

Side Quests Dämonin Arcania

Anmerkungen, Notizen, Bugs

Version 08.09.2023 / Daniel Marschall

Name: _____

() Bronze () Silber () Gold () Platin () Niob

Legende:

SP = Singleplayer

E = Eskorte

U = Sacred Underworld

(ZK!) Zeitkritischer Quest

Start Fertig

Schönblick (Bellevue)

1. Wolfsaugen ([Wolf's Eyes](#))
 2. Soldbuch ([Pay Book](#)) U
 3. Schaflos in Schönblick ([Sheepless in Bellevue](#)) U
 4. Glühender Hass ([Burning Hatred](#)) U
 5. Schlingwurz-Kraut ([Tangleweed](#)) U
 6. Verwirrte Schwester ([The Absentminded Sister](#)) U
 7. Verschleppt ([Abducted](#))
 8. Kriegsbär ([War Bear](#)) U
 9. Botendienst ([Messenger](#)) (ZK 3 Tage)
 10. Der verschollene Schmied ([Where is the Blacksmith?](#))
Vorsicht: Quest "Das Rätsel der Wüste" darf nicht abgeschlossen werden, sonst kann man diesen Quest nicht beenden
 11. Verschwundener Sohn ([Missing Son](#))
 12. Arogam der Waldläufer ([Arogam the Forest Ranger](#))
 13. Angeln ohne Köder ([Angling Without Bait](#)) U
- Seraphin-Rettung ([Seraphim Rescue](#)) (versteckter Quest, nicht im Logbuch)

Silberbach (Silver Creek)

1. Das Kompendium der Weisheit ([The Books of Wisdom](#))
 2. Glänzendes Licht ([Shining Light](#))
 3. Geleitschutz ([Escort](#)) E
 4. Adelina ([Adelina](#))
 5. Verlorene Liebe ([A Tragic Loss](#)) U
 6. Pökelfleisch ([Salted Meat](#)) U
 7. Durstiger Totengräber ([The Thirsty Gravedigger](#)) U
 8. Teufelsschamanen ([Evil Shamans](#)) U
 9. Grüne Flut ([Green Plague](#)) U
- Tarek der Taure ([Tarek the Minotaur](#)) (versteckter Quest, nicht im Logbuch)

Porto Vallum

1. Versteckter Händler ([Hidden Merchant](#))
2. Viehdiebe ([Cattle Rustlers](#)) E
3. Orks! ([Orcs!](#))
4. Orkenschlächter ([Orc Slayer](#))
5. Gestohlene Eisenbarren ([Stolen Iron Bars](#)) U
6. Medizintasche ([The Medicine Bag](#)) U
7. Das Lieblingshemd ([The Favorite Shirt](#)) U
8. Verlorene Landkarte ([The Lost Map](#)) U

Urkenburgh

1. Aufschneider ([Braggart?](#)) U
Vorsicht: Tötet man die Orkschamanen bereits vorher, dann kann man die Mission abschließen, obwohl man sie gar nicht begonnen hat. Dann erscheint der Quest nicht im Logbuch oder der Landkarte
2. Die Botschaft des Händlers ([The Merchant's Message](#)) U

Florentina

1. Windgeflüster ([Whispers in the Wind](#))
Vorsicht: Der Quest "Das Rätsel der Wüste" darf nicht abgeschlossen werden, sonst kann man diesen Quest nicht beenden
2. Jäger der Nacht ([Hunters of the Night](#))
3. Reißende Bestien ([Ravenous Beasts](#))
4. Florentina und die Diebe ([Florentina and the Thieves](#)) U
5. Vater Elander ([Sera Elander's Father](#)) U
6. Kinderschreck ([Children's Bugbear](#)) U

Feenbach (Faeries Crossing)

1. Ronin ([Ronin](#))
2. Vergiftete Brunnen ([Poisoned Wells](#))
3. Familienbande ([Family Ties](#))
Vorsicht: Questgeberin kann sterben NACHDEM der Quest erfolgreich abgeschlossen wird; danach wird der Quest als fehlgeschlagen gekennzeichnet
4. Alte Hexe ([Evil Witch](#)) U
5. Rinderherde ([Herd of Cattle](#)) U

Krähenfels (Crow's Rock Castle)

1. Das Zigeunerlager ([The Gypsy Camp](#))
2. Hauptmann "Schweinebacke" ([Captain Pigface](#))
3. Pläne der Inquisition ([Inquisition Plans](#))
4. Spaziergang ([Promenade](#)) U
5. Urteilsfindung ([Finding the Document of a Decree](#)) U
6. Hilfe für die Armen ([Helping the Poor](#)) U

Wolvental (Wolfdale)

4/6 Quests = Gebiet abgeschlossen

Nordöstlich von Krähenfels. Gebiet wird mit den Hauptquests nicht automatisch durchlaufen.
Es gibt eine Höhle, der Schiefersal und Wolvental miteinander verbindet.

- Wolfsblut ([Wolf's Blood](#)) E
- Steuerpresser ([Tax Collectors](#)) E
- Elfischer Kunstraub ([Elven Art Robbery](#))
- Vermisster Waldarbeiter ([Missing Lumberjacks](#)) U
- Suche nach Frieden ([The Search for Peace](#)) U *südöstlich von Wolvental*
- Großmutter's Ring ([Grandmother's Ring](#)) U

Biberingen (Timberton)

Westlich von Krähenfels. Gebiet wird mit den Hauptquests nicht automatisch durchlaufen.

- Spuren der Waldläufer ([Traces of the Forest Rangers](#))
- Der Lebensbaum ([The Tree of Life](#)) E
- Blutgeld ([Blood Money](#))
- Blutbärenjagd ([Hunting Blood Bears](#)) U
- Gesteinsprobe ([Stone Sample](#)) U

Bounty Hunt

[Bounty Hunt](#) U (*versteckter Quest, nicht im Logbuch*)

Achtung: BOUNTY Missionen bereits zwischendurch machen, nicht erst am Ende des Spiels... es scheint so als ob zwischen den Bounties eine Pause ist, und deswegen bekomme ich niemals alle Aufträge?! Man muss oft fragen, dann bekommt man irgendwann wieder einen Auftrag.

Aufgabe	Kill	Belohnung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Auenhofen (Räuber L.S.P.) <i>im Stall bei der Kneipe</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biberingen (Elfe Gul Har) <i>nördlich von Biberingen in einem Waldgebiet</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Drakenschanze (Magier Robin) <i>vor der Gaststätte</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Feenbach (Schwarzer Magier Prototyp Gegner VX3) <i>in Ruine östlich</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Finsterwinkel (Sakkara-Priester Hator) <i>unterhalb Hell Gate, an der Klippe zum Fluss</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Florentina (Orkschamane Homer) <i>östlich von Florentina am Runenfelsen (Baumkreis)</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Heckenheim (Dunkelelf Athurion) <i>südöstlich von Heckenheim, am Fluss</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hohenmut (Fahnenflüchtiger Laoshi) <i>am Westeingang links rausgehen zur Klippe</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hohenwall (Dunkelelf T'Man) <i>südlich an einer Statur</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Krähenfels (Hexin Simba) <i>im Armenviertel, ganz östlichen Rand</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mascarell (Gesetzloser Bogomir) <i>sehr weit östlich, bei Ruine neben einer Statur</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Moorbruch (Schamane Baltasar) <i>östlich an einer Ruine</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Porto Draco (Beutelschlitzerin Calisto) <i>südlich an der Felswand</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Porto Vallum (Ork-Anführer Gilbert) <i>nördlich von Porto Vallum am Fluss</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Reckendorf (Sakkara-Priester Kaspar) <i>südlich bei verbranntem Baum</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schiefersal (Ronin Theharenod) <i>westlich am Friedhof</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schönblick (Schurke Darkeagle) <i>westlich an der Arena</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Silberbach (Taure Azathot) <i>nordwestlich von Porto Vallum an einem Brunnen</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sternental (Magier Hinsch) <i>am Tiergarten</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Torfingen (Troll Hatuni, Köchin der Hölle Lieferant) <i>nördlich am Torf-Acker</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wolvental (Sakkara-Priester Boris) <i>westlich im kleinen Waldstück</i>

Schiefersal (Slater's Grave)

Es gibt eine Höhle, der Schiefersal und Wolvental miteinander verbindet.

1. Raub der Schiefersalerinnen ([Abduction of the Women of Slater's Grave](#))
2. Der Händler von Schiefersal ([The Merchant of Slater's Grave](#))
3. Der Vogelfreie von Schiefersal ([The Outlaws of Slater's Grave](#))
4. Die Axt Felsspalter ([The Axe Rock Splitter](#)) U
5. Quellfrisches Wasser ([Spring Water](#)) U

Porto Draco

1. Räuberlager ([The Robber's Camp](#))
Aus irgendeinem Grund heißt die Mission „V' Taro es Victor“. Darf das so sein?
 2. Nucquam Astralis ([Nucquam Astralis](#))
Bug: Manchmal ist der Auftraggeber nicht da, und man kann somit das Quest nicht machen
 3. Liebesbotschaft ([Love Token](#))
 4. Tänzerin der Toten ([Dancer of the Dead](#)) U
 5. Tod den Briganten ([Death to the Brigands](#)) U
- Der verwirrte Marten ([The Confused Marten](#)) (versteckter Quest, nicht im Logbuch)

Mascarell

1. Das Werk ([The Painting](#))
Vorsicht: Der Quest "Das Rätsel der Wüste" darf nicht abgeschlossen werden, sonst kann man diesen Quest nicht beenden
2. Brautflucht ([Groom on the Run](#))
3. Der unbekannte Krieger ([The Unknown Warrior](#)) E
Person ist kein weißer Punkt (Kämpft gegen Bären, im Wald nordwestlich von Mascarell). Vorsicht: Der Quest "Das Rätsel der Wüste" darf nicht abgeschlossen werden, sonst kann man diesen Quest nicht beenden
4. Goldraub ([The Stolen Gold](#)) U
5. Erbsengeist ([Lentil Liqueur](#)) U
6. Schleichpfad ([Sneaking Around](#)) U
7. Boris Reichenfeld ([Boris Richfield](#)) Nördlich von Mascarell auf einer Insel
8. [Pony Express](#) SP

Tyr-Fasul & Tyr-Hadar

1. Wachwolf ([Guard Wolf](#)) U
2. Die Ebene von Tyr-Hadar ([The Plains of Tyr-Hadar](#))
3. Elfendame von Tyr-Hadar ([Elven Lady from Tyr-Hadar](#)) E
4. Unerwartete Hilfe ([Unexpected Aid](#)) E / (das ist KEINE Eskort-Mission)
Vorsicht: Quest erhält man nur, wenn man oben in dem Dorf die Leute anfragt. Wenn man die Elfen-Mission fertig macht, hat sich das Problem gelöst und man bekommt den Quest nicht

Oasis of Ahil-Tar

1. Spähposten ([Scout Post](#))
2. [danach:] Siedler in der Wüste ([Settlers of the Desert](#)) E
3. [danach:] Verschleppte Siedler ([The Lost Settlers](#)) E
4. [danach:] Evakuierung ([Evacuation](#))
5. Das Rätsel der Wüste ([The Riddle in the Desert](#)) U
Vorsicht: Mission nicht abschließen bevor man nicht „Das Werk“, „Windgeflüster“, „Der verschollene Schmied“ und „Der unbekannte Krieger“ abgeschlossen hat, da diese Quests sonst nicht abgeschlossen werden können.
6. Ork-Ringe sammeln ([Collect Orc Rings](#)) U
7. Nur ein Albtraum? ([Merely A Nightmare?](#)) U
8. Botschaft des Agenten ([The Agent's Message](#)) U

Khorad-Nur

*Vorsicht: Man kann es schaffen, Khorad-Nur komplett unspielbar zu machen!
... wenn man sich in khorad-nur direkt reinteportiert, dann kämpfen alle dorfbewohner und der doorkeeper mit untoten und sterben. mehrfache meldung "gruppe vernichtet", dann ist khorad-nur leer und das tor ist offen. Mission "Das Untotenlager" wurde nicht begonnen.
... Ebenfalls gesehen: "Das Untotenlager" wird bestanden, Tür ist offen. Aber drinnen in Khorad-Nur ist niemand! Oder fehlt eine Vorbedingung?!*

1. Das Untotenlager ([The Camp of the Undead](#)) SP
2. Der feige Hund ([The Cowardly Dog](#)) E
3. Die Schriftrolle von Mhic'Dar-Mon ([The Scroll of Mhic 'Dar-Mon](#))
4. Die Sklaven der Orks ([The Slaves of the Orcs](#))

Aish-Jadar

1. [The Holiday Makers](#) (Sunglasses)
Mission ist nicht im Logbuch und Karte? Sonnenbrille bekommt man manchmal nicht??
2. Einsamer Pirat ([The Stranded Pirate](#)) U
3. [Seraphim Rescue II](#) (Lightsaber) (Sera Only)

Reckendorf (Bravesbury)

1. Pläne der Bruderschaft ([The Plans of the Brotherhood](#)) E *Questgeberin auf Weg westlich des Dorfes*
2. Pfui Spinne! ([Bah Spider!](#)) *Questgeber auf Weg westlich des Dorfes, an einem Haus*
3. Furchtbares Verbrechen ([Terrible Crime](#)) E *Questgeber südwestlich unter dem Ziel von „Pfui Spinne“*
4. Jagt auf die Wilderer ([Hunt for Poachers](#))
5. Kleines Schuster Einmaleins ([Shoemaker's Basics](#)) U
6. Bücher des Glaubens ([Books of Faith](#)) U
7. Rosenstrauch ([Rose Bush](#)) U

Burg Hohenmut (Braverock)

1. Das Turnier ([The Tournament](#))
2. Die Befreiung der Edeldame ([The Rescue of a Noble Lady](#))
3. Ancarianischer Schnee ([Ancarian Snow](#)) E (ZK 1 Tag?)
Vorsicht: Am Ende muss man zuerst den Dieb ansprechen. Denn wenn man den Hauptmann anspricht und den danach Dieb tötet, dann wird der Quest niemals abgeschlossen, weil das Spiel darauf wartet, dass man den Dieb anspricht.
4. Ein Offizier und Ehrenmann ([An Officer and a Gentleman](#))
5. Der Arm der schwarzen Priester ([Arm of the Black Priest](#)) E
6. Dämonenfutter ([Demon Food](#))
7. Geleitschutz im Diebesviertel ([Escort to the Thieves' District](#)) E
8. Warenbote ([Goods Messenger](#)) (ZK 3 Tage)
9. Jacquaires Kampfmontur ([Jacquaire's Battle Uniform](#))

Anmerkungen:

- Manchmal muss man nochmal an den Waldausgang von Biberingen, damit Jacquaires sich nach Hohenmut teleportiert.

- Helm und Schild sind keine Unique Items (Autocollect funktioniert daher nicht bei allen Einstellungen). Aufpassen, die Items nicht versehentlich zu verkaufen!

- Karten-Marker aktualisiert sich nicht. Man muss die ziele selbstständig finden (Krämer links unten sowie Hehler vor der Arena)

10. Recht und Gerechtigkeit ([Law and Justice](#))
11. Zauberdisteln ([Magical Thistle](#)) (ZK 3 Tage)
12. ~~Master Vampiress~~ (Vampiress Only) SP
13. Moca der Minotaurus ([Moca the Minotaur](#))
14. Schneehase ([The Snow Hare](#)) U Person ist kein weißer Punkt! Westlich von Kirche, vor einem Haus.
15. Die Axt des Galadius ([The Axe of Galadius](#)) U
16. Wütende Feuerbestien ([Evil Fire Beasts](#)) U
17. Zeremoniestab ([Ornate Staff of Rituals](#)) U

Auenhofen (Shires Pen)

4/5 Missionen = Gebiet abgeschlossen

1. Kompromittierende Situation ([Compromising Situation](#))
2. Spitzbuben ([Rascals](#))
3. Schwarzröcke ([Blackrobes](#)) E
4. Wilderer ([Poacher](#)) U
5. Dunkle Beschwörung ([Dark Conjuraton](#)) U

Klosterfeste

(Keine Sidequests)

Alkazaba noc Draco

8/8 Missionen = Gebiet abgeschlossen

Möglicher Bug: Nach Portalbenutzung (Endkampf) sind manchmal die Sidemap Kartenmarker defekt.

1. Entlaufene Jungfrau ([Runaway Virgin](#)) E
2. Drachentöter ([Dragon Slayer](#)) E
3. Drachenschuppe ([Dragon Scale](#))
4. Eierdieb ([Egg Thief](#))
5. Mutter vermisst ([The Missing Mother](#)) E U
6. Hühnerdieb ([The Stolen Chicken](#)) U
7. Einsame Tränen ([Lonely Tears](#)) U
8. Ungewollter Aufenthalt ([Unintentional Visit](#)) U

Hohenwall (Bravewall)

5/4 Missionen = Gebiet abgeschlossen

(„Träumerin des Winters“ von Torfingen zählt hier dazu!)

1. Ilim Zhurag-Thalir ([Ilim Zhurag-Thalir](#))
2. Kalim-Khor ([Kalim-Khor](#)) (ZK 3 Tage)
3. Entweihung ([Desecration](#)) U
4. Terrorflux ([Terror Flux](#)) U

Heckenheim (Hedgenton)

11/12 Missionen = Gebiet abgeschlossen

Südlich von Hohenwall. Gebiet wird mit den Hauptquests nicht automatisch durchlaufen.

1. Kunsträuber ([Art Robbers](#))
2. Attentäter in der Familiengruft ([Assassins in the Family Crypt](#))
3. Blockadebrecher des Handelsembargos ([Blockade Breaker of the Trade Embargo](#))
4. Verbotene Liebe ([Forbidden Love](#)) E
5. Raubritter ([Robber Baron](#))
6. Der Galgen von Heckenheim ([The Gallows of Hedgenton](#))
7. Das Testament ([The Testament](#)) U
8. Drachenlungen ([Dragon Lungs](#)) U

Vorsicht: Quest erledigen bevor Untote kommen, sonst generieren keine Drachenlungen

Vorsicht: Es können bereits vor Annahme dieser Mission Drachenlungen generiert werden. Der Auftraggeber belohnt den Spieler dann sofort, aber das Quest wird nicht im Logbuch oder Landkarte eingetragen.

9. Ausflug ([Excursion](#)) U
10. Fremde Eindringlinge ([Intruders](#)) U

Vorsicht: Tötet man 3 Dunkelelfen vor Annahme der Mission (man sieht es am Text „1 von 3 getötet“), dann kann die Mission zwar beendet werden, sie ist aber nicht im Logbuch oder Landkarte.

11. Kammerjäger ([Exterminator](#)) U
12. Die verschleppte Frau ([The Abducted Woman](#)) U

Stauanlage Zhurag-Nar

1. Vergrabene Sklaven ([Buried Slaves](#)) E

Vorsicht: Wenn man am Ende "Akzeptieren" wählt, muss man die Frau zum Ausgang bringen. Das kann verbuggt sein, denn der Quest endet manchmal nie. Daher besser "Ablehnen" klicken, dann muss man nur einen Sklaven informieren (→ In Höhle, eine Etage tiefer) und hat den Quest dann auch abgeschlossen.

Außerdem: Questgeber kann sterben NACHDEM der Quest erfolgreich abgeschlossen wird; danach wird der Quest als fehlgeschlagen gekennzeichnet

Torfinnen (Highmarsh)

5/7 Missionen = Gebiet abgeschlossen

(„Träumerin des Winters“ zählt zu Hohenwall)

1. Kaltes Gericht ([A Dish Eaten Cold](#))
2. Träumerin des Winters ([Dreamer of Winters](#)) SP
3. Mamas Puderdose ([Mother's Powder Container](#))
4. Das entlaufene Töchterlein ([The Lost Daughter](#)) E
5. Verschollene Expedition ([Missing Expedition](#)) U
6. Trüffelkraut ([Truffle Weed](#)) U
7. Schädel sammeln ([Skull Collector](#)) U
8. Das verschollene Haustier ([The Missing Pet](#)) Questgeber ist in einem Haus

Finsterwinkel (Gloomoor)

1. Der Lich-Fürst ([The Lich Lord](#))
2. Panem et Circensis ([Panem et Circensis](#)) in der Arena
3. Das Auge der Hölle ([The Eye of Hell](#))
4. Reliquienschrein ([Reliquary Casket](#)) U
5. Gegengift ([Antidote](#)) U

Vorsicht: Darf nicht zusammen mit dem Quest „Das besondere Aroma“ gestartet werden, da beide Quests Drops von der Spinne Tarantula Medialis erfordern und dann ein Quest nicht mehr lösbar ist.

Bug: Im Logbuch steht, dass Tarantula Gravis gesucht wird, aber in Wirklichkeit ist Tarantula Medialis gesucht (die gelben Spinnen).

6. Rettungsaktion ([Rescue Mission](#)) E U
7. Grabräuber Schatzsucher e.G. ([Tomb Raiders: Treasure Hunter's Inc](#))
8. [danach:] Die vergessenen Sümpfe von Azschabrag ([The Forgotten Swamps of Azschabrag](#)) E
9. [danach:] HRunga'zz ([HRunga'zz](#))

Drakenschanze (Drakenden)**7/7 Missionen = Gebiet abgeschlossen**

1. Arogarns Schwert ([Arogarn's Sword](#))
2. Die Drachentöterin ([The Female Dragonslayer](#)) **E**
3. [danach:] Zahnstocher für einen Drachen ([Toothpick for a Dragon](#))
4. [danach:] Brüder des Drachen ([Brother of the Dragon](#)) **E**
5. Fischen auf dem Trockenen ([Fishy Business](#)) **U**
6. Ausgeburt der Hölle ([Hell Spawn](#)) **U**
7. Schrotthändler ([From Crawlers to Copper](#)) **U**

Achtung: Tastenkombination Strg+A hebt Belohnung „Orbus Dracos, geladen“ je nach Einstellung nicht auf.

Moorbruch (Moorbrook)**6/7 Missionen = Gebiet abgeschlossen**

1. Whiskylieferant ([Whisky Supplier](#))
Wichtig: Nachdem man den Quest angenommen hat, liegt ein Fass um den Questgeber herum. Dieses muss man aufheben und mitnehmen (keinesfalls trinken). Das Fass, dass man von „Pures Wasser“ geschenkt bekommt, gilt nicht für den Abschluss der Mission.
2. Das Spinnenmonster von Moorbruch ([The Spider Monster of Moorbrook](#))
3. Die narzistische Hexe ([The Narcotic Witch](#))
4. Pures Wasser ([Pure Water](#))
Money-Glitch: Whisky-Fässer in Höhle einsammeln. Diese kann man dann unendlich oft beim Wirt in Drakenschanze für 1.000 Gold verkaufen.
5. Verwunschene Ruine ([Accursed Ruins](#)) **U**
6. Über den Durst ([Sore Head](#)) **U**
7. Das besondere Aroma ([Special Flavor](#)) **U**
*Vorsicht: Darf nicht zusammen mit dem Quest „Gegengift“ gestartet werden, da beide Drops von der Spinne Tarantula Medialis erfordern und dann ein Quest nicht mehr lösbar ist.
Bug: Questitem hat keinen Namen. Man sieht „: 1 von 10“*

- Dorf mit Untoten (versteckter Quest, nicht im Logbuch)

Burg Sternental (Mystdale)**6/7 Missionen = Gebiet abgeschlossen**

1. Das Reagentium der Silberblüten ([The Regentium Silver Blossom](#))
2. Entlaufene Versuchsmonster ([The Lost Experimental Beings](#))
3. Geisterhafte Schemen ([Eldritch Apparitions](#)) **U**
4. Tod dem Schieds-Oger ([Death to the Ogre Referee](#)) **U**
5. Falsche Wortwahl ([Wrong Choice of Words](#)) **U**
6. Findet Fridolin ([Finding Fyren](#)) **U**
7. Jaquaires Rache ([Jaquaire's Revenge](#)) **U** → *Jaquaire erscheint nicht immer?!?!?*
8. Drachenei ([Dragon Egg](#)) (versteckter Quest)
*Annehmen → Ei beim Drachen in Drakenschanze abgeben
oder Ablehnen → Drache wird schlüpfen und mit der Zeit zu einem Boss*

- Hasenplagen-Phobie ([Rabbit Plague Phobia](#)) (versteckter Quest, nicht im Logbuch)

Bug? Die Frau verwandelt sich zwar, aber sie dankt nicht, sondern sagt den selben Spruch wie in der Hasenform

Shaddar-Nur

1. [Glubba-Jar](#) E SP

Regionen befreit

- Southern Core Region: 6,501 / 7,500
(Boss spawn: Southwest of Hedgenton)
- Northern Core Region: 6,501 / 7,500
(Boss spawn: Large clearing North of Timberton)
- Desert Region: 7,501 / 8,500 (Boss: center of Shaddar-Nur desert)
- Swamp Region: 4,501 / 5,500
(Boss spawn: Mystdale Castle Soccer Field)
- Lava Region: 4,501 / 5,500
(Boss spawn: empty room inside the city)
- Shaddar-Nur Region: 2,501 / 3,500
(Boss spawn: Shaddar Tower basement)
- Upper Underworld Region: 6,501 / 7,500
(Boss spawn: Dryad Forest, the green plain just above the bridge leading from the Dwarven Ruins to the Fungi Hillock)
- Lower Underworld Region: 6,501 / 7,500
(Boss spawn: inside the Gathol-Fortress of Tears)
- Northern Region: 5,501 / 6,500
(Boss spawn: inside cave in the Southwestern most part of Frostgard)

Portalrunen:

1. P11 Portal nach Porto Vallum (*Rune bekommt man bei Mission „Wilbur“*)
2. P3 Portal am Eisbachpass (*Rune bekommt man vom Drachen*)
3. P5 Portal bei Alkazaba noc Draco (*Rune bekommt man vom Drachen*)
4. P8 Portal bei Varag-Nar (*Rune bekommt man von dem Typ*)
5. P6 Portal nach Burg Sternental (*Rune bekommt man vom Sumpf-Drachen*)
6. P7 Portal von Shaddar-Nur nach Burg Sternental (*Rune bekommt man im Keller von Shaddar-Nur; das dazugehörige Portal ist südöstlich vom Turm*)

Runen von einem importiertem Character können in der aktuellen Kampagne nicht verwendet werden, auch wenn sie „passen“.

Bug: Manchmal verschwinden Runen nicht aus dem Inventar.

Drachen

1. Sisslich Hüter von Frostgard (*Element der Luft*)
2. Sirithcam der Feuerdrache (*Element des Feuers*)
3. Drache südlich von Khorad-Nur (*Quest „Das Untotenlager“*)
4. Drache zwischen Florentina und Auenhofen (*Zugang über Burg Krähenfels*)
5. Drache nördlich von Drakenschanze (*Portالرune zu Burg Sternental*)
6. Drache bei Zhurag-Nar
(*In dem Stauanlage-Dungeon, im Untergeschoss, südöstlich vom Weg abkommen*)
7. Lorinor von Tyr-Fasul (*von Mascarell aus nördlich den Fluss entlang*)
8. Winterstarre (*Tyr-Fasul*)
 Frosttod (*Tyr-Fasul*)

Sonstige Notizen:

- Links oben in der Minimap: Die Zahlen sind Killcounter (nur für die aktuelle Session). Wenn auf 0, dann kommt ein Boss für das Gebiet
- Gebiete werden als "Abgeschlossen" markiert (Banner-Symbol), wenn eine bestimmte ANZAHL an Missionen erfüllt ist. Die Anzahl ist oft viel zu niedrig. Möglicherweise ist der Zähler nicht erhöht worden, als in Underworld neue Missionen hinzukamen. Beispiel Auenhofen: Hat 5 Missionen (1 davon ist Underworld), und das Gebiet wird dann 4 erfolgreichen Missionen als abgeschlossen markiert!
- Pferd nicht im dunklen Waldgebiet (Moorbruch, Drakenschanze, Finsterwinkel etc.) verwenden, da die kleinen Spinnen es töten wenn es abgestellt ist.
- Bei dem Hauptquest DER STURM (am Ende, wo man die Burg stürmt), darf man nicht per Cheat zur Burg, denn das Tor öffnet sich nur einmalig, wenn man mit der Gruppe hoch läuft. Ansonsten bleibt es zu!
- Portale nicht übersehen! z.B. in der Ebene von Urkuk. Dort ist das Portal in der Landesmitte.
- Viele NPCs wie z.B. der Wirt beim Saufenden Drachen darf von Untoten getötet werden. Er regeneriert sich wieder.