

# Vendoc:

## Das Imperium und Vendoc

Vendoc ist ein eigener Staat, jedoch unter der Oberhoheit des goldländischen Imperiums. Höchster Repräsentant des Imperiums ist der imperiale Präfekt, der in Le Soleil in einen eigenen kleinen Palast mit einem Gefolge von ca. 50 Beamten und Leibgardisten residiert.

Ihm unterstehen neun (zur Zeit acht) Quästoren (mit Gefolge) - pro Grafschaft einer – die den Grafen helfend und beratend zur Seite stehen – vor allem in wirtschaftlichen Angelegenheiten. In jedem Herzogtum ist eine kleine Garnisonsstadt mit jeweils dreihundert imperialen Elitesoldaten (und zwei Kampfmagiern) stationiert, die im Bedarfsfall einem Prätor zu Verfügung stehen. Zur Zeit stehen die Garnisonsstädte in der Comté Cantal im Norden, in der Comté Mont Segur in der Mitte, und in der Comté Camembert im Süden.

Die Quästoren achten darauf, dass die Kasse stimmt, und untersuchen Unstimmigkeiten zwischen den Abgaben der Grafen einerseits, und der Summe, die letztlich von den Herzögen dem Präfekten übergeben wird. Für die Herzöge ist dies zwar gelegentlich eine Belastung, sie sind aber auch damit vor Unregelmäßigkeiten ihrer Grafen geschützt.

Alle fünf Jahre werden die Truppen ausgetauscht, wobei es mittlerweile die Möglichkeit gibt, dass Soldaten, die familiäre Bindungen eingegangen sind, und ihre (zehnjährige) Dienstzeit abgeleistet haben, aus dem Dienst ausscheiden, und sich im Land selber niederlassen.

Ergänzend muss angemerkt werden, dass östlich des Grenzflusses „La Rouge“ in Entfernung eines halben Tagesmarsches zusätzlich zu den üblichen Grenztruppen weiter starke Garnisonen existieren.

Böse Zungen behaupten übrigens, dass die Ritter des Imperiums ausdrücklich Anweisungen erhalten, wann sie bei einem Turnier gegen einen vendoc'schen Ritter zu gewinnen bzw. zu verlieren haben, da der Imperator auf diese Art den Vendocern die Illusion lässt, militärisch bedeutend zu sein, und sie so davon abhält, sich gedanklich mit gefährlicheren und politisch unangenehmeren militärischen Aktivitäten zu befassen.

## Geschichte:



Das Reich Vendoc entstand vor ca. 1 000 Jahren in den fruchtbaren Ebenen südöstlich des Drachenrückens. Ein mildes Klima und wenig Ureinwohner (die meisten waren in den Elfenkriegen vertrieben oder getötet worden) begünstigten die landwirtschaftliche Erschließung des Gebietes.

Einer Legende zu Folge wurde in Vendoc die erste Weinrebe angebaut und ihrem Zweck entsprechend weiterverarbeitet. Tatsächlich ist der Wein aus den Südlagen von Vendoc einer der besten des gesamten Kontinents.

Trotz seiner südlichen Lage hat Vendoc jedoch keinen wirklichen Zugang zum Meer, da die Südwestküste gerade im Gebiet von Vendoc voll von tückischen Untiefen, mörderischen Wirbeln und langen Sandbänken ist. Schwere, tiefgängige Handelsschiffe müssten daher schon weit vor der Küste vor Anker gehen, was dem Transport der Güter auch nicht förderlich ist.

Kein Wunder, dass daher der Stadtstaat La Mer mit seiner absoluten Kontrolle über den Fjord und die beschiffbaren Lagunen am meisten von diesem Handelsengpaß von Vendoc profitiert. Was nicht über die breiten Landhandelswege in das Herz des Imperiums befördert wird, muss über La Mer verschifft werden.

Doch zurück zur Geschichte. In Vendoc entwickelte sich eine ziemlich zentralistische Monarchie, die sich jedoch nicht - wie in Sturmland - in viele kleine Grafschaften, Baronien und Kleinstlehen aufteilte, sondern in große, landwirtschaftlich intensiv genutzte Gebiete, die von wenigen mächtigen Herzögen und Grafen regiert und von unzähligen kleinen Bauern und Landarbeitern bewirtschaftet werden. Daher hat sich auch nicht wirklich eine Stadtstruktur herausgebildet. Die direkte Verwaltungsarbeit und der Großteil der anfallenden Geschäfte wird von einer wahren Heerschar von Kämmerern, Haushofmeistern und Buchhaltern getragen, die nun schon seit Jahrhunderten nach dem Vorbild (und unter den wachsamen Augen) der goldländischen Verwalter ausgebildet werden.

An den Höfen und Residenzen der Herzöge und Grafen lebt daher ein Heer von mehr oder weniger legitimen adeligen Sprossen, die sich vor allem mit Nichtstun und gesellschaftlichen Ereignissen beschäftigen. Sollten einige doch gewisse Ambitionen zeigen, etwas mehr aus ihrem Leben und Rang zu machen, so sorgt ein dichtes Netz von Intrigen und Günstlingen dafür, dass sie entsprechend beseitigt oder an den Hof des Königs nach L'Étoile weggelobt werden, wo sie in einen noch unerbittlicheren goldenen Käfig gepresst werden.

Das goldländische Imperium hatte Zeit und Geduld genug abzuwarten, bis sich diese Strukturen in Vendoc gefestigt hatten. Dann schlug es vor ungefähr 500 Jahren mit seinen kampferprobten und modern ausgerüsteten Truppen zu. Innerhalb weniger Tage waren die zwar prunkvollen, aber herzlich ineffektiven vendocschen Ritterheere zerschlagen, und nach einem Monat flatterte das Banner des Imperators über den goldenen Türmen von L'Etoile, der Hauptstadt (und auch einzigen wirklichen Stadt) von Vendoc.

Doch auch hier blieb der Imperator bei seiner Politik, eine fette Kuh eher zu melken als zu schlachten. Außerdem war es vielen vendocschen Adeligen gar nicht so unrecht, dass auf einmal goldländische Sitten und Kultur Einfluß an ihren Höfen bekamen. Mit den goldländischen Beamten hatten sie endlich jemanden, der sich effektiv und mit Leidenschaft um die Geschäfte kümmerte, was ihnen erlaubte, sich noch ungestörter ihren adeligen Vergnügungen hinzugeben. So entstand eine einzigartige Symbiose, die sich für beide Seiten äußerst produktiv auswirkte.

Natürlich gibt es in Vendoc auch Stimmen, die sich gegen die goldländische Dominanz aussprechen. Vor allem in Kreisen des Militärs brodeln noch die Erinnerung an die Schmach, die die goldländischen Soldaten den edlen Rittern verpasst haben. Jedoch hat sich Vendoc insoweit angepasst, als dass es ebenfalls einige feste Regimenter unter dem Kommando von adeligen Generälen gegründet hat.

## Die Politische Einteilung

Vendoc ist eine absolute Monarchie, deren Herrscher „Le Roi“ traditionsgemäß immer aus der königlichen Familie L'Etoile stammt. L'Etoile ist nicht nur der Name des Herrscherhauses, sondern auch der Hauptstadt des Reiches. Diese Stadt ist auch ganz auf den Herrscher und seine Familie zugeschnitten, und ist ebenso das kulturelle Zentrum, politische, wirtschaftliche und auch militärische Zentrum. Dementsprechend ist die Stadt auch von dem „Halo“, einem größeren landwirtschaftlichen Gebiet umgeben, das aber verwaltungsmäßig zu L'Etoile gehört.

Das Reich selber ist politisch (und auch geographisch) in drei Herzogtümer (Duchées) geteilt, die wiederum in jeweils drei Grafschaften (Comtés) untergliedert sind. Innerhalb

einer Grafschaft gibt es ein Geflecht aus Baronien, Rittergütern, etc., die aber politisch bedeutungslos sind und Spielplatz für die diversen Kleinadeligen und ihre Familien sind. Wirtschaftlich sind diese Einheiten voll und ganz von den Zuteilungen der Grafen abhängig.

## Gliederung:

### *Duché Chablis (nördliches Vendoc)*

(ehemalige Comté Bresse Bleu) seit etlichen Jahren unter dem Namen Greiffenfels'sche Grafschaft Territorium von Whiskey-Valley, und ob der fast freundschaftlichen Grenz – und Anspruchs – Plänkeleien eine jener Gegenden, in der sich die jungen Knappen gerne Ihre Sporen verdienen (wobei so manche „Schlacht“ bereits in den Vorverhandlungen durch übermäßigen Konsum hochgeistiger Getränke entschieden wurde).

#### → Comté Cantal

Nordgrenze zu Kymbria, die Grenze im Westen verläuft entlang der Handelsstrasse, die direkt Richtung Norden nach Kymbria führt. Cantal ist reich an Erzminen, die gemeinsam bzw. unter Anleitung eines Zwergenstammes ausgebeutet werden.

#### → Comté Fol Epi

Grenzt im Norden und Osten an das Hügelland, in dem die Bhor ny Mae liegt. Die westliche Grenze liegt natürlich ebenfalls an der Handelsstrasse nach Kymbria, was zwischen den beiden Grafschaften öfters zu Streitereien bezüglich Maut, Straßenerhaltung und Grenzaufgaben führt. Auch in Fol Epi gibt es Minen, in diesem Fall Silber und Kupfer.

Aufgrund der Erzvorkommen ist die Nord- bzw. Nordostgrenze die am besten bewachte Grenze Vendocs überhaupt. Eine durchgehende Mauer mit Wachtürmen dazwischen zieht sich hier durch die Grenzgebirge.

### *Duché Beaujolais (in der Mitte des Reiches)*

#### → Comté Saint Agur

Diese kleine, am westlichsten gelegene Grafschaft liegt zwar direkt am Drachenrücken, ihr südliche Grenze ist aber direkt der Stadtstaat von La Mer, und die Haupthandelsstrasse die von La Mer in den Norden führt geht durch dieses Gebiet. Somit hat Saint Agur eine zentrale Rolle in der Situation, dass Vendoc nur über La Mer Zugang zum Meer hat – und die Grafen von Saint Agur fleißig an diversen Zöllen und Gebühren verdienen.

#### → Comté Montsegur

Dies ist die mit Abstand größte und reichste Grafschaft, in ihr liegt quasi als Staat im Staat L'Étoile, die Hauptstadt des Königs – ein Umstand, den die Grafen von Montsegur seit jeher zu nutzen wissen, um ihren Einfluß auszuüben – letztlich muß alles, was nach L'Étoile hinein oder hinaus soll, durch ihr Gebiet Ich sage nur: Zölle, Zölle, Zölle !

#### → Comté Saint Albray

Die Grafschaft im Westen hatte seinerzeit den fast den gesamten Ansturm des Imperiums zu tragen, die über die Furten des Grenzflusses „La Rouge“ einmarschierten. Im Verhältnis zur Größe der Grafschaft vollbrachten die Chevaliers von Saint Albray (als einzige) wahre Heldentaten, und der Ruf dieser Ritter ist nach wie vor legendär. Mittlerweile gibt es über die Furten stark frequentierte Brücken in das Imperium, und die Haupthandelsroute in den Osten

führt über L'Arc D'Or, den „goldenen Bogen“, die größte der drei Brücken. Der Name der Brücke liegt nicht nur in der Farbe der Verzierungen begründet, sondern auch in den Zolleinnahmen.

### *Duché Languedoc (südliches Vendoc)*

→ Comté Roquefort

Die nördlichste der drei Grafschaften wird durch ein leichtes Hügelland geprägt, das vulkanischen Ursprungs ist, und aufgrund der Zusammensetzung des Bodens die mit Abstand besten Weine hervorbringt, die umso wertvoller sind, als das die jährliche Ernte im Verhältnis zu den anderen Weinbaugebieten relativ gering ausfällt. Diese Besonderheit sichert auch den Wohlstand der Comté, und die Weinstöcke von Roquefort werden fast als Heiligtum betrachtet.

→ Comté Camembert

Diese Grafschaft hat den wohl größten Anteil an Meeresküste, einerseits im Westen die Klippen von La Mer, und im Süden die Steilküste zum großen Ozean hin. Viel Meer, aber kein Hafen, ist ein ziemlich unbefriedigender Zustand, und auch der Umstand, dass ein kleine Handelsstrasse von La Mer Richtung Südosten durch Camembert fließt, lindert den Frust darüber nur gering. Da Camembert jedoch den populärsten und besten Käse von ganz Vendoc liefert, und auch über ein kleine, aber sehr beherzte Flotte an Fischerbooten verfügt, gehört diese Grafschaft ebenfalls zu den Wohlhabendären.

→ Comté Livarot

Wie Camembert hat auch Livarot einen beachtlichen Anteil an Meeresküste, den Livarot leider genauso wenig nutzen kann. Im Osten durch das zerklüftete Flußdelta von „La Rouge“ und im Norden durch den großen See Miroir Vert, den „grünen Spiegel“ begrenzt, wird ein guter teil der östlichen Grafschaft durch große Schilfwälder, Moor- und Sumpflandschaften, und wildromantische Flusslandschaften geprägt. Durch die dünne Besiedelung hat sich ein herrliche unberührte Landschaft erhalten, die nur für ausgiebige Jagden des Adels genutzt wird. In dieser Wildnis zwischen Fluß und leben noch kleinere Gruppen von Elben und Feenwesen, manche Tiere, die in vendocschen Legenden nur mehr als Fabelwesen angeführt werden, kann man dort noch finden.

## Kultur und Lebensstil (in groben Zügen)

### *Kleidung / Rüstung*

Wenn man ein Vorstellung der Kultur in Vendoc bekommen möchte, so stelle man sich Frankreich oder Italien in Europa zwischen 1400 und 1500 vor. Burgundische bzw. gotische Mode, Plattenrüstungen, spitze Schuhe, etc., etc. Verspielte Schnitte, bunte Farben (natürlich je nach Stand).

### *Kunst*

Jegliche Kunst ist in Vendoc hoch angesehen, und wird - je nach Möglichkeit und Talent – auch vom einfachen Volk ausgeübt. Besonders beliebt sind natürlich bei jung uns alt die Troubadoure und Minnesänger, die nicht nur unzählige Liebeslieder und –geschichten kennen, sondern auch viele der alten Märchen und Legenden zu erzählen wissen. Natürlich existiert auch Poesie und Malerei, viele Handwerke, und nicht zuletzt auch die ritterliche Kampfkunst werden als Künste betrachtet und betrieben.

Das Feiern eines rauschenden Festes mit all diesen Aspekten wird oft für sich schon wieder als Kunstwerk betrachtet, und auch der kleinste Weinbauer versucht, den paar Litern Wein, die er gekeltert hat, eine künstlerische Note abzugewinnen.

## *Genuss*

Vendocer sind definitiv Genussmenschen. Sie lieben gutes Essen, gute Weine, gute Kämpfe, gute Musik, gute Liebe, und was einem sonst noch so einfällt. Wer sich nicht mehr leisten kann, genießt eben den Ausblick die schöne Natur, vielleicht ein gemütliches Pfeifchen, und ein Gläschen Most. Sogar die Bettler in den Straßen von L'Étoile können manches an ihrem Leben genießen. Man ist zufrieden, mit dem was man hat, wenn es sich als (momentan) unmöglich herausgestellt hat, mehr zu bekommen. Dass Genuss in Übermaß oftmals zu Exzessen mit bleibenden Schäden ausarten kann, liegt natürlich auf der Hand, und wenn aus Leidenschaft für gewisse Sachen schließlich Sucht wird, ist man schnell bei der anderen Seite der Medaille.

## *Frauenbild*

Prinzipiell stehen Frauen alle Rollenbilder offen

## Militär

Das Vendoc'sche Militär entspricht einem ritterlichen Feudalheer. Jeder Chévalier, Marquis, Comte, oder Duc ist selber Ritter, bzw. hat etliche Ritter oder deren Waffenknechte unter sich. Wenn es zu Scharmützeln oder Kriegszügen kommt, ist es immer eine Frage der Politik, der jeweiligen Stimmung und des Zufalls, wer gerade auf welcher Seite steht, die Mehrzahl aller Konflikte wird jedoch auf der politischen Bühne oder in Turnieren gelöst.

Die Turniere sind (neben der Jagd) überhaupt eine Lieblingsbeschäftigung des waffentragenden Adels (und seit der Besatzung durch das Imperium auch die einzige Möglichkeit, sich im Waffenhandwerk zu üben. Legendär sind die Duelle und Kämpfe zwischen sturmländischen und vendocschen Rittern, die sich speziell bei Turnieren, davor, währenddessen, und auch danach zutragen.

Sowohl auf Ausbildung wie auch Ausrüstung wird in Vendoc – auch alleine oft aus künstlerischem Bestreben – sehr viel Wert gelegt, und somit verfügt Vendoc zwar über ein beachtliches Potential an exzellent ausgebildeten und auch fähigen Rittern, die jedoch aufgrund persönlicher Dünkel und ewigem Konkurrenzdenken kaum imstande sind, sich als einheitliche Kampfkraft zu organisieren und aufzutreten. Die einzige Ausnahme bilden hier – wie erwähnt – die Ritter der Comté Saint Albray, die für sich einen eigenen Ritterorden bilden.

Sehr beliebt beim Adel (und auch fast ein gesellschaftliches „Muss“ ist auch die Mitgliedschaft in einem der 77 Ritterorden von Vendoc (nota bene 5 davon sind reine Frauenorden, und die wissen, was Ritter können müssen, und wie!)

An dieser Stelle sei angemerkt, dass es in Vendoc durchaus üblich ist, dass es auch weibliche Ritter gibt. Vendoc ist hier sehr aufgeschlossen, und es gibt kaum eine größere Blamage (aus Sicht eines Sturmländers) wenn eine sturmländischer Ritter mal wieder bei einem Turnier von einer edlen Dame aus Vendoc aus dem Sattel gehoben wird.

## Religion

Die Religion der Vendocer ist relativ leicht zu verstehen, und – entsprechend diesem Volk – recht genussbezogen. Auch wenn die einzelnen Aspekte natürlich von vielen wundersamen Legenden umrahmt sind, möge hier eine kurze Aufstellung einen passenden Überblick vermitteln.

Aufgrund der Oberhoheit des goldländischen Imperiums haben natürlich auch viele „Goldländer Götzen“ über die Jahrhunderte Ihre Kulte in den Ländern Vendocs festigen können. (Goldland arbeitet hier nach römischen Vorbild, d.h. jedem Protektorat wird die Religionsfreiheit gewährt – es ist jedoch auch nicht gestattet, andere Kulte anzufeinden....zumindest nicht öffentlich)

### *Das vendoc'sche Pantheon:*

Der höchste Gott, Schöpfer aller Dinge, etc. ist **Wynanne le Dormeur**, oder auch nur „Le Dormeur“ (der schlafende). Nachdem die Elemente sich aus dem schwarz-grauen Wabbern der Möglichkeit gebildet hatten, entstand aus ihrem Zusammenspiel das erste Wesen, Wynanne Urelter mit Namen, nicht Vater, nicht Mutter - und doch Ursprung aller Lebewesen. Wynanne ersann den Urkontinent, erschuf alle Pflanzen und Tiere und vergrößerte die Landfläche um ihretwillen, bis Ariochia mit all seinen Inseln entstanden war. Wynanne fand auch das fünfte Element, die Magie, und legte ihre Kräfte wie ein Netz über die ganze Welt. Er erschuf Elfen, Menschen und Zwerge, aber auch Qrks, Koblins, Kobolde usw. Durch den Einfluß der Magie auf die Urformen der Pflanzen und Lebewesen entstanden auch all die magischen Wesen, die wir heute kennen.

Die Legende sagt, dass Wynanne, ein jugendlicher und sehr schöpferischer Gott, nach all diesem Schaffen ein langes und ausgiebiges Mahle voll mit Gesang, Kunst, Poesie und Liebe feierte. Mit ihm feierten seine fünf jüngeren Geschwister die nach ihm/ihr bzw. durch ihn/sie entstanden sind. Die viele Arbeit und das Feiern ließen ihn/sie schließlich in einen tiefen Schlaf versinken, in dem er/sie die Welt, so, wie er/sie sie zuletzt erdacht hatte, weiterträumt. Wynanne wird gehegt und umsorgt von seinen Kindern/Geschwistern, die mit ihm/ihr und dem Traum in einem dauernden Kontakt stehen, und so ebenfalls Bescheid über Wynannes Ziele und Wünsche wissen. Was passiert, wenn Wynanne einst aus ihrem Schlaf erwachen wird, weiß niemand – aber das Bild der Welt, so wie es jetzt ist, würde sich verändern.

Jedes der fünf Kind/Geschwister steht nun für gewisse Prinzipien, die Wynanne wichtig war, und jede/r dieser fünf wird in Vendoc angemessen angebetet und verehrt.

Zu jedem der Kinder gibt es eine eigene Priesterschaft, die zwischen den Bewohnern Vendocs und den Geschwistern vermittelt, und nur in der Hauptstadt „L'Etoile“ gibt es einen Tempel bzw. Schrein, in dem Wynanne direkt angebetet und vertreten wird. Die Priester(innen) von „le Dormeur“ sind jeweils zwei Erwählte aus der Priesterschaft eines der Fünf Geschwister, als insgesamt Zehn.

### *Die fünf göttlichen Geschwister und ihre Prinzipien*

→ **Aurore (f.)**

Prinzipien: Geburt / Fruchtbarkeit / Wohlstand / wirtschaftlicher Erfolg

Symbol: halbe Sonne über Weinkelch

Farbe: Goldgelb

→ **l'Artiste (m.)**

Prinzipien: Kreativität / Kunst / Kampf / Erschaffen / Bauen

Symbol: Lyra

Farbe: Hellblau / Weiß(Silber)

→ **La Sauvage (f.)**

Prinzipien: Natur / Tiere / Wetter / Wildnis

Symbol: Blitz in einem Blatt

Farbe: Dunkelgrün / Gelb(Gold)

→ **Mortis (m.)**

Prinzipien: Tod / Schlaf / Heilung

Symbol: Sichelkreuz

Farbe: Weinrot / schwarz(Eisen)

→ **Sybarite (f.)**

Prinzipien: Genuß / Rausch / Sinnesfreude / Liebe

Symbol: Herz, in schwarz-rot senkrecht geteilt

Farbe: bunt (außer Schwarz, Weiß und Gelb)

### *Die goldländischen (Neu -) Götter:*

Über den Lauf von 5 Jahrhunderten konnten sich natürlich einige goldländische Kulte und Ansichten in Vendoc etablieren. Da es vielfach Gemeinsamkeiten in den Religionen gibt, haben sich doch einige dieser (anfänglich sicher als Sekten verschrienen) Kulte mit der örtlichen Glaubensauslegung arrangiert und vermischt. Als Beispiel diene hier der Name des Schöpfers: „Dormitor“ nach goldländischer Überlieferung.

Gerade deshalb haben sich jedoch auch einige „alte Kulte“ hartnäckig als Geheimgesellschaften im Lande gehalten. Die von den Vendocern inzwischen anerkannten (und auch von manchen gefolgten) Religionen Goldlands sind:

→ **Asmodeus (m.)**

Prinzipien: Recht/Ehrgeiz/Gesetze/Anwälte

Symbol: Rune des Gesetzes (Paragraph)

Farbe: Violett?

→ **Bellorum (m.)**

Prinzipien: Krieg & Schlachten / Söldner / Landsknechte / (einfache Soldaten)

Symbol: Zwei gekreuzte Waffen

Farbe: Weiß(Silber) / Dunkelrot

→ **Casinoria (f.) (manchmal auch: Dextra)**

Prinzipien: Glück / Glücksspiel

Symbol: Hasenpfote, Kleeblatt bzw. 2 „6er“ zeigende Würfel

Farbe: grün / weiß

→ **Dahovar (m.)**

Prinzipien: Unglück / Missgeschicke / „Fettnäpfe“ / universeller Sündenbock

Symbol: Albatros, Kopfüber bzw. 2 „Schlangenaugen“ zeigende Würfel

Farbe: schwarz / grellgelb

→ **Discordia (f.)**

Prinzipien: Zwietracht / Verwirrung / Zerstörung & Erneuerung / Veränderung

Symbol: goldener Apfel

Farbe: Gelb (Gold) / + beliebig

→ **Innoval (f.)**

Prinzipien: Bildung / Lesen & Schreiben / Wissen

Symbol: Schreibfeder

Farbe: schwarz / weiß

→ **Janus (m./f.)**

Prinzipien: Pforten / (Tür)-Schwellen / Entscheidungen

Symbol: Doppelkopf

Farbe: beliebig, meist weiß(Silber) auf dunkler Farbe

→ **Mirciron (m.)**

Prinzipien: Neugier / Tratschen / Einmischung

Symbol: ?

Farbe: ?

→ **Nocturnis (m.)**

Prinzipien: Täuschung / Diebe / Nacht / Spione / Informationen (handeln)

Symbol: Fuchskopf oder Sichelmond ?

Farbe: beliebige dunkle (Schattenfarben)

→ **Platea (f.)**

Prinzipien: Wege & Straßen / Boten / Reisen /

auch: Zölle & Schmiergelder (oder Schutz vor diesen)

Symbol: Wagenrad oder Wandersmann, Stiefel & Stock

Farbe: beliebige praktische (meist Braun & Grau)

→ **Valescor (m.)**

Prinzipien: Handwerk / Stärke / Schutz / Feuer

Symbol: Werkzeuge, Meist Hammer und Amboss auf Schild

Farbe: Hellrot / schwarz (Eisen)

