

- Übersicht der DSA-Abenteuer (Komplett bis 170) -

Handlungsort(e):	Abenteuer:	(Chronik:)	Karte(n):
Havena Gratenfels , kurz vor	B01: Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	(997 BF Mitte Ing)	Wirtshaus „Schwarzer Keiler“
Andergast	B02: Der Wald ohne Wiederkehr	(um 994 BF)	Burgruine
Festum	B03: Das Schiff der verlorenen Seelen	(996 BF 13.Ing)	
Brabak H'Rabaaal	B04: Die 7 magischen Kelche	(997 BF Pra)	„Purpurfeuer-Pyramide“
Havena Der Blaue See & Frigorn	B06: Unter dem Nordlicht	(999 BF)	Region um „Der Blaue See“ Stadtplan Frigorn & Eispalast
Mherwed Wüste Khôm	B08: Durch das Tor der Welten	(vor/um 1000 BF)	Das Kloster im Berg
Ferdok Der Große Fluß	B09: Der Strom des Verderbens	(997 BF, Eff)	Hotel „Admiral Sanin“ Blutfelsenbucht
Warunk	B10: In den Fängen des Dämons	(996 BF (999 BF) Ende)	Skizze vom Radrom
Trallop Nebelmoor	B12 / A58: Der Zug durch das Nebelmoor	(1000 BF Herbst)	
Khunchom bis Thalusa	B13: Der Streuner soll sterben	(1003 BF Sommer)	Küstenkarte der Region Stadtplan Thalusa & Fürstenpalast
Thorwal Orkland	B15: Der Spinnenwald	(997 BF Frühling)	
Orkland , Bodir Grolmensiedlung	B16: Der Purpurturm	(997 BF Frühjahr)	Die Grolmen-Tunnel Der Purpurturm
Orkland , Lindwurmrücken	B17: Der Orkenhort	(997 BF Frühjahr)	Stadtplan Ohort
Paavi & Umgebung <i>Lamsen & Cor-Gebirge</i>	B18: Kommando 'Olachtai'	(1003 BF Frühjahr)	zwei „Regionalkarten“
Havena Havena Havena	H19: Seuche an Bord Auf Dracos Spur Das Experiment	(um 1000 BF) (1000/1001 BF) (1000 BF 04. bis 07.Rah)	
Havena Havena Havena & versunkene Stadt (II4) Havena	H20: Tödlicher Wein Das Geheimnis des Mechanicus Die Taucherglocke Tödlicher Wein	(1001-1003 BF Frühjahr) (vor 1003 BF Frühjahr) (vor 1003 BF)	Leonardos Haus & Werkstatt Efferdschule (83/S5)
Havena	H21: Der Fluch des Mantikors	(um 1003 BF)	Rastburgers Haus (303)

Waldweg (zw. Donnerbach - Gareth)	B22: Hexennacht	(ca. 997 BF Jahreswende)	
Havena (?) Grangor	B23: Die Bettler von Grangor	(997 BF 10.Per)	Stadtplan Grangor Haus Liegerfeld
Grangor	B24: Die Kanäle von Grangor	((997) 1005 BF)	Stadtplan Grangor-Süd & Rahjatempel Haus am Seebogen
Winhall Mittelreich, nördl.	B25(17): Das große Donnersturm - Rennen	(1006 BF 01.Pra)	Streckenplan / Übersichtsplan
Gareth	A01: Die Verschwörung von Gareth	(998 BF Pra)	Das Alte Schloß
Havena Kurkum	A02: Die Göttin der Amazonen	(999 BF Ron)	Übersichtkarte (Shamaham, Kurkum) Stadtplan Shamaham, Kurkum
irgendeine Stadt Al'Anfa & Talkessel	A05: Verschollen in Al'Anfa	(998-1001 BF)	Talkessel von Schloß Zizirie
Brabak Ranak & Tempel	A06: Das Grauen von Ranak	(1000 BF Sommer)	Küste (Brabak-Ranak) & Stadtplan Ranak
Brabak Südmeer	A07: Die Fahrt der Korisande	(1000 BF)	Südmeer-Karte, Eiland der Gefahren
Havena Winhall	A08: Der Wolf von Winhall	(1003 BF 26.Eff)	Mark Albernica und südl. Nostria Stadtplan Winhall, Nostria. Wälder Herrenhaus & Apotheke
irgendwo Wehrheim - Trollzacken	A09: Mehr als 1000 Oger	(1003 BF ab 05.Pra)	Regionalkarte „Ochsenwasser“ Fährhaus vor Wehrheim
irgendwo / Amboßgebirge	A10: Die Seelen der Magier	(1002 BF Frühjahr)	Die Abtei
Gareth Hillhaus & Thunata	A11: Elfenblut	(1006 BF Herbst)	Plan von Thunata & Reginas Turm
Rommilys Die Grüne Ebene	A12: Schatten über Traviass Haus	(1003 BF 09.Phe)	Die Grüne Ebene
Warunk Wehrheim & Burg Rabenmund	A13: Gaukelspiel	(1004 BF Herbst)	Burg Rabenmund
Lowangen Grauer Wald & Rorwhed	A14: Im Zeichen der Kröte	(ab/um 993 BF)	„Von Lowangen zum Rorwhed“
Südmeer & Vogelinsel Insel der Rissos	A15: Die Insel der Rissos	(1000 BF Herbst)	Vogelinsel, Das Archipel Risso-Insel
Festum Kannemünde Unau Keft	A17: Wie Sand in Rastullahs Hand	(1005 BF)	Karawanserei Ain-es-Sobek

Risso-Insel Pirateninsel (???)	A18: Der Bund der Schwarzen Schlange	(1000-1001 BF Winter)	Die Pirateninsel
im (Zwergen-)Gebirge	A20: Im Traumlabyrinth	(1007(+3) BF Ende Rah)	
Thorwal bis Himmelsturm Frigorn bis Festum	A21: Folge dem Drachenhals	(1007 BF 24.Hes)	Regionalkarte der Reise Himmelsturm
Brig-Lo	A22: Das Grabmal von Brig-Lo	(1009 BF Frühling (Per?))	Stadtplan Brig-Lo, Schlachtfeld
Festum bis Vallusa Ysilia bis Mendena Beskan - ...	A23: Auf der Spur des Wolfes	(1008 BF 07.Ing)	Ruine am Sturmhaupt
Festum bis Notmark	A24: Stromaufwärts	(1010 BF 01.Eff)	
Tiefhusen Hilgerds Heim Tal der namenlosen Grotten	A25: Xeledons Rache	(1008 BF Winter)	Stadtplan Tiefhusen & Hesindetempel Die Verfolgung (nördl. Tiefhusen)
Khunchom bis Fasar Wüste Khôm Neetha bis Drôl Chap mata Tapam	A26: Wie der Wind in der Wüste	(1008 BF 08.Eff)	nördl. Regengebirge Tie'Shianna Tal der Tempel
Brokschal Inseln im Nebel Thorwal bis Enqui Oblarasim bis Gerasim Norburg	A27: Insel im Nebel	(1008 BF 13.Per)	Inseln im Nebel (Regionalkarte) Verlorene Insel Stadtplan Bardibrig
Arivor bis Neetha	A28: Findet das Schwert der Göttin	(um 1009 BF Bor)	Stadtplan Neetha & Manufactur
Khunchom Gorische Wüste	A29: Staub und Sterne	(1009 BF Bor)	Gorische Wüste Liscoms Tal & Turm
irgendeine Straße Gareth, evtl. Festum bis Ilmenstein	A30: Die Attentäter	(1010 BF Winter 09.Phe)	Farbkarte Schloß Ilmenstein
Vallusa bis Ysilien Salwynsfelden Schloß Laescadir & Kultstätte	A31: Die Tage des Namenlosen	(1010 BF Rah)	
Festum Pervin & Umgebung	A32: Der Zorn des Bären	(1010 BF Ende Tra)	Baronia Pervin & Wohnhaus der Baronin Pervin, Torsin & Schloß Ilmenstein
Selem, um bis Chag Echsensümpfe	A33: Die Stadt des toten Herrschers	(1011 BF Sommer)	Brodelnde Sümpfe
Belhanka Kun-Kau-Peh	A38: Im Dschungel von Kun-Kau-Peh	(1010 BF 01.Rah)	Jeslams Anwesen , Dorf der Weißen Dorf der Jakosh-Dej , Tal Kun-Kau-Peh
Wüste Khôm	A41: Der Löwe und der Rabe I. - Tar Honak	(1008 BF 26.Fir)	
Wüste Khôm	A42: Der Löwe und der Rabe II. - Malkillah	(1008 BF Anfang Tsa)	

„zu Hause“ nach Gareth (evtl. Maraskan)	A43: Der Krieg der Magier	(1015 BF Pra)	
Albenhus bis Elenvina Imdal bis Grangor Bethana bis Putras	A44: In den Höhlen des Seeogers	(um 1014 BF Frühjahr)	Herberge „Zum torkelnden Einhorn“
Baliho Dragenfeld & Umgebung	A45: Alptraum ohne Ende	(1015 BF 22.Ing)	Stadtplan Baliho , Burg Aarkopf Dragenfeld und Tsatempel) Turm Drachentodt
Gareth Stadt Greifenfurt Greifenfurt	A46: Das Jahr des Greifen I. NA01 Der Schauerbaum	(1012 BF 19.Tsa) (nach JdG I.)	Greifenfurt & Garnison
Grangor	A52: Das Fest der Schatten	(1017 BF 04.Rah)	
Greifenfurt Reichsforst Ferdok	A56: Das Jahr des Greifen II.	(1012 BF um Eff)	
irgendwo bis Trallop Weiden & der Blautann Nachtschattenturm	A57: Unsterbliche Gier	(1016 BF Frühwinter)	
Khunchom Berg Al'Saffach	A60: Wenn der Zirkus kommt	(1014 BF 30.Tra)	
Riva Uta	A61: In Liskas Fängen	(um 1016 BF Sommer)	Farbkarte des Oblomon-Gebiets Okas Gasthaus Ort Kysira , Hergerdshof
irgendwo bis Tobrien Beilunk Shamaham bis Burg Kurkum	A64: Goldene Blüten auf blauem Grund	(1019 BF Mitte Ing)	Burg Kurkum
Greifenfurt Arras de Mott	A65: Grenzenlose Macht	(1017 BF Mitte Pra)	Kloster Arras de Mott
Unterwegs bis Sorak	A66: Ingrimms Schlund	(1014 BF Ende)	
Punin nach Khunchom Maraskan & Mine Friedhof der Seeschlangen Tuzak	A67: Pforte des Grauens	(1018 BF 17.Rah)	Mine-Gelände Maraskan-Route
Khunchom bis Thalusa Shin-Ka-Vila Al'Anfa	A68: Bishdariels Fluch	(um 1017 BF Bor)	
irgendwo nach Khunchom Mhanadistan & Gorien Borbra bis Khoram-Gebirge	A69: Bastrabuns Bann	(1019 BF Eff)	

irgendwo um Yaquiria Baliiri bis Methumis Neetha bis Thegûn	A70: Unter dem Adlerbanner	(1019 BF Pra)	Wirthaus „Zum Stachel“ Baliiri Stadtplan Methumis & Der Funduq
Horasreich & Neetha Thegûn bis Drachenschlucht	A73: Shafirs Schwur	(1020 BF Ende Rah)	Chababische Land-Karte Villa la Mandaia Stadtkarte Thegûn
Uhdenberg, Minenstraße Minenstraße & Rote Sichel Tal der Si'ianna	A75: Feenflügel	(1019 BF Ron)	Uhdenberg Stadtansicht Tulpenturm-Übersicht, Burg-Plan Abschrift der Tal-Karte
Vinsalt bis Veliris Sewaktal Bethana Sewamund	A77: Spur in die Vergangenheit	(1019 BF 04.Rah)	„Regionalkarte Sewaktal“ Alter Landsitz
Mittelaventurien Punin & Amboß-Gebirge Grangor & Horasreich Almada & Drakonia	A78: Rohals Versprechen	(1020 BF Mitte Ing)	
Mittelaventurien Garetien	A79: Siebenstreich	(1021 BF 3. RON)	Schlund und Umgebung Karte von Ilderasch
Gratenfels Koschgebirge	A80: Über den Greifenpaß	(1021 BF 21. TRA)	Stadtplan Gratenfels, Alg. Bergfeste Ruine Koschwacht, Greifenpaß und Umgebung
Punin & Wüste Khôm	A82: Die letzte Bastion	(um 1021 BF)	Khomwacht Praiossieg & Umgebung
Burg Silz bis Perricum Trollzacken & Ardolosch Schwarze Lande & Thorolosch	A83: Brogars Blut	(1021 BF Frühling)	Reiseroute
Angbar bis vor Gratenfels Kraninchfurt Trollzacken	A84: Rückkehr zum Schwarzen Keiler Das Geheimnis des Schwarzen Keilers Der Erbe von Kranick Das steinerne Schiff	(1021 BF Herbst) (1021 BF 01. RAH) (1021 BF, Tra)	Der Schwarze Keiler Burg Kranick Der Schattenforst und Umgebung Das steinerne Schiff
Greifenfurt	Geisterstunden	(1021 BF, Rah)	Dorf Mühligen
Drakonia Graulgatschthor & Perricum Trollzacken & Trollpforte	A85: Im Rausch der Ewigkeit	(1021 BF Ende Phe)	(inkl. Strategiespiel)
Braunsfurt bis Donnerbach Hutzenmoor & Gashok Hillhaus & Thunata Nivesengebiet	A87: Mutterliebe	(um 1021 BF, Ing)	Hutzenmoor und Umgebung Stadtplan Gashok Paradine Göttertreus Haus Reiseroute (Trallop bis Hillhaus)
Lowangen bis Tiefhusen Rorkvell & Silberkrone	A88: Das Levthansband	(1022 BF, Eff)	Stadtplan Tiefhusen (und Rahjatempel) Stadtplan Rorkvell

Gareth & Punin Cumrat bis Angbar Rommilyls & West-Tobrien Felsenquell & Praske Askuushaar	A89: Tal der Finsternis	(1021 BF 22.Rah)	Die alte Residenz, Askuushaar
Thorwal und weiter	A90: Die Phileasson-Saga (siehe dazu die alten Bände!)		
Kannemünde bis Al'Anfa	A91: Der Ring der Seelenlosen	(ab 1020 BF)	F. Bagoschs Anwesen Schenke „Zur Schwarzen See“
Bornland bis Alrikheim Ouvenmas & Fjorinswohld Nagrachs Eisreich	A92: Winternacht	(1020 BF Ende Phe)	Tal der Feilscher
Perainefurten & Arkenheim irgendwo bis Sinoda Garnison Tatakum Perricum bis Yalaiad Shariwan	A93: Schwarzen Splittern Wolfsgeflüster Im Herz der Finsternis	(um 1022 BF) (Tsa)	
Llanka & Palast Kresh Bel Zorgan	Wenn Kinderaugen staunen	(Per)	
Rommilyls & Baronie Neuborn	In Sklavenketten		
Trallop & Ewiges Eis Norntal bis Eestiva	Der Zyklop von Neuborn	(Phe)	
	A94: Sumus Blut	(1022 BF Phe)	Holzfällerlager, Steinkreis
Brabak u. weiter südlich	A95: Lockruf des Südmeeres (siehe dazu die alten Bände!)		neue Karten: Ranak, Südmeer, Eiland Kral, Vogelinsel, Risso-Insel & Archipel Pirateninsel
Kuslik Teremon & Palakar	A97: Zyklopen Feuer	(1022 BF 07.Ing)	Namenloser Tempel, Depositum
Baronie Falkenwald	A98: Namenlose Dämmerung	(1022 BF Rah)	Dorf & Burg Falkenwind, Feengrotten
Horasreich & Grangor Havena & Mylamas (Tul'ka'var) Nagalosch Meer der Sieben Winde bis Myranor	A100: Reise zum Horizont	(1023 BF Ron)	
Jarmandalar (auf Myranor)	N02 : Das Erbe der Jharra	(um 1023 BF)	
Horasreich & Methumis Kuslik & Horasia Silas & Yaquiroyfest	A101: Die unsichtbaren Herrscher	(1022 BF Sommer)	Plan Horasia, Plan Silas (Kusliker) Bankhaus Tempel des heiligen Horas
Grangor	A102: Die Geheimnisse von Grangor (siehe dazu die beiden alten Abenteuer)		
Festum bis Vezarak Jergan & Gerbalgan Sinoda	A103: Jenseits des Lichts	(ab 1023 BF)	Stadtplan Jergan, Baustelle

Gareth bis Vallusa <i>Perlenmeer</i> Perricum & Rulat	A105: Blutige See	(ca. 1023 BF)	Rulat Insanctum
Frisov bis Grimmfrostöde Bären-Inseln Klirrfrostwüste	A106: Schwingen aus Schnee	(1023 BF Rah)	Schwanenpalast
Mittelreich & Burg Silz Punin & Donnerbach Salamandersteine	A107: Stein der Mada	(1023 BF <i>Anfang</i>)	Puniner Innenstadt
Salamandersteine Travingen & Rabenpaß Burg Silz & Reichsforst	A108: Der Basiliskenkönig	(1023 BF)	Verborgene Boronkloster
Stadt Andergast Dreisenbroich und Wälder	A109: Im Bann des Eichenkönigs	(ab 1023 BF, Per)	Stadtplan Andergast & Dreisenbroich Der Verrufene Turm
Neersand bis <i>Walsa</i> Brinbaum & Überwals Gorbitz	A110: Zeit der Ritter	(1024 BF, Per)	Stadtplan Neersand
Gareth Burg Ulmenhain & Gareth Ferdok & Salmingen (Quelle) Punin Angbar Gareth & Baronie Mistelhausen Darpatrien & Kloster Wolfkopf Schattenberg	A112: Leicht verdientes Gold Schwarzer Wein Ein Diadem von Elfenhand Ein Hauch von Unvergänglichkeit Golgaris Ruf Prost Mahlzeit! Sancta Griniguldis Im Schatten der Berge	(ab 1023 BF) (ab 1023 BF) (ab 1023 BF Frühling) (1021 BF Per) (ab 1023 BF, Tra) (1022 BF, Ing) (1022 BF Frühsommer)	Burg Madaleth
Havena bis Drôl Kr. Yaquiria bis Côntris Arinkenwald Horasreich, südl. Chababien Yaquirstraße bis Bomed Dämonenstieg	A113: Der Preis der Macht Drooler Spitzen Asseln im Gemäuer Das Erbe Gerons Der Dämonenfürst	(1025 BF Spätsommer) (1025 BF Herbst) (ab 1023 BF) (1025 BF 04.Rah)	Stadtplan Drôl Arinkenwald und Umgebung Chababischen Ländereien Stadtplan Alt-Bomed
Südaventurien Chorhop & Umgebung	A114: Die Herren von Chorhop	(ab 1023 Hal)	Das Domizil, Plan Nasha Stadtplan Chorhop, Südaskanien
Almada & Punin Cumrat & Brig-Lo Amhallah & Raschtuls Turm	A115: Erben des Zorns	(1024 BF 11.Phe)	Festung des Beys, Plan Brig-Lo Puniner Innenstadt, Plan Amhallah Kulpalast

Gareth bis Transysilien Yol-Ghurmak Perainefurten bis Warunk Eslamsbrück & Hort Drachenblick Vallusa (?) & Kurkum / Schatodor & Lorgolosch Blutige See Vallusa & Fischbach Usnadamm	Al16: Kreise der Verdammnis Stadt der 1000 Augen	(1025 BF 25.Fir)	
	Das Letzte Banner	(1025 BF 30.Tsa)	Stadtplan Warunk, Dreiländer-Eck
	Alveranskommando	(1025 BF 12.Phe)	
	Operation Perlbeißer	(1025 BF 30.Phe)	
Svelltland & Lowangen Tiefhusen & Orkland Ohort & Greifengras	Al17: Das Vergessene Volk	(1026 BF ab Tra)	Stadtplan Ohort
Kuslik bis Drôl Vishia Baronie Rotenschlund	Al18: Fluch vergangener Zeiten An den Quellen des Harotrud	(1024 BF, Pra)	
	Der Reigen der fünf Schwestern	(ab/um 1024 BF)	
Rodenbrannt Bornland & Wolfskopffeste	Al20: Herz aus Eis	(1022 BF Ende Bor)	Die Burg, Reiseroute
Raschtulswall & Aranien Fasar	Al21: Berge aus Gold	(1025 BF)	Plan Fasar, Jagdschloß, Elfensiedlung
Salza bis Thorwal Tommel & Olport Leskari bis Nebelzinnen	Al22: Die Dunkle Halle	(1026 BF Winter)	Runajask, Wegstecke
Wosna bis Brechtnow Mittelreich & Boronia Wüste Khôm bis Keft Altoum beliebig (Mhanadistan, Tobrien Regengebirge, südl. Eternen, Weiden, Nordmarken)	Al23: Pfade des Lichts Mit fremden Federn Stunden des Schweigens Rastullahs Rache Der Jadeberg Kloster d. w. Glaubens	(1026 BF, Eff) (1026 BF, Tsa) (1026 BF)? (um 1026 BF) (beliebig)	Plan Brechtnow, Aves-Tempel Boronia Schlucht im Wadi Yiyila, Klosterplan
Stadt Andergast Methumis, vor Wüste Khôm	Al24: Ränkespieler & Rivalen Ein Hauch von Schmerz Artistenschuh und rote Bälle Nach Rastullahs Willen	(1026 BF Spätsommer) (um 1027 BF)	Das Castello, Stadtplan Methumis

Mengbilla & Krabbenbucht Tapo-Dorf und Umgebung	A125: Questadores! Kamaluqs Rache	(ab 1027 BF)	
Brabak, evtl. & Merkem Khewu	Boronsfurcht	(um 1027 BF)	Ortsplan Merkem, Stadtplan Khefu, Nep-hotep Villa
Al'Anfa	Das Erbe des Magiers	(ab 1027 BF)	Magier-Villa
Brabak & Hôt-Alem	Der Widerspenstigen Rettung	(ab 1027 BF)	Stadtplan Port Corrad
Port Corrad			Gladiatorenschule
Sylla, Hôt-Alem & Charypso - <u>AB-Vorschläge:</u>	Leichte Beute	(ab 1027 BF)	Übersichtplan v. Charypso
Al'Anfa	Eine Schule in Al'Anfa		
Al'Anfa	Im Zeichen des Lotos		
Al'Anfa bis Port Honak	Die große Wettfahrt		
Al'Anfa und Umland	Tod auf der Plantage		
Charyptik & Pirateninseln	Brennendes Wasser		
Port Stoerrebrandt & Iltoken	Maskierte Machenschaften		
Perlenmeer, irgendwo	Auf den Flößen der Tocamuyac		
Bilku			
Brabak & Insel Yongustra	Rückkehr nach Yongustra		
Meeren <i>Meridians</i> , irgendwo	Zwischen Geistern und Piraten		
Al'Anfa & H'Rabaal, evtl. Punin	Rabengeflüster' (Roman)	(1026 BF Rah)	
Mhanadital & Dorf Komra Elenvina & Xorlosch	A126: Drachenodem Jungfrau in Nöten Ein Untier zu jagen		Das Dorf im Tal
Dorf im Tal			
av.Stadt bis Glyndhaven	Balzgeschenke	(Sommer)	
Bernsteinbucht			
Horasreich - Thegûn	Im Drachenhort	(1021 bis 1029 BF)	
Shafirs Hort			
Cumrat bis Yaquirquell	Elementare Vergeltung	(1026 BF Anfang Rah)	
Algormosch			
Perainefurten	Die Mission des Raspyrriz	(1027 BF Winter)	
Burg Drachenhaupt			
Drachensteine & Bergbach Apeps Säule			
Windhagberge und Umgebung	Der Wurm vom Windhag	(1027 BF Herbst)	Windhagberge, Dorf im Tal
Widdernhall & Bruchsee			
Schattengrund & Triveth			
Harben, Schildhöhe & Kleinau			
Schneckenkamm & Drachenhort			
Festum & Bornland	A127: Drei Millionen Dukaten	(1027 BF Ron)	Reiseroute, Mondenspalt
Wüstenei bis Gareth			
Gareth, Wehrheim & Gallys Schwarze Sichel (Orte)	A128: Schlacht in den Wolken	(1027 BF 25.Phe)	Alte Residenz, Schwarze Sichel
Burg Gryffenstein			Plan Burg Auraaleth, Mythaelsfeld
Burg Auraaleth & (Kholak-Kai)			

Gareth & Ferdok Elenvina & Galottas Turm Honingen & Winhall Calladûn & Orbatal Neusüderwacht & Punin	A129: Aus der Asche	(1027 BF 29.Per)	Stadtplan Elenvina, Galottas Turm Herzogenfeste, Stadtplan Honingen
Gratenfels & Kaldenbach Burg Kaldenberg und Umgebung Albernia, Abagund & Fairngard Rashdul Nebelmoor & Garben Nostria, Unkenteich & Umgebung Kuslik & Baronie Schattengrund	A130: Verwunschen & Verzaubert Marmortränen Die Bestie von Fairngard Damast und Silberglanz Sieben Leben Ogerzähne und Hühnerdiebe Der gestohlene Traum	(beliebig, 26.Eff) (beliebig, Herbst) (ab 1023 BF) (um 1027 BF) (beliebig Sommer) (um 1028 BF)	Herrensitz Stadtplan Rashdul, Palast der Wesira „Das Labyrinth“ (DSA-Junior läßt Grüßen ☺)
Thorwal-Region Auriler, Olport, Virport Gulbladdirstadir , Jandras Grab Haerad der Yakkach & Umgebung Waskir, Seufzermoos Thorstörhof Stadt Andergast, Argaquell Sichelbruch - <u>Szenariovorschläge</u> : Althagen & Umgebung Ingval Thuranien	A131: Skaldensänge (Die Jandra-Saga) Das Sturmkind Der Fluch des Blutes Blutiger Schnee Die Versunkenen Stille Wasser Der Puppenspieler Söhne und Töchter Auge um Auge	(irgendwann im Eff) (Tra) (Bor) (beliebig) (beliebig)	
Khômwüste Perricum, Mherwed Wüste Wüste Khôm & Tal der Echsen Stadt, beliebig Raschtulswall beliebig bis Selem Palast A'Ryad beliebig bis Port Kellis Echsensümpfe Unau & Wüste Khôm - <u>Szenariovorschläge</u> : Sultanat Arratistan Vishia & Hohen Eternen Sultanat Arratistan Port Corrad Mherwed & Madrash Selem & Echsensümpfe	A132: Karawanenspuren Imuhar In den Schluchten des Raschtulswalls Gefängnis der Jahre Echsenjäger Im Zeichen des Löwen Ein Sultan für Arratistan Sohn seiner Mutter Das Gefolge des Affengottes Ein treuer Diener des Kalifen Zuflucht am Zch'Trah	(außerhalb der Regenzeit) (nach 1012 BF) (nach 1021 BF) (beliebig) (um 1027 BF) (1027 BF Bor) (um 1027 BF) (um 1027 BF) (um 1027 BF) (1028 BF)	Stadtplan Selem Stadtplan Port Kellis, Rennstrecke

Punin & Gareth Wildermark & Sankta Boronia Puleth & Wehrheim Burg Auraeth Burg Rabenmund & Warunk Rommilys & Avesfeldern	A133: Die Rückkehr des Kaisers	(1028 BF Anfang Ron)	Burg Boronia, Warunk Stadtplan Rommilys, Wildermark
Kannemünde & Echsensümpfe Hafenstadt, nördl. <i>Firuns-Straße</i> Glyndhaven & Yeti-Land Festum & Nagrakoje Ehernes Schwert	A134: Fremde Gefährten Echsenbrut Schrecken im Eis Unter Goblins	(ab 1022 BF) (01.Ing)	östl. Echsensümpfe, Pfahlbauten Firunsfinger Goblin-Dorf Tuluum
Vinsalt & Burg Naumstein Baronie Tikalen & Umgebung Harben & Belhanka	A135: Hinter dem Thron	(1028 BF, Hes)	Burg Naumstein, Abdeckers Haus Baronie Tikalen, Stadtplan Vinsalt
Ragath, nördl. & Punin Yaquir & Raschtulswall	A136: Die Wandelbare	(um 1028 BF Ing bis Rah)	Plan Puniner Innenstadt, Hort Reiseroute, verstecktes Tal
Nordaventurien & Gerasim	A137: Vermächtnis der Völker	(1029 BF End Ron)	Stadtplan Gerasim (und Umgebung)
Perricum & Baburin Raschtulswall Tal der neun Schluchten	A138: Der Schwur des letzten Sultans	(1028 BF Sommer)	Das Tal
Schradok & Lolgrolmosch Angbar, vor & Ufergrunden beliebig & Hartromlosch Fasar & Raschtulswall Angralosch - <u>Szenariovorschläge:</u> Angralosch Gareth beliebig / Xorlosch	A139: Kar Domadrosch Sagenhaftes Lolgrolmosch Bruderzwist In den Hallen von Hartromlosch Das Vermächtnis des Drachen Xenos' Ring Der zweite Mann Um des Königs Bart	(1028 BF (beliebig)) (ab 1029 BF) (beliebig, Ron) (ab 1027 BF) (ab 1026 BF) (vor 1027 BF)	Hartromlosch-Tal Stadtplan Angralosch
Hinterbruch & Sonngrunden Jekdisit & Eichenhain Pilkamm	A140: Goldenen Ketten	(Frühsommer)	„Roten Widderhorn“, Herrenhaus

	Al41: Basargeschichten		
Khunchom o. Fasar & Thalusa	Die letzte Strophe		Stadtkarte Thalusa
Dorf Ashanar & Schicksalsinsel			
Khunchom & Rashdul	Der siebente Schleier	(1027 Ron / 1028 Tra BF)	Stadtplan Al'Ahabad, Kleine Palast
Mherwed & Al'Ahabad			
Khunchom & <i>Mhanadi</i>	Piratenblut		Die Pirateninsel
Perlenmeer			
Zorgan & Elburum & Umgebung	Unter Skorpionen	(1028 BF n.Tra)	Villa Yelina
Fasar	Erben alten Blutes		
Mhanadistan & Shirdar	Die Macht des Wassers	(bis 1028 BF)	Gebietkarte Mhanadistan
Dorf Qadanagar & El Trutz			
Naggilah & Dorf Merahbed			
Fasar			
Zorgan	Der unsichtbare Tod	(Frühherbst)	
	Al42: Stromschnellen		
Kyndoch bis Weidenau	Schelmenhaftes Schicksal	(1028 BF Frühjahr)	
Truhjebor			
Kyndoch & Umgebung	Bleiche Gestalten	(ab 1028 BF)	Stadtplan Kyndoch
Ferdok & Koschgebirge	Tag der Jagd	(1028 BF Hes)	
Havena & Unterstadt	Schrecken der Tiefe	(1028 BF Bor)	Unterstadt-Insel
Elenvina & Gratenfels	Von Rache und Hass	(1029 BF Tra oder Bor)	
Espenquell & Umgebung			
- <u>Szenariovorschläge:</u>			
Havena (?) - Meer d. Sieben Winde	Das Geisterschiff		
Gundelwald & Burg Bredenhag	Der Räubergraf	(ab 1028 BF)	
Harben & Vattenberg	Das verschwundene Schiff	(ab 1027 BF)	
Baronie Otterntal	Frei wie ein Vogel	(ab 1028 BF)	
	Al43: Bienenschwarm & Diskusflug		
Aranien, Birchaluk & Chefe	Die Überlegenen		
Gerasim, nördl. bis Rabenpaß	Tränenharz	(ab 1026 BF, Ende Pra)	Routenplan
Marenhus			
Khunchom bis Festum	Preiset die Schönheit!	(1028 BF 15.Eff)	
Albenhus & <i>Großer Fluß</i>	Al44: Die letzte Wacht	(1029 BF 14.Ron)	Stadtplan Albenhus, Reiseroute(n)
Xorlosch & Amboß-Gebirge			Plan Xorlosch

Reichsforst & Olkstein	Al45: Auf Elfenpfaden	(ab 1029 BF)	
Holthus	Saat der Hoffnung	(ab 1029 BF Sommer)	Dorf Holthus
nordav.Stadt bis Grüne Ebene	Das Lied der Weide	(ab 1028 BF Pra)	Dorf Weidensee
Weidensee			
nordav. Handelsstadt, Farlorn	Falscher Feind	(ab 1029 BF Sommer)	
Blauer See & Umgebung			
Salamandersteine , um	Schwarze Flamme, Schwarzes Licht	(1029 BF Spätsommer)	
Donnerbach			
Olport & (Nebel-Inseln)	Schreckensbilder	(1029 BF Spätherbst)	Bardibrig (Inseln im Nebel)
- <u>Szenariovorschläge</u> :			
Niritul am Neunaugensee	Waidmanns Heil	(beliebig)	
Oblarasim & Umgebung	Schwanensang	(neuerer Zeit)	
Punin & Bosquirtal	Die vergessene Melodie	(beliebig)	
Khunchom & <i>Blutige See</i>	Al46: Der Unersättliche (HC)	(1029 BF Sommer)	Stadtplan Feuerhafen, Mendena & Ilsur
Feuerhafen & Mendena			
Baronie Maus & Ilsur			
	Al47: Ehrenhändel		
Goldene Au & Schloß Uilstein	Firun wählt	(ab 1029 BF Frühjahr o. Sommer)	
Brachenforst			
Brig-Lo, Brindâl & Umgebung	Eine almadanische Tragödie	(ab 1029 BF Mitte Tra)	Stadtplan Brindâl
Gareth , Waldweg v.	Wohin der Schatten fällt	(ab 1029 BF)	Das Memoria
Punin & Jassafheim	El Vanidad	(ab 1029 BF Rah)	Hungerturm
Gareth, Eslamsgrund & Umgebung	Zwischen den Fronten	(ab 1029 BF 25/26.Per)	Stadtplan Eslamsgrund
	Al48: Klar zum Entern! (Kampagne)		
Sylla	I - Schwarze Segel	(1029 BF, Ing)	
Sylla & Port Corrad	II - Von Sylla nach Kannemünde		Stadtplan Sylla & Port Corrad
Echsensümpfe & Thalusa			
Kannemünde			
Kannemünde & Port Stoerrebrandt	III - Die Stoerrebrandt-Allianz	(30. Rah)	Port Stoerrebrandt
Port Stoerrebrandt & Iltoken	IV - Auf Entermessers Schneide		
Eschfurten	Al49: Esche und Kork (HC)	(1030 BF 03.Pra)	Stadtplan Honingen, „Lustiger Henker“
Honingen & Umgebung			
	Al49: Seelenschatten		
Gareth & Vallusa & Sardosk	Wenn zwei sich streiten	(nach 1029 BF)	Stadtplan Sardosk
Grangor & Burg Arondriella	Im Schoße der Mutter	(1029 BF, 20.Tsa)	Plan der Küstenburg
Al'Anfa	Der Hölle Rache	(28.Rah)	Universität & Magische Fakultät
Khunchom % <i>Blutige See</i>	Al52: Goldene Flügel	(1030 BF, Frühsommer)	Plan Guladasbid (und Kloster)
Guladasbid und Umgebung			

Sinoda & Karabab Tal des Todes Salem & Umgebung Festum bis Bornstein Bornwald Gareth & Wehrheim Wildermark & Warunk Baliho & Altnorden Esen & Schwarze Sichel Bärenwald	A153: Märchenwälder & Zauberflüsse Der Baum und das Mädchen Der Letzte Wunsch Riesige Liebe Eichhornschweif und Schmiedeschürze Falkenherz	(etwa 1030 BF) (beliebig) (beliebig, Bor) (ab 1029 BF) (1030 BF Herbst)	Villa der Elemente Alte Magierturm Stadtplan Warunk Stadtplan Altnorden & Baliho
Olat Niritul, vor Baronie Misafelden Trollzacken	A154: Steinzeichen Das Erbe des Aikar Schatten der Ahnen Eiseskälte Die Blutdurstigen	(1030 BF 30.Pra) (1030 BF Herbst) (1030 BF Winter) (1030 BF Frühling)	
Schloß Alentino & Sibur Silas, Mengbilla & Arivor Schloß Baliiri & Vinsalt Teremon & Côntris	A155: Masken der Macht	(1029 bis 1030 BF)	Stadtplan Sibur, Villa Dorikeikos Schloß Baliiri, Stadtplan Teremon Herzogpalast, Spiegelschloß
Khunchom & <i>Perlenmeer</i> Archipel der Perlen Hafenstadt, südöstl. <i>Perlenmeer</i> Elburum & Ras Nedifirn Sefjanil & <i>Meeresgrund</i> Hafenstadt, westl. & auf See Salza und Umgebung	A156: Strandgut Perlwasser Trommeln der See Chalwens Thron Der Fluch der Schwarzen Schlange Winterflut	(ab 1028 BF) (beliebig) (1031 BF 2.Ron) (ab 1029 BF) (beliebig, Spätherbst/Winter)	Archipel der Perlen Salza und Salzerhaven
Salza Uddahjal & Norden Virport	A157: Helden einer Saga	(1030 BF, Winter)	Plan Uddahjal, Virport
Punin & Ragatien Eslamsgrund Dorf Auenbrück & Blautann Gashok & Sveltsümpfe Rashdul	A158: Sphärenkräfte Vergessenes Wissen Hexentanz Der Herr der Ranzen Das Gleichgewicht der Macht	(ab 1030 BF) (1.Pra o. 1.Fir) (ab 1029 BF Eff) (1030 (ab 1022) BF)	Dorfplan Fremmelshof Pentagramm-Akademie
Gareth & Wildermark Wehrheim & Wutzenwald Gallys & Zweimühlen und Umland Randolphshall (und Schloß) Blutkerbe & Burg Rabenmund	A159: Von eigenen Gnaden (Kampagne)	(1031 BF Mitte Phe)	Stadtplan Gallys & Zweimühlen Grafenburg, Kerzenzieherhof Fürstentum Darpatien

[illegible]

westl. Hafenstadt, Nebelküste Arrayach-Mur und Umgebung Riva, Leskari, Nordwärts Nebelzinnen , zwei Dörfer Al'Anfa, Vey, Schani, Pfahlbau Petolo-Paß, Kun-Kau-Peh : Oijaniha-Dorf, Kokanu Mirham, Thalusa, Thalus-Massiv Verborgene Tal der Ben Raghta	Al67: Unter Barbaren		
	Hauer und Horn	(bliebig, kein Winter)	Nebelküste, Plan Arrayach-Mur
	Feuer und Eis	(ab 1026 BF, Ing/Rah)	
	Marbos Rabe	(ab 1032 BF)	Reisekarte
	Das Blut der Götter	(beliebig, Ing/Rah)	Thalus-Massiv-Karte
			Tal der Ben Raghta
	Al68: Staub und Sterne (Neuaufgabe inkl Überarbeitung!)		(siehe A29)
	Al69: Donner und Sturm	(1031 BF, Tra/Bor)	
Baruin, Yakshabar, Dorgulawend Floreszern, Fasar, Raschtulwall Naggilah, Selicum, Buqtah, Omlad Weinbergen, Brigloh, Bactrim Jassafheim, Punin, Ragath, Eisenhütt Gandrabosch, Hammerschlag, Rubreth Ackbar, Gareth & Brache, Wandleth Perricum ... Warunk ... Ausklang.			
	Al70: Die Drachenchronik I: Drachenschatten (1033 BF)		
Khunchom bis Mherwed, Khom, Birscha (I) , (Keft), Kannemünde Khunchom (II) , Sulman al'Nassori Vallusa, Taphirels Turm Perainefurten, Ebelried, Gestüt Kleinwardstein, Eberfels, Tobelstein Burg Drachenhaupt und Apeps Wacht Nissingen ...			Stadtplan Birscha Tobimora-Karte Burg Tobelstein - Grundriß Drachenei-Akademie
	Al71: Von Okrs und Menschen		
Eslamsroden, Hundsgrab,	Blut auf uraltem Stein	(1031 BF)	Wolflager
Dohlentrutz & Finsterkamm			
Lowangen & Umgebung	Zahltag	(1031 BF Per)	Lowangen-Karte
Tiefhusen, Dorken, Grimmsvell	Der Pfad des Häuptlings	(1030 BF)	Grimmsvell-Karte

Großer Fluß (n. Elenvina) Burg Sturzenstein	E1: Der Alchemyst	(beliebig)	Dorf- & Burg-Plan
Dorf Appelquell & Eisenwald Silberbachtal & Ungorosch	E2: Die Einsiedlerin	(beliebig)	Silberbachtal, Binge
Albenhus, vor	E3: Der Händler	(beliebig)	Stadtplan Albenhus, Al-Fessirs Haus
Albenhus & Eisenwald Trackenborn & Umgebung	E4: Der Inquisitor	(beliebig)	Route, Karte Trackenborn (& Umgebung)
Andergast bis Andrafall Steineichenwald & Weißer Berg	E5: Die Zuflucht	(11.Pra)	Burg-Plan , Karte Andrafall
Andrafall & Stadt Andergast Burg Dragenstein	E6: Der Fluch von Burg Dragenstein	(Ende Pra)	Stadtplan Andergast
Avestreu und Umgebung	D1: Der Kult der Goldenen Masken	(1032 BF Herbst)	Plan Avestreu & Umgebungsplan

(Liste ist ohne SOLO-Abenteuer !!!)

(N - Nautilus-Pocket-Abenteuer)

(Es werden nur oberderische Karten erwähnt!)

Havena	Basis-84: Silvanas Befreiung	(996 BF)	
Silkwiesen, vor Dämonenbrache	Basis-93: Der Schwarze Turm	(1011 BF, Tra)	
Honingen & Umgebung	Basis-2001: Efferdors Fluch	(beliebig)	Gasthaus „Zum Roten Einhorn“ , Das Gehöft
	<u>Das Fürstentum Albernia</u>		
Lyngwyn bis Havena Gwydin bis Yassia	Nurinais Ring	(1010 BF, BOR)	Piratennest, Plan Yassia
Havena und Umgebung	Efferds Vergeltung	(1010 BF, TRA)	Das Lager in den Sümpfen
Havena und die Unterstadt versunkene Fürstenpalast	Der Jüngling am Strand	(1010 BF, BOR)	
	<u>Das Orkland</u>		
Tjolmar & Firunswall	Das Tal der 1000 Blumen	(vor 1011 BF, Frühling)	Unterwegs, das Tal der 1000 Blumen, Die verlassene Siedlung
Orkland	Im Dienste des Brazoragh (ein Ork-Solo!)	(beliebig)	
Tiefhusen bis Hilvalla Phexcaer	Fuchsspur	(1009 BF, Phe)	
Riva bis Tiefhusen	AV: Eine Meute für Tiefhusen		
Svalla	AV: Im Kampf für Recht und Ordnung		
	<u>Al'Anfa und der Tiefe Süden</u> - Unter Piraten - Kampagne (spielt vor Tar Honaks Tod)		
Gran Putana & Al'Anfa	AV: Flucht in die Freiheit		
Al'Anfa, vor	SV: Der erste Überfall		
Port Oreal und Umgebung)	SV: Vom Pirat zum Kaperfahrer		
Port Oreal und Umgebung	SV: Auf dem Holzweg		
eine ferne Insel	SV: Sklavenjagd		
Port Oreal & Mirhambucht	SV: Ein Schiff wird kommen		
auf See & Insel Sakalan	AV: Glühende Sonne, nachtschwarze See		
Echsensümpfe & Port Charybyss			
Überfall & Loch Harodrôl	AV: Die letzte Fahrt der „Drachenbraut“		Die Odask-Bastei
El Arrat & Port Corrad			
Heldenrain			

	<u>Fürsten, Händler, Intriganten</u>		
Kuslik	AV: Xeledons Gelächter	(beliebig, Phe)	
Kuslik & Teremon	AV: Der Bund von Meer und Land	(1019 BF, HES)	
Merymakon, Neetha & Vinsalt			
eine Stadt	AV: Ketten aus Gold	(beliebig)	
Bethana, vor im „Lustigen Holzfäller“ und Dorgandos Villa	AV: Sphärenklänge	(1016 BF)	
Grangor & Sicheln Phecadifällen	AV: Sumus Kelch	(1020 BF, Spätherbst)	
	<u>Rauhes Land im Hohen Norden</u> - Von Meuchelmördern und Drachentöttern		
Salderheim & Drachenzwinge	Der Drache	(1020 BF, Hes)	
Festum	Der Meister der Ratten	(1020 BF, Tsa)	
Bornland (Stadt) & Kreiben	Doppeltes Spiel	(beliebig, Ende Hes)	
Bornland & Bornwald	AV: Die Stimme im Dunkeln	(1016-1021 BF)	
Mahrenwald	AH: Die Wölfe vom Mahrenwald	(beliebig)	
Oblosch	SH: Die 3 letzten Tage von Oblosch	(beliebig, 11.-13. Rah)	
	<u>Stolze Schlösser, Dunkle Gassen</u> - In dunklen Gassen		
Gareth	Vergiß den Sieg!	(beliebig, vor JDF)	
Silkwiesen & Gareth Dämonenbrache	Schreie in der Nacht	(ab 1021 BF)	
Gareth-Meilersgrund	AV: Der unerwünschte Gast	(beliebig, vor JDF)	Magister Sturmwind's Haus

(Enthalten sind auch Abenteuer- & Szenarioverschlüsse (AV & SV)
und Abenteuer- & Szenariohintergründe (AH & SH))

galkanur, der chronist