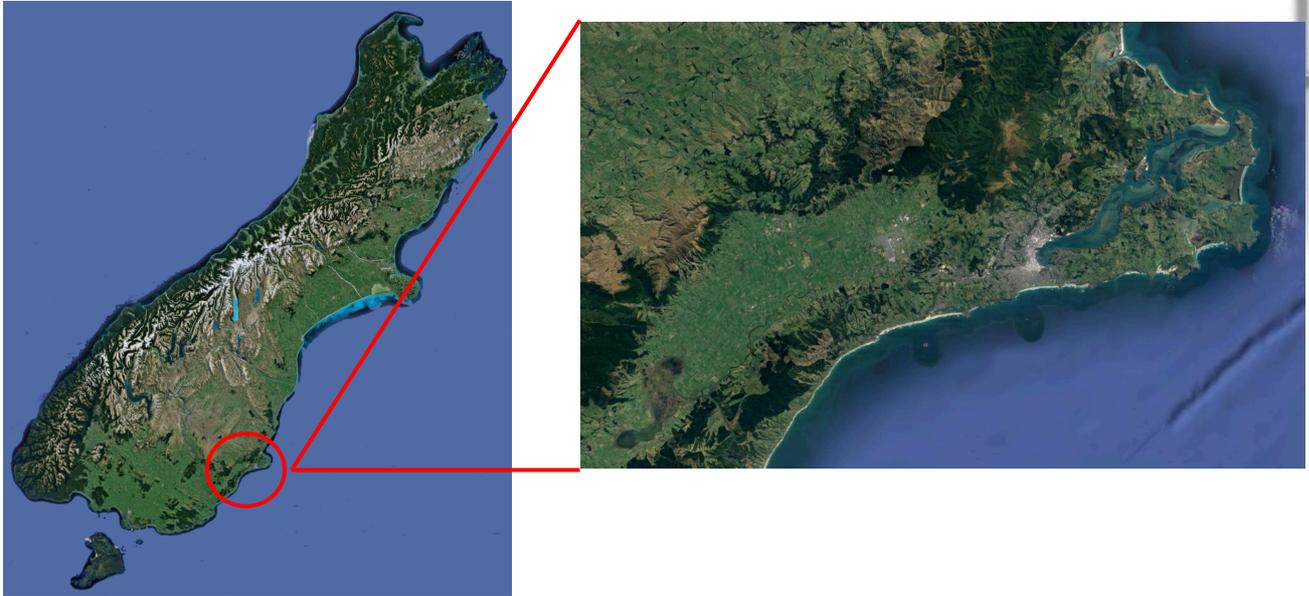


Kakara

Land im Süden



Lage: Kakara liegt im Süden, an der östlichen Seite zum Meer.
Es misst in der Länge (von Norden nach Süden) 80 Km und in der Breite 110 Km.
Nördlich liegt das Land Separ, nordwestlich Alharu und südwestlich Fertil.

Klima: Nemoral bis mediterran. Das Land ist durch die umliegenden Gebirge vor Winden geschützt und darum herrschen hier eher kühl-warme Temperaturen.

Landschaft, Flora und Fauna:

Das paradiesische Kakara ist gebirgig und besitzt im Nordwesten einige steile Gebirgsfelder, die stark bewaldet sind. Ebenso hat Kakara große Wiesen- und Talgebiete. Quer durch Kakara führt ein sehr breiter Meeresausläufer mit verschiedenen abzweigenden Flüssen und einigen Inseln. Im Südwesten endet Kakara vor dem Land Fertil mit einem See und einem breiten Sumpf- und Moorgebiet.

In den waldigen Bergregionen leben Ziegen und einige Schafe, Dam- und Rotwild, Hühner, Wölfe, Füchse, Nagetiere und manchmal verirrt sich ein Gepard in dieses Gebiet. In den Talgebieten leben wilde Katzen und Hunde, Gänse, Enten, Damwild und wenige Wildpferde und Kühe. Hier wachsen besondere Pflanzen. Im Sumpf-Moorgebiet existieren Hirnfliegen, Flugwürmer und Ghule. Die Meeresbucht ist reichhaltig an Fischen, Krustentieren und besonderen Algenarten und im Süden leben auf vorgelagerten Inseln Robben. Vor der Küste schwimmen Delphine. Ganz Kakara wird von exotischen Vögeln bewohnt.

Bewohner: In Kakara leben unterschiedliche Rassen, überwiegend sind es Anthropen und Skarden.
Vor der östlichen Küste leben Oktowesen.
Die Bewohner von Kakara leben in Siedlungen, Dörfern und Städten.

Staatssysteme:

- Königreich Kakara
- Unterwasser-Siedlung der Oktowesen

Wirtschaft: Kakara ist eines der reichsten Länder auf Panlayos. Es investiert stark in neue landwirtschaftliche Anbauformen und in die Zucht seltener Pflanzen. Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Kleintierzucht, der Viehzucht, der Fischerei und ein wenig von der Jagd.

Als Handelspartner zeigt sich Kakara offen und führt Handel mit seinen benachbarten Ländern Fertil, Alharu und Separ. Kakara exportiert aber auch viele seiner Erzeugnisse über den Seeweg. Zu den Exportgütern gehören Milchprodukte, Rindfleisch, Gänse, Enten, exotische Singvögel, Robbenpelze, Fisch, Gifte, Gewürze, Nüsse, Tee, Kakao und Kaffee.

In der Hauptstadt Polonus existiert ein Kontor und damit gehört Kakara zu einem der drei Länder auf Panlayos, die über ein Kontor verfügen.

Sonstiges: Der menschliche Magier Nils von Tiburion, genannt „Der Zauberer Nix“, verfasste auf seinen Reisen das Grimoire „Aquarius“, das sich in der Akademie von Kakara befindet. Die Elben von Tiburion forderten mehrmals die Freigabe des Grimoires, was Kakara jedoch wiederholt verweigerte.



Halbinsel und Bucht

Im Nordosten des Landes befindet sich eine Halbinsel und eine durch sie bedingte Bucht, die mit großen Schiffen nicht befahrbar ist. Die Bucht bietet einen reichhaltigen Fischfang seltener Arten. Entlang der Bucht befinden sich fast durchgehend Fischersiedlungen. Im Südwesten der Bucht liegt die Hauptstadt Polonus. Kakara besitzt eine stattliche Armee und einige Kriegs- und Handelsschiffe im Hafen der Hauptstadt.

Fischersiedlung und Oktowesen

Nordöstlich der Bucht existiert eine weitere Bucht, an der mehrere Fischersiedlungen aneinander liegen. Die Bucht kann nur von kleinen Booten befahren werden. Neben der Fischzucht haben sich die Fischer auf das Fischen von Krustentieren und das Sammeln essbarer Algen spezialisiert. Und sie Extrahieren besonderer Gifte aus bestimmten Algen- und Fischarten. Dieses Wissen haben die Dorfbewohner von den Oktowesen erhalten, die in und um der Bucht in kleinen familiären Gruppen beheimatet sind. Auch wenn das vielen der Kakara-Bewohner suspekt vorkommt, die dortigen Dorfbewohner pflegen zu diesen sonderbaren Humanoiden einen guten Kontakt.



Hauptstadt Polonus und Mirkos



Im Osten des Landes liegen die zwei größten Städte des Landes. Die **Hauptstadt Polonus** liegt an der östlichen Bucht und am südlichen Meer, wo der Handel mit Seefahrern durchgeführt wird. Polonus gehört zu den drei größten Städten auf Panlayos, in denen ein Kontor existiert.

Die Burg des Königs befindet sich im Osten der Stadt, an der Bucht. Die Königsfamilie sind Anthropen. Polonus besitzt im Westen einen Vorort und von dortaus, vorbei an einem Gebirge, sind es nur noch 4 Km bis in die **Stadt Mirkos**. Die Stadt wird von einem Fürsten geführt, der aus der Königsfamilie stammt.

Nati

Im mittleren Norden des Landes liegt am nördlichen Gebirge die Stadt Nati. In den dortigen Wäldern werden Nuss-Pflanzen, Kakao- und Kaffeepflanzen gepflegt und geerntet.





Chill

Südwestlich der Hauptstadt liegt die verträumte Kleinstadt Chill.

Hier werden Kutschen und Karren hergestellt und ein wenig Landwirtschaft betrieben.

Die Chiller sind dafür bekannt, dass sie gerne mit Kanus und sogenannten Surfbrettern Wassersport betreiben.

Die Stadt wird von einem Schulze geführt.

Robbingen

Weiter südwestlich liegt die Stadt Robbingen. Sie hat ihren Namen durch die ersten Siedler erhalten, die hier als Robbenjäger aktiv waren. Irgendwann wurde die Siedlung zu einer Stadt, die heute vorwiegend aus Fischern und Robbenjägern besteht.

Im Norden ist Robbingen von dem Rest des Landes durch eine Gebirgskette relativ isoliert.

Die Stadt besitzt einen skardischen Schulze.

Die Fischer betreiben Hochseefischerei und die Robbenjäger zeihen auf die vorgelagerten Inseln hinaus, um dort zu jagen. Die Robbenjagd ist vor allem wegen der Pelze ein lukratives Geschäft.



Landwirtschaft im Nordosten

Die Landwirte im Nordosten des Landes bauen Gewürze an und züchten Rinder und Kühe. Von den Kühen erlangen die Bauern Milch, die sie auch zu Käse verarbeiten.

Milch ist allerdings nur von einem geringen Teil der Humanoiden verträglich. Es verursacht bei vielen Leuten Magenschmerzen und Blähungen.

Die Zwerge vertragen den Konsum von Milchprodukten allerdings durchgehend gut.



Vergefehn

Im Südwesten des Landes ist ein großer Zugang zum Land Fertil.

Reisende stoßen hier zuerst auf den großen See Verge.

Östlich des Sees liegt die Stadt Vergefehn.

Der See läuft ins Landesinnere und verwandelt sich in ein weit gezogenes Sumpf- und Moorgebiet, das man ohne Führer nicht betreten sollte.

Um den See und um das Moorgebiet führen allerdings Fernstraßen.

Die Stadt Vergefehn trägt das Wächteramt des Landes und achtet darauf, wer ins Land kommen darf.

Patrouillen von Verdefehn schützen auch die Fernstraßen.

Ansonsten ist Verdefehn ein beliebter Außenhandelsposten des Landes.

Die Stadt wird von einem Schulze geführt und besitzt eine Turmburg.

Die Bewohner halten hier Enten, Gänse und Hühner. Mit Federn, Eiern, Fleisch und den Tieren selbst wird gerne gehandelt.