

Vorwort	6	Flora & Fauna	76
Die Sonnenküste	7	Flora & Fauna an der Sonnenküste	77
Ein Überblick über die Sonnenküste	8	Zusätzliche Regelemente	78
Der Wilde Süden im Überblick	8	Bestiarium der Sonnenküste	80
Die Grafschaften des Wilden Südens	10	Minotaurus	80
Die Zyklopeninseln im Überblick	10	Nymphe	80
Medienhinweise für das Spiel an der Sonnenküste	11	Orthros	82
Geographie	12	Satyr	83
Klima & Wetter	13	Zyklop	84
Der Jahreslauf	13	Pailoswaran	85
Das Wetter	13	Phraischaf	86
Weg & Steg	13	Riesenskorpion	86
Reisen auf dem Wasser	14	Schwerthai	87
Reisen über Land	14	Sumpfechse	87
Grenzen	15	Süßmaul	89
Wegstrecken	15	Herbarium der Sonnenküste	90
Land & Leute	16	Djalarose	90
Die Hohen Eternen	17	Drölbeere	90
Die Chababische Küste	19	Hiradwurz	90
Das Chababische Hinterland	21	Rohalsbart	90
Die Harodische Küste	22	Schwarzer Mohn	91
Das Harodische Sumpfland	24	Trauermoos	91
Die Östlichen Zyklopeninseln	26	Götter & Dämonen	92
Die Westlichen Zyklopeninseln	27	Glaube an der Sonnenküste	93
Städte und Dörfer der Sonnenküste	29	Die Zwölfe und der Dreizehnte	93
Kultur & Wissenschaft	52	Halbgötter	94
Sitten & Gebräuche	53	Lokale Heilige & mystische Gestalten	94
Sprache & Schrift	55	Glaube im Alltag	95
Glossare	55	Wundersame Orte auf den Zyklopeninseln	96
Wie heißt du? – Namensgebung	56	Talismane an der Sonnenküste	97
Redensarten & Aberglaube	57	Die Widersacher	98
Zeitrechnung & Jahreslauf	58	Kirchen & Kulte	99
Jahreslauf	58	Naturreligionen	100
Gesellschaft & Stände	59	Zauberei & Hexenwerk	101
Das Comitāt – der Hochadel	59	Zauberei & Alltag	102
Das Nobilitāt – der Niederadel	60	Magische Traditionen	102
Der Popolo – das Bürgertum	60	Kraftlinien & Feenpfade	104
Kleidung & Tracht	61	Rang & Namen	106
Kampfkunst & Kriegsführung	61	Calliane ay Oikaldiki	107
Wichtige Heerhaufen der Sonnenküste	61	Alrigia ya Costermana	107
Von Kriegern und Schwertgesellen	63	Tizzo von Eskenderun	108
Essen & Trinken	65	Goldene Maisblüte	108
Spiel & Sport	65	Lucara von Kelb	109
Handwerk & Technik	66	Griffone Tarsis	109
Kunst & Musik	68	Haridiyon Thaliyin	110
Handel & Wandel	69	Kyklanos Cosseira	110
Währung & Zahlungsverkehr	70	Zephyros aus Phrygaïos	111
Maße & Gewichte	70	Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis	111
Handel & Dienstleistungen	71	Ucurios Bupheistos	112
Preisliste	72	Isendrëa von Teremon	112
Recht & Gesetz	73	Weitere Personen	113
Steuern & Zölle	75		

Mythos & Historie	117	Hintergründe für Helden von der Sonnenküste	139
Die Geschichte der Sonnenküste	118	Neue Vorteile	143
Geschichtsschreibung an der Sonnenküste	118	Neue Nachteile	144
Frühgeschichte	120	Wesenszüge	144
Güldenländische Besiedlung	120	Neue allgemeine Sonderfertigkeiten	146
Unter der Raulschen Krone	122	Neue Kampfsönderfertigkeiten	147
Der zerspaltene Süden	123	Die Satuduraki	147
Unter der Adlerkrone – Die Neuzeit	124	Die Zauber melodien	148
Was weiß mein Held über die Sonnenküste?	126	Das Zauberinstrument	150
Lebendige Geschichte	127	Neue magische Sonderfertigkeiten	151
Helden der Sonnenküste	128	Neue Zaubertricks	151
Weltliche Professionen	129	Neue Zaubersprüche	152
Chababischer Rechtswahrer	129	Neue Rituale	154
Harodische Pflanzenkundlerin	130	Die Avesgeweihten	155
Horasischer Kartograph	130	Neue karmale Sonderfertigkeiten	155
Hylailer Kriegerin	131	Neue Liturgien	156
Neethaner Kriegerin	132	Neue Zeremonien	157
Oloranthe della Cerrano-Schwertgeselle	133	Neue Waffen & Rüstungen	158
Zyklopäische Philosophin	134	Neue Kampftechniken	159
Magische Professionen	135	Kraftlinien	161
Gildenloser Magier nach Kalliomathëa Dorikeikos		Index	162
von Sorabis	135	Mysteria & Arcana	165
Satuduraki	136		
Karmale Professionen	137		
Draconiter	137		
Zyklopäischer Avesgeweihter	138		