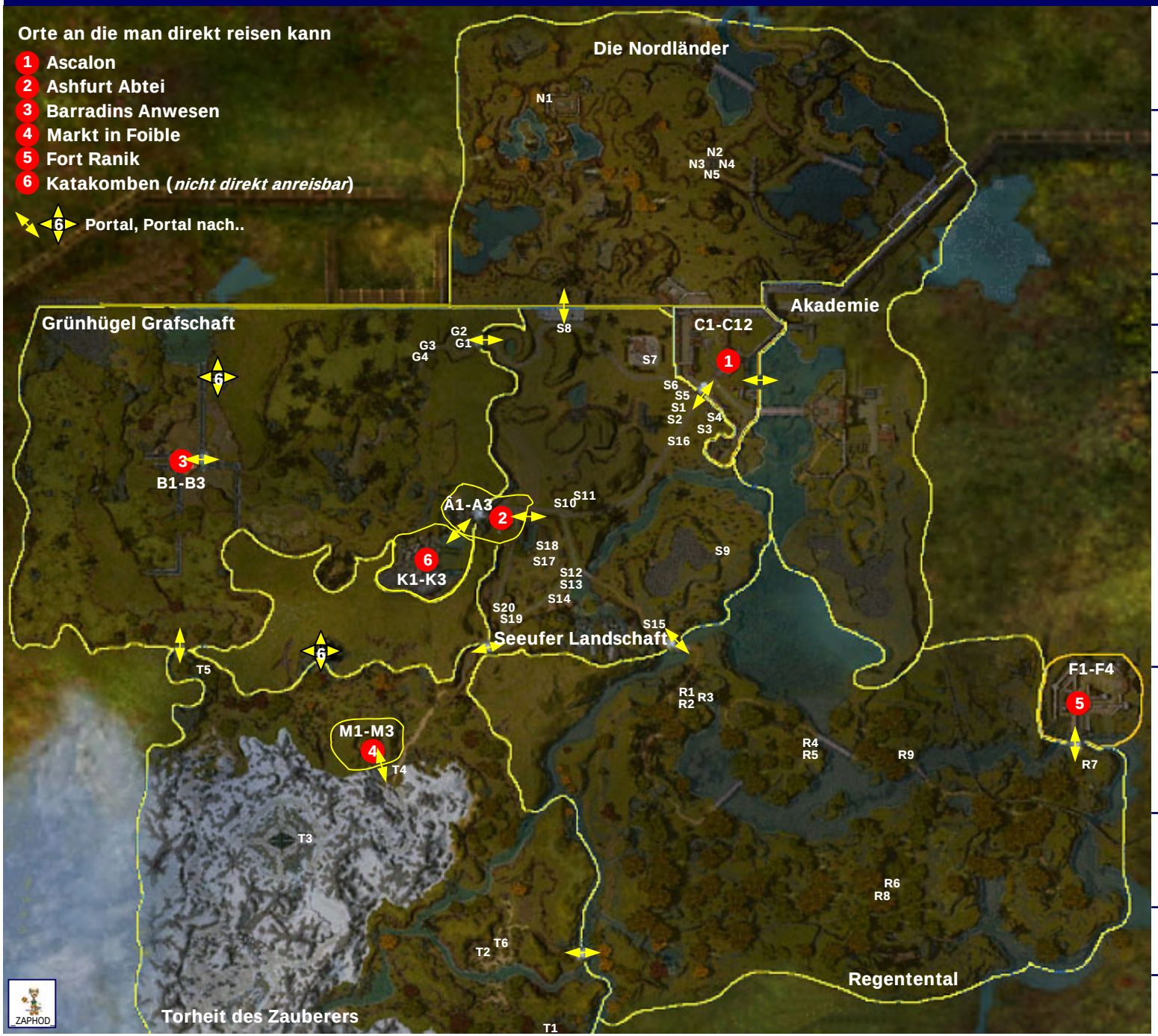
Tutorial Karte



C1	Sir Tydus	C8	Prinz Rurik
C2	Namar	C9	Armin Saberlin
C3	Sandre Elek	C10	Sanura
C4	Baron Egan	C11	Cynn
CS	Elias	C12	Gildenbeamter
C6	Stadtschreier (Eingang)	C13	Handwerker
C7	Stadtschreier (Ausgang)		

F1	Sammler Varis (3 Spinnenbeine)
F2	Sammler Hatcher (3 unnatürliche Saat)
F3	Lord Davis
F4	Kaufmann Gram

A1	Schreiber Meerak
A2	Kaufmann Spence
A3	Mönch Bruder Mhenlo

K1	Sammler Karleen (5 Gargoyle Schädel)
K2	Nekromantin Murne
K3	Sammler Gwynn (3 Skelett-Knochen)

M1	Elementarmagierin Ralena Stormbringer
M2	Mesmer Vasser
M3	Kaufmann Laren

B1	Kleiner Thom
B2	Herzog Barradin
B3	Kaufmann Riley

S1	Gwen
S2	Klassenlehrer (Van, Howland etc)
S3	Lina die Heilerin
S4	Sammler Brownlow (5 Schuppenflossen)
SS	Hauptmann Osric
S6	Prinz Rurik
S7	Lady Althea (Anette Landru)
S8	Torwächter Torin
S9	Herzog Gaban (Fadden Hathorn)
S10	Sammler Jacobs (3 Brandschoten)
S11	Kaufmann Hamish
S12	Devona
S13	Müller Upton
S14	Pitney
S15	Sammlerin Kaylee (3 Grawlhalsketten)
S16	Alter Mac
S17	Alison die Gerberin
S18	Sammler Humphrey (5 getragene Gürtel)
S19	Sammler Walden (3 unnatürliche Saat)
S20	Chantalle der Troubadour

R1	Meisterwaldläufer Nente
R2	Sammler Rowan (3 Rückenpanzer)
R3	Tierbändiger Jarrel
R4	Sammler Varis (3 Spinnenbeine)
R5	Igor Trueshot
R6	Jägerhorde
R7	Mary Malone
R8	Sammler Hatcher (Tausch nur in Fort Ranik)
R9	Kaufmann Vencel

T1	Aidan (Waldläufer)
T2	Sammler Mindle (3 Zaubermagnetsteine)
T3	Elementarmagierin Aziure
T4	Sammler Savich (3 Eismagnetsteine)
T5	Orion Elek
T6	Kaufmann Arnaud

G1	Kriegsmeister Grast
G2	Farrah Cappo
G3	Grazden der Beschützer
G4	Kasha Blackwood

N1	Ben Wolfsohn
N2-5	Charr Bosse (gute Bewachung)

Tutorial Quests

Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	3 Info
A	Ascalon	Stadtschreier (Eingang)	mit Sir Tydus sprechen	**100**	**10**	Startquest im Tutorial
A	Ascalon	Armin Saberlin	wenn man einen der Lehrer des Tutorials aufsucht und sich für eine zweite Klasse fest entschieden hat kann man zu Armin Saberlin zurück	**250**	**-**	-
A	Ascalon	Baron Egan	Die Truhe der Banditen in der Seeufer Grafschaft zurückholen, zu Devona gehen	**250**	**-**	Schutzsymbol E+3, großer Schild (4)
A	Ascalon	Baron Egan	zu der Höhle bei Herzog Gaban gehen (Seeufer-Grafschaft), alle Viecher vernichten und den Giftstachel zu Bruder Mhenlo (Aschfurt Abtei) bringen	**250**	**-**	Schutzsymbol E+3
A	Ascalon	Namar	Mit dem Müller Upton in der Seeufer Grafschaft sprechen, den Honig über die Brücke bringen und zurück zu Upton	**500**	**-**	Schutzsymbol E+3
A	Ascalon	Prinz Rurik	Bruder Mhenlo (Ashfurt Abtei) & Nekromantin Murne (Katakomben) ansprechen, Oberan (Katakomben) suchen, Zahn zu Prinz Rurik	**250**	**100**	-
A	Ascalon	Prinz Rurik	In der Seeufer Grafschaft bei Prinz Rurik melden, ihm folgen und die Charrs vernichten, danach wieder bei Prinz Rurik melden	**200**	**-**	Schwert 5-7
A	Ascalon	Sandre Elek	Ralena Stormbringer (Markt von Foible) ansprechen, Orion suchen (Torheit des Zauberers) und wieder zu Sandre Elek zurück	**250**	**-**	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
A	Ascalon	Sir Tydus	In der Seeufer Grafschaft beim Klassentrainer (Howland, Van, Verata etc) melden	**250**	**-**	
A	Ascalon	Stadtschreier (Ausgang)	Zu Devona (Seeufer-Grafschaft) gehen, ihr folgen und die Grawle vernichten, danach Devona ansprechen	**500**	**-**	Kriegshammer 6-9
A	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	Botschaft zu Lord Darrin bringen (Fort Ranik)	**750**	**-**	Schutzsymbol E+3, Hammer 6-9
A	Regentental	Mary Malone	Den Obstkorb von Mary Malone holen und zu ihr zurückbringen	**250**	**-**	Axt 4-8, Schutzsymbol E+3
A	Seeufer Grafschaft	Alison die Gerberin	Alison einen Bärenpelz bringen und dann den Mantel zum kleinen Thom bringen	**250**		Axt 4-8, Stab Lichtsch. 2-4
A	Seeufer Grafschaft	Der alte Mac	Dem alten Mac ein Verschlingerei geben	**250**	**-**	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
A	Seeufer Grafschaft	Devona	Den Schreiber Meerak ansprechen und dessen Botschaft Armin Saberlin bringen	**250**	**-**	Schild (4)
A	Seeufer Grafschaft	Devona	In der Grünhügel Landschaft drei Bewohner zu der Quest befragen (NICHT den Kriegsmeister)	**500**	**-**	-
A	Seeufer Grafschaft	Devona	Grazden (Grünhügel Landschaft) ansprechen und wieder zu Devona zurück	**250**	**-**	1 Fertigkeitenpunkt
A	Seeufer Grafschaft	Gwen	Gwens Flöte vom Flussufer wiederbeschaffen	**250**	**-**	Gwen kann hilfreich sein
A	Seeufer Grafschaft	Hauptmann Osiric	SUG: Perle (Upton Flussufer), Anhänger (Truhe) & Feder (Pferch Ashfurt) zu Hauptmann Osiric bringen.	**250**	**-**	Schutzsymbol E+3
A	Seeufer Grafschaft	Haversdan	Mit Devona in der Seeufer Grafschaft sprechen	**250**	**-**	-
A	Seeufer Grafschaft	Herzog Gaban	Fadden in der Höhle beim Eiersuchen beschützen, zum Herzog zurück	**150**	**-**	2 Verschlingereier
A	Seeufer Grafschaft	Lina die Heilerin	Mit einem anderen Spieler eine Gruppe bilden und zu Lina zurück	**100**	**-**	Siegel der Wiederbelebung (3)
A	Seeufer Grafschaft	Pitney	1 Verschlingerei besorgen, zu Pitney bringen, ihm folgen, die Wurmkönigin töten, zurück	**250**	**-**	Stab Lichtschaden 2-4 -> Der preisgekrönte Moa

(c) Zaphod

Tutorial Quests

Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	3 Info
A	Seeufer Grafschaft	Pitney	In den Katakomben den Kadaver des Vogels suchen und zu Pitney zurück	250	-	Stab Lichtschaden 2-4 E+3, Langschwert 5-7
A	Seeufer Grafschaft	Torwächter Torin	Durch das Tor in die Nordländer gehen und nach Ben Wolfsohn suchen, diesen zum Tor zurück geleiten und wieder beim Torwächter melden (2 Personen benötigt)	250	-	Langbogen 7-10, Stab Lichtschaden 2-4
A	Seeufer Grafschaft	Troubadur Chantalle	Jägerhorn zur Quelle (Regentental) bringen, danach zum zu Aidan (Torheit des Zauberers) bringen	500	-	Langbogen 7-10
A	Ascalon	Armin Saberlin	Mit Sir Tydus reden.	100	-	Endquest im Tutorial
A	Seeufer Grafschaft	Devona	In der Abtei von Ashfurt mit Meerak dem Schreiber sprechen.	250	-	Schild (4)
A	Katakomben	Nekromant Murne	4 Kohlebecken in den Katakomben mit den Kerzen anzünden und zu Murne zurück	250	-	Schutzsymbol E+3
A	Regentental	Jägerhorde	Innerhalb von 3 Minuten einen Bären erlegen und zurück zur Jägerhorde	-	-	Jägerbier
A	Seeufer Grafschaft	Bauer Dirk	5 Preisgekrönte Schweine einfangen und in den Pferch zurückbringen (2 Personen benötigt)	-	25	-
El	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Howland	Einen Skal vernichten und eine Schuppe sammlen, zu Howland zurück	500	-	Feuergeschoss, Wiederherstellungsaura
El	Seeufer Grafschaft	Haversdan	Zu Aziure zum Markt in Foible gehen	250	-	-
El	Markt in Foible	Ralena Stormbringer	Den Golem am Turm vernichten	250	-	Blitzblendung, Blitzspeer
El	Torheit des Zauberers	Aziure	Aziure bei der Ausführung ihres Skills beschützen und die Eismonster besiegen. Aziure ansprechen	250	-	Feuersturm, Glyphe der geringen Energie, Wiederherstellungsaura
Kr	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Van	Den Fluss von Skalen säubern und zu Van zurück	500	-	Raserei, Siegel der Heilung
Kr	Seeufer Grafschaft	Haversdan	zu Kriegsmeister Grast gehen	?	-	-
Kr	Grünhügel Landschaft	Kriegsmeister Grast	3 Grawleindringlinge finden und töten, zu Grast zurück	250	-	Arterientrennung, Schnittwunde, Siegel der Heilung
Kr	Barradins Anwesen	kleiner Thom	Auf dem Weg zum Weinberg Aloesamen töten	250	-	Zyklonaxt, Henkersschlag, Zerstückeln
Kr	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	1 Bossmonster im Weinberg vernichten	250	-	Hammerschlag, Raserei
Me	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Sebedoh	Die Strasse von Skalen säubern, zu Sebedoh zurück	500	-	Empathie, Ätherschmaus
Me	Seeufer Grafschaft	Lady Althea	Am Wasserloch (Seeufer Grafschaft) einen Bullen töten und zurück zu Althea	250	-	Ätherschmaus, Eingebildete Bürde,Trugbild beschwören
Me	Seeufer Grafschaft	Vassar	Von der Torheit des Zauberers nach Osten in die Wälder, die Skale vernichten und zu Vassar zurück	250	-	Rückschlag, Täuschungen brechen
Mö	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Siglo	Nach Südwesten gehen und Gwen finden, Gwen zu Siglo zurückführen (alle Skale müssen vernichtet sein)	500	-	Heilender Hauch, Verbannung
Mö	Ashfurt Abtei	Bruder Mhenlo	Den Abt Paulus in den Katakomben begleiten und am Leben erhalten, zu Bruder Mhenlo zurück	250	-	Siegel des Ruins, Fürbitte der Heilung
Mö	Ashfurt Abtei	Bruder Mhenlo	Skelette auf dem Feld in der SUG killen, zu Mhenlo zurück	250	-	Symbol des Zorns, Vergeltung

(c) Zaphod

Tutorial Quests

Für	Gebiet	Wer	Ausführung	EP	G	3 Info
Mö	Grünhügel Landschaft	Grazden der Beschützer	Farrah Cappo begleiten und am Leben erhalten	**250**	**-**	Schützende Hände, Umkehrung des Schicksals
Ne	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Verata	Am Fluss einen Skal töten und zu Verata zurück	**500**	**-**	Vampirberührung, Tödlicher Schwarm
Ne	Katakomben	Nekromant Murne	Die Fallen in den Katakomben ausschalten und den Nachtmahr besiegen, zurück zu Murne	**250**	**-**	Leben abzapfen, Knochenschreck beleben
Ne	Katakomben	Oberan der Verfluchte	Nach Norden gehen und alle Angreifer töten, zu Oberan zurück	**500**	**-**	Mutlosigkeit, Seelenwiderhaken
Ne	Grünhügel Landschaft	Kasha Blackwood	In den Katakomben die Fanatiker töten, zurück zu Kasha Blackwood	**250**	**-**	Bluterneuerung, Vampirberührung
Wa	Seeufer Grafschaft	Skilltrainer Artemis	Flusskalkönigin töten und zu Artemis zurück	**500**	**-**	Krattschuss, Trollsalbe
Wa	Regentental	Meisterwald-läufer Nente	Einen Pirscher zähmen und zu Nente zurück	**250**	**-**	Tier erquicken, Tier zähmen, Trollsalbe
Wa	Regentental	Ivor Trueshot	5 Pestwürmer töten in 90 Sekunden (Timer)	**250**	**-**	Wind lesen, Kurzdistanzschuss
Wa	Torheit des Zauberers	Aidan	Zu den Wasserfällen im Westen gehen und Aloe töten bis man eine Aloewurzel findet, diese Aidan bringen	**250**	**-**	Brandpfeile, Doppelschuss

(c) Zaphod