor Caleb zurück	500	Zupackende Erde (E), Bestiensprung (W), Leiden heilen (Mö), Gegenschlag (K), Blut des Meisters (N), Illusion der Schwäche (Me)
th095 97	<input type="checkbox"/> Die falschen Götter	Tempel der Zeitalter	Bruder Mizar	3 1	Besiegt Abt Ramoth im Schwarzen Vorhang und holt die Litaneien der Unsichtbaren, zu Mizar zurück	750	Tiefgefrieren (E), Würgegas (W), Geistiges Wrack (Me), Gesegnetes Siegel (Mö), Dämonenfleisch (N), Bis ans Limit! (K)
th096 98	<input type="checkbox"/> Die königlichen Papiere	Oase des Fischers	Wachposten Arad	3 1	Hole die Papiere des königlichen Schreibers von den Tengu am Stachelrochenstrand und bring sie Arad	750	Feuereinstimmung (E), Geißelheilung (Mö), Wilder Hieb (K), Mantra der Erde (Me), Erschütterungsschuss (W), Knochendiener beleben (N)
th097 99	<input type="checkbox"/> Die verschollene Prinzessin	Oase des Fischers	Wachposten Arad	3 1	Suche Salma (Tempel der Zeitalter) auf und sprich mit ihr	500	Preis des Versagens (N), Ausgeglichene Haltung (K), Rand der Auslöschung (W), Balthasar's Aura (Mö), Blackout (Me), Erdbeben (E)
th098 100	<input type="checkbox"/> Ein Auge für Profit	Druiden Aussichtspunkt	Händler Versai	4 1	Finde Graham, mit ihm sprechen und Gale Stormsend töten, ein Lila Auge zu Trader Versai bringen.	500	Dunkles Band (N), Harkenaxt (K), LuftEinstimmung (E), Gegengift-Siegel (W), Verhexung zerschlagen (Mö), Gebrochene Verhexung (Me)
th099 101	<input type="checkbox"/> Rätselhafte Nachricht	Druiden Aussichtspunkt	Gesandte Ero	4 1	Plaziere die Nachricht in einem hohlen Baumstamm in der Mamnoon Lagune, bei Alari Doubleblade in Silverwood bestätigen	500	Brunnen des Leidens (N), Reiner Schlag (K), Steindolche (E), Sturmjäger (W), Heilender Samen (Mö), Ätherische Bürde (Me)
th100 102	<input type="checkbox"/> Die Wut eines Bruders	Druiden Aussichtspunkt	Händler Versai	4 0	Sprecht mir Justiziar Thomis, Späher Amon, Lamalt, Rionel, bei Zeugin Giselle abholen	500	Bogen 13-25, Stab Lichtsch. 4-7
th102 103	<input type="checkbox"/> Weisheit der Druiden	Druiden Aussichtspunkt	Dwaynas Avatar	4 5	Zu den Wasserfällen laufen.Dort Maguuma Spinnen abwehren, den Ältesten der Druidengeister ansprechen.	500	Nur bei Gunst der Götter !, Man muss vor Dwaynas Statue knien um den Auftrag zu erhalten
th101 104	<input type="checkbox"/> Der Preis des Stahls	Silberholz	Alari Doppelklinge	4 1	Gareth Quickblade aufsuchen, Späher in Silberholz treffen, Patrouille in Silberholz vernichten, 5 zerstörte Rüstungen aufsammeln und Gareth Quickblade bringen	500	Frost beschwören (E), Stachelfalle (W), Arkaner Diebstahl (Me), Gebot der Reinheit (Mö), Verzauberung entreissen (N), Vernichtender Schlag (K)
th107 105	<input type="checkbox"/> Der Zorn des weissen Mantels: Die Vorhut des Demagogen	Wasserfälle der Zerwürfnis	Gareth Quickblade	4 0	Vernichte die drei Armeen des Weißen Mantels, die auf die Wasserfälle der Zerwürfnis zumaschieren, zu Stadtrat Vaylor (Ettinbuckel)	500	Stab Lichtsch. 4-7
th103 106	<input type="checkbox"/> Dringende Warnung	Ettinbuckel	Stadtrat Vaylor	4 0	Treffe dich mit Gretchens Späher (Ettinbuckel), Älteste Gretchen (Auroralichtung) aufsuchen	500	Axt 6-21, Stab Lichtsch. 7-13 E+8

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th104 107	Der Zorn des weissen Mantels: Unterstützung	Ettinbuckel	Stadtrat Vaylor	4 0	Sprich mit Ventari, die Gegner rund um Ventaris Zuflucht besiegen zu Councelor Vaylor zurück	500	Schutzsymbol E+10
th105 108	Belauschen	Ettinbuckel	Deep Root	4 1	Finde den Treffpunkt des Weißen Mantels und belausche ihre Gespräche, zurück zu Deep Root	500	Geist des Versagens (Me), Jagdsaison (W), Todesnova (N), Schildhaltung (K), Wiedergeburt (Mö), Eisenbeschlag (E)
th106 109	Blut und Rauch	Ettinbuckel	Deep Root	4 1	Späher Melthoran (Schilfmoor) finden, finde Dark Oak (Wasserfälle), töte Drogo Greatmane (Schilfmoor), das Herz Dark Oak bringen, zu Deep Root	2500	Siegel der Widerhaken (N), 'Ich überlebe' (K), Wilder Schuss (W), Schutzgeist (Mö), Meteor (E), Geistfesseln (Me)
th108 110	Durchfahrt durch den Düsternen Fluss	Steinkreis von Denravi	Shadow	4	Sprich mit Old Jones um den Zugang zu Ullen River zu erhalten. Bring die Nachricht von Evennia zu Derrikk Deathblade (Flussuferprovinz)	500	Schutzsymbol E+10
th109 111	Alte Geheimnisse	Oase von Amnoon	Fangfa Tai	5 -	Finde Sennat Sen in den Salzebenen	1000	-
th110 112	Sandwüste der Seelen	Oase von Amnoon	Geisterheld	5	Sprich mit dem großen Kultpriester Zahmut (Fels der Weissagung)	500	-
th111 113	Eine verspätete Verlobung	Passage des Suchers	Tirzah	5 1	Finde heraus was aus Tizrahs Geliebtem Chebar geworden ist, bring Chebars Silber Ring zu Tizrah zurück	1000	Herr über den Äther (Me), Siegel der Qual (N), Wut des Tigers (W), Bullenstoß (K), Zustand bessern (Mö), Windgeschwindigkeit (E)
th112 114	Der Weg des Mönchs	Passage des Suchers	Nausuan	5 3	Reist durch die Salzebenen zur Wahrsagerhöhe. Finde den Seelenfresser und vernichte ihn. Zu Nausuan zurück	1000	Zweite Klasse -> Mönch
th113 115	Der Weg des Waldläufers	Passage des Suchers	Telius	5 3	Töte den Sturmreiter Boss in den Salzebenen, zurück zu Telius	1000	Zweite Klasse -> Waldläufer
th114 116	Auf ins Unbekannte	Fels der Weissagung	Jorn Kudebeh	5 1	Treffe dich mit deinen Freunden in Himmelsspitze, finde Aidan, zurück zu Jorn Kudebeh	1000	Frostbeulen (N), 'Fürchte mich' (K), Trennung (W), Eiferfeuer (Mö), Wirbelnde Aura (E), Arcanes Rätsel (Me)
th115 117	Geisterhafte Rache	Fels der Weissagung	Marchena	5 1	Töte 10 Minotauren, zu Marchena zurück	1000	Unwohlsein (N), Heftiger Schiltschlag (K), Staubfalle (W), Gesegnete Aura (Mö), Obsidianflamme (E), Mantra des Bestehens (Me)
th116 118	Das verlegte Schwert	Heldenaudienz	Yort der Bronzene	5 1	Sucht das Zeremonialschwert der Familie von Yort dem Bronzenen und bringt es ihm zurück	1000	Flammenstoß (E), Heilende Berührung (Mö), Gottloser Brunnen (N), Flammenfalle (W), Schuld (Me), Schilde hoch! (K)
th117 119	Der Weg des Nekromanten	Heldenaudienz	Zratha Kor	5 3	m Pfad des Propheten den heiligen Greif von Amnoon töten, zu Zratha Kor zurück	1000	Zweite Klasse -> Nekromancer
th118 120	Der Weg des Elementalisten	Heldenaudienz	Cembrien	5 3	Töte einen Kree Minotaurus in den Salzebenen und bring seine Überreste zu Cembrien	1000	Zweite Klasse -> Elementarist
th119 121	Vergessene Weisheit (Attributquest)	Himmelsspitze	Sarith Yassith	5 4	Suche Siliss Yassith im Trockenen Meer auf	1500	15 AttributPunkte
th120 122	Der Weg des Mesmers	Schicksalsschlucht	Eulenias	5 3	In der Wahrsagerhöhe 3 Sturmdrachen im Kampf besiegen, zu Eulenias zurück	1000	Zweite Klasse -> Mesmer
th121 123	Der Weg des Kriegers	Schicksalsschlucht	Agastos der Unerschrockene	5 3	In der Narbe den Orshad Häuptling töten	1000	Zweite Klasse -> Krieger
th122 124	Die Vergessenen	Schicksalsschlucht	Annelle Flipps	5 1	Finde Sariss Yassith in Himmelsspitze	1000	Elementarwiderstand (Me), Rache (Mö), Knochenteufel beleben (N), Präzisionsschuss (W), Verteidigungshaltung (K), Brandbänder (E)
th123 125	Die Herausforderung des Helden (Attributquest)	Droknars Schmiede	Vanyi	6 4	Geh durch die Eisenminen in den Frostwald, folge Sanyi durch die Berge, töte Sanyi und kehre zu Vanyi zurück	5000	15 AttributPunkte
th124 126	Die Reise eines Helden	Droknars Schmiede	Vanyi	6 3	Besuche Heldenaudienz, Passage des Suchers & Schicksalsschlucht, zurück zu Vanyi	500	Voraussetzung zum Erfüllen einer der Wechselquests

Scr/ID Nr	Questname	Gebiet	Auftraggeber	M Q	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
th125 127	Die Suche nach der Seherin	Droknars Schmiede	Hauptmann Hugo Bronzebart	6 -	Mit Korg dem Späher sprechen, Onar Ironblood sprechen, Blade Scout Shelby aufsuchen	500	-
th126 128	Verteidige Droknars Schmiede	Droknars Schmiede	Vision von Glint	6 6	Finde und vernichte den Titanenlord Evisro Sectus und seine Armee in den Mineralquellen. Zurück zur Vision von Glint	20000	Titanenquest - Erst nach Erledigung der letzten Mission verfügbar
th127 129	Der letzte Tag bricht an	Droknars Schmiede	Vision von Glint	6 6	Sprich mit Kriegsmeister Riga in Grenztor. Gehe zur Ostgrenze und hilf König Adelbern gegen die Titanen. Adelbern muss überleben. Zurück zur Vision von Glint	20000	Titanenquest - Erst nach Erledigung der letzten Mission verfügbar
th128 130	Verteidigt die Provinz Nordkryta	Droknars Schmiede	Vision von Glint	6 6	Sprich mit Wachführer Sergio, Löwenspäher Gabrion & Hauptmann Greywind. Verteidige die Ascalon Siedlung & Hauptmann Greywind. Zurück zur Vision von Glint.	20000	Titanenquest - Erst nach Erledigung der letzten Mission verfügbar
th129 131	Verteidigt Denravi	Droknars Schmiede	Vision von Glint	6 6	Sprich mit dem Schatten in Denravi. Such nach Evennia und hilf ihr gegen die Titanen. Evennia muss überleben. Zurück zur Vision von Glint.	20000	Titanenquest - Erst nach Erledigung der letzten Mission verfügbar
th130 132	Der Ursprung der Titanen	Droknars Schmiede	Vision von Glint	6 6	Geh zum Gerichtsgebäude in Grendich und sprich mit Kriegsmeister Gabowski. Geh zum Drachenschlund und besiege die drei Titanenbosse. Zurück zur Vision von Glint	50000	Erst nach Erledigung der Titanenquests verfügbar
th131 133	Zum Hochofen der Betrübnis	Grenths Fussabdruck	Zwergenschürfer	6 -	Hilf Galen Trask, Killroy Steinsipp, Hohepriester Alkar & Orozar Hochstein bei ihren Missionen im Hochofen der Betrübnis. Zurück zum Zwergenschürfer.	10000	-
th132 134	Der letzte Angriff	Grenths Fussabdruck	Zwergenschürfer	6	Suche Ennis Granitestrider und hilf ihm bei seiner Mission im Hochofen der Betrübnis, zurück zum Zwergenschürfer	10000	-
th133 135	Der letzte Schlag	Glutscheinlager	Schatten	7 0	Töte die Mitglieder des inneren Rates Argyle, Bolivar und Cuthbert, mit Hauptmann Grumby sprechen, Belohnung bei Fogard Axemighty	500	-
th134 136	Das Herz der Schmiede	Hochofen der Betrübnis	Ennis Granitschreiter	8 -	Vernichtet gleichzeitig alle 3 Wuthalter, die den Eisernen Schied festhalten. Vernichtet 3 Flammen-Djinns	8000	-
th135 137	Gipfel Sklaven	Hochofen der Betrübnis	Galen Trask	8 -	Erkunde die Steinbasilika, Finsterhafen, den Leib der Betrübnis, die Kluft und den Eisernen Bogen. Zurück zu Galen Trask	2000	-
th136 138	Unsäglich, unverständlich	Hochofen der Betrübnis	Hohepriester Alkar	8 -	Geht zu den Ruinen und vernichtet Hierophant Morlog. Bringt den Folianten des Rubikon zu Hohepriester Alkar. Sammelt 4 Balthasarkristalle und gebt sie dem Hohepriester, beschützt ihn vor Feinden, zurück zu Alkar	8000	-
th137 139	Killroy Steinsipp	Hochofen der Betrübnis	Killroy Steinsipp	8 -	Hilf Killroy dabei Gulnar Eisenzehe zu besiegen, zu Killroy zurück.	3000	-
th138 140	Kaltes	Hochofen der Betrübnis	Krak Flammenpeitsche	8 -	Führt die Frostgolems durch die Brecher. Tut genug Eis auf das Warme, um Kaltes daraus zu machen. Zurück zu Krak Flammenpeitsche	1500	-
th139 141	Feuer im Loch	Hochofen der Betrübnis	Krak Flammenpeitsche	8 -	Finde und vernichten den Flammendjinn, zurück zu Krak Flammenpeitsche	1500	-
th140 142	Ressourcen sammeln	Hochofen der Betrübnis	Krak Flammenpeitsche	8 -	Sammelt 10 Eisenbarren und bring sie zu Tharn Steinspalt. Zurück zu Krak Flammenpeitsche.	1500	-
th141 143	Widerspenstige Sklaven	Hochofen der Betrübnis	Krak Flammenpeitsche	8 -	Besiegt Molachev. Zurück zu Krak Flammenpeitsche	1500	-
th142 144	Sand im Getriebe	Hochofen der Betrübnis	Krak Flammenpeitsche	8 -	Platziert das Zahnrad in der Brechmaschine und vernichtet die Geistbewahrer. Zurück zu Krak Flammenpeitsche.	1500	-
th143 145	Tascas Last	Hochofen der Betrübnis	Marshal Witman	8 -	Finde Tascas Axt, Tascas Kompass, Tascas Karte, Tascas Stiefel und Tascas Rucksack. Zurück zu Marshal Whitman	6000	-
th144 146	Noble Absichten	Hochofen der Betrübnis	Orozar Hochstein	8 -	Folgt Orozar Hochstein zu seinem Treffpunkt. Verteidigt Orozar gegen alle Angreifer. Zurück zu Orozar Hochstein	4000	-
th145 147	Noble Absichten - Plan B	Hochofen der Betrübnis	Orozar Hochstein	8 -	Findet Ural Hochstein. Haltet Orozar Hochstein am Leben während er euch zum Ausgang bringt. Nehmt den gefesselten Ural Hochstein mit.	4000	-
th146 148	Politische Konsequenzen	Hochofen der Betrübnis	Tharn Steinspalt	8 -	Sucht und tötet 6 Steingipfel Anführer, zurück zu Tharn Steinspalt	6000	-
th147 149	Feindliche Ideen	Hochofen der Betrübnis	Molachev	8 -	Bringt 5 Rollen der rebellischen Rhetorik zu den Schauflersklaven, zurück zu Molachev	6000	-