

# Idygalon

Idygalon ist die letzte Provinz, die vom einst riesigen Reich der „goldenen Heimat“ übrig geblieben ist. Heute ist das Land im Herzen **Mythossas** nur mehr sehr spärlich besiedelt. Das Herrschervolk der goldenen Heimat, die Goldelben, bewohnen Minas Col, die goldene Stadt, die die Menschen **Ytricht** nennen und das Umland, ihnen entspringt auch das goldene Geschwisterpaar, die Prinzessin Auryl und der Prinz Aurnyn, die seit dem Verschwinden von Gold, dem legendären Gründer der goldenen Heimat, vor mehr als 800 Jahren das Land regieren. Dem Credo der goldenen Heimat treu bleibend bietet Idygalon bis heute den verschiedensten Kulturen und Völkern Lebensraum. Die Goldelben scheuen sich nicht um die anderen Völker, so lange diese ihnen im Kriegsfall Treue leisten und es keine expansionsbedingten Konflikte im Land gibt.

Idygalon	
Allgemeines	
<b>Staatsform</b>	Monarchie aber mit sehr ausgeprägtem Föderalismus
<b>Oberhaupt</b>	Prinzessin Auryl und Prinz Aurnyn
<b>Hauptstadt</b>	Minas Col (elbisch)/Ytricht (Allgemeinsprache) die goldene
<b>Fläche</b>	ca. 375.000 km <sup>2</sup>
<b>Gesetzgebung</b>	die goldenen Geschwister
<b>Religion</b>	von den einzelnen Kulturen abhängig, Menschen verehren meistens die <b>sechs Götter</b>
<b>Reichtum</b>	unterschiedlich, die Goldelben leben in Reichtum
Bevölkerung	
<b>Einwohnerzahl</b>	ca. 500.000 Elben ca. 4.500.000 Menschen ca. 1.000.000 Zentauren ca. 1.000.000 sonstige
<b>Bevölkerungsdichte</b>	13 Personen/km <sup>2</sup>
<b>Völker</b>	Goldelben, Donnchadh, Zentauren, Idahin und Exillinden bilden die größten Volksgruppen, daneben existieren viele Koboldvölker, Lamassu, Lutin, Tiernmenschen und andere Völker
<b>Zufriedenheit</b>	Hoch, da sich die Goldelben so gut wie nie in die Geschäfte der anderen Völker einmischen
Karten	



## Geographie

Idygalon grenzt an im Norden an seine ehemaligen Marken Thorastil und Astarien, im Osten an Kyndoril, im Südosten an Gul Targ, von dem es aber eine hohe Bergkette trennt, im Süden an Falbalon, im Westen an die grünen Lande und im Nordwesten an Tarans Reich Lindischen Bodens. Im Nordosten liegt Ael Anor, der Sonnensee. Von den den Amon Uruk, den Orkbergen im Südosten durch ziehen Celon Cadwor und Cenedril das Land, bis ersterer sich zweigt. Der Abzweig wird Golf Cadwor genannt. Im Adanim (Menschental) genannten Land westlich des Sonnensees herrscht mildes Klima vor, das

Land hier wurde schon vor Jahrhunderten nutzbar gemacht. Der Norden, Barbreg (wildes Land) genannt, vom Ostufer des Sonnensees bis zur astarischen Grenze ist noch weitflächiger bewaldet und größere Marsch- und Moorlandschaften ziehen sich übers Land. Das Gebiet um Minas Col und die Flussgabeln wird Barloth, das Blumenland genannt, ist hügelig und voller saftiger Wiesen und idyllischen kleinen Hainen und Gehölzen, man sagt, hier scheine häufiger die Sonne als sonst irgendwo auf der Welt. Am Fuße der Berge im Südosten erstreckt sich der Eryn Glin, der schimmernde Wald. Er wirkt viel weniger grimmig als die Wälder Barbregs im Norden und ein Zauber scheint dort zu wohnen, der schon so manchen Wanderer dazu brachte, die eine oder andere Nacht unter seinen Ästen zu schlafen und ihm süße Träume träumen ließ. Zwischen Eryn Glin und Barloth liegt Bar Duin, das Flussland, auf dessen Ebenen die Wiesensatyre leben. Das Land südwestlich des Cenedril schließlich wird Nan Aronoded genannt. Die Steppe dort streckt sich von der Landzunge von Fenweth nach Norden bis es zwischen dem Südwestufer des Sonnensees und der falbalonischen hügeliger wird und in Adanim übergeht.

## Bevölkerung

Die goldene Heimat wurde gegründet um allen Völkern die nach Frieden und Freiheit streben ein solches Leben zu ermöglichen, deshalb wird Idygalon auch heute noch von den verschiedensten Rassen und Kulturen bewohnt. Das Herrschervolk bilden die Goldelben, welche die Gebiete um Ytricht bewohnen und sich dort ihrem Streben, die Grenzen des Himmels zu durchbrechen widmen. Sie beschäftigen sich wenig mit den anderen Völkern. Sie kleiden sich in lange, edle Gewänder und lieben schöne Stickereien und Geschmeide. Sollte Krieg herrschen rüsten sie sich mit schimmernd goldenen und silbernen Panzern und kämpfen mit langen, schlanken Schwertern und Lanzen.

Die Idahin werden die Menschen genannt, die in den letzten tausend Jahren im Umfeld der Goldelben lebten und sich vieles ihrer Kultur angeeignet haben, so streben auch sie nach Schönheit und Vollkommenheit und sehen sich ob ihres Fortschritts als den meisten anderen Menschenvölkern überlegen. Sie eifern den Goldelben nach, was sich auch in ihrer Kleidung und Bewaffnung ausschlägt, jedoch erreichen sie selten die Anmut und Eleganz eines Elben.

Die Donachdh sind ein uraltes Menschenvolk, das in früherer Zeit weit über viele Gegenden in Mythossa beheimatet war. Heute haben sie sich ihre Kultur nur mehr in Idygalon bewahrt, wo sie die bewaldeten Gebiete an den Grenzen zu Astarien und Thorastil bewohnen. Zwar verehren sie mittlerweile auch hier die sechs Götter, allerdings in einer sehr archaischen naturverbundenen Form. Sie kleiden sich in einfache Tuniken und Hosen und führen große Ovalschilder, einfache Speere und Äxte, sowie Schleudern. In Kriegszeiten bemalen sie ihre Körper und reiben sie mit Tierfett ein, um ihren Feinden Angst ein zu jagen. Auch in weiteren Gebieten im nördlichen Idygalon kann man sie finden, dort aber häufig angepasster an die Kulturen von Thorastilern und Idahin.

Die Exillinden leben vor allem in den Gebieten um Maasel im Nordwesten Idygalons. Sie entstammen dem lindischen Volk, die Stadt Maasel hat aber vor fast 50 Jahren im Krieg der Elbenteufel dem Kaiser die Heerfahrt versagt und statt dessen den goldenen Hof unterstützt, der im Ausgleich nach dem Gewinn der Maaselschen Gebiete diese an die dort seit über hundert Jahren ansässige lindische Bevölkerung vergab. Sie haben in den Jahren seit ihrer Unabhängigkeit vom Reich ihre eigene Kultur entwickelt, sie tragen Schamlatzhose, Wams und Schecke und ziehen mit langen Speießen und Feuerwaffen in den Krieg. Ihre Rüstungsschmiede fertigen moderne Plattenpanzer an die der lindischen Ware an Qualität kaum nachsteht. Am bekanntesten sind sie aber für ihre Söldner, die in ganz Mittelmythossa für ihre Effektivität und Loyalität bekannt sind.

Die Zentauren sind Wesen mit einem Pferdekörper und einem Menschenleib, die die riesigen Steppen Idygalons vom südlichen Ufer des Sonnensees bis zur Landzunge von Fenweth bewohnen. Sie leben in nomadischen Stämmen und ziehen mit ihren Schaf- und Ziegenherden umher. Wenn sie auch als einfache und ungestüme Wesen gelten, die ihr halbes Leben galoppierend und die andere Hälfte betrunken verbringen, so waren sie in Kriegszeiten doch immer die treuesten Verbündeten der Goldelben. Mit seltsam gebogenen Reiterbögen und schweren Äxten und Keulen standen sie den goldenen immer zur Seite, von der Schlacht der aufgehenden Sonne bis hin zum Krieg der Elbenteufel.

Die Steppenmenschen leben in Stammesverbänden mit den Zentauren gemeinsam, mit denen sie auch große Teile ihrer Kultur, Tracht und Bewaffnung teilen.

Die Koboldvölker sind verschiedene kleine Rassen, die zwischen 20 cm und der Größe ein Zwerges schwanken. Sie leben entweder als Diener der Elben in deren Städten oder aber in eigenen Gemeinden in den Dörfern herum. Sie alle gemein haben knollige Nasen, für ihre kleinen Körper viel zu große Köpfe und noch viel größere Ohren. Ihre Kleidung erinnert das menschliche Auge meist eher an alte Säcke und Lumpen und auf den Köpfen scheinen sie von alten Töpfen über Schüsseln bis hin zu sockenartigen Zipfeln gerne alles zu tragen, was Menschen und Elben erfunden haben könnten, nur um es gerade nicht dort zu tragen. Jedoch sind die Kobolde geschickte Handwerker und vor allem ihre Armbrüste, mit denen sie in Kriegszeiten auch in die Schlacht ziehen gehören sind allgemein gefürchtet.

Die Lamassu sind ein sagemwobenes Volk mit dem Körper eines Stieres, dem Kopf eines Menschen und Adlerflügeln. Sie wohnen an den östlichen Ufern des Sonnensees und gelten als redselige Philosophen.

Die Satyre sind ein freundliches Volk, welches den Unterleib einer Ziege, aber den Oberkörper, die Arme und den Kopf eines Menschen haben. Sie teilen sich auf in Bergsatyre, welche in den Bergen ganz im Südosten leben, in Waldsatyre die die bewaldeten Gebiete an deren Füßen bewohnen und in Wiesensatyre, denen das Land zwischen dem Celon Cadwor (der Elm) und dem Cenedril (die Warne) als Heimat dient.

Die Drachlinge sind ein herrisches kleines Volk das am Südufer des Sonnensees lebt und von sich selbst behauptet von einem großen Wasserdrachen ab zu stammen. Tatsächlich haben sie Echschwänze, Schwimmhäute und Ohren, die wie Flossen aussehen, manche sogar haben keine menschlichen Züge mehr im Gesicht und sehen aus wie riesige Eidechsen. Sie leben von der Jagd auf die großen Seeschlangen, die im Sonnensee hausen, aus deren Schuppen sie sich eindrucksvolle Rüstungen bauen.

Die Lutin sind fuchsköpfige Wesen, etwas kleiner als Menschen, die als die verschlagensten Diebe im Lande gelten. Sie ziehen in Großfamilien, denen oft auch Menschen angehören durch die Lande und führen allerlei Kunststücke und Tricks auf.

Noch viele weitere kleinere und größere Völker bewohnen Idygalon.

## Glaube

Zwar wurde vor über 750 Jahren der Sechs-Götter Kult als Staatsreligion ausgerufen um dem riesigen Reich etwas zu geben, das es zusammen halten sollte, jedoch setzte er sich nie als einheitliche Religion durch.

Die Goldelben konnten mit der Idee von etwas „Göttlichem“ nie etwas anfangen, sie sehen die Sechs Götter eher als große Väter der Menschen in der Vergangenheit an, derer zu gedenken es lohnt. Ihre Religion ist das Streben nach den Grenzen der Welt. Die gesellschaftlich am höchsten stehenden Goldelben, die „Strebenden“ versuchen seit 1000 Jahren den Weg über die Grenzen des Himmels zu finden um „über die Welt“ zu kommen.

Die Idahin haben den Sechs-Götter Glauben und das Strebenden-Wesen in ihrer Religionsausübung verbunden. So glauben sie an die Sechse und verehren sie, sehen es aber als ihre gottgegebene Pflicht dem edlen Volk der goldenen zu helfen den Weg über die Welt zu finden.

Die Donachdh verehren auch die sechs Götter, allerdings auf eine sehr naturverbundene, ursprüngliche Art und Weise. Sie sprechen von den drei Müttern und den drei Vätern die die Welt geboren haben. Je wilder und ursprünglicher die Dronachd Stämme sind, je wichtiger werden Krord und vor allem Lesara im Vergleich zu den anderen Göttern.

Die Exillinden gehören zwar nicht dem Sechs-Götter Kult Lindischer Prägung an (der Tarans Reich Lindischen Bodens ja als gottgewollt nennt), man merkt ihnen jedoch die kulturelle Nähe dazu noch deutlich an. auch wenn sie versuchen durch großartige Stifts- und Klostergebäude der anderen Götter zu zeigen, dass sie sich davon abgewandt haben, Taran über die andere zu stellen, so deckt er doch viel mehr Aspekte ab, als in der klassischen Ausübung des Sechs-Götter Kults.

Die Zentauren und die Steppenmenschen verehren die Sechs Götter inbrünstig und aus tiefstem Herzen, und haben über die Jahrhunderte viele Riten entwickelt um ihnen zu huldigen. Das diese mit der kirchlichen Kultur anderer Gläubiger nur wenig zu tun hat überrascht ob der einfachen und wilden Lebensweise dieser Völker nicht.

Die Koblode hängen ebenfalls dem Sechs-Götter Kult an. In ihrer Welt spielt die Religion eine sehr zentrale Rolle, so pilgern Koblode oft zu den Bädern der Ajushta in Yltricht, aber auch nach Andessa und Mystardia.

Die Lamassu wiederum neigen dazu alles und jeden in Frage zu stellen, so verneinen sie zwar ihren Glauben an die Sechse nicht, kommentieren und dementieren aber so viele Einzelheiten, dass man nicht von einer Religionsausübung sprechen kann.

Die Satyre verehren ihre Mutter Lesara, der bei ihnen vor allem der Wald zu geordnet wird und die große Vaterziege. Vor Taran und seinen Priestern fürchten sie sich fürchterlich, weil ihre Geschichten erzählen, er hätte einst den sterblichen Geliebten Lesaras aus Eifersucht in eine Ziege verwandelt.

Die Drachlinge verehren keine Götter, sie kennen einzig und allein den großen Wasserdrachen, auf dessen Rückkehr aus den Tiefen des Sonnensees sie warten.

Die Lutin verehren auch die Sechse, wobei bei ihnen vor allem Kerax im Mittelpunkt steht. Da man ihnen großteils aber weder Vertrauen noch Glauben schenkt, wird oft angenommen, sie würden nur vortäuschen an die Sechse zu glauben, damit sie beim Kirchgang die Spenden stehlen könnten.

Viele der anderen Völker verehren die Sechse, manche aber haben ihre ganz eigenen Kulte und Religionen.

## Magie

Die Goldelben sind seit jeher der Zauberkraft mächtig. In ihrer Welt ist Magie nichts besonderes, sie passiert einfach, sie umgibt alles und kaum ein Elf hat nicht seine eigenen kleinen Zauber, die ihm das Leben verschönern.

Die Idahin gebären nur wenige Kinder mit magischem Blut. Auch wenn diese natürlich niemals die Macht eines goldelbischen Zauberweber erlangen können, so bilden diese die Idahin Zauberer trotzdem aus, so dass sie zu fähigen Magiern werden. Für das gemeine Volk der Idahin ist Magie zwar etwas seltenes und aufregendes, jedoch auch etwas schönes und von Grund auf Gutes.

Die Donachdh haben keine Magier oder Zauberkundige mit Ausnahme ihrer Druiden. Diese wilden Mittler zwischen Menschen und Göttern vermögen es mit langen Tänzen und Rituale ihre Umgebung und die Natur zu verändern. Anderen Formen von Magie bzw. anderen Magiewirkern stehen die Donachdh äußerst feindseelig gegenüber.

Die Exillinden gleichen in ihrer Einstellung zur Magie ihren nördlichen Vettern, sie halten sie für etwas unnatürliches und gefährliches. Genauso streiten auch sie ab, dass Taran ein Gott der Magie ist.

Die Zentauren haben keine Zauberkundigen, die Steppenmenschen allerdings haben Schamanen die aus Kräutern und Wurzeln magische Tinkturen brauen können, die auf Pfeile geschmiert grausame Wirkung entfalten können. Anderen Zauberern gegenüber zeigen sie selten Furcht, sind sie doch davon überzeugt, dass Magie Toneas Art ist, zu den Lebenden zu sprechen.

Die Kobolde haben ihre ganz eigene Art von Magie. Es handelt sich dabei um eine Art Haushaltszauberei mit der sie allerlei Kleinigkeiten ihrer Arbeit schneller erledigen können. Größeres vollbringen sie aber nicht, ob sie es nicht können oder nur nie auf die Idee gekommen sind es zu versuchen ist nicht bekannt.

Die Lamassu hegen eine lange magische Tradition, vor allem ihre verzauberten Gegenstände erfreuen sich bei so manchem wohlhabenden Mann großer Beliebtheit.

Die Satyre wirken zum großen teil keine Magie, einzig diejenigen, die die Verbindung zu den Ahnen und der Natur aufrecht erhalten, haben die Macht kleine, naturverbundene Zauber zu wirken.

Die Drachlinge sind alle magische Wesen, wenngleich die meisten nur über geringe Kräfte verfügen. Sie setzen sie vor allem dazu ein, im Kampf besser geschützt oder stärker zu sein. Die wenigen, die keine menschlichen Züge im Gesicht haben, besitzen große magische Macht über Wasser und Eis. Sämtliche andere Magie sehen sie aber als Bedrohung.

Die Lutin haben Wahrsager und Kartenleger, ob diese aber nur Schwindler oder wirklich magisch begabt sind ist umstritten.

## Beziehungen zu seinen Nachbarländern

Zu [Gul Targ](#) hegt man nahezu keine Beziehungen, da die Grenzen auf einer fast unüberschreitbaren Bergkette liegen.

Zu [Falbalon](#) hegen die Goldelben ein sehr freundschaftliches Verhältnis, die Zentauren und

Steppenmenschen, die Falbalon am nächsten leben aber unternehmen manches mal Raubzüge auf die schlecht befestigten Siedlungen in der Gon Steppe.

Die [grünen Lande](#) und Idygalon verbindet ein militärisches Bündnis, das schon in mehreren Kriegen gegen Lindland zum Tragen kam, jetzt, in Friedenszeit besteht eine intensive Handelsbeziehung.

Auch wenn zwischen [Tarans Reich Lindischen Bodens](#) einst bittere Kriege gefochten wurden, ist der letzte doch schon 50 Jahre her und der Handel zwischen den Elben und vor allem den Idahin und den Linden ist zu beidseitigem Vorteil, einzig den Exillinden verweigert das Reich jeglichen Handel.

Das Verhältnis zu [Thorastil](#) ist mehr ein Gegenseitiges in Ruhe lassen denn eine wirkliche diplomatische Beziehung, Gründe dafür sind vor allem, dass viele der Goldelben Thorastil immer noch nicht verziehen haben, dass dieses sich einst abgespalten hat und andererseits die Donachdh im Norden recht wenig auf Reichsgrenzen geben und diese oft verletzen.

Mit [Astarien](#) treibt man vor allem Handel. Das riesige Reich, das zum großen Teil einst Teil der Nordmark der Heimat ´war erfreut sich regem Pilgerzustrom aus Idygalon.

[Kyndoril](#) ist Minas Col das nächste Nachbarland. Zwischen den Strebenden und den kyndorilschen Akademien herrscht schon seit längerem ein reger Austausch, der sich auch auf positiv auf den Handel und das diplomatische Verhältnis auswirkt.

## Geschichte

Idygalon ist die letzte noch bestehende Provinz des Großreiches der „goldenen Heimat“, das vor über tausend Jahren von ihrem legendären Gründer, dem Elfenkönig, den man überall nur „Gold“ nennt, gegründet wurde und in seiner Blüte weite Teile des Kontinents umfasste. Durch die Bedrohung der [dunklen Plage](#) geschwächt verlor es in den letzten Jahrhunderten alle Provinzen, so dass heute nur mehr sein Kernland Idygalon übrig ist. Nach vielen blutigen Kriegen gegen seine ehemaligen Marken, vor allem gegen das Volk der [Linden](#), herrscht heute an allen Grenzen im Großen und Ganzen Frieden.

## Wirtschaft

Die Völker Idygalons erhalten sich zum großen Teil selbst.

Die Goldelben stellen großartiges Geschmeide, Kleider und andere Schmuckgegenstände her, dafür werden sie von den Idahin und den Kobolden mit Lebensmitteln und Arbeitskraft versorgt.

Die Idahin versorgen sich selbst und die Goldelben, ihren hauptverdienst stellt der Verkauf von elbischen und eigenen Waren nach Lindland, Thorastil und Astarien dar.

Die Donachdh versorgen sich zum großen Teil selbst durch Jagd oder Ackerbau.

Die Exillinden sind ob ihrer Söldner und ihren Kanonen und Feuerwaffen ein reiches Volk.

Die Zentauren und die Steppenmenschen leben hauptstächlich von ihren Viehherden, Handel mit anderen Völkern findet nur wenig statt.

Die Kobolde arbeiten oft als Diener der Goldelben, ansonsten versorgen sie sich selbst mit den wichtigsten Konsumgütern oder handeln, dann vor allem ihre Armbrüste.

Die Lamassu ernähren sich vom Gras der reichhaltigen Wiesen ihrer Heimat, Handel treiben sie mit verzauberten Gegenständen.

Die Satyre leben von dem was ihnen die Natur gibt, zum kleinen Teil findet Handel mit benachbarten Völkern statt.

Die Drachlinge produzieren seltene Rüstungen aus den Schuppen der großen Wasserschlangen aus dem Sonnensee. Wenn sie, was selten ist, Handel treiben, dann mit diesen.

Die Lutin leben vor allem von ihren künstlerischen Darbietungen und von Gaunereien.

## Soziokulturelle Gliederung

Ganz grob teilt sich Idygalon in einen kultivierten Norden und einen sehr ursprünglichen, naturbelassenen Süden. Dem ist aber wiederum hinzuzufügen, dass im nördlichsten Teil mit den Donachdh wieder ein sehr archaisches Volk lebt. Im Südwesten herrscht die harte Realität der Steppe, die Zenauren und Steppenmenschen leben ein einfaches, anstrengendes und entbehrungsreiches Leben. Der Südosten im Gegensatz macht auf den Besucher eher einen märchenhaft entrückten, vielleicht etwas zauberhaften Eindruck. Das Leben dort scheint den Völkern leicht von der Hand zu gehen. Im Gebiet um Yltricht, wo die Goldelben und die Idahin leben ist die Dichte an Bevölkerung mit Abstand am höchsten, das Landschaftsbild ist zwar schön und das Leben einfach und größtenteils sorgenfrei, jedoch hat es den Zauber, der weiter im noch Süden vorherrscht verloren. In Adanim ganz im Westen steht das Volk mit beiden Füßen mitten in der Realität. Man arbeitet hart, verdient ordentliches Gold und hat einen festen Platz im Leben. Wenn gleich die Exillinden sich optisch von ihren Brüdern im Norden zu unterscheiden versuchen, die Art ihr Leben zu leben haben sie noch nicht abgelegt. Die Stimmung im Norden, in der Heimat der Donachdh ist so einfach und gräulich, wie die Moore, Marschen und dunklen Wälder dieser Gegend. Fast mag man meinen, die Dörfer der etwas fortschrittlicheren Donachdh wirken auf den Besucher fast ein bisschen unangebracht, so will man die ursprünglicheren von ihnen, die man mit lauten Schreien fellbehangen durch die Wälder rauschen sieht, viel eher als Teil dieses Landes sehen

From:

<http://www.zweikaiser.at/> - **Elasura & Lindland Wiki**

Permanent link:

[http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=lindland:spielwelt:nachbar-\\_und\\_andere\\_laender:idygalon:idygalon](http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=lindland:spielwelt:nachbar-_und_andere_laender:idygalon:idygalon)

Last update: **2020/08/29 17:56**

