

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Vorwort</b>	<b>6</b>	Handwerk & Technik	71
<b>Die Flusslande</b>	<b>7</b>	Kunst & Musik	74
Ein Überblick über die Flusslande	8	<b>Handel &amp; Wandel</b>	<b>75</b>
Das Fürstentum Kosch im Überblick	8	Währungen & Zahlungsverkehr	76
Die Grafschaften des Kosch	9	Maße & Gewichte	77
Das Herzogtum Nordmarken im Überblick	10	Handel & Dienstleistungen	77
Die Grafschaften der Nordmarken	11	Recht & Gesetz	78
Medienhinweise für das Spiel in den Flusslanden	11	Steuern & Zölle	80
Geographie	12	<b>Flora &amp; Fauna</b>	<b>82</b>
Klima & Wetter	13	Bestiarium der Flusslande	84
Der Jahreslauf	13	Basaltsalamander	84
Das Wetter	14	Valpoding	85
Weg & Steg	14	Wasserdrache	86
Reisen auf dem Wasser	14	Wühlschrat	88
Reisen über Land	14	Königsadler	89
Magisches Reisen	15	Elenviner Vollblut	90
Reisen unter dem Berg	15	Weißer Koscher	91
Grenzen	15	Koschfrettchen	91
Wegstrecken	16	Luchs	93
<b>Land &amp; Leute</b>	<b>17</b>	Herbarium der Region	94
Das Ferdoker Land	18	Bleichmohn	94
Das Gratenfelder Becken	20	Chonchinis	94
Das Stammland der Zwerge	22	Hlûtharsiegel	94
Der Hochkosch und die Wengenholmer Berge	24	Feuermoss	95
Nordgratenfels	26	Phosphorpilz	95
Die Elenviner Ebene und das Tal des Großen Flusses	27	Krakenseerose	95
Die Hügellande und der Angbarer See	29	Felsenmilch	95
Städte und Dörfer der Flusslande	31	<b>Götter &amp; Dämonen</b>	<b>96</b>
<b>Kultur &amp; Wissenschaft</b>	<b>54</b>	Glaube in den Flusslanden	97
Sitten & Gebräuche	55	Die Zwölfgötter im Kosch	97
Im Kosch	55	Die Zwölfgötter in den Nordmarken	98
In den Nordmarken	56	Angroschglaube der Zwerge	98
Bei den Zwergen	56	Lokale Heilige & mystische Gestalten	99
Sprache & Schrift	57	Glaube im Alltag	100
Redensarten & Aberglaube	59	Die Widersacher	100
Zeitrechnung & Jahreslauf	60	Kirchen & Kulte	101
Monatsnamen	60	Sumu- & Satuariaverehrung	102
Der Jahreslauf	60	<b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b>	<b>103</b>
Gesellschaft & Stände	62	Zauberei & Alltag	104
Der Stand eines Flussländers	62	Magische Traditionen	105
Die Adelshierarchie im Kosch	62	Druidentum & Hexenzirkel	105
Die niederen Stände im Kosch	63	- Magier & Orden	106
Die Adelshierarchie in den Nordmarken	63	<b>Rang &amp; Namen</b>	<b>108</b>
Die niederen Stände in den Nordmarken	64	Anshold vom Eberstamm	109
Der Stand der Zwerge	64	Voltan von Falkenhag	109
Kleidung & Tracht	65	Sephira Eisenblieb	110
Kampfkunst & Kriegsführung	66	Neralda Cella von Nadoret	110
Stehende Heere	66	Growin Sohn des Gorbosch	111
Die Wehrhaftigkeit der Zwerge	67	Nirwulf Sohn des Negromon	111
Von Rittern, Kriegern und Schwertgesellen	67	Feligra Steinlettner	112
Die Kriegerin aus Elenvina	67	Charissia von Salmingen	112
Der Schwertgeselle des Raufens auf dem Großen Fluss	68	Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss	113
Der Xorloscher Drachenkämpfer	69	Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring	113
Essen & Trinken	69	Egtor von Ibenburg	114
Spiel & Sport	70	Quelina von Salmfang	114

Ruane von Elenvina .....	115	Geweihtenprofessionen .....	139
Der Rote Jast .....	115	Ingerimmgeweihte .....	139
Weitere Personen .....	116	Neue Waffen und Rüstungen .....	144
<b>Mythos &amp; Historie</b> .....	<b>119</b>	Nahkampfwaffen .....	144
Die Geschichte der Region .....	120	Fernkampfwaffen .....	145
Geschichtsschreibung im Kosch		Rüstungen .....	145
und in den Nordmarken .....	120	Improvisierte Waffen .....	147
Die Frühgeschichte – Zwerge und Drachen .....	122	Wesenszüge .....	148
Die Besiedlung durch die Güldenländer .....	123	Druiden .....	150
Von den Dunklen Zeiten .....		Zaubertricks .....	153
bis Bosparans Fall .....	124	Zaubersprüche .....	153
Das Neue Reich .....	125	Rituale .....	155
Die Neuzeit .....	126	Elementare .....	157
Was weiß mein Held über die Flusslande? .....	128	Ingerimmgeweihte .....	158
Lebendige Geschichte .....	130	Moralkodex der Ingerimmgeweihten .....	158
<b>Helden aus den Flusslanden</b> .....	<b>131</b>	Die Aspekte der Ingerimmkirche .....	158
Weltliche Professionen .....	132	Ingerimm-Liturgien .....	159
Ferdoker Lanzerin .....	132	Ingerimm-Zeremonien .....	160
Elenviner Kriegerin .....	133	Neuer Status .....	162
Klippag-Schwertgeselle .....	133	Versteinert .....	162
Koscher Almgreve .....	134	Koschbasalt .....	162
Mechanikus .....	135	Blaubasalt .....	163
Rechtsgelehrter .....	135	Mechanische Konstruktionen .....	163
Wandergesellin .....	136	Allgemeine Sonderfertigkeiten .....	167
Xorloscher Drachenkämpfer .....	137	Magische Sonderfertigkeiten .....	167
Zaubererprofessionen .....	138	Karmale Sonderfertigkeiten .....	168
Gratenfelser Haindruide .....	138	<b>Index</b> .....	<b>169</b>
Weißmagierin der Akademie der		<b>Mysteria &amp; Arcana</b> .....	<b>172</b>
Herrschaft zu Elenvina .....	138		