

Tyria-Tutorial

Ser / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt001	1		Nachricht von einem Freund	Ascalon	Stadtschreiber (Eingang)	0	-	mit Sir Tydus sprechen	100	10 Gold, Startquest im Tutorial
tt002	2		Eine zweite Klasse (Waldläufer)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Waldläufer zu werden, sucht Meisterwaldläufer Nente	250	-
tt003	3		Eine zweite Klasse (Mönch)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Mönch zu werden, sucht Bruder Mhenlo	250	-
tt004	4		Eine zweite Klasse (Elementarmagier)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Elementarmagier zu werden, sucht Elementarmagierin Aziure	250	-
tt005	5		Eine zweite Klasse (Mesmer)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Mesmer zu werden, sucht Lady Althea	250	-
tt006	6		Eine zweite Klasse (Nekromant)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Nekromant zu werden, sucht Meisterin Munne	250	-
tt007	7		Eine zweite Klasse (Krieger)	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Um in Eurer zweiten Klasse ein Krieger zu werden, sucht Kriegsmeister Grast	250	-
tt008	8		Banditenüberfall	Ascalon	Baron Egan	0	-	Die Truhe der Banditen in der Seeufer Grafschaft zurückholen, zu Devona gehen	250	Großes Schild (Rüstung +5 gg. Charr/ Leben +15), Flammenartefakt (Rüstung +5 gg. Feuer- Angriffe/ Energie +5 bei Verzauberung)
tt009	9		Der Gift Verschlinger	Ascalon	Baron Egan	0	-	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
tt010	10		Armer Mieter	Ascalon	Namar	0	-	Mit dem Müller Upton in der Seeufer Grafschaft sprechen, den Honig über die Brücke bringen und zurück zu Upton	500	Schutzsymbol E+3
tt011	11		Charr in den Katakomben	Ascalon	Prinz Rurik	0	-	Bruder Mhenlo (Aschfurt Abtei) & Nekromantin Murne (Katakomben) ansprechen, Oberan (Katakomben) suchen, Zahn zu Prinz Rurik	250	100 Gold
tt012	12		Charr vor dem Tor	Ascalon	Prinz Rurik	0	-	In der Seeufer Grafschaft bei Prinz Rurik melden, ihm folgen und die Charrs vernichten, danach wieder bei Prinz Rurik melden	200	Schwert 6-9
tt013	13		Der unberechenbare Zauberer	Ascalon	Sandre Elek	0	-	Ralena Stormbringer (Markt von Foible) ansprechen, Orion suchen (Torheit des Zauberers) und wieder zu Sandre Elek zurück	250	Stab Blitzschaden 3-5, E+3
tt014	14		Kriegsvorbereitungen (Waldläufer)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Artemis der Waldläuferin	250	-
tt015	15		Kriegsvorbereitungen (Mönch)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Ciglo dem Mönch	250	-
tt016	16		Kriegsvorbereitungen (Elementarmagier)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Howland dem Elementarmagier	250	-
tt017	17		Kriegsvorbereitungen (Mesmer)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Sebedoh der Mesmerin	250	-
tt018	18		Kriegsvorbereitungen (Nekromant)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Verata dem Nekromanten	250	-
tt019	19		Kriegsvorbereitungen (Krieger)	Ascalon	Sir Tydus	0	2	Sprecht in der Seeufer-Grafschaft mit Van dem Krieger	250	-
tt020	20		Ärger im Wald	Ascalon	Stadtschreiber (Ausgang)	0	-	Zu Devona (Seeufer-Grafschaft) gehen, ihr folgen und die Grawle vernichten, danach Devona ansprechen	500	Kriegshammer 8-10
tt021	21		Der Weg zum Ruhm	Ascalon	Armin Saberlin	0	0	Mit Sir Tydus reden.	100	Endquest im Tutorial
tt022	22		Der große Umhang des kleinen Thom	Seeufer Grafschaft	Alison die Gerberin	0	-	Alison einen Bärenpelz bringen und dann den Mantel zum kleinen Thom bringen	250	Axt 5-10, Stab Chaossschaden 3-5
tt023	23		Der Ersatz des Ausreißers	Seeufer Grafschaft	Der alte Mac	0	-	Dem alten Mac ein Verschlingerei geben	250	Stab Lichtschaden 2-4, E+3
tt024	24		Beunruhigende Gerüchte	Seeufer Grafschaft	Devona	0	0	Den Schreiber Meerak ansprechen und dessen Botschaft Armin Saberlin bringen -dieses Quest nannte sich früher Die Charr Bedrohung-	250	Schild (4)
tt025	25		Widerstand gegen den König	Seeufer Grafschaft	Devona	0	-	In der Grünhügel Landschaft drei Bewohner zu der Quest befragen (NICHT den Kriegsmeister)	500	-
tt026	26		Zehnt für die Abtei von Aschfurt	Seeufer Grafschaft	Devona	0	-	Grazden (Grünhügel Landschaft) ansprechen und wieder zu Devona zurück	250	1 Fertigkeitenpunkt
tt027	27		Gwens Flöte	Seeufer Grafschaft	Gwen	0	-	Gwens Flöte vom Flussufer wiederbeschaffen	250	Gwen kann hilfreich sein und heilt die Gruppe unterwegs im Tutorial
tt028	28		Ein Geschenk für Althea	Seeufer Grafschaft	Hauptmann Osiric	0	-	SUG: Perle (Upton Flussufer), Anhänger (Truhe) & Feder (Pferch Aschfurt) zu Hauptmann Osiric bringen.	250	Schutzsymbol E+3
tt029	29		Weitere Abenteuer	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	0	Mit Devona in der Seeufer Grafschaft sprechen	250	-
tt030	30		Der Eiersucher	Seeufer Grafschaft	Herzog Gaban	0	-	Fadden in der Höhle beim Eiersuchen beschützen, zum Herzog zurück	150	2 Verschlingereier
tt031	31		Abenteuer mit einem Verbündeten	Seeufer Grafschaft	Lina die Heilerin	0	-	Mit einem anderen Spieler eine Gruppe bilden und zu Lina zurück	100	Siegel der Wiederbelebung (3)
tt032	32		Das Wurmproblem	Seeufer Grafschaft	Pitney	0	-	1 Verschlingerei besorgen, zu Pitney bringen, ihm folgen, die Wurmkönigin töten, zurück zu Pitney	250	Stab Feuerschaden 3-5
tt033	33		Der preisgekrönte Moa	Seeufer Grafschaft	Pitney	0	-	In den Katakomben den Kadaver des Vogels suchen und zu Pitney zurück	250	Stab Lichtschaden 3-5 E+3, Langschwert 6-9
tt034	34		Jenseits des Walls	Seeufer Grafschaft	Torwächter Torin	0	-	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, Tödlicher Cestus Dunkelschaden 3-5
tt035	35		Das Horn des Jägers	Seeufer Grafschaft	Troubadur Chantalle	0	-	Jägerhorn zur Quelle (Regental) bringen, danach zu Aidan (Torheit des Zauberers) bringen	500	Langbogen 7-10
tt036	36		Die preisgekrönten Schweine (Miniquest)	Seeufer Grafschaft	Bauer Dirk	0	-	5 Preisgekrönte Schweine einfangen und in den Pferch zurückbringen (mit 2 Personen geht schneller aber kein muss, der Bauer muss ausserhalb des Pferchs stehen)	0	25 Gold
tt037	37		Elementarmagier-Prüfung (Elementarmagier)	Seeufer Grafschaft	Howland der Elementarmagier	0	2	Einen Skal vernichten und eine Schuppe sammeln, zu Howland zurück	500	Feuergeschoss, Wiederherstellungsaura
tt038	38		Eine neue Elementarmagier-Trainerin (Elementarmagier)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	In der Torheit des Zauberers mit der Elementarmagierin Aziure sprechen	250	-
tt039	39		Die Prüfung des Kriegers (Krieger)	Seeufer Grafschaft	Van der Krieger	0	2	Den Fluss von Skalen säubern und zu Van zurück	500	Raserei, Siegel der Heilung
tt040	40		Ein neuer Krieger-Trainer (Krieger)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Nach Nordwesten gehen und zu Kriegsmeister Grast	250	-
tt041	41		Mesmer-Prüfung (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Sebedoh die Mesmerin	0	2	Die Strasse von Skalen säubern, zu Sebedoh zurück	500	Empathie, Ätherschmaus
tt042	42		Eine neue Mesmer-Trainerin (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Zu Lady Althea gehen und mit ihr sprechen	250	-
tt043	43		Die Bürde eines Mesmers (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Lady Althea	0	2	Am Wasserloch (Seeufer Grafschaft) einen Bullen töten und zurück zu Althea	250	Ätherschmaus, Eingebildete Bürde, Trugbild beschwören
tt044	44		Beherrschungsmagie (Mesmer)	Seeufer Grafschaft	Vassar	0	2	Von der Torheit des Zauberers nach Osten in die Wälder, die Skale vernichten und zu Vassar zurück	250	Rückschlag, Täuschungen brechen
tt045	45		Mönch-Prüfung (Mönch)	Seeufer Grafschaft	Ciglo der Mönch	0	2	Nach Südwesten gehen und Gwen finden, Gwen zu Ciglo zurückführen (alle Skale müssen vernichtet sein)	500	Heilender Hauch, Verbannung

Tyria-Tutorial

Seq / ID	Nr	Note	Name	Gebiet	Auftraggeber	Map	Quest	Ausführung	EP	Gold / Items / Skills / Info
tt046	46		Ein neuer Mönch-Trainer (Mönch)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Geht nach Südwesten Richtung Aschfurt und weiter zur Abtei, sucht Bruder Mhenlo.	250	-
tt047	47		Nekromanten-Prüfung (Nekromant)	Seeufer Grafschaft	Verata der Nekromant	0	2	Am Fluss einen Skal töten und zu Verata zurück	500	Vampirberührung, Tödlicher Schwarm
tt048	48		Ein neuer Nekromanten-Trainer (Nekromant)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Nach Südwesten gehen und nach der Abtei weiter in die Katakomben, sucht die Nekromantin Munne	250	-
tt049	49		Waldläufer-Prüfung (Waldläufer)	Seeufer Grafschaft	Artemis die Waldläuferin	0	2	Flusskalkönigin töten und zu Artemis zurück	500	Kraftschuss, Trollsaipe
tt050	50		Ein neuer Waldläufer-Trainer (Waldläufer)	Seeufer Grafschaft	Haversdan	0	2	Nach Südwesten gehen und Meisterwaldläufer Nente finden.	250	-
tt051	51		Die Mission eines Mönchs (Mönch)	Aschfurt Abtei	Bruder Mhenlo	0	2	Den Abt Paulus in den Katakomben begleiten und am Leben erhalten, zu Bruder Mhenlo zurück	250	Siegel des Ruins, Fürbitte der Heilung
tt052	52		Balthasars Segnungen (Mönch)	Aschfurt Abtei	Bruder Mhenlo	0	2	Skelette auf dem Feld in der SUG killen, zu Mhenlo zurück	250	Symbol des Zorns, Vergeltung
tt053	53		Gedenkriten	Katakomben	Nekromant Munne	0	-	4 Kohlebecken in den Katakomben mit den Kerzen anzünden und zu Murne zurück	250	Schutzsymbol E+3
tt054	54		Der Nekromantenovize (Nekromant)	Katakomben	Nekromant Munne	0	2	Die Fallen in den Katakomben ausschalten und den Nachtmahr besiegen, zurück zu Murne	250	Leben abzapfen, Knochenschreck beleben
tt055	55		Der verfluchte Pfad (Nekromant)	Katakomben	Oberan der Verschmähte	0	2	Nach Norden gehen und alle Angreifer Oberans töten, zu Oberan zurück	500	Mutlosigkeit, Seelenwiderhaken
tt056	56		Grawl Invasion (Krieger)	Grünhügel-Grafschaft	Kriegsmeister Grast	0	2	3 Grawleindringlinge finden und töten, zu Grast zurück	250	Arterientrennung, Schnittwunde, Siegel der Heilung
tt057	57		Schutzgebete (Mönch)	Grünhügel-Grafschaft	Grazden der Beschützer	0	2	Farrah Cappo begleiten und am Leben erhalten	250	Schützende Hände, Umkehrung des Schicksals
tt058	58		Die Macht des Blutes (Nekromant)	Grünhügel-Grafschaft	Kasha Blackwood	0	2	In den Katakomben die Fanatiker töten, zurück zu Kasha Blackwood	250	Bluterneuerung, Vampirberührung
tt059	59		Der wahre König	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	0	-	Botschaft zu Lord Darrin bringen (Fort Ranik)	750	Schutzsymbol E+3, Hammer 8-10
tt060	60		Das Weinberg Problem (Krieger)	Barradins Anwesen	Kleiner Thom	0	2	Auf dem Weg zum Weinberg Alosesamen töten	250	Zyklonaxt, Henkersschlag, Zerstückeln
tt061	61		Herausforderung des Kriegers (Krieger)	Barradins Anwesen	Herzog Barradin	0	2	1 Bossmonster im Weinberg vernichten	250	Hammerstreich, Raserei
tt062	62		Das Elementarmagier-Experiment (Elementarmagier)	Torheit des Zauberers	Elementarmagierin Aziure	0	2	Aziure bei der Ausführung ihres Skills beschützen und die Eismonster besiegen. Aziure ansprechen	250	Feuersturm, Glyphe der geringen Energie, Wiederherstellungsaura
tt063	63		Abnormale Gewächse (Waldläufer)	Torheit des Zauberers	Aidan	0	2	Zu den Wasserfällen im Westen gehen und Aloe töten bis man eine Aloewurzel findet, diese Aidan bringen	250	Brandpfeile, Doppelschuss
tt064	64		Die Überlegenheit der Luft (Elementarmagier)	Markt in Foible	Ralena Stormbringer	0	2	Den Golem am Turm vernichten	250	Blitzblendung, Blitzspeer
tt065	65		Der Obstgarten	Regental	Mary Malone	0	-	Den Obstkorb von Mary Malone holen und zu ihr zurückbringen	250	Axt 5-10, Schutzsymbol E+3
tt066	66		Erliegt den Bären (Miniquest)	Regental	Jägerhorde	0	-	Innerhalb von 3 Minuten einen Bären erlegen und zurück zur Jägerhorde	0	Jägerbier
tt067	67		Der Gefährte des Waldläufers (Waldläufer)	Regental	Meisterwaldläufer Nente	0	2	Einen Pirscher zähmen und zu Nente zurück	250	Tier erquicken, Tier zähmen, Trollsaipe
tt068	68		Eine Prüfung in Treffsicherheit (Waldläufer)	Regental	Ivor Trueshot	0	2	5 Pestwürmer töten in 90 Sekunden (Timer)	250	Wind lesen, Kurzdistanzschuss
			>> LEGENDE <<		>> MAP <<			>> QUESTS <<		
			Screenshot aus dem Logbuch bereits vorhanden!		Ascalon Tutorial	0	0	Primär Quest		
			Screenshot aus dem Logbuch fehlt noch! (bitte Weiterleiten)			1	1	Skill Quest		
						2	2	Klassen Quest		