

Das Ende der langen Reise

GOTHIC 3 REISEFÜHRER, TEIL 3

Eisig wird es im letzten Teil unseres Reiseführers: Es geht in die winterliche Welt von Nordmar.

Nordmar, eine unwirtliche Welt: ewiges Eis, zerklüftete Landschaften und Horden von Raubtieren, Goblins und wilden Orks. Besonders in diesem Teil der Welt von Gothic 3 gilt: Vor Begleitmissionen sollten Sie unbedingt den Weg von Feinden freiräumen, sonst ist Ihr Begleiter schneller tot, als Sie »Schnaps brauen« sagen können. Des Weiteren ist Gold in dieser Gegend eher nutzlos, horten Sie lieber alle erbeuteten Tierfelle und geschürften Erzbrocken für einige Quests. Wenn Sie lediglich von einem Ort zum anderen kommen wollen, aber keine Lust auf langwierige Kämpfe haben, empfiehlt es sich, sich mit einem Verwandlungsauber (Trank, Druidenstein oder Magie) z.B. in eine Blutfliege oder einen Wolf zu verwandeln. So können Sie weitgehend ungestört durch die schneebedeckte Landschaft streifen.

Wie beim letzten Mal addieren wir Questbelohnungen, die Sie vom Auftraggeber erhalten, zur Gesamtbelohnung dazu – erstatten Sie also immer Bericht, nachdem Sie eine Quest geschafft haben.

WOLFCLAN

Garik braucht Schnaps

Auftraggeber: Garik
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Geben Sie Garik eine Flasche klaren Schnaps, wie er überall zu finden ist.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 2 Ruf beim Wolfscan

Felle für Jensgar

Auftraggeber: Jensgar
Zielort: Umgebung vom Wolfscan (1)
Lösung: Jensgar braucht 30 Eiswolf- und 10 Bisonfelle. Bei Ihren Streifzügen durch Nordmar finden Sie genügend Tiere zum Jagen.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Jagd

Duell mit Hogar

Auftraggeber: Hogar
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Fordern Sie Hogar zum Duell heraus und besiegen Sie ihn.
Belohnung: 1.700 Erfahrung,

+ 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Ruf in Nordmar, + 1 Stärke

Der Druidenstein des Wolfes

Auftraggeber: Bogir
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Erledigen Sie »Töte den weißen Hetzer« und sprechen Sie mit Bogir.
Belohnung: 3.750 Erfahrung, + 15 Ruf beim Wolfscan, + 15 Ruf beim Waldvolk

Töte den weißen Hetzer

Auftraggeber: Bogir
Zielort: Position weißer Hetzer (4)
Lösung: Töten Sie den großen weißen Wolf.
Belohnung: 2.800 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfscan

Befreie die Brücke im Norden

Auftraggeber: Grim
Zielort: Von Orks besetzte Brücke (5)
Lösung: Erledigen Sie der Reihe nach alle Orks an der Brücke.
Belohnung: 3.000 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfscan, + 3 Ruf in Nordmar

Bring Ronar zu seiner Jagdhütte

Auftraggeber: Ronar
Zielort: Ronars Jagdhütte (6)
Lösung: Der Weg zur Jagdhütte ist ziemlich weit, am besten marschieren Sie einmal ohne Ronar hin und räumen einige

DIE FÜNF ARTEFAKTE ADANOS'

Gotha	Ring vom Dämon
Akaschas Grab	
beim Feuerclan	Akaschas Ring der Magie
Mora Sul	Krone im Tempel
Al Shedim	Robe im Tempel
Trelis	Vaks Amulett

Gegner aus dem Weg. Erledigen Sie außerdem auf dem Weg dorthin die Quest »Befreie die Brücke im Norden«. Danach bringen Sie Ronar sicher ans Ziel.

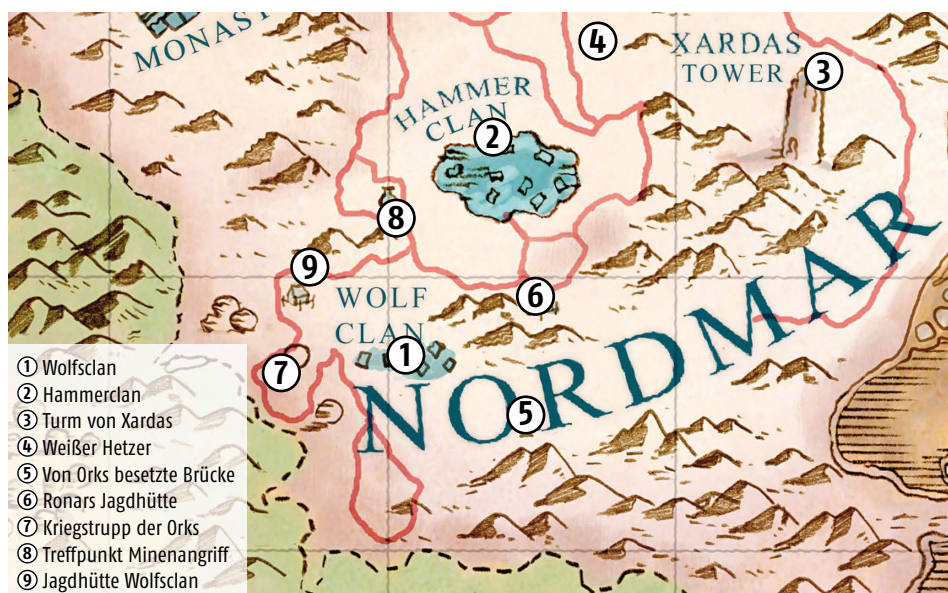
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan

Schinken für die Holzfäller

Auftraggeber: Rune
Zielort: Holzfällerlager beim Wolfscan
Lösung: Direkt in Sichtweite der Brücken finden Sie das Holzfällerlager, wo Sie Corwyn und alle vier anderen Holzfäller ansprechen und ihnen Schinken geben.
Belohnung: 2.250 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Ruf in Nordmar

Töte die Säbelzahn timer

Auftraggeber: Corwyn
Zielort: Säbelzahn timer auf dem Hügel
Lösung: Vom Holzfällerlager marschieren Sie den Hügel hoch, wo Sie zwei große Säbelzahn timer finden und erlegen.
Belohnung: 2.800 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 3 Ruf in Nordmar



Vernichte den Kriegstrupp der Orks

Auftraggeber: Jensgar
Zielort: Kriegstrupp im Westen (7)
Lösung: In westlicher Richtung finden Sie einen Kriegstrupp der Orks, den Sie im Kampf komplett ausschalten.
Belohnung: 3.150 Erfahrung, + 7 Ruf beim Wolfsclan

Erzsuche mit Larson

Auftraggeber: Larson
Zielort: Umgebung vom Wolfsclan (1)
Lösung: Folgen Sie Larson auf seiner Erkundungstour und halten Sie Angreifer von ihm fern, bis er Erz gefunden hat.
Belohnung: 3.250 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfsclan, + 3 Ruf in Nordmar, + 1 Schmiedekunst

Jorn braucht Explosivpfeile

Auftraggeber: Jorn
Zielort: Jagdhütte Wolfsclan (9)
Lösung: Marschieren Sie zwischen Schlucht und Felswand Richtung Nordosten, bis Sie auf Vibald in seiner Hütte treffen. Sprechen Sie über Jorns Wunsch, und bringen Sie Jorn die Pfeile.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfsclan

HAMMERCLAN

Brückenorks

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Etwa fünf Orks warten direkt unterhalb der Brücke zum Wolfsclan darauf, von Ihnen vermöbelt zu werden.
Belohnung: 2.200 Erfahrung

Stollengrollen

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Schnapsbrauen mit Ugolf«. Bei einem Ausdauerwert von 200 oder mehr können Sie nun den Schnaps kippen und die Quest gewinnen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 15 Ruf beim Hammerclan, + 3 Ruf in Nordmar

Schnapsbrauen mit Ugolf

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Für den Schnaps brauchen Sie zehn Schnapsbeeren, zwei Minecrawlerzangen und zwei Brocken Erz.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Alchemie

Erz für Ugolf

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Nach der Quest »Befreie den

Schmelzofen« können Sie in der Mine mehr als genug Erz für diese Quest schürfen.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 1 Ruf beim Hammerclan

Hauke braucht Erz

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Geben Sie Hauke zehn Brocken Erz, die Sie in Nordmar überall in der Gegend schürfen können.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Geh mit Hauke zum Schürfercamp

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Schürfercamp beim Hammerclan (2)
Lösung: Folgen Sie Hauke zum nahen Schürfercamp und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan

Töte den Minecrawler im Schürfercamp

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Schürfercamp beim Hammerclan (2)
Lösung: Ein einsamer Minecrawler wartet in der Höhle beim Camp auf unvorsichtige Schürfer und ist schnell erledigt.
Belohnung: 3.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 3 Ruf in Nordmar, + 1 Schmiedekunst

Ingvar will ein Schwert

Auftraggeber: Ingvar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Um das Schwert für Ingvar zu schmieden, brauchen Sie einen Erzrohling (kann man bei vielen Schmieden kaufen), vier Säbelzähne (bei der Jagd erbeuten) und einen Nordmar-Geist (gibt es unter anderem in Faring). Schmieden Sie das Schwert und geben Sie es Ingvar.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 10 Ruf beim Hammerclan

Zustimmung der Erzschmelzer

Auftraggeber: Ingvar
Zielort: Hammerclan (2), Wolfsclan (1) und Feuerclan (1 auf Feuerclan-Map)
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Ein Schattenläuferhorn für Pedar« und »Erzsuche mit Larson« beim Wolfsclan und sprechen Sie nach der Befreiung der Hammerclan-Mine mit Larson beim Feuerclan.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 8 Ruf in Nordmar, + 5 Schmiedekunst

Vorräte für Pedar

Auftraggeber: Pedar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Bringen Sie Pedar 20 weiße Wolfs-

felle und zehn Brocken Erz – beides ist in der näheren Umgebung des Clanlagers leicht zu erbeuten.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan

Ein Schattenläuferhorn für Pedar

Auftraggeber: Pedar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Pedar will ein Schattenläuferhorn, das Sie einer der Kreaturen, denen Sie immer mal wieder begegnen, abnehmen können. Halten Sie nach Blutspuren Ausschau.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Verstecktes Erz

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Nähe Treffpunkt Minenangriff (8)
Lösung: In der Nähe des Treffpunkts für den Angriff auf die Mine des Hammerclans finden Sie einen umgestürzten Baumstamm, um den Sie in ein verstecktes Tal mit weiterem Erz klettern können.
Belohnung: 2.750 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Steinjars Rüstung

Auftraggeber: Steinjar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Steinjar rückt die Nordmar-Rüstung erst raus, wenn Sie ihm 100 Brocken Erz liefern. Beim Beschaffen der großen Menge helfen vor allem die Quests »Verstecktes Erz« und »Befreie den Schmelzofen«.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan

Ketil braucht 12 Bisonfelle

Auftraggeber: Ketil
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Die Felle für Ketil können Sie ohne Probleme in der Gegend um das Lager erjagen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan

Befreie den Schmelzofen

Auftraggeber: Reto und Tjalf
Zielort: Hammerclan (2), Wolfsclan (1), Jagdhütte Wolfsclan (9), Feuerclan (1 auf Feuerclan-Karte), Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Sprechen Sie mit Mort, erledigen Sie »Folge Mort zum Wolfsclan«. Sprechen Sie mit Grim und besuchen Sie die Jagdhütte des Clans. Sprechen Sie mit Jensgar und schicken Sie Lisk zum Treffpunkt. Sprechen Sie mit Jorn und erledigen Sie »Jorn braucht Explosivpfeile«. Sprechen Sie wieder mit Mort und erledigen Sie »Folge Mort zum Feuerclan«. Erledigen Sie »Eine Rüstung für Thorbald« und schicken Sie Thorbald zum Treffpunkt. Sprechen Sie nochmal mit Mort und erledigen Sie »Folge Mort zum unteren Eingang der Mine«.

Befehlen Sie Ihrem Trupp anzugreifen. Nun folgt die Quest »Töte den Boss des Tales«, worauf Sie die komplette Mine von Gegnern befreien, bis Sie beim Hammerclan wieder hinauskommen. Zum Schluss sprechen Sie noch mit Tjalf und erledigen »Tjalfs Truhe«.

Belohnung: 5.000 Erfahrung, +15 Ruf beim Hammerclan, +5 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum Wolfsclan

Auftraggeber: Mort
Zielort: Wolfsclan (1)
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Wolfsclan bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum Feuerclan

Auftraggeber: Mort
Zielort: Feuerclan (1 auf Feuerclan-Karte)
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Feuerclan bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum unteren Eingang der Mine

Auftraggeber: Mort
Zielort: Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Treffpunkt bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Töte den Boss des Tales

Auftraggeber: -
Zielort: Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Kämpfen Sie sich vom Treffpunkt durch die Höhle und das Tal bis zum Mineneingang vor und erledigen Sie dabei den Ork-Boss in der Mine.
Belohnung: 2.500 Erfahrung.

Tjalfs Truhe

Auftraggeber: Tjalf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Nach »Befreie den Schmelzofen« erhalten Sie den Schlüssel, mit dem Sie die Truhe hinten rechts im Haupthaus öffnen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +1 Diebeskunst

FEUERCLAN

Der Ahnenstein für Rathgar

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: -
Lösung: Geben Sie Rathgar im Verlauf des Gesprächs den Ahnenstein, den Sie dem Assasinen Ali in Faring geklaut haben.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +3 Ruf beim Feuerclan

Folge Rathgar zur Ahnenhöhle

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: Ejnars Grab (3)
Lösung: Folgen Sie Rathgar zum Grab. Versuchen Sie, unterwegs möglichst viele der zahlreichen Angreifer einfach links liegen zu lassen, anstatt sich blindlings in jeden Kampf zu stürzen.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Ejnars Helm

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: Ejnars Grab (3)
Lösung: Erledigen Sie die Skelette im Grab und den untoten Einjar selbst. Präsentieren Sie Rathgar als Beweis dessen Helm.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Zehn Säbelzähne für Leif

Auftraggeber: Leif
Zielort: Rund um Feuerclan (1)
Lösung: Säbelzähne finden Sie in der Umgebung genug. Jagen Sie zehn davon und bringen Sie die Zähne zu Leif.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Jagd mit Leif

Auftraggeber: Leif
Zielort: Beim zweiten Ahnengrab (4)
Lösung: Folgen Sie Leif zum Revier beim ersten Ahnengrab und sorgen Sie dafür, dass er eventuelle Angriffe überlebt.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Ein Teleporterstein für Lee

Auftraggeber: Lee
Zielort: Vengard
Lösung: Wenn Sie beide Teleportsteine nach Vengard besitzen, geben Sie Lee einen davon und teleportieren mit dem anderen nach Vengard. Sie treffen Lee im Tempel, stürmen gemeinsam den Thronsaal und töten den König.
Belohnung: 5.000 Erfahrung, +5 Ruf bei den Assasinen

Rohstoffe für Kalan

Auftraggeber: Kalan
Zielort: Feuerclan (1)
Lösung: Bringen Sie Kalan insgesamt 30 Schmiederohlinge, die Sie in Truhen finden oder bei anderen Schmieden im ganzen Land käuflich erwerben können.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Eine Rüstung für Thorbald

Auftraggeber: Thorbald
Zielort: Hammerclan (2 auf Karte Hammerclan)
Lösung: Beim Hammerclan geben Sie dem Schmied Stejnar 1.000 Gold, und schon dürfen Sie die Rüstung für Thorbald mitnehmen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan



- ① Feuerclan
- ② Hammerclan
- ③ Ejnars Grab
- ④ Baldars Grab
- ⑤ Akaschas Grab
- ⑥ Bereks Grab
- ⑦ Snorres Grab
- ⑧ Agirs Grab

Die Macht der Ahnen

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Gräber der Ahnen

Lösung: Erledigen Sie die Quests »Baldars Grab«, »Der Ahnenstein von Akascha«, »Bereks Grab«, »Snorres Grab«, »Angirs Grab« und »Enjars Grab«.

Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan

Baldars Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Baldars Grab (4)

Lösung: Erledigen Sie im Grab alle Gegner. Hinter dem Thron findet sich ein Runensockel, in den Sie Baldars Ahnenstein einsetzen.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Stärke

Der Ahnenstein von Akascha

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Am einfachsten kommen Sie mit den Quests »Orkjagd mit Kaelin« und »Finde Akaschas Grab« zum Grab. Den Ahnenstein hat der Orkschamane. Erledigen Sie im Grab alle Gegner. Hinter dem Thron findet sich ein Runensockel, in den Sie den Ahnenstein einsetzen.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 10 altes Wissen

Orkjagd mit Kaelin

Auftraggeber: Kaelin

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Folgen Sie Kaelin. Achten Sie darauf, nur zu kämpfen, wenn er es auch tut, die ersten Ork-Trupps können Sie links liegen lassen, entscheidend ist das Lager bei Akaschas Grab, wo Sie alle erledigen.

Belohnung: 1.250 Erfahrung

Finde Akaschas Grab

Auftraggeber: -

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Direkt hinter dem Orklager führt ein Stollen in das Grab.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde den göttlichen Ring der Magie

Auftraggeber: Kaelin

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Im Grab finden Sie den Ring, ein weiteres der fünf Adanos-Artefakte.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Bereks Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Bereks Grab (6)

Lösung: In der Nähe von Bereks Grab findet ein seltsames Ritual statt. Erledigen

Sie die Gegner hier und nehmen Sie der Leiche, um die sich alles dreht, den Ahnenstein ab. Kämpfen Sie sich nun weiter durch das Grab und setzen Sie den Ahnenstein ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Jagd

Snorres Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Snorres Grab (7)

Lösung: Hier finden Sie den Ahnenstein wieder beim Schamanen, der den Orktrupp begleitet. Setzen Sie ihn hinterm Thron im Nebenraum ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Stärke

Angirs Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Angirs Grab (8)

Lösung: Vor Angirs Grab treffen Sie Osmund, mit dem Sie »Finde den Orkschamanen« erledigen. Der Schamane hat wie üblich den Stein dabei.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 8 Schmiedekunst

Finde den Orkschamanen

Auftraggeber: Osmund

Zielort: Lager bei Angirs Grab (8)

Lösung: Zusammen mit Angir nehmen Sie das komplette Ork-Lager auseinander und erledigen vor allem den Schamanen. Für weitere Erfahrungspunkte muss Osmund die Keilerei überleben.

Belohnung: 6.700 Erfahrung, + 7 Ruf beim Feuerclan, + 2 Ruf in Nordmar

Enjars Grab

Auftraggeber: -

Zielort: Enjars Grab (3)

Lösung: Hier haben Sie bereits in »Enjars Helm« aufgeräumt. Setzen Sie nun nur noch den Ahnenstein ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Jagd

INNOS-KLOSTER

Bringe Aidan das Druiden-Geheimnis

Auftraggeber: Aidan

Zielort: Wolfsclan (1 auf Wolfsclan-Karte)

Lösung: Bringen Sie Aidan nach der Wolfsclan-Quest »Der Druidenstein des Wolfes« den Druidenstein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ishtar, + 1 Jagd

Manatränke für Pyran

Auftraggeber: Pyran

Zielort: Kloster

Lösung: Geben Sie Pyran fünf Tränke

aus Ihrem Vorrat.

Belohnung: 1.500 Erfahrung

Manapflanzen für das Kloster

Auftraggeber: Innostian

Zielort: Im ganzen Land

Lösung: Die 50 Pflanzen kaufen Sie bei Alchemisten zusammen oder ernten sie selbst im ganzen Land.

Belohnung: 250 Gold, 1.500 Erfahrung

HAUPTMISSIONEN

Wirf die Feuerkelche ins heilige Feuer

Auftraggeber: -

Zielort: Innos Kloster

Lösung: Sind alle zwölf Kelche beisammen, können sie im Kloster ins heilige Feuer geworfen werden. Nehmen Sie nach dem Ritual wieder alle Kelche an sich und verteilen Sie sie unter den Paladinen, die über die ganze Welt verstreut sind.

Belohnung: 1.200 Erfahrung

Der fünfte Tempel

Auftraggeber: Myxir beim Tempel von Al Shedim

Zielort: Kloster in Nordmar

Lösung: Sprechen Sie Dargoth im Kloster auf den fünften Tempel an. Ganz unten in der Bibliothek lesen Sie nun die Chroniken und finden den Hinweis auf den Feuerclan. Danach kriegen Sie es allerdings mit einem Dämon und ein paar Skeletten zu tun. Hauen Sie zuerst den Dämon um, die Skelette sind das geringere Problem.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Das Zepter von Vara

Auftraggeber: -

Zielort: Thronsaal von Vengard

Lösung: Während der Quest »Ein Teleporterstein für Lee« töten Sie den König und nehmen sein Zepter an sich.

Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde Xardas

Auftraggeber: Hamlar

Zielort: Xardas' Turm (3 auf Wolf- und Hammerclan-Karte)

Lösung: Folgen Sie den Wegen in Nordmar immer in nördlicher und dann in östlicher Richtung. Sie kommen schließlich zu einigen Orklagern. Westlich führt ein Pfad den Berg hinauf zu Xardas Turm.

Belohnung: 1.250 Erfahrung

Töte Xardas

Auftraggeber: Hamlar

Zielort: Xardas' Turm (3 auf Wolf- und Hammerclan-Karte)

Lösung: Erledigen Sie Xardas im Kampf.

Belohnung: 5.000 Erfahrung

Heiko Häusler / PCL