

Wer nicht fragt, bleibt tot

# GOTHIC 3 FRAGEN UND ANTWORTEN

In der letzten GameStar-Ausgabe haben wir Grundlagen-Fragen zu Gothic 3 beantwortet. Hier geht's weiter: Noch mehr hilfreiche Kniffe und Lösungen für typische Gothic-Probleme.

## Warum komme ich nicht zu den Orks?

Sie benötigen einen Ruf von mindestens 75% in der Stadt, um zum Ork-Herrscher vorgelassen zu werden. Das erreichen Sie nur, indem Sie den Großteil der Aufgaben der dortigen Söldner und Orks erfüllen. Den Ruf in der Stadt beeinflussen oft auch Quests von Menschen außerhalb der Mauern, etwa auf den umliegenden Höhen und Hütten. Für Rebellen-Sympathisanten: Es ist in jeder Stadt möglich, auf einen Ruf von 75% zu kommen, ohne den Spitzel der Rebellen zu verraten.

## Wo ist mein Gold hin?

Wenn Sie von Orks, Söldnern oder Arena-kämpfern besiegt und niedergestreckt werden, ohne zu sterben, nehmen Ihnen die Jungs Ihr Gold ab. Sie müssen sie im Kampf besiegen, um Ihr Vermögen zurückzuerhalten – oder ein Taschendieb sein.

## Ich bin Dieb. Wo gibt's was zu holen?

Brechen Sie so bald wie möglich nach Geldern auf. Die Handelsstadt ist vollgepackt mit Schätzen und Gold; Langfinger verdienen sich hier so viel Bares, dass es für lange Zeit genügt. Selbst Nicht-Diebe können einige der Klunker abgreifen, wenn sie nachts unterwegs sind und aufpassen, dass die Wachen gerade nicht schauen.

## Wie kämpfe ich in den Arenen?

Die meisten Arenen sind eingezäunt oder haben Felsmauern. Das nutzen Sie zu Ihrem Vorteil: Drängen Sie Ihren Gegner mit schnellen rechten Schlägen an die Wand. Dann bearbeiten Sie ihn mit linken Streichen, bis ihm die Puste ausgeht.

## Warum kann ich Gegner nicht verletzen?

Manche menschlichen Gegner und Orks können Ihre Schläge abblocken, so dass sie keinen Schaden anrichten. Das kann zwei Ursachen haben: 1) Ihre Waffe ist zu schwach; 2) Sie benutzen die falsche Schlagart. Vor allem die schnellen, aber leichten Schläge mit der rechten Maustaste durchdringen die Verteidigung der Gegner nicht immer. Wechseln Sie in solchen Fällen auf machtvollere Angriffe mit links oder auf Kombinationen, um die Abwehrhaltung zu durchdringen.

## Wie heile ich mich im Kampf?

Wenn Sie das Inventar aufrufen, schaltet das Spiel in eine Art Unverwundbarkeits-Modus: Sie werden zwar weiter angegriffen, aber nicht verletzt. Aus dem Inventar heraus können Sie Nahrung essen und Tränke schlucken, bis Ihre Lebensenergie, Ausdauer oder Magie wieder voll sind. Außerdem können Sie bei Bedarf die Waffe

SPILETITEL	ART	COUNTER
Gothic 3 – FAQ		3 408
Gothic 3 – Quests		3 410



wechseln. Der Nachteil: Ihr Held steckt auf jeden Fall seine Waffe weg, und Sie werden mit großer Wahrscheinlichkeit getroffen, sobald Sie das Inventar verlassen und in den Kampf zurückkehren. Suchen Sie deshalb sofort rennend Abstand; das gibt Ihnen Zeit, die Waffe wieder zu ziehen.

## Wie kämpfe ich gegen Gruppen?

Am besten gar nicht, zumindest nicht direkt. Wagen Sie sich nie mitten in Rudel und Gruppen und lassen Sie sich auf keinen Fall umzingeln! Stattdessen setzen Sie auf eine von zwei Lösungen:

- 1) Fernkampf:** Versuchen Sie, Teile der Gruppe durch Bogenschüsse oder Zauber zu sich zu locken. Ziehen Sie die Gruppe hinter sich her, indem Sie wegrennen. Lassen Sie sich nie umzingeln. Suchen Sie Engstellen (Türen, Brücken) oder schwer erreichbare Anhöhen (Felsen, Hochstände), um von dort aus die Feinde einzeln aufs Korn zu nehmen.
- 2) Flächenwirkung:** Setzen Sie Ihre Spruchrollen mit Flächenzaubern ein, zum Beispiel den Feuerregen oder die Feuerwelle – die sind äußerst mächtig. Auch hier gilt: Auf Distanz anwenden, denn wenn Sie erst mal im Kampf sind, ist dazu keine Zeit mehr. Fortgeschrittene Schützen benutzen kräftige Sprengpfeile.



In Geldern lagern **Reichtümer**, die Diebe in Ihre Taschen übergehen lassen.



Halten Sie **Gegnergruppen** auf Distanz, lassen Sie sich nicht umzingeln.

**Wie erledige ich starke Gegner?**

Im Laufe der Spiele werden Sie eine Handvoll Spruchrollen mit dem Zauber »Blitz beschwören« finden. Der Blitz tötet fast alle Gegner mit einem Schlag. Nutzen Sie in Extremsituationen diese Himmelsmacht.

**Wie schüttele ich Gegner ab?**

An sich genügt es, außer Reichweite zu laufen. Allerdings können Sie die Gegner auch auf zwei andere Arten austricksen. Zum einen fällt den Monstern das Klettern schwer; zum anderen können die Gegner nicht schwimmen. Springen Sie in tiefes Wasser, um Verfolger abzuschütteln.

**Wie bringe ich Personen von A nach B?**

Immer mal wieder treffen Sie auf Leute, die von Ihnen eskortiert werden wollen

oder Ihnen als Führer den Weg zeigen. Solche Begleitmissionen sind äußerst problematisch, denn unterwegs lauern immer Gegner. Die beißen und hauen Ihren Gefährten in der Regel tot. Zu allem Überfluss preschen Führer gern mitten ins Unheil, ohne dass Sie etwas dagegen tun können. Sie sollten deshalb dafür sorgen, dass der Weg sicher ist, bevor Sie den Gefährten mitnehmen. Oft müssen Sie einen Probelauf machen: Speichern Sie, heuern Sie den Mitstreiter an und merken Sie sich den Weg. Dann laden Sie wieder und säubern die Strecke von Gefahren.

**Welche Pflanzen wirken permanent?**

Wie gehabt steigern einige der Pflanzen der Gothic-Welt Ihre Charakterwerte permanent, wenn Sie sie essen. Die Kräuter

sind entsprechend selten und wachsen meist in oder in der Nähe von Höhlen.

PFLANZE	WIRKUNG
Goblinbeere	Jagdgeschick +1
Drachenwurzel	Stärke +1
Herrscherkraut	Lebensenergie +2
Harnischkraut	Ausdauer +2
Flammenbeere	Mana +2

**Kann ich daraus Tränke brauen?**

Ja. Sie können bei einem Alchimisten das Talent »Permanente Tränke brauen« erlernen. Außerdem müssen Sie dem Alchimisten die entsprechenden Rezepte abkaufen (siehe Tabelle links). Die Sache hat allerdings einen Haken. Denn jeder der Tränke benötigt als weitere Zutat Kronstöckel. Das ist nicht nur die mit Abstand seltenste Pflanze im Spiel (im ganzen Mittelreich wachsen nur rund fünf Stück), Kronstöckel wird auch als Questgegenstand für mehrere Alchimisten-Aufträge benötigt. Unsere Empfehlung ist deshalb: Sparen Sie sich das Gold und die Lernpunkte für die permanenten Tränke und kauen Sie die Pflanzen roh.

**Was mache ich mit anderen Pflanzen?**

Pflanzen sind alchemistische Zutaten (siehe Tabelle links). Passende Rezepte können Sie von Alchimisten kaufen. Jeder Trank benötigt eine Haupt- und mindestens eine weitere Zutat in verschiedenen Mengen. Zudem brauchen Sie für jeden gebrauten Trank eine leere Flasche.

**Was mache ich mit Waffenbündeln?**

Aufheben und wohlüberlegt abgeben. In vielen Städten wollen sowohl die Rebellen als auch die Orks eine bestimmte Zahl von Waffenbündeln von Ihnen haben. Für beide Parteien reicht die Menge aber in der Regel nicht. Entscheiden Sie sich weise. Waffenbündel sind bräunlich, nicht ganz einfach zu sehen und liegen meist in der Nähe von Ork- und Banditenlagern. **CS**

TRANK	REZEPTKOSTEN	PFLANZE	WIRKUNG
Trank der Ausdauer	800 Gold	Harnischkraut	Ausdauer +4
Trank der Lebenskraft	1000 Gold	Herrscherkraut	Lebensenergie +4
Trank der Konzentration	1200 Gold	Flammenbeere	Mana +4
Trank der Stärke	1600 Gold	Drachenwurzel	Stärke +2
Trank der Jagd	1600 Gold	Goblinbeere	Jagdgeschick +2

PFLANZE (MENGE)	TRANK	ZUSÄTZLICHE ZUTATEN
Heilpflanze (1x)	Heiltrank	Wasser
Sonnenkraut (3x)	Heiltrank	Wasser
Heilwurzel (5x)	Heiltrank	Wasser
Waldbeere (8x)	Heiltrank	Wasser
Manapflanze (1x)	Manatrank	Wein
Feuernessel (3x)	Manatrank	Wein
Zauberwurzel (5x)	Manatrank	Wein
Morgentau (8x)	Manatrank	Wein
Ogerblatt (1x)	Ausdauertrank	Schnaps
Eisenhalm (3x)	Ausdauertrank	Schnaps
Dämonenpilz (2x)	Stärkungstrank	Heiltrank
Krötenwurz (1x)	Gegengift	Gift, Heiltrank
Seltsamer Pilz (1x)	Alle Verwandlungstränke	(variiert)
Snapperkraut (1x)	Verwandlung: Snapper	Ausdauertrank
Wolfskraut (1x)	Verwandlung: Wolf	Rohes Fleisch
Sumpfkraut (1x)	Verwandlung: Sumpflurker	Giftblase
Schnapsbeere (5x)	Schnaps	-



Wenn Sie ins **Wasser** springen, können Ihnen Feinde nicht folgen.



**Kronstöckel** ist eine der seltensten Pflanzen im Spiel, aber wichtige Zutat.

Die ersten 180 Quests

# GOTHIC 3 REISEFÜHRER

Die Welt von Piranha Bytes' Rollenspiel ist gewaltig. Doch mit unserem Questlog behalten Sie stets den Überblick und lösen Aufgaben für die konkurrierenden Fraktionen Myrtanas.

**F**ür unseren Reiseführer haben wir Myrtana auf den Kopf gestellt und präsentieren die ersten rund 180 Quests von Gothic 3. In der nächsten GameStar-Ausgabe folgt die Fortsetzung.

Ein Hinweis zu den Quests: Meistens bekommen Sie erst Erfahrungspunkte oder Geld, wenn Sie dem Auftraggeber Ihren Erfolg melden. Machen Sie das grundsätzlich, bei unseren Questbeschreibungen verzichten wir auf die entsprechende Anweisung. Leider bekamen wir bei der Eroberung mancher Städte im Auftrag der Rebellen die Questbelohnungen nicht angezeigt – wahrscheinlich ein Fehler. Wir gehen aber davon aus, dass sich die Rebellen ähnlich großzügig zeigen wie die Orks und 3.000 bis 5.000 Erfahrungspunkte sowie +7 Ruf springen lassen.

## ARDEA

### Tutorial

Sie beginnen in Ardea (1). Nachdem Sie die Orks besiegt haben (500 EXP, +2 Rebellen-Ruf), sprechen Sie mit den bekannten Kollegen Diego, Gorn und Milten.

Lester finden Sie, indem Sie den Ort verlassen und dem Pfad links folgen. Nach dem Gespräch geht's zurück in den Ort, wo Sie mit Diego und Hamlar sprechen.

### Die Rebellen informieren

**Auftraggeber:** Hamlar

**Zielort:** Reddock (2), westlich von Ardea am Waldrand.

**Lösung:** Sprechen Sie mit Diego und Gorn, und folgen Sie Gorn zum Lager. Unten in der Höhle sprechen Sie mit Javier.

**Belohnung:** 1.250 EXP, +2 Rebellen-Ruf

### Jacks Halunken

**Auftraggeber:** Jack

**Zielort:** Leuchtturm (4), Lager nördlich vom Leuchtturm (5)

**Lösung:** Sprechen Sie mit dem Leuchtturmwärter Jack. Etwas nördlich seines Turms erledigen Sie die drei Halunken.

**Belohnung:** 50 Gold, 750 EXP

### Jacks Rebellengold

**Auftraggeber:** Seruk (Kap Dun)

**Zielort:** Leuchtturm (4)

**Lösung:** Sprechen Sie Jack einfach auf das Gold an und verlangen Sie es.

**Belohnung:** 750 EXP, +1 Diebeskunst

### Das Fleisch der scheuen Hirsche

**Auftraggeber:** Chris

**Zielort:** Beim alten Tempel (6) nördlich von Ardea und Reddock

**Lösung:** Sprechen Sie mit Chris. Die Hirsche erlegen Sie mit Brandpfeilen. Die Viecher fliehen oft Richtung Ardea und mischen sich unter die anderen Tiere. Achten Sie auf die Beschreibung »scheuer Hirsch« Erledigen Sie alle und bringen Sie das Fleisch zu Chris.

**Belohnung:** 50 Gold, 750 EXP

## REDDOCK

### Heilpflanzen besorgen

**Auftraggeber:** Sebastian

**Zielort:** Rund ums Lager Reddock (2)

**Lösung:** Die Heilpflanzen wachsen rund um das Lager, sammeln Sie zehn Stück.

**Belohnung:** 250 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Alchemie

### Wildschweine erledigen

**Auftraggeber:** Brenton

**Zielort:** Im Nordosten von Reddock (7)

**Lösung:** Bearbeiten Sie die vier Keiler der Reihe nach. Nutzen Sie Felsvorsprünge.

## DIE ERSTEN FEUERKELCH-FUNDORTE

**Kap Dun** von Urkrass

**Montera** vom Sklaven Bengerd bei der Ausgrabung

**Nemora** von Treslott dem Alchemisten

**Trelis:** von Konrad dem Paladin

**Silden:** von Zapotek, dem Chef des Gefangenenlagers (vom Bettkasten stehlen)

**Geldern** liegt in einem Endgang der Goldmine (Hinweis von Marius dem Feuermagier)

**Okara** vom Feuermagier Rakus

**Belohnung:** 30 Gold, 750 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Jagdgeschick

### Arena-Kampf gegen Copper

**Auftraggeber:** Copper

**Zielort:** Arena von Reddock (2)

**Lösung:** Copper ist schwach und schnell besiegt, wenn Sie gleich drauflos stürmen.

**Belohnung:** 300 EXP, +1 Stärke

### Arena-Kampf gegen Joey

**Auftraggeber:** Joey

**Zielort:** Arena von Reddock (2)

**Lösung:** Auch Joey stellt für entschlossene Kämpfer kein Hindernis dar.

**Belohnung:** 800 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Stärke

### Die südliche Höhle frei machen

**Auftraggeber:** Joey

**Zielort:** Die Höhle direkt hinter Joey



**Lösung:** Die Goblins können Sie im Nahkampf besiegen. Die Warane und vor allem den Nightcrawler am Schluss erledigen Sie aus sicherer Entfernung (immer wieder zurückweichen) mit dem Bogen.  
**Belohnung:** 500 Gold, 1.000 EXP, +20 Ruf in Reddock, +1 Jagdgeschick

**Die wandernde Patrouille**

**Auftraggeber:** Gelford  
**Zielort:** Ork-Lager nordöstlich von Reddock (8)  
**Lösung:** Am besten schwächen Sie die Ork-Kämpfer mit Hilfe der Wildschweine. Mit dem Rest machen Sie kurzen Prozess.  
**Belohnung:** 500 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Die Patrouille auf dem Bauernhof**

**Auftraggeber:** Gelford  
**Zielort:** Der Bauernhof kurz vor Kap Dun (9)  
**Lösung:** Marschieren Sie Richtung Kap Dun. Kurz davor finden Sie einen Bauernhof mit vier Ork-Wächtern. Von der Anhöhe gelangen Sie aufs kleine Vordach. Von hier können Sie die Orks der Reihe nach mit dem Bogen beharken. Schalten Sie zuerst den Krieger mit der Armbrust aus.  
**Belohnung:** 500 Gold, 2.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf, +1 Stärke

**Reddock braucht einen Schmied**

**Auftraggeber:** Javier  
**Zielort:** Der Bauernhof kurz vor Kap Dun (9)  
**Lösung:** Schließen Sie die Mission »Die Patrouille auf dem Bauernhof...« ab. Quatschen Sie mit Kliff und versprechen Sie, ihn zu befreien. Bringen Sie ihn zu Javier. Sprechen Sie nochmal kurz mit Kliff.  
**Belohnung:** 300 Gold, 2.000 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Schmiedekunst

**Waffen für Reddock**

**Auftraggeber:** Norris  
**Zielort:** Ork-Lager (8) und Bauernhof (9)  
**Lösung:** Schließen Sie die beiden Patrouillen-Missionen ab. Sie finden zwei bzw. drei Waffenbündel, die Sie zu Norris bringen.  
**Belohnung:** 300 Gold, 500 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Rebellen-Ruf

**Rebellenuntergrund in Kap Dun finden**

**Auftraggeber:** Javier  
**Zielort:** Hinter Vorratslager in Kap Dun (3)  
**Lösung:** Sprechen Sie hinter dem Vorratslager mit Phil, dem Schweinehirten.  
**Belohnung:** 50 Gold, 500 EXP, +10 Ruf in Reddock, +2 Rebellen-Ruf

**KAP DUN**

**Die Sachen des gefangenen Paladins**

**Auftraggeber:** Gomal  
**Zielort:** Urkrass in Kap Dun (3)  
**Lösung:** Urkrass verkauft den Feuerkelch

des Paladins für 100 Goldstücke.  
**Belohnung:** 5.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Zehn Wolfsfelle besorgen**

**Auftraggeber:** Jens  
**Zielort:** Kap Dun (3)  
**Lösung:** Die Felle finden Sie überall in Kap Dun, vor allem rund um die Lagerhäuser.  
**Belohnung:** 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

**Die hungrigen Wölfe töten**

**Auftraggeber:** Bufford  
**Zielort:** Rund um Kap Dun (3)  
**Lösung:** Die hungrigen Wölfe finden Sie in der Ebene zwischen Kap Dun und Reddock.  
**Belohnung:** 300 Gold, 800 EXP, +15 Ruf in Kap Dun, +1 Jagdgeschick

**Drei Heiltränke besorgen**

**Auftraggeber:** Deckard  
**Aufgabe:** Bringen Sie Deckard drei Heiltränke  
**Zielort:** Reddock (2)  
**Lösung:** Notfalls verkauft Sebastian in Reddock Ihnen Heiltränke.  
**Belohnung:** 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

**Fadi in der Arena besiegen**

**Auftraggeber:** Arokkh  
**Zielort:** Arena von Kap Dun  
**Lösung:** Fadi ist schwach, immer drauf!  
**Belohnung:** 1.350 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

**Darkmok in der Arena besiegen**

**Auftraggeber:** Arokkh  
**Zielort:** Arena von Kap Dun  
**Lösung:** Auch Darkmok lässt sich mit reiner Hauf-Drauf-Taktik besiegen.  
**Belohnung:** 2.850 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

**Drei Pokale stehlen**

**Auftraggeber:** Seruk  
**Zielort:** Lagerhaus von Urkrass  
**Lösung:** Schleichen Sie durch den Seiteneingang ins Lager mit den drei Pokalen.  
**Belohnung:** 2.500 EXP, +1 Diebeskunst

**Drei Waffenbündel besorgen**

**Auftraggeber:** Phil  
**Zielort:** Ork-Lager (8) und Bauernhof (9)  
**Lösung:** In der Umgebung befinden sich nur die Waffenbündel der beiden Patrouillen-Missionen. Die können Sie in Reddock oder hier in Kap Dun abliefern.  
**Belohnung:** 1.600 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

**Cyrus braucht Schnaps**

**Auftraggeber:** Cyrus  
**Zielort:** –  
**Lösung:** Geben Sie Cyrus eine Flasche Schnaps, die Sie immer mal wieder in der ganzen Welt verstreut finden.  
**Belohnung:** 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

**Banditenplage in der Küstenregion**

**Auftraggeber:** Iomar  
**Zielort:** Iomar auf dem Weg von Kap Dun nach Montera (10). Die Räuberhöhle befindet sich etwas nordwestlich davon (11).  
**Lösung:** Nach dem Gespräch mit Iomar können Sie sich in Kap Dun die Hilfe von Cyrus sichern, der Ihnen folgt. Hier schalten Sie der Reihe nach die Banditen aus. Zu guter Letzt erledigen Sie Ortega.  
**Belohnung:** 1.400 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Ruf bei den Orks

**Lampenöl für Ardea**

**Auftraggeber:** Iomar  
**Aufgabe:** Bringen Sie das Öl zu Iomar  
**Zielort:** Iomar auf dem Weg von Kap Dun nach Montera (10).  
**Lösung:** In der Höhle von Ortega finden Sie fünf Kisten mit Lampenöl.  
**Belohnung:** 400 Gold, 500 EXP, +1 Diebeskunst

**Drei Pakete beschaffen**

**Auftraggeber:** Urkrass  
**Zielort:** Banditenlager an der Küste (12)  
**Lösung:** Folgen Sie der Küste von Kap Dun Richtung Reddock. Machen Sie kurzen Prozess mit den vier Banditen und stecken Sie die drei Pakete ein.  
**Belohnung:** 100 Gold, 1.500 EXP, +15 Ruf in Kap Dun

**Rebellenuntergrund vernichten**

**Auftraggeber:** Uruk  
**Zielort:** Hinter Vorratslager in Kap Dun (3)  
**Lösung:** Töten Sie den Oberrebell Phil!  
**Belohnung:** 2.500 EXP, +2 Ruf bei den Orks

**Vernichte das Rebellenlager Reddock**

**Auftraggeber:** Uruk  
**Zielort:** Reddock (2)  
**Lösung:** Diesen Auftrag sollten Sie erst als erfahrener Held angehen: Erledigen Sie alle Rebellen im Lager Reddock. Gehen Sie dabei langsam vor, flüchten Sie bei Bedarf.  
**Belohnung:** 2.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

**Befreie Kap Dun**

**Auftraggeber:** Phil  
**Zielort:** Kap Dun (3)  
**Lösung:** Sobald Sie zu Uruk vorgelassen werden, sprechen Sie über Wenzel, den Sie dann im Leuchtturm besuchen dürfen. Reden Sie mit ihm über die Revolte, und schlagen Sie gemeinsam los. Lassen Sie dem starken Paladin dabei den Vortritt. Wenn der Großteil der Ork-Wachen erledigt ist, haben Sie gewonnen.  
**Belohnung:** 5.000 EXP, +5 Rebellen-Ruf

**Wenzel räumt auf**

**Auftraggeber:** Wenzel  
**Zielort:** Kap Dun (3)

**Lösung:** Kämpfen Sie sich mit Wenzel durch die Mission »Befreie Kap Dun« und achten Sie darauf, dass der Paladin am Leben bleibt. Sprechen Sie Wenzel nach den Kämpfen zweimal an.

**Belohnung:** 1.750 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Wenzels verlorenes Schwert**

**Auftraggeber:** Wenzel

**Zielort:** Wolfshöhle (2, Karte von Montera)

**Lösung:** Wenzel vermisst sein Schwert. Sie finden es südlich von Montera in der Wolfshöhle, Quest: »Finde die streunenden Wölfe«.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

## MONTERA

**Feige Goblins in der Nacht**

**Auftraggeber:** Armon

**Zielort:** Höhle beim Rebellenlager (3)

**Lösung:** Knöpfen Sie sich die Goblins der Reihe nach vor, um gefahrlos zu siegen.

**Belohnung:** 100 Gold, 1.300 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Bei Marik melden**

**Auftraggeber:** Domenik

**Zielort:** Domeniks Hof (4), Montera (1)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Marik, bis er Ihnen den Spitzeljob anbietet, und fragen Sie ihn dann nach Domenik.

**Belohnung:** 500 EXP, +2 Ruf in Montera

**Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Domeniks Hof (4), Montera (1)

**Lösung:** Marschieren Sie zu Domenik und sprechen Sie ihn auf die Pacht an.

**Belohnung:** 400 Gold, 2.000 EXP, +6 Ruf in Montera

**Schichtwechsel im Sklavenlager**

**Auftraggeber:** Bradley

**Zielort:** Steinbruch Montera (1)

**Lösung:** Mit Bradleys Auftrag marschieren Sie zum Steinbruch und sprechen mit Bengerd. Der rückt seinen Feuerkelch raus.

**Belohnung:** 50 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Montera

**Sag Dennis, dass Bradley Sklaven...**

**Auftraggeber:** Bradley

**Zielort:** Die Viehfarm (5)

**Lösung:** Marschieren Sie zu Dennis und richten Sie Bradleys Nachricht aus.

**Belohnung:** 1.000 EXP, +4 Ruf in Montera

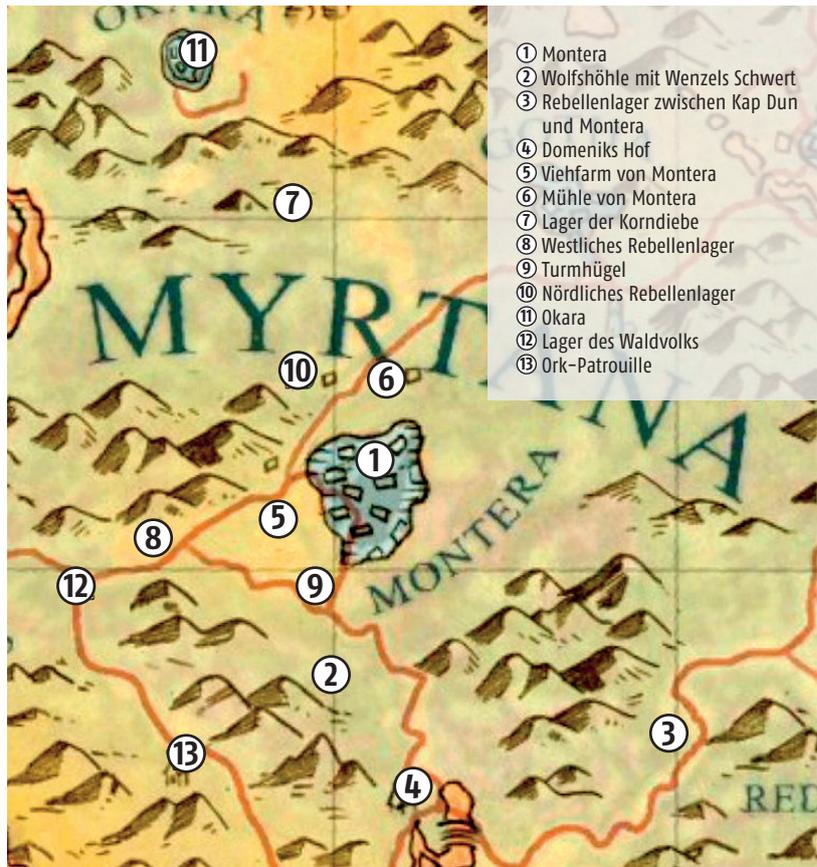
**Dennis will, dass Bradley die Sklaven...**

**Auftraggeber:** Dennis

**Zielort:** Bradleys Haus in Montera (1)

**Lösung:** Mit der Antwort geht's zu Bradley.

**Belohnung:** 500 Gold, 750 EXP, +4 Ruf in Montera



**Besiege Dan in der Arena**

**Auftraggeber:** Dan

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Geben Sie Ashton 500 Goldstücke Startgeld und fordern Sie Dan zum Kampf heraus. Für einen geübten Kämpfer, der schnell zur Sache kommt, ist Dan kein Gegner. Nicht vergessen: Sprechen Sie den Kämpfer nach dem Gefecht nochmal an!

**Belohnung:** 1.100 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

**Besiege Goose in der Arena**

**Auftraggeber:** Goose

**Aufgabe:** Den zweiten Kämpfer besiegen

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Auch hier hilft eine schnelle Attacke zum Erfolg. Danach ansprechen!

**Belohnung:** 204 Gold, 1.600 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

**Besiege Ugo in der Arena**

**Auftraggeber:** Ugo

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Ugo ist der Nächste, schnell auf ihn! Danach ansprechen.

**Belohnung:** 1.100 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

**Besiege Fedor in der Arena**

**Auftraggeber:** Fedor

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Fedor ist der letzte Gegner vor dem Champion, wir machen abermals

kurzen Prozess. Danach ansprechen!

**Belohnung:** 500 Gold, 1.600 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

**Besiege Ashton in der Arena**

**Auftraggeber:** Ashton

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Ashton hat zwar eine große Klappe, ist unserer Überrumpfungstaktik aber nicht gewachsen. Ebenfalls ansprechen.

**Belohnung:** 1.000 Goldstücke, 1.900 EXP, +6 Ruf in Montera

**Milch für den Lagermeister**

**Auftraggeber:** Sanford

**Zielort:** Viehfarm im Westen von Montera (5)

**Lösung:** Die fünf Milchfässer sind über die gesamte Farm verstreut, einfach suchen.

**Belohnung:** 50 Gold, 750 EXP, +2 Ruf in Montera

**Die Korndiebe müssen weg**

**Auftraggeber:** Elber

**Zielort:** Lager der Korndiebe (7)

**Lösung:** Marschieren Sie von der Mühle Richtung Norden, um das Lager der Korndiebe zu finden. Erledigen Sie die Banditen und berichten Sie Elber.

**Belohnung:** 1.500 Gold, 1.850 EXP, + 6 Ruf in Montera

**Weizen für den Lagermeister**

**Auftraggeber:** Sanford

**Zielort:** Mühle im Norden von Montera (6)

**Lösung:** Die ersten zehn Weizensäcke sind über das gesamte Gelände verstreut, suchen Sie alles ab. Die fünf restlichen Säcke finden Sie im Lager der Korndiebe, nachdem Sie die vorige Quest erledigt haben. Bringen Sie alle Kornsäcke zu Sanford und berichten Sie Elber.

**Belohnung:** 700 Goldstücke, 1.250 EXP, +2 Ruf in Montera

**Sobota will Thoreks Sklaven wieder**

**Auftraggeber:** Sobota

**Zielort:** Schmiede von Montera (1)

**Lösung:** Sprechen Sie den Sklaven einfach an und geleiten Sie ihn raus. Zahlen Sie Thorek 1.000 Gold für die Unverschämtheit und 100 Gold für den Sklaven.

**Belohnung:** 1.000 Goldstücke (bzw. 100), 1.000 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

**Sobota will Dans Sklaven wieder haben**

**Auftraggeber:** Sobota

**Zielort:** Arena von Montera (1)

**Lösung:** Nachdem Sie Dan besiegt haben, bringen Sie den Sklaven zu Sobota.

**Belohnung:** 1.000 Goldstücke, 1.000 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

**Vertreibe den müden Söldner**

**Auftraggeber:** Otis

**Aufgabe:** Den Spitzel ausschalten

**Zielort:** Rebellenlager (8), Turmhügel (9)

**Lösung:** Nach dem Gespräch mit Otis marschieren Sie zum Hügel und sprechen mit Trano. Petzen Sie dann bei Marik.

**Belohnung:** 50 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Finde die streunenden Wölfe**

**Auftraggeber:** Dennis

**Zielort:** Viehfarm (5), Wolfshöhle (2)

**Lösung:** Dringen Sie südlich von Montera in die Höhle der Wölfe ein. Knöpfen Sie sich die Viecher der Reihe nach vor und weichen Sie immer wieder zurück.

**Belohnung:** 500 Gold, 1.050 EXP, +4 Ruf in Montera

**Töte die Kühe des Viehhofs**

**Auftraggeber:** Mason

**Zielort:** Rebellenlager (10), Viehfarm (5)

**Lösung:** Sie erhalten den Auftrag, alle Kühe zu erledigen. Die sind schnell erledigt, danach hauen Sie immer kurz ab, und die Wachen beruhigen sich wieder.

**Belohnung:** 400 Gold, 1.325 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Eine Nachricht für Okara**

**Auftraggeber:** Sanford

**Zielort:** Okara (11)

**Lösung:** Verbinden Sie diese Quest mit den Quests »Rufus flieht vom Kornhof« und »Der Sklave Rufus will nach Okara«. Rufus wird Sie nach Okara führen. Den Anführer

Roland finden Sie ganz unten am Ende der Höhle. Geben Sie ihm den Brief.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Rufus flieht vom Kornhof**

**Auftraggeber:** Rufus

**Zielort:** Mühle (6)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Rufus, und bieten Sie Ihre Hilfe an. Sagen Sie ihm, er soll fliehen – am besten nachts. Folgen Sie ihm ein Stück, und die Aufgabe ist geschafft.

**Belohnung:** 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Der Sklave Rufus will nach Okara**

**Auftraggeber:** Rufus

**Zielort:** Okara (11)

**Lösung:** Sprechen Sie nochmal mit Rufus und schicken Sie ihn nach Okara. Der Weg ist weit, kämpfen Sie also nur mit Gegnern, die Rufus auch attackieren.

**Belohnung:** 15 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Basir sucht seine alte Goldschatulle**

**Auftraggeber:** Basir

**Zielort:** Beim südlichen Rebellenlager (8)

**Lösung:** Die Schatulle finden Sie beim zerstörten Wagen auf dem Weg nach Trelis.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 500 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

**Wie loyal sind die Ork-Sölder?**

**Auftraggeber:** Marik

**Aufgabe:** Mit allen Söldnern sprechen

**Zielort:** In ganz Montera (1)

**Lösung:** Sprechen Sie mit allen Söldnern, die einen eigenen Namen haben, über Marik. Verbinden Sie das mit den Arena-Kämpfen, dort treiben sich einige der Söldner herum. Sprechen Sie während der Quest »Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein« mit Domenik und berichten Sie Marik. Befragen Sie die Rebellen bei der Hofruine über das Einsatzpasswort und sprechen Sie alle Söldner darauf an. Quatschen Sie mit Osko in der Mine, und berichten Sie Marik. Das führt zu dem Quests »Marik will Bradleys Sklavenliste« und »Bradley soll seine gestohlene Sklavenliste zurück-erhalten«, die Sie erledigen.

Sprechen Sie nun mit den Sklaven Leon, Kelvin und Dennis und berichten Sie jeweils Marik. Konfrontieren Sie nun Ashton mit den Vorwürfen, sprechen Sie mit Marik und erledigen Sie die Quest »Bring Marik einen Beweis, dass Ashton betrügt«.

Zum Schluss sprechen Sie Sandford auf das Rebellen-Passwort an. Sie müssen Marik als Beweis den Brief aus der Quest »Eine Nachricht für Okara« übergeben. Falls Sie die Quest erledigen wollen oder schon erledigt haben, können Sie den Empfänger des Briefs – Roland in Okara – einfach niederschlagen, den Schrieb schnappen

und zu Marik bringen.

**Belohnung:** Insgesamt 2.400 Gold, insgesamt 7.050 EXP, +10 Ruf in Montera

**Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Domeniks Hof (4)

**Lösung:** Besuchen Sie Domenik, verlangen Sie die Pacht und informieren Sie Marik.

**Belohnung:** 400 Gold, 2.000 EXP, +5 Ruf in Montera

**Marik will Bradleys Sklavenliste**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Schnappen Sie sich die Liste, wenn Bradley sein Haus kurz verlässt.

**Belohnung:** 750 EXP, +4 Ruf in Montera

**Bradley soll seine Sklavenliste erhalten**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Geben Sie Bradley die Liste zurück, wie Sie sich rausreden, ist egal.

**Belohnung:** 750 EXP, +2 Ruf in Montera

**Bring den Beweis, dass Ashton betrügt**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Bringen Sie die Liste aus Ashtons Truhe hinter der Arena zu Marik.

**Belohnung:** 200 Gold

**Beseitige Sandford**

**Auftraggeber:** Marik

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Erledigen Sie den Verräter Sandford unbedingt in seinem Haus, sonst erregen Sie zuviel Aufsehen.

**Belohnung:** 1.250 EXP, +4 Ruf in Montera, +3 Ruf bei den Orks

**Bring Folleck zurück in den Burghof**

**Auftraggeber:** Kor-Shack

**Zielort:** Innere Burg von Montera (1)

**Lösung:** Folleck macht ein Schläfchen auf dem nördlichen Turm. Besiegen Sie ihn in der Quest »Folleck wills wissen«, und schicken Sie ihn danach zur Arbeit.

**Belohnung:** 200 Gold, 1.600 EXP, +1 Ruf bei den Orks

**Folleck wills wissen**

**Auftraggeber:** Folleck

**Zielort:** Innere Burg von Montera (1)

**Lösung:** Überrumpeln Sie Folleck.

**Belohnung:** 1.100 EXP, +1 Stärke

**Yorik braucht alte Waffen**

**Auftraggeber:** Yorik

**Zielort:** Innere Burg von Montera (1)

**Lösung:** Der Waffenhändler in der inneren Burg will 20 Waffenbündel. Zusätzlich zu den bereits gesammelten finden Sie in Montera drei im Obergeschoss der Kneipe

und ein Bündel auf den Verteidigungsanlagen der inneren Burg.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.250 EXP, +3 Ruf bei den Orks

**Nimm Okara auseinander**

**Auftraggeber:** Varek

**Zielort:** Okara (11)

**Lösung:** Okara zerstören Sie genauso wie die anderen Rebellenlager und Städte: Knöpfen Sie sich die Gegner langsam und der Reihe nach vor.

**Belohnung:** 2.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

**Befreien Sie Montera von den Orks**

**Auftraggeber:** Sanford

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Die Befreiung von Montera ist schwierig. Beginnen Sie im Sklavenlager, da Ihnen die Gefangenen beistehen.

Nachdem Sie die Quest »Beseitige die Lagerwachen« erledigt haben, kämpfen Sie sich vorsichtig weiter.

**Belohnung:** unbekannt, von Sanford: 33 Gold, 1.500 EXP.

**Beseitige die Lagerwachen**

**Auftraggeber:** –

**Zielort:** Montera (1)

**Lösung:** Erledigen Sie zuerst die Wachen.

**Belohnung:** 1.350 EXP, +3 Rebellen-Ruf

**Die diebische Ork-Patrouille**

**Auftraggeber:** Arakos vom Waldvolk

**Zielort:** Waldvolk-Camp (12), Ork-Lager (13)

**Lösung:** Das Ork-Lager finden Sie, wo auf der Straße von Montera nach Trellis ein Weg nach Süden abbiegt.

**Belohnung:** 300 Gold, 2.100 EXP, +10 Ruf beim Waldvolk

**Porgans Druidenstein**

**Auftraggeber:** Porgan vom Waldvolk

**Zielort:** Waldvolk-Camp (12), Ork-Lager (13)

**Lösung:** Erledigen Sie die vorige Quest und schnappen Sie sich den Druidenstein.

**Belohnung:** 750 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

**Steinwurzeln für den Druiden Porgan**

**Auftraggeber:** Porgan vom Waldvolk

**Zielort:** Waldvolk-Camp (12), Bach (4), Fluss zwischen Trellis und Silden (6 und 9 auf der Karte von Trellis)

**Lösung:** Sie brauchen 20 Steinwurzeln. Die ersten fünf finden Sie im Südosten am Bach. Der Rest ist am Fluss zwischen Trellis und Silden, oftmals im Ufergras versteckt.

**Belohnung:** 2.000 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

**TRELLIS**

**Angriff der Goblins auf Derecs Hof**

**Auftraggeber:** Derec

**Zielort:** Hof zwischen Montera und Trellis (3)

**Lösung:** Sobald Sie mit Derec sprechen, greifen die Goblin-Biester an. Erledigen Sie sie und sprechen Sie mit Derec.

**Belohnung:** 800 EXP, +4 Ruf in Trellis

**Töte die diebischen Goblins...**

**Auftraggeber:** Derec

**Zielort:** Derecs Hof (3), Goblin-Höhle (4)

**Lösung:** Die Höhle der Goblins finden Sie am Flussufer Richtung Norden. Erledigen Sie die Brut und berichten Sie Derec.

**Belohnung:** 300 Gold, 1.650 EXP, +8 Ruf in Trellis

**Ben der Knecht sucht seine Schaufel**

**Auftraggeber:** Ben

**Zielort:** Hof (3), alter Tempel (5)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Ben. Die Schaufel finden Sie am Tempel-Eingang links hinten.

**Belohnung:** 1.000 EXP, +1 Diebeskunst

**Der Hitzkopf braucht einen Denkkzettel**

**Auftraggeber:** –

**Zielort:** Bauernhof (3),

**Lösung:** Schlagen Sie Ben zusammen.

**Belohnung:** 550 EXP, +1 Stärke

**Der Orkkrieger Pranck will Heiltränke**

**Auftraggeber:** Pranck

**Zielort:** Trellis (1)

**Lösung:** Je nachdem, ob Sie die nächste Quest erledigen, verlangt Pranck bis zu 20 Heiltränke, die Sie kaufen oder brauen.

**Belohnung:** 500 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Trellis

**Suche den Alchemisten Arogadro**

**Auftraggeber:** Pranck

**Zielort:** Trellis (1)

**Lösung:** Arogadro finden Sie am nördlichen Bauernhof. Berichten Sie Pranck.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +1 Ruf in Trellis

**Töte die grunzenden Viecher...**

**Auftraggeber:** Josh

**Zielort:** Nördlicher Bauernhof (6)

**Lösung:** Der Eingang zur Höhle ist unterhalb des Hofes. Drin warten drei Ripper.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 2.700 EXP, +8 Ruf in Trellis

**Rebellen haben die Pacht gestohlen**

**Auftraggeber:** Farmon

**Zielort:** Hof (7), Rebellenlager Nemora (2)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Cole, der Sie in der Quest »Der Knecht Cole will nach Nemora« nach Nemora bringt. Hier finden Sie Hengley im Stollen ganz unten. Stellen Sie ihn zur Rede. Wenn Sie herausgefunden haben, wer der Anführer von Nemora ist (Quest), berichten Sie Farmon.

**Belohnung:** 1.200 Gold, 2.000 EXP

**Der Knecht Cole will nach Nemora**

**Auftraggeber:** Cole

**Zielort:** Hof (7), Rebellenlager Nemora (2)

**Lösung:** Folgen Sie Cole bis nach Nemora. Halten Sie Angreifer von ihm fern!

**Belohnung:** 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Finde heraus, was auf dem Hof nicht...**

**Auftraggeber:** Thorus

**Zielort:** Bauernhofruine (8)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Kapothh.

**Belohnung:** 200 Gold, 2.000 EXP, +8 Ruf in Trellis

**Töte die hinterlistigen Oger des Waldes**

**Auftraggeber:** Thorus

**Zielort:** Höhle südwestlich vom Thorus

**Lösung:** Die Oger sollten Sie aus der Entfernung beharken und sich immer nur einen Riesen im Nahkampf vorknöpfen.

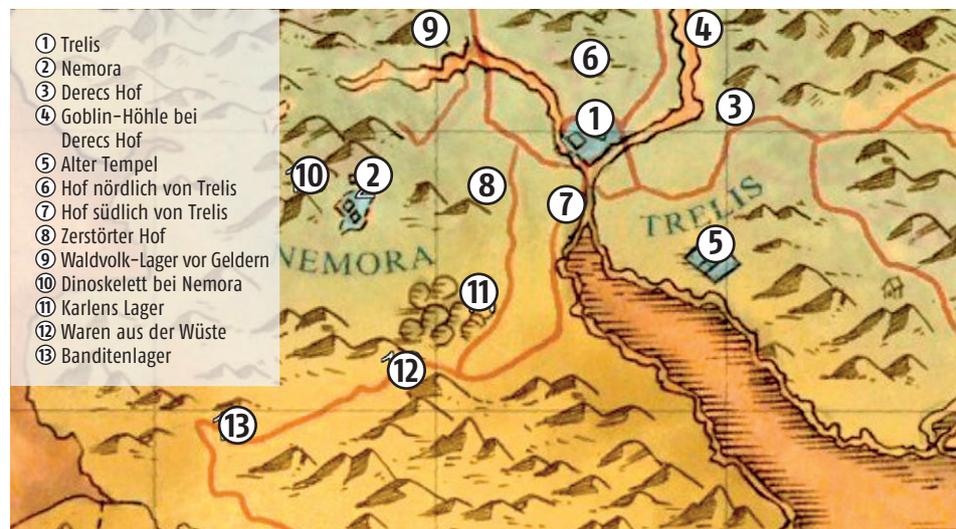
**Belohnung:** 1.000 Gold, 2.150 EXP, +8 Ruf in Trellis

**Die verdächtige Höhle nahe des Hofes**

**Auftraggeber:** Kapothh

**Zielort:** Bauernhofruine (8)

**Lösung:** Der Eingang zur Höhle befindet sich nur wenige Meter hinter dem Bauernhof. Drin warten gerade mal drei Sä-



belzähne – kein Problem für den Helden.  
**Belohnung:** 2.050 EXP, +8 Ruf in Trelis

**Haben die Waldläufer den Bauern...**

**Auftraggeber:** Kapothth  
**Zielort:** Ruine (8), Waldläuferlager (9)  
**Lösung:** Sie müssen im Lager Torn fragen, ob er den Hof vernichtet hat.  
**Belohnung:** 300 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Trelis

**Milok sucht sein altes Schwert**

**Auftraggeber:** Milok  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Das Schwert steckt im Wagen.  
**Belohnung:** 400 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Trelis

**Lieferungen vom Tempel bleiben aus**

**Auftraggeber:** Thorus  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Marschieren Sie zum Tempel und sprechen Sie mit Tempeck. Erledigen Sie die Quest »Suche nach Überlebenden im Tempel«. Quatschen Sie nochmal mit Tempeck und berichten Sie Thorus.  
**Belohnung:** 500 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Trelis

**Suche nach Überlebenden im Tempel...**

**Auftraggeber:** Tempeck  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Nachdem Sie sich den Tempelwächter am Eingang vorgeknöpft haben, warten noch Skelette und Zombies in den Katakomben. Am Ende des Ganges treffen Sie den Schamanen Kamak und bringen ihn aus der Höhle.  
**Belohnung:** 1.000 EXP, +8 Ruf in Trelis

**Hilf dem Schamanen Kamak...**

**Auftraggeber:** Kamak  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Da Sie bereits unter den Gegnern aufgeräumt haben, kommt Kamak leicht ins Freie, wo Sie kurz mit ihm sprechen.  
**Belohnung:** 1.000 EXP, +8 Ruf in Trelis

**Vernichte die Orks am alten Tempel**

**Auftraggeber:** –  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Erledigen Sie Tempeck und die Orks rund um den Tempel. Keine Angst: Es kommt keine Verstärkung aus der Stadt.  
**Belohnung:** 1.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

**Kamaks Artefakt**

**Auftraggeber:** Peer  
**Zielort:** Der alte Tempel (5)  
**Lösung:** Während der Mission »Hilf dem Schamanen Kamak...« oder der Quest »Vernichte die Orks am alten Tempel« können Sie Kamak einfach niederschlagen und sich das Amulett schnappen.  
**Belohnung:** 500 EXP, +1 Diebeskunst

**Vak braucht 50.000 Goldmünzen...**

**Auftraggeber:** Vak  
**Zielort:** Trelis (1)  
**Lösung:** Selbst mit dem Gold aus der Quest »Plündere die Burg Trelis« und von den umliegenden Höfen müssen Sie den Großteil der 50.000 selbst beisteuern. Dazu sammeln Sie am besten alles – vor allem Waffen – und verscherbeln es.  
**Belohnung:** 7.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

**Plündere die Burg Trelis**

**Auftraggeber:** Peer  
**Zielort:** Keller unter Trelis (1)  
**Lösung:** Marschieren Sie nachts in den Keller unter dem Hauptgebäude und nehmen Sie die Stadtkasse und das andere Gold mit.  
**Belohnung:** 3.000 EXP, +1 Diebeskunst

**Das göttliche Artefakt von Trelis**

**Auftraggeber:** Khabir  
**Zielort:** Trelis (1)  
**Lösung:** Diese Quest ist ziemlich unsinnig: Khabir verrät Ihnen, wo das Amulett ist, nachdem Sie die Quest »Vak braucht 50.000 Gold für die Assassinen« geschafft haben und das Amulett schon besitzen.  
**Belohnung:** 1.500 EXP

**Zerstöre das Rebellenlager Nemora**

**Auftraggeber:** Vak  
**Zielort:** Nemora (2)  
**Lösung:** Auch hier gehen Sie wie üblich vor, erledigen die Gegner also nacheinander.  
**Belohnung:** 3000 Gold, 4000 EXP, +7 Ruf bei den Orks

**NEMORA**

**Wer ist der Anführer von Nemora?**

**Auftraggeber:** Jeder in Nemora  
**Zielort:** Nemora  
**Lösung:** Sobald Sie 75% Ruhm erreicht haben, gibt sich Russel auf Nachfrage als Chef zu erkennen.  
**Belohnung:** 2.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

**Töte die drei schnaubenden Urviecher**

**Auftraggeber:** Treslott  
**Zielort:** Westlich von Nemora (2) beim großen Dinoskelett (10)  
**Lösung:** Die gewaltigen Dinos finden Sie direkt beim oberen Ausgang von Nemora – kämpfen Sie immer nur gegen einen.  
**Belohnung:** 2.000 EXP, +20 Ruf in Nemora

**Bring Treslott die seltene Staudenobelie**

**Auftraggeber:** Treslott  
**Zielort:** Westlich von Nemora (2) beim großen Dinoskelett (10)  
**Lösung:** Nachdem Sie die Quest »Töte die drei schnaubenden Urviecher« erledigt haben, sammeln Sie fünf Exemplare der

Staudenobelie ein, die in der Umgebung wächst, und bringen sie zu Treslott.

**Belohnung:** 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora, +1 Alchemie

**Ein neuer Mann für Nemora**

**Auftraggeber:** Russel  
**Zielort:** Karlens Lager (11)  
**Lösung:** Erledigen Sie die Quest »Der abtrünnige Paladin« und schicken Sie Karlen dann nach Nemora.  
**Belohnung:** 400 Gold, 2.000 EXP, +10 Ruf in Nemora

**Waffen für Nemoara**

**Auftraggeber:** Dudley  
**Zielort:** Nemora (2), alter Tempel (5)  
**Lösung:** Dudley möchte zehn Waffenbündel. Beim Tempel finden Sie zwei Stück.  
**Belohnung:** 200 Gold, 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora, +1 Diebeskunst

**Plündere die Höfe**

**Auftraggeber:** Dudley  
**Zielort:** Farmons Farm (7), nördliche Farm (6), Derecs Farm (3)  
**Lösung:** Räumen Sie die Kisten der drei intakten Farmen aus.  
**Belohnung:** 1.250 EXP, +1 Diebeskunst

**Der abtrünnige Paladin**

**Auftraggeber:** Karlen  
**Zielort:** Karlen (11), Pass vor der Wüste (13)  
**Lösung:** Folgen Sie mit Karlen der Passstraße. Stürzen Sie sich auf die Banditen und halten Sie Karlen den Rücken frei. Er soll seinen Ex-Kollegen ausschalten.  
**Belohnung:** 1.600 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Geh mit Karlen durch den Pass zu Varant**

**Auftraggeber:** Karlen  
**Zielort:** Karlen (11), Pass vor der Wüste (13)  
**Lösung:** Kämpfen Sie sich durch die Quest »Der abtrünnige Paladin« und sorgen Sie dafür, dass Karlen am Leben bleibt. Sprechen Sie nach dem Kampf mit ihm.  
**Belohnung:** 1.000 Gold, 2.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Bring Russel die Waren aus der Wüste**

**Auftraggeber:** Russel  
**Zielort:** Pass Richtung Wüste (12)  
**Lösung:** Kombinieren Sie diesen Auftrag mit der Quest »Der abtrünnige Paladin«. Auf dem Weg dahin werden Sie auf ein Zelt stoßen, das von einigen Snappern bewacht wird. Erledigen Sie die Snapper und stecken Sie die Kiste mit Waren ein.  
**Belohnung:** 300 Gold, 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora

**Räume den Bauernhof westlich...**

**Auftraggeber:** Kippler  
**Zielort:** Bauernhofruine (8)  
**Lösung:** Gemeint ist der Bauernhof mit Kap-

potth. Ihr Angriff gilt vor allem dem Chef, den Sie töten müssen. Danach knöpfen Sie sich den restlichen Widerstand vor.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +20 Ruf in Nemora, +1 Rebellen-Ruf

**Finley bringt sich in Position...**

**Auftraggeber:** Finley

**Zielort:** Trelis (1)

**Lösung:** Der Weg zwischen Nemora und Trelis sollte inzwischen frei sein, so dass Finley leicht ans Ziel kommt.

**Belohnung:** 1.000 EXP

**Finley greift Trelis an**

**Auftraggeber:** Finley

**Zielort:** Trelis (1)

**Lösung:** Sprechen Sie Finley an und stürmen Sie mit ihm die Burg von Trelis. Erledigen Sie die Gegner der Reihe nach.

**Belohnung:** 1.250 EXP, +2 Rebellen-Ruf

**GELDERN**

**Besiege Dimitar in der Arena**

**Auftraggeber:** Agenak

**Zielort:** Arena von Geldern (1)

**Lösung:** Besiegen Sie Dimitar.

**Belohnung:** 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

**Besiege Genbak in der Arena**

**Auftraggeber:** Agenak

**Zielort:** Arena von Geldern (1)

**Lösung:** Auch Genbak wird überrumpelt.

**Belohnung:** 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

**Besiege Kulak in der Arena**

**Auftraggeber:** Agenak

**Zielort:** Arena von Geldern (1)

**Lösung:** Machen Sie Kulak fertig.

**Belohnung:** 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

**Verpasse Mirzo einen Denkartel**

**Auftraggeber:** Agenak

**Zielort:** Geldern (1)

**Lösung:** Schlagen Sie Mirzo in seinem Haus direkt neben der Arena zusammen, um nicht zu viel Aufsehen zu erregen.

**Belohnung:** 500 Gold, 2.000 EXP, +1 Stärke

**Bring Renwik das seltene Kronstöckel**

**Auftraggeber:** Renwik

**Zielort:** Mine im Südwesten (2)

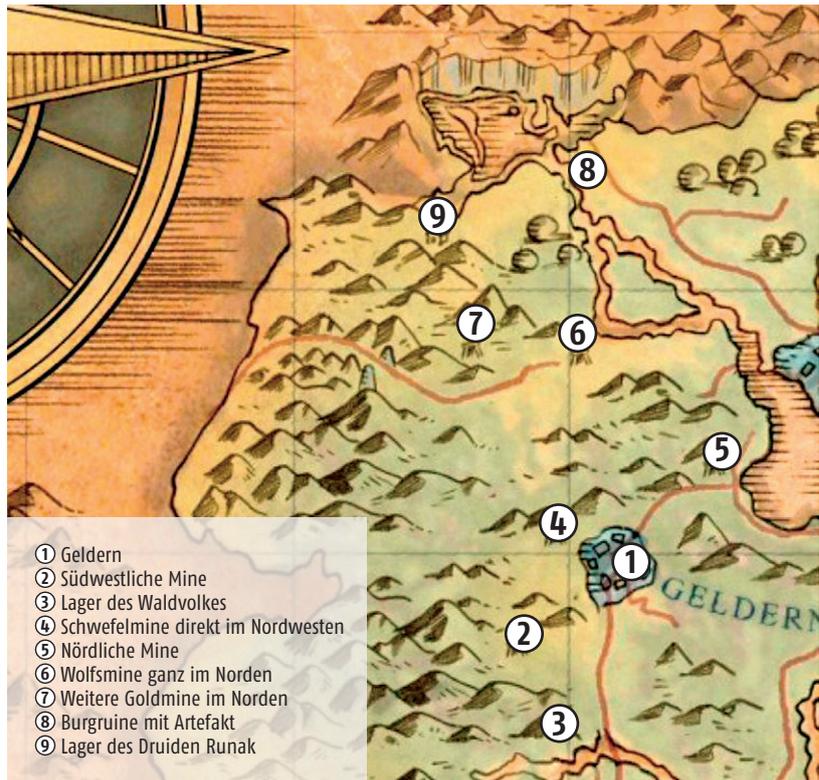
**Lösung:** Ein Exemplar von Kronstöckel, der seltensten Pflanze des Spiels, finden Sie bei der Mine im Südosten.

**Belohnung:** 1.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

**Das Geheimnis des Assasinhändlers**

**Auftraggeber:** Mirzo

**Zielort:** Mine im Südwesten (2)



**Lösung:** Sie finden Mazin in der südöstlichen Mine. Sprechen Sie mit ihm und stellen Sie Mirzo zur Rede.

**Belohnung:** 200 Gold, 2.000 EXP, +4 Ruf in Geldern

**Berichte von der verlassenen Mine**

**Auftraggeber:** –

**Zielort:** Mine im Südwesten (2), Geldern (1)

**Lösung:** Erzählen Sie Nemrok von Mazin.

**Belohnung:** 500 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Geldern

**Töte den Druiden Torn**

**Auftraggeber:** Gunnock

**Zielort:** Geldern (1), Waldvolk-Camp (3)

**Lösung:** Sie finden Torn im Südwesten kurz vorm Fluss auf einem Vorsprung. Töten Sie ihn, seine Kollegen werden wahrscheinlich kaum reagieren.

**Belohnung:** 300 Gold, 2.500 EXP, +4 Ruf bei den Orks

**Gunnock der faule Ork**

**Auftraggeber:** Gunnock

**Zielort:** Geldern (1)

**Lösung:** Provozieren Sie Gunnock, bis es zum Kampf kommt, und besiegen Sie ihn.

**Belohnung:** 2.000 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

**Hamil, der dreiste Artefakthändler**

**Auftraggeber:** Hamil

**Zielort:** Geldern (1)

**Lösung:** Sprechen Sie Hamils Kollegen Peratur im Obergeschoss über Jareds Laden auf den Artefakthandel an.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +4 Ruf in Geldern

**Die sieben alten Ringe der Alchemisten**

**Auftraggeber:** Jared

**Zielort:** Geldern (1)

**Lösung:** Die sieben Ringe finden Sie meist an Leseputlen oder in Regalen, und zwar an den folgenden Orten in Geldern: Im Alchemistenhaus der Orks (Südwestecke), in Peratur's Stube über dem Laden von Jared, im Haus von Renwik, im Lager hinter der verschlossenen Tür in der Nordmauer, in Gunnocks Hütte, im ersten Stock des Gasthofs und im Haus von Marius.

**Belohnung:** 3.000 Gold, 2.500 EXP, +1 Diebeskunst

**Jared will Lares kennenlernen**

**Auftraggeber:** Suffock

**Zielort:** Geldern (1)

**Lösung:** Lares steht beim Südtor. Sprechen Sie ihn an und berichten Sie Jared.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.500 EXP, +2 Ruf in Geldern, +1 Diebeskunst

**Nemrok wartet auf Schwefel...**

**Auftraggeber:** Nemrok

**Zielort:** Nordwestliche Mine (4)

**Lösung:** Sprechen Sie bei der nordwestlichen Mine mit Suffock und erledigen Sie die Quest »Töte die bedrohlichen Snapper vor der Schwefelmine«. Fragen Sie Suffock, ob Sie Schwefel mitnehmen dürfen, und stecken Sie 30 Brocken ein. Nemrok nimmt nur »Brocken«. Sie finden in der Höhle und auf dem Wagen davor gerade genug und bringen sie zu ihm.

**Belohnung:** 200 Gold, 2.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

**Töte die bedrohlichen Snapper**

**Auftraggeber:** Suffock  
**Zielort:** Nordwestliche Mine (4)  
**Lösung:** Die Snapper befinden sich nördlich und westlich der Mine.  
**Belohnung:** 1.650 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Diebeskunst

**Bringe Grimboll Schwefel**

**Auftraggeber:** Grimboll  
**Zielort:** Nordwestliche Mine (4)  
**Lösung:** Eine der besten Schwefelquellen ist die Mine direkt im Nordwesten der Stadt, siehe Quest »Töte die bedrohlichen Snapper vor der Schwefelmine«.  
**Belohnung:** 1.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

**Gold für Nemrok**

**Auftraggeber:** Nemrok  
**Zielort:** Die drei nördlichen Minen (5, 6, 7)  
**Lösung:** Nach der Quest »Erschließe die Mine im Norden von Geldern« können Sie in der Mine etwa 20 Brocken Gold finden. Gehen Sie weiter zur Wolfsmine, wo Sie nach der Quest »Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine« an den vier Vorkommen 16 Brocken fördern können. 16 Brocken bekommen Sie in der Mine westlich.  
**Belohnung:** 2.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

**Erschließe die Mine im Norden**

**Auftraggeber:** Samuel  
**Zielort:** Nördliche Mine (5)  
**Lösung:** In der Höhle finden Sie Minecrawler, die Sie nacheinander vermöbeln.  
**Belohnung:** 300 Gold, 2.700 EXP, +6 Ruf in Geldern

**Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine**

**Auftraggeber:** Nemrok  
**Zielort:** Wolfsmine ganz im Norden (6)  
**Lösung:** Marschieren Sie zur Wolfsmine und machen Sie kurzen Prozess mit den Bewohnern. Dann geht's zu Nemrok.  
**Belohnung:** 300 Gold, 2.050 EXP, +6 Ruf in Geldern

**Besorge Sklaven für die Wolfsmine**

**Auftraggeber:** Nemrok  
**Zielort:** Geldern (1), Wolfsmine (6)  
**Lösung:** Nachdem Sie Quest »Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine« erledigt haben, sprechen Sie in der Mine in Geldern den besonders eifrigen Sklaven an und begleiten ihn zur Mine. Achtung: Auf dem Weg warten Ripper – es geht vorbei an der Schwefelmine und dann nach Norden – säubern Sie den Weg vorher!  
**Belohnung:** 1.500 EXP, +2 Ruf in Geldern

**Bringe mehr eifrige Sklaven zur Mine**

**Auftraggeber:** Nemrok  
**Zielort:** Geldern (1), Wolfsmine (6)  
**Lösung:** Nachdem »Besorge eifrige Skla-

ven für die Wolfsmine« geschafft ist, sprechen Sie rund um die Mine innerhalb von Geldern drei weitere eifrige Sklaven an und schicken Sie zur Mine.  
**Belohnung:** 500 Gold, 2.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

**Bringe Nemrok das Artefakt**

**Auftraggeber:** Nemrok  
**Zielort:** Ruine ganz im Norden (8)  
**Lösung:** Die alte Burgruine wird von Kreaturen bewacht. Kämpfen Sie sich vorsichtig vor, schnappen Sie sich das Schattenzepter und bringen Sie es zu Nemrok.  
**Belohnung:** 100 Gold, 3.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

**Finde das Geheimnis des Druiden Runak**

**Auftraggeber:** Grok  
**Zielort:** Druidencamp ganz im Norden (9)  
**Lösung:** Erledigen Sie die Quest »Finde den Druidensuchtrupp der Orks« und »Töte den Druiden Runak«. Stecken Sie Runaks Druidenstein ein und bringen Sie ihn zu Grok.  
**Belohnung:** 1.000 Gold, 3.000 EXP, +2 Ruf bei den Orks

**Finde den Druidensuchtrupp der Orks**

**Auftraggeber:** Grok  
**Zielort:** Druidencamp ganz im Norden (9)  
**Lösung:** Sprechen Sie den Ork Bollock an.  
**Belohnung:** 200 Gold, 500 EXP

**Töte den Druiden Runak**

**Auftraggeber:** Bollock  
**Zielort:** Druidencamp ganz im Norden (9)  
**Lösung:** Stürzen Sie sich auf Runak und erledigen Sie ihn. Seine Kollegen werden Sie wahrscheinlich nicht angreifen.  
**Belohnung:** 300 Gold, 3.000 EXP, +4 Ruf in Geldern, +4 Ruf bei den Orks

**Befreie Geldern von den Orks**

**Auftraggeber:** Marius  
**Zielort:** Geldern (1)  
**Lösung:** Nachdem Sie mit Grok gesprochen haben, erteilt Ihnen Marius den Auftrag, die Orks in Geldern zu vernichten. Sie können mit Grok beginnen, da die anderen Kämpfer durch die engen Tempelanlagen nur nach und nach eintreffen und so leichter besiegt werden können.  
**Belohnung:** unbekannt, Marius: 1.000 EXP

**Goldteller für Lares**

**Auftraggeber:** Lares  
**Zielort:** Tempel in Geldern (1)  
**Lösung:** Lares will sechs Goldteller aus dem Tempel. Dort werden sie als Goldschalen bezeichnet. Fünf davon finden Sie im Raum der Schamanen, wo nachts eine gute Chance besteht, sie verschwinden zu lassen. Die sechste Schale ist im Thronraum und lässt sich nur schwer unbedenkt entwenden. Alternativ schnappen

Sie sich die Schalen in aller Ruhe nach der Quest »Befreie Geldern von den Orks«.  
**Belohnung:** 10.000 Gold, 2.000 EXP, +1 Diebeskunst

**SILDEN**

**Töte die seltsamen Lurker am Fluss**

**Auftraggeber:** Brontobb  
**Zielort:** Das andere Flussufer (2)  
**Lösung:** Brontobb trägt Ihnen auf, die Lurker zu erledigen. Die finden Sie direkt auf der anderen Seite des Flusses.  
**Belohnung:** 1.600 EXP, +6 Ruf in Silden

**Hatlods verschlammte Werkzeuge**

**Auftraggeber:** Hatlods  
**Zielort:** Bei den Tieren vom See aus südlich (3) und westlich (4)  
**Lösung:** Hatlods Hammer finden Sie in einem der Lurker im Süden. Die Säge hat ein »Waran mit Verstopfung« verschluckt, den Sie am westlichen Ufer erledigen.  
**Belohnung:** 100 Gold, 1.000 EXP, +2 Ruf in Silden

**Bringe die Fischfässer zur Mühle**

**Auftraggeber:** Temmy  
**Zielort:** Mühle von Silden (1)  
**Lösung:** Sprechen Sie mit Temmy und stecken Sie insgesamt acht Fischfässer rund um die Fischerhütte ein. Bringen Sie die Fässer zur Mühle in Richtung Norden.  
**Belohnung:** 700 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Silden

**Das Holz aus dem Gefangenenlager**

**Auftraggeber:** Givess  
**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)  
**Lösung:** Die Holzstücke – Sie brauchen zehn davon – finden Sie überall im Lager, unter anderem auch in Zapoteks Hütte.  
**Belohnung:** 500 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Silden

**Bring die Felle der Jäger zur Mühle**

**Auftraggeber:** Givess  
**Zielort:** Die nördliche Jagdhütte (5)  
**Lösung:** Marschieren Sie zur Hütte – Sie können das mit der Quest »Folge Pavel zu seiner Jagdhütte« kombinieren. Sprechen Sie mit Lukjan und sammeln Sie die acht Fellkisten rund um die Hütte und auf dem Brunnen.  
**Belohnung:** 2.000 EXP, +4 Ruf in Silden

**Folge Pavel zu seiner Jagdhütte**

**Auftraggeber:** Pavel  
**Zielort:** Die nördliche Jagdhütte (5)  
**Lösung:** Folgen Sie Pavel zur Hütte.  
**Belohnung:** 1.600 EXP, +6 Ruf in Silden

**Geh mit Falk auf Snapperjagd**

**Auftraggeber:** Falk  
**Zielort:** Die nördliche Jagdhütte (5)

**Lösung:** Folgen Sie Falk und erledigen Sie die Snapper. Falk muss am Leben bleiben, sprechen Sie nach der Jagd mit ihm.

**Belohnung:** 3.150 EXP, +2 Jagdgeschick

**Bring dem Jäger Lukjan den Erlös**

**Auftraggeber:** Givess

**Zielort:** Die westliche Jagdhütte (5)

**Lösung:** Sprechen Sie mit Lukjan.

**Belohnung:** 300 Gold, 2.000 EXP, +4 Ruf in Silden, +1 Jagdgeschick

**Töte Wölfe um Silden**

**Auftraggeber:** Bram

**Zielort:** Die nordwestliche Jagdhütte (6)

**Lösung:** Ziehen Sie mit Bram los und erledigen Sie möglichst viele Wölfe.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +2 Ruf in Silden, +2 Jagdgeschick

**Jage die Silberwölfe mit Bram**

**Auftraggeber:** Bram

**Zielort:** Die nordwestliche Jagdhütte (6)

**Lösung:** Bram muss am Leben bleiben.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +1 Jagdgeschick

**Besiege Jarrock in der Arena**

**Auftraggeber:** Barrack

**Zielort:** Arena von Silden (1)

**Lösung:** Die gewohnte Sturm-Taktik hilft.

**Belohnung:** 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

**Besiege Jaroll in der Arena**

**Auftraggeber:** Barrack

**Zielort:** Arena von Silden (1)

**Lösung:** Auch Jaroll wird schnell erledigt.

**Belohnung:** 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

**Besiege Tromrock in der Arena**

**Auftraggeber:** Barrack

**Zielort:** Arena von Silden (1)

**Lösung:** Champion Tromrock muss fallen.

**Belohnung:** 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

**Kadok vermisst den Schmiedehammer**

**Auftraggeber:** Kadok

**Zielort:** Arena von Silden (1)

**Lösung:** Den Hammer finden Sie in einer der Höhlen der Arena.

**Belohnung:** 100 Gold, 1.000 EXP, +2 Ruf in Silden

**Befreie den Nordmann Lars**

**Auftraggeber:** Lars

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)

**Lösung:** Kaufen Sie Lars einfach bei Zapotek für 300 Goldstücke frei.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +3 Ruf in Nordmar

**Gebratenes Fleisch für Frillock**

**Auftraggeber:** Frillock

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)



**Lösung:** Das Fleisch für Frillock bereiten Sie mit selbst gejagten Vorräten zu.

**Belohnung:** 50 Gold, 750 EXP, +2 Ruf in Silden

**Versorge Sträfling Jereck mit Fleisch**

**Auftraggeber:** Jereck

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)

**Lösung:** Für Jereck können Sie selbst braten oder Koch Gambak einspannen.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +2 Ruf bei den Rebellen

**Versorge den Sträfling Jereck mit Waffen**

**Auftraggeber:** Jereck

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden

**Lösung:** Die fünf Waffenbündel für Jereck sind in der Umgebung zu finden: Je eines in den Arena-Katakomben und der oberen Ebene der Mühle und ganze drei im Obergeschoss von Umbraks Haus. Hierhin gelangen Sie auch über den Zaun links, falls Sie noch keine 75% Ruhm haben.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Rebellen

**Der Koch Gambak braucht rohes Fleisch**

**Auftraggeber:** Gambak

**Zielort:** Silden (1)

**Lösung:** Geben Sie Gambak einfach von Ihren durch die Jagd gefüllten Vorräten ab.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Silden

**Inog braucht fünf Waffenbündel**

**Auftraggeber:** Inog

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)

**Lösung:** Die Fundorte für Waffenbündel in der Umgebung kennen Sie aus der Quest »Versorge den Sträfling Jereck mit Waffen«, oder Sie plündern Ihren Rucksack.

**Belohnung:** 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Rebellen

**Inog lässt heimlich Sklaven frei**

**Auftraggeber:** Inog

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)

**Lösung:** Verpetzen Sie Inog bei Zapotek.

**Belohnung:** 500 Gold, 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Orks

**Ein Waldbeerenpaket für Fischer Stan**

**Auftraggeber:** Bozep

**Zielort:** Kleines Rebellenlager (7), Silden (1)

**Lösung:** Stan finden Sie in Silden im ersten Fischerhaus aus Richtung der Mühle.

**Belohnung:** 200 Gold, 500 EXP, +2 Ruf in Silden

**Anog soll erfahren, dass sein Bruder...**

**Auftraggeber:** Inog

**Zielort:** Rebellenlager im Nordosten (8)

**Lösung:** Berichten Sie Anog.

**Belohnung:** 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Inog soll erfahren, dass sein Bruder...**

**Auftraggeber:** Anog

**Zielort:** Gefangenenlager von Silden (1)

**Lösung:** Kehren Sie zu Inog zurück.

**Belohnung:** 200 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Bring die Lieferung der Orks**

**Auftraggeber:** Anog

**Zielort:** Ork-Patrouille im Nordosten (9)

**Lösung:** Vom Lager aus noch weiter nordöstlich finden Sie eine Ork-Patrouille.

Schlagen Sie Tragak nieder und nehmen Sie ihm das Paket aus Nordmar ab.

**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

**Tragek will nach Silden...**

**Auftraggeber:** Tragek

**Zielort:** Ork-Patrouille (9), Silden (1)

**Lösung:** Bringen Sie Tragek in die Stadt. Sie können normalerweise ohne Probleme am Rand der Rebellenlager vorbeilaufen. Gefährlicher sind die Kreaturen, die Sie allein erledigen sollten. Bringen Sie Tragek zum Schamanen Grompel.

**Belohnung:** unbekannt

**Rette einen Sklaven aus der Wildnis (5x)**

**Auftraggeber:** Die Sklaven selbst  
**Zielort:** Verstecke (10), Rebellenlager (8)  
**Lösung:** Im Norden finden Sie im Wald fünf Sklaven, die müssen zu Freeman.  
**Belohnung:** Insgesamt 600 Gold, 2.500 EXP, +5 Rebellen-Ruf

**Töte die entlaufenen Sklaven aus Silden**

**Auftraggeber:** Zapotek  
**Zielort:** Verstecke (10), Rebellenlager (8)  
**Lösung:** Sie können die Sklaven direkt vor Ort erledigen oder auch erst ins Rebellenlager bringen, um die vorige Quest abzuschließen. Hier sollten Sie die Sklaven aus Silden aber nur umbringen, wenn sie abseits stehen.  
**Belohnung:** 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Orks

**Brontobb wird Wache stehen**

**Auftraggeber:** Brontobb  
**Zielort:** Silden (1)  
**Lösung:** Nachdem Sie mit Dempok über die fehlenden Wachen gesprochen haben, reden Sie mit Brontobb. Der übernimmt eine Wache, sagen Sie Dempok Bescheid.  
**Belohnung:** 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

**Dempok soll wissen, dass Frillock...**

**Auftraggeber:** Frillock  
**Zielort:** Silden (1)  
**Lösung:** Verfahren Sie analog zu Brontobb.  
**Belohnung:** 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

**Gancka bleibt ab jetzt in der Stadt**

**Auftraggeber:** Gancka  
**Zielort:** Silden (1)

**Lösung:** Auch mit der dritten Wache Gancka verfahren Sie wie mit Frillock und Brontobb.  
**Belohnung:** 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

**Quadirs Jagd nach neuen Sklaven**

**Auftraggeber:** Quadir  
**Zielort:** Silden (1), kleines Rebellenlager (7)  
**Lösung:** Sprechen Sie Will im Rebellenlager an und erledigen Sie ihn. Er wird Ihnen nun gehorchen. Bringen Sie ihn zu Quadir.  
**Belohnung:** 1.500 EXP, +4 Ruf in Silden, +1 Ruf bei den Assassinen

**Besiege Will**

**Auftraggeber:** Will  
**Zielort:** Kleines Rebellenlager (7)  
**Lösung:** Kein Problem für geübte Kämpfer.  
**Belohnung:** 1.100 EXP, +1 Stärke

**Umbrak will den Tod von Anog**

**Auftraggeber:** Umbrak  
**Zielort:** Rebellenlager (8)  
**Lösung:** Diese Mission ist recht simpel, da Sie nur Anog und nicht alle Rebellen besiegen müssen. Rennen Sie hin, erledigen Sie ihn und suchen Sie schnell das Weite.  
**Belohnung:** 5.000 EXP, +7 Ruf bei den Orks

**Befreie Silden von den Orks**

**Auftraggeber:** Anog  
**Zielort:** Silden (1)  
**Lösung:** Um Silden zu erobern, empfiehlt sich wieder schrittweises Vorgehen.  
**Belohnung:** unbekannt

## OKARA

**Baue Gotha wieder auf**

**Auftraggeber:** Roland  
**Zielort:** Okara  
**Lösung:** Sprechen Sie mit Shawn in der Höhle, nachdem Gotha befreit ist.  
**Belohnung:** 2.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

**Bring Mannig Eisenerz**

**Auftraggeber:** Mannig  
**Zielort:** Okara (1), Mine (3)  
**Lösung:** Mannig braucht Eisenerz. Wenn Sie nicht genug haben, gibt's in der Mine im Westen genügend Nachschub.  
**Belohnung:** 1.559 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Okara

**Okara braucht mehr Männer**

**Auftraggeber:** Manning  
**Zielort:** Okara (1), Mine (3), Ruinen (4), Wald (5), Lager (6), Höhle (7)  
**Lösung:** In der Gegend um Okara finden Sie sechs Männer, die sich anschließen: Randall vor der Mine in Westen, Fraser und Candela bei den Ruinen, Kent weiter östlich, Owen südlich von Okara und Rakus in der Höhle zwischen Okara und dem Fluss.

**Belohnung:** Insgesamt 2.300 Gold, 10.750 EXP, +60 Ruf in Okara, +6 Rebellen-Ruf

**Säubere die Mine mit Kämpfer Randall**

**Auftraggeber:** Randall  
**Zielort:** Mine westlich von Okara (3)  
**Lösung:** Nach dem Gespräch mit Randall geht's in die Mine, wo zehn Minecrawler warten. Nehmen Sie sich die Gegner einzeln vor und sprechen Sie mit Randall.  
**Belohnung:** 3.200 EXP, +8 Ruf in Okara, +1 Stärke

**Jage die garstigen Wildschweine**

**Auftraggeber:** Fraser  
**Zielort:** Ruinen nordöstlich von Okara (4)  
**Lösung:** Nördlich der Ruinen erledigen Sie die Schweine. Sagen Sie Fraser Bescheid.  
**Belohnung:** 1.350 EXP, +1 Jagdgeschick

**Jage die garstigen Schattenläufer**

**Auftraggeber:** Candela  
**Zielort:** Ruinen nordöstlich von Okara (4)  
**Lösung:** Auch die Schattenläufer befinden sich ganz in der Nähe der Ruine.  
**Belohnung:** 1.600 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick

**Jagd auf bössartige Ripper**

**Auftraggeber:** Kent  
**Zielort:** Wald im Nordosten (5)  
**Lösung:** Die Ripper lauern vor Kents Loch.  
**Belohnung:** 1.800 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick

**Schnaps für den Schürfer**

**Auftraggeber:** Owen  
**Zielort:** Owens Lager (6)  
**Lösung:** Drücken Sie Owen eine gekaufte Flasche Schnaps in die Hand.  
**Belohnung:** 250 EXP, +4 Ruf in Okara

**Rette den Feuermagier Rakus**

**Auftraggeber:** Rakus  
**Zielort:** Höhle (7)  
**Lösung:** Kämpfen Sie sich mit Rakus raus.  
**Belohnung:** 1.000 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Altes Wissen

**Töte die beschworenen Untoten**

**Auftraggeber:** Rakus  
**Zielort:** Höhle (7)  
**Lösung:** Erledigen Sie die letzten Skelette.  
**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.700 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Altes Wissen

**Zwei Schattenläufer-Hörner für Candela**

**Auftraggeber:** Candela  
**Zielort:** Ruinen nordöstlich von Okara (4)  
**Lösung:** Nachdem Sie die Quest »Jage die garstigen Schattenläufer« erledigt haben, können Sie den Schattenläufern die Hörner abnehmen und sie Candela bringen.  
**Belohnung:** 1.000 Gold, 1.200 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick *Heiko Häusler / MS*



- ① Okara
- ② Montera
- ③ Mine westliche von Okara
- ④ Ruinen nordöstlich von Okara
- ⑤ Wald bei den Ruinen
- ⑥ Lager von Owen
- ⑦ Höhle zwischen Okara und dem Fluss