

Quests

Name	Für	Gebiet	Auftrag-geber	Ausführung	EP	G	Items / Skills/ Info	
1	Der krytanische Botschafter	A	Stadt Ascalon	Hauptmann Osric	Kriegsmeister Tydus ansprechen	500	-	-
2	Die Nachricht des Königs	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	Nachricht zu Botschafter Zain bringen	100	-	Kriegshammer 11-17
3	Volkszählung der Gefallenen	A	Alt-Ascalon	Symon der Schreiber	In Alt-Ascalon die Schriftrolle aus der Truhe holen und Symon bringen	500	-	2 x Schutzsymbol E+6 (Heilgebete 5)
4	Hilfe für das Volk von Ascalon	A	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	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)
5	Das Dilemma des Botschafters	A	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	Ins Regental gehen und Torin zur Strecke bringen, zu Zain zurück	500	-	Kampfaxt 5-12, Stab Licht 3-4, E+4
6	Verlustmeldung	A	Pikenplatz	Leichenbestatter Cortis	Die Verlustmeldung zu Kriegsmeister Tydus bringen, zurück zum Leichenbestatter	150	-	-
7	Rastins Ritual	A	Alt-Ascalon	Zeuge Rastin	Kunsthandwerker Daved suchen, zurück zu Rastin	500	-	-
8	Verteidigt den Wall	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	Mit dem Knappen Zachery sprechen (Nordwall)	500	-	-
9	Altheas Asche	A	Pikenplatz	Herzog Barradin	Nach Altheas Asche im Tempel suchen, zu Barradin zurück	2.000	-	-
10	Ascalons Städte	A	Alt-Ascalon	Symon der Schreiber	3 Orte aufsuchen (1 in der Mission "Die Ruinen von Surmia, 2 westlich von Fort Ranik, 3 nördlich der Nolani Akademie), zu Symon zurück	1.000	-	Schutzsymbol E+6 (2x)
11	Garfazz Bloodfang	A	Pikenplatz	Viggo	Garfazz Bloodfang suchen und vernichten, zu Viggo zurück	500	-	Stab Lichtsch. 2-4, Schwert 7-10
12	Der Deserteur im roten Umhang	A	Pikenplatz	Farrah Cappo	den kleinen Thom (Kadaver) im Regental suchen und zu Farrah Cappo zurück	1.000	-	Bogen 9-13, Schutzsymbol E+6
13	Vorhut Ausrüstung	A	Alt-Ascalon	Hauptmann Arne	Gelsan vor Fort Ranik ansprechen, von den Banditen die Ausrüstung zurückholen, zu Gelsan zurück	500	-	Schutzsymbol E+6
14	Die Verteidigung des Regentals	A	Regental	Sergeant Brannen	In Königswache nach Charr suchen	500	-	Bogen 9-13
15	Feuer im Norden	A	Pikenplatz	Herzog Barradin	Die Charr Feuer suchen, die Feuerbewahrer vernichten und die Feuer löschen, zum Herzog zurück	1.000	-	Stab Lichtsch. 2-4
16	Die Tochter des Herzogs	A	Pikenplatz	Viggo	Althea's Geist finden, ansprechen und zu Viggo zurück	2.000	-	-> Altheas Asche
17	Plünderer in Alt-Ascalon	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	Den Plünderer in Alt-Ascalon überzeugen, zu Tydus zurück	500	-	Axt 5-12
18	Die Belagerung des Pikenplatzes	A	Pikenplatz	Herzog Barradin	Die Charrs vernichten die rund um Pikenplatz sind, zu Barradin zurück	500	-	Stab Licht 3-4, Hammer 11-17
19	Barradins Vormarsch	A	Stadt Ascalon	Hauptmann Arne	Mit Torwächter Hollis sprechen	250	-	-
20	Das lästige Artefakt	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	Zur Pockennarbenebene gehen, Priesterin Rashenna aufsuchen und zurück zu Tydus	500	-	Schutzsymbol E+6
21	Eine Friedensmission	A	Alt-Ascalon	Botschafter Zain	Torwächter Hollis die Kassette bringen, zurück zu Zain	250	-	Schutzsymbol E+6
22	Barradins Widerstand	A	Alt-Ascalon	Torwächter Hollis	Herzog Barradin auf dem Pikenplatz aufsuchen	500	-	Schild (6)
23	Feuer im Osten	A	Stadt Ascalon	Hauptmann Arne	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
24	Hammer + Amboss	A	Pikenplatz	Herzog Barradin	Den Charr auflauern und Grimm töten	500	-	Schild (6)
25	Ruinen von Surmia	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Riga	Zu Hauptmann Miken in den Ruinen von Surmia gehen	500	-	Stab Lichtsch. 2-4
26	Zittergipfel Nachzügler	A	Jakbiegung	Hauptmann Osric	Auf der Strasse nach Ascalon nach Flüchtlingen suchen, Wächter Markus ansprechen, Jakbiegung mit Hauptmann Osric sprechen	500	-	Stab Licht 4-7, Hammer 13-20

Quests

Name	Für	Gebiet	Auftrag-geber	Ausführung	EP	G	Items / Skills/ Info		
27		Der verschollene Kunsthandwerker	A	Jakbiegung	Tabor Woolridge	Zum Ascalon Vorgebirge gehen und mit Rudger dem Kunsthandwerker sprechen	500	-	-
28		Der Weg zum Borlispass	A	Jakbiegung	Hauptmann Osric	Auf dem Weg zum Borlispass alle Steingipfel Plünderer vernichten, zurück zu Hauptmann Osric	500	-	Schutzsymbol E+7
29		Grenztor-Flüchtlinge	A	Grenztor	Kriegsmeister Riga	In der Pockennarbenebene Tate und Quinn suchen, Quinn vernichten und Tate nach Grenztor bringen, zurück zu Riga	1.000	-	Bogen 9-13, Schutzsymbol E+6
30		Der Weg ist versperrt	A	Jakbiegung	Hauptmann Osric	Steingipfelzwerge am Borlispass vernichten, zu Beccum Reedly (Borlispass) gehen	500	-	-
31		Minaars Leiden	A	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	Minar Stonesledge in der Eisenrossmine finden und zurück zum Tal des Reisenden geleiten	500	-	Schild (7), Schutzsymbol E+7
32		Minaars Sorge	A	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	In der Eisenrossmine Ore Darkwhip töten und die Pläne zu Rangil zurückbringen	500	-	Axt 6-16
33		Die Eisenross-kriegsmaschine	A	Tal des Reisenden	Rangil Ironbow	9 Hebel in der Eisenrossmine zerstören, zu Rangil zurück	500	-	Stab Licht 4-7, Bogen 11-18
34		Symons Geschichte von Ascalon	A	Alt-Ascalon	Zeuge Rastin	Symon den Schreiber aufsuchen, 5 Bogen Pergament besorgen und Symon bringen, die Geschichte dann dem Zeugen Rastin bringen	2.000	-	-
35		Nach Kryta: Flüchtlinge	A	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	6 Zentauren Patrouillen an der Hauptstrasse besiegen, Waldläufer Olson Bescheid sagen	500	-	-
36		Bringt meiner Frau eine Nachricht	A	Fort Ranik	Gurn Blanston	Melka Blanston in Alt-Ascalon finden und ansprechen	500	-	Gurn Blanston steht NUR in der Mission bei Fort Ranik !
37		Rekruten für Hollis	A	Stadt Ascalon	Kriegsmeister Tydus	Die Armee Rekruten in Alt-Ascalon suchen und sicher zurückbringen	500	-	Schutzsymbol E+6
38		Hungriger Verschlinger	A	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	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)
39		Hilfe für die Zwerge	A	Jakbiegung	Großsteinmetz Stonecleaver	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)
40		Die Deserteure	A	Signalfeuer Posten	Meister Saberlin	Die Deserteure im Deldrimor Becken finden und töten, zu Saberlin zurück	500	-	Balthasars Geist (Mö), Schlangenschnelligkeit (W), Eisspeer (E), Inspirierte Verhexung (Me), Verzauberung rauben (N), Bonetti's Verteidigung (K)
41		Nach Kryta: Die Eishöhle	A	Greifenmaul	Meistersucher Nathaniel	Aidans Markierungen durch die Eishöhle folgen, mit Aidan sprechen	500	-	-
42		Nach Kryta: Ende einer Reise	A	Greifenmaul	Aidan	Mit Botschafter Braun im Schurkenhügel sprechen	500	-	-
43		Das letzte Schwein	A	Provinz Nordkryta	Bauer Dirk	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), Blutrival (N)
44		Nachschub für den Herzog	A	Alt-Ascalon	Torwächter Hollis	Die Nachschub Kolonne finden und Torwächter Hollis bringen	300	-	Ankündigungs-Schuss (W), Eisdornen (E), "Passt auf Euch auf!" (K), Reinigt Zustände (Mö), Rüstung schwächen (N), Verzerrung (Me)
45		Oswalts Grabinschrift	A	Tal des Reisenden	Elsa Alston	Grab von Oswalt im Ascalon Vorgebirge aufsuchen, auf Geist warten, ansprechen	500	-	Schutzsymbol E+7
46		Eingravierte Bilder	A	Provinz Nordkryta	Archivist Ithimar	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)
47		Das Flehen des Kaufmanns	A	Löwenstein	Bodrus der Ausstatter	Liefere Kassette vom Kaufmann an Hauptmann Greywind	500	-	-
48		Ärger mit Banditen	A	Provinz Nordkryta	Miraba	Erzähle dem Ritter Karriya von Mirabas Problem, bring das Zeichen von Janthir zu Miraba zurück	500	-	Schild (9)
49		Die Pflichten eines Löwengardisten	A	Löwenstein	Löwengardist Riddik	In der Provinz Nordkryta mit Miraba sprechen (nach dem Löwengardisten suchen)	500	-	-

Quests

Name	Für	Gebiet	Auftrag-geber	Ausführung	EP	G	Items / Skills/ Info
50	Die Thermalquellen Morde	A	Nebo-Terrasse	Inspektor Caleb	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)
51	Erstattet dem weißen Mantel Bericht	A	Löwenstein	Fremdenführer Armin	In D'Alession Küste mit Mantel Ritter Karriya sprechen	500	- Stab Licht 5-10
52	Galraths Abscheulichkeit	A	Löwenstein	Wachführer Sergio	Galrath im Turm des Zaubers suchen und vernichten, zu Fertigkeitenhändler Wachführer Sergio zurück	500	- Stab Licht 5-10 E+6, Schwert 12-18
53	Der Weber von Nebo	A	Löwenstein	Jiaju Tai	In der Nebo Terrasse mit Danzar dem Weber sprechen	500	-
54	Die Horden der Untoten	A	Beetletun	Ältester Hezron	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)
55	Orrianische Ausgrabung	A	Löwenstein	Weiser Malaquire	5 Scherben von orrianischen Tafeln sammeln, zu Malaquire zurück	400	-
56	Decken für die Siedler	A	Provinz Nordkryta	Hauptmann Greywind	Die Waffen vom Hauptmann zum Kunsthandwerker im Dorf Nebo bringen.Die Decken dann dem Hauptmann zurück bringen	500	- Langbogen 12-21
57	Skal Umkehrung	A	Provinz Nordkryta	Hauptmann Greywind	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
58	Ein Auge für Profit	A	Druiden Aussichtspunkt	Händler Versai	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)
59	Rätselhafte Nachricht	A	Druiden Aussichtspunkt	Gesandte Ero	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)
60	Die Wut eines Bruders	A	Druiden Aussichtspunkt	Händler Versai	Sprecht mir Justiziar Thomis, Späher Amon, Lamalt, Rionel, bei Zeugin Giselle abholen	500	- Bogen 13-25, Stab Lichtsch. 4-7
61	Malaquires Prüfung	A	Löwenstein	Weiser Malaquire	Finde einen Boss und wende das "Siegel der Erbeutung" an um einen Skill zu stehlen, zurück zu Malaquire	500	- Siegel der Erbeutung (Alle)
62	Die falschen Götter	A	Tempel der Zeitalter	Bruder Mizar	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)
63	Dringende Warnung	A	Ettinbuckel	Stadtrat Vaylor	Treffe dich mit Gretchens Späher (Ettinbuckel), Älteste Gretchen (Auroralichtung) aufsuchen	500	- Axt 6-21, Stab Lichtsch. 7-13 E+8
64	Der Zorn des weissen Mantels: Unterstützung	A	Ettinbuckel	Stadtrat Vaylor	Sprich mit Ventari, die Gegner rund um Ventaris Zuflucht besiegen zu Councelor Vaylor zurück	500	- Schutzsymbol E+10
65	Belaschen	A	Ettinbuckel	Deep Root	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)
66	Der Zorn des weissen Mantels: Die Vorhut des Demagogen	A	Wasserfälle der Zerwürfnis	Gareth Quickblade	Vernichte die drei Armeen des Weißen Mantels, die auf die Wasserfälle der Zerwürfnis zumaschieren, zu Stadtrat Vaylor (Ettinbuckel)	500	- Stab Lichtsch. 4-7
67	Blut und Rauch	A	Ettinbuckel	Deep Root	Späher Melthoran (Schilfmoor) finden, finde Dark Oak (Wasserfälle), töte Drogo Greatmane (Schilfmoor), das Herz Dark Oak bringen, zu Deep Root	2.500	- Siegel der Widerhaken (N), 'Ich überlebe' (K), Wilder Schuss (W), Schutzgeist (Mö), Meteor (E), Geistfesseln (Me)
68	Der Preis des Stahls	A	Druiden Aussichtspunkt	Alari Doubleblade	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)
69	Auf ins Unbekannte	A	Fels der Weissagung	Jorn Kudebeh	Treffe dich mit deinen Freunden in Himmelsspitze, finde Aidan, zurück zu Jorn Kudebeh	1.000	- Frostbeulen (N), 'Fürchte mich' (K), Trennung (W), Eiferfeuer (Mö), Wirbelnde Aura (E), Arcanes Rätsel (Me)
70	Die Vergessenen	A	Schicksalsschlucht	Annelle Flipps	Finde "Sariss Yassith" in Himmelsspitze	1.000	- Elementarwiderstand (Me), Rache (Mö), Knochenteufel beleben (N), Präzisionsschuss (W), Verteidigungshaltung (K), Brandbänder (E)
71	Geisterhafte Rache	A	Fels der Weissagung	Marchena	Töte 10 Minotauren, zu Marchena zurück	1.000	- Unwohlsein (N), Heftiger Schildschlag (K), Staubfalle (W), Gesegnete Aura (Mö), Obsidianflamme (E), Mantra des Bestehens (Me)

Quests

Name	Für	Gebiet	Auftrag-geber	Ausführung	EP	G	Items / Skills/ Info
72	Eine verspätete Verlobung	A	Passage des Suchers	Chebar	Finde heraus was aus Tizrahs Geliebtem Chebar geworden ist, bring Chebars Silber Ring zu Tizrah zurück	1.000	- Herr über den Äther (Me), Siegel der Qual (N), Wut des Tigers (W), Bullenstoß (K), Zustand bessern (Mö), Windgeschwindigkeit (E)
73	Das verlegte Schwert	A	Heldenaudienz	Yort der Bronzene	Sucht das Zeremonialschwert der Familie von Yort dem Bronzenen und bringt es ihm zurück	1.000	- Flammenstoß (E), Heilende Berührung (Mö), Gottloser Brunnen (N), Flammenfalle (W), Schuld (Me), "Schilde hoch!" (K)
74	Die königlichen Papiere	A	Oase des Fischers	Wachposten Arad	Hole die Papiere des königlichen Schreibers von den Tengu am Stachelrochenstrand und bring sie Arad	750	- Feueereinstimmung (E), Geißelheilung (Mö), Wilder Hieb (K), Mantra der Erde (Me), Erschütterungsschuss (W), Knochendiener beleben (N)
75	Die verschollene Prinzessin	A	Oase des Fischers	Wachposten Arad	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)
76	Vergessene Weisheit	A	Himmels Spitze	Sarith Yassith	Suche Siliss Yassith im Trockenen Meer auf	1.500	- 15 AttributPunkte
77	Die Siedlung Ascalon	A	Provinz Nordkryta	Damaris	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)
78	Die Herausforderung des Helden	A	Droknars Schmiede	Vanyi	Geh durch die Eisenminen in den Frostwald, folge Sanyi durch die Berge, töte Sanyi und kehre zu Vanyi zurück	5.000	- 15 AttributPunkte
79	Durchfahrt durch den Düsternen Fluss	A	Steinkreis von Denravi	Shadow	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
80	Alte Geheimnisse	A	Oase von Amnoon	Fangfa Tai	Finde Sennat Sen in den Salzebenen	1.000	-
81	Sandwüste der Seelen	A	Oase von Amnoon	Geisterheld	Sprich mit dem großen Kultpriester Zahmut (Fels der Weissagung)	500	-
82	Karawane in Bedrängnis	A	Ostgrenze	Cynn	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)
83	Familienbande	A	Sardelac Sanatorium	Dwaynas Avatar	Finde die Geister von Barris und Tamra Lefey, führe sie nach Ascalon-Stadt. Zu Elise Lefey.	500	- Die Quest gibt es nur wenn man die Gunst der Götter hat
84	Die Reise eines Helden	A	Droknars Schmiede	Vanyi	Besuche "Heldenaudienz", "Passage des Suchers" & "Schicksalsschlucht", zurück zu Vanyi	500	- Voraussetzung zum Erfüllen einer der Wechselquests
85	Die Suche nach der Seherin	A	Droknars Schmiede	Hauptmann Hugo Bronzebart	Mit Korg dem Späher sprechen, Onar Ironblood sprechen, Blade Scout Shelby aufsuchen	500	-
86	Der Weg des Nekromanten	A	Heldenaudienz	Zratha Kor	Go to the Prophet's Path and kill the Sacred Griffin of Amnoon.	1.000	- Zweite Klasse -> Nekromancer
87	Der Weg des Mönchs	A	Passage des Suchers	Nausuan	Reist durch die Salzebenen zur Wahrsagerhöhe. Finde den Seelenfresser und vernichte ihn	1.000	- Zweite Klasse -> Mönch
	<i>Der Weg des Mesmers</i>	A	<i>Crystal Desert</i>	<i>Eulenias</i>	<i>You must accept The Hero's Journey quest from Droknar's Forge before this quest is available.</i>	1.000	- Zweite Klasse -> Mesmer
	<i>Der Weg des Elementalisten</i>	A	<i>Crystal Desert</i>	<i>Cembiren</i>	<i>Kill a kree minotaur in the Salt Flats and bring back one of its hides, back to Cembiren</i>	1.000	- Zweite Klasse -> Elementarist
	<i>Der Weg des Kriegers</i>	A	<i>Crystal Desert</i>	<i>Agastos the Brave</i>	<i>Kill the Orshad Chieftain minotaur in The Scar, back to Agastos</i>	1.000	- Zweite Klasse -> Krieger
	<i>Der Weg des Waldläufers</i>	A	<i>Crystal Desert</i>	<i>Telius</i>	<i>Kill the storm kin boss in the Salt Flats, back to Telius</i>	1.000	- Zweite Klasse -> Waldläufer
	<i>The wailing lord</i>	A	Tempel der Zeitalter	<i>Rastigan the Eternal</i>	<i>Destroy the forest banshees, do not harm the wailing lord, return to Rastigan</i>	10.000	-
	<i>A gift of griffins</i>	A	Tempel der Zeitalter	<i>Wailing lord</i>	<i>Escort all three Forest Griffons safely to the Tower of Courage.</i>	10.000	-
	<i>Tower of courage</i>	A	Tempel der Zeitalter	<i>Rastigan the Eternal</i>	<i>Destroy the Shadow Army forces srrounding the Tower of Courage, destroy the Shadow Lord within the tower of courage</i>	5.000	- 1 seltenes Item für 1 Partymember

Quests

Name	Für	Gebiet	Auftrag-geber	Ausführung	EP	G	Items / Skills/ Info			
Ne01		Das gestohlene Artefakt	N	Sardelac Sanatorium	Nekromantin Murne		Den Grawl mit der Reliquie finden und vernichten, die Reliquie zu Murne bringen	200	-	Leben abzapfen, Heimtückischer Parasit, Tödlicher Schwarm, Knochenschreck beleben
Ne02		Tod in den Ruinen	N	Sardelac Sanatorium	Kasha Blackwood		6 von Oberans Dienern töten, zurück zu Kasha	250	-	Dunkler Pakt, Zeichen des Schmerzes
Ne03		Oberans Wut	N	Sardelac Sanatorium	Kasha Blackwood		Oberan töten, zurück zu Kasha	350	-	Parasitäre Fesseln, Explosion der Verwesung
Ne04		Abtrünniger Nekromant	N	Jakbiegung	Nekromant Morgan		Finde Nekromantin Murne, zurück zu Morgan	350	-	Nekrotische Verwechslung, Fleisch schänden, Brunnen des Blutes
Ne05		Gefallene Soldaten	N	Pikenplatz	Leichenbestat-ter Cortis		10 Familienmitglieder herbeiholen	250	-	Seelenschmaus
Wa01		Charr-Verstärkung	W	Pikenplatz	Ivor Trueshot		Ausserhalb des Pikenplatzes mit Aidan treffen, Aidan begleiten und Charrs vernichten, Bosscharr vernichten und zu Ivor zurück	500	-	Ablenk-Schuss, Ruf der Eile
Wa02		Steingipfel Tierbändiger	W	Tal des Reisenden	Artemis die Waldläuferin		Thorgrim Beastlasher in der Eisenrossmine vernichten	350	-	Wirbelverteidigung, Winter, Ruf des Schutzes
Wa03		Bedrohte Tierart	W	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente		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
Wa04		Der Sammelpunkt der Charr	W	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente		In der Bresche Gorgan Hatemonger töten und zu Nente zurück	300	-	Abducken, Beschleunigender Zephyr
Wa05		Die Charr Patrouille	W	Alt-Ascalon	Waldläufer Nente		Nente folgen und die Charr Patrouille vernichten, Nente muss am Leben bleiben, Nente wieder ansprechen	250	-	Wilder Ausfall, Günstige Winde