

# Tutorial Quests

Nr.	Name	Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	Info
1	Nachricht von einem Freund	A	Ascalon	Stadtschreier (Eingang)	mit Sir Tydus sprechen	100	10	Startquest im Tutorial
2	Eine zweite Klasse	A	Ascalon	Armin Saberlin	wenn man einen der Lehrer des Tutorials aufsucht und sich für eine zweite Klasse fest entschieden hat kann man zu Armin Saberlin zurück	250	-	-
3	Banditenüberfall	A	Ascalon	Baron Egan	Die Truhe der Banditen in der Seeufer Grafschaft zurückholen, zu Devona gehen	250	-	Schutzsymbol E+3, großer Schild (4)
4	Der Gift Verschlinger	A	Ascalon	Baron Egan	zu der Höhle bei Herzog Gaban gehen (Seeufer-Grafschaft), alle Viecher vernichten und den Giftstachel zu Bruder Mhenlo (Ashfurt Abtei) bringen	250	-	Schutzsymbol E+3
5	Armer Mieter	A	Ascalon	Namar	Mit dem Müller Upton in der Seeufer Grafschaft sprechen, den Honig über die Brücke bringen und zurück zu Upton	500	-	Schutzsymbol E+3
6	Charr in den Katakomben	A	Ascalon	Prinz Rurik	Bruder Mhenlo (Ashfurt Abtei) & Nekromantin Murne (Katakomben) ansprechen, Oberan (Katakomben) suchen, Zahn zu Prinz Rurik	250	100	-
7	Charr vor dem Tor	A	Ascalon	Prinz Rurik	In der Seeufer Grafschaft bei Prinz Rurik melden, ihm folgen und die Charrs vernichten, danach wieder bei Prinz Rurik melden	200	-	Schwert 5-7
8	Der unberechenbare Zauberer	A	Ascalon	Sandre Elek	Ralena Stormbringer (Markt von Foible) ansprechen, Orion suchen (Torheit des Zauberers) und wieder zu Sandre Elek zurück	250	-	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
9	Kriegsvorbereitungen	A	Ascalon	Sir Tydus	In der Seeufer Grafschaft beim Klassentrainer (Howland, Van, Verata etc) melden	250	-	
10	Ärger im Wald	A	Ascalon	Stadtschreier (Ausgang)	Zu Devona (Seeufer-Grafschaft) gehen, ihr folgen und die Grawle vernichten, danach Devona ansprechen	500	-	Kriegshammer 6-9
11	Der wahre König	A	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	Botschaft zu Lord Darrin bringen (Fort Ranik)	750	-	Schutzsymbol E+3, Hammer 6-9
12	Der Obstgarten	A	Regental	Mary Malone	Den Obstkorb von Mary Malone holen und zu ihr zurückbringen	250	-	Axt 4-8, Schutzsymbol E+3
13	Der große Umhang des kleinen Thom	A	Seeufer Grafschaft	Alison die Gerberin	Alison einen Bärenpelz bringen und dann den Mantel zum kleinen Thom bringen	250		Axt 4-8, Stab Lichtsch. 2-4
14	Der Ersatz des Ausreißers	A	Seeufer Grafschaft	Der alte Mac	Dem alten Mac ein Verschlingerei geben	250	-	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
15	Die Charr Bedrohung	A	Seeufer Grafschaft	Devona	Den Schreiber Meerak ansprechen und dessen Botschaft Armin Saberlin bringen	250	-	Schild (4)
16	Widerstand gegen den König	A	Seeufer Grafschaft	Devona	In der Grünhügel Landschaft drei Bewohner zu der Quest befragen (NICHT den Kriegsmeister)	500	-	-
17	Zehnt für die Abtei von Ashfurt	A	Seeufer Grafschaft	Devona	Grazden (Grünhügel Landschaft) ansprechen und wieder zu Devona zurück	250	-	1 Fertigkeitenpunkt
18	Gwens Flöte	A	Seeufer Grafschaft	Gwen	Gwens Flöte vom Flussufer wiederbeschaffen	250	-	Gwen kann hilfreich sein
19	Ein Geschenk für Althea	A	Seeufer Grafschaft	Hauptmann Osiric	SUG: Perle (Upton Flussufer), Anhänger (Truhe) & Feder (Pferch Ashfurt) zu Hauptmann Osiric bringen.	250	-	Schutzsymbol E+3
20	Weitere Abenteuer	A	Seeufer Grafschaft	Haversdan	Mit Devona in der Seeufer Grafschaft sprechen	250	-	-
21	Der Eiersucher	A	Seeufer Grafschaft	Herzog Gaban	Fadden in der Höhle beim Eiersuchen beschützen, zum Herzog zurück	150	-	2 Verschlingereier
22	Abenteuer mit einem Verbündeten	A	Seeufer Grafschaft	Lina die Heilerin	Mit einem anderen Spieler eine Gruppe bilden und zu Lina zurück	100	-	Siegel der Wiederbelebung (3)
23	Das Wurm Problem	A	Seeufer Grafschaft	Pitney	1 Verschlingerei besorgen, zu Pitney bringen, ihm folgen, die Wurmkönigin töten, zurück zu Pitney	250	-	Stab Lichtschaden 2-4

# Tutorial Quests

Nr.	Name	Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	Info
24	<b>Der preisgekrönte Moa</b>	A	Seeufer Grafschaft	Pitney	In den Katakomben den Kadaver des Vogels suchen und zu Pitney zurück	250	-	Stab Lichtschaden 2-4 E+3, Langschwert 5-7
25	<b>Jenseits des Walls</b>	A	Seeufer Grafschaft	Torwächter Torin	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, Stab Lichtschaden 2-4
26	<b>Das Horn des Jägers</b>	A	Seeufer Grafschaft	Troubadur Chantalle	Jägerhorn zur Quelle (Regental) bringen, danach zum zu Aidan (Torheit des Zauberers) bringen	500	-	Langbogen 7-10
27	<b>Der Weg zum Ruhm</b>	A	Ascalon	Armin Saberlin	Mit Sir Tydus reden.	100	-	Endquest im Tutorial
28	<b>Beunruhigende Gerüchte</b>	A	Seeufer Grafschaft	Devona	In der Abtei von Ashfurt mit Meerak dem Schreiber sprechen.	250	-	Schild (4)
29	<b>Gedenkriter</b>	A	Katakomben	Nekromant Murne	4 Kohlebecken in den Katakomben mit den Kerzen anzünden und zu Murne zurück	250	-	Schutzsymbol E+3
A	<b>MINIQUEST</b>	A	Regental	Jägerhorde	Innerhalb von 3 Minuten einen Bären erlegen und zurück zur Jägerhorde	-	-	Jägerbier
B	<b>MINIQUEST</b>	A	Seeufer Grafschaft	Bauer Dirk	5 Preisgekrönte Schweine einfangen und in den Pferch zurückbringen (2 Personen benötigt)	-	25	-
EI01	<b>Elementarmagier-Prüfung</b>	EI	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Howland	Einen Skal vernichten und eine Schuppe sammeln, zu Howland zurück	500	-	Feuergeschoss, Wiederherstellungsaura
EI02	<b>Eine neue Elementarmagietrainerin</b>	EI	Seeufer Grafschaft	Haversdan	Zu Aziure zum Markt in Foible gehen	250	-	-
EI03	<b>Die Überlegenheit der Luft</b>	EI	Markt in Foible	Ralena Stormbringer	Den Golem am Turm vernichten	250	-	Blitzblendung, Blitzspeer
EI04	<b>Das Experiment des Elementaristen</b>	EI	Torheit des Zauberers	Aziure	Aziure bei der Ausführung ihres Skills beschützen und die Eismonster besiegen. Aziure ansprechen	250	-	Feuersturm, Glyphe der geringen Energie, Wiederherstellungsaura
Kr01	<b>Die Prüfung des Kriegers</b>	Kr	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Van	Den Fluss von Skalen säubern und zu Van zurück	500	-	Raserei, Siegel der Heilung
Kr02	<b>Ein neuer Krieger-Trainer</b>	Kr	Seeufer Grafschaft	Haversdan	zu Kriegsmeister Grast gehen	250	-	-
Kr03	<b>Grawl Invasion</b>	Kr	Grünhügel Landschaft	Kriegsmeister Grast	3 Grawleindringlinge finden und töten, zu Grast zurück	250	-	Arterientrennung, Schnittwunde, Siegel der Heilung
Kr04	<b>Das Weinberg Problem</b>	Kr	Barradins Anwesen	kleiner Thom	Auf dem Weg zum Weinberg Aloesamen töten	250	-	Zyklonaxt, Henkersschlag, Zerstückeln
Kr05	<b>Herausforderung des Kriegers</b>	Kr	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	1 Bossmonster im Weinberg vernichten	250	-	Hammerschlag, Raserei
Me01	<b>Mesmer Prüfung</b>	Me	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Sebedoh	Die Strasse von Skalen säubern, zu Sebedoh zurück	500	-	Empathie, Ätherschmaus
Me02	<b>Eine neue Mesmer Trainerin</b>	Me	Seeufer Grafschaft	Haversdan	Zu Lady Althea gehen und mit ihr sprechen	250	-	-
Me03	<b>Die Bürde eines Mesmers</b>	Me	Seeufer Grafschaft	Lady Althea	Am Wasserloch (Seeufer Grafschaft) einen Bullen töten und zurück zu Althea	250	-	Ätherschmaus, Eingebildete Bürde, Trugbild beschwören
Me04	<b>Beherrschungs-magie</b>	Me	Seeufer Grafschaft	Vassar	Von der Torheit des Zauberers nach Osten in die Wälder, die Skale vernichten und zu Vassar zurück	250	-	Rückschlag, Täuschungen brechen
Mö01	<b>Die Prüfung eines Mönchs</b>	Mö	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Siglo	Nach Südwesten gehen und Gwen finden, Gwen zu Siglo zurückführen (alle Skale müssen vernichtet sein)	500	-	Heilender Hauch, Verbannung
Mö02	<b>Die Mission eines Mönchs</b>	Mö	Ashfurt Abtei	Bruder Mhenlo	Den Abt Paulus in den Katakomben begleiten und am Leben erhalten, zu Bruder Mhenlo zurück	250	-	Siegel des Ruins, Fürbitte der Heilung

# Tutorial Quests

Nr.	Name	Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	Info
Mö03	<b>Balthasars Segnungen</b>	<b>Mö</b>	Ashfurt Abtei	Bruder Mhenlo	Skelette auf dem Feld in der SUG killen, zu Mhenlo zurück	250	-	Symbol des Zorns, Vergeltung
Mö04	<b>Schutzgebete</b>	<b>Mö</b>	Grünhügel Landschaft	Grazden der Beschützer	Farrah Cappo begleiten und am Leben erhalten	250	-	Schützende Hände, Umkehrung des Schicksals
Ne01	<b>Nekromanten Prüfung</b>	<b>Ne</b>	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Verata	Am Fluss einen Skal töten und zu Verata zurück	500	-	Vampirberührung, Tödlicher Schwarm
Ne02	<b>Der Nekromantennovize</b>	<b>Ne</b>	Katakomben	Nekromant Murne	Die Fallen in den Katakomben ausschalten und den Nachtmahr besiegen, zurück zu Murne	250	-	Leben abzapfen, Knochenschreck beleben
Ne03	<b>Der verfluchte Pfad</b>	<b>Ne</b>	Katakomben	Oberan der Verfluchte	Nach Norden gehen und alle Angreifer Oberans töten, zu Oberan zurück	500	-	Mutlosigkeit, Seelenwiderhaken
Ne04	<b>Die Macht des Blutes</b>	<b>Ne</b>	Grünhügel Landschaft	Kasha Blackwood	In den Katakomben die Fanatiker töten, zurück zu Kasha Blackwood	250	-	Bluterneuerung, Vampirberührung
Wa01	<b>Waldläufer Prüfung</b>	<b>Wa</b>	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Artemis	Flusskalkönigin töten und zu Artemis zurück	500	-	Krattschuss, Trollsalbe
Wa02	<b>Der Gefährte des Waldläufers</b>	<b>Wa</b>	Regental	Meisterwald-läufer Nente	Einen Pirscher zähmen und zu Nente zurück	250	-	Tier erquicken, Tier zähmen, Trollsalbe
Wa03	<b>Eine Prüfung in Treffsicherheit</b>	<b>Wa</b>	Regental	Ivor Trueshot	5 Pestwürmer töten in 90 Sekunden (Timer)	250	-	Wind lesen, Kurzdistanzschuss
Wa04	<b>Unnatürliches Wachstum</b>	<b>Wa</b>	Torheit des Zauberers	Aidan	Zu den Wasserfällen im Westen gehen und Aloe töten bis man eine Aloewurzel findet, diese Aidan bringen	250	-	Brandpfeile, Doppelschuss