

Jagd auf Wächter-Arkveld

Inhaltsverzeichnis

- [1 Steckbrief](#)
- [2 Freischaltung](#)
- [3 Mehr dazu](#)

Jagd auf Wächter-Arkveld – Prüfung ab Stufe 100, für 8 Spieler, Dawntrail. Freischaltung, Bosse und Beute in Final Fantasy XIV.

Prüfung · Stufe 100 · [Dawntrail](#) · Patch 7.35

Jagd auf Wächter-Arkveld

Die Wildnis Shaaloanis ist von Tierkadavern gepflastert und dann erreichst du auch noch eine merkwürdige Jagdlizenz, dessen Aussteller sich als niedliches Katzenwesen entpuppt. Gemeinsam folgt ihr den Spuren der Vernichtung, bis sie euch schließlich [zu](#) dem Übeltäter des Ganzen führt: dem sogenannten Arkveld - eine brandgefährliche Bestie, welche zusammen mit deinem kurzfelligen Freund auf mysteriöse Weise auf Tural gelandet ist. In klassischer Jägermanier stärkst du dich im [Feldlager](#) an einer gehörigen Portion Grillfleisch und bereitest dich mit Mega-Tränken auf eine Jagd der Extraklasse vor. Zerberste die Ketten des Weißen Geists aus dem Verbotenen Land!

1 Steckbrief

- **Art:** Prüfung
- **Stufe:** ab 100
- **Gegenstandsstufe:** ab 725
- **Gruppe:** 8 Spieler – 2 Verteidiger, 2 Heiler, 2 Nahkämpfer, 2 Fernkämpfer
- **Zeitlimit:** 60 Minuten
- **Gebiet:** Wildebene, Xak Tural
- **Erweiterung:** Dawntrail (Patch 7.35)

2 Freischaltung

Freigeschaltet über die Quest [Der Weiße Besucher](#) (Stufe 100) bei **Kundschafter[p]** der **Goldenen Jagd** in [Tuliyollal](#), Yok Tural (13.4, 13.1).

3 Mehr dazu

- [Feature-Datenbank](#) – abhaken, was du schon freigeschaltet hast
- [Freischalt-Quest im Quest-Verzeichnis](#)