


## Inhalt

<b>TC und Umgebung</b> .....	1
<b>Tunnel unter den Wachtürmen</b> .....	2
<b>Südwald - Niamphcave</b> .....	2
<b>Südwald - Akvumi</b> .....	2
<b>Tückischer Wald – Party Beach</b> .....	2
<b>Tückischer Wald</b> .....	3
<b>Heulender Wald</b> .....	3
<b>Varpis</b> .....	3
<b>Wendies</b> .....	4
<b>Krokotal</b> .....	4
<b>Moor/Sumpf</b> .....	4
<b>Black Hills</b> .....	4
<b>Ursushaine (Bärenland)</b> .....	5
<b>Wasteland</b> .....	5
<b>Dreihügeltal</b> .....	5
<b>Ponyland</b> .....	5
<b>Herbstwald</b> .....	5
<b>Dschungel</b> .....	5
<b>Piratenstrand</b> .....	6
<b>Hidden Valley (verborgenes Tal)/Alligatoren</b> .....	6
<b>Piratenhöhlen / WikiWakiWoo</b> .....	6
<b>Cercops</b> .....	6
<b>Niamph</b> .....	6
<b>Savanne/Gloomy</b> .....	7
<b>Koboldwald</b> .....	7
<b>Barwidgee</b> .....	7
<b>Bisons</b> .....	7
<b>Kitties / Tigers</b> .....	7
<b>Mynna</b> .....	7
<b>Orga Camps</b> .....	7
<b>Ardvell</b> .....	8

## TC und Umgebung

TC (Busch hinterm MT) ↔ Batcave 1n1e (durch Wand/Busch)

Batcave 1n1e ↔ Batcave 1n1w (durch Wand)

Friedhof bei Letifa 1e3n ↔ Ziegen 1e3n (über Mauer)  -Bison/Tundraweg-

Wald am Portalcave 4e1n ↔ 3e1n (durch Wald)

# Arindal Pfade

---

Ratwell Entrance (south of ladder) ↔ Ratwell 2nd Level Entrance

4e3s (SE Ecke) ↔ 4e4s (Baumgrenze Nord)

2e1s (mittl. Baumgruppe) ↔ 4e3s (mittl. Baumgruppe) ■③ -Wastelandweg-

## Tunnel unter den Wachtürmen

Tunnels 1s ↔ Brunnen 2s

Tunnels 1s1e ↔ Brunnen 2s2e

Tunnels 1s1e ↔ Blutegelland im Brunnen 2e

Oberster Tunnel 1w ↔ Brunnen 1w

Unterster Tunnel 1s1w ↔ Brunnen 2s1w

## Südwald - Niamphcave

2s (Baumgruppe an Hütte) ↔ 4s1e (Baum + Strauch) ①

4s1e (2 Bäume SE Ecke) ↔ 6s1e (Baumgruppe) ↔ 7s3e (Baum an Felsen)

7s3e (Felswand) ↔ 9s3e (Felswand)

9s3e (Baumgrenze) ↔ 11s3e (Baumgrenze Nord – Niamphcave)

① Oder: 5s2e (Baumgruppe) ↔ 11s3e (Baumgrenze Nordost – Niamphcave Snell)

## Südwald - Akvumi

3s (Teich Nord) ← → 4s2w (am Übergang zum Sumpf) ① ↔ 6s2w (Westrand)

Übergang Südwald 6s2w (Westgrenze) ↔ Magetower 6s3w (Ostgrenze) ! nicht zum Akvumi Weg

6s2w (Baumgruppe) ↔ 8s2w (Baumgruppe)

8s2w (Weg zum Sumpf Süd Bäume) ↔ 11s3w (mittlere Baumgruppe 1n Akvumi)

① Oder: 3s2w (SW Ecke Bäume) ↔ 11s3w (nördl. Baumgrenze NE links, 1n Akvumi)

11s3w (nördl. Baumgruppe NE rechts, 1n Akvumi) ↔ 10s (Baumgrenze West)

## Tückischer Wald – Party Beach

2w (Felsgruppe) ↔ 4w1s (Froschhöhle ↔ 6w (Baumgruppe)

7w (am Felsen NE Ecke) ↔ 9w (Felsgruppe) ↔ 11w1s (Felsen) ↔ 13w2s (Felsen)

Oder:

# Arindal Pfade

---

10w (Felsgruppe) ↔ 12w (Felsgruppe)

12w1s (Felsen) ↔ 13w2s (Felsen) ↔ U 15w2s (Felsen) ↔ 16w5s (Seil Party Beach)

U Oder: 1w1s (SO Ecke Felsen) ↔ 14w1s (mitt. Felsengruppe)

## Tückischer Wald

5w4n ↔ 6w4n

2w3n (westl. Bäume) ↔ 3w6n (Wolfsden-Snell, südl. Bäume) ■ ④ - OC Plateau Weg -

6n4w (1s Robbers, Ost Baumwand) ↔ 6n3w (Wolfsden-Snell, West Baumwand) ④

Robbers ↔ Herbstwald 4w8n ④

Pellia (3w 3n) ↔ Richtung Nord (3w 4n)

3w1n (1s VT Ost) Baumgruppe ↔ 6w3n (3V Eingangssnell) östliche Baumwand

4w6n (West Baumwand) ↔ 5w6n (Roseseller Snell, Ost Baumwand)

2w3n (Ost Felsen) ↔ 1w3n (Snowland 1w vom Plateauaufgang, West Felsen)

6w1n (südl. Batcave) ↔ 15w1n (südöstl. Felsen, 1e Swindly Piratenstrand) ■

## Heulender Wald

1w1s von Leilah (3n3e) ↔ 2n3e (durch Wald)

1e4n ↔ 2e4n (Kaffeeverkäufer)

3e6n ↔ 2e6n (durch Wald, obwohl man einfach 1s1w1n gehen könnte...)

3n von Leilah Howling ↔ 3n von Leilah Varpies (über Fluss)

2e3n (nördl. Mauer Friedhof) ↔ 2e4n (südl. Baumgrenze)

vermutl. Bisonweg! Anfang Friedhof über Mauer ①

3n1e (nördl. Mauer) ↔ 4n1e (südl. Bäume, Ziegenmilchverk.) dann Tunnel nördl. ①

7n (nördl. Bäume) ↔ 8n (südwestl. Ecke am Fluss) ①

8n (vom Safe Nord durch Bäume) ①

9n auf den Felssims hinauf oder ① über Ophion zum Signalfeuer

## Varpis

4n4e <-> 4n7e Varpi ... Leilah (Baum am See) - Wendie Eingang (Varpie Baum am See)

# Arindal Pfade

---

6n4e (2n Leilah, nördl. Baumgrenze) ↔ 8n6e (Passage Snell, Baumgrenze südwestl.)

7e7n (Nordost Ecke) ↔ 8e8n (Andoria, Südwand)

## Wendies

7n12e (mittig, Durchgang am Felsenpass, keine Felsen wegräumen)

2n14e (Skullseller, südl. Felsen) ↔ 1n14e (nördl. Felsen, **Snakepass**) ■ F

## Krokotal

1s vom Urdarlager: westlich vom Fluss ↔ östlich vom Fluss (über den Fluss)

3s5e Krokos Flusswinkel w - o ... 2 Übergänge (1n Dyers)

7e Krokos Flusswinkel w - o ... 2 Übergänge (1s Erdnussafe)

1n10e Burg von Torthens Ausgang südlich über den Fluss

4e2n ↔ Krokos zu Nordostfeldern

7e3s (Baumgrenze Süd) ↔ 7e4s (Baumgrenze Nord)

12e1n (Safe 1e Burg, Ost Felswand) ↔ 12e1n ? (Dinken Snakepass „Elmo Snell“, NW Ecke Felsen)

7e1n (Erdnuss Verkäufer Safe, Südost Ecke) ↔ 8e1n (Felsen West, oberer Gang zum Castle)

2s4e (Felswand Ost, Südostfelder) ↔ 2s8e (Felswand West, **Black Hills**) ③

6e2n (mitt. Felswand Nord) ↔ 6e3n (**Varpi**, mitt. Felswand Süd)

8e (östl. Felswand) ↔ 9e (**Bärenland**, westl. Felswand)

7e1s (östl. Felswand) ↔ 8e1s (westl. Felswand, **Black Hills**)

## Moor/Sumpf

3w3s (Übergang zum Dark Tower, Südwest übers Wasser)

7w4s (westl. Bäume) ↔ 8w4s (Satu Saru, **Cercops**, östl. Felsen) ■

## Black Hills

9e5s (Quarrion, Baumgrenze Süd) ↔ 9e6s (Bärenwald, Baumgrenze Nord)

9e3s (südwestl. Felsen, Urdarminen) ↔ 10e5s (Felsen, 1e von Spinnenstadt)

10e2s (mittl. Felsen, 1s Zündholzverk.) ↔ 9e1s (südost Felsen, 1w Zündholzverk.) ■

## Ursushaine (Bärenland)

2s12e (Baumgruppe südl. Stadtausgang) ↔ 5s11e (Baumgruppe mittig)

9e (mitt. Baumgruppe) ↔ 12e (mitt. Baumgruppe, 2n Ursusville)

9e3s (**Black H.** nördl. Felsen über Turm) ↔ 12e2s (Ursusville, in Stadt südl. Fels) ③

12e (2n Ursusville, westl. Felswand) ↔ 15e (südwest. Ecke, Snakepass) ③

## Wasteland

13e (westl. Felsen, Snakepass) ↔ 16e (westl. Felsen, 1n Wasteland Zugang)

16e2s (1e Dinken, am Riff) ↔ ?? 14e7s (am Riff) ?? – unbestätigt!

16e2s (Felsen ost) ↔ 17w2s **Marranyin** (Safe, Felsen west) ■ F

16e6s ? (Klippen ost) ↔ **Ravyn** (Klippen west) ■ F

## Dreihügeltal

7w3n, unten Mitte durch den Wald

8w3n, unten durch den Wald zum Safe

8w3n, vom Safe weiter über den Fluss

6n8w Herbstwald zu 3 Valleys (bei Brian Pferdelederhändler)

## Ponyland

1e vom Nordsafe (6n11w) ↔ **Herbstwald** Süd-Westwand 6n11w

11w2n (Ellyllon, Nordwand) ↔ 11w3n (**Insulea**, Südwand)

## Herbstwald

Süd-Westwand 6n11w ↔ Ponyland 1e vom Nordsafe (6n11w)

4w8n ↔ Robbers

6n8w Herbstwald zu 3 Valleys (bei Brian Pferdelederhändler)

8n4w (mitt. Baumgruppe, 1w Laurit) ↔ 10n6w ( südostl. Baumgruppe, Plateau) ④

## Dschungel

Soulsucker Cave (9w1s) ↔ Cercops (9w2s)

## Piratenstrand

15w1n (1e GK Seller, über den Fluss, mitte)

15w1n (1e GK Seller, Felsengruppe an Haus) ↔ 15w3n (Piratenfort, Felsengruppe, mitte)

17w6s (südl. Partyb., südl. Felsen) ↔ 17w9s (**Alligatoren**, Safesnell nörd. Felsen)

15w5s (östl. Felsecke, 1e Partyb. Safe) ↔ 14w6s (westl. Felswand, **Hidden Valley**)

## Hidden Valley (verborgenes Tal)/Alligatoren

14w6s (westl. vom See über den Fluss) – Nähe Spot zum Piratenstrand

13w8s (nordwestl. Felsen, Allis) ↔ 13w7s (südl. Felsen, 2e vom 4th Test) ■

## Piratenhöhlen / WikiWakiWoo

Ausgang am Seil – Oneway hoch!

1n vom Seil westl. Pfad über 2 Snells

16w3n (2n Swindly, nördl. Felswand) ↔ ??? (Piratenhöhlen, Treppe)

**Und noch einige andere Pfade, leider konnte ich sie nicht genau bestimmen!**

## Cercops

Soulsucker Cave (9w1s) ↔ Cercops (9w2s)

8w2s (Cercopsbridge, Westseite Pflanzen) ↔ 11w5s (Mitte Pflanzen) ■

11w5s (Steinwand Süd) ↔ 11w6s (Steinwand Nord, **Troolsafe**) ■

10w3s Myrene (Felsen west) ↔ 11w2s Kabana (Felsen ost) ■ F

## Niamph

Safe (1n1e von Niamph Town) ↔ Ost Seite des Snells (1n1e)

14s 5e (Niamph 1st Safe west Gebüsch) ↔ 16s 7e (Niamph 2nd Safe NW Ecke)

17s 7e (Niamphboote, Baum am Fluss sw) ↔ 18s 6e (Gatter Nord am Baum)

17s 3e (durch die Bäume am Safe)

19s5e (1s1wGatter, Nordwestl. Bäume) ↔ 19s4e (Niamphstadt, östl. hinter Baum) ■ F

19s2e (Bäume westl.) ↔ 19s1w (**Savanne** Felswand) ■

## Savanne/Gloomy

20s1w (durch eine Sanddüne) ■

15s4w (Bäume nahe Tunnel) ↔ 15s3w (westl. Bäume, Gloomyweg nach Donoma) ■ F

16s4w (1s Eingang, mittl. Baumgr.) ↔ 17s1w (Salyno Ring, Felsgruppe SE Ecke) ■ F

17s1w (Salyno Ring, südöstl. Felsen) ↔ 19s1w (östl. Felsen, Pfad zu Niamph) ■ F

## Koboldwald

7s5e, oben Mitte durch den Wald (1n von Safe Tree)

1w1n Elya, nördlich über den Fluss

1w1s Elya, ost-west über den Fluss

## Barwidgee

22w3s (nordöstlich Baumecke) ↔ 21w2s (**Aroona** "Mage Tower", südöstl. Ecke)

## Bisons

15n (Plateau zur **Tundra**) ①

12n (Signalfeuer, aufs Plateau) ①

14n2e (Felsen Ostwand) ↔ 15n4e (**Kitties**, Felsen Westwand) ■

## Kitties / Tigers

10n4e (1n1w Stairs, Steingruppe) ↔ 14n4e (Steingruppe Nordost) ■

15n4e (Steingruppe Mitte) ↔ 17n6e (Sebecca Bridge, Steinwand südl.) ■

10n6e (1n1e Stairs, Steinwand Ost) ↔ 9n9e (Ostbrücke Safe, am Baum des Safes) ■

9n10e (1e Ostbrücke, Pflanzen nördl.) ↔ 10n14e (1n Ardvell Wald, Pflanzen mittig) ■

19n9e (Felsenecke Nord) ↔ 19n14e (Felsen Nordost) ■

## Mynna

25w2s (Mynnastadt, nordöstl. Fels) ↔ 24w2s (**Aroona**, westl. Felswand)

## Orga Camps

11n7w (OC Passage, nördl. durch die Bäume, südl. OC 2 Snell)

[www.dickner.de/Arindal/index.html](http://www.dickner.de/Arindal/index.html)

■ Neu 2009

Stand: 19.05.2009

# Arindal Pfade

---

13n7w (1n OC 2, südwestl. Übergang zum Scout, Insel) ■

12n2w (westl. Bäume, **Grendels**) ↔ ??? (OC 3, östl. Bäume) vermutlich 11n4w

11n8w (OC Passage, nördl. durch die Bäume, südl. Rashhaka)

16n11w (Übergang Fluss, Nähe Wyrmcaves)

## **Ardvell**

15e9n östl. Pfad zu Paad Finegrr (2x)

15e9n südl. Pfad durchs Labyrinth (Ost ↔ West)