

Das Questlog geht weiter

GOTHIC 3 REISEFÜHRER, TEIL 2

Wir trotzen Wind und Wetter. Im zweiten Teil des Questlogs komplettieren wir die Welt Myrtanas und besuchen danach die Sandwüste Varant. Der Abschluss folgt im nächsten GameStar-Heft.

Weiter geht das Abenteuer: Nachdem wir im ersten Teil unseres Questlogs Myrtana zum größten Teil erkundet haben, liefern wir jetzt noch Gotha, Faring sowie Vengard nach und machen anschließend die Wüste Varant unsicher. Die Eiswüste von Nordmar sowie die letzten Hauptquests erforschen wir dann in der nächsten Ausgabe.

GOTHA

Befreie Gorn von den Orks in Gotha

Auftraggeber: Portos

Zielort: Ork-Posten bei Gotha (3)

Lösung: Sprechen Sie mit Portos über den Gefangenen. Sie können Gorn direkt für 2.000 Goldstücke freikaufen oder den Ork Portos im Zweikampf besiegen.

Belohnung: 1.500 Erf., +1 Rebellen-Ruf

Besiege Portos

Auftraggeber: Portos

Zielort: Ork-Posten bei Gotha (3)

Lösung: Provozieren Sie Portos. Schlagen Sie ihn nur bewusstlos, dann können Sie ihn nach dem Kampf ansprechen und weitere Erfahrungspunkte kassieren.

Belohnung: 2.200 Erfahrung, +1 Stärke

Befreie Gotha von seinem Fluch

Auftraggeber: Gorn

Zielort: Haupthof von Gotha (1)

Lösung: Folgen Sie Gorn in die Burg und knöpfen Sie sich die Zombies und Skelette vor. Im oberen Hof treffen Sie auf den Dämonen und seine Helfer. Konzentrieren Sie sich erst komplett auf den Dämon.

Belohnung: 5.500 Erf., +2 Rebellen-Ruf

Dämonenjagd mit Gorn

Auftraggeber: Gorn

Zielort: Haupthof von Gotha (1)

Lösung: Erledigen Sie die Mission »Befreie Gotha von seinem Fluch« und achten Sie darauf, dass Gorn die Kämpfe überlebt.

Belohnung: 2.000 Erfahrung

Teleporter zum König

Auftraggeber: -

Zielort: Höhlen unter Gotha (2)

Lösung: Vom unteren Hof in Gotha

zweigt eine Höhle ab. Folgen Sie ihr und vernichten Sie die Zombies. Am Ende finden Sie den Teleportstein nach Vengard.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

FARING

Trolljagd mit Mitch

Auftraggeber: Mitch

Zielort: Feuerstelle auf dem Weg nach Faring (4), Wald südlich von Faring (5)

Lösung: Sprechen Sie mit Mitch und bieten Sie an, gemeinsam auf Trolljagd zu gehen. Die drei Trolle finden Sie weiter südlich. Kämpfen Sie immer nur mit einem und vermeiden Sie Treffer.

Belohnung: 4.000 Erf., +16 Ruf in Faring

Erledige die Goblins in der alten Ruine

Auftraggeber: Tippler

Zielort: Hütte (5), Ruine südöstlich (6)

Lösung: Marschieren Sie nach dem Gespräch mit Tippler zur Ruine und machen Sie die dort hausenden Goblins platt.

Belohnung: 1.550 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

Rockos Höhle

Auftraggeber: Rocko

Zielort: Am oberen Turm vorbei durchs kleine Tal in die Höhle (7)

DIE RESTLICHEN FEUERKELCHE

Vengard	von Markus im Tempel
Pass nach Varant	beim abtrünnigen Paladin Kurt von Händler Masil (Quests erledigen)
Mora Sul	Sandcrawler beim Paladin Cruz östlich von Mora Sul (4, Quests erledigen)
Mora Sul	von Milton im Heiligtum
Kloster	

Lösung: In der Höhle wartet eine Ladung angriffslustiger Goblins – erledigen!

Belohnung: 2.050 Erf., +4 Ruf in Faring

Verteile Schnaps an die Orks

Auftraggeber: Flint

Zielort: Die drei Ork-Anführer in der Stadt (2)

Lösung: Bringen Sie Gorok, Gnar und Mojok je eine Flasche Schnaps von Flint.

Belohnung: 2.000 Erf., +12 Ruf in Faring

Die Burg von Faring

Auftraggeber: Gorok

Zielort: Die drei Ork-Anführer in der Stadt (2)

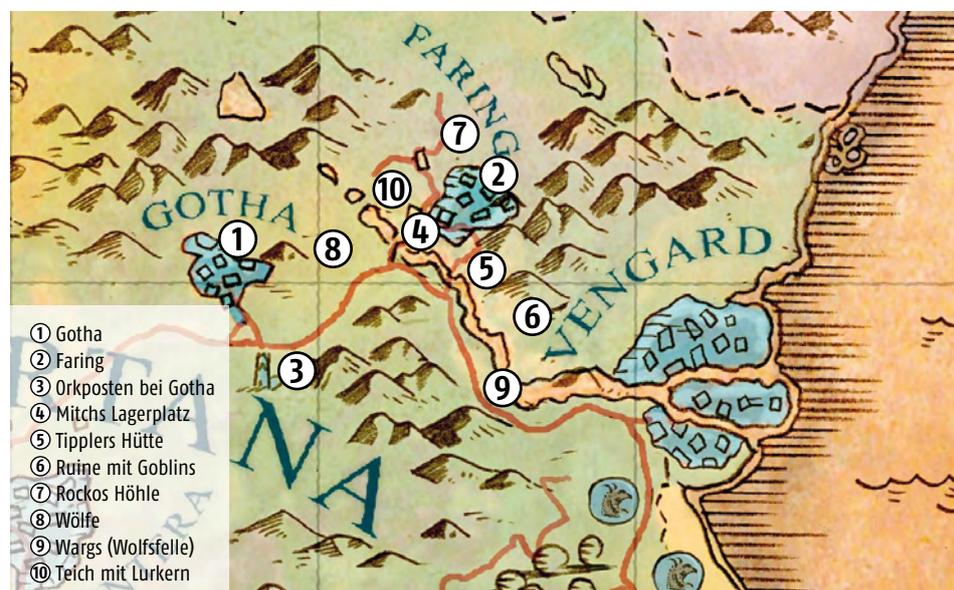
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Verteile Schnaps an die Orks«, »Schnaps für Mojok«, »Wolfsfelle für Gnar« und alle Arena-Missionen. Das sollte genügen, damit Sie in die innere Burg gelassen werden.

Belohnung: 3.500 Erfahrung

Schnaps für Mojok

Auftraggeber: Mojok

Zielort: Hütte südlich von Faring (5)



- ① Gotha
- ② Faring
- ③ Orkposten bei Gotha
- ④ Mitchs Lagerplatz
- ⑤ Tipplers Hütte
- ⑥ Ruine mit Goblins
- ⑦ Rockos Höhle
- ⑧ Wölfe
- ⑨ Wargs (Wolfsfelle)
- ⑩ Teich mit Lurkern

Lösung: Marschieren Sie zu Tippler. Sie können ihm den Nordmarer Nebelgeist für 200 Goldstücke abkaufen oder die Quest »Schnaps brennen mit Tippler« erledigen. Die zweite Flasche Nordmarer Nebelgeist erhalten Sie für weitere 200 Goldstücke von Mitch, der nach der Quest »Trolljagd mit Mitch« in der oberen Burg zu finden ist.
Belohnung: 1.500 Erf., +4 Ruf in Faring

Schnaps brennen mit Tippler

Auftraggeber: Tippler
Zielort: Hütte südlich von Faring
Lösung: Geben Sie Tippler fünf Heilpflanzen und suchen Sie in der näheren Umgebung zehn Schnapsbeeren zusammen.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, + 4 Ruf in Faring, +1 Alchemie

Wolfsfelle für Gnar

Auftraggeber: Gnar
Zielort: Richtung Gotha im Westen (8) und Richtung Ardea im Südosten (9)
Lösung: Gnar möchte das Fell von 20 Wölfen. Sie finden einige in der Ebene zwischen Gotha und Faring. Auf der Straße Richtung Vengard warten Wargs, die ebenfalls Wolfspele tragen. Sollte das nicht genügen, finden Sie in den Gegenden rund um Ardea, Reddock und Kap Dun Nachschub.
Belohnung: 2.000 Erf., +4 Ruf in Faring

Besiege Goran, Muff, Spike

Auftraggeber: Curtis
Aufgabe: Goran besiegen
Zielort: Arena von Faring (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 600 Goldstücke, 6.300 Erfahrung, +24 Ruf in Faring, +3 Stärke

Die Jäger von Faring

Auftraggeber: Tom
Zielort: Am Ortseingang von Faring (2)
Lösung: Lösen Sie die Missionen »Alis Artefakt«, »Verkaufe das Fell für 500 Goldstücke an Gnar« und »Gehe mit Wilson Lurker jagen«. Danach sagen Sie Tom, dass Sie das Artefakt nach Norden bringen.
Belohnung: -

Alis Artefakt

Auftraggeber: Tom
Zielort: Im Obergeschoss der Kneipe (2)
Lösung: Beobachten Sie zu Tagesanbruch das Obergeschoss der Kneipe. Wenn alle den Schlafsaal verlassen haben, können Sie Alis Kiste öffnen und das Artefakt nehmen.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

Verkaufe das Fell für 500 Goldstücke

Auftraggeber: Wilson
Zielort: Vor der Hauptburg (2)
Lösung: Bringen Sie das Fell zu Gnar. Wenn er Ihnen nur 400 Goldstücke gibt,

akzeptieren Sie. Gehen Sie zurück zu Wilson und geben Sie ihm die 400 Goldstücke, nicht die geforderten 500.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +8 Ruf in Faring, +1 Diebeskunst, +1 Jagdgeschick

Gehe mit Wilson Lurker jagen

Auftraggeber: Wilson
Zielort: Teich neben dem Ort (10)
Lösung: Folgen Sie Wilson. Die Lurker müssen Sie nicht unbedingt mit dem Jagdbogen erledigen, Sie können auch einfach das Schwert sprechen lassen.
Belohnung: 3.500 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

VENGARD

Beseitige die fünf Anführer

Auftraggeber: Markus
Zielort: Weg zwischen Tempel und Palast
Lösung: Kämpfen Sie sich vom Tempel durch die äußere in die innere Stadt und bis zum Palast vor. Auf dem Weg sollten Ihnen alle fünf Ork-Anführer begegnen.
Belohnung: 4.000 Gold, 6.200 Erfahrung, +15 Ruf in Vengard, +2 Ruf bei Rebellen

Markus' Feuerkelch

Auftraggeber: Markus
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Nach der Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« sprechen Sie den Feuermagier Karrypto im Turm über dem Thronraum des Königs an.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Ruf bei den Rebellen

Bring Georg zum Paladin Cobryn

Auftraggeber: Georg
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Nehmen Sie Georg einfach mit, wenn Sie die Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« erledigen, und sprechen Sie bei Cobryn vor.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 Erfahrung, +15 Ruf in Vengard

Hilf Thodir, zur Burg zu kommen

Auftraggeber: Thodir
Zielort: Hoher Turm in Vengard
Lösung: Während der Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« finden Sie Thodir auf dem hohen Turm kurz vor dem Palast. Nehmen Sie ihn mit und geleiten Sie ihn heil zum Palast.
Belohnung: 2.000 Erf., +15 Ruf in Vengard

Finde den verschollenen Paladin Thodir

Auftraggeber: Cobryn
Zielort: Hoher Turm in Vengard
Lösung: Ist mit Erledigung der Quest »Hilf dem Paladin Thorir« abgeschlossen.
Belohnung: 2.000 Erf., +15 Ruf in Vengard

Bringe Keldron Waffen für die Burg

Auftraggeber: Keldron
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Keldron braucht 20 Waffenbündel. Glücklicherweise finden Sie genügend bei den Orklagerplätzen in der Stadt – alleine fünf Stück warten gleich im ersten Haus in der Nähe des Tempels.
Belohnung: 4.000 Gold, 1.500 Erfahrung, +10 Ruf in Vengard, +1 Ruf bei Rebellen

Bringe Abe Brot für die Burg

Auftraggeber: Abe
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: In den Truhen in der Stadt finden Sie einige Brotlaibe. Den Rest organisieren Sie beispielsweise in Geldern, wo die Tische satt mir Brot gedeckt sind.
Belohnung: 1.000 Erf., +5 Ruf in Vengard

Bringe Abe gebratenes Fleisch

Auftraggeber: Abe
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Fleisch sollten Sie von Ihren zahlreichen Jagd-Quests genügend im Gepäck haben. Braten Sie es am örtlichen Lagerfeuer, bevor Sie es Abe überreichen.
Belohnung: 1.000 Erf., +5 Ruf in Vengard

Bring Vandorn Spitzhacken

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Spitzhacken haben viele Leute im Gepäck. Achten Sie beim Handeln immer darauf, eine Spitzhacke zu kaufen. So bekommen Sie leicht 20 Stück zusammen.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Schmiedekunst

Bring Vandorn Hämmer für die Burg

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Leider sind nicht zehn »Schmiedehämmer« sondern die wesentlich selteneren »Hämmer« gemeint. Gelegentlich können Sie einen bei einem Händler kaufen oder an Baustellen finden.
Belohnung: Vandorns Gold, 1.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Schmiedekunst

Bring Vandorn Sägen für die Burg

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Diese Quest konnten wir trotz der fünf Sägen im Gepäck nicht abschließen.
Belohnung: unbekannt

Finde heraus, was Xardas plant

Auftraggeber: Rhobar
Zielort: Xardas' Turm (3 bei Wolfsclan)
Lösung: Erledigen Sie die Hauptquest »Finde Xardas«. Sprechen Sie nun mit Xardas über seine Pläne und berichten Sie Rhobar.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

BRAGA

Varant erreicht

Auftraggeber: -
Zielort: Braga (1)

Lösung: Kommen Sie in Braga an.
Belohnung: 500 Erfahrung

Tributzahlung Braga

Auftraggeber: Nafalem
Zielort: Braga (1) und Umgebung
Lösung: Erledigen Sie die fünf Quests »Jose Tribut«, »Folge Tufail«, »Lucas Tribut«, »Der Kelch des Wasserhändlers« und »Der Tribut von Bernado«.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga, + 10 Ruf bei den Assassinen

Joses Tribut

Auftraggeber: Jose
Zielort: Braga (1)
Lösung: Bringen Sie das Geld zu Nafalem.
Belohnung: 500 Erf., + 5 Ruf in Braga

Der Tribut von Bernado

Auftraggeber: Bernado
Zielort: Braga (1)
Lösung: Besiegen Sie Bernado im Kampf und sprechen Sie ihn nochmals an.
Belohnung: 1.250 Erf., + 5 Ruf in Braga

Folge Tufail

Auftraggeber: Tufail
Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)
Lösung: Folgen Sie Tufail in die Räuberhöhle, töten Sie gemeinsam die Diebe und sorgen Sie dafür, dass Tufail überlebt.
Belohnung: 1.500 Erfahrung

Kopfgeldjagd Malir

Auftraggeber: Jose
Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Folge Tufail« und töten Sie Malir, den Anführer.
Belohnung: 1.350 Erf., + 10 Ruf in Braga

Der Kelch des Wasserhändlers

Auftraggeber: Abbas
Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)
Lösung: Bei der Quest »Folge Tufail« finden Sie einen Kelch in einer Kiste der Räuberhöhle und bringen ihn zu Jose.
Belohnung: 200 Gold, 250 Erf., + 5 Ruf Braga

Lucas Tribut

Auftraggeber: Luca
Zielort: Braga
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Dunkles Snapperleder« im Auftrag von Luca.
Belohnung: 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Braga

Dunkles Snapperleder

Auftraggeber: Luca
Zielort: Westlich der Nomadenhöhle (4)

Lösung: Dunkle Snapper zum Jagen und Häuten finden Sie überall in der Wüste, unter anderem westlich der Nomadenhöhle bei Braga. Am besten Sie nehmen Diego mit, der in Braga sitzt.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Kopfgeldjagd Braga

Auftraggeber: Jose
Zielort: Räuberhöhle (2), Nomadenhöhle (4) und Räuberlager (5).
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Kopfgeldjagd Malir«, »Kopfgeldjagd Taklar« und »Kopfgeldjagd Asara«.
Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf in Braga

Begleite Riodian

Auftraggeber: Riodian
Zielort: Nomadenhöhle (4)
Lösung: Folgen Sie Riodian Richtung Westen und dann nördlich in die Berge.
Belohnung: -

Kopfgeldjagd Asara

Auftraggeber: -
Zielort: Nomadenhöhle (4)
Lösung: Nachdem Sie »Begleite Riodian« erledigt haben, töten Sie die Nomaden in der Höhle und ihren Anführer Asara.
Belohnung: 500 Gold, 2.200 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga

Aila

Auftraggeber: Jose
Lösung: Bei der Quest »Kopfgeldjagd Asara« finden Aila in der Höhle und bringen sie anschließend sicher zurück zu Jose.
Belohnung: 300 Gold, 150 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga

Die Ruinenfelder von Braga

Auftraggeber: -
Zielort: Ruinenfeld (5)
Lösung: Töten Sie Taklar, den Anführer der Räuber im südlichen Ruinenfeld.
Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf bei Nomaden

Kopfgeldjagd Taklar

Auftraggeber: Jose
Zielort: Ruinenfeld (5)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Die Ruinenfelder von Braga«.
Belohnung: 300 Gold, 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf in Braga

BEN ERAI

Zehn Kaktusblüten

Auftraggeber: Eusebio
Zielort: Rund um Ben Erai (1)
Lösung: Die Blüten wachsen wie andere Kräuter auch am Boden, mit Vorliebe im hohen gelben Gras. Rund um die Stadt sind genügend Blüten zu finden.



Belohnung: 1.000 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Erai, + 1 Alchemie

Crawlerjagd

Auftraggeber: Vasco
Zielort: Crawlerhöhle (3)
Lösung: Marschieren Sie nach Nordwesten und durch das Tal mit den vielen Crawlern. Am Ende befindet sich eine Höhle, darin die zu erledigenden Crawler.
Belohnung: 300 Gold, 1.700 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Ben Erai

Auftraggeber: Campa
Zielort: Räuberbande (4), Ruinen (6), Höhle kurz vor Lago (7)
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Kopfgeldjagd Yespes«, »Kopfgeldjagd Hurit«, »Kopfgeldjagd Shakyor, der Wüstenlöwe«.
Belohnung: 300 Gold, 2.000 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Yespes

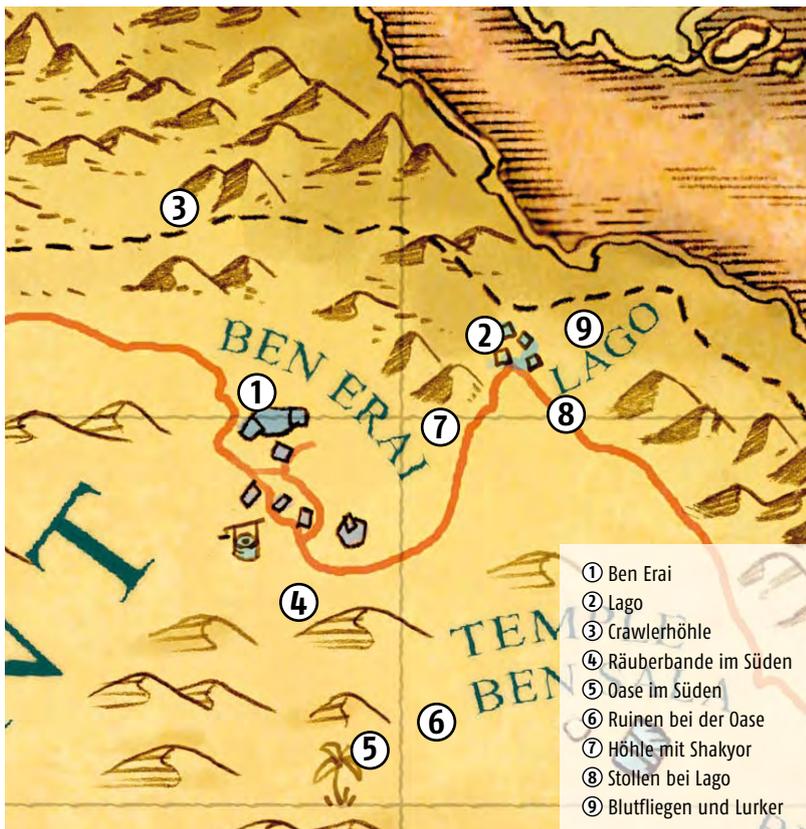
Auftraggeber: Campa
Zielort: Räuberbande südlich der Stadt (4)
Lösung: Direkt südlich der Stadt töten Sie die Räuber und deren Anführer Yespes.
Belohnung: 200 Gold, 2.050 Erfahrung, + 10 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Hurit

Auftraggeber: Campa
Zielort: Oase im Süden (5), Ruinen (6)
Lösung: Ein gutes Stück im Süden sprechen Sie an der Oase mit Sugut. Östlich der Oase finden Sie bei der Ruine dann den Räuberboss Hurit, den Sie töten.
Belohnung: 400 Gold, 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeld: Shakyor, der Wüstenlöwe

Auftraggeber: Campa und Fabio in Lago
Zielort: Höhle kurz vor Lago (7)
Lösung: Shakyor finden Sie in einer Höhle kurz vor Lago. Töten Sie ihn.
Belohnung: 750 Gold, 3.150 Erfahrung, + 25 Ruf in Lago, + 4 Ruf bei den Assassinen



Ein Job für Sancho

Auftraggeber: Navaras
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Sancho.
Belohnung: 500 Erfahrung

Lukar muss verschwinden

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Sancho über seine Mitarbeiter. Dann töten Sie Lukar.
Belohnung: 1.000 Erf., + 10 Ruf in Ben Erai

Der Stollen von Lago

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie in Lago Fabio an.
Belohnung: 100 Gold, 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Erai

Sklaven für Lago

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Stollen bei Lago (8)
Lösung: Sprechen Sie den ausgezeichneten Sklaven an. Bringen Sie ihn zum Stollen im Süden und töten Sie die Schakale.
Belohnung: 1.500 Erf., + 15 Ruf in Ben Erai

Eine unerwartete Nachricht

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Bakaresch (1 auf Bakaresch-Karte)
Lösung: Nachdem Sie in Bakaresch einen Ruf von 75 % erreicht haben, können Sie Sigmor im Tempel die Nachricht bringen.
Belohnung: 500 Erf., + 15 Ruf bei Assassinen

Sprich mit Vasco

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie Vasco an.
Belohnung: 250 Erfahrung

Sumpfkraut für Vasco

Auftraggeber: Vasco
Zielort: Lago (2)
Lösung: Das Sumpfkrautpaket bekommen Sie in Lago nach der Quest »Blutjunge Blutfliegen«. Bringen Sie es zu Vasco.
Belohnung: 500 Gold, 500 Erf., + 1 Alchemie

Ein schmutziges Geschäft

Auftraggeber: Vasco
Zielort: Ben Erai
Lösung: Erzählen Sie Sancho Vascos Lügen und melden Sie sich bei Vasco zurück.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

LAGO

Siburs flauschige Träume

Auftraggeber: Sibur
Zielort: Nordmar
Lösung: Sibur will fünf Felle weißer Wölfe, die Sie überall in Nordmar jagen können.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Lago, + 1 Alchemie

Blutjunge Blutfliegen

Auftraggeber: Rasul
Zielort: Direkt östlich von Lago (9)

Lösung: Die Fliegen finden Sie im Wald östlich der Siedlung. Erledigen Sie alle.
Belohnung: 2.050 Erf., + 15 Ruf in Lago

Finde heraus, wer der Gefangene ist

Auftraggeber: Abweisende Wache
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie mit Fabio, Rasul, Grubaz und Mamuk. Erledigen Sie die Quest »Lurkertrophäen«.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Lurkertrophäen

Auftraggeber: Mamuk
Zielort: Direkt östlich von Lago (9)
Lösung: In Richtung der Blutfliegen warten auch die Lurker. Erlegen Sie zehn, schnappen Sie sich Häute und Krallen und bringen Sie das Ergebnis zu Mamuk.
Belohnung: 1.000 Erf., + 15 Ruf in Lago

Kampf gegen Mamuk, Grubuz

Auftraggeber: Fabio
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie mit Fabio und Mamuk, dann Fabio und Grubuz.
Belohnung: 4.700 Erfahrung, + 30 Ruf in Lago, + 2 Stärke

BAKARESCH

Besiege Irhabar in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.600 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Besiege Achmed in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.650 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Besiege Irhabar in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.700 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Der Kampf um den Titel

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Diesmal warten zwei Gegner, die Sie der Reihe nach angehen.
Belohnung: 2.000 Gold, 3.200 Erfahrung, + 10 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Drei Schatullen

Auftraggeber: Aldo
Zielort: Ruinen bei Bakaresch (2)
Lösung: Die ersten Schatullen finden Sie

auf der Rückseite und auf der oberen Ebene der größeren Ruine. Schatulle drei liegt bei der Südterasse der kleinen Ruine.
Belohnung: 600 Gold, 1.000 Erfahrung

Bericht aus dem Süden

Auftraggeber: Benito
Zielort: Eingang von Bakaresch (2)
Lösung: Silvio, den Empfänger, finden Sie gleich am Ortseingang von Bakaresch.
Belohnung: 100 Gold, 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch

Bericht aus dem Norden

Auftraggeber: Silvio
Zielort: Höhle nördlich von Bakaresch (3)
Lösung: Marschieren Sie nach Norden, sprechen Sie Akrabor an und erledigen Sie die Quest »Räuberische Nomaden«.
Belohnung: 200 Gold, 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch

Räuberische Nomaden

Auftraggeber: Akrabor
Zielort: Höhle nördlich von Bakaresch (3)
Lösung: Marschieren Sie den Weg noch ein Stück weiter, und Sie finden eine Nomadenhöhle, die Sie ausräumen.
Belohnung: 100 Gold, 1.850 Erfahrung, + 10 Ruf in Bakaresch

Das Nest der Crawler

Auftraggeber: Silvio
Zielort: Crawlerhöhle hinter der Arena
Lösung: Direkt hinter der Arena geht es in die Crawlerhöhle, die Sie ausräumen.
Belohnung: 250 Gold, 2.200 Erfahrung, + 15 Ruf in Bakaresch

Überzeuge die Händler

Auftraggeber: Aschnu
Zielort: Bakaresch (2)
Lösung: Sprechen Sie mit Jaffar, den Sie an Ihre Aufträge in anderen Städten erin-

nern, und mit Aldo, dem Sie die Quest »Nur einen Gefallen« anbieten. Erledigen Sie die Quest »Die Ruinen von Bakaresch«. Bringen Sie den Tribut zu Aschnu.
Belohnung: 1.500 Erfahrung

Nur einen Gefallen

Auftraggeber: Aldo
Zielort: Tempel von Bakaresch (2)
Lösung: Mit 75 % Ruf dürfen Sie in den Tempel, wo Sie Sigmor an Aldo erinnern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Die Ruinen von Bakaresch

Auftraggeber: Carlos
Zielort: Ruinen bei Bakaresch (2)
Lösung: Rund um die Ruinen haben sich wilde Löwen und Schakale eingenistet.
Belohnung: 300 Gold, 2.050 Erfahrung, + 15 Ruf in Bakaresch, + 1 Jagd

Übergib Amul den Tribut der Händler

Auftraggeber: Aschnu
Zielort: Bakaresch (2)
Lösung: Bringen Sie den Tribut zu Amul.
Belohnung: 1.000 Erf., + 20 Ruf in Bakaresch

Eine Lektion in Gastfreundschaft

Auftraggeber: Tizgar
Zielort: Oase bei Bakaresch (5)
Lösung: Sagen Sie Tizgar, dass Sie Hilfe brauchen werden, dann können Sie auf dem Weg zur Oase Silvio mitnehmen, der Ihnen im Kauf gegen die Nomaden beisteht. Löschen Sie alle Kämpfer bei der Oase aus.
Belohnung: 500 Gold, 4.500 Erfahrung, + 20 Ruf bei den Assassinen

BEN SALA

Der Verfluchte

Auftraggeber: Julio
Zielort: Tempel bei Ben Sala (5)

Lösung: Erledigen Sie alle Zombies, Skelette, Mumien im und um den Tempel.
Belohnung: 2.500 Gold, 2.500 Erfahrung, + 20 Ruf in Ben Sala

Die Rettung von Ben Sala

Auftraggeber: Julio
Zielort: Stollen hinter der Stadt (2), Stollen im Süden (6), Ruine bei Ben Sala (7)
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Die Stollen« und »Die Ruine«.
Belohnung: 1.500 Gold, 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Sala

Die Stollen

Auftraggeber: Dario
Zielort: Stollen (2) und im Süden (6)
Lösung: Kämpfen Sie sich durch den Stollen direkt hinter der Stadt und erledigen Sie alle Gegner. Gleiches Spiel dann bei dem Stollen südlich der Stadt.
Belohnung: 2.700 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

Die Ruine

Auftraggeber: Dario
Zielort: Ruine bei Ben Sala (7)
Lösung: Östlich von Ben Sala finden Sie die Ruine mit den rastlosen Spähern.
Belohnung: 2.700 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

Sechs Kisten Stahl

Auftraggeber: Enzo
Zielort: Stollen (2), Stollen im Süden (6)
Lösung: Bei der Quests »Die Stollen« sammeln Sie in beiden Höhlen je drei schwere Kisten ein. Eine davon befindet sich im zweiten Stollen beim Sklaven Miguel.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Sala, + 1 Schmiedekunst

Ein Fressen für die Geier

Auftraggeber: Julio
Zielort: Oase im Süden (5 bei Ben Erai)
Lösung: Suchen Sie Sugut in der Oase auf, konfrontieren Sie ihn und töten Sie ihn im darauf folgenden Zweikampf.
Belohnung: 1.500 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

MORA SUL

Vier Arenakämpfe

Auftraggeber: Felipe
Zielort: Arena von Mora Sul (1)
Lösung: Wie immer: Voll drauf!
Belohnung: 2.500 Gold, 6.700 Erf., + 30 Ruf in Mora Sul, + 3 Stärke

Kaffus Wachen

Auftraggeber: Bandaro
Zielort: Lager der Wachen (2)
Lösung: Sie finden die geflohenen Wachen im Ruinenfeld direkt im Westen.
Belohnung: 2.000 Gold, 4.100 Erfahrung, + 15 Ruf in Mora Sul



Kaffu will sein Geld zurück

Auftraggeber: Kaffu
Zielort: Lager der Wachen (2)
Lösung: Nachdem Sie die Quest »Kaffus Wachen« erledigt haben, bringen Sie Kaffu das gestohlene Gold zurück.
Belohnung: 400 Gold, 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Mora Sul

Die Mondklinge

Auftraggeber: Ismael
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Nach der Quest »Besiege Angar in der Arena« können Sie Ismael die geborgene Mondklinge überreichen.
Belohnung: 600 Gold, 1.000 Erfahrung

Verschwiegener Handel

Auftraggeber: Hamid
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Am besten, Sie kaufen Ilja das gewünschte Stück einfach ab und bringen es anschließend zu Hamid.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Yasmin

Auftraggeber: Hamid
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Yasmin finden Sie bei der Oase im Westen der Stadt. Sprechen Sie Murat an und wählen Sie zweimal »nichts sagen«, bis Sie Yasmin mitnehmen dürfen. Bringen Sie sie dann zu Hamid.
Belohnung: 500 Gold, 1.000 Erfahrung

Die Seelenkelche

Auftraggeber: Ramon
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Am besten gehen Sie tagsüber auf Diebestour, wenn die Besitzer der Kelche arbeiten und niemand im Raum ist. Sie finden je einem Kelch auf den Betten von

Ismael sowie Faesul und Ilja (im Obergeschoss der Häuser). Zwei weitere Kelche warten im kleinen Zelt südlich des Käfigs und im größeren Zelt östlich.
Belohnung: 3.000 Gold, 2.000 Erfahrung

Bestrafe den Sklaven Yussuf

Auftraggeber: Bandaro
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Finden Sie den geflohenen Sklaven bei den Zelten im Osten. Töten Sie ihn.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 Erfahrung

Verwundete Sandcrawler

Auftraggeber: Cruz
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Marschieren Sie mit Cruz mit. Einer der Crawler trägt einen Feuerkelch.
Belohnung: 3.700 Erfahrung

Folge Cruz zu seinem alten Lagerplatz

Auftraggeber: Cruz
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Begleiten Sie Cruz in die Quest. Cruz muss während der Kämpfe auf dem Weg am Leben bleiben.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Hectors Gold

Auftraggeber: Hector
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Leihen Sie sich 1.000 Gold von Hector und zahlen Sie 1.400 zurück.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Kirk und die Wüstenräuber

Auftraggeber: Kirk
Zielort: Ruine bei Mora Sul (5)
Lösung: Folgen Sie Kirk zu den Wüstenräubern. Er wird Sie am Zielort angreifen; erledigen Sie ihn im Zweikampf. Er trägt einen Tempelschlüssel bei sich.
Belohnung: 500 Erfahrung

Geschenke für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Ist erledigt, wenn Sie Geschenke geliefert und einen Ruf von 75 % haben.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Ein leckeres Geschenk

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Lago (2 auf der Lago-Karte)
Lösung: Nach Ihrem Sieg in der Arena von Lago erhalten Sie ein Paket für Nasib.
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Gold für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Geben Sie Nasib 1.000 Gold.
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Eine Frau für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Bringen Sie Yasmin aus der Quest zu Nasib statt zu Hamil. Alternativ kaufen Sie bei Murat eine neue Sklavin. Diese erst ansprechen, danach Murat (300 Gold).
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Ramirez, der verschwundene Assassine

Auftraggeber: Bandaro
Zielort: Mezirs Höhle (6), Ramirez' Höhle (7)
Lösung: In einer Höhle nordwestlich des Tempels von Mora Sul finden Sie Mezir. Erledigen Sie »Folge Mezir«.
Belohnung: 1.000 Gold, 2.000 Erfahrung

Folge Mezir

Auftraggeber: Mezir
Zielort: Ramirez' Höhle (7)
Lösung: Folgen Sie Mezir durch das Ruinenfeld und verteidigen Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Bringe Mezir sicher zu Murats Oase

Auftraggeber: Mezir
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Bringen Sie Mezir heil zur Oase.
Belohnung: 300 Gold, 2.500 Erfahrung

Der Mörder von Ramirez

Auftraggeber: Ningal
Zielort: Räuberlager im Westen (8)
Lösung: Sprechen Sie Ismael an, geben Sie ihm 400 Gold. Hassan finden Sie in einem Zelt im Südwesten des Ruinenfelds. Bringen Sie seinen Brief zu Ningal.
Belohnung: 500 Gold, 4.000 Erfahrung, + 15 Ruf bei den Assassinen

Tempelsklave Orknarok

Auftraggeber: Masil
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Sie finden Orknarok am Platz bei



den Zelten und bringen ihn zum Südtempel, wo Sie Fasim und Kalesch ansprechen.
Belohnung: 1.500 Erfahrung

Schuld und Scheine

Auftraggeber: Masil
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Sprechen Sie Hector, Ilja sowie Ramon an, dem Sie Gold geben müssen. Sie erhalten einen Feuerkelch von Masil.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 Erfahrung

Beseitige die furchtlosen Wüstenläufer

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Wüstenläufer beim Tempel (10)
Lösung: Sie finden die circa acht Wüstenläufer direkt östlich vom Tempel.
Belohnung: 1.000 Gold, 6.500 Erfahrung

Artefakthandel

Auftraggeber: Faesul
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Sprechen Sie den Dicken beim südlichen Tempel an und drohen Sie ihm.
Belohnung: 400 Gold, 5.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Mora Sul

Besiege den Dicken

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Übliche Haudrauf-Taktik.
Belohnung: 650 Erfahrung, + 1 Stärke

Finde den zweiten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Ilja und bieten Sie ihm an, seine Vase zu besorgen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den dritten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Sie erhalten den Schlüssel bei der Quest »Bestrafe den Sklaven Yussuf«.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Finde den vierten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Wenn Sie Ruf 75 % haben, sprechen Sie mit Gonzales über den Tempelschlüssel und kaufen ihn für 10.000 Gold.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde den fünften Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Ruine bei Mora Sul (5)
Lösung: Den fünften Schlüssel erhalten Sie nach »Kirk und die Wüstenräuber«.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Kalesch will die Tempelschlüssel

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)

Lösung: Wenn Sie Kalesch die Schlüssel bringen, wird er sie angreifen. Umhauen.
Belohnung: -

Finde den ersten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Nehmen Sie Kalesch den ersten Schlüssel nach der Quest »Kalesch will die Tempelschlüssel von Mora Sul« ab.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Öffne den Tempel von Mora Sul

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Mit den fünf Schlüsseln marschieren Sie zum Osttor und öffnen es.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde die Krone Adanos

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Kämpfen Sie sich durch den Tempel. Die Krone finden Sie in einem Korb.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Ilja will ein Artefakt aus dem Tempel

Auftraggeber: Ilja
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Nachdem Sie den Tempel geöffnet und gesäubert haben, finden Sie die Vase für Ilja in einer der Truhen.
Belohnung: 2.000 Gold, 2.500 Erfahrung

Töte alle Wassermagier

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: In der ganzen Wüste
Lösung: Neben den Quests »Töte Myxir«, »Töte Saturas« und »Töte den Wassermagier Vatras« warten in der Wüste noch vier weitere Magier auf einen Kampf.
Belohnung: unbekannt

Töte den Wassermagier Myxir

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Tempel von Al Shedim (1 auf der Karte Tempel Al Shedim)
Lösung: Myxir finden Sie nördlich des Tempels von Al Shedim. Töten Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erf, + Ruf bei Assassinen

Töte den Wassermagier Saturas

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Tempel von Al Shedim
Lösung: Saturas finden Sie nördlich des Tempels von Al Shedim. Töten Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erf, + Ruf bei Assassinen

Töte des Wassermagier Vatras

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Lago (2 auf Lago-Karte)
Lösung: Vatras finden Sie in Lago im Gefängnis, den Schlüssel hat Fabio. Töten Sie den Wassermagier in seiner Zelle.
Belohnung: 1.000 Erf, + Ruf bei Assassinen

TEMPEL VON AL SHEDIM

Benachrichtige die Nomaden

Auftraggeber: Wutras
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Pakwan.
Belohnung: 1.000 Erf, + 5 Ruf bei Nomaden

Die Befreiung von Al Shedim

Auftraggeber: Wutras
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Erledigen Sie alle Orks am Tempel.
Belohnung: 2.500 Erf., + 5 Ruf bei Nomaden

Finde die fünf Schlüssel für den Tempel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Erledigen Sie alle fünf Schlüssel-Quests für den Tempel von Al Shedim.
Belohnung: 5.000 Erfahrung

Finde den ersten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Saturas Lager (2)
Lösung: Fragen Sie Saturas einfach nach dem Schlüssel, und Sie erhalten ihn.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den zweiten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Lester hat den zweiten Schlüssel. Sie erhalten ihn nach einem Gespräch.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den dritten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Truhe in der Schule der Krieger (3)
Lösung: Den dritten Schlüssel finden Sie ganz im Süden der Ruinen in einer Truhe auf einem Podest bei der Schule der Krieger.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den vierten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Ruine der Totenwächter (4)
Lösung: Schlüssel Nummer 4 wartet in einer Truhe in der Ruine der Totenwächter.
Belohnung: 2.000 Erfahrung



Finde den fünften Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Alte Bibliothek (5)
Lösung: In der alten Bibliothek wartet der fünfte Schlüssel – ebenfalls in einer Truhe.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Öffne den Tempel von Al Shedim

Auftraggeber: Lester
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Mit allen fünf Schlüsseln im Gepäck können Sie das nördliche Tor öffnen.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde die Robe

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Nach der Quest »Öffne den Tempel von Al Shedim« kämpfen Sie sich durch den Tempel und finden Adanos Robe.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

ISHTAR

Erzdiebe Ishtar

Auftraggeber: -
Zielort: Räuberlager bei Mora Sul (8)
Lösung: Ist mit Erledigung der Quest »Der Mörder von Ramirez« geschafft.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Der Auftraggeber der Erzdiebe

Auftraggeber: Ningul aus Mora Sul
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Konfrontieren Sie Nersul, lassen Sie sich nicht bestechen und besiegen Sie ihn.
Belohnung: 500 Erfahrung

Arenakampf gegen Makas, Musan, Enet

Auftraggeber: Kasim
Zielort: Arena von Ishtar (1)
Lösung: Wie bei allen Kämpfen fest drauf.
Belohnung: 5.350 Erfahrung, + 30 Ruf in Ishtar, + 3 Stärke

Tränke für die Sklaven

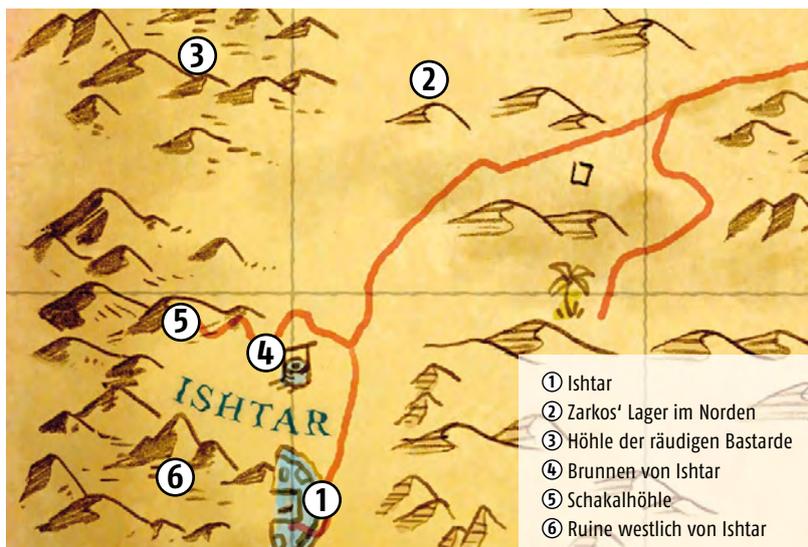
Auftraggeber: Karmok
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Geben Sie Karmok einfach 20 Tränke aus Ihrem Vorrat.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 3 Ruf bei den Nomaden

Bewaffne die Sklaven

Auftraggeber: Karmok
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Geben Sie Karmok drei Waffenbündel aus Ihrem Vorrat.
Belohnung: 1.500 Erf., + 3 Ruf bei Nomaden

Bring Sven zehn Erzrohlinge

Auftraggeber: Sven
Zielort: -



Lösung: Die zehn Erzrohlinge können Sie bei Schmieden im ganzen Land, vor allem in Nordmar, zusammenkaufen.
Belohnung: 3.000 Erfahrung

Meister des Kampfes

Auftraggeber: Urgrasal
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Um diese Quest zu bestehen, müssen Sie sich von Urgrasal zur Meisterschaft im zweihändigen Kampf ausbilden lassen.
Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf in Ishtar

Zarkos

Auftraggeber: Asam
Zielort: Lager im Norden (2)
Lösung: Marschieren Sie nach Norden, bis Sie auf Zarkos' Lager stoßen. Töten Sie ihn.
Belohnung: 500 Gold, 650 Erfahrung, + 5 Ruf in Ishtar

Die kostbare Schale

Auftraggeber: Asam
Zielort: Lager im Norden (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Zarkos«, nehmen Sie Ihrem Opfer die Schale ab und bringen Sie sie zu Asam.
Belohnung: 1.000 Erf., + 10 Ruf in Ishtar

Die Felle der räudigen Bastarde

Auftraggeber: Musam
Zielort: Höhle im Norden (3)
Lösung: Westlich von Zarkos Lager befindet sich ein Tal, an dessen Ende finden Sie die Höhle der räusigen Bastarde. Erledigen Sie fünf davon. Die Felle erhält Musam.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ishtar, + 1 Jagd

Die Brunnen vor der Stadt

Auftraggeber: Makas
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Reden Sie mit Kafa bei den Brunnen, um die Quest abzuschließen.
Belohnung: 1.750 Erf., + 10 Ruf in Ishtar

Schakale greifen an

Auftraggeber: Kafa
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Wehren Sie die Schakale ab.
Belohnung: 1.300 Erfahrung

Mehr Schakale

Auftraggeber: Kafa
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Wehren Sie den Angriff ab.
Belohnung: 1.300 Erfahrung, + 1 Stärke

Drei Rudelführer

Auftraggeber: Makas
Zielort: Höhle im Westen (5), Ruine (6)
Lösung: Den ersten der drei Rudelführer finden Sie in einer Höhle direkt im Westen der Brunnen. Südlich davon in der Herde wartet die Herde Nummer 2, noch etwas weiter südlich bei den Ruinen schließlich Herde Nummer 3. Töten Sie alle Rudelführer und erstatten Sie danach bei Makas Bericht.
Belohnung: 1.600 Erfahrung, + 10 Ruf in Ishtar

Der Tribut des Tempels

Auftraggeber: Zuben
Zielort: Bakaresch (1 Bakaresch-Karte)
Lösung: Marschieren oder teleportieren Sie nach Bakaresch und sprechen Sie dort mit Sigmor. Er gibt Ihnen einen Schlüssel für seine Truhe, die Sie im Fels hinter dem Tempel von Bakaresch finden. Sprechen Sie außerdem mit Tizgar sowie mit Amal. Danach sollten Sie bei Zuben seinen Tribut abliefern.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 10 Ruf in Ishtar, + 1 Altes Wissen

Finde heraus, was Xardas plant

Auftraggeber: Zuben
Zielort: Xardas' Turm (3 bei Wolfsclan)
Lösung: Sprechen Sie in Nordmar in Xardas' Turm mit Xardas über seine Pläne und berichten Sie danach Zuben in Ishtar.
Belohnung: 1.000 Erfahrungspunkte

Heiko Häusler / PCL