

Die Erforschung des Orklandes	Im Spinnenwald - Der Purpurturm - Der Orkenhort
Die Drachenhals-Tetralogie	Folge dem Drachenhals - Auf der Spur des Wolfes - Wie der Wind der Wüste - Inseln im Nebel
Die sieben Gezeichneten	Alptraum ohne Ende - Unsterbliche Gier - Pforte des Grauens - Bastrabuns Bann - Rohals Versprechen - Siebenstreich - Rausch der Ewigkeit
Nebenhandlungen der "7 Gezeichneten"	Goldene Blüten aus Blauem Grund - Grenzenlose Macht - Brogars Blut - <i>(Unter dem Adlerbanner - Shafirs Schwur)</i>
Das Jahr des Greifen	Das Jahr des Greifen I - Das Jahr des Greifen II
Im Schatten Simylas	Namenlose Dämmerung - Der Stein der Mada - Der Basiliskenkönig
Die Adlerbanner-Abenteuer	Unter dem Adlerbanner - Shafirs Schwur
Am Fuße des Geisterfelsens	Das Dschungelgrab - Die Mondsilberkugel
Die Maraskan-Soloabenteuer	Am Rande der Nacht - Die Ungeschlagenen
Die Südmeer-Tetralogie	Das Grauen von Ranak - Die Fahrt der Korisande - Die Insel der Risso - Der Bund der Schwarzen Schlange
Der Löwe und der Rabe	Der Löwe und der Rabe I - Der Löwe und der Rabe II
Abenteuer in Havena	Seuche an Bord - Tödlicher Wein
Das Jahr des Feuers	Das Jahr des Feuers I - Das Jahr des Feuers II
Die Spielsteine-Kampagne	Der Alchemist - Die Einsiedlerin - Der Händler - Der Inquisitor

Stand: 10.07.2005

*) = Errata oder Downloads auf www.fanpro.com

Inhaltsangabe						X	Erschienen	ISBN	Autor
Nr.	Titel	Gruppe o. Solo	Stufe	Ort	Spielt im Jahre	Komplexität (M./S.)			
E 1	Der Alchemyst	G	1 - 1	Eisenwald	beliebig	niedrig / niedrig		3-89064-357-4	Florian Don-Schauen
E 2	Die Einsiedlerin	G	1 - 2	Eisenwald	irgendwann 31 Hal	niedrig / niedrig		3-89064-358-2	Florian Don-Schauen
E 3	Der Händler	G	1 - 7	Albenhus	beliebig	mittel / niedrig		3-89064-359-0	Florian Don-Schauen
E 4	Der Inquisitor	G	1 - 7	Eisenwald	beliebig	mittel / niedrig		3-89064-360-4	Florian Don-Schauen
B 001	Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	G	1 – 2	Gratenfels	1 Hal	Einstiegt / Einstiegt	<u>Die Schänke des Schreckens</u> Die längste Zeit des Jahres ist wenig los in den Herbergen und Tavernen des verschlafenen Dörfchens Gratenfels. Aber wenn in Angbar, jenseits der schroffen Koschberge, der große Jahrmarkt ist, dann drängt sich hier alles, denn durch Gratenfels muß jeder, der hinüber will in die Koschberge. Bevor die Reisenden den beschwerlichen Weg über den Greifenpaß antreten, machen sie Rast in Gratenfels, viele von ihnen im total überfüllten Wirtshaus zum Schwarzen Keiler. Hier geht es hoch her, kaum kann man sein eigenes Wort verstehen. Da fliegt die Tür auf. Herein tritt Baldur Greifax, der tyrannische Herrscher der Provinz, gefolgt von seinen Getreuen. Die ausgelassenen Stimmung ist wie weggeblasen, Furcht und Schrecken beherrschen die Szene. In diesem Augenblick beginnt für einige der Reisenden ein Wettlauf um Leben und Tod. Durch ihre Begegnung mit Baldur Greifax geraten sie in ein unheimliches Abenteuer ...	1984	Werner Fuchs
B 002	Der Wald ohne Wiederkehr	G	1 – 2	Nostria, Andergast	1 Hal	Einstiegt / niedrig	<u>Das Geheimnis des Verbotenen Tempels</u> "Siebenstreich" nannte man in Aventurien das große Zauberschwert. Um zu verhindern, daß diese mächtige Waffe den Dunklen Mächten in die Hände fällt, hat man sieben magische Kelche daraus geformt und sie versteckt. Aber jetzt haben die Dunklen Mächte bereits sechs Kelche in ihre Gewalt gebracht. Sie und Ihre Freunde sind mit dem siebten Kelch unterwegs zum Purpurfeuer und Ihr müßt die sechs gestohlenen Kelche finden. Aber unter keinen Umständen darf der siebte Kelch in die Hände der Dunklen Mächte fallen ...	3-426-30007-9	Werner Fuchs
B 003	Das Schiff der verlorenen Seelen	G	1 – 3	Bornland, Meer	1 Hal	mittel / mittel	<u>Der Diamant des Dämons</u> Ein riesiges schwarzes Schiff ist unterwegs mit Kurs auf Aventurien. Mordor, der Zauberkönig, Verbündeter der Dunklen Mächte des Schattenreichs, sandte es aus, mit einer unheimlichen Mannschaft. Es sind Dämonen, Piraten und monströse Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd, die Mordors Schiff durchs wilde Meer steuern. Sie sollen neue Ländereien gewinnen, indem sie den Seelendiamanten an Land bringen. Wo immer ihnen das gelingt, verfällt es den Dunklen Mächten. Es gibt nur ein Mittel Aventurien zu retten - der schwarzen Seelendiamant, verborgen irgendwo in einem komplizierten Labyrinth im riesigen Rumpf des Schiffes, muß zerstört werden. Furchtlose Helden, entert das Schiff! Überwindet die teuflischen Fallen unter Deck. Es harren Eurer schreckliche Ungeheuer, aber auch reiche Schätze ...	3-426-30006-0	Claus Lenth

