

Die Welt Panlayos – Übersicht



Inhalt	Seite
Einstieg	1
Länder im Norden	1
Länder im Hinterland	5
Länder in den Alpen	11
Länder im Osten	14
Länder im Süden	18
Inseln um Panlayos	21
Besondere Handelsorte	23
Beliebte Exportgüter	23

1. Einstieg

Panlayos ist ein Inselkontinent, der von Nordwesten bis Südosten eine Länge von ca. 1.700 Km misst und in der kürzesten Breite ca. 400 Km. Würde man zu Fuß, von der nördlichen Stadt Bookt Haven bis in den Süden, nach Porta Mara laufen, wären das 1.770 Km und man bräuchte dafür (reine Laufzeit) 360 Std. Da ein geübter Wanderer 30 Km am Tag schafft, wäre er fast 60 Tage lang unterwegs.

Der Inselkontinent wird von einer 1.400 Km langen Alpenkette durchzogen, die in den Hochlagen ein massives Schneegebirge aufweist. Der höchste Berg ist der Gigantos mit 3.700 m Höhe.

Westlich, östlich und südlich der Alpen existieren fruchtbare Täler und Wälder, die durch breite Flüsse voneinander abgeschnitten sind. Hier gibt es große Königreiche und Stadtstaaten, wie auch viele Siedlergemeinschaften, wie auch viele Siedlergemeinschaften und Dörfer. Aber auch in den Alpen und in den großen dunklen Wäldern rund um die Alpen leben Humanoiden.

Im Norden des Kontinents befindet sich ein ausgedehntes Netzwerk an Meeresarmen, in denen auch viele Inseln existieren.

Der Osten bietet Talgebiete und Flüsse, in denen viele Königreiche, Städte und Dörfer existieren. Dort befindet sich auch die größte Stadt, namens Panpolis. Sie hat Ausmaßen von 50 Km in alle Richtungen.

Südöstlich der Alpen werden der Osten und der Süden von einem riesigen Wüstengebiet getrennt, dem nomaischen Sultanreich Alharu.

Im Süden befinden sich fruchtbare Talgebiete, wie auch der große Landstrich, der Fertil genannt wird und keinen Staat darstellt.

Im Südwesten liegt das Fjordland, mit seinen zahlreichen Flüssen und Seen, Wasserfällen, Regenwäldern, Sumpfbereichen und massiven Bergen, die direkt an den Fjorden liegen. Dies ist die Heimat vieler reptiloider Humanoiden.

Westlich der Alpen befindet sich das sogenannte Hinterland. Ein Lebensraum mit vielen unterschiedlichen Landschaftsbildern, von Dschungeln, Mooren, Flussgebieten, Gebirgswäldern und Talgebieten. Im Hinterland existieren verschiedene Fürstentümer und Königreiche, die von Flüssen abgegrenzt werden.

Rund um den Kontinent befinden sich einzelne Inseln und Inselgruppen. Besonders groß, mit über 140 Km Länge und 80 Km Breite ist Green-Island, einer Insel, auf der Flora und Fauna extrem groß ausfallen und wo insektenartige Humanoiden leben.

2. Länder im Norden

Name	Layos
Lage	Norden; an der nordwestlichen Küste.
Ausmaße	330 Km Länge; 320 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Watterriek Südlich: Grünbergen
Klima	Im Norden und im Landesinnern nemoral; an der Westküste mediterran.
Landschaft, Flora & Fauna	Sandbank-Halbinsel im Norden; Küsten-Wiesen-Gebiete im Norden, Osten und Westen; verschiedene Deltabereiche mit Brackwasser an den Küsten; Talgebiete im Norden und Nordosten; große Waldgebiete; mittig ein großes Waldgebirge. Reichhaltige Vogel- und Tierwelt. In den Wäldern leben Nage- und Raubtiere. Auf der nördlichen Sandbank leben Pinguine und Roben und im nordwestlichen Meer leben Wale.
Bewohner	Menschen; vorwiegend Skarden. In Kolan: Orks, Goblins und Oger.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer. In Malan: Königreiche mit zwei Städten. In Kolan: Freie Siedlungen und Dörfer.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Fischerei, der Landwirtschaft, der Robbenjagd. In Malan gibt es Kokosnuss-Plantagen. Castellon in Malan ist ein Handelshafen. In Kolan leben die Bewohner überwiegend von der Jagd, ansonsten von der Kleintier- und Gartenzucht.
Besonderes	Die orksischen Sippen im Kolan-Gebirge stellen eine Gefahr für die menschlichen Siedlungen dar und führen gelegentlich Fehden gegen elbische Krieger aus Grünbergen. Die Orks von Kolan waren vor Jahrzehnten ein bedeutendes Königreich. Emils Knüppel ist eine Heilige Waffe, die sich irgendwo in Layos befinden könnte. Eine Ork-Sippe in Kolan soll in Besitz des Grimoires Sekarana sein. In Kolan soll sich Brisas Knochenkette befinden, die einen Magiebegabten, der diese Kette trägt, magisch mächtiger macht. Die Heilige Waffe „Gröls Streitkolben“ befindet sich auch irgendwo in Kolan.

Name	Watteriek
Lage	Norden; an der nördlichen Küste.
Ausmaße	180 Km Länge; 180 Km Breite
Nachbarn	Westlich: Layos Östlich: Rhaltal Südlich: Lox (der Rote Berg)
Klima	Nemoral; vor den nördlichen Inseln treten häufig heftige Stürme auf.
Landschaft, Flora & Fauna	Nördlich vom Festland existieren viele Inseln mit Gebirge, Wäldern und Tälern; die nördliche Küstenstadt Bookt Haven liegt an einem Delta und um sie liegt Tal- und Waldgebiet; im Landesinnern sind Talgebiete, umgeben von gebirgigen Wäldern. In den Wäldern leben Nage- und Raubtiere. Die Meere besitzen eine reichhaltige Fischwelt. Auf den gebirgigen Inseln lebt der Roch.
Bewohner	Menschen; vorwiegend Skarden. Auf den Inseln treten verschiedene Rassen auf.
Staatssysteme	Freie Siedlungen; Stadtstaat Bookt Haven. Auf den Inseln: Verschiedene Staaten oder Verbände.
Wirtschaft	Fischerei, Landwirtschaft, Holzabbau; Tavernen-Tourismus. Bookt Haven ist ein bedeutender Handelshafen.
Besonderes	Bookt Haven hat durch einen Handel mit Panpolis Kanonen erhalten und nimmt von Panpolis regelmäßig Schießpulver für die Kanonen ab. Bookt Haven hat seine Stadt und Schiffe damit bewaffnet. Bookt Haven gilt als rauer, skardisch geprägter Ort, der durch seine Tavernen bekannt ist. Auf den Inseln gründen sich durch Annektierung immer wieder neue Kleinstaaten. Die Inseln stellen Kontliktpotential dar. Im Rathaus von Bookt Haven hängt eine Karte vom sagenumwobenen Insel-Land Molaris, das einst von einem unbekanntem Seefahrer angefertigt wurde.

Name	Rhaltal
Lage	Norden; an der nordöstlichen Küste, entlang des Flusses Rhal.
Ausmaße	180 Km Länge; 28 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Faltengebirge Südlich: Fox (der Rote Berg) Westlich: Watteriek
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Im Nordosten liegt das Meer mit reichhaltigen Fischarten. Im Nordosten befindet sich ein Auffangbecken, in dem Krustentiere und Salz gewonnen werden. Westlich des Rhals erstrecken sich große Waldgebiete mit vielen Vogel- und Säugetieren. Die Rhal bietet ein großes Vorkommen an Fischen. Südlich befinden sich karge Gebirge, in denen auch Ziegen leben. Das Tal bietet fruchtbaren Boden für Landwirtschaft.
Bewohner	Menschen; auch einige Elben und Halbelben.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer; Stadtstaat Rhalburg.
Wirtschaft	Fischerei, Landwirtschaft, Pelzjagd, Krustentiere und Salz. Rhaltal ist ein bedeutender Salzexporteur.
Besonderes	Das Land leidet immer wieder unter den Angriffen von Dunkelelben vom Roten Berg.

Name	Grünbergen
Lage	Norden; in einem riesigen Wald- und Gebirgsgebiet.
Ausmaße	250 Km Länge und 200 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Layos (und das Kolan-Gebirge) und Watteriek. Östlich: Faltengebirge und der Rote Berg (Lox) Südlich: Voralpen Südwestlich: Kajana, Düsterwald und Sandorien. Im eigenen Land leben vereinzelt Plantoiden-Sippen.
Klima	Nemoral; im Südwesten auch mediterran; im südlichen Gebirge auch boreal.
Landschaft, Flora & Fauna	Vielseitige Wälder, fruchtbare Täler, Sümpfe, verschneite Gebirge. Im Südwesten existieren Echsen, Nagetiere, Schlangen, Affen, Elefanten, Tiger usw. Im Norden gibt es Bären, Wildschweine, Wölfe und Goronen. In den Talgebieten bewegen sich Wildpferde und Giraffen. Im Gebirge kann man auf Riesen treffen.
Bewohner	Elben; Plantoiden.
Staatssysteme	3 elbische Königreiche (Patan, Viridan und Glaciel).
Wirtschaft	Die Viridaner sind ein handelsoffenes Volk, das mit Naturprodukten und Pferden handelt.

...

Besonderes	<p>Die Pataner sind ein militärisch gefürchtetes Volk und bieten den Orks aus Kolan und dunkelelbischen Jägern aus Lox die Stirn.</p> <p>Die Viridaner gelten als handelsoffenes und gastfreundliches Volk. Sie sind aber ebenso als kämpfendes Reitervolk bekannt.</p> <p>In Viridan soll sich irgendwo Linalas Zauberstab befinden, der Zauberei leichter ermöglicht.</p> <p>Im Archiv von Vividan befindet sich außerdem das Grimoire „Magica Adfectus“.</p> <p>Die Eis-Elben (Glaciel) leben isoliert und sind ein mystisch veranlagtes Volk, mit einer mächtigen Elben-Zauberin als Königin. Sie kennen verborgene Wege durch die Alpen, besitzen ein Grimoire und ein elbisches Geschichtswerk. Sie halten gelegentlich Kontak zu den Avesen in den Voralpen.</p>
------------	---

Name	Lox / der Rote Berg
Lage	Norden
Ausmaße	60 Km Länge; 30 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Watteriek Östlich: Rhaltal Südlich: Faltengebirge Westlich: Grünbergen
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	1.800 m hoher Berg. Auf der Spitze überwiegend roter Sandstein. Am Hang befinden sich waldige Gebirgslandschaften, mit vielen Pflanzen- und Tiersorten. Im Berg befinden sich große Höhlensysteme, mit Wasserreservoirs und Sol-Planta.
Bewohner	Dunkelelben
Staatssysteme	Monarchie; Königreich Lox
Wirtschaft	Keine bedeutende. Handel mit anderen Rassen wird abgelehnt. Es besteht allerdings ein Handelskontakt mit dem Zwergenvolk der Tjorvaner im Faltengebirge.
Besonderes	Die Dunkelelben sind kriegerisch und feindlich gestimmt. Sie plündern gelegentlich im Rhaltal und jagen unerlaubt in benachbarten Ländern. Die Loxaner fördern die Magie und setzen Magiebegabte als Krieger ein.

Name	Faltengebirge
Lage	Norden
Ausmaße	280 Km Länge; 240 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Rhaltal und Lox (Roter Berg) Östlich: Niemandsland Südöstlich: Tiburion und Aveloras Südwestlich: Voralpen Westlich und nordwestlich: Grünbergen
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Geröllberge, Wald, waldige Berge, Flüsse, Bäche, verschneite Berge und Gletscher und Höhlensysteme. Der höchste Berg misst 2.885 m. In den Wäldern leben Bären, Wölfe und Elche. Im Gebirge leben Steinbock, Vögel, Falken, Adler und auch der Greif und der Zyklop. Im verschneiten Gebirge leben Kangmi und Säbelzahniger.
Bewohner	Zwerge
Staatssysteme	3 zwergische Königreiche (Passgau, Torva, Mehriban)
Wirtschaft	Wenig; das Volk der Mehribaner handelt mit Käse und Met. Die Passgauer stellen berühmte Schwerter her.
Besonderes	Aus Passgau stammte Gomoni Rahad, der die Sophia-Schrift „Saphir, Gold und Silber“ verfasste. Die Tjorvaner sind ein kriegerisch gefährliches Zwergenvolk, das auch der Magie nicht abgeneigt ist und sogar Kontakt mit den Loxanern pflegen. Sie besitzen auch das Grimoire „Tiefgestein“, das vom zwergischen Magier Tokodon stammt. Sie schmiedeten einst auch das Robert-Schwert, eine Heilige Waffe, die verschollen ist.

Name	Kajana
Lage	Norden; an der Westküste
Ausmaße	100 Km Länge; 40 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich und östlich: Grünbergen Südlich: Düsterwald
Klima	Mediterran
Landschaft, Flora & Fauna	Fruchtbares Talgebiet an der Küste; abgeschnitten von kleinen Gebirgswäldern. Fluss Zin führt durch die Stadt ins Meer. In den Wäldern leben Tiere, wie Hühner, Echsen, Wachteln und der Kiwi-Vogel und im Gebirge existieren Ziegen und Schafe.
Bewohner	Menschen, Elben, Zwerge, Halbelben
Staatssysteme	Königreich mit einem Rat (Maxianer)
Wirtschaft	Wenig Wirtschaft ins Ausland
Besonderes	Fürst Askowan stammte aus Kajana; Kajana führte die Rebellion gegen Askowan. Mystisches, prophetisch veranlagtes Land (Kajana-Prophetie). Askowans Blutbecher wird dort beherbergt.

Name	Düsterwald
Lage	Norden; an der Westküste
Ausmaße	200 Km Länge; 80 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Kajana Nordöstlich: Grünbergen Südlich: Sandorien (Hinterland)
Klima	Mediterran
Landschaft, Flora & Fauna	Wälder und Gebirgswälder, Sumpf- und Mooregebiete; Wiesengebiete entlang der Küste. Reichhaltig Waldtiere; auch viele Raubtiere, Dinosaurier und der Pteranodon; angeblich existiert hier auch ein Drache.
Bewohner	Dunkelelben, Zwerge, Halbelben, Kobolde, Sauraner, Orks
Staatssysteme	/
Wirtschaft	Kaum; nur einige Händler, die in Sandorien ihre Jagdbeute anbieten.
Besonderes	Im zentralen Waldgebiet existiert noch die alte Burg von Fürst Askowan, die bewohnt ist. Fürst Askowan startete in Düsterwald seine Regentschaft und eroberte von hier aus das Hinterland. In Düsterwald wird irgendwo noch das Grimoire von Askowan, das „Altum Infinitum“ verborgen gehalten und die Dunkelelben-Sippe Arak-tan'tul bewahrt das Chronikbuch „Die Dunkle Zeit“.

3. Länder im Hinterland

Name	Sandorien
Lage	Hinterland
Ausmaße	140 Km Länge; 180 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Düsterwald Nordöstlich: Grünbergen Östlich: Voralpen Südlich: Szandorien
Klima	Mediterran; auf den Alpenausläufern boreal und Schnee.
Landschaft, Flora & Fauna	Fischreiche, große Flüsse; fruchtbare Talgebiete, Wälder und Gebirgswälder; große Seen; ein fast inaktiver Vulkan; gebirgige Ausläufer der Alpen. Im Wald leben Dam- und Rotwild, Wildschweine und Wölfe; im Gebirge Schafe, Ziegen; im Tal sind Pferde.
Bewohner	Anthropen, Skarden und einige Elben und Zwerge.
Staatssysteme	Königreich mit 8 Baronaten.
Wirtschaft	Sandorien betreibt für sich Ackerbau, Viehzucht, Jagd und Fischerei. Es ist ein handellstarkes Land. Zu den Exportgütern gehören Holz und Holzprodukte (auch für die Schifffahrt), Pferde, Heilpflanzen, Cannabis, Kartoffelschnaps, der Lampsi-Cider und Gesteine, Erze, Erzprodukte und Gold.
Besonderes	Sandorien war in der Dunklen Zeit das erste Land, das von Fürst Askowan annektiert wurde. Sandorien besitzt 8 Baronate. Im Königreich herrschen politische Spannungen zwischen den Baronen und dem König. Eine Baronatsfamilie gehörte zu den Unterstützern von Askowan. Sandorien befährt und fischt auf den beiden Grenzflüssen Aras und Largo. In West-Sandorien besitzt der Baron ein Trinkhorn aus dem Ainkhörn eines Einhorns. In Simak-San wird die Sophia-Schrift „Natura“ aufbewahrt.

Name	Szandorien
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 100 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Sandorien Östlich: Die Alpen Südlich: Minor Südwestlich: Milimasitu
Klima	Mediterran; auf den Alpenausläufern boreal und Schnee.
Landschaft, Flora & Fauna	Große Talgebiete, Wälder, Seen und eine weitläufig flache Küste. Korallenriff vor der Küste. Im Südosten liegt der mystische Berg Occulto und im Süden der große, schöne See Loch Profus. Flüsse, Seen und Meer bieten viele Fischarten, am Korallenriff existieren Korallen, Krustentiere und Muscheln. In den Wäldern sind typische Tiere wie Hühner, Nagetiere, Echsen, Dam- und Rotwild, Bären, Wölfe usw.
Bewohner	Menschen, Skarden und einige Negorianer und Elben.
Staatssysteme	Königreich, mit weiteren 5 Grafschaften in ländlichen Regionen.
Wirtschaft	Wirtschaftlich starkes Land; Haupt- und Küstenstadt Prodos ist ein bekannter Handelsort. Exportprodukte sind Holz, Metallprodukte, besondere Meeres-Krustentiere, Korallenschmuck, Perlen, Perlmutter, Felle und Schafe; gelegentlich auch besondere Waren. Prodos lockt auch mit seinem ausschweifenden Tavernenleben. In Prodos wird auch Glas verhüttet, es existieren Metallgießerei und Sägewerke.
Besonderes	Trotz des lasterhaften Lebens in der Hauptstadt und am Königshof, ist Szandorien gut organisiert und in Besitz einer starken Armee. Szandorien besitzt Schiffe, zu denen auch die Forschungsschiffe gehören, die sie als „Explorer-Klasse“ bezeichnen. Szandorien setzt Gruppen von Inquisitoren ein, die Jagd auf okkulte Nekromanten, Kreaturen und Hexen machen. Aus der Grafschaft Palos stammte der Ritter Robertos von Palos, der einer der ersten Inquisitoren und auch ein Magier war und das Grimoire „Inquisitionis et exorcismi“ verfasste. Während der Dunklen Zeit mussten Krieger aus Szandorien gegen die benachbarten Toronen kämpfen, weil sich die Toronen Askowan nicht beugten. Das Verhältnis zu den Toronen ist bis heute sehr kritisch angespannt. Zum Ende der Dunklen Zeit wurde Fürst Askowan auf hoher See vor Prodos in einer Seeschlacht vernichtend geschlagen.

Name	Minor
Lage	Hinterland
Ausmaße	30 Km Länge; 30 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Szandorien Östlich: Die Alpen Südlich und westlich: Milimasitu
Klima	Mediterran
Landschaft, Flora & Fauna	Wiesenlandschaft. Die Tierwelt beschränkt sich auf Hasen, Katzen, Echsen, wilde Hunde und auf einfache Raubvögel.
Bewohner	Toronen
Staatssysteme	Familiär geprägte Herdensiedlungen mit Häuptlingen.
Wirtschaft	Keine
Besonderes	Die Toronen sind eine aggressive Rasse, die aufgrund geschichtlicher Konflikte mit den Nachbarn äußerst gefährlich und misstrauisch Fremden gegenüber reagiert. In der Dunklen Zeit haben sich die Toronen Fürst Askowan nicht unterworfen und wurden dafür von Szandorien und Milimasitu angegriffen.

Name	Milimasitu
Lage	Hinterland
Ausmaße	140 Km Länge; 50 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Szandorien und Minor Östlich: Die Alpen Südwestlich: Walang
Klima	Mediterran und subtropisch; in den Alpengebieten jedoch borealisch kühl und verschneit.
Landschaft, Flora & Fauna	Im Südwesten und entlang der Küste gibt es große Talgebiete mit Wiesen, mit Gazellen und Giraffen. In den Dschungelgebieten existiert eine vielfältige Pflanzen- und Tierwelt. Zu den typischen Tieren gehören Echsen, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, der Chubakabra, der Puma, selten auch der Tiger und viele Vogelsorten.
Bewohner	Überwiegend Negorianer
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer und der Stadtstaat Ziwa-Mji mit einem autokratischen König.
Wirtschaft	Keine besondere; jedoch bietet der König gelegentlich Sklaven an.
Besonderes	Während der Dunklen Zeit hatte sich Milimasitu durch seinen alten König an die Seite von Fürst Askowan gestellt. Er lieferte Askowan Sklaven und half bereitwillig mit, die Toronen in Minor anzugreifen, die sich Askowan nicht beugen wollten. Milimasitu besitzt keine Schiffe, aber Kanus, mit denen Fischer, aber auch die Armee des Königs an der Meeresküste und auf Flüssen unterwegs sind.

Name	Walang
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 40 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Milimasitu Südwestlich: Trotzingen
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	Einige große Talgebiete, vor allem aber große Dschungelgebiete und ein großer See. Im Tal leben Gazellen, Giraffen, Elefanten und Flusspferde. Im Dschungel leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, der Chubakabra, der Puma, der Tiger und Dinosaurier. In den Bergen lebt der Pteranodon. Im See leben Kronosaurier.
Bewohner	Nur Trapper, Einsiedler und Aussteiger.
Staatssysteme	/
Wirtschaft	/
Besonderes	/

Name	Trotzingen
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 20 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Walang Westlich: Elfai
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	In den Tälern leben Gazellen, Giraffen, Elefanten und Flusspferde. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, der Chubakabra, der Puma und der Tiger.
Bewohner	Anthropen und einige Skarden und Negorianer.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer.
Wirtschaft	Die Trotzinger wirtschaften und handeln für sich. Das Dorf Nayon bietet einen Handelsumschlagspaltz.
Besonderes	Die Bewohner von Nayon ziehen einmal im Jahr in die Alpen, um dort Jagd auf Bären und Kangmis zu machen. Bei ihrer Rückkehr findet ein Fest statt.

Name	Elfai
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 20 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Trotzingen Westlich: Ranos
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	In den Tälern leben Gazellen, Giraffen, Elefanten und Flusspferde. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger. Angeblich auch Einhörner. In Elfai existieren außerdem große Moorgebiete und an der Küste eine große Salzwasserlagune.
Bewohner	Elben
Staatssysteme	Königreich
Wirtschaft	Die Elben leben von der Landwirtschaft und der Kleintierzucht und von dem, was ihnen die Natur schenkt. Sie handeln untereinander, führen aber keinen Handel mit anderen Ländern.
Besonderes	Das elbische Volk lebt sehr isoliert und ahndet kriegerisch, wenn Fremde in ihrem Land jagen. Die Stadt Miestelis befindet sich verborgen im Dschungel und ist Fremden kaum bekannt. In Elfai soll es Einhörner geben.

Name	Ranos
Lage	Hinterland
Ausmaße	70 Km Länge; 60 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Elfai Südwestlich: Osroton
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	Große Dschungelgebiete, fruchtbare Täler, Flüsse und Seen, Sumpfbereiche und Salzwasserlagunen an der Küste. In den Tälern leben Tiere wie Gazellen, Giraffen, Pferde, Elefanten und Flusspferde. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger.
Bewohner	Anthropen, Skarden und einige Elben und Negorianer.
Staatssysteme	Königreich Ranos
Wirtschaft	Die Bevölkerung lebt von der Landwirtschaft, der Viehzucht, der Fischerei, der Jagd und der Schafzucht. Als Exportgüter dienen der „Weinländer“ Wein, Salz und Tropenholz.
Besonderes	Nach der Dunklen Zeit einte der Stadtkönig Ranos das Land und benannte es nach sich. Die politische Lage zwischen den Kommunen und dem Königreich ist politisch angespannt.

Name	Osroton
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 60 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Ranos Südwestlich: Trollland Südlich: Alpental
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	Riesiges Dschungelgebiet und zwei Talgebiete, die mit einer Handelsstraße durch den Dschungel miteinander verbunden sind. Im Dschungel existieren Flüsse und Seen. Das südwestliche Küstengebiet ist sehr stürmisch. In den Tälern leben Tiere wie Gazellen, Giraffen, Elefanten und Flusspferde. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnentiere, Affen, Pumas, Tiger und einige Para-Kreaturen.
Bewohner	Überwiegend Anthropen
Staatssysteme	Osrotien: Freie Siedlungen und Dörfer; Tonotien: Königreich.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Fischerei an den Flüssen und betreiben Holzabbau. Die Tonoten führen gelegentlich Handel mit dem südlichen Alpenland.
Besonderes	Die Stadt Tonkra in Totontien richtet jährlich das Fest der Gemeinschaft aus, zu der die Osroten eingeladen werden. Der Handelsweg wird dann mit Blumen geschmückt.

Name	Alpental
Lage	Hinterland
Ausmaße	5 Km Länge; 9 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Osroton Südwestlich: Trollland
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	Kleines Talgebiet zwischen zwei Flussarmen. Im Osten liegt Dschungelgebirge. Im Alpental leben in freier Haltung Schafe und Hühner. Im Dschungel leben Echsen, Nagetiere und Schlangen.
Bewohner	Überwiegend Anthropen
Staatssysteme	Kleines Dorf mit einem Meier.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Kleintierzucht und gelegentlich von der Tier- und Pelzjagd. Gelegentlich führen sie Handel in Osroton.
Besonderes	/

Name	Trollland
Lage	Hinterland
Ausmaße	50 Km Länge; 40 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Osroton Nordöstlich: Alpental Südlich: Fürstingen
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	Große Dschungelgebiete und Talgebiete. Im Nordosten Steppe. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas, Tiger und Trolle. In den Tälern leben Goronen und Trolle. In den südöstlichen Dschungelgebieten leben auch Riesen.
Bewohner	Orks und einige Goblins und Oger.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und kleine Dörfer.
Wirtschaft	Die Bewohner leben vom Fischfang, von der Jagd, von den Erträgen ihrer Gärten und geringer Kleintierzucht. Es findet kein Handel mit anderen Staaten statt.
Besonderes	Die Orks leben im Dschungel entlang des Flusses Troglo. In der Dunklen Zeit wurde Trollland von einem orkischen König geführt, der mit seinem brutalen Heer Fürst Askowan gedient hatte. Nach der Niederlage von Askowan wurden die Orks angegriffen und dezimiert und flohen in das Dschungelgebiet des Flusses Troglo. Von den ehemaligen Dörfern in den Talgebieten findet man heute nur noch die Überreste. Irgendwo in Trollland soll sich die Heilige Waffe „Darin-Schleuder“ befinden, mit der einst der Ziegenhüter Darin einen Riesen erlegte.

Name	Fürstingen
Lage	Hinterland
Ausmaße	40 Km Länge; 40 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Trollland Südlich: Tagon
Klima	Subtropisch; in den Alpen borealisch, kalt und teils verschneit.
Landschaft, Flora & Fauna	Große Dschungelgebiete, Talgebiete und große Moore. Im Osten gehen die Gebirgsdschungel in die Alpen über. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger. In den Mooren finden sich Ghule, Hirnfliegen und Flugwürmer. Die Flüsse sind reichhaltig an Fischen. In den Talgebieten leben importierte Schafe, Ziegen und Pferde.
Bewohner	Überwiegend Anthropen
Staatssysteme	4 Fürstentümer, die gemeinsam über Fürstingen herrschen.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Viehzucht, von der Jagd. Die Fürstentümer führen Handel untereinander, aber auch über die Flüsse mit Seefahrern. Sie exportieren Tropenhölzer und Torf und Kohle. Das Fürstentum Pinahaba führt Handel mit den Zwergen aus Tagon.
Besonderes	Die Fürstentümer sind autark. Die Fürsten führen Fürstingen in gemeinsamer Absprache. Zwischen den Fürstentümern führen gepflegte Fernstraßen. Gesundheitlich bereitet den Moorarbeitern die Schlaf- und Komakrankheit Sorgen. In der Dunklen Zeit mussten sich die Fürstentümer Askowan unterwerfen. An dem Putsch gegen Askowan waren die Fürsten von Fürstingen maßgeblich beteiligt. Nach dessen Niederlage schlossen sich die Fürsten zusammen und griffen gemeinsam und erfolgreich die Orks in Trolllingen an.

Name	Tagon
Lage	Hinterland
Ausmaße	90 Km Länge; 90 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Fürstingen Südwestlich: Grootfang
Klima	Subtropisch; in den Alpen borealisch, kalt und teils verschneit.
Landschaft, Flora & Fauna	Tagon besteht fast nur aus Dschungel und Gebirge. Es gibt wenige Talgebiete und einige Seen. Im Nordwesten gibt es noch ein Moorgebiet. Im Süden gehört ein Alpengebirge zu Tagon, mit großen Höhlensystemen. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger. In den Mooren finden sich Ghule, Hirnfliegen und Flugwürmer. In den Alpen leben Ziegen, wie der Steinbock, Nagetiere und auch Bären.
Bewohner	Zwerge und einige Skarden und Anthropen.
Staatssysteme	Tagon gehört dem zwergischen Königreich der Tagoner. An den Küsten existieren ein freies menschliches Dorf und eine freie Siedlung, die von den Zwergen geduldet sind.
Wirtschaft	Die Tagoner leben von Kleintierzucht und dem, was die Natur in den Bergen und in den Höhlen hergibt. Sie leben isoliert und führen nur Handel mit dem Fürstentum Pinahaba und einem Fischerdorf.
Besonderes	In der Dunklen Zeit versorgten die Tagoner Fürst Askowan mit Waffen und Rüstungen. Nach der Niederlage von Askowan zogen sich die Zwerge aus Scham zurück. Sie besitzen heute noch viele Waffen und Rüstungen in ihren Beständen.

Name	Grootfang
Lage	Hinterland
Ausmaße	120 Km Länge; 100 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Tagon Westlich: Shanlin
Klima	Subtropisch; in den Alpen borealisch, kalt und verschneit.
Landschaft, Flora & Fauna	Große Dschungelgebiete, Moore, Flüsse, Seen, 3 große Talgebiete und zum Süden hin wird es überaus gebirgig und es geht schnell und steil in die Alpen über. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger. In den Mooren finden sich Ghule, Hirnfliegen und Flugwürmer. In den Alpen leben Ziegen, wie der Steinbock, Nagetiere und auch Bären. In den Flüssen und im Meer existiert eine reichhaltige Fischwelt und vor den Küsten schwimmen Wale und Delphine.
Bewohner	Überwiegend Skarden
Staatssysteme	Demokratisches Ratssystem aus Ältesten; ein gewählter Gouverneur.
Wirtschaft	Die Skarden leben von Fischfang, von der Waljagd, von der Landwirtschaft und der Schafzucht. Sie wirtschaften mit Tropenholz, Torf, Kohle, Fisch, Lebertran, Fett, Öl, Wolle und dem Grootfanger Bier.
Besonderes	Während der Dunklen Zeit haben die Skarden von Grootfang Tribut an Askowan gezahlt.

Name	Shanlin
Lage	Hinterland
Ausmaße	180 Km Länge; 140 Km Breite
Nachbarn	Östlich: Grootfang Westlich: Fjordland
Klima	Subtropisch; im höheren Gebirge auch mediterran und nemoral; in den Alpen borealisch, kalt und verschneit.
Landschaft, Flora & Fauna	Shanlin ist ein fast unbegebares gebirgiges Dschungelland, mit vielen Flüssen und einigen Seen, Mooren und einem Talgebiet. An der nördlichen Küste liegt ein kilometerlanges Glatteingebirge. Vor der Küste liegt im Meer ein großes Korallenriff. Im Osten an der Küste gibt es eine bewohnbare fruchtbare Ebene. Die Flüsse und die Küsten bieten reichhaltige Fischarten und Palmen wachsen dort. In den Dschungelgebieten leben Echsen, Nagetiere, Schlangen, große Spinnenarten, Affen, Pumas und Tiger. In den Alpen leben Ziegen, wie der Steinbock, Nagetiere und auch Bären. Im Talgebiet leben Elefanten, Hyänen, Ochsen und Gnusu und Baumwolle und Bambus wachsen dort. In den südwestlichen Gebirgsregionen treten gelegentlich Dinosaurier und Para-Kreaturen auf. Auch der Roch hat hier sein Zuhause.
Bewohner	Nihona
Staatssysteme	Königreich (Tennoreich der Nihona)
Wirtschaft	Die Nihona leben von den Erträgen ihrer reichhaltigen Gärten, von der Landwirtschaft, von der Fischerei, der Kleintierzucht und ein wenig von der Jagd. Die Nihona bauen exotische Obstsorten, Heil- und Giftpflanzen, Opium und Reis an. Der Reis dient den Nihona als Hauptnahrungsmittel. Das Tennoreich handelt nur selten mit fremden Händlern.

...

Besonderes	<p>Shanlin ist ein unbekanntes Land. Bekannt ist, dass die Siedlungen, Dörfer und die Hauptstadt sehr romantisch und kunstvoll aufgebaut sind.</p> <p>Das Tennoreich ist militärisch stark und wird von Shogunen geführt. Die Armee besitzt außergewöhnliche Waffen. Gefürchtet sind die Elitekrieger, die Ninjas genannt werden.</p> <p>Als Fürst Askowan das Hinterland einnahm, einigte er sich mit dem Tenno darauf, ihn mit Ressourcen zu versorgen und dafür Ninja-Krieger zu erhalten. Beim entscheidenden Kampf gegen Askowan wendeten sich die Ninjas im Auftrag des Tennos gegen Askowan.</p> <p>Nach diesem Krieg wurde auch eine Hetzjagd auf Shogune geführt, die Askowans Politik positiv zugetan waren. Die gejagten Shogune wurden zu Ronins, von denen sich heute noch welche irgendwo versteckt halten; die aber inzwischen alt geworden sind.</p> <p>Im Tempel von Utsukushi befindet sich die Sophia-Schrift „Iriguchi to Deguchi“ und die Abschrift der Sophia-Schrift „Lotus“. Dort wird auch „Chishikis Kriegskunst“ aufbewahrt.</p> <p>Irgendwo in Shanlin befindet sich die Heilige Waffe „Nahais Nunchaku“.</p>
------------	---

4. Länder in den Alpen

Name	Voralpen
Lage	Zentrales Alpengebiet
Ausmaße	280 Km Länge; 80 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Der Rote Berg (Lox) Nordöstlich: Faltengebirge Östlich: Aveloras und Runfeld Südlich: Calidus Westlich: Grünbergen und Sandorien
Klima	Nemoral bis borealisch.
Landschaft, Flora & Fauna	Die Voralpen sind äußerst gebirgig und umringt von Wäldern und durchzogen von Flüssen und passierbaren Pässen. Einige Berge sind ganzjährig mit Schnee bedeckt. Es existieren einige Talfelder, Seen und kleine Höhlen. Zu den typischen Tieren in dieser Region gehören Nagetiere, Ziegen, Bären und Wölfe.
Bewohner	Avese und Einsiedler und Trapper.
Staatssysteme	Autarke Avesenkolonien mit gewählten Häuptlingen.
Wirtschaft	Keine. Die Avesen leben von dem, was die Natur bietet.
Besonderes	Avesen sind in familiären, primitiven Kolonien organisiert, die sie als Horst bezeichnen. Zwischen Avesen und anderen Rassen gibt es kaum Kontakt. Die Avesen stellen eine Bedrohung für Eindringlinge in ihre Territorien dar und können sehr feindselig werden.

Name	Calidus
Lage	Zentrales Alpengebiet; nördliche Alpen.
Ausmaße	200 Km Länge; 150 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Voralpen Südöstlich: Rhunfeld und Lina-Lapid Südlich: Montes-Lapid Nordwestlich und Westlich: Szandorien, Alpental und Milimasitu
Klima	Boreal; am See Calidus und Vulkan Fumo nemoral.
Landschaft, Flora & Fauna	Schneebedeckte und stark gebirgige Alpenlandschaft, mit Gletschern, kalten Winden, vereisten Seen und kleinen Höhlen. Hier existieren kaum Tiere und Pflanzen. Am See Calidus erwärmt der Vulkan Fumo die Umgebung und den See. Hier gibt es Geysire und Schwefelaufkommen. Der Vulkan raucht und setzt gelegentliche Beben frei.
Bewohner	Am See Calidus: Anthropen, Elben und Halbelben.
Staatssysteme	Freies Dorf
Wirtschaft	Die Bewohner am See Calidus leben von der Landwirtschaft und vom Fischfang und bauen den Schwefel vom Vulkanberg ab, den sie an Panpolis verkaufen.
Besonderes	/

Name	Montes-Lapid
Lage	Zentrales Alpengebiet; mittlere Alpen.
Ausmaße	100 Km Länge; 120 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Calidus Südöstlich: Pries Westlich: Alpenkrone und Montelacus
Klima	Boreal
Landschaft, Flora & Fauna	Schneebedeckte und stark gebirgige Alpenlandschaft, mit Gletschern, kalten Winden, vereisten Seen und kleinen Höhlen. Hier existieren kaum Tiere und Pflanzen. Am See Mola ist es in den Sommermonaten schneefrei. Hier leben Ziegen.
Bewohner	Am See Mola: Verschiedene Rassen.
Staatssysteme	Freie Siedlungen
Wirtschaft	Die Bewohner am See Mola leben von der Landwirtschaft, vom Fischfang und der Ziegenzucht.
Besonderes	/

Name	Alpenkrone
Lage	Zentrales Alpengebiet; mittlere Alpen.
Ausmaße	Höhe des Gigantos: 3.720 Meter.
Nachbarn	Nordöstlich: Montes-Lapid Südlich: Montelacus
Klima	Boreal
Landschaft, Flora & Fauna	Schneebedeckte und stark gebirgige Alpenlandschaft, mit Gletschern, kalten Winden, vereisten Seen und kleinen Höhlen. Hier existieren kaum Tiere und Pflanzen.
Bewohner	/
Staatssysteme	/
Wirtschaft	/
Besonderes	Angeblich haust hier ein Eisdrache.

Name	Montelacus
Lage	Zentrales Alpengebiet; südliche Alpen.
Ausmaße	160 Km Länge; 130 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Alpenkrone Nordwestlich: Montes-Lapid Östlich: Chrona Südlich Alharu Westlich: Tana-Tona
Klima	Boreal bis nemoral und auch mediterran, in Teilen sogar subtropisch.
Landschaft, Flora & Fauna	Radikale Klimazonen, von den Alpen hinab bis in die dschungelartigen Wälder. Alpen, Gebirge, Seen, Flüsse und Wälder, die im Süden zunehmend dschungelartig werden. Neben den nördlichen Flüssen gibt es auch Steppen. Im Gebirge leben Ziegen und Schafe und viele Vögel. In den Seen und Flüssen sind reichhaltige Fische. In den südlichen Fluss- und Seengebieten leben Amphibien, Flusspferde und Krokodile. In den dschungelartigen Waldgebieten existieren außergewöhnliche Baum- und Lianengewächse. In den Wäldern leben gefährliche Tiere, wie der Pfeilgiftfrosch, Schlangen und Tiger.
Bewohner	Negorianer
Staatssysteme	Freie Siedlung; Stämme mit Häuptlingen.
Wirtschaft	Die Negorianer leben von der Jagd, vom Sammeln und vom Anbau von Gemüse und Obst und der Kleintierzucht.
Besonderes	Die Negorianer führen ein familiär geprägtes Stammesleben. Sie leben recht primitiv. Unter einigen Stämmen bestehen kriegerische Fehden. Nomas dringen häufig in das südliche Gebiet ein und entführen und versklaven Negorianer. Aus Montelacus stammte die Zauberin und Wahrsagerin Madame Dika. Sie verfasste das Grimoire „Orakel Kabbala“, dessen Verbleib unbekannt ist. Ebenso unbekannt ist der Verbleib ihres „Spiegleins“ der Wahrsagerei. Sie wurde auf ihren Reisen von Inquisitoren hingerichtet. Angeblich soll es in Montelacus einen Baum geben, der eine magische Quelle ist.

Name	Tana-Tona
Lage	Zentrales Alpengebiet; südliche Alpen.
Ausmaße	80 Km Länge; 70 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Alpen Nordöstlich: Montelacus Südlich und südöstlich: Alharu Westlich: Hinter den Alpenbergen Amazien
Klima	Nemoral; auf den Bergen boreal.
Landschaft, Flora & Fauna	Tana-Tona ist umringt von geröllartigen und schneebedeckten Bergen. Zum Süden hin gibt es wenige Wälder und große Talfelder. Es gibt zwei große Seen und am westlichen See befindet sich ein aktiver Vulkan. Im Gebirge befinden sich Ziegen und Nagetiere. Die Seen sind voll mit Fischen und in den Tal- und Waldgebieten leben Hühner, einige Schafe, Füchse, wilde Hunde, Pferde und Kühe.
Bewohner	Überwiegend Anthropen
Staatssysteme	2 Königreiche (Tanak und Tonak)
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, von der Viehzucht und der Fischerei. Die beiden Städte Tanak und Tonak sind für Reisende beliebte Handelsorte.
Besonderes	Die beiden Königreiche führen seit Jahren einen kalten Krieg, mit Attentaten und Spionen. Beide Königreiche besitzen Armeen und Wehrtürme. Westlich am See Tana existiert ein aktiver Vulkan, der Tanak schon geschadet hat. Der Magier Pyros lebte als Einsiedler am Vulkan. Er verfasste das Grimoire „Ignit et Fumus“, das sich vermutlich irgendwo in Tana-Tona befindet.

Name	Amazien
Lage	Zentrales Alpengebiet; südliche Alpen.
Ausmaße	160 Km Länge; 80 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Tana-Tona Östlich: Alharu (hinter den Alpen) Südlich: Fertl Südwestlich: Tarkos Westlich: Fjordland
Klima	Nemoral; auf den Bergen boreal.
Landschaft, Flora & Fauna	Der zweitgrößte See von Panlayos wird vom Alpengebirge umgeben. Einige Talgebiete liegen am See. In den Bergen finden sich Seen und Eisseen und kleine Höhlen. Am Fuße der Berge sind Wälder und Mangrofen-Wälder. In den Talgebieten leben Pferde, Nagetiere, Sträube und Kühe. In den Wäldern finden sich Hühner, Füchse, wilde Hunde und Wildschweine. Im Gebirge sind Schafe und Ziegen. Und der See und die Flüsse sind gut gefüllt mit verschiedenen Fischarten. Im gesamten Gebiet leben viele verschiedene Vogelarten.
Bewohner	Amazonen
Staatssysteme	Königreich (Imperium der Amazonen)
Wirtschaft	Es findet kaum Handel mit Fremden statt. Die Amazonen leben von der Jagd, der Landwirtschaft, der Viehzucht und der Fischerei.
Besonderes	Die Amazonen sind ein matriarchales Volk mit einer Imperatrix als Monarchin. Amazien ist äußerst militärisch organisiert, mit Bogenschützen, Infanterie, Kavallerie und mit Booten auf See. Drei Orte ermöglichen einen Ein- und Ausgang zu Amazien. Hier befinden sich militärisch organisierte Städte, die von Generälinnen geführt werden. In früheren Zeiten haben Amazonen umliegende Siedlungen angegriffen und die männlichen Bewohner zum Zwecke der Fortpflanzung entführt.

5. Länder im Osten

Name	Tiburion
Lage	Nördliches Land im Osten
Ausmaße	30 Km Länge; 30 Km Breite
Nachbarn	Nördlich und nordöstlich: Faltengebirge Nordöstlich: Niemandsland Westlich: Aveloras
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Im Norden befinden sich gebirgige Wälder, ansonsten ist Tiburion eine Wiesenlandschaft mit einigen Waldstücken. In den Wäldern leben Hühner, Nagetiere, Füchse, Dam- und Rotwild und Wildschweine. In höheren Gebirgslagen trifft man gelegentlich auf Ziegen und Schafe. Im Meer und auch nahe der Küste schwimmen viele Haie.
Bewohner	Anthropen, Skarden und einige Zwerge und Elben. Sie bewohnen landwirtschaftliche Siedlungen, Fischersiedlungen, einige wenige Dörfer und die Hauptstadt Vida Nocturna.
Staatssysteme	Königreich
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Fischerei, der Kleintierzucht und vom Holzexport. Rund um die Hauptstadt legen an den Häfen gerne Boote an, um das ausgedehnte Tavernenleben zu genießen oder um Handel zu treiben, vor allem mit Holz. Die exportierten Holzprodukte von Kanuka-Holt sind weit bekannt. Händler aus Tiburion pflegen Kontakte zu den Mehrbaner-Zwergen im Faltengebirge.
Besonderes	Der Zauberer Nix erlernte von Elben in Tiburion die Magie. Er verfasste das Grimoire „Aquarius“, das sich im Südland Kakara befindet. Die Elben forderten schon mehrmals die Freigabe des Buches. Der Arnulf-Humpen soll sich in Vida Nocturna befinden. Bei der Totenprozession des legendären Gastwirts Arnulf konnte dieser Humpen nie leergetrunken werden.

Name	Aveloras
Lage	Nördliches Land im Osten
Ausmaße	90 Km Länge; 160 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Faltengebirge Nordöstlich: Tiburion Nordwestlich: Voralpen Südlich: Runfeld
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Viel Gebirge und Wälder, einzelne Täler und Wiesen; meist gepflegte Fernstraßen. Es leben dort viele Zugvögel, Hühner, Fasane, Wachteln, Kiwi-Vögel, Nagetiere, Füchse, Wölfe, Wildpferde, Ziegen, Schafe, Dam- und Rotwild, Wildschweine und Elche.
Bewohner	Anthropen, Skarden und einige Zwerge und Elben.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer; Königreich Padros.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Jagd, der Landwirtschaft, der Kleintierzucht und ein wenig von der Viehzucht. Die Pferdefarm Hossmann ist in Aveloras ansässig und weit bekannt für den Handel mit Pferden und Rindern. Aveloras steht Händlern gastfreundlich.
Besonderes	Neben den gastfreundlichen Orten gibt es in Aveloras auch Raubbanden und einige Kommunen, die sich aus sesshaften Räuber-Clans entwickelt haben und Gäste ausnehmen oder Überfälle ausführen. So z. B. das Dorf Örfal.

Name	Runfeld
Lage	Land im Osten
Ausmaße	220 Km Länge; 200 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Voralpen Östlich: Aveloras Südlich: Lina-Lapid Westlich: Calidus
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Runfeld besitzt riesige Wiesen und Talgebiete. Große Gebirgsfelder und Waldgebiete bestücken das Land. Außerdem gibt es einige Seen und in der Mitte des Landes wird ein Moorgebiet genutzt. In den Wäldern, Tälern und Gebirgen leben Hühner, Fasane, Wachteln, Kiwi-Vögel, Nagetiere, Füchse, Wölfe, Wildpferde, Ziegen, Schafe, Dam- und Rotwild, Wildschweine und Elche.
Bewohner	Anthropen, Skarden und einige Zwerge und Elben; wenige Kobolde.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer; 4 Stadtstaaten mit Königen und ein Kaiserreich (Doran).
Wirtschaft	Die Bewohner von Runfeld leben von der Landwirtschaft, der Viehzucht, der Fischerei und der Jagd. Die einzelnen Staaten sind dem Handel zugewandt. Sie handeln untereinander und mit fremden Händlern und Seefahrern.
Besonderes	Die Bewohner von Runfeld sind ein recht abergläubisches Volk. Es existieren hier einige Naturgeister, die von den Bewohnern gehuldet werden. Sie bringen den Naturgeistern Opfergaben und erhoffen sich dadurch gute Ernten und gesicherte Nachkommen. Runfeld ist ein großes Land, in dem viele Ruinen von Turmburgen und kleinen Burgen stehen. Häufig suchen Siedler solche Lebensräume auf und errichten dort neue Kommunen. Einige gepflegte Fernstraßen führen durch das Land und ermöglichen Handel, begünstigen aber auch das Räubern. In Runfeld trieb sich viele Jahre die Hexe Marana herum, die das Grimoire „Onhaka“ verfasste. Sie ging mit einem Menschen einen Pakt ein und übergab diesem das Grimoire. Wer dieser Mensch war, ist unbekannt. Irgendwann bekam ein Grauelb das Grimoire in die Hand und übergab dieses einem elbischen Anführer der Siedlung Fox in Kallassai. Dieser übergab das Grimoire einer Abenteurergruppe, nachdem diese Kallassai von einem Strigoio rettete. In der Burg von Doranus soll an einem geheimen Ort „Afras Gürtel“ eingemauert sein. Der Gürtel verursacht, dass der Träger unwiderstehlich schön wirkt. Auch Awarons Waffengürtel, mit dem man eine Waffe unsichtbar verbergen kann, ist in die Hände der Abenteurergruppe geraten, nachdem sich die Gruppe für den Frieden in Sirena mit den Sirenen eingesetzt hat.

Name	Lina-Lapid
Lage	Land im Osten
Ausmaße	120 Km Länge; 250 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Runfeld (Kaiserreich Doran) Nordwestlich: Calidus Südwestlich: Pries
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Lina-Lapid ist ein riesiges Wiesengebiet, das im Nordwesten waldig und gebirgig wird. Im Osten befinden sich ein Salzwassersee und ein Vulkanplateau. Erdbeben und Tsunamis treten immer wieder im Osten des Landes auf. In den Gebirgswäldern leben Hühner, Nagetiere, Ziegen, Schafe, Dam- und Rotwild, Wildschweine und Wölfe. Im Talgebiet leben Nagetiere, Füchse, wilde Hunde, Damwild und einige Wildpferde, Kühe und Schafe. Die Siedlungen und Dörfer halten viele domestizierte Tiere, besonders Hühner, Kühe, Schafe und Pferde.
Bewohner	Verschiedene Rassen; überwiegend Anthropen, gefolgt von Zwergen.
Staatssysteme	Freie Siedlungen und Dörfer und das Königreich Panpolis (Metropolstadt mit zwei weiteren Städten und einem Dorf).
Wirtschaft	Die Bewohner im Tal leben von der Landwirtschaft und der Viehzucht. Das Dorf Salinien fördert Salz. Die Metropolstadt Panpolis gilt als wirtschaftlich mächtigster und fortschrittlicher Staat auf Panlayos. Die Stadt führt Industrie mit Hochöfen, Mühlen, Glasfabriken, Färbereien, Webereien, Schiffswerften, Blidenhallen, Munitionsfabriken, Kokereien, Manufakturen und auch Kontoren. Panpolis besitzt einen riesigen Markt und Handelshafen. Panpolis beliefert Bookt Haven mit Kanonen und Munition und importiert Holz und Kohle.

...

Besonderes	<p>Panpolis Lebensstil nennt sich „Steampunk“. Die Stadt besitzt gepflasterte Straßen, Laufräder, Industriegebäude mit rauchenden Schornsteinen, Wasserrohrleitungen, Aquädukt, Denkmäler und Ballons bewegen sich durch die Lüfte. Es wird auch mit Sklaven gehandelt. Eine Arena dient zur Volksbelustigung.</p> <p>Alchemisten haben hier das Schießpulver erfunden und Kanonen hergestellt, mit denen Panpolis ihren Hafen und ihre Kriegsschiffe bewaffnet. Panpolis besitzt eine eigene Armee, die mit Donnerbüchsen bewaffnet sind.</p> <p>Panpolis zählt 38.000 Einwohner. Die Stadt wird von einem Verwaltungsapparat beeinflusst. Minister üben starken politischen Einfluss, auch auf den König.</p> <p>In Panpolis existiert die Akademie der Weisheit, in der die Sophia-Kleriker ausgebildet werden und in deren Bibliothek Abschriften und Originale von Sophia-Schriften aufbewahrt werden. In der Bibliothek werden auch die Schriften „Panpolis Werte I – III“ und „Von Drudenfuß und Spukgeschnodder“ aufbewahrt.</p> <p>In der Stadt Panpolis existiert die Raubbande „Die Schwarze Larve“. Ihr Anführer ist der anthropische magier Schani, der das Grimoire „Schwarze Larve“ verfasste. Dies soll sich noch in seinem Besitz befinden.</p> <p>Der anthropische Quacksalber und Magier Sebastian Blasanus verfasste das Grimoire „Seelenheil“, das er aber aus Geldnöten heraus verkaufte. Der Verbleib des Buches ist unbekannt.</p> <p>Aus Panpolis stammte der berühmte Kapitän Manuel La Gard, der im Auftrag des Königs die Meere besegelte. Er gilt als der erste Kleriker und verfasste die Sophia-Schrift „Sophia – die Königin“.</p> <p>La Gard entdeckte im Jahr 495 die Sonneninseln und die indigene Bevölkerung auf der Insel Ra. Es kam zu einem sehr positiven Kontakt, bei dem auch Geschenke ausgetauscht wurden. Im Jahr 505 kamen einige Insulaner von Ra mit Kanus nach Lina-Lapid. Sie wurden gastfreundlich empfangen, erlebten die Stadt Panpolis, erhielten eine Audienz beim König und Geschenke wurden ausgetauscht.</p> <p>Im Jahr 520 wurden Vampire in Panpolis entdeckt, die sich bereits an Bürgern vergriffen hatten. Nachdem sie eliminiert oder vertrieben wurden, bewies eine Obduktion, dass die Vampire Ähnlichkeiten mit den Insulanern der Sonneninseln aufwiesen.</p>
------------	--

Name	Pries
Lage	Land im Osten
Ausmaße	160 Km Länge; 150 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Lina-Lapid Westlich: Chrona Nordwestlich: Montes-Lapid
Klima	Nemoral
Landschaft, Flora & Fauna	Einige Gebirgswälder im Nordosten, ansonsten ist Pries ein riesiges Wiesengebiet. In den nordwestlichen Gebirgswäldern leben Hühner, Nagetiere, Ziegen, Schafe. In dem großen Talgebiet leben Nagetiere, Füchse, wilde Hunde, Damwild und einige Wildpferde, Kühe und Schafe. Die Siedlungen und Dörfer halten viele domestizierte Tiere, besonders Hühner, Kühe, Schafe und Pferde. Die Flüsse bieten guten Fischfang.
Bewohner	Anthropen, Zwerge, Skarden und andere. Sie leben in Siedlungen, in zwei kleinen Dörfern, in zwei Städten oder in der Hauptstadt.
Staatssysteme	Aristokratie. Pries wird von einem Senat geführt und von einem Kanzler verwaltet. Die amtierenden und führenden Senatoren werden als Priesanen bezeichnet, die mit ihren Familien im Schloss Elas ein prunkvolles Leben führen. Die Priesanen sind Vertreter verschiedener Gilden.
Wirtschaft	Die Bürger von Pries leben von der Landwirtschaft, von der Fischerei, von der Viehzucht und sind wirtschaftlich mit Handwerksbetrieben gut aufgestellt. Pries ist ein handelsoffenes Volk. Die Bürger müssen allerdings hohe Steuerabgaben leisten. In Pries wird Opium angebaut und als Exportgut genutzt.
Besonderes	Pries besitzt zwei Kastelle am Meer und ist in Sachen Landesverteidigung militärisch gut aufgestellt. Pries besitzt lediglich Boote zum Warentransport, aber keine Seeflotte.

Name	Chrona
Lage	Land im Osten
Ausmaße	200 Km Länge; 160 Km Breite
Nachbarn	Nordöstlich: Montelacus Nordöstlich: Pries Südwestlich: Separ
Klima	Nemoral bis mediterran.
Landschaft, Flora & Fauna	Chrona besitzt große Tal- und Wiesengebiete, Flüsse, wie auch gebirgige Wälder. Im Nordwesten nehmen die Gebirge stark zu. Die Wälder werden dort dschungelartig und auch Steppengebiete treten dort auf. Auch das Klima wird dort mediterran-warm. In den mittleren und östlichen Wäldern leben Hühner, Nagetiere, Füchse, Wildhunde, Wölfe, Dam- und Rotwild, Wildpferde und Kühe. In den westlichen Gebirgs- und Steppenregionen finden sich Ziegen, Schafe, aber auch Bisons, Elefanten, Geparden, Hyänen, Kamele, Nashörner und Löwen. Die Jagd auf Elefanten und Bisons wird staatlich limitiert.
Bewohner	Anthropen, Elben, Negorianer, Skarden, Zwerge und andere. Die Bewohner leben in Siedlungen, Dörfern und Städten.
Staatssysteme	Königreich Chrona
Wirtschaft	Die Bürger leben von der Landwirtschaft, der Viehzucht, von der Jagd und der Großwildjagd. Sie handeln mit Jade, bsonderen Holzsorten, Schafen, Rindern und den Erträgen der Großwildjagd. Mit den benachbarten Staaten Pries und Separ führt Chrona gute Handelsbeziehungen.
Besonderes	Chrona ist ein mächtiges Land, auch in der Seefahrt. In Chrona existiert die riesige Ruine Chrona, die vor Jahrhunderten von Elben bewohnt wurde. Heute ist diese Ruine und weite Teile ihrer Umgebung ein verlassener und geisterhafter Ort.

Name	Separ
Lage	Land im südlichen Osten
Ausmaße	140 Km Länge; 120 Km Breite
Nachbarn	Nördlich: Montelacus Nordöstlich: Chrona Westlich: Alharu
Klima	Nemoral bis mediterran.
Landschaft, Flora & Fauna	Sehr viele und bizarre Gebirge, ein großes Waldgebiet und Tal- und Wiesengebiete. In den östlichen Wäldern und Wiesen leben Hühner, Nagetiere, Füchse, Wildhunde, Wölfe, Dam- und Rotwild, Wildpferde und Kühe. In den nördlichen und westlichen Gebirgs- und Steppenregionen finden sich Ziegen, Schafe, aber auch Bisons, Elefanten, Geparden, Hyänen, Kamele, Nashörner und Löwen.
Bewohner	Anthropen, Elben, Negorianer, Skarden, Nomas, Zwerge und andere.
Staatssysteme	Freie Siedlungen, Dörfer und Städte und der Stadtstaat Armados.
Wirtschaft	Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Kleintierzucht, der Schafzucht und der Fischerei. Sie handeln mit Erträgen der Großwildjagd, zu denen auch Elfenbein, Hörner und Felle gehören.
Besonderes	/

6. Länder im Süden

Name	Alharu
Lage	Land im mittleren Süden und zweitgrößtes Land von Panlayos. Es trennt die Alpen, den Süden und den Osten voneinander.
Ausmaße	250 Km Länge; 300 Km Breite.
Nachbarn	Nordwestlich: Tana-Tona Nordöstlich: Montelacus Östlich: Separ Südlich: Fertil Südöstlich: Kakara Westlich: Amazien
Klima	Der größte Teil ist subtropisch bis tropisch. In der Nacht kühlt es dabei stark ab. Daneben gibt es mediterrane Gebiete, im Hochgebirge herrscht borealisches Klima und zur Ostküste wird es nemoral.
Landschaft, Flora & Fauna	Der größte Teil von Alharu ist ein riesiges Wüstengebiet. Auch Steppenfelder finden sich dort. Heiße Winde wehen gelegentlich darüber hinweg und bringen häufig Sandstürme mit. Im Norden und Nordosten liegen die Ausläufer der Alpen, die auch schneebedeckt sind. Zum Osten hin wird es mild und es ist waldig, gebirgig und zur Küste hin gibt es Wiesen. Ein zentrales Gebirge wird von Flüssen durchzogen und bietet blühende Oasenorte. Hier wachsen außergewöhnliche Pflanzen, auch Kaktee und Palmen. In den östlichen Gebirgswäldern und Tälern leben Hühner, Schlangen, Füchse, Wachteln, Kängurus und gelegentlich auch Damwild. Das Vorkommen an Säugetieren ist jedoch gering. In den Bergen finden sich Ziegen und gelegentlich auch Schafe. In den Wüstengebieten leben Gürtelratten, Schlangen, Echsen, Kamele und der Phobokus. In den östlichen Präriegebieten grasen einige Bisons und Geparden, Löwen und Hyänen treiben sich hier herum. In Alharu existieren auch gefährliche Kreaturen, wie den Agamen und den Leonist.
Bewohner	Nomas
Staatssysteme	Sultanreich. Die Bewohner leben als Nomaden in Zelten, sesshaft in Siedlungen, Dörfern und Städten.
Wirtschaft	Die Nomaden leben von den Erträgen der Natur und von dem Vieh, das sie mit sich ziehen. Treffen solche Sippen aufeinander oder sie auf Händler, stehen sie dem Handel sehr offen gegenüber. Die Nomas, in den Siedlungen, Dörfern und Städten leben den Handel mit großer Freude aus. Ihre Märkte nennen sie Basare. Die Nomas betreiben Landwirtschaft und Viehzucht, vor allem Kleintierzucht. In den Oasengebieten züchten sie die Kaktusfeige, Kokosnusspalmen, Bananen, Nusspflanzen, Bohnen, Rhabarber, Ingwer und Kaki. Die Nomas sind auch für den Anbau und Verkauf von Cannabis, Opium, Tabak, Tee und Kaffee bekannt. Bei den Nomas ist der Sklavenhandel erlaubt. Einige Nomas dringen dafür in das Land Montelacus ein und entführen Negorianer, die sie dann als Sklaven halten oder verkaufen. Ein großer Abnehmer der Sklaven ist auch Panpolis, wo diese für die Arena ausgebildet werden. In Thari existiert ein Kontor.
Besonderes	Die Nomas halten sich streng an ihre 99 Gesetze, die neben Reinheitsgeboten auch die Sklavenhaltung erlaubt und den Mann als Patriarch vorsieht. Das nomaische Volk gilt ansonsten als sehr gastfreundlich und sie zeigen einem gerne, wie man ihre Gesetze lernt. Aber es gibt auch unfreundliche Nomas. Das sind vor allem die Nomaden, die als Reisende durch die Steppengebiete ziehen und Fremde überallhin können. Die Amazonas verachten die Geschlechterpolitik der Nomas. Ein Treffen von Menschen aus beiden Kulturen dürfte kaum friedlich verlaufen. Der frühere Kadi Schelomo Salam verfasste die Sophia-Schrift „Der Wind weht über die Steppe“. Der frühere Scheich Ben Suhalon verfasste die Sophia-Schrift „Vom Verhalten“. Beide Originale befinden sich in der Bibliothek von Madar Jamil und die Abschriften sind in der Akademie von Panpolis. Angeblich soll es in Alharu einen fliegenden Teppich geben, der Humanoiden durch die Lüfte befördern kann. Die erste Nebenfrau des früheren Sultans Kashid Al' Ashid – ihr Name war Sareake – stickte einen Wandteppich, der heute im Palast des Sultans hängt und einen apotropäische Wirkung haben soll.

Name	Fjordland
Lage	Land im westlichen Süden.
Ausmaße	370 Km Länge; 180 Km Breite.
Nachbarn	Nördlich: Shanlin Nordöstlich: Amazien Östlich: Tarkos und Fertil
Klima	Subtropisch und auf den hohen Bergen boreal.
Landschaft, Flora & Fauna	Das Fjordland ist ein Gebiet voller Fjorde, Berge, Seen, Regenwälder, Wasserfälle und Sümpfe. Auf den hohen Bergen liegen Schnee und Eis. Auf den Bergen leben Ziegen und im Norden leben Eisbären und Pinguine. Die Berge an den Fjorden bieten dem Pteranodon und dem Roch eine Heimat. Die Fjorde sind reichhaltig mit Fischen, Krustentieren und Kraken besiedelt und der Kronosaurus schwimmt durch die Fjorde. In den Wäldern leben Dinosaurier, Nebelklingen, Flugwürmer, Moskitos, Hirnfliegen, Ghule, Flusspferde, Schlangen, Echsen, Schildkröten, der Bahkauv, der Carnufex, der Basilisk, der Tongue-Master, Komodowarane, Krokodile, Schlangen und Tiger, wie auch diverse Vogelarten. Die Pflanzenwelt ist ebenfalls vielfältig. Hier wachsen auch Giftpflanzen.
Bewohner	Dragoner, Krokonen, Slinger, Sauraner und einige Anuren, Araner, Chelonianer, Koblode und Rätzen. Neben den Einsiedlern und familiären Siedlungen und Kleinkolonien leben einige Rassen organisiert in Königreichen.
Staatssysteme	Freie Siedlungen. Stammesiedlungen der Sauraner. Freie Siedlungen der Slinger auf Herpas. Das Dragonische Königreich. Das Königreich Heilig Ranna.
Wirtschaft	In den Siedlungen leben die verschiedenen Bewohner vorwiegend von der Jagd, vom Sammeln, von der Gartenzucht, der Kleintierzucht und der Fischerei. Die Dragoner und Krokonen besitzen auch kleine Landwirtschaften und wenig Viehzucht. Die Siedlungen und Staaten handeln kaum mit fremden Händlern und Staaten. Der Umgang mit ihnen ist oft schwierig und gefährlich.
Besonderes	Eine frühere Sauraner-Schamanin namens Lossoleto verfasste das Grimoire „Issasska“, das sich in irgendeinem Sauraner-Stamm befinden soll.

Name	Tarkos
Lage	Land im Süden.
Ausmaße	100 Km Länge; 90 Km Breite.
Nachbarn	Westlich und nordwestlich: Fjordland Nordöstlich: Amazien Südlich und östlich: Fertil (im Süden folgt das orkische Tufan-Gebirge)
Klima	Mediterran
Landschaft, Flora & Fauna	Tarkos ist von einem großen, üppigen Waldgebiet belegt. Flüsse ragen hindurch und einige fruchtbare Täler gibt es dort. Die Seen und Flüsse sind reichhaltig an Fischen. Im nördlichen See gibt es übergroße riesige Welse. In den Gebirgen leben Schafe und Ziegen, in den Wäldern leben Hühner, Echsen, Schlangen, Bären, Wölfe, Dam- und Rotwild und Nagetiere. In den Tälern leben Echsen, Damwild, wilde Katzen und Hunde, Pferde und Kühe. Viele der Nutztiere wurden domestiziert und leben hier frei.
Bewohner	Anthropen und einige Skarden, Zwerge und Elben. Selten auch Sauraner, Halborks oder Orks, die sich versuchen, in die Gesellschaft hinein anzupassen. Die Bewohner leben in Siedlungen oder in beiden Städten.
Staatssysteme	Königreich Tarkos mit zwei Stadtstaaten.
Wirtschaft	Tarkos lebt von der Landwirtschaft, der Viehzucht, der Kleintierzucht und von der Fischerei. Sie handeln gelegentlich mit Bewohnern aus Fertil.
Besonderes	Tarkos besitzt eine große berittene Armee.

Name	Fertil
Lage	Land im südlichen Süden. Fertil ist das größte Land von Panlayos.
Ausmaße	200 Km Länge; 400 Km Breite.
Nachbarn	Nordwestlich: Tarkos und Amazien Nördlich: Alharu Nordöstlich: Kakara Südlich: Aquarische Inseln und Green Island (im Meer) Westlich: Fjordland
Klima	Mediterran bis nemoral. Auf einigen Bergen auch boreal, mit Schnee.
Landschaft, Flora & Fauna	Fertil ist ein riesiges Wiesen- und Tal-Land, mit vereinzelt großen Wäldern, einigen Gebirgsfeldern und Flüssen. Im Westen, vor dem Fjordland, liegt ein großes, dschungelähnliches Waldgebiet. Im Westen liegt in Fertil auch das große Tufa-Gebirge. In Fertil leben Schafe, Hühner, Wölfe, Dam- und Rotwild, Nagetiere, wilde Katzen und Hunde, Pferde und Kühe. Viele der Nutztiere wurden domestiziert.
Bewohner	In Fertil leben viele Rassen; überwiegend sind es Anthropen. Sie leben in Siedlungen, Dörfern und in einigen Städten. Im Tufan-Gebirge leben isoliert Orks, einige Goblins und wenige Oger in Siedlungen und kleinen Höhlen.
Staatssysteme	Freie Siedlungen, Dörfer und Städte. Königreich Intradom (Stadtstaat). Orkisches Fürstentum Tufan.
Wirtschaft	Die Bewohner von Fertil leben von der Landwirtschaft, der Schafzucht, ein wenig von Viehzucht, von der Kleintierzucht, in den Waldgebieten von der Jagd und an den Küsten und an den Flüssen von der Fischerei. Fertil ist ein handelsoffenes Volker (außer die Tufan-Orks). Besonderes Exportgut sind die Schafwolle, Textilien, Erze. In Porta Mara wird mit Fisch und Krustentieren gehandelt. In der Stadt Intradom steht das größte Spital von Panlayos, in dem auch Salben und Arzneien hergestellt werden.
Besonderes	Im Spital von Intradom liegt in der Bibliothek das medizinische Schriftgut „Remedium“. Der frühere und legendäre anthropische Magier Askus, der einst in Fertil umherwanderte, war in Besitz des magischen „Askus Heilstabes“, der sich irgendwo in Fertil befinden soll.

Name	Kakara
Lage	Land im östlichen Süden.
Ausmaße	80 Km Länge; 110 Km Breite.
Nachbarn	Nördlich: Separ Nordwestlich: Alharu Südwestlich: Fertil
Klima	Nemoral bis mediterran.
Landschaft, Flora & 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 Anthropen und Skarden. Vor der östlichen Küste leben Oktowesen. Die Bewohner von Kakara leben in Siedlungen, Dörfern und Städten.
Staatssysteme	Königreich Kakara
Wirtschaft	Kakara ist eines der reichsten Länder auf Panlayos. Die Bewohner leben von der Landwirtschaft, der Kleintierzucht und Viehzucht, von der Fischerei und ein wenig von der Jagd. Kakara exportiert viele Erzeugnisse, wie Milchprodukte, Rindfleisch, Gänse, Enten, exotische Singvögel, Robbenpelze, Fisch, Gifte, Gewürze, Nüsse, Tee, Kakao und Kaffee. In Polonus existiert ein Kontor.
Besonderes	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.

7. Inseln um Panlayos

Beschrieben werden hier die Inseln, die zu keinem Land in Panlayos gehören. Ausgenommen sind darum die Inseln von Watterriek, wie auch einzelne Felseninseln.

Name	Molaris
Lage	Unbekanntes Insel-Land; vermutlich eine sagenhafte Fiktion. Sie wird nördlich von Panlayos vermutet.
Ausmaße	Sie soll halb so groß sein wie Panlayos
Klima	Das Klima soll nemoral, mediterran und subtropisch sein. Boreale Gebiete soll es auf der Insel nicht geben.
Landschaft, Flora & Fauna	Molaris soll ein ähnlich fruchtbares Land wie Panlayos sein, allerdings ohne Alpen. Es gibt dort große Wälder, Gebirge, Seen und Flüsse und aktive Vulkane.
Bewohner	Angeblich leben auf Molaris ähnliche humanoide Rassen wie auf Panlayos.
Staatsysteme	Freie Kommunen und immer wieder neu entstehende Stadtstaaten und Königreiche, die teils auch immer wieder politisch zerfallen.
Wirtschaft	Molaris soll ähnliche Erträge abwerfen wie Panlayos. Die aktiven Vulkane dürften hier zusätzlich Schwefel und Edelsteine hervorbringen.
Besonderes	Molaris ist ein sagenhafter Ort, der die Fantasie vieler Seefahrer beflügelt. In Bookt Haven (Watterriek) gibt es eine Karte zu Molaris, von einem unbekanntem Autor. In den elbischen Sagen wird dieser Ort erwähnt und als Molaris benannt.

Name	Cantus
Lage	Insel, die östlich von Runfeld und 2 Km südlich der Stadt Sirena liegt.
Ausmaße	Sie ist 500 Meter lang und breit.
Klima	Nemoral.
Landschaft, Flora & Fauna	Gebirgsplateau aus Gräsern und Sträuchern und einigen kleinen Bäumen. Tiere gibt es dort keine; außer Insekten und Vögel.
Bewohner	Sirenen (Nixen)
Staatsysteme	Kreaturenvolk mit einer Anführerin.
Wirtschaft	Keine; aber einen Pakt mit Sirena.
Besonderes	Die Sirenen locken in der Nähe ihrer Insel Seefahrer mit einem betörenden Gesang herbei, um sie dann zu töten und fressen. Sie sind mit der Stadt Sirena einen Pakt eingegangen. Die Stadt wird gesegnet leben, so lange ihnen alle 10 Jahre ein Opfer aus der Königsfamilie gegeben wird. 523 half eine Gruppe von Abenteurern, den Pakt erneut zu besiegeln und wandte so einen Krieg der Sirenen gegen die Stadt ab.

Name	Sonneninseln
Lage	Inseln, die 1.600 Km östlich von Panlayos liegen; ungefähr auf der Höhe von Panpolis.
Ausmaße	Die nördliche Insel Ra misst von Norden nach Süden 100 Km und ihrer Breite 100 Km. Die südliche Insel Marama misst von Norden nach Süden knapp 25 Km und in der Breite 20 Km. Die beiden Inseln liegen etwa 40 Km voneinander entfernt. Die übrigen Felseninseln sind klein.
Klima	Mediterran
Landschaft, Flora & Fauna	Beide Inseln sind leicht gebirgig und bestehen aus kleinwüchsigen Wäldern, Buschwäldern und krautigen Wiesengebieten. In den südlichen Buschwäldern wachsen auch besondere Pflanzen, wie die Toxa Diona. Ra besitzt Seen und Moore und große Salzwasserseen. Auf den Inseln gibt es eine Vielzahl an Vögeln. Zu den landläufigen Vögeln gehören auch verschiedene Wachtelarten. Daneben leben dort Eidechsen, Nagetiere und wilde Katzen.
Bewohner	Auf der Insel Ra: Anthropen und Skarden. Sie leben dort primitiv und leben in Strohütten und Pfahlbauhütten. Auf der Insel Marama: Vermutlich Vampire.
Staatsysteme	Auf der Insel Ra: Siedlung mit einem Ältesten. Sie führen eine egalitäre Gesellschaft, in der alle relativ gleichberechtigt leben und ihre Güter miteinander teilen. Wenn auf Marama Vampire leben, dann in einem Fürstentum.
Wirtschaft	Die Insulaner auf Ra leben vom Sammeln von Beeren, Kräutern, Wurzeln und Eiern, der Jagd nach Nagetieren, Wachteln und Ktzen und vom Fischfang. Sie sammeln Schmucke aus Austern und Korallen.

...

Besonderes	<p>Die Insulaner von Ra sind ein indigenes Volk, das Fremden gegenüber freundlich auftritt. Im Jahr 495 stieß der Weltensegler La Gard aus Panpolis auf die Sonneninsel und traf auf Ra auf die Indigenen.</p> <p>Im Jahr 505 machten sich Bewohner von Ra auf und fuhren mit ihren Kanus hinüber nach Panlayos. Die Bewohner empfingen sie gastfreundlich. Sie zeigten ihnen die imposante Stadt Panpolis und die Insulaner bekamen eine Audienz beim König.</p> <p>Auf der südlichen Insel Marama leben vermutlich Vampire, die gelegentlich die Bewohner der Insel Ra überfallen. Sie haben sich im Jahr 520 auch auf die Reise nach Panpolis begeben. Dort haben sie einige Zeit im Verborgenen gelebt und die Bürger der Stadt ausgesaugt. Sie wurden entdeckt und größtenteils eliminiert. Bei der Obduktion erkannte man Ähnlichkeiten mit den Insulanern von Ra.</p>
------------	--

Name	Aquarische Inseln
Lage	Südliche Inseln von Panlayos. 36 Km von Porta Mara entfernt.
Ausmaße	Die Hauptinsel misst von Norden nach Süden 15 Km und in der Breite 13 Km.
Klima	Mediterran. In der Meerenge herrschen häufig schwere See- und Wetterbedingungen.
Landschaft, Flora & Fauna	<p>Die Hauptinsel ist flach, besitzt aber im Norden, Süden und Westen einige Erhebungen. Sie ist begrünt, mit viel Krautpflanzen und Büschen. Es gibt auch einen Wald, mit sehr verkrüppelten Bäumen, einige Moorgebiete, einen Salzwasser-Fluss, einige Salzwasser-Seen und einen Süßwasser-See. Der nordwestliche Ausläufer besitzt Klippen.</p> <p>Außer Vögel, gibt es nicht viele Tiere auf der Hauptinsel. Hier leben ein paar Nagetiere, Wachteln, Echsen und auch Wildgänse und Enten. Neben der Hauptinsel existieren ein paar kleine Felseninseln und leicht begrünzte Inseln. Nordöstlich liegt eine bewaldete Insel.</p> <p>Das Meer ist reichhaltig an Fischen, es gibt Seepferde und im Südosten schwimmen Wale und Delphine.</p>
Bewohner	Mantoden und Piscaven. Sie leben im Meer in Siedlungen. Skarden leben in einer kleinen Fischersiedlung auf der Insel.
Staatssysteme	Piscaven: Königreich. Mantoden: Freie Siedlungen unter jeweiligen Häuptlingen. Skarden: Siedlung Randal; unter Führung eines Ältesten.
Wirtschaft	<p>Die Mantoden und Piscaven leben von Fischen, Krustentieren und anderen Meerestieren. Handel wird kaum geführt und wenn dann mit den Skarden in Randal oder mit der Stadt Porta Mara in Fertil.</p> <p>Die Skarden in Randal leben von der Fischerei, von den Erträgen ihrer Gärten, von der Entenzucht im See und von der Jagd auf Wachteln. Sie handeln kaum.</p>
Besonderes	<p>Die Piscaven sind gastfreundlich, aber ihrer Sprache kaum zu verstehen.</p> <p>Sie können auch sehr aggressiv werden, wenn man sich unangemeldet auf die Insel begibt oder die Meerenge passiert oder die dortigen Wale jagt.</p> <p>Vor Jahrhunderten haben die Mantoden und Piscaven Krieg geführt. Dies ist heute nicht mehr spürbar. Einige Mantoden leben auch in den piscavischen Siedlungen.</p>

Name	Green Island
Lage	Südliche Inseln von Panlayos. 74 Km von Porta Mara und 56 Km von den Aquarischen Inseln entfernt.
Ausmaße	Green Island misst von Norden nach Süden 140 Km und in der Breite 80 Km.
Klima	Subtropisch
Landschaft, Flora & Fauna	<p>Green Island ist eine sehr waldige und gebirgige Insel, auf der es Sümpfe, Seen, Flüsse, Meeresarme, Steilküsten und Sandstrände gibt. Der höchste Berg ist knapp 1.000 Meter hoch. Außergewöhnlich ist der hohe Wuchs an Bodenpflanzen. Blumen, Gräser und Büsche wachsen hier überdimensional hoch und erreichen fast die Höhe von Bäumen. Die Wälder sind dschungelartig. Um Green Island liegen einige kleine Inseln.</p> <p>Neben den üblichen kleinen Waldbewohnern wie Nagetiere, Schlangen, Echsen, Wachteln und Hühnern, existieren hier übergroße Insektensorten, wie riesige Asseln, Spinnen, Würmern, Fliegen, den Abaddon, die Riesen-Libelle, die Vespa. Es gibt Arachniden, den Carnufex, Komodowarane, Krokodile, den Tongue-Master und Velociraptoren. In den Seen, Flüssen und im Meer treten auch übergroße Arten auf und auch der Kronosaurus. Auch große Flugtiere existieren auf der Insel, wie die Riesen-Fledermaus und der Pteranodon.</p>
Bewohner	Anuren, Araner und Slinger, die als Einzelgänger oder im Familienverbund leben. Libraner, die in Siedlungen leben. Mantis, die in kleinen Dörfern leben. Myrmen, die in einer Stadt leben.
Staatssysteme	Libraner: Freie Siedlungen, geführt von Ältesten. Mantis: Dörfer unter der Führung von Königinnen. Myrmen: Stadt mit einer Königin.

...

Wirtschaft	Die Einzelgänger und Familienverbände leben von dem was die Natur bietet. Die Libraner sind Jäger, bauen Kräuter, Obst und Gemüse an und leben vom Fischfang. Die Mantis sind Jäger. Sie halten sich aber auch Kleintiere und sammeln Obst. Die Myrmen halten sich übergroße Läuse in Form von Viehzucht, pflegen Pilzkulturen, bauen Kräuter und Obst an, sammeln Aas, halten Hühner, fischen und gelegentlich jagen sie auch.
Besonderes	Die Bewohner von Green Island bezeichnen ihre Insel als „Odon“. Odonisch ist die Sprache. Der Myrmen-Staat gilt als die fortschrittlichste Rasse auf Green Island. Sie haben eine Stadt, einen Hafen mit Kanus und Flößen und werden von einer Königin geführt. Sie schützen andere Völker vor Probleme, wie auch gegen die Mantis. Die Mantis sind eine mörderische Rasse, die Humanoiden frisst. Aber auch die großen Insekten und Reptilien stellen eine Gefahr auf der Insel dar.

8. Besondere Handelsorte

- Armados: Hafen- und Stadtstaat in Separ
- Castellos: Hafen- und Hauptstadt des Königreichs Milan in Layos
- Blievenhoff: Hafenstadt in Ranos
- Bookt Haven: Hafen- und Stadtstaat in Watterriek
- Kroon: Hafenstadt in Sandorien
- Panpolis: Hafen- und Stadtstaat in Lina-Lapid
- Polonus: Hafen- und Hauptstadt in Kakara
- Porta Mara: Hafenstadt in Fertil
- Probus: Haupt- und Hafenstadt in Szandorien
- Talis: Haupt- und Hafenstadt in Chrona
- Thari: Handelsstadt in Alharu
- Vida Nocturna: Haupt- und Hafenstadt in Tiburion

9. Beliebte Exportgüter

- Artillerie: Panpolis (Lina-Lapid)
- Arznei: Intradom (Fertil)
- Bier: Grootfang
- Cannabis: Alharu; Lampsj (Sandorien)
- Cider: Lampsj (Sandorien)
- Elfenbein und Hörner: Chrona; Separ
- Erz: Erzingen (Fertil); Simak (Sandorien)
- Gefäße und Geschirr: Panpolis (Lina-Lapid)
- Geflügel: Kakara
- Getreide: Panpolis (Lina-Lapid)
- Gewürze: Kakara; Shanlin
- Glas: Panpolis (Lina-Lapid); Probus (Szandorien)
- Gifte: Kakara; Shanlin
- Gold: Simak (Sandorien)
- Heilkräuter: Largonien (Sandorien); Shanlin
- Holzprodukte: Aras (Sandorien); Kanuka (Tiburion); Mahagonien (Chrona); Probus (Szandorien)
- Industrieprodukte: Panpolis (Lina-Lapid)
- Jade: Jadestein (Chrona)
- Käse: Kakara; Mehriban (Faltengebirge)
- Kaffee: Alharu; Kakara
- Kakao: Kakara
- Kartoffelschnaps: Lampsj (Sandorien)
- Kokosnüsse: Alharu; Milan (Layos)
- Korallenschmuck / Perlen / Perlmutter: Probus (Szandorien)
- Krustentiere: Bookt Haven (Watterriek); Porta Mara (Fertil); Probus (Szandorien); Rhaltal
- Met: Mehriban (Faltengebirge)
- Metallprodukte: Panpolis (Lina-Lapid); Probus (Szandorien); Simak (Sandorien)
- Nüsse (exotische): Alharu; Kakara
- Obst (exotisches): Alharu; Montelacus; Shanlin
- Opium: Alharu; Revisade (Pries); Shanlin
- Pferde: Hossmann (Aveloras); Sandorien; Viridan (Grünbergen)
- Reis: Shanlin
- Rinder: Hossmann (Aveloras); Chrona
- Salz: Blievenhoff (Ranos); Rhaltal; Salinien (Lina-Lapid)
- Schwefel: Svetiba (Calidus)
- Schwerter: Passgau (Faltengebirge)
- Schiffsteile: Aras (Sandorien); Talis (Chrona); Panpolis (Lina-Lapid)
- Sklaven: Alharu; Milimasitu

...

- Tabak: Alharu
- Tee: Alharu; Kakara
- Textilien: Panpolis (Lina-Lapid); Spinning (Fertil)
- Torf und Kohle: Fürstingen; Grootfang
- Tropenholz: Fürstingen; Talon-Tal (Ranos)
- Vögel (exotische): Kakara
- Wal-Produkte: Grootfang
- Wein: Telam (Pries); Weinland (Ranos)