

Vendoc



Einleitung:

Ah Vendoc! Eingebettet zwischen dem Drachenrücken im Westen und Eichenfels und dem Imperium im Osten liegt Vendoc an der südlichen Küste Ariochias. Ein gemäßigtes Klima und eine lange Zeit des Friedens haben zwischen malerischen Hügeln, fruchtbaren Feldern und sonnigen Weingärten eine Kultur von einzigartiger Schönheit hervorgebracht.

Überall auf Ariochia schwärmt man – zu Recht! – vom Wein, vom Käse und der schönen Jugend von Vendoc. Auf den sanften Hügeln des Landes weidet Vieh, an den Flussläufen mahlen Mühlen das Mehl für Vendoc'sches Weißbrot und von größeren und kleineren Adelssitzen überblicken die Fürst*innen das Land.

Vendoc inspirierte seit jeher Maler*innen und Dichter*innen zu Werken von unvergesslicher Schönheit, ist der Sitz zahlreicher Ritterinnenorden und begabter Handwerker*innen.

Politik / Wirtschaft:

Vendoc ist eine absolute Erbmonarchie, der aktuelle König ist Lui der XIV d L'Etolie. Wirtschaftlich ist man stark abhängig vom übermächtigen Imperium und seinen Handelshäfen und Routen, so dass Vendoc außenpolitisch einen Kurs des Jasagens und Stillhaltens betreibt.

Das Reich selbst ist politisch und geographisch in drei Herzogtümer (Duchées) geteilt, die wiederum in jeweils drei Grafschaften (Comtéés) untergliedert sind.

Innerhalb einer Grafschaft gibt es ein Geflecht aus Baronien und Rittergütern. Manche Ländereien sind Eigentum von Klöstern oder Ritterorden.

Handwerkende, Händler*innen, Künstler*innen, Magier*innen und Alchemisten*innen sind Freie

und zahlen Abgaben an ihren Fürsten. Auch die bäuerliche Bevölkerung ist frei, bewirtschaftet allerdings Land, das nicht ihr gehört und zahlt ein Zehent an den Lehnsherren.

Innerpolitische Zwistigkeiten werden in Vendoc nur selten auf dem offenen Felde ausgetragen. Meist lösen Duelle, Verhandlungen oder ein gut platzierter Giftanschlag solche Unstimmigkeiten.

Geografie:

Inmitten des Landes liegt die Hauptstadt Etoile, die den Sitz der königlichen Familie beherbergt und die einzige Stadt in Vendoc von nennenswerter Größe ist. Neben dem Königspalast mit seinen Ballsälen, weiten Fluchten und Gartenanlagen gibt es in Etoile einen Tempelbezirk, Bibliotheken, zahlreiche Handels- und Handwerksgilden, exklusive genauso wie schmuddelige Schankstuben, mehrere Theater und einen Schwarzmarkt, der alles bietet, was man nie zu erträumen wagte.

Die Küste von Vendoc ist in weiten Bereichen eine Steilküste aus Kalkfelsen, so dass es keine größeren Hafenstädte gibt. Im Landesinneren herrscht meist hügeliges Gebiet vor, mit längeren Tälern entlang der Flussläufe und kleineren, gebirgigen Bereichen in denen Eisenerz und Salz abgebaut wird.

In den Ebenen wird Getreide angebaut, in den hügeligen Gegenden gedeiht der berühmte Vendoc' sche Wein. Hier gibt es auch Obstbau und Viehhaltung.

Innerhalb einer Baronie ist meist ein – je nach Landstrich und Reichtum des ansässigen Barons - größerer oder kleinerer Adelssitz zu finden, um den sich eine Burgsiedlung gruppiert. Hier sind oft Handwerker*innen, Handelsposten und Gasthäuser zu finden. In größere Entfernung von den Höfen gibt es dörfliche Ansiedlungen, deren Charakter von der Region geprägt wird. In abgelegenen Wäldern leben Elfen in vor der Außenwelt meist verborgenen Ansiedlungen.

Gesellschaft / Kultur:

Wer behauptet, in Vendoc herrsche Gleichberechtigung, der hat das Wort wohl falsch verstanden. Prinzipiell ist es kaum von Bedeutung, ob jemand zwergisch, menschlich, elfisch oder sonstwas ist und gar nicht von Bedeutung ob männlich oder weiblich. Ein Unterschied wird dagegen sehr wohl zwischen Wesen von Stand und solchen, die es nicht sind, gemacht. Die Gottheiten haben eine Ordnung vorgegeben und in dieser Welt hat jedes Wesen seinen Platz, der nicht zu hinterfragen ist.

Vendoc gilt bei Fremden als ein offenes und tolerantes Land, in dem viele Meinungen geduldet und einige respektiert werden. Wer sich allerdings zu weit auf das diplomatische Parkett von Vendoc begibt, kann schnell einmal ausgleiten. Das höfische Leben wird von Intrigen und Machtspielchen bestimmt, die für Außenstehende nur schwer zu verstehen sind

An den Höfen der Baron*innen und Fürst*innen gibt es oft Künstler*innen, Magier*innen und Wissenschaftler*innen, die von diesen gefördert werden. Adelige Nachkommen, die keiner Arbeit nachgehen müssen, vertreiben sich die Zeit mit Duellen und Intrigen. Barden und Schaustellende ziehen von Hof zu Hof, um ihr gehobenes Publikum zu unterhalten.

Bei Jagdgesellschaften und Turnieren trifft sich der Adel des Landes, bei Jahrmärkten und Jahreszeitenfesten sammeln sich die einfachen Bewohner*innen, um Geschäfte zu machen, Neuigkeiten auszutauschen, Ehen zu vereinbaren und Wein zu verkosten.

Religion:

Der vendoc'sche Pantheon besteht aus 6 Gottheiten: Der Schöpfer aller Dinge, le Dormeur steht über den göttlichen Kindergeschwistern: Aurore, L'Artiste, La Sauvage, Mortis, Sybarite. Andere Gottheiten werden nicht nur geduldet, sondern teilweise auch verehrt - solange sie keine Alleinherrschaft für sich beanspruchen.

Magie:

Anders als im Imperium wird Magie in Vendoc nicht an großen Universitäten gelehrt. Vielmehr beschäftigt jede Baronin, die etwas auf sich hält, eine*n Hofmagier*in, welche*r ein oder zwei Lehrlinge ausbildet. Jede*r Magus/Maga hat mindestens einen geheimen Zauber, der nur von Meister*in zu Schüler*in weitergegeben wird.

Spezies:

In Vendoc leben hauptsächlich Menschen, aber neben Elfen und Zwergen sind auch viele andere oftmals exotisch anzusehende Spezies zu finden. Im Allgemeinen herrscht Toleranz gegenüber solchen Wesen, wenn auch die bäuerliche Bevölkerung zahlreiche Aberglauben und Vorurteile über Kobolde, Feen und andere Wesenheiten kennt.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Wenn man eine Vorstellung der Kultur in Vendoc bekommen möchte, so stelle man sich Frankreich oder Italien in Europa im 15./16. Jahrhundert vor. Burgundische Mode, Plattenrüstungen, spitze Schuhe, verspielte Frisuren und Farben zeichnen die Kleidung der Adligen und reichen Bürger*innen aus. Das einfache Volk trägt bodenständigere Kleidung, die für die Arbeit besser geeignet ist. Magier*innen, Händler*innen, Alchemist*innen und Kleriker*innen tragen oft Roben. An zahlreichen mitgeführten Wappen und Wimpeln ist mitunter die Zugehörigkeit zu einem Adelshaus, einem Ritterorden oder einer klerikalen Gemeinschaft zu erkennen.

Mythen und Geschichten:

Einer Legende zu Folge wurde in Vendoc die erste Weinrebe angebaut.

Kontakt Daten:

Katharina Kalser

E-Mail – bitte Landes email
