Name	Genannt in	Bemerkungen
Höhle	Elf Quest	eine Höhle am südlichen Rand des Elfen-Reiches
Katakomben von Verag	Starter	nicht näher lokalisiert
Melars Bibliothek	Starter	nicht näher lokalisiert
Ulags Festung	Starter	nicht näher lokalisiert
Graks Festung	Starter	nicht näher lokalisiert
Höhle	Starter	nicht näher lokalisiert, von Pfadfinder dorthin gelockt
Schloss der Mysterien	Starter	nicht näher lokalisiert,Schloss über dem Eingang einer Goldmine
Täler des Grenzgebirges	Starter	hier wurde das Geisterschwert von Zwergen geschmiedet
Lebin	Starter	in den Quellen von Lebin wurde das Geisterschwert gehärtet
Tempelruine	Starter	hier muss das Geisterschwert von den Helden gefunden werden.
Karak Varn	Starter	Zwergenfestung, in welche sich der Kaiser nach dem Kampf mit den Ost-Orcs zurückziehen musste (siehe Hexenbaron)
Hallen von Belorn	Karak Varn	Labyrinthe unter dem Grenzgebirge
Das Große Tor	Karak Varn	Zugang zu den Hallen von Belorn
Die Ruhmeshallen	Karak Varn	Trainingsräumlichkeiten der Zwerge. Ein Zauber belebt die Trainingsgeräte und bewahrt sie davor, in eigene Fallen zu geraten.
Die Todesspirale	Karak Varn	Weg zum Königsmausoleum in den Hallen von Belorn.
Die Zwergenschmiede	Karak Varn	Versteckte Schmiede in den Hallen von Belorn.
Das Königsmausoleum	Karak Varn	Ruhestätte von Belorn und unter seiner Herrschaft errichtet. Auch die ihm nachfolgenden Könige sind hier zur Ruhe gebettet.
Große Zitadelle	Karak Varn	Zentrum der Hallen von Belorn, jetzt Lager der Orcs.
Ost-Passage	Karak Varn	Ende der Hallen von Belorn, Zugang zum Ost-Tor der Hallen.
Belorns Bergwerk	Karak Varn	Sagenumwobene Goldgrube in den Hallen von Belorn, einsturzgefährdet. Hier soll noch ein Schatz liegen, der von den Orcs gesucht wird.
Ost-Tor	Karak Varn	Ausgang aus den Hallen, Zugang zu Grins Rachen.
Grins Rachen	Karak Varn	Verborgener Zugang nach Karak Varn.
Festung am Südpass	Starter	Errichtet von Rogar als Bollwerk gegen Morcars Armeen, vermutlich identisch mit Karak Varn bzw. Kellar‘s Keep.
Schicksalstor	Rückkehr des Hexers	Eingang von Kalos
Eishöhlen	Rückkehr des Hexers	Ruheplatz der toten Geisterreiter.
Gänge des Schweigens	Rückkehr des Hexers	
Bellthors Tor	Rückkehr des Hexers	Heimstatt von Bellthor
Leichenhalle	Rückkehr des Hexers	Hier werden die Heroen gefangengenommen.
Verbotene Stadt	Rückkehr des Hexers	Unterirdische Stadt unter Kalos.
Ogre-Festung	Gegen die Ogre-Horden	liegt in einem riesigen Labyrinth
Sarako	Morcars Magier	Hier gibt es einen Hohepriester auf Chaos-Seite.

Name	Genannt in	Bemerkungen
namenloser Friedhof	Morcars Magier	Wirkungsstätte von Fanrax.
Dunkle Höhle an einem Berghang	Morcars Magier	Eingang zum Lager von Grawshak.
Zitadelle der Dunkelheit	Morcars Magier	Hier findet der Endkampf dieser Abenteuerreihe statt.
Labor der feindlichen Alchemisten	Elf Quest	(High Alchemist's Laboratory) an der westlichen Grenze des Elfenlandes
Ice Mountain	Barbarian Quest	Sitz des Eisigen Grauens
Xanon-Pass	Barbarian Quest	Einziger Weg über die Kiberische Grenze, geschützt von einer Burg, die nun in den Händen des Feindes ist.
Keloths Torr	Karak Varn	Dort gab es eine furchtbare Niederlage der Orcs und Goblins
Kellar	Starter	Die Ritter von hier bewachen laut der Anleitung in der Festung am Süd-Pass die östliche Flanke des Reiches. (Deutsche Version, müsste identisch sein mit Karak Varn)
Barak Torr	Starter	Grabmahl des Hexenlords
Kalos	Rückkehr des Hexers	Ehemals Stadt, jetzt nur noch Ruinen. Hier lebt der Hexen-Lord, nachdem er von den Helden bezwungen wurde.
Chaos-Wüste	Starter	In die nördliche Chaos-Wüste flüchtete Morcar nach seinem Kampf mit Mentor
Grenzländer	Starter	Die Armeen des Chaos erreichen sie am Anfang der Starter-Abenteuer.
Ländereien im Ostenf	Starter	Heimgesucht von Orks und Goblins
Grenzgebirge	Starter, Karak Varn	augenscheinlich Zwergen-Gebiet, natürlicher Wall im Osten
Vulkan-Pass	Starter	Hier kämpft der Kaiser am Ende des Starter-Sets gegen die Ost-Orcs, als die Helden dem Hexenbaron mit dem Geisterschwert gegenübertreten.
Nordgebirge	Starter	Herkunft Durgins.
Wälder des Westens.	Starter	Herkunft Ladrils.
Tanos-Feld	Starter	Letzte Schlacht Rogars, in welcher seine Armee die Schwarzen Legionen besiegte.
Meer der Krallen	Starter	Über dieses Meer sind Morcar und Baryn laut englischer Anleitung geflohen.
Ebene des Todes	Rückkehr des Hexers	Offenbar weit weg vom Reich, denn es brauchte viele Tagesreisen, um sie nach Kalos zu durchqueren.
Tarak-Gebirge	Morcars Magier	In einem Turm in diesem Gebirge lebt Zanwrath.
Schwarze Berge	Morcars Magier	Hier lebt in einem Schloss Boroush.
Sümpfe der schillernden Irrlichter	Elf Quest	Hier steht Sinestras Burg (marshes of Gliness Fen)
Kiberia	Barbarian Quest	Die Kiberische Grenze muss überquert werden, um zu Ice Mountain zu gelangen.

Name	Funktion	Erweiterung	Abenteuer	Bemerkungen
Sinestra	Terrellias Schwester	Elf Quest		von Morcar korrumpiert, entführte Milandrielle in ihr Spiegel-Labyrinth
Terrellia	Königin der Elfen	Elf Quest		
Millandriell	Terrellias Tochter			
Mentor	Mentor	Starter		Vergibt die Aufträge
Morcar	Gegenspieler	Starter		Befehligt die Armeen des Chaos
Rogar	Barbar	Starter		Kommt aus dem Grenzland. Einte die Armeen des Reiches und drängte Morcars Armeen „damals“ zurück
Verag	Gargoyle	Starter	Die Bewährung	Bossmonster
Fellmarg	???	Starter	Die Bewährung	Seine Überreste sind in der Festung beigesetzt, in welcher Verag haust.
Sir Ragnar	Baron	Starter	Sir Ragnars Rettung	Muss gerettet werden, hilft später Skulmar, aus den Ruinen von Kalos zu fliehen.
Prinz Magnus	???	Starter	diverse	Taucht in den Abenteuerbeschreibungen ab und zu auf.
Borin	???	Starter	Meister des Steins	Von ihm ist Borins Rüstung.
Ulag	Ork-Anführer	Starter	Die Festung des Feldherrn der Orc	Muss getötet werden.
Melar	Zauberer	Starter	Melars Labyrinth	lebte in grauer Vorzeit, erschuf ein Amulett mit Zauberkräften
Grak	Ulags Sohn	Starter	Ulags Vermächtnis	
Karlen	Des Kaisers Zauberer	Starter	Meister des Steins	Hat sich selbst in einen Zombie verwandelt.
Der Kaiser	Kaiser	Starter	diverse	
Balur	Hexer	Starter	Der Hexer	Feuermagier
	Hexen-Baron	Starter	Barak Torr, das Grabmal des Hexen-Lords	König der Toten, bis er durch das Geisterschwert besiegt wurde. Wird durch die Helden versehentlich wiedererweckt. Sie kämpfen gegen ihn, töten ihn aber nicht.
Grin	Zwerg	Karak Varn		Zwerg aus Karak Varn, der eine Goldader suchte und „Grins Rachen“, einen Zugang zur Festung Karak Varn fand. Ritzte den Weg zur Schlucht in eine Steinkarte.
Belorn	Zwerg	Karak Varn		König der Zwerge, Meister von Grin, beerdigt im Königs-Mausoleum
Holgar	Zwerg	Karak Varn	Königsmausoleum	Nachfolger Belorns, führte die Zwerge bei der Schlacht am Keloth-Hügel.
Garin	Zwerg	Karak Varn	Königsmausoleum	Nachfolger Belorns, kämpfte gegen Morcars Legionen.
Gragor	Chaos-Krieger	Karak Varn	Die Große Zitadelle	Kämpft mit Magischer Rüstung.
Ograk	Orc	Karak Varn	Die Ost-Passage	Orc-Offizier, der jahrelang die östlichen Provinzen überfiel und brandschatzte.

Petrokk	Chaos-Hexer	Karak Varn	Chaos-Krieger mit Angriffsmöglichkeit auf Intelligenz.	
Kenaron	Oberst der Leibgarde des Königs	Karak Varn	Fällt beim Kampf um Karak Varn, da er der Letzte ist, welcher den Rückzug der Armee deckt.	
Baryn	Erster Feldherr der schwarzen Legionen	Starter	Anleitung	
Lithor	???	Starter	Anleitung	Er prophezeite, dass die Krone, die nach ihm benannt wurde, den Träger mit großer Weisheit erfüllen würde und die Menschheit ihn zu ihrem Anführer machen würde.
Durgin	Zwergenkrieger	Starter	Anleitung	Kampfgefährte Rogars aus dem Nordgebirge.
Ladril	Alb	Starter	Anleitung	Kampfgefährte Rogars aus den Wäldern des Westens.
Telor	Zauberer	Starter	Anleitung	Kampfgefährte Rogars.
Skulmar	General der Totenarmee	Rückkehr des Hexers		Sollten der Hexenlord, Skulmar und Kessandria zusammenkommen, werden die Gebeine aller je gefallenen Krieger unter dem Schwarzen Banner kämpfen. Skulmar ist Teil der Abenteuerreihe, er flieht dabei aus den Ruinen von Kalos.
Kessandria	Hexenkönigin	Rückkehr des Hexers		Sollten der Hexenlord, Skulmar und Kessandria zusammenkommen, werden die Gebeine aller je gefallenen Krieger unter dem Schwarzen Banner kämpfen. Kessandria ist Teil der Abenteuerreihe.
Agrain	König	Rückkehr des Hexers	Die Gänge des Schweigens, Die Halle der Visionen	Er und seine Getreuen verteidigten Kalos seinerzeit erfolglos vor Morcars Armeen. Seine Stimme spukt nun in den Gängen des Schweigens. Baute die Halle der Visionen, einen magischen Irrgarten.
Bellthor	Gargoyle	Rückkehr des Hexers	Bellthors Tor	„Wachhund“ des Hexenlords.
Festral	Chaos-Hexer	Gegen die Ogre-Horden		Übernahm die Führung der Dirgrusht, um mit ihnen das Reich zu überfallen.
Zanwrath	Hohe-Priester	Morcars Magier		Ist Hohepriester von Sarako.
Fanrax	Geisterbeschwörer	Morcars Magier		
Boroush	Herr der Stürme	Morcars Magier		
Grawshak	Schamane	Morcars Magier		Gehört den nördlichen Ork-Stämmen an.
königlicher Erzschürfer (Prospektor)		Elf Quest		Kann Mondsilber identifizieren, ein magisches Element

Personen

Tormuk	Nekromant	Elf Quest	Tormuk's Guests	
Eisiges Grauen		Barbarian Quest		(Frozen Horror) Lange tot geglaubter Feind der Barbaren, nun auf Morcars Seite
Krag	Chaos-Krieger	Barbarian Quest	Trial by Ice	Bewacht den Xanon-Pass, Leutnant vom Eisigen Grauen
Gothar	Barbarenfürst	Barbarian Quest	The Rescue	Wurde vom Eisigen Grauen entführt
Vilor	Chaos-Hexer	Barbarian Quest	The Deadly Depths	
Kelvinos	Barbar	Barbarian Quest	The Halls of Kelvinos	Besiegte seinerzeit das Eisige Grauen, ist aber nun untot und spukt in Ice Mountain herum.

Völker

Volk	Genannt in	Bemerkungen
Zwerge	Starter	Lebt im Nord- und Ostgebirge
Alben	Starter	Leben in den Wäldern des Westens.
Barbaren	Starter	Leben in den Grenzländern.
Dirgrusht	Gegen die Og	berüchtigster Ogre-Clan
Ogre	Gegen die Og	uralter Stamm, unzuverlässig und gefährlich – auch für Verbündete
Orcs		
Goblins		
Fimire		

Artefakte

Name	Art	Genannt in	Bemerkungen
Der Rächer	Schwert	Elf Quest	Muss aus einer kleinen Festung an der südlichen Grenze
Zauber-Amule	Amulett	Starter	
Borins Rüstun	Rüstung	Starter	
Magisches Ze	Stab	Starter	
Stern des Okz	Krone	Starter	wurde von Rogar und den Königen des Altertums getrage
Geisterschwer	Schwert	Starter	Wird benötigt, um Untote und den Hexen-Baron zu töten.
Loretome	Buch	Starter	Weiß offenbar alles.
Krone von Lith	Krone	Starter	Identisch mit dem Stern des Okzidents.
Ring der Mach	Ring	Gegen die Og	Wird benötigt, um die Chaos-Grube, die Quelle von Festra
Goldenes Buc	Buch	Elf Quest	Versteckt in einem Labyrinth von Terrellia
Bogen der Re	Bogen	Elf Quest	Bow of Vindication, in Sinestras Burg, einzige Waffe, mit d
Zepter of Glac	Zepter	Barbarian Que	Zepter des Eisigen Grauens
Amulet of the	Amulett	Barbarian Quest	
Kristallschlüss	Schlüssel	Barbarian Que	Öffnet den Thronsaal des Eisigen Grauens

des Imperiums geborgen werden.

n. Sorgt dafür, dass verschiedene Völker einem folgen.

als Macht bei den Ogren, auszuschalten, indem man den Ring hineinwirft.

der sie verletzt werden kann.