

Sable Lösung
aus dem englischen übersetzt.

Das Gameplay in Sable ist fließend und nicht-linear, da es ein Open-World-Spiel ist, das mit Tonnen von Quests verbunden ist. Es gibt keine Haupthandlung, sondern nur Quests, die Sable dazu bringen, zu reisen und Entdeckungen in verschiedenen Regionen von Midden zu machen.

Dieser Sable Lösungsweg ist in verschiedene Regionen unterteilt und welche Quests man in diesen Regionen finden kann.

Was Sie in Sable tun müssen

Sable wird durch Quests zusammengefügt. Sie sind es, die Sable das Gefühl von Abenteuer, Offenbarung und Erkenntnis verleihen.

Auf dem Weg dorthin treffen die Spieler auf viele faszinierende Charaktere, die ihnen eine Aufgabe in Form eines Quests stellen. Manchmal werden die Quests durch das Erfüllen von Geheimaufgaben ausgelöst.

Du kannst auf der Seite Quests nachsehen, ob du auf dem neuesten Stand bist oder ob du Hilfe brauchst.

Lösungsweg Abschnitte

Dies sind die 7 Regionen, in denen sich das Spiel abspielt. Obwohl das Spiel mit linearen Aufgaben beginnt, kann man das Spiel nach Erreichen von Sansee so spielen, wie man will.

Das Spiel wird sich nicht für jeden auf die gleiche Art und Weise abspielen, aber dieser Lösungsweg deckt alle Quests ab, denen die Spieler in jeder Region begegnen werden.

Ewer

Sable beginnt mit einem kurzen Tutorial, in dem du den Tempel verlässt und dich zum Steinbocklager begibst. Obwohl du sofort mit der Erkundung beginnen kannst, solltest du dich zuerst mit allen im Steinbocklager treffen.

Treffen Jadi

Um das Abenteuer Die Zeremonie zu beginnen, gehe zu Jadi. Sie steht in der Mitte des Lagers. Jadi wird dir einen Kompass geben, der dir sagt, wohin du gehen musst, je nachdem, welches Quest du gewählt hast.

Treffen mit Hilal

Sie befinden sich in einem kleinen Raum am Rande des Lagers. Hilal wird dir den Gleitenden Stein und ein Quest namens Flüsternde Steine geben.

Triff Driss

Er wird eine Anleitung für eine Fahrrad-Übungsaufgabe namens "Slicing Sands" vorbereiten. Mit diesem Fahrrad kannst du überall in der Ewer-Region fahren.

Triff Sizo

Sizo befindet sich auf der Spitze des Minarets. Sie wird dich bitten, Fahrradteile für das Quest Schiffe der Alten zu sammeln. Gehe zu ihr zurück, sobald du alle Teile gesammelt hast, und sie wird dir helfen, dein Fahrrad zu bauen.

Triff Kartograph Jourdan

Er wird dir eine Karte der Ewer-Region verkaufen, schließe das Quest Lieferant und Landvermesser ab.

Treffen mit Umar
Ein Bauer.
Darf ich vorstellen: Zeki und Elaria

Mutter und Tochter.
Die Zeremonie fortsetzen
Nachdem du die Aufgaben für Hilal, Driss und Sizo erledigt hast, wird Jadi dir sagen, dass du zum Tempel von Rohana zurückkehren sollst, um die Segelflugzeremonie abzuschließen.
Gehe zurück zum Steinbocklager, nachdem du deine Steinbockmaske vom Tempel erhalten hast.
Kontrolliere den Briefkasten.
Verlasse die Ewer-Schlucht mit deinem Fahrrad. Begeben Sie sich zur Burnt Oak Station in der Region Sansee.

Sansee
Sansee ist ein sandiges Gebiet neben der Ewer-Schlucht.
Schließe das Abenteuer "Die Zeremonie" ab, aber besuche Utarii in der Burnt Oak Station.

Triff dich mit Machinist Utarii
Sie wird ein kurzes Gespräch mit dir führen und dir eine Aufgabe mit dem Namen "Ein hartnäckiger Haken" geben. Utarii braucht dich, um eine Turbine zu reparieren.

Triff Wächter Eliisabet
Eliisabet ist eine pensionierte Eccrinische Wache, die sich auf dem Weg zur Brücke der Verratenen befindet. Holt euch das Quest Ein Blick von der Brücke.

Triff Ifaa
Ifaa ist die Gastwirtin an dieser Station. Sie bieten ein Quest namens Überreste der Veränderung an, bei dem ihr Larvenhüllen aus dem Herkuleskäfernest finden müsst.

Triff Scrapper Altyn
Sie befinden sich unterhalb der Station Verbrannte Eiche, neben dem Schrottplatz. Sie sind auf der Suche nach Metallschrott, holt euch das Abenteuer Schatzschrottsammler. Ihr könnt Altyn jeden Metallschrott bringen, den ihr findet.

Triff Shepard Lia
Sie geben dir ein Salt Plains Pool Dye.
Treffen Sie den nomadischen Händler Bobi
Bei ihnen kannst du Fahrradteile kaufen.

Sansee-Maskengießer
Sobald du ein Set mit 3 Abzeichen hast, kannst du zum Gießer kommen, um eine neue Maske zu bekommen.

Besuche Kartograph Niaz
Südöstlich der Station "Verbrannte Eiche" befindet sich der Ballon des Kartographen. Besuche Kartograph Niaz, um die Karte der Region Sansee zu kaufen.

Redsee
Redsee befindet sich oben links auf der gesamten Karte. Links von Sansee und nördlich von Hako.

Kartograph Talon besuchen
Westlich von Burnt Oak Station. Du kannst eine Karte von Redsee kaufen. Kartograph Talon, sitzt

auf der Spitze eines großen rosa Turms.

Eccria

Unter dem Eingang zu Eccria lebt das Volk der Serai.

Triff Maz

Maz' Sohn wurde in Gewahrsam genommen und du musst helfen, ihn im Quest Der Schatten von Eccria zu befreien.

Triff Garay und den Serai-Nomaden Yuuki

Garay ist derjenige mit der Echsenmaske. Serai Nomad Yuuki sitzt auf dem Boden. Sie haben sich nicht viel zu sagen.

Obstverkäufer Serai-Händler Josh

Du kannst bei ihm Früchte kaufen.

Fahrradhändler Ahvid

Sie können bei Ahvid regionale Anpassungen für Ihr Fahrrad erwerben.

Innerhalb von Eccria

Dies sind die Stadtbewohner, die du innerhalb der Mauern von Eccria treffen kannst.

Triff Wächter Sandip

In der Nähe des Eingangs zur Stadt. Eccria hat derzeit keine Macht, Sandip wird euch ein langwieriges Abenteuer namens Herzschmerz in der Stadt geben.

Triff Machinist Hamza

Hamza ist der Eccria-Maschinist und kann dein Fahrrad anpassen.

Triff Wächter Yannis

Yannis bewacht ein Tor in der Nähe des Kaufmannsraums und spricht über Granatäpfel. Du kannst auch Doktor Val, Glasbläser Toto, Café-Besitzerin Rita und Eccrine Lili in der Stadt treffen.

In Eccria nach der Macht

Ihr müsst den Kern im Atomic Heart ersetzen, was Teil des Quests Heartbreak In The City ist, um Zugang zu den folgenden Personen zu erhalten: Eine Gruppe von Kindern in der Nähe des Stadteingangs. Sie werden dich bitten, mit ihnen Verstecken zu spielen. Damit beginnt die Quest Gleiten und Suchen.

Triff Aeyan

Aeyan befindet sich neben dem Glasbläser Toto. Ihr müsst ihn für das Quest Überreste der Veränderung treffen.

Stoffhändlerin Kalia

Du kannst bei Kalia Kleidung kaufen.

Triff den Atompriester Shar Varana

Sie wird dir das Quest Die Suche nach Llhor geben.

Händlerin Citra

Im Raum des Händlers in der Nähe von Wächter Yannis. Eine der Händlertüren hat eine ungewöhnliche schlafende Kreatur. Interagiere mit der Kreatur, um Händlerin Citra zu treffen. Du

musst einige Snacks für die Kreatur im Quest Nozi's Nibbles holen.

Triff Tej

Bei den Docks. Tej will eine Blume, die oben auf einem Felsen im Teich liegt. Nimm die Blume für das Kind im Quest Oasenblume.

Das Fünf-Glocken-Lager

Nordwestlich von Eccria ist das Fünf-Glocken-Lager. Hier kannst du Bashir treffen. Bashir wird dir ein Quest namens Manchmal ist ein Brunnen nur ein Brunnen geben, um seinen vermissten Freund zu finden.

Badlands

Die Badlands befinden sich in der Mitte der Karte. Es ist ein Labyrinth mit hoch aufragenden Felsen und Plateaus, die über die ganze Region verstreut sind.

Kartograph Talon besuchen

Der Ballon des Kartographen in den Badlands ist nicht so leicht zu finden wie die anderen. Er befindet sich in der Mitte der Badlands, westlich von Hercules Käfernest. Der Kartographen-Talon sitzt inmitten von Tonnen riesiger Felsen, die durch riesige Knochen verbunden sind. Beginne beim untersten Knochen und folge der Knochenbrücke nach oben, um die Karte der Badlands zu kaufen.

Besuche Eliisabet

Wenn ihr Eliisabet schon einmal begegnet seid, findet ihr sie oben auf der Brücke der Verratenen im Abenteuer Ein Blick von der Brücke.

Triff Bootsbauer Jake

Du kannst Badlands-Upgrades für dein Motorrad kaufen. Folgt einer Knochenbrücke, die zu einem Turm führt. Der Turm befindet sich auf einem hohen Felsen und ist durch den Rauch eines Lagerfeuers leicht zu erkennen. Jake befindet sich direkt südlich des Kartographen.

Triff die Kletterin Zayna

Die Bergsteigerin Zayna befindet sich in Kamble's Cube. Sie wird dir ein Quest namens Turm aus Stahl geben.

Triff Harvester Umi

Sie sind direkt neben dem Bootsbauer Jake und in einem ähnlichen Gebäude.

Hakoa

Hakoa ist eine dunkle und kristallgefüllte Region in der unteren linken Ecke der Karte.

Bahnhof der Sieben Schwestern

Die Station der Sieben Schwestern liegt unterhalb der Region Redsee. Südwestlich der Brücke der Verratenen.

Triff Machinist Zahra

Sie wird dir ein gefährliches Quest namens Blitz in einer Flasche geben. Zahra wird dich bitten, dich mit Tohta zu treffen, um dir zu helfen, Kristalle zu finden.

Triff Afii

Der Gastwirt der Sieben-Schwestern-Station. Sie wird dich bitten, etwas Seltsames für sie im Quest The Long Drop zu sammeln.

Besuche Kartograph Arzu

Dieser Kartograph befindet sich in einer schwebenden Maschine, südlich der Sieben-Schwestern-Station. Klettere auf den Berg daneben und springe auf den äußeren Ring des Kartographenballons. Begeben euch in die Mitte und sprecht mit dem Kartographen Arzu, um die Karte von Hakoia zu kaufen.

The Wash

Die Wäsche ist eine blasse Landschaft mit rosafarbenem Sand. Das Land ist voll von riesigen Strukturen und Skeletten.

Markknochen-Station

Die Markknochenstation ist ein großes Lager unter einem gigantischen Skelett.

Triff Machinist Kaalan

Machinist Kaalan ist eine Person, die nur wenige Worte macht. Er gibt dir das Quest Ein Auge zum Himmel, bei dem du ein Rätsel in Die Wäsche untersuchen musst.

Triff Ofuu

Ofuu ist der Gastwirt von Morrow Bone. Triff dich mit ihm, um Antworten für das Quest Searching for Lhor zu erhalten. Du kannst von Ofuu ein Quest namens Orangeringel-Köstlichkeiten erhalten.

Besuche Eliisabet, wieder

Eliisabet hat wieder einmal eine Quest für dich. Diesmal musst du dich in einen toten Wald wagen, um das Quest Harte Nuss zu knacken zu bekommen. Einige andere, die du in der Morrow Bone Station treffen kannst, sind Sofia, Doktor Sura, Ergert und Händler Thiago.

Kartograph Sifi

Der Kartograph befindet sich auf einem hohen Felsplateau rechts von der Morrow Bone Station. Es ist ein kleines Springrätsel, um nach oben zu gelangen. Beginne beim kürzesten Felsen und springe immer höher. Schließlich erreichst du einige baumelnde Felsen, die dich zur Spitze führen. Oben angekommen, kaufen Sie die Karte Die Wäsche bei Cartographer Sifi.

Sodic Waste

Sodic Waste ist eine Werft voller Metallstrukturen und Ruinen, die Sable nicht erklimmen kann. Du musst Sprünge, Leitern und gelbe Gitter benutzen, um auf höhere Ebenen zu gelangen.

Kartograph Iliud

Wenn du Sodic Waste von oben betrittst, siehst du sofort, dass das höchste Gebäude der Ballon des Kartographen ist. Beginnen Sie beim Schiff am Boden, um hinaufzuklettern, und begeben Sie sich ins Innere des großen Schiffes auf der linken Seite. Geh ganz nach links und klettere die Leiter hoch.

Triff Hunter Zebi

Sie befinden sich in den Geysir-Türmen in Sodic Waste. Sie geben dir ein Quest namens Riding The Wave, bei dem du die Geysire benutzen musst, um auf die Spitze des Geysir-Turms zu gelangen.

Triff Kletterer Dilhan

Ihr trefft den Bergsteiger Dilhan in dem Abenteuer Riding The Wave, das euch Hunter Zebi gibt. Bergsteiger Dilhan wird dich bitten, einen weiteren Teil des Quests zu erfüllen.

Lhor treffen

Wenn du das Abenteuer Die Suche nach Llor begonnen hast.
Ende.

Sable Quests
Aus dem englischen Übersetzt

Sable ist ein Erkundungsspiel mit Quests, die dich in jeden Winkel der Karte führen. Sie sind wichtig, um im Spiel voranzukommen, die Welt kennenzulernen und Entdeckungen auf Sables Reise zu machen.

Chum Egg Fundort-Leitfaden

Abschaum-Eier sind wertvolle Sammlerstücke in Sable. Du kannst Chum Eggs in jeder Region finden und sie befinden sich normalerweise in der Nähe wichtiger Orte. Chum Eggs sehen aus wie niedliche, wackelnde Würmer und sind auch aus der Ferne leicht zu erkennen!

Holen Sie sich diese Quest in Sansee an der Burnt Oak Station.

Eine hartnäckige Suche nach dem Haken

Der Maschinist Utarii braucht euch, um ein Problem mit der Windturmturbine zu untersuchen.

Wählen Sie das Quest aus und es sollte den Standort des Windturms auf Ihrem Kompass markieren.

Wenn Sie dort ankommen, klettern Sie auf die Spitze des Turms.

Bewegen Sie das Objekt, das die Turbine blockiert hat.

Wenn Sie die Turbine befreien, wird eine Neontür am unteren Ende des Windturms geöffnet.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die Truhe entriegeln!

Head back to Utarii to get your Machinist Badge.

Gefunden in Sansee an der Station "Verbrannte Eiche".

Ein Blick von der Brücke Quest

Eliisabet von Burnt Oak Sation sagt, dass sie dich an der Brücke der Verratenen treffen wird.

Die Brücke der Verratenen befindet sich oben links in den Badlands.

Wenn du an der Brücke ankommst, beginne deinen Aufstieg von der Seite, auf der sich die riesigen Statuen nicht befinden. Oben auf der Brücke wirst du Rauch sehen, dorthin musst du gehen.

Die Wendeltreppe oben führt zu der Brücke, auf der Eliisabet ist.

Sie wird dir ein Wächterabzeichen geben, wenn du dich mit ihr triffst.

Diese Aufgabe kann in jeder Region gefunden werden.

Die Suche nach einer antiken Rasse

Wenn Sie auf ein Monument mit einer rot leuchtenden, schwebenden Struktur stoßen, bedeutet dies, dass sich in der Nähe ein Rennen befindet.

Das Rennen ist kurz und nicht wirklich ein Rennen, da du es alleine machst. Gleiten Sie schnell durch die 4 Ringe, um das Monument zu aktivieren.

Die schwebende Struktur verbindet sich mit dem Rest des Gebäudes und gibt eine Geheimtür frei.

Gehen Sie durch die Geheimtür, um das Artefakt "Hicarischer Ring" zu erhalten.

Du kannst mehr davon in anderen Regionen finden.

Nachdem Sie alle 6 Artefakte des Hicaric-Rings gesammelt haben, begeben Sie sich zum Mysteriösen Schrein. Der Mysteriöse Schrein befindet sich zwischen dem Ballon des Badlands-Kartografen und dem Herkuleskäfernest.

Gehen Sie hinein und treffen Sie den Maschinisten Fir.

Lege alle 6 Ringe in den Mysteriösen Schrein und warte ein paar Tage im Spiel, um deine Belohnung von Fir zu erhalten.

Die Belohnung sind völlig neue Fahrradteile: Hicaric Ring Wings, Hicaric Ring Front und Hicaric Ring Booster.

Holen Sie sich diese Quest von Maschinist Kalaan in Die Wäsche.

Ein Auge zum Himmel Quest

Der Maschinist Kalaan wird dir sagen, dass du zur Wache gehen sollst, um etwas über die Sonne zu lernen. Es ist ein gigantisches Observatorium, das man schon von weitem sehen kann. Die Uhr hat eine Rätselmekhanik, um die Kammertür zu öffnen. Das Observatorium ist groß und muss aktiviert werden, um die Kammertür zu öffnen. Hinter der Kammertür verbirgt sich das Geheimnis, das Kalaan von dir wissen will. Öffne die Kammer und erfahre mehr über das Sonnensystem und melde dich bei Kaalan, um dein Maschinistenabzeichen zu erhalten.

Beetle Detour ist eine Quest, die zu Beginn des Spiels in der Ewer-Schlucht stattfindet. Diese Quest ist Teil der Quest Schiffe der Alten im Steinbocklager.

Käfer Umweg Suche

Wenn du im Schiffswrack versuchst, den Kalibrator für dein Fahrrad zu bekommen, wirst du wegen Saima mit leeren Händen dastehen. Saima hat den Kalibrator versteckt, aber sie wird ihn dir geben, wenn du ihr 3 Käfer bringst. Sprich mit Jadi im Lager und finde heraus, wo die Käfer sind. Das Käfernest befindet sich in der Nähe des Damms zwischen einer Gruppe großer Felsen. Klettere auf den kürzesten und bahne dir deinen Weg durch den großen Rohrtunnel. Dann stößt du auf ein umgedrehtes Boot. Betreten Sie das Käfernest. Klettern Sie auf die Pflanze und hüpfen Sie mit Ihrem Körper auf die Samen, um sie auf den Boden fallen zu lassen. Hebe die Samen auf und wirf sie auf die Käfer. Sie werden kleine Herzen über ihrem Kopf haben, was bedeutet, dass du sie heimlich einsammeln kannst. Bringe die 3 Käfer zu Saima in der Nähe der Höhle unter dem Steinbocklager.

Diese Quest findet man in der Chum-Lagerstätte in Sansee. Chum-Eier sind Sammlerstücke, die man überall in Sable findet, aber sie haben einen sehr nützlichen Zweck.

Die Suche nach einer Königin

Betreten Sie die Abschaumhöhle, um mit der Abschaumkönigin zu sprechen. Die Königin wird 5 Chum-Eier verlangen, um zu beginnen. Du solltest bereits einige davon haben. Gib sie ab und erhalte mehr Ausdauer. Die Chum-Königin bittet dann um 15 Chum-Eier. Sie erhöht dann 20 Chum-Eier. Und weitere 20 Chum-Eier. Bringe ihr die Eier, um deine Ausdauer zu erhöhen.

Diese Quest wird verfügbar, nachdem der Energiekern in der Quest "Herzschmerz in der Stadt" ersetzt wurde. Erhalten Sie die Quest in Eccria, Redsee.

Gleiten und Suchen Quest

Am Eingang zum Eccria biegen Sie bei der Brunnenstatue links ab. Dort wird eine Gruppe von 3 Kindern sein, die Verstecken spielen wollen. Ein Kind befindet sich auf der Terrasse, durch die ein Baum führt. Ein weiteres befindet sich an einer kleinen Tür mit Kisten in der Nähe von Fabric Kalias Laden. Das andere Kind befindet sich in dem Raum links von der Stelle, an der du die Kinder zum ersten

Mal triffst.

Finde Nezz, Jef und Pala, um ein Entertainer-Abzeichen zu erhalten!

Erhalte diese Quest von Wächter Sandip in Eccria, Redsee. Dies ist eine der wichtigsten Quests in Sable. Sie müssen den Schritt Atomherz abschließen, um andere Teile der Stadt zu erreichen.

Leitfaden Herzschmerz in der Stadt

Du musst den Energiekern ersetzen, denn jemand hat ihn gestohlen und die Stadt ohne Strom gelassen. Nimm den Stromkern und gib ihn dem Händler Hamza. Gehe zurück zu Sandip. Gehen Sie dann zu Wächter Yannis, der auf dem Platz des Händlers steht. Die Tore werden sich öffnen und Sie können Händlerin Iria für Ihre Untersuchung sehen.

Iria wird Garay beschuldigen, er ist der Junge mit der Echsenmaske in der Nähe des Eingangs nach Eccria.

Im Gespräch mit der Händlerin Iria musst du 3 Händlerabzeichen kaufen, die du zum Maskenwerfer bringen kannst.

Treffen Sie sich mit Sandip und holen Sie sich die Schlüsselkarte und den reparierten Atomherz-Kern.

Besuche Garay, um zu sehen, was er sagt. Garay wird den Maschinisten beschuldigen.

Du musst den reparierten Kern nehmen und ihn in das Atomherz einsetzen. Folge dem großen Kabel, das von Eccria in die Wüste führt. Es führt zum Atomherz.

Im Inneren befinden sich einige Hinweise, die Ihnen bei Ihren Ermittlungen helfen werden: zerbrochenes Glas, Federn, Drähte und ein Zettel.

Betreten Sie den Raum durch das zerbrochene Glas und installieren Sie den neuen Energiekern.

Entriegeln Sie die Tür und gehen Sie zurück nach Eccria.

Wenn die Macht zurückkehrt, aktiviert sie weitere Quests:

Überreste des Wandels

Nozi's Knabbereien

Oasenblume

Die Suche nach Llhor

Herzschmerz in der Stadt - Ermittlungen fortgesetzt

Erkundigen Sie sich bei Eccria, ob jemand etwas über den Stromausfall weiß.

Wenn Sie genügend Beweise haben, treffen Sie sich mit Sandip.

Wenn du mit Sandip sprichst, kannst du die Beweise durchgehen und eine Beschuldigung aussprechen. Du kannst den Händler Iria, Garay oder den Maschinisten Hamza beschuldigen.

Dieser Teil kann für alle gleich sein, oder er kann unterschiedliche Ergebnisse haben. Beschuldigen Sie Händler Iria.

Sandip wird jedoch zu ängstlich sein, um sie zu verhaften, und beendet die Ermittlungen.

Du erhältst das Abzeichen eines Wächters.

Du kannst dieses Abenteuer in jeder Region beginnen.

Historische Wiederverbindungssuche

In jeder Region gibt es ein Schiffswrack, das diese Quest auslöst. Du musst das Schiff betreten und die Rätsel darin lösen, um eine KI namens SARIN zu treffen.

Die Aufgabe verlangt von dir, dass du auf der Karte nach weiteren SARIN-Terminals suchst. Zum Glück sind sie leicht zu finden.

Gehe auf die Karte und wähle eine Region aus. In dieser Region findest du eine graue ovale Form, die anders aussieht als alles andere auf der Karte. Das ist der Ort, an dem sich das Schiffswrack befindet.

Nimm diese Aufgabe von der Maschinistin Zahra in Hakoa an.

Blitz in einer Flasche Suche

Markiere das Quest und es wird dir zeigen, wohin du gehen musst. Du musst Tohta unter dem Kristallplateau treffen und er wird dir erklären, was das Plateau wirklich ist.

Klettere die Felsen und das Bein des Riesenroboters hinauf, um zum Kristallplateau zu gelangen. Sobald du dort bist, solltest du monumentale Felsen sehen, die von den Sturmwolken herabhängen. Die großen Kristalle, die aus den Felsen ragen, haben kleine gelbe Kristalle auf ihrer Spitze. Die musst du dir schnappen.

Wenn ein Blitz in den Felsen einschlägt, zerspringen die Kristalle. Du kannst zu einem anderen Felsen gehen oder warten, bis die Kristalle wieder auftauchen.

Schnapp dir 3 Kristalle und geh zurück zu Machinist Zahra, um ein Machinist-Abzeichen zu erhalten.

Wie man Masken in Sable bekommt

Du kannst in Sable mehrere Masken sammeln, indem du sie kaufst oder Quests erfüllst.

Lege deine 3 Abzeichen eines Sets dem Maskenwerfer vor und fordere die Maske.

Der Maskenwerfer befindet sich in einem kleinen Zelt an der Markknochen-Station, der Station Verbrannte Eiche und der Station Sieben Schwestern.

Wie man die Käfermaske erhält

Sammelt Käfer für verschiedene Quests, um diese Abzeichen zu erhalten.

Orange beringte Köstlichkeiten

Überreste der Veränderung

Wie man die Maske des Wächters erhält

Helft Wächtern, um ein Wächterabzeichen zu erhalten.

Herzschmerz in der Stadt

Ein Blick von der Brücke

Harte Nuss zu knacken

So bekommst du die Kaufmannsmaske

Erledige Aufgaben des Händlers oder kaufe 3 Abzeichen von Händler Iria in Eccria.

Kauf bei der Händlerin Iria in Eccria. Ihr müsst das Abenteuer "Herzschmerz in der Stadt" beginnen.

Wie man die Maske des Machinisten erhält

Erledige Aufgaben für Maschinisten, um Abzeichen zu erhalten.

Ein hartnäckiger Haken

Der Blitz in der Flasche

Ein Auge zum Himmel

So erhältst du die Maske des Unterhalters

Schließen Sie unterhaltsame Quests ab, um das Abzeichen des Unterhalters zu erhalten.

Oasenblume

Reiten auf der Welle

Wie man die Maske des Schattens von Eccria erhält

Wenn ihr das Abenteuer Der Schatten von Eccria abschließt, erhaltet ihr diese Maske.

Wie man die Maske des Schrottsammlers erhält

Bringt dem Schrotthändler Altyn Schrott im Quest Schatzschrotthändler.

Die Maske des Bergsteigers
Schließt Quests ab, bei denen ihr klettern müsst.
Manchmal ist ein Brunnen nur ein Brunnen
Reiten auf der Welle
Turm aus Stahl

Die Maske des Kartographen

Diese Quest ist verfügbar, nachdem der Energiekern in der Quest "Herzschmerz in der Stadt" ausgetauscht wurde.

Nozis Knabbereien

Begeben Sie sich in Eccria zum Platz des Händlers, in der Nähe von Wächter Yannis, und untersuchen Sie die seltsame Kreatur in einem der Räume.

Die Händlerin Citra springt ein, um dich zu retten. Wütend gibt dir Citra eine Aufgabe, um für dein dummes Verhalten zu büßen.

Wenn du auf die Quest klickst, wird dir angezeigt, wohin du gehen musst. Die Höhle ist in Hako. Begeben euch auf die Seite des Wasserfalls in der Höhle. Wenn du Schwierigkeiten hast, die Höhle zu finden, liegt das daran, dass sich der Höhleneingang hinter dem sprudelnden Wasserfall befindet. Die Glühwürmchenhöhle ist voll von leuchtenden Pilzen und tonnenweise Glühwürmchen an der Decke.

Nimm den Stein in der Mitte der Höhle und wirf ihn in die Becken. Der Stein wird Dampf absondern.

Trage den Stein und halte ihn unter die Glühwürmchen, damit sie fallen. Sammle 5 Glühwürmchen ein.

Reise schnell zurück nach Citra in Eccria, um die Glühwürmchen abzuliefern.

Gefunden in Eccria, Redsee.

Diese Quest ist verfügbar, nachdem der Energiekern in der Quest "Herzschmerz in der Stadt" ersetzt wurde.

Oase Blumen Quest

Tej ist ein Kind in Eccria, das Sables Hilfe braucht, um eine seltene Blume zu bekommen.

Die Blume befindet sich auf einem Felsen in der Mitte des Teichs der Oase.

Du musst einen Weg hinauf zum Felsen finden. Vor Tej stehen einige Säulen, die zu einem größeren Felsen führen.

Sobald du auf dem größeren Felsen bist, kannst du auf die größeren Säulen springen. Folgt den Pfeilern und springt auf den Felsen mit der Blume.

Sobald Sie die Blume haben, liefern Sie sie an Tej.

Ofuu ist der Gastwirt in der Markknochenstation in Die Wäsche.

Orangenringel-Köstlichkeiten Quest

Ofuu möchte, dass du ihnen Orangenringelkäfer aus dem Käfernest in der nordöstlichen Region von Die Wäsche bringst.

Wenn du durch den unheimlichen Wald gehst, stößt du irgendwann auf große Kuppeln mit Löchern darin. Dies ist das Nest.

Du erinnerst dich vielleicht daran, dass du zu Beginn von Sable Käfer für Saima sammeln musstest, indem du die Samen im Nest benutzt hast. Das klappt hier nicht. Die Käfer lassen dich nicht aus den Augen. Wenn du dich ihnen näherst, graben sie sich sofort in den Boden ein.

Diese kniffligen Käfer erfordern eine knifflige Lösung. Das Nest ist im Inneren sandig, aber das gesamte Gebiet ist von felsigem Gelände umgeben.

Du musst die orangefarbenen Ringelkäfer auf dem felsigen Gebiet fangen, weil sie sich nicht durchgraben können.

Schnappt euch 3 Orangefarbene Ringelkäfer. Dein Inventar könnte sie als Orange Winged Beetles bezeichnen.

Bringe sie zu Ofuu und erhalte ein Käfer-Abzeichen!

Diese Quest kommt aus dem Steinbocklager in Ewer. Du musst dieses Quest am Anfang des Spiels erledigen.

Quest "Beschaffer und Landvermesser

Besuche den Ballon des Kartographen Jourdan im Steinbocklager zu Beginn des Spiels. Du musst das Abenteuer "Flüsternde Steine" abschließen, um die Gleitfähigkeit zu erhalten, mit der du Jourdan erreichen kannst.

Angenommen, du willst die Ewer-Karte von Jourdan kaufen.

Jourdan wird 50 Schnitte verlangen, die du von Jadi bekommen kannst.

Gehe zurück zu Jourdan, um die Karte zu kaufen.

Diese Quest befindet sich in der Station Verbrannte Eiche in Sansee.

Überreste der Veränderung Quest

Ifaa ist die Gastwirtin in der Burnt Oak Station und sie wird euch um 3 Larval Husks aus dem Hercules Beetle Nest bitten, das sich auf der Karte unten links in Sansee befindet. Im Herkuleskäfernest gibt es ein kleines Rätsel, mit dem ihr die Larvenschalen neben dem Schornstein der Höhle erreichen könnt.

Die Larvenschalen sehen aus wie pummelige Raupen. Schnappt euch 3 Larvenschalen und bringt sie zurück zu Ifaa. Ifaa wird dir sagen, dass du dich mit Aeyan in Eccria treffen sollst.

Aeyan wird nicht in Eccria sein, wenn ihr dort ankommt, es sei denn, ihr habt bereits den größten Teil des Quests Herzschmerz in der Stadt abgeschlossen. Der Stromausfall in Eccria muss behoben werden, erst dann wird Aeyan seinen Laden öffnen. Ihr Laden befindet sich in der Nähe der Docks und direkt neben dem Glasbläser.

Sobald der Strom wieder da ist, trifft ihr euch mit Aeyan, um die Schalen im Laden abzuliefern.

Nimm diese Quest bei den Geysiren in Sodic Waste an.

Die Welle reiten Quest

Die monumentale Felsstruktur in Sodic Waste ist der Geysir-Turm. Der Jäger Zebi wird dich bitten, die Felsen hinaufzuklettern und sich mit seinem Partner Dilhan zu treffen.

Dafür solltest du eine ziemlich hohe Ausdauer haben. Du kannst deine Ausdauer erhöhen, indem du die Schritte des Quests "Ein Königtum aufbauen" abschließt.

Klettere die Felsen hinauf und benutze die Geysire, um dich in die Luft zu heben. Die Geysire machen den Aufstieg auf den Geysir-Turm viel einfacher.

Triff oben auf Dilhan und erfülle eine Aufgabe. Sie werden dich bitten, Eier von noch höher oben im Geysir-Turm zu holen.

Du musst den Geysir benutzen, um dich aufzurichten, und dann zu den Eiern gleiten. Verscheuche den Vogel mit dem rosa Hals und stiehl die Eier.

Bringe die Eier zu Dilhan. Du erhältst das Bergsteiger-Abzeichen.

Reparieren Sie das Atomherz in der Quest "Herzschmerz in der Stadt", um diese Quest zu erhalten. Du kannst diese Quest in Eccria bekommen.

Suche nach Llhör Quest

Der Atompriester Shar Varana braucht dich, um Llhör, den legendären Fabeldichter, aufzuspüren. Fragt die Gastwirte nach Informationen über Llhör.

Ifaa in der Station Verbrannte Eiche sagt, dass sich Llhör möglicherweise in der Sodischen Wüste aufhält.

Ofuu an der Markknochen-Station sagt, dass Llhör bei den Schlafenden Schwestern sein könnte, die eine Gruppe von Steinwalen sind.

Afii von der Sieben-Schwestern-Station sagt, dass Llhör dem Pfad des Bogenschützen folgen könnte.

Finde Llhör in der Sodischen Wüste.

Ihr müsst den Bogenschützen-Statuen folgen, die euch zu Llhörs Aufenthaltsort führen.

Der einfachste Weg, Llhör zu erreichen, ist, schnell zum Ballon des Kartographen von Sodic Waste zu reisen und in die Plattform der zerbrochenen Statue zu schweben.

Schlage dich durch die Steinsäulen durch und springe auf den Felsen mit den Doppelstatuen.

Betritt die Höhle und triff Llhör.

Sie wird dir ein paar Fragen stellen und ein längeres Gespräch führen. Da du sie unterhalten hast, erhältst du das Abzeichen des Unterhalters.

Sprich mit Shar Varana in Eccria.

Schiffe der Vergangenheit ist Teil der Geschichte im Steinbocklager zu Beginn des Spiels.

Schiffe der Vergangenheit Quest

Sizo braucht Sie, um Teile für Ihr Fahrrad zu finden: Kalibrator, Bedienfeld und ein Netzteil. Sie können die Teile in beliebiger Reihenfolge finden.

Kalibrator

Sizo wird nach einem Kalibrator fragen.

Der Kalibrator befindet sich in einem kleinen Schiffswrack hinter Hilals Zimmer. Betreten Sie das Wrack, aber es wird leer sein. Gehen Sie zurück nach draußen und treffen Sie Saima. Damit beginnt das Abenteuer "Käferumweg".

Kontrolltafel

Sizo braucht auch eine Kontrolltafel, die im Damm gefunden werden kann.

Gehen Sie im Innern des Damms nach oben, um die Maschinen zu aktivieren. Betreten Sie den Bereich, den Sie gerade geöffnet haben.

Dort findest du ein weiteres Schiffswrack. Nehmen Sie die rot leuchtende Batterie an sich und legen Sie sie neben der Tür ab. Nimm das Kontrollpult aus dem Inneren.

Energieversorgung

Schließlich befindet sich das Netzteil auf der Spitze der hohen Felsformation, die ein Stück weit vom Lager entfernt ist.

Am Fuße des Felsens befindet sich ein Eingang.

Folge dem Pfad, um ganz nach oben zu klettern, springe hinüber zum anderen Gipfel und hole dir das Netzteil.

Bringe alle Teile zu Sizo und hilf ihr, dein Fahrrad zu bauen.

Diese Quest ist Teil des Steinbocklagers in Ewer am Anfang des Spiels. Ihr müsst sie abschließen, um weiterzukommen.

Slicing Sands

Diese Quest ist Teil des Fahrrad-Tutorials für Driss im Steinbocklager.

Fahre mit dem Hoverbike zum Ring und zurück. Driss lässt dich mit diesem alten Hoverbike in der Ewer-Region herumfahren.

Ihr könnt diese Quest in Eccria, Redsee finden. Das Five Bells Camp ist leicht zu finden, weil es

von großen Glocken umgeben ist.

Manchmal ist ein Brunnen nur ein Brunnen Quest

Bashir im Fünf-Glocken-Lager, in der Nähe von Eccria, erzählt Sable, dass sein Freund vermisst wird. Ihr müsst helfen, Micah zu finden.

Die Quest wird dir sagen, dass du Micah an einem großen Brunnen namens Diebische Elster-Brunnen finden sollst, der zwischen Eccria und dem Fünf-Glocken-Lager liegt.

Macht euch auf den Weg hinunter in den Brunnen. (Hier gibt es übrigens eine Menge Schmetterlinge zu sammeln).

Der Bergsteiger Micah sitzt ganz unten. Micah ist verletzt.

Er wird dir den Elsterschlüssel geben, der dir Zugang zu den Maschinen des Brunnens verschafft. Anstatt wieder hochzuklettern, reise schnell nach Eccria und reite zurück. Das geht viel schneller. Gehen Sie zu der kleinen Hütte über dem Brunnen, schließen Sie die Tür auf und ziehen Sie den Hebel, um Micah nach oben zu bringen.

Wenn Micha dich bittet, sag ihm, dass du als Gegenleistung für seine Rettung ein Abzeichen nehmen wirst. Er wird dir ein Kletterabzeichen geben.

Die Zeremonie ist die erste Quest, die die Spieler in Sable erhalten.

Das Zeremoniell-Quest

Sprich mit Jadi im Steinbocklager und hole den Kompass.

Gehe zu Hilal und hole den Gleitenden Stein und schließe sein Quest namens Flüsternde Steine ab.

Triff dich mit Driss und schließe sein Quest namens Slicing Sands ab.

Als nächstes rede mit Sizo auf dem Minarett und schließe ihr Quest namens Schiffe der Vergangenheit ab.

Sobald das alles erledigt ist, gehe zum Tempel von Rohana, um deine Steinbockmaske zu erhalten.

Beende die Zeremonie und gehe zurück zum Briefkasten des Steinbocklagers. Verlasse Ewer und mache dich auf den Weg zu Utarii in Burnt Oak Station.

Beginne diese Quest, nachdem du die Steinbockmaske in Ewer erhalten hast.

Das Segelflug-Quest

Hol dir die Steinbockmaske aus dem Tempel von Rohana.

Ernte 3 Abzeichen eines Sets und erhalte eine Maske vom Maskenwerfer. Erhalte zum Beispiel 3 Händlerabzeichen, um eine Maske zu erhalten.

Maskengießer können an jedem großen Bahnhof in jeder Region gefunden werden.

Gehe zu einem Briefkasten und höre dir Jadis Nachricht an.

Wenn du deinen Gleitflug beenden willst, gehe zurück zum Steinbocklager in Ewer.

Diese Quest befindet sich in der Sieben-Schwestern-Station in der Region Hakoia.

Die Quest "Der lange Tropfen

Afii, der Gastwirt in der Sieben Schwestern Station, möchte, dass Sable Käferkot findet, um ihn als Dünger für seine Pflanzen zu verwenden.

Gehe zu der Markierung auf dem Kompass. Dort steht ein großes Gebäude mit einer vogelähnlichen Statue. Neben der Statue befindet sich eine Tür, geh hinein und lass dich vom Holzboden in den Seerosenteich hinunterfallen.

Es gibt eine Höhle mit einem großen Käfer und Plattformen, die in der Gegend verstreut sind.

Einige Plattformen haben Samen, die du fallen lassen kannst.

Lass die Samen neben den Käfer fallen und lass sie fressen. Wenn ihr Rücken rot leuchtet, springe auf sie, um ihre Kacke herauszudrücken.

Sammele 3 Splicer-Käfer-Köttel und bringe sie zu Afii, um ein Käfer-Abzeichen zu erhalten.

Du kannst diese Quest in Eccria, Redsee erhalten.

Der Schatten von Eccria Quest

Maz sagt dir, dass du die Maske des Schattens von Eccria finden musst, um ihm bei der Befreiung seines Sohnes zu helfen. Ein eccrianischer Wächter hat das Kind eingesperrt, weil es illegal die Wasserversorgung angezapft hat.

An der Wand des Eingangs von Eccria befindet sich eine Markierung. Folge der Markierung, um den Standort der Maske des Schattens von Eccria zu finden.

Die Markierungen sind deutlich sichtbar, so dass es nicht schwierig ist, ihnen zum Ziel zu folgen.

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, den Ort der Maske zu finden, sie befindet sich unter einer Felsengruppe im Oasenteich neben der Stadt. Öffnen Sie die Truhe, um die Maske zu erhalten.

Kehren Sie zu Maz zurück und ändern Sie Ihre Maske in der Registerkarte Kleidung in den Schatten von Eccria. Triff dich wieder mit Maz und befreie das Kind.

Treffen mit Eliisabet in The Wash.

Harte Nuss zu knacken Suche

Die neugierige Eliisabet möchte wissen, was sich in einer Nimoor-Pflanze befindet, und du musst diese Entdeckung für sie machen.

Gehe in den toten Wald nördlich von Kartograph Sifi.

Nimm die blau leuchtende Nimoor-Pflanze auf, sie sind leicht zu finden, und wirf die Pflanze gegen einen Baum oder auf den Boden.

Das Zerbrechen der Pflanze setzt leuchtende Schmetterlinge frei, sammle 3 für Eliisabet.

Gehe zurück zu ihr, um ein Wächterabzeichen zu erhalten.

Finden Sie diese geheime Quest in den Ödlanden.

Turm aus Stahl

Kamble's Cube befindet sich zwischen dem Herkuleskäfernest und dem Ballon des Ödland-Kartografen.

Steigen Sie in den Aufzug, nehmen Sie den nächsten und erreichen Sie die darüber liegende Plattform, tun Sie dasselbe.

Halten Sie sich an der Kiste fest, die seitwärts geht. Rutschen Sie auf dem Aufzug hinüber.

Klettert die Tür hoch.

Triff dich mit der Bergsteigerin Zayna, um das Bergsteigerabzeichen zu erhalten.

Diese Quest befindet sich in der Station Verbrannte Eiche, Sansee.

Schatzgräber-Quest

Der Schrotthändler Altyn in der Burnt Oak Station befindet sich neben dem Schrottplatz. Er wird dich bitten, Schrott zu finden und ihn zu bringen, um Geld zu verdienen.

Sammeln Sie jeden Metallschrott ein, den Sie finden, und bringen Sie ihn zurück nach Altyn.

Du kannst während des Quests "Herzschmerz in der Stadt" im Atomic Heart Schrott finden.

Auch im Schiffswrack im Nest des Orangefarbenen Ringelkäfers im nordöstlichen Teil von The Wash kann man welche finden.

In Schiffswracks gibt es jede Menge Schrott für die Quest Historische Wiedervereinigung zu sammeln.

Wenn du dem Schrotthändler Altyn genug Schrott gibst, gibt er dir 3 Schrotthändlerabzeichen.

Außerdem kannst du Alytn immer noch Schrott geben, um etwas Geld zu verdienen.

Dies ist Hilals Quest vom Anfang von Sable im Steinbocklager.

Flüsternde Steine Quest

Steigen Sie auf Ihr Fahrrad und fahren Sie zum Altar. Wähle Flüsternde Steine in der Quest-Registerkarte. Der Standort des Altars wird auf deinem Kompass angezeigt.

Im Altar angekommen, folgen Sie den Neonlichtern, um den Raum zu betreten und den Gleitstein zu aktivieren.

Gehen Sie mit der Fähigkeit "Gleitstein" wieder nach draußen.

In einer der Ruinen in der Nähe des Ausgangs steht eine Truhe.

Steigen Sie auf Ihr Fahrrad und fahren Sie zu Hilal, um ihren Segen zu erhalten.

Rätsel und Geheimnisse in Sable

Überall in Sable gibt es Puzzles und Geheimnisse. Manchmal führt dich eine Quest dorthin oder du musst sie selbst entdecken.

Die Karte von Sable ist recht einfach. Nur die Orte, die Sie besucht haben, sind beschriftet. Sie ist ein unbeschriebenes Blatt, auf dem du die Geheimnisse aufdecken musst. Auf einige der Orte stößt du zufällig oder eine Quest führt dich dorthin.

Gesichtstür-Rätsel in Sable

Am Anfang saß Sable vor einem riesigen Gesicht. Dieses Gesicht wurde später zu einer Tür in den Bereich, in dem Sable ihre Maske bekommt, um die Zeremonie abzuschließen.

Die Brücke der Verratenen hat eine Gesichtstür direkt neben den riesigen Kampfstatuen. Sie befindet sich in den Ödlanden.

In der Wache gibt es ein Face Door Puzzle im Observatorium. Sie befindet sich vor der großen Sonnenuhr. Du kannst diesen Ort in The Wash finden.

In Cartographer's Balloon Puzzle gibt es ein Face Door Puzzle im Innenhof des Gebäudes. Dieser Ort befindet sich in Redsee.

Die Brücke der Verratenen befindet sich im nördlichen Teil der Ödlande. Du kannst hier viele Chum-Eier finden oder Wächterin Eliisabet im Rahmen des Quests A View From The Bridge besuchen.

Es gibt ein Geheimrätsel, das ihr lösen könnt. Auf der riesigen Wächterstatue auf der Seite der Brücke gibt es einen Gesichtstür-Tempel, der aussieht wie der aus Die Zeremonie in der Nähe des Steinbocklagers.

Rätsel der Brücke des verratenen Gesichts

Beginne auf der Seite zu klettern, auf der die riesigen Statuen nicht stehen. Sobald du das obere Ende der Brücke erreicht hast, schwebe hinüber und lande auf der unteren Brückenplattform.

Lauf die Treppe hinauf und klettert die Wand hinauf. Lassen Sie sich vor der großen Gesichtstür nach unten fallen.

Wenn Sie die Gesichtstür erreichen, klicken Sie auf den Sonnenstein und lesen Sie den Hinweis.

Alles, was Sie hier tun müssen, ist, sich auf die kleine Plattform vor der Gesichtstür zu stellen.

In wenigen Augenblicken wird das Sonnenlicht die Tür öffnen. Es ist ein einfaches Rätsel.

Du erhältst einen Gegenstand für das Monumental-Kleidungsset.

Das Kartographenballon-Gebäude in Redsee hat ein Gesichtstür-Rätsel.

Kartographenballon-Gesichtsrätsel

Im Hof des Ballons des Rotsee-Kartographen gibt es eine weitere Gesichtstür, die durch das Lösen eines Rätsels entriegelt werden kann.

Gegenüber der Gesichtstür befindet sich eine verschlossene Tür. Klettern Sie durch das Loch, um den Raum zu betreten. Darin befindet sich ein Schlüssel, den du aufheben kannst.

Sie müssen jedoch die Tür entriegeln. Klettern Sie hinaus und begeben Sie sich auf das Dach des Raumes. Schauen Sie durch die Kuppel und Sie sollten einen goldenen Knopf sehen. Drücken Sie den Knopf und klettern Sie hinaus, um die Tür zu entriegeln.

Nehmen Sie den Schlüssel und stecken Sie ihn in einen der Schlitz vor der Gesichtertür.

Ein weiterer Schlüssel befindet sich links von der Gesichtstür. Der Schlüssel befindet sich auf einem blauen Dach, versteckt in einer engen Gasse.

Die letzte Aufgabe ist ein bisschen knifflig. Es gibt eine große Höhle neben dem Hof, machen Sie Ihren Weg nach unten die Rampe und nehmen Sie den Schlüssel.

Du musst an den Rand der Rampe gehen und den Stein über das Wasser zur anderen Rampe werfen. Es kann ein paar Versuche dauern, aber es funktioniert am besten, wenn du am Rand und von der Wand auf der rechten Seite weg stehst. Manchmal prallt er an der Wand ab.

Werfen Sie ihn noch einmal auf den Hof und stecken Sie den Schlüssel in den Schlitz.

Sobald alle Schlüssel platziert sind, öffnet sich die Tür. Die Truhe gibt dir ein Stück des Monumental-Kleidungssatzes.

Das Herkuleskäfernest befindet sich im Süden von Sansee. Es grenzt an das Gebiet der Ödlande. Hier gibt es eine kleine Rätselmekhanik, die es Ihnen ermöglicht, einen nahe gelegenen Käfernest-Schornstein zu erreichen.

Herkuleskäfer-Nest-Puzzle

Du hast wahrscheinlich die Flora um den Baum herum und den Riesenkäfer, der in einem Tunnel in der Nähe sitzt, bemerkt. Beides ist miteinander verwandt.

Du kannst die großen Ranken hochklettern, bis du einen blauen Samen entdeckst.

Lass den blauen Samen hinunter, du brauchst ihn für den großen Käfer. Du kannst einen weiteren blauen Samen finden, wenn du weiter nach oben gehst.

Das schornsteinähnliche Bauwerk befindet sich direkt neben dem Gebäude mit den Ranken. Etwas unterhalb des Gebäudes befindet sich ein Käfer, der den Tunnel blockiert, der ins Innere des Nestes führt.

Der Samen beginnt zu dampfen, wenn du ihn aufhebst. Benutze den blauen dampfenden Samen, um die Aufmerksamkeit des großen Käfers zu erregen.

Wenn der Weg frei ist, betreten Sie den Tunnel und gehen Sie hinunter in den Schornsteinbereich.

Darin findet ihr Larvenschalen. Larval Husks werden für die Quest "Reste der Veränderung" benötigt, die ihr in der Burnt Oak Station erhaltet.

Die Wache ist ein großes Observatorium in der Region The Wash. Die Wache befindet sich unten rechts auf der Karte.

Sie hat die Form einer Kuppel mit einer hoch aufragenden Statue davor. Genau wie die Brücke der Verratenen hat auch die Wache ein Gesichtstür-Rätsel. Ihr werdet dieses Ziel im Rahmen des Quests "Ein Auge zum Himmel" kennenlernen.

Das Rätsel mit der Gesichtstür

Das Rätsel befindet sich in dem Raum mit der kolossalen Sonnenuhr. Gehen Sie die Treppe an der Seite des Raumes hinauf, bis Sie die Gesichtstür erreichen.

Um die Sonnenuhr zu aktivieren, gehen Sie über die Gesichtstür und interagieren Sie mit dem Sonnenstein. Es gibt 3 Schalter im Raum auf Augenhöhe mit dem Sonnenstein, also stellen Sie sicher, dass Sie nicht hinunterspringen.

Gehen Sie zu jedem Schalter und drehen Sie den entsprechenden Teil der Sonnenuhr, bis die Kugeln in den Ring passen. Das Licht über deiner Plattform und die Kugeln sollten blau leuchten. Machen Sie dasselbe bei den anderen Plattformen.

Wenn alle 3 Kugeln an ihrem Platz sind, gehen Sie hinunter zur Gesichtstür.

Dort befindet sich eine kleine Sonnenkugel auf einem Sockel. Auf dem Sockel befinden sich Symbole, die mit den Sockeln neben der Sonnenkugel übereinstimmen.

Heben Sie die Sonnenkugel auf und setzen Sie sie auf den Sockel, der dem leuchtenden Symbol auf der Sonnenuhr entspricht.

Dadurch wird die Gesichtstür entriegelt.

Die Walfisch ist ein monströses Schiff in der Redsee-Region.

Die Walfisch hat ein SARIN-Terminal mit Belohnungen für die Quest Historische Wiedervereinigung. Das ist der Hauptzweck von Die Walfisch.

Du kannst die Quest "Historische Wiedervereinigung" beginnen, indem du ein beliebiges anderes SARIN-Terminal in einem Schiffswrack besuchst. Es gibt insgesamt 6 Terminals.

Der Walfisch SARIN Terminal

Im hinteren Teil des Schiffes stapeln sich die Kisten wie Treppen.

Springe die Kisten hinauf und auf die Plattform. Springen Sie nicht auf die gelben Gitterboxen, die sich von Seite zu Seite bewegen.

Laufen Sie stattdessen über die Plattform, bis Sie eine Tür mit grünen Lichtern erreichen.

Interaktion mit SARIN.

Wenn Sie alle SARIN-Terminals im Rahmen des Quests Historische Wiedervereinigung abgeschlossen haben, werden die Türen an den Seiten entriegelt.

Als Belohnung erhältst du ein neues Outfit und Fahrradteile.