

Elona-Hauptspiel

Spr / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh103	1		Kampfvorbereitungen	Sonnenhafen	Seemarschall Bendro	0	0	???	1500	15 SBFP, Istan-Empfehlung
eh104	2		Zaishen-Elite	Sonnenhafen	Feldgeneral Hayao	0	-	Treff Feldgeneral Hayao im Flachland von Jarin. Bildet die Zaishen-Akolythen aus, in dem er sie in einer Kraftprobe besiegt.	1500	125 Gold, 15 SBFP, Kampfauszeichnung
eh105	3		Schülerin Jin	Sonnenhafen	Feldgeneral Hayao	0	-	Macht Euch zur Zehlon Bucht auf und kämpft mit Akolyth Jin gegen einen von Balthasars Ewigen.	1500	125 Gold, Akolyth Jin schließt sich Eurer Gruppe an
eh106	4		Schüler Sousuke	Flachland von Jarin	Feldgeneral Hayao	0	-	???	1500	125 Gold, Akolyth Sousuke schließt sich Eurer Gruppe an
eh107	5		Befehlstraining	Kamadan, Juwel von Istan	Erster Speer Dehvad	0	-	???	250	125 Gold
eh001	6		Der Rat wird Einberufen	Kamadan, Juwel von Istan	Hafenmeister Ahlaro	0	0	Berichtet dem Konsulat von dem Angriff. Sprecht mit dem Ältesten Suhl. Erstatet dem Ältesten Nahlo Bericht. Findet den Ältesten Dahud und erstattet ihm Bericht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Suhl.	2000	150 Gold, 20 SBFP
eh123	7		Eine Seuche in Cantha	Kamadan, Juwel von Istan	Funwa Shento	0	-	Sprecht mit Mhenlo am Konsulatshafen, um etwas über die Geschehnisse in Cantha zu erfahren. Meldet Euch bei Mhenlo, wenn ihr bereit seid, nach Cantha aufzubrechen. Findet den Dockarbeiter Quangnai, um mehr über die Lage in Cantha zu erfahren.	2500	200 Gold
eh122	8		Terror in Tyria	Kamadan, Juwel von Istan	Deras Tenderlin	0	-	Sprecht mit Mhenlo am Konsulatshafen, um mehr über die Lage in Tyria in Erfahrung zu bringen. Sagt Mhenlo, dass ihr bereit seid, nach Tyria zu reisen. Erstatet Löwengardist Neiro im Zentrum für auswärtige Angelegenheiten Bericht und verschafft Euch Zutritt nach Löwenstein und zu den Ländern von Kryta. Informiert Wachführer Sergio, Hauptmann der Löwengardisten, dass ihr in Löwenstein angekommen seid.	2500	200 Gold
eh053	9		Spielzeug ist nicht gleich Spielzeug	Kamadan, Juwel von Istan	Mahk	0	-	Besiegt den wundersamen Dschinn, um an die seltsame Essenz zu gelangen. Ihr habt die wundersame Essenz bekommen. Sagt Mahk, dass er das Spielzeug in die wundersame Essenz tränken soll. Ihr habt das Modellspielzeug erhalten. Benutzt Mahks Modellspielzeug, um einen Vertrag mit den vaabischen Spielzeugkäufern auszuhandeln. Ihr habt Mahks Vertrag erhalten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mahk	1000	Miniatur-Grauer Riese
eh115	10		Champions Erwachen sichern	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0	0	Versammelt die Sonnenspeer-Späher. Setzt Elite-Späher Zusoh von der Situation in Kenntnis. Holt Euch Eure Belohnung ab bei Steinbruchmeister Bohanna	1500	15 SBFP
eh108	12		Der richtige Moment	Große Halle der Sonnenspeere	Kastellan Puuba	0	0	???	1500	125 Gold, 15 SBFP
eh116	11		Ein Land der Helden	Champions Erwachen	Steinbruchmeister Bohanna	0	0	Champions Erwachen darf nicht an die Kosaren fallen. Sobald alle Mitglieder Eurer Gruppe zur Verteidigung von Champions Erwachen bereit sind, spricht mit dem Steinbruchmeister Bohanna. Haltet den Ersten Angriff auf Champions Erwachen auf. Erobert die Landestellen der Kosaren. Zerstört die Befehlskette der Kosaren, indem Ihr ihre Kriegslager angreift. Holt Euch Eure Bekohnung ab bei: Kastellan Puuba	2500	300 SBFP
eh002	13		Auf nach Vaabil	Konsulat	Ältester Suhl	0	0	Fragt Dunkoro in der Kommandostelle in Kourna um Rat, um einen Weg nach Vaabi zu finden. Geht mit Nerashi auf Erkundungstour, um einen Weg durch Jahai zu finden. Bringt die kournische Patrouille zum Schweigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh004	14		Familienbande	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1	-	Sprecht mit Ailonseh Dejarin über Koss und das Familienanwesen. Bringt Ailonsehs Brief zu Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh005	15		Das Dejarin-Anwesen	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1	-	Helft Zudash, wieder in den Besitz seines Anwesens zu gelangen. Schließt "Besitzansprüche" ab. Schließt "Freundliche Übernahme" ab. Schließt "Das Verschwinden der jungen Dame" ab. Schließt "Familienbande" ab. Holt Euch eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	4000	400 Gold, 160 SBFP, Kournische Münze, Kournische Münze
eh109	16		Gejagt!	Yolon-Winkel	Zudash Dejarin	1	0	Fragt Zudash Dejarin nach einem Ort, an dem sich Sonnenspeere verstecken können. Begebt Euch nach Ronjok und fragt den Ältesten Jonah nach einem Unterschlupf für die versprengten Sonnenspeere. Sprecht mit Gardist Bahsi, um Zugang zu dem unterirdischen Komplex zu erhalten. Beseitigt alle Monster in dem Gebiet und richtet eine Kommandostelle der Sonnenspeere ein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh006	17		Ein Lindwurm im Käfig	Marga-Küste	Chuno	1	-	Erschlagt die Kuskale und nehmt deren Fleisch als Köder. Ihr benötigt noch 0 Stücke frisches Fleisch. Legt frisches Fleisch in den Korb am Ufer und lockt damit die wilde Bestie an. Bezwingt die Bestie- Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Chuno.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh119	18		Unstillbarer Appetit	Marga-Küste	Chuno	1	-	???		Zweig mit Wacholderbeeren
eh120	19		Unrote Verteidiger	Marga-Küste	Ältester Jonah	1	-	Schlagt die restlichen kournischen Truppen in die Flucht. Ihr habt noch 0 Gruppen übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh007	20		Fressrausch	Marga-Küste	Chuno	1	-	Stillt Tomas Appetit. Reduziert die Lebenspunkte einen Gegners auf 20%, um Tomas Fertigkeit Fressrausch zu aktivieren. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Chuno.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh113	21		Ein guter Hirte	Marga-Küste	Hirte Zekanu	1	-	Sucht den Hirten Mehnosi an der Marga-Küste auf. Beschützt das Vieh, während der Hirte Mehnosi es an einen sicheren Ort bringt. Mindestens 3 Kühe müssen überleben. Überlebende Kühe 10 von 10. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hirte Zekanu	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh118	22		Das Siegel der Erbeutung	Marga-Küste	Ältester Jonah	1	-	Vernichtet ein geeignetes Ziel und benutzt ein Siegel der Erbeutung, um eine Fertigkeit zu erwerben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	???	???
eh114	23		Melonni meditiert	Marga-Küste	Ältester Jonah	1	-	Führt Melonni durch das Gebiet der Marga-Küste, während sie versucht ein Zwiegespräch mit der Natur zu führen. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete bei der Felsformation verrichtet. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete bei der Felsformation verrichtet. Tötet die angreifenden Kreaturen, während Melonni ihre Gebete beim abgestorbenen Baum verrichtet. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Ältester Jonah	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh110	24		Ohne mich keine Komir	Marga-Küste		1	0		2500	200 Gold, Magrid die Listige schließt sich an
eh008	25		Gesprenkte Ketten	Kommandostelle	Lonai	1	0	Bringt bei Nerashi in der Arkjok-Bastei in Erfahrung, wo Koss und die gefangenen Sonnenspeere sind.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh009	26		Bau des Stützpunktes: Kriegsgefangene	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Begebt Euch zum Treffpunkt mit Dunkoro. Teilt Eure Truppen auf und greift die kournischen Späher an, ohne die anderen auf Euch aufmerksam zu machen. Rettet die Kriegsgefangenen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh010	27		Bau des Stützpunktes: Das Verhör	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Treff Nerashi an der Marga-Küste. Sie hat einen kournischen Späher abgefangen. Verhört Kehtur und versucht, alles aus ihm herauszubekommen, was er weiß. Sagt Nerashi, was mit Kehtur geschehen soll. Vernichtet die Gruppe von Spähern, die die kournischen Bauern bewacht und befreit die Gefangenen! Führt die kournischen Bauern zum Zufluchtsort der Sonnenspeere, wo sie in Sicherheit sind. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP
	28		Bau des Stützpunktes: Das Treffen	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Trefft Euch mit Kerendu und seinen Söhnen, um zu besprechen, wie sie den Sonnenspeeren behilflich sein können. Vernichtet die kournische Späheinheit, bevor sie von Eurem Treffen mit Kerendu berichten kann. Bringt Kerendu zum Zufluchtsort der Sonnenspeere. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai	2500	200 Gold, 100 SBFP

Elona-Hauptspiel

Sp / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh003	29		Koss' Elxier	Kommandostelle	Koss	1	-	Bringt Koss zum Yolon-Winkel und spricht mit Kräuterhändler Makala über das Elixier der Stärke. Begebt Euch mit dem Kräuterhändler Makala auf die Jagd nach einem Zephir-Heckling in der Arkjok-Bastei. Tötet einen Zephir-Heckling. Der Zauberspruch ist fertig! Sprecht mit dem Kräuterhändler Makala, um ihn zu erhalten! Testet Eure neue Kraft, indem Ihr Slort Sumpflös tötet. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kräuterhändler Makala.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh012	30		Ein bischen Aufklärung	Kommandostelle	Dunkoro	1	0	Nehmt Koss mit zur Arkjok-Bastei und redet mit Kräuterhändler Umjabwe, um herauszufinden, was die Dorfbewohner so in Rage bringt. Sorgt für Ablenkung, damit die Dorfbewohner verschwinden können. Schaltet die kournische Eskorte aus. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh013	31		Unter Zentauren	Kommandostelle	Zhed Schattenhuf	1	-	Reist mit Zhed Schattenhuf zum Ahnenbaum bei Turais Weg. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh014	32		Die Werkzeuge des Krieges	Kommandostelle	Dunkoro	1	0	Tötet die kournischen Wächter, die die Zentauren-Waffenhandwerker gefangen halten. Bietet den Zentauren an, zu den Sonnenspeeren zu kommen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh015	33		Lauschangriff	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Sprecht mit Zhed Schattenhuf. Belauscht die kournischen Hauptleute und sammelt Informationen über Komir. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh117	34		Melonni als Anwerber	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Rekrutiert einen Seltene Materialien-Händler. Sprecht mit Melonni. Begleitet Melonni zum Treffen mit ihrem Kontakt in den Sonnenwärtigen Sümpfen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh016	35		Koss als Anwerber	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Rekrutiert einen Seltene Materialien-Händler. Sprecht mit Koss. Begleitet Koss zum Treffen mit seinem Kontakt an der Barbarenküste. Unterstützt Hasakh den Gerissenen gegen die Kosaren. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh017	36		Neue Helden braucht das Land	Kommandostelle	Lonai	1	0	Steigt in der Rang eines Sonnenspeer-Generals auf. Sprecht mit kournischen Priestern, um Euch den Respekt des kournischen Volkes und Beförderungspunkte zu verdienen. Sprecht in der Kommandostelle der Sonnenspeere mit Koss. Rettet die restlichen Sonnenspeer-Einheiten. Hütet Euch vor kournischen Fernaufklärern. Achtet auf Wachfallen. Sprecht mit Kommandeur Suha. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Rojis.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh018	37		Der tollkühne Vater	Kommandostelle	Dunkoro	1	-	Trefft Euch mit Zudash. Begleitet Zudashs Schulden bei den Kosaren. Besiegt Sevads Leute. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh019	38		Das Glück eines Narren	Kommandostelle	Koss	1	-	Besucht Sevad den Erbarmungslosen, um Koss' Gewinne einzutreiben. Findet Jerod den Rückradlosen an der Barbarenküste und fragt ihn nach seinen Schulden bei Sevad dem Erbarmungslosen. Sucht den Schatzhüter von Sevad dem Erbarmungslosen auf und erschlägt ihn, um an den Schatz zu kommen. Gebt Sevad dem Erbarmungslosen 5 angelaufene Platinmünzen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh020	39		Sonderbare Gewässer	Kommandostelle	Melonni	1	-	Erforscht das Gebiet rund um das Wasserwerk. Rettet Turlon. Sprecht mit Turlon. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Lonai.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh021	40		Das Verschwinden der jungen Dame	Dejarin-Anwesen	Hogun der Unwägbar	1	-	Helft Hogun, seine Verlobte vor den rivalisierenden Kosaren zu retten. Tötet Hogun und seine Bande Kosaren. Sprecht mit Ailonseh Dejarin und schaut, ob sie verletzt ist. Eskortiert Ailonseh Dejarin zum Hojanu Lager. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh022	41		Wie tötet man einen Dämon?	Dejarin-Anwesen	Meister der Gerüchte	1	0	Trefft Euch mit dem Meister der Gerüchte in der Schwemmebene von Mahnkelon. Schwächt die Dürre, indem Ihr die Dürrelinge in der Schwemmebene von Mahnkelon tötet. Es verbleiben: 0 von 5 Gruppen. Lasst Euch von Dehjeh weitere Anweisungen geben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Dehjeh.	2500	200 Gold, Meister der Gerüchte schließt sich Eurer Gruppe an.
eh023	42		Besitzansprüche	Passage von Pogahn	Kahan	1	-	Sprecht mit Kwaju. Er wird Euch das Anwesen zeigen. Erkündigt das Anwesen zusammen mit Kwaju und Koss. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Behchu.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh024	43		Freundliche Übernahme	Passage von Pogahn	Behchu	1	-	Treibt Vadahs Schulden für Koss ein. Tretet in Geschäftsverhandlungen mit Verwalter Palmor, um den Besitz Zudash Dejarins zurückzukaufen. "Vertreibt" die kournischen Soldaten vom Land der Dejarins. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zudash Dejarin.	2500	200 Gold, 100 SBFP, Kournische Münze
eh052	44		Die Kommandostelle	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1	-	Errichtet ein sicheres Hauptquartier. Schließt die Quests -Bau des Stützpunktes-Kriegsgefangene-Das Verhör-Das Treffen ab	4000	200 Gold, 160 SBFP
eh025	45		Durchquerung des Ödlands	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1	0	Sprecht mit Komir in der Kommandostelle, um einen Weg durch das Ödland zu finden. Reist mit Zhed zu Mirza, um über die Durchquerung des Ödlands zu sprechen. Trefft Mirza am Rande des Ödlands. Kehrt zu Komir zurück. Trefft Euch mit Komir am Monument zum Gedenken an die Niederlage des Palawa Joko. Untersucht das Monument zum Gedenken an die Niederlage des Palawa Joko. Bringt Zhed dazu, Euch beim Aufspüren von Palawa Joko zu helfen. Geht mit Zhed, damit der mit Dirah Fallenschwanz spricht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Laph Langmähne.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh026	46		Wink mit dem Schattenhuf	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1	0	Sprecht in der Kommandostelle im Zufluchtsort der Sonnenspeere mit dem Zentauren. Begebt Euch zu den Jahai-Klippen und trefft Euch mit Zhed Schattenhuf und seinem Informanten. Sprecht mit dem Meister der Gerüchte. Macht Euch auf zur Kodonur-Kreuzung und spricht mit Haroj Feuermähne. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Rikesh, Wache des Anwesens.	2500	200 Gold, Zhed Schattenhuf schließt sich Eurer Gruppe an.
eh027	47		Rätselhafte Nachricht	Zufluchtsort der Sonnenspeere	Lonai	1	0	Reist zum Treffpunkt auf den Jahai-Klippen, um den Ursprung der rätselhaften Nachricht herauszufinden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gerüchte-Adeptin.	2500	200 Gold, 100 SBFP
eh111	48		Für einen Preis	Jahai-Klippen	Magrid	1	0		2500	200 Gold, Kournische Münze
eh028	49		Geheimnisse in den Schatten	Jahai-Klippen	Meister der Gerüchte	1	0	Trefft Euch mit Dehjeh, einer Verbündeten des Meisters der Gerüchte. Vernichtet die Dämonen. Verbleibende Gruppen: 0 von 3. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Dehjeh.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh121	50		Mirzas letztes Gefecht	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Verteidigt das Zentauren-Dorf. Ihr habt noch 0 Gruppen übrig. Mirza Steppenläufer muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh087	51		Der Letzte seiner Art	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Die Zentauren brauchen mehr Graue-Riesen-Eckzähne. Sammelt noch 0, bevor Ihr ins Dorf zurückkehrt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh029	52		Ein Haufen Probleme	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Findet Yera Schnellblick in den Sonnenwärtigen Sümpfen und befragt ihn über die befallenen Pflanzen. Untersucht 0 weitere verdächtige Pflanzen auf Anzeichen der Krankheit. Berichtet Mirza Steppenläufer an Turais Weg, was ihr herausgefunden habt.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh030	53		Gequälte Länder	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Sucht die Quelle der Verdorbenheit, indem Ihr die gequälten Länder bezwingt und reinigt. Ihr müsst noch 0 davon bezwingen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze

Elona-Hauptspiel

Spr / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh031	54		Qual der Ahnen	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Sucht und reinigt die verdorbenen Sprößlinge bei Turais Weg. Vernichtet alle gemeinen Inkarnationen, auf die Ihr trifft. Ihr müsst noch 0 Sprösslinge reinigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	4000	200 Gold, Kournische Münze
eh032	55		Extrem starker Befall	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Vernichtet 0 Ahnen-Sprösslinge, um den Ahnenbaum zu reinigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	2500	200 Gold, Kournische Münze
eh054	56		Die Schlacht am Turais Weg	Turais Weg	Mirza Steppenläufer	1	-	Begebt Euch zur Zentaurentruppe an Turais Weg. Haltet Stellung gegen die Nachtmahrhorde. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Mirza Steppenläufer.	4000	400 Gold, Kournische Münze
eh033	57		Die Lindwürmer sind los	Rilohn-Refugium	Mahzu	1	-	Geht mit Koss zur Schwemmebene von Mahnkelon und trifft Euch mit Wekehsa. Begleitet Wekehsa zu seinem Treffpunkt. Besiegt Fürst Yama den Rachsüchtigen und seine Wachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Wekehsa.	2500	200 Gold, Bananen-Sense Schaden 10-10 Zweihändig
eh034	58		Sammelt die Fürsten	Terassen von Wehhan	Kuwame	1	0	Reist zu den Yahtendi-Schluchten und trifft Kehanni Nutu, Priesterin von Lyssa. Trefft Euch mit dem Sucher der Gerüchte. Trefft Kehanni im Vehtendi-Tal. Organisiert eine Einladung für das Fest von Lyss. Reist durch das Forum-Hochland. Trefft Euch mit Priesterin Haila. Wascht am Quell der Lyss Schmutz und Heket-Blut von Eurer Ausrüstung. Sprecht mit der Priesterin Haila, um einen raschen Blick auf das Fest zu erhaschen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Vaabi-Festleiter.	4000	400 Gold, Handelsvertrag, Handelsvertrag
eh035	59		Ende gut, alles gut	Der Kodash-Basar	Fürstlicher Vorkoster Rendu	2	0	Trefft Kehanni beim Spiegel von Lyss. Schmeichelt Euch bei Bokka dem Prächtigen in seinem Palast in Makuun der Leuchtenden ein. Lasst Euch mit Vaughn dem Alten im Amphitheater von Bokka sehen. Eine Falle! Besiegt die kournischen Elitetruppen! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürstlicher Schatzmeister Oluda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh036	60		Alte Freunde	Der Kodash-Basar	Sergeant Bolrob	2	-	Sprecht mit Sergeant Bokkun über das Heketgerücht. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Tanmod.	1000	150 Gold
eh037	61		Der Schwur der Handelsfürsten	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2	0	Die Fürsten von Vaabi warten in den Hallen von Chokhin auf Euch. Besiegt die eindringenden Truppen und beschützt den Boten Lyssas. Sprecht mit dem Boten Lyssas. Eilt zum Spiegel von Lyss und findet heraus, was am Großen Platz von Selbekeh vor sich geht. Hört Euch Morgahns Erklärung an. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hohepriester Vahmani.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh038	62		Muskeln oder Grips	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2	-	Helft Zerai dem Lehrling, sich zwischen Norgu und Goren zu entscheiden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Goren.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh039	63		Angriff auf Kodash	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2	0	Geht mit Koss und Melonni zu Butoh dem Kühnen und spricht mit ihm über die Verteidigung des Großen Forums von Vaabi. Helft das Große Forum von Vaabi zu verteidigen. Sollte es fallen, wird auch der Basar von Kodash fallen. Sprecht mit Butoh dem Kühnen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Zerai dem Lehrling.	2500	250 Gold, 10 LBP
eh040	64		Herz oder Verstand: Ronjok in Gefahr	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2	0	Nehmt Melonni mit nach Ronjok an der Marga-Küste und spricht mit dem Ältesten Jonah. Folgt Melonnis Wegbeschreibung und nehmt das Gebiet um Ronjok unter die Lupe. Beendet Hahlas Alträume. Vernichtet die Qualendämonen. Sprecht mit der Träumerin Hahla. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Träumerin Raja.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh041	65		Herz oder Verstand: Garten in Gefahr	Der Kodash-Basar	Zerai der Lehrling	2	0	Holt Koss und findet Heckenhexer Lohhaj im Garten der Finsternis. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gärtnermeister Kobahl.	2500	250 Gold, 10 LBP
eh042	66		Kehanni muss gewarnt werden	Makuun die Leuchtende	Fürstlicher Schatzmeister Oluda	2	0	Warnt Kehanni vor Vareshs Truppen. Vernichtet die Vorhut, die den Tempel angreift. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hohepriester Vahmani.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh073	67		Die miserabelste Aufführung, die jemals stattfand	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prachtige	2	-	Sprecht mit Theaterleiter Daudi und findet heraus, wie es den Kourniern möglich war, die Schauspielakademie zu infiltrieren. Kehrt zu Fürst Bokka dem Prächtigen zurück und berichtet, was Ihr erfahren habt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh072	68		Die Show muss weitergehen	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prachtige	2	-	Richtet Theaterleiter Daudi aus, dass der Fürst ein anderes Stück will, um sein sehnsüchtiges Herz zu besänftigen. Und zwar jetzt! Findet einen Schriftsteller, der ein neues Skript verfasst, das dem Fürsten Vergnügen bereitet. Findet Sijo und überzeugt ihn, ein neues Stück für den Fürsten zu schreiben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Theaterleiter Daudi.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh069	69		Sommer für Bokka	Makuun die Leuchtende	Theaterleiter Daudi	2	-	Findet Ola den Außergewöhnlichen beim Spiegel von Lyss und überredet ihn, bei dem neuen Stück mitzuspielen. Findet Amadi und befreit sie von den Kourniern. Überzeugt Amadi davon, dass sie in dem neuen Stück auftreten muss. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Theaterleiter Daudi.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh067	70		Verbrannte Erde	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prachtige	2	-	Sprecht mit Dijj und findet heraus, was im Vehtendi-Tal passiert. Untersucht die Gegend rund um die Unruhen und beseitigt jedwede Feinde. Berichtet Dijj, dass die feindlichen Kreaturen vernichtet wurden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh066	71		Das Risstal	Makuun die Leuchtende	Fürst Bokka der Prachtige	2	-	Versiegelt die Risse im Vehtendi-Tal indem ihr alle Dämonen besiegt, die die Risse umringen. Noch zu versiegelnde Risse: 0. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Fürst Bokka der Prachtige	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh043	72		Gorens Hab und Gut: Teil 1	Makuun die Leuchtende	Goren	2	-	Begleitet Goren, während er seine Waffen findet. Begleitet Goren, während der seine Rüstung findet. Begleitet Goren, während er sein wertvollstes Besitztum findet: einen funkelnden Stein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Xunlai-Agentin Momo.	2000	Goren schließt sich Eurer Gruppe an
eh068	73		Gorens Hab und Gut: Teil 2	Honorhügel	Xunlai-Agentin Momo	2	-	Bringt Goren und seinen funkelnden Stern in die verborgene Stadt von Ahdashim, um den Stein dort zu verstecken. Kämpft gegen den Babydrachen. Sprecht mit dem Babydrachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Xunlai-Agentin Momo	2000	250 Gold
eh044	74		Nur für Eure Ohren bestimmt	Bastion von Dzagonur	Kommandeur Tanmod	2	-	Findet Sergeant Bokkun in der Sebelkeh-Basilika. Er wird wissen, wo die Heket sind. Belauscht die Gespräche der Heket Krieger. Erlangt Erkenntnisse über den bevorstehenden Angriff der Heket. Beschafft weitere Einzelheiten über die nahende Lieferung. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Tanmod.	1500	200 Gold
eh075	75		Vernichtet die Harpyien	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	-	Findet die Harpyienhorste in der Wildnis von Bahdza und vernichtet sie. Es verbleiben 0 Horste. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh074	76		Der Klang alter Hörner	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	-	Besucht einige von Ahmturs alten Freunden und Bekannten. Findet geeignete Verstärkung. Besucht Ordash im Kodash-Basar. Besucht den Archivar Mijir in den Hallen von Chokhin. Beratet Euch mit dem General im Ruhestand Poruk im Vehtendi-Tal. Sprecht mit Hervahn dem Lästigen in Makuun der Leuchtenden. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, Handelsvertrag

Elona-Hauptspiel

Spr / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
eh071	77		Die Suche nach Überlebenden	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	-	Sucht Ahmtur den Starken und die anderen Soldaten beim Spiegel von Lyss. Sucht in den Ruinen des Spiegels von Lyss und der Umgebung nach Überlebenden der Finsternis und rettet sie. 0 von 3 Überlebenden Gruppen übrig. Eskortiert Tuwahan zum Kodash-Basar. Begleitet die Familie von Kodash-Basar. Helft den Schülern, ihre Zuflucht beim Kodash-Basar zu erreichen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh070	78		Rückeroberung des Tempels	Bastion von Dzagonur	Leutnant Murunda	2	-	Treff Leutnant Murunda und ihre Soldaten am Spiegel von Lyss. Tötet die Dämonen, die die Selbelkeh-Basilika heimsuchen. 0 und 7 Gruppen übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh045	79		Reiseunterbrechung	Bastion von Dzagonur	Kommandeur Tanmod	2	-	Trefft Euch mit Späherin Dehra. Fangt die Waffenfracht ab. Holt Euch Eure Belohnung bei: Kommandeur Tanmod.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh046	80		Hilfe vom Orden	Der Spiegel von Lyss	Hohepriester Vahmani	2	0	Bittet den Orden der Gerüchte um Beistand. Nehmt den Meister der Gerüchte mit und setzt die Alkolythen ein, um Euch gegen die Bedrohung durch die Margoniter zu verteidigen. Setzt die Alkolythen zur Verteidigung gegen die Dämonen ein. Schützt Norgu vor den Angreifern. Sprecht mit Norgu. Setzt Fürst Ahmtur den Starken davon in Kenntnis, dass der Orden der Gerüchte helfen wird, die Zitadelle von Dzagon zu schützen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Leutnant Murunda.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh047	81		Verzweifelte Maßnahmen	Forum-Hochland	Kamveh	2	-	Tötet Render, die Anführerin der Harpyien, im Forum-Hochland. Eliminiert den Kommandeur der Heket Harrk. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kamveh.	2000	250 Gold, 10 LBP
eh056	82		Wo ist er hingegangen?	Seborhin-Garten	Gartenbaukünstler Hinon	2	-	Findet den Gärtner Tidak uns sagt dem faulen Sack, dass er wieder an die Arbeit gehen soll. Tötet die anrückenden Bestien, die Tidak den Gärtner bedrohen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gartenbaukünstler Hinon.	1500	200 Gold, Handelsvertrag
eh057	83		Froschplage	Seborhin-Garten	Gartenbaukünstler Hinon	2	-	Vernichtet die Heket im Garten von Seborhin. Es verbleiben: 0 von 10 Gruppen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Gartenbaukünstler Hinon.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh055	84		Geschenk der Dschinn	Gemeinde Mihanu	Bibliotheksgesandter Chukeht	2	-	Treff den Bibliotheksgesandten Chukhet in der Verborgenen Stadt von Ahdashim. Besiegt den Feuerschinn-Fürsten und besorgt Euch seine Essenz. Besiegt den Wasserschinn-Fürsten und besorgt Euch seine Essenz. Platziert die Essenzen in den entsprechenden Altären im Gewölbe. Flieht vor der Horde der Dschinn! Holt Euch Eute Belohnung ab bei: Bibliotheksgesandter Chukhet.	4000	1000 Gold, Handelsvertrag, Handelsvertrag
eh058	85		Botanische Recherchen	Güter von Chokhin	Bibliothekar Kahnu	2	-	Sprecht mit Hinon, dem Gartenbaukünstler, und findet den Standort der Mehkuunah Pflanze. Bringt eine Probe der Mehkuunah Pflanze zur Analyse zu Bibliothekar Kahnu zurück. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Bibliothekar Kahnu.	2000	250 Gold, Handelsvertrag
eh077	86		Tempel der Monolithen	Überreste Sahlahjars	Offizier Lohru	3	-	Untersucht das Gebiet, das von Angriffen der gravierten Monolithen heimgesucht wird. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Offizier Lohru.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh076	87		Eine Demonstration der Stärke	Überreste Sahlahjars	Offizier Lohru	3	-	Berichtet Palawa Joko über den großen margonitischen Tempel in der Schwefel-Einöde. Meldet Euch bei Offizier Lohru in den Ruinen von Sahlahja. Meldet Euch bei Offizier Lohru in der Schwefel-Einöde. Sie wird Euch Diener zur Seite Stellen. Zerstört den großen margonitischen Tempel mit der Rune. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Palawa Joko.	4000	400 Gold, 15 LBP
eh048	88		Geschäft ist Geschäft	Überreste Sahlahjars	Sahlahjar der Tote	3	0	Trefft Euch mit Palawa Joko in Jokus Domäne. Helft Palawa Joko, einen Teil seiner Armee wieder unter seine Kontrolle zu bringen, indem Ihr General Huduh besiegt. Erobert den Knochenpalast von Vareshs Vorhut zurück und besiegt Zadukar den Gesegeten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Priester Kehmtut.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh049	89		Dunkle Horde	Knochenpalast	Priester Kehmtut	3	0	Bringt Eurem großen Wurm bei, wie man belagert, indem Ihr einen älteren Belagerungswurm verschlingen lasst. Vernichtet die dunkle Horde, die den Zugang zu den Ruinen von Morah bewacht, indem Ihr Jundu-Belagerung einsetzt. Fällt den Einsamen Riesen mit Eurem Belagerungswurm-Angriffen, um einen Weg zu den Ruinen von Morah zu öffnen. Sprecht mit Hauptmann Mehah. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hauptmann Mehah.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh060	90		Heißhunger	Knochenpalast	Knochenschmied Rokel	3	-	Sammel Heket-Beine, um Rokels grenzenlosen Hunger zu stillen. Ihr habt bisher 10 von 10 Heket-Beinen gesammelt. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Knochenschmied Rokel.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh090	91		Ein seltsames Gespann	Knochenpalast	Palawa Joko	3	-	Reist zum Alkalibecken und bittet um eine Audienz bei dem toten Kriegsherrn. Trefft Euch mit dem untoten Kriegsherrn. Besiegt Kareh Ossa und seine untoten Wachen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: General Farrund.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh088	92		Stöcke und Steine	Knochenpalast	Awata	3	-	Zerstört die gravierten Monolithen und sammelt ihre Scherben. Ihr braucht noch 0, um Eure Auswahl zu vervollständigen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Awata.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh086	93		Die Rückkehr des untoten Königs	Knochenpalast	Palawa Joko	3	-	Haltet die umherwütenden Untoten in Jokus Domäne auf. Noch 0 Untoten-Gruppen übrig.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh089	94		Unter neuer Leitung	Alkalibecken	General Farrund	3	-	Überzeugt die Kommandeure von Kareh Ossas Truppen, sich auf Jokus Seite zu schlagen. Noch 4 von 4 Kommandeuren übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Palawa Joko.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh081	95		Der kalte Hauch der Vergangenheit	Höhle der Vergessenen	Vissch Rakishh	3	-	Reist zu den Giftigen Auswüchsen und findet den Stab der Nebel, bevor Kampfherr Turgar ihn entdeckt. Besiegt den Kampfherrn Turgar, bevor er das Ritual abschließt, das den Stab der Nebel aktiviert. Bergt den Stab der Nebel. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Buuran.	4000	400 Gold, 15 LBP
eh079	96		Vergessene Rache	Höhle der Vergessenen	Vissch Rakishh	3	-	Tötete 40 Margoniter. Noch 40 Margoniter übrig. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Vissch Rakishh.	2500	200 Gold, 10 LBP
eh050	97		Den König abweisen	Die Zerklüfteten Schluchten	Altehrwürdiger König Jahnus	3	-	Schlagt den Altehrwürdigen König Jahnus und seine königlichen Wache. Findet Myrsh, den Anführer der Sklavengeister und erzählt ihm von Jahnus' Niedergang.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh078	98		Eigensinniger Fremdenführer	Die Zerklüfteten Schluchten	Kurator Ruras	3	-	Findet Kane. Rettet Kane. Begleitet Kane zurück zu Kurator Ruras. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kurator Ruras.	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh080	99		Die Geweihte Stelle	Giftige Auswüchse	Buuran	3	-	Bringt den Stab der Nebel an die Geweihten-Stelle. Werft den Stab der Nebel in die Geweihten-Stelle. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Buuran.	4000	400 Gold
eh112	100		Pilgerreise	Das Zerrissene Herz	Ganji	3	-	???	2500	200 Gold, Antik-Artefakt
eh100	101		Die Käuze	Jahai in Finsternis	Hauptmann Yithlis	4	-	Begleitet die Käuze zum Tor der Qualen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kommandeur Thurnis	2500	200 Gold
eh061	102		Komirs Suche	Tor der Angst	Rahmor	4	0	Treff Komir in der Domäne der Angst. Reist mir Komir zum Tor der Geheimnisse. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüter Halysst.	2500	200 Gold, 30 LBP
eh082	103		Aus dem Geschichtsbuch der Gewalt	Tor der Angst	Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang	4	-	Befreit die gebundenen Seelen der Kaiserlichen Gardisten aus Shiros Kosntrukten. Ihr habt 0 von 3 Seelen befreit. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang.	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis
eh098	118		Der Apostat	Tor der Angst	Apostat	4	-	Begleitet den Apostaten, während er seine Aufzeichnungen holt. Beschützt den Apostaten vor dem margonitischen Pirscher! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Apostat	2500	200 Gold, 30 LBP

Elona-Hauptspiel

Spr / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info	
eh099	119		Wahrheitsfindung	Tor der Angst	Kaiserlicher Hauptmann Shi Wang	4	-	Macht die Wahrsagerin in der Domäne der Angst ausfindig und besiegt sie. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Kaiserliche Hauptmann Shi Wang	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis	
eh051	104		Unkartiertes Gelände	Tor der Qualen	Pehai	4	0	Bringt Dunkoro zu einem Treffen mit Kormir in Jahai der Finsternis. Reist mit Kormir und Dunkoro durch Jahai der Finsternis. Sprecht mit dem gefolterten Sonnenspeer. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Jarindok.	2500	200 Gold, 30 LBP	
eh085	105		Die Nachtaktiven	Tor der Qualen	Keshsek	4	-	Patrouilliert Jahai in Finsternis und schaut, ob es irgendwelche Anzeichen für Feinde gibt. Eriedigt jeden Feind, der Euch unterwegs in die Quere kommt. Vernichtet Abaddons Adjutanten und den Emissär von Dhuum. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Keshsek.	2500	200 Gold, 30 LBP	
eh084	106		?verlorener Wein?	Tor der Qualen	Neersi	4	-	Vernichtet die Scheusale, die Neersis Wein in Beschlag genommen haben. Findet Neersis Wein. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Neersi.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh083	107		Das dunkle Tor	Tor der Qualen	Neersi	4	-	Besiegt Dhuums Emissär und schließt das Tor zu den Klippen von Jahai. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Neersi.	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh059	108		Feinde in den eigenen Reihen	Tor der Qualen	Hüterin Jinyssa	4	-	Spürt Rukkassa in Jahai in Finsternis auf. Besiegt den besessenen Rukkassa. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Jinyssa	2000	200 Gold, 30 LBP	
eh091	109		Angriff ist die beste Verteidigung	Tor der Qualen	Hüterin Jinyssa	4	-	Wehrt den Angriff von Abbadons Truppen auf Jahai in Finsternis ab. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Jinyssa	4500	400 Gold, 100 LBP, Graviertes Geheimnis	
eh092	110		Jagd auf Dämonen	Tor der Qualen	Churrazek	4	-	Spürt den Großen Zehtuka in Jahai der Finsternis auf. Erschlagt den Dämon, der den Großen Zehtuka bedrängt. Folgt dem Großen Zethuka. Hebt "die Schwärze" aus. Tötet den Eifrigen Amarantha und seine Diener. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Churrazek	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh093	111		Die verschollene Patrouille	Tor der Qualen	Kommandeur Thurnis	4	-	Untersucht das Schicksal der Patrouille vom Hauptmann Yithlis. Schlagt den Angriff der Dämonen nieder. Hauptmann Yithlis muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hauptmann Yithlis	2500	200 Gold	
eh062	112		Aleine in der Dunkelheit	Tor der Geheimnisse	Hüter Halysi	4	0	Trefft Komir in der Domäne der Geheimnisse. Sucht zusammen mit Komir in der Domäne der Geheimnisse nach dem verschwundenem Späher. Beschützt Ahtok vor der angreifenden Margonitern. Sprecht mit Ahtok. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Runenorakel.	2500	200 Gold, 30 LBP	
eh094	113		Eine flackernde Flamme	Tor der Geheimnisse	Scorch Glutspitze	4	-	Besiegt die Dämonen, die den Weg zu den Titanen versperren. Noch übrig: 0 Gruppen. Sucht den Rat des Titanen, Ignis Cruor. Besiegt den Titanen! Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Scorch Glutspitze	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh095	114		Nieder mit den Titanen	Tor der Geheimnisse	Scorch Glutspitze	4	-	Sucht den Titanen Securis Phasmatis und vernichtet ihn. Findet und besiegt den letzten Titanen, Letum Contineo. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Scorch Glutspitze	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh096	115		Kennt Eure Feinde	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4	-	Reist zum Tor der Angst und spricht mit dem Apostaten. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh097	116		Haltet die Stellung	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4	-	Helft den Hütern, ihre Stellung gegen die margonitischen Truppen zu verteidigen. Unterstützt die Hüter bei der Abwehr weiterer margonitischer Truppen. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüterin Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh101	117		Verlorene Fährte	Tor der Geheimnisse	Hüter Kauniss	4	-	Begleitet Kauniss zur Bibliothek der Gräuel. Kauniss muss überleben. Beschützt Kauniss während der Beschörung der Nebel. Kauniss muss überleben. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Hüter Kauniss	2500	200 Gold, Graviertes Geheimnis	
eh063	120		Margrid aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Margrid die Listige	4	-	Trefft eine Vereinbarung mit Margrids Mannschaft.	2500	Magrid die Listige schließt sich Eurer Gruppe an.	
eh064	121		Sousuke aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Alkolyth Sousuke	4	0	Sprecht mit General Hayao und besiegelt Sousukes Treueeid.	2500	Alkolyth Sousuke schließt sich Eurer Gruppe an.	
eh065	122		Norgu aufnehmen	Thron der Geheimnisse	Norgu	4	0	Trefft mit Korvus eine Vereinbarung über die Aufführung von "Norgus Finsternis".	2500	Norgu schließt sich Eurer Gruppe an.	
eh102	123		Eine Bresche im stygischen Schleier	Tor der Pein	Adept der Gerüchte	4	-	Besiegt die anrückenden Dämonenhorden. Vernichtet die Unterfürsten der Dämonen, um die magischen Fesseln am Eingang zu den Bruttunneln zu lösen. Verbleibende Dämonen-Unterfürsten: 0 von 2. Holt Euch Eure Belohnung ab bei: Adept der Gerüchte	10000	???	
>> LEGENDE <<						>> MAP <<		>> QUESTS <<			
Screenshot aus dem Logbuch bereits vorhanden!						Istan	0	0	Primär Quest		
Screenshot aus dem Logbuch fehlt noch! (bitte Weiterleiten)						Kourna	1	1	Skill Quest		
						Vaabi	2	2	Klassen Quest		
						Ödland	3	3	Klassenwechsel Quest		
						Reich der Qual	4	4	Attribut Quest		
							5	5	Gunst der Götter Quest		
							6	6	Meisterquest		