

Code Vexin
Version 1.0

Das Herzogtum Vexin



Sainte Sophie Aide

Inhalt

Seite	Kapitel
2	Inhalt
4	1 Einleitung
4	1.1 Grundgedanke
4	1.2 Spielprinzip
5	1.3 Organisation
5	1.4 Veranstaltungen
6	2 Le Duché du Vexin – Das Herzogtum
6	2.1 Die Landschaft
6	2.1.2 Fiefs
7	2.1.3 La Domaine des Ducs – Die Domäne des Herzogs
7	2.1.4 Les Domaines d'Église – Die kirchlichen Ländereien
8	2.1.5 Wichtige Orte
8	2.2 Die Bevölkerung
9	<i>Grafik 1 – Zusammensetzung der Bevölkerung</i>
9	2.2.1 Noblesse – Der Adel
10	2.2.2 Citoyens et Villes – Städte und Bürger
10	2.2.2.1 Epte – Die Stadt der Herzöge
10	2.2.2.2 Falaise – Das Juwel an der Westsee
11	2.2.2.3 Courelle – Zentrum der Gelehrsamkeit
11	2.2.2.4 Rouillon – Die Schmiede des Vexin
11	2.2.3 Paysans – Die Landbevölkerung
12	2.2.4 Städte und Handel
12	2.2.5 Chévalerie – Das Rittertum
13	<i>Grafik 2 - Lehensbindungen</i>
13	2.2.6 L'Armée – Die Armee
14	2.2.7 Université des Arts – Die Universität in Courelle
15	2.2.7.1 Les Sorcières – Die Zauberer
15	2.2.8 Die Verwaltung des Herzogtums
16	3 Geschichte und Herrscher des Vexin
	4 Tradition
	4.1 Recht und Gesetz
	4.1.1 Lehensrecht
	4.1.2 Herzogsrecht
	4.2 Das Leben im Vexin
	4.2.1 Alltag des Adels
	4.2.2 Alltag des Klerus
	4.2.3 Alltag der Bürger
	4.2.4 Alltag der Leibeigenen
	4.3 Traditionen
	4.3.1 Geburt
	4.3.2 Ehe
	4.3.3 Tod
	4.3.4 Feenglaube
	4.3.5 Religion
	4.3.6 Feste und Feiern
	4.4 Kleidung und Besitz
	5 Die Religion
	5.1 Beatrice Sophie de Caronne
	5.2 Sainte Sophie und die Verkündigung
	5.3 Die Lehre der Heiligen
	5.3.1 Sainte Reine
	5.3.2 Sainte Mère

Seite	Kapitel
5.4	Die Église du Vexin
5.4.1	Die Orden
5.4.1.1	Ordre de la Sainte Reine
5.4.1.2	Ordre de la Sainte Mère
5.4.1.3	Ordre de la Robe Dechiré
5.4.1.4	Ordre des Nos Esperances
5.4.2	Organisation und Verwaltung
5.4.3	Ämter und Würden
5.4.4	Kirchliche Ländereien
5.5	Die Rolle der Kirche im Herzogtum
6	Das Spiel im Vexin
6.1	Grundvoraussetzungen
6.2	Gewandungen
6.3	Ausrüstung
6.4	Gegenseitige Hilfe
6.5	Orga und Spielerschaft

1. Einleitung

Willkommen, geneigter Leser. Du hältst den Code Vexin in den Händen, den Zugang zu einem kleinen Herzogtum, malerisch an der Küste gelegen. Edle Ritter, holde Maiden, Handel und tiefer Glaube beherrschen das Fürstentum. Die grünen Küstenebenen und die tiefen Wälder werden von glitzernden Flüssen durchzogen. Kurz, ein Paradies auf Erden.

Das Fürstentum Vexin ist ein Hintergrundland für das Hobby LARP (Live Action RolePlaying) und somit vollkommen fiktiv. Personen, Ereignisse und Orte bilden zwar oft einen Bezug zur Realität (oft auch gewollt), aber alle Hinweise auf Religionen, Magie und kultische Handlungen sind Gebilde unserer überschäumenden Fantasie.

Noch ein Wort zum Vexin: Der Name „Vexin“ bezeichnet einen Landstrich, deshalb heißt es entweder „Le Vexin“ oder „Das Vexin“, niemals nur „Vexin“. Und nun viel Spaß beim Lesen.

1.1 Grundgedanke

Das Herzogtum Vexin bzw. *Duché du Vexin* liegt zwar in der fantastischen Welt, die unser aller Hobby bewegt, gründet sich aber in weiten Teilen auf realhistorische Vorbilder. Haupteinfluss ist das hoch- und spätmittelalterliche Frankreich, zwischen 1370 und 1420, aber auch Einflüsse aus dem England der Plantagenets und Lancasters sind zu finden.

Zwar sind wir weit von den Ansprüchen des Reenactment entfernt, auch das neuerdings so beliebte Schlagwort „Larpenactment / Reenlarpment“ passt nicht auf unsere Ansprüche, aber es ist unsere Vorstellung, daß der Hintergrund durch konsistentes Spiel und passende Gewandung erst zum Leben erwacht. Die Mode des späten 14. und frühen 15. Jh. sollte also unser Leitbild sein.

Einzig in der Religion wenden wir uns bewusst von der Realität ab. Eine reale Religion hat unseren Ermessens nach nichts in einem Spiel verloren, in dem Religionen eine wichtige Rolle einnehmen. Notwendigerweise hat eine „ausgedachte“ Religion immer Züge des Christentums (denn wir sind alle in einer monotheistischen-christlichen Gesellschaft aufgewachsen), aber der Punkt ist eben dieser: Es mag hier und da nach Christentum aussehen, aber letztendlich ist das Gesamtwerk ein anderes. Jede reale Religion wird innerhalb der Spielerschaft des Fürstentums also nicht geduldet werden.

Ein wichtiges Leitbild bei der Erschaffung des Hintergrunds waren die zahllosen Rittersagen und Lieder des Mittelalters. Parzival, König Arthus, Gawain und Lanzelot standen Pate, ebenso die *chansons des gestes* des späten Mittelalters, die von Rittertum, Tugend und Heldenmut berichteten. Aber auch Geoffroi de Charnys „Livre de la Chevalerie“ bis hin zu Réne von Anjous „Tournament Book“ finden hier ihren Widerhall.

Dem geneigten Leser wird im Verlauf des Code Vexin auffallen, daß wenig über die fantasy-typischen Fremdassen geredet wird. Keine großen Völker von Elfen oder Zwerge sind im Herzogtum ansässig, noch fantastischere Wesen erst recht nicht. Eine Zwergensippe lebt mehr oder minder angepasst unter den Menschen des Vexin, aber ganze Völker fremder Rassen leben nicht im Herzogtum. Das hat einen ganz einfachen Grund. Es ist schwer genug, eine menschliche Gesellschaft konsistent zu erschaffen und zu bespielen. Warum sollten wir es uns unnötig schwer machen, indem wir diese Rassen in das Gesamtbild eingliedern?

1.2 Spielprinzip

Zuallererst spreche man uns nach: Es ist alles nur ein Spiel! Kein Spiel ist wichtig genug, Freundschaften aufs Spiel zu setzen. Keine fiktive, spielinterne Macht, kein Charakter ist so wichtig, daß die Gruppe darunter leiden muss.

Denn, und man spreche uns nocheinmal nach: Wir spielen alle miteinander! Da es keinen Spaß macht, alleine in Gewandung im Wald zu stehen, sollte man dafür sorgen, daß alle anderen ebensoviel Spaß haben wie man selbst. Keine Diskussionen, kein Streit, spielt einfach.

Leider steht uns dabei eins im Weg, nämlich die viel beschworene Konsequenz. Aber Konsequenz heißt nicht immer zwangsläufig, den Charakter meines Gegenübers zu töten oder anderweitig aus dem Spiel zu nehmen. Ich kann ihn hinter seinem Rücken diffamieren. Ich kann ihn festnehmen und vor Gericht stellen. Aber eines muss ich tun, nämlich meinem Mitspieler (!) ein Angebot zum Spiel machen. So haben alle beteiligten Spaß an der Angelegenheit, und oftmals ist es leichter, seinen lieb

gewonnenen Charakter nach einem schönen Prozess zu verlieren, als einfach niedergemacht zu werden.

Konsequenz darf niemals den Spielspaß hemmen. Natürlich darf der Spielspaß nicht alle Konsequenz verdrängen („Wenn du mich jetzt festnimmst, habe ich doch keinen Spaß mehr!“), weswegen ein gesunder Mittelweg gefunden werden muss. Strengt euch an, statt den einfachen Weg zu wählen.

Auch NSCs sind Menschen und haben ein Recht auf Spielspaß. Von diesem Standpunkt aus machen wir keinen Unterschied zwischen NSCs und SCs. Was ihr einem Spielercharakter nicht antun wollt, tut auch keinem Nichtspielercharakter an. Lasst den NSC genau so viel Raum zum Spielen, wie jedem anderen Spieler auch. Auch NSCs sind Mitspieler!

Wir erwarten von allen unseren Spielern, diese Grundsätze bezüglich des Spiels zu beachten. Die Voraussetzungen für das Charakterspiel vor dem Hintergrund des *Duché du Vexin* findet ihr in Kapitel 5. „Das Spiel im Vexin“:

1.3 Organisation

In der Soziologie heißt es, daß jede Gruppe ab 10 Personen feste Regeln braucht, um zu funktionieren. Einerseits beweist uns das, daß auch Soziologen mal schlaue Dinge sagen können.

Andererseits zeigt das auch, warum viele wenig strukturierte Gruppen an größeren Aufgaben oder an der Erschaffung eines durchgängigen Hintergrunds scheitern. Deswegen wird bei der Organisation des Vexin eine feste Organisationsgruppe „die Zügel in der Hand behalten“: Hintergrund, Plot und Veränderungen bedürfen der Zustimmung der Orga.

Das soll aber keine Spielerideen untergraben. Wir sind immer offen für Ideen. Mit je mehr Elan ihr an die Sache heran geht, desto lieber kommen wir euch entgegen. Und letztlich sind es ja wir alle, die das Gesamtbild unseres Fürstentums prägen.

Am besten sind allerdings sowieso Entwicklungen aus dem Spiel heraus, alles andere soll eine Ausnahme bleiben. Spieleraktionen, die den Gesamtrahmen nicht sprengen, sind immer gerne gesehen, nach Absprache werden wir euch auch so gut es geht unterstützen. Ein Nachbarschaftsstreit unter zwei *Seigneurs* um ein Grenzdorf, eine Intrige gegen den *Seigneur Connetable* oder der Aufbruch einiger junger Ritter auf eine Queste sind gute Beispiele, wie eine Spieleraktion das Spiel bereichern kann. Alles, was das Grundkonzept des Vexin berührt, bedarf allerdings der Zustimmung der Orga.

Die zentrale Organisation hat auch den Vorteil, daß der Plot auch zwischen Veranstaltungen nicht zum Erliegen kommt. Die Geschichte wird sich weiterentwickeln, Nachrichten die Runde machen, herzogliche Erlasse das Leben erleichtern oder erschweren. Auch den Spielern soll es nicht unbenommen bleiben, daran mitzuwirken, denn je dichter das Verständnis unseres Hintergrunds ist, desto atmosphärischer wird letztlich unser Spiel auf den eigentlichen LARPs.

Natürlich wird die Orga die Spielerschaft regelmäßig über aktuelle Vorgänge und Planungen informieren und die Meinung der Spieler einholen. Denn nur eine Spielerschaft, die zusammen arbeitet, wird letztlich zusammen Spaß haben.

1.4 Veranstaltungen

Letztlich kann die Organisation noch so gut sein, erst auf den eigentlichen Conventions wird alles mit Leben gefüllt. Deshalb sind wir bemüht, so oft wie möglich kleine und weniger kleine Treffen auszurichten.

Ob das jährliche Treffen der *Pairs* zum *Parlement*, Feierlichkeiten in Adel und Volk, religiöse Konzile, fast alles ist denkbar. Strafexpeditionen gegen einige räuberische Grenzritter oder auch Grenzkonflikte zwischen den *Seigneurs* werden Soldaten und Ritter beschäftigt halten. Wie oft und in welchem Rahmen solche Spiele statt finden werden, hängt nicht zuletzt von Engagement und Hilfe der Spielerschaft ab. Ein *Parlement* ohne *Pairs* ist ebenso Unsinn wie ein Feldzug ohne Soldaten.

Solche Veranstaltungen müssen im übrigen nicht immer von der Orga ausgehen. Wenn sich einige Spieler zusammentun möchten, um ein Spiel auf die Beine zu stellen, bitte. Sprecht mit uns ab, was ihr vor habt, und fangt an. Denn wie bereits gesagt, daß Spiel ist das Ziel.

2. Le Duché du Vexin – Das Herzogtum

Das Herzogtum Vexin lässt sich geographisch in drei Regionen einteilen. Die Küstenregion im Norden, die felsig und flach bis ans Meer heran reicht. Weiter ins Landesinnere zieht sich die von sanften Hügeln geprägte *Grande Plaine*, die schließlich im Osten und Süden an die dichten Wälder heranreichen, die der Volksmund gerne *Le Forêt Ensorcelé*, der Verzauberte Wald, nennt.

Das Herzogtum wird von der Stadt Epte aus regiert, wo der *Duc*, derzeit Jehan II., residiert. Das gesamte Land ist in Hundertschaften, sogenannte *Cents*, aufgeteilt. Eine bestimmte Anzahl von *Cents* verbinden sich zu den *Fiefs*, die jeweils von einem der *Seigneurs* verwaltet werden, die auch als *Pairs* dem *Parlement* beiwohnen.

2.1 Die Landschaft

Die Landschaft im Vexin besitzt eine eigentümliche Melancholie. Ob im Frühjahr alles grün leuchtet, die Felder im Herbst golden glühen oder der Schnee im Winter alles in weiß strahlen lässt, dieser seltsamen Form von Trauer kann sich keiner der Einwohner auf Dauer entziehen.

Die Küstenregion ist von sanft abfallenden Feldern und Weiden geprägt. An manchen Orten fallen steile und schroffe Klippen in die Brandung ab, anderswo erstreckt sich ein sanfter Sandstrand jenseits der niedrigen Dünen. Hier hat man immer den salzigen Geruch des Meeres in der Nase und ein stetiger Wind weht zu allen Tages- und Nachtzeiten.

Die *Grande Plaine* ist die Kornkammer des Herzogtums. Auf den sanften Hügeln werden Getreide und Gemüse angebaut, selten sieht man Schafe oder Rinder auf den Weiden. Hier ist das Wetter meist milde, nur der Winter ist hart, denn dann pfeift der Wind scharf und eisig über die Hügel, so das Mensch und Tier Zuflucht suchen müssen.

Im Osten und Süden stößt die *Grande Plaine* an den *Forêt Ensorcelé*. Der Wald wird immer dichter, Eichen, Buchen und alle möglichen anderen Arten von Laubbäumen ragen in den Himmel auf. Die Menschen in den kleinen Siedlungen im Wald trotzen dem dichten Unterholz ihre Ernte ab und roden die kargen Weiden für ihre Tiere. Ganz so, als sei der Wald in der Tat verwunschen, ist das Wetter hier im ganzen Jahr mild. Im Winter fällt zwar Schnee, aber die Bäume schützen die Menschen vor dem Wind. Innerhalb des *Forêt* stößt man immer wieder auf alte, heidnische Kultstätten, wo die Menschen vor der Ankunft Sainte Sophies die Geister des Waldes anbeteten. Ob diese Geister heute noch in den Wäldern hausen, weiß niemand. Die alten reden von Feen und Kobolden, die die Menschen in die Tiefen des *Forêt Ensorcelé* locken...

Das Land wird von drei großen Flüssen durchzogen. Der große Strom *Ivoé* durchzieht das Vexin wie eine Lebensader. Im Süden kreuzt er die Grenze zum *Fief* Beauvalle, von wo aus er durch Valognes, Aiguillon und Vincennes fließt, um bei Falaise schließlich ins Meer zu fließen. Von Oste her fließt die *Sairièe* durch das *Fief* Grailly, um sich an der Grenze zur *Domaine des Ducs* mit dem Fluss *Cheaussy* zu vereinen, der in Valognes entspringt und die nördliche Grenze des *Fief* Mortain bildet. Die solcherart angewachsene *Sairièe* fließt schließlich nach Josselin und ins Meer.

2.1.2 Fiefs

Das Vexin ist in *Cents* oder Hundertschaften aufgeteilt. Jedes *Cent* besteht aus zwei oder drei Dörfern und den dazugehörigen Ländereien, in den meisten *Cents* liegt auch der Sitz eines Geschlechts aus dem niederen Adel oder ein kirchlicher Sitz. In einer Hundertschaft leben jeweils zwischen 50 und 150 Menschen.

Jeweils 10 *Cents* sind zu einem *Fief* verbunden, daß von einem *Seigneur* verwaltet wird. Die *Seigneurs* bilden den Landadel des Herzogtums und sind berechtigt, am *Parlement* teil zu nehmen. Wegen dieses Rechtes werden die *Seigneurs* auch als *Pairs* bezeichnet.

Das Herzogtum besteht aus 12 *Fiefs*. Alle *Cents*, die nicht in diesen enthalten sind (insgesamt 26) gehören entweder zur *Domaine des Ducs*, also dem Herzog, oder zu den *Domaines d'Église* und werden von der Kirche verwaltet.

Die 12 *Fiefs* im Überblick (die *Fiefs* sind nach der Residenz ihres jeweiligen *Seigneurs* benannt):

Vincennes: Die reichste Provinz, direkt an der Küste gelegen. Auf dem Territorium von Vincennes liegt auch die Stadt Falaise, die größte Stadt des Herzogtums und der einzige Fernhandelshafen des Vexins.

Josselin: Eine eher ärmliche Provinz an der Küste. Die steilen Klippen machen den Fischfang beinahe unmöglich, so das die Bauern ihre karges Leben dem steinigen Boden in Küstennähe abtrotzen müssen. Immerhin werden hier die widerstandsfähigsten *Percherons* gezüchtet.

Marigny: Das letzte *Fief* an der Küste. Hier lebt die Bevölkerung von Fischerei und Schafszucht, nicht zuletzt aber auch vom Handel mit der Stadt Falaise, die beinahe ausschließlich von hier Nahrungsmittel erhält, sehr zum Leidwesen des Seigneur de Vincennes.

Aiguillon: Die bei weitem reichste Provinz des Herzogtums. Die *Grande Plaine* bietet fruchtbaren Boden, die Erträge sind gut und die umsichtige Verwaltung mehrt den Einfluss des Seigneurs am herzoglichen Hof von Tag zu Tag.

Grailly: Obwohl die Seigneurs de Grailly in früheren Zeiten in den Skandal der *Grande Honte* verwickelt waren, blüht Grailly derzeit. Statt Getreide anzubauen, züchtet man hier lieber Pferde und Rinder, von denen erstere im ganzen Vexin gerühmt, letztere nach Epte verkauft werden.

Valognes: Für eine Provinz der *Grande Plaine* eher ärmlich, ist Valognes nichtsdestotrotz eins der fortschrittlichsten *Fiefs* der Region. In und um Valognes finden sich die größten Webereien und Färbereien des Herzogtums.

Lême: Lême bildet die westliche Grenze des Herzogtums. In den Hügeln des *Fief* finden sich die spärlichen Vorkommen an Kupfer und Eisenerz, die eifrig gefördert werden, um den hohen Bedarf an Erzen zu decken, die ansonsten teuer über das Meer gebracht werden müssen.

Mortain: In der *Grande Plaine* gibt es keine Provinz, die so spärlich bevölkert ist wie diese. Dafür stammen aus Mortain mehr magisch begabte Personen, als aus dem Rest des Herzogtums. Keiner kann erklären, warum.

Penthièvre: Im östlichen Teil des *Forêt Ensorcelé* gelegen. Der Wald scheint hier beinahe undurchdringlich, keine Straße führt von hier aus dem Herzogtum heraus. In den dunkelsten Winkeln des *Fief* treiben sich einige Orkbanden und Räuberhorden herum.

Venaissin: Venaissin beherbergt die drittgrößte Stadt des Herzogtums, Couelle, den Sitz der *Université des Arts*. Die Bevölkerung hat hier weite Landstriche urbar gemacht, so das Venaissin eine der reicheren Provinzen ist. Hier findet sich auch die größte Zwergenansiedlung des Vexins.

Beauvalle: Dieses *Fief* liegt als einziges vollständig im *Forêt*. Zwischen den uralten Bäumen des südlichen Waldes ringen die Bewohner Beauvalles beständig gegen die Natur, in der sie ihr meist recht karges Leben fristen.

Cotentin: Der Südwesten des Herzogtums. Das *Fief* Cotentin ist von ruhiger Idylle geprägt, die der Kirche als Anlass diente, eins der größten Klöster des Herzogtums hier zu errichten, die *Monastère de la Sainte Mère*.

2.1.3 La Domaine des Ducs – Die Domäne des Herzogs

Von den 26 *Cents*, die nicht den *Fiefs* angehören, bilden 16 die *Domaine des Duc*, also die Ländereien der Herzöge. Diese Ländereien werden direkt von den Gefolgsrittern des herzoglichen Hofes verwaltet und von einem rigiden Beamtenapparat zentral verwaltet, einer Einrichtung aus der Zeit Duc Pierres, die beim restlichen Adel des Herzogtums immer noch auf Ablehnung stößt. Trotz dieser Ablehnung halten die Beamten des Herzogs die *Domaine* reibungslos in Schuss. Dieser Tatsache ist es unter anderem zu verdanken, daß die Einnahmen des Herzogs aus der *Domaine des Ducs* gleichbleibend stabil und hoch sind.

Da die herzoglichen Ländereien in der *Grande Plaine* liegen, herrschen hier Landwirtschaft und Viehzucht vor. Im Mittelpunkt der *Domaine* liegt der *Lac des Canards*, oder im Volksmund einfach nur *Le Lac* genannt. Am nördlichen Seeufer liegt die Hauptstadt des Herzogtums, Epte. Ein Stück westlich der Stadt liegt das *Château d'Epte*, die Stammburg der Herzöge, die man gemeinhin nur *Le Chenil* („der Zwinger“) nennt.

Innerhalb der *Domaine des Ducs* hat der Herzog nicht nur die Appellationsgerichtsbarkeit inne, sondern hält das unmittelbare Richteramt für seine Vasallen inne.

2.1.4 Les Domaines d'Église – Die kirchlichen Ländereien

Die letzten 10 *Cents* stehen unter direkter Verwaltung der *Église du Vexin*. Die Klöster und anderen Ordeneinrichtungen auf diesen Ländereien sind die größten und wichtigsten im ganzen Vexin, können diese doch auf die direkten Stereinnahmen zurückgreifen, statt nur auf Spenden und Kirchenzehnt.

Eine dieser Einrichtungen ist das *Monastère de la Sainte Mère* im *Fief* Cotentin, wo einmal im Jahr die Oberhäupter der vier Orden zum Konzil zusammenkommen.

Andere Einrichtungen umfassen die Sitze der Bischöfe und Ordensvorsteher, Ordensschulen und Bibliotheken.

2.1.5 Wichtige Orte

Epte: Die Hauptstadt des Vexin und Sitz des Herzogs. In Epte leben ungefähr 3500 Menschen, die über die Fischerei im *Lac des Canards* und die Landwirtschaft der umliegenden Landstriche versorgt werden. Die herzogliche Münze und andere Verwaltungsorgane haben hier ihren Hauptsitz. Die Gold- und Silberschmiede von Epte werden weithin gerühmt.

Falaise: Mit 4000 Einwohnern ist die Handelsstadt an der Küste nicht nur die größte, sondern auch die reichste Stadt des Vexin. Da Falaise der einzige Handelshafen im Vexin ist, sind die Gilden der ältesten Stadt im Herzogtum besonders Reich und genießen einen hohen Einfluss auf die Politik. Hier wird alles umgesetzt, was im Herzogtum produziert oder gebraucht wird.

Courelle: Der Sitz der *Université des Arts* liegt im Südöstlichen *Fôret Ensorcelé*. Trotz dieser Tatsache leben die ungefähr 2200 Einwohner hier in verhältnismäßig großem Wohlstand. Beinahe alle Wirtschaften in der Stadt kommt der *Université* zugute.

Rouillon: Die kleinste Stadt im Vexin beherbergt gerade einmal 800 Einwohner. Die ehemalige Bergbau-Kolonie ist mittlerweile Umschlagsplatz für die spärlichen Mengen an Erzen und Edelmetallen, die aus den Hügeln von Lême gefördert werden.

Château d'Epte: Die Stammburg der Herzöge. Diese eindrucksvolle Festungsanlage beherbergt den gesamten Hof, große Teile des Verwaltungsapparats, die herzogliche Schatzmeisterei und die Kasernen der *Compagnies des Archies*. Die wuchtige Bauweise hat dem *Château* den Spitznamen *Le Chenil* („Der Zwinger“) eingebracht.

Université des Arts: Die Universität von Courelle ist nicht nur eine Meisterleistung spielerischer Architektur, sie ist auch das Zentrum der Wissenschaft im Herzogtum. Hier wird das *Trivium* (Grammatik, Dialektik, Rhetorik [inkl. Recht und Ethik]) und das *Quadrivium* (Astrologie, Arithmetik, Geometrie [inkl. Geographie und Naturgeschichte], Musik) gelehrt, außerdem gibt es eine ansehnliche magische Fakultät.

Point-des-Ducs: Dieser Leuchtturm befindet sich an der Landspitze östlich von Falaise und leitet Handelsschiffe auch bei Nacht sicher in ihren Hafen.

Lac des Canards: Dieser See liegt im Mittelpunkt des Herzogtums. Der *Lac* bietet ergiebige Fischgründe, die als Nahrungsgrundlage für viele kleinere Siedlungen in der *Domaine des Ducs* bilden.

Les Yeux des Fées: Zwei Teiche im *Fief* Mortain. Beide haben exakt die selbe Form und gelten in der Bevölkerung als verzaubert. In der Tat sieht man auch in wolkenverhangenen Nächten die Spiegelbilder des Sterne auf dem klaren Wasser.

2.2 Die Bevölkerung

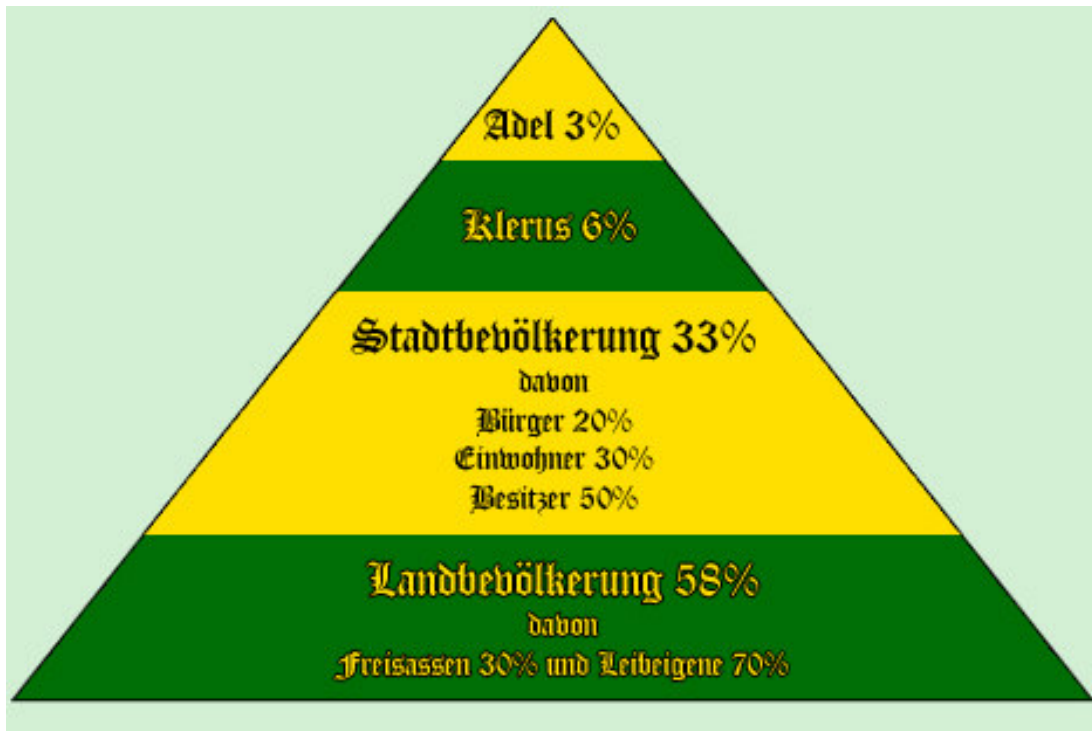
Das Vexin ist ein feudales Herzogtum. Alles Land gehört dem Herzog, der es den *Seigneurs* zur Verwaltung überlässt, die wiederum ihre Ritter mit diesem Land belehnen können. Die Bevölkerung zahlt den Lehnsherren die Steuern, die wiederum einen Teil ihrer Einnahmen den *Seigneurs* und dem Herzog als Steuern schulden. Epte, Falaise, Courelle und Rouillon haben das Stadtrecht inne und werden von den jeweiligen Stadträten verwaltet.

Das ist zumindest die Theorie. Seit dem Jahr 40 AS wurde ein großer Teil der Verwaltung von den Herzögen zentralisiert. Die Lehen wurden kleiner, Vögte und andere Beamten des Hofes gewannen zunehmend an Bedeutung. Die Macht des Adels ist zwar nach wie vor ungebrochen, aber die Einnahmen der weniger bedeutenden Ritterfamilien sind zunehmend geschwunden.

Die herzoglichen Reformen haben nichts daran geändert, daß der Adel nach wie vor das Vexin prägt. Das Rittertum wird als höchstes moralisches Gut gefeiert und in Liedern und Gedichten idealisiert.

Die *Pairs* wirken im *Parlement* für den Erhalt feudaler Traditionen, und Duc Jehan II. weiß genau, dass es seine Ritter sind, auf deren Schultern seine Macht ruht.

Nichtsdestotrotz finden viele Reformen statt. Das Bürgertum gewinnt an Reichtum und Einfluss. Die Wissenschaften blühen, Kunst und Literatur erleben einen ungeahnten Aufschwung. So kommt es, dass das Vexin manchem Ausländer widersprüchlich erscheint, da doch Tradition und Umbruch so nahe beieinander zu liegen scheinen.



2.2.1 Noblesse – Der Adel

Die Adligen sind in vielerlei Hinsicht die Grundpfeiler des Herzogtums. Im Namen des Herzogs regieren sie das Land. Sie greifen zu den Waffen, um ihr Heimat zu verteidigen. Sie bestimmen die Politik, die Lebensweise und beeinflussen die Kultur.

Der Adel ist ein reiner Geburtsadel. Es soll zwar in einigen seltenen Fällen vorgekommen sein, daß ein bürgerlicher in die Ränge des Adels aufgenommen wurde, aber diese Fälle sind so selten, daß es kaum als eine reale Chance betrachtet werden kann. Die Adelsgeschlechter haben eine lange Tradition und legen viel Wert auf Herkunft und einen aussagekräftigen Stammbaum.

An oberster Stelle der Adelshierarchie stehen der Herzog und seine Familie. Der Herzog selbst ist Souverän des Vexin, seine Frau und Brüder stehen ihm bei der Regierung des Herzogtums zur Seite. Die Herzogin ist außerdem Ehrenoberhaupt der *Église du Vexin*. Die Söhne des Herzogspaares lernen von Kindesbeinen an die Grundprinzipien von Rittertum und Herrschaft. Wenn sie alt genug sind, erhalten sie ausgedehnte Ländereien in der *Domaine des Ducs* und stehen ihrem Vater zur Seite.

Als nächste Stufe der Hierarchie stehen die *Seigneurs*. Die Herren der zwölf *Fiefs* sind die einflussreichsten Mitglieder des Adels, denn ihre Stimme wird direkt im *Parlement* gehört. Sie bekleiden oft auch wichtige Positionen, zum Beispiel als Heerführer oder Kanzler des Herzogtums.

Als nächstes folgt die Gruppe der landhaltenden Ritter. Diese Adligen halten Lehen in den Provinzen oder der *Domaine*, aus denen sie Einnahmen beziehen können. Diese Landadligen sind jeweils die ältesten Söhne der Familie. Die jüngeren haben meist nur die Wahl, als fahrende Ritter durch die Lande zu streifen, von Abenteuer zu Abenteuer oder von Turnier zu Turnier, um ihren Unterhalt zu bestreiten, oder aber sie treten in die Dienste eines *Seigneurs* oder des *Duc*.

Diese Dienstritter verpflichten sich ihrem Herrn, erhalten aber statt eines Lehens Unterkunft und Sold. Dies ist die bei weitem größte Gruppe des Adels, die auch durch den größten Ungestüm glänzt. Kampf bedeutet Ruhm, der wiederum Beute, Belohnung oder Ländereien mit sich bringt.

Den Damen adligen Geblüts ergeht es gemeinhin gleich. Sie werden vorbildlich erzogen, um eines Tages als Ehefrau eines Ritters ihr Leben zu verbringen. Sobald sie Heiratsfähig sind werden sie in die Gesellschaft eingeführt, üblicherweise am Hof, um dann als Unterpand einer politischen Verbindung verheiratet zu werden. Dennoch prägen die Damen die Gesellschaft des Herzogtums, denn der Dienst an der Dame ist Ansporn der Ritter und Thema vieler Lieder und Gedichte. Sollte jedoch eine Dame verwitwet sein, bevor ihr ältester Sohn volljährig ist, so kann sie als Regentin für ein paar Jahre alle Verwaltungsaufgaben wahr nehmen.

Es ist für die männlichen Adelspröbblinge üblich, sich zum Ritter ausbilden zu lassen. Nur wenige gehen andere Wege, zum Beispiel an der *Université des Arts*. Sollte die Berufung zum Dienst an *Sainte Sophie* offenkundig sein, so verwehrt man üblicherweise weder Sohn noch Tochter den Weg in den Dienst der Kirche.

2.2.2 Citoyens et Villes – Städte und Bürger

Auch wenn der Adel die Regierung in festen Händen hält, der Reichtum des Herzogtums liegt in seinen Städten. Falaise, Epte, Courelle und Rouillon sind Zentren für Handel, Gelehrsamkeit und Kunst. Stadträte, Gilden und Zünfte halten hier die Verwaltung in festen Händen und sind nur dem *Duc* selbst verpflichtet. Jede dieser Städte hat durch die Herzöge das Stadtrecht verliehen bekommen. Die Bewohner der Städte sind frei und ungebunden, unterliegen aber einer strengen Hierarchie, an deren Spitze die Bürger stehen, Männer und Frauen von ansehnlichem Besitz und Mitglied in einer der Zünfte, die Bürgerrechte genießen, aber auch die Bürgerpflichten erfüllen müssen. Danach folgen die sogenannten Einwohner, kleinere Handwerker, Fischer und ähnliches, die eine bestimmte Steuermenge im Jahr leisten können, aber nicht alle Rechte der Bürger genießen können. Darunter steht die graue Masse aus Tagelöhnern, Arbeitern und Bettlern, die zwar den Schutz des Gesetzes genießen, aber ansonsten weitgehend rechtlos ihr Leben fristen, das Gegenstück zu den Leibeigenen auf dem Land.

2.2.2.1 Epte – Die Stadt der Herzöge

Epte liegt an den Ufern des *Lac des Canards*, in sichtweite der Festung des Herzogs. Zwar ist die Herzogsstadt nicht so strahlend wie Falaise im Norden, aber ihre Bedeutung ist nicht zu unterschätzen. Die Stadt wird von der Nähe zum Herzog bestimmt. Viele wichtige Organe der Herrschaft haben sich hier angesiedelt, nur einen Steinwurf vom Hofgeschehen entfernt. Hier liegt die herzogliche Münze, von wo aus die unter strengen Augen gefertigten Münzen ins ganze Herzogtum gebracht werden. Schreibstuben, Kanzleien und Rechtsgelehrte prägen die Stadt.

In Epte gilt das sogenannte Epter Recht, daß nicht ganz so freizügig ist wie das ein wenig ältere Falaiser recht, aber trotzdem dem Stadtrat eine autonome Herrschaft innerhalb der Stadtgrenzen einräumt. Natürlich sind sich der Bürgermeister und die Ratsherren jederzeit der Nähe zum Herzog bewusst und überschreiten den Spielraum des Stadtrechts höchst selten.

Die Zünfte von Epte sind zwar Reich, genießen aber nicht den selben Einfluss wie die in Falaise. Epte ist ein Zentrum für feine Schmiedearbeiten aus Gold und Silber, ein Umschlagplatz für Tuche, aber eben keine Fernhandelsstadt. Zudem ist die Stadt durch die Präsenz des Erzischofs (*Archévêque*) von Epte, der traditionell ein Bruder oder Onkel des Herzogs ist, weiter in ihrem politischen Wirken beschränkt, auch wenn die Bürger sich gegen die Einflussnahme dieses kirchlichen Magnaten wehrt.

2.2.2.2 Falaise – Das Juwel an der Westsee

Ist der Hof des Herzogs auch das politische und kulturelle Zentrum des Vexin, so ist Falaise doch das wirtschaftliche Herz. Alles, was im Vexin produziert wird, wird hier verkauft. Alles, was im Vexin begehrt wird, wird hier umgeschlagen. Tagein, tagaus findet man Schiffe aus aller Herren Länder im Hafen, und allein die Einnahmen aus den Handelszöllen reichen, um jeden Adligen vor Neid erblassen zu lassen. Kein Wunder also, daß man munkelt, der Bürgermeister von Falaise sei reicher als der Herzog selbst. Es gibt sogar ein Gesetz, demzufolge sich nur der Herzog selbst nicht vor dem Bürgermeister von Falaise verneigen muss, solange dieser sich innerhalb der Stadt befindet.

Das Falaiser Recht, daß erste im Vexin verliehene Stadtrecht, gibt der Stadt einen großen Freiraum, der dem Handel zuträglich ist, gleichzeitig den reichen Zünften ein nicht unerhebliches Maß an

politischem Einfluss beschert. Die führenden Zünfte sind allesamt Handelszünfte, allen voran die Zünfte der Tuch-, Wein- und Gewürzhändler.

Die Lage an der Ivoémündung und somit an der Küste macht Falaise besonders für den Ruf des Herzogtums ungemein wichtig, ist dies doch meist der erste Ort, den ein fremder Händler oder Reisender zu sehen bekommt.

2.2.2.3 Courelle – Zentrum der Gelehrsamkeit

Nach reger Geschäftigkeit und lärmendem Treiben sucht man in Courelle vergebens. Sicher, eine Stadt bietet immer die selbe Kulisse von Geräuschen und Tagwerk, doch hier fehlen Hast und Trubel der anderen Städte. Courelle lebt von der Universität, und ohne die Universität wäre Courelle nichts mehr als ein unbedeutender Marktflecken.

Alle Handwerker und Händler der Stadt arbeiten dem enormen Bedarf der Université des Arts zu. Nahrungsmittel, Möbel, Werkzeug und Kleidung, alles wird herbei geschafft oder produziert, damit die Universität funktioniert. Gastwirte, Papierschöpfer und Gänsezüchter verdienen an Studenten und Professoren ihr täglich Brot, und mache Witwe hat sich eine goldene Nase verdient, in dem sie Räume an Studenten vermietet.

Trotzdem ist auch Courelle eine Bastion des neuen Bürgertums. Die Reichen und die Zunftherren halten die Stadt fest in ihrer Hand, gemäß des Epter Stadtrechts gegen jede Einflussnahme des Adels oder gar der Université gefeit. Hier, mitten im *Fôret Ensorcelé*, blüht das Bürgertum genauso nachhaltig wie an der Küste oder in der Herzogsstadt.

2.2.2.4 Rouillon – Die Schmiede des Vexin

Rouillon ist die kleinste Stadt im Herzogtum. Auch ist sie weniger bürgerlich geprägt, trotz der weitgehenden Privilegien, die das Falaiser Stadtrecht dem Rat verleiht. Rouillon prägt nicht der Handel, sondern das Handwerk. Bergarbeiter und Schmiede (vor allem Grob- und Waffenschmiede) bilden hier die größten Zünfte, Kaufleute siedeln sich hier nur selten an. Keine andere Stadt hängt so sehr vom guten Willen des Adels ab, und der Rat von Rouillon bemüht sich nach Kräften, das Wohlwollen des Herzogs nicht zu verlieren.

Trotzdem ist die Stadt nicht ohnmächtig dazu verdammt, dem Adel nach der Pfeife zu tanzen. Hier kontrolliert man den Erzabbau der umliegenden Cents und somit fast den gesamten Abbau von Kupfer, Eisenerz, Silber und Gold. Sollten die Schmieden der Stadt eines Tages still stehen, gäbe es keine Waffen mehr, keine Kupferkessel, keine Münzen.

2.2.3 Paysans – Die Landbevölkerung

Die Landbevölkerung gliedert sich effektiv in zwei Klassen: Die Freisassen und die Leibeigenen. Freisassen pachten ihr Land von einem Adligen und zahlen dafür einen Pachtzins, entweder in klingender Münze oder in Naturalien (letzteres ist allerdings der weitaus häufigere Fall). Sie dürfen von ihrem Grundherrn nicht zur Leistung unbezahlter Dienste heran gezogen werden.

Der weitaus größte Teil der Freisassen sind Bauern oder Viehzüchter (Schafe, Pferde oder Rinder). Nur wenige Freisassen verdienen ihren Unterhalt als Handwerker, denn die Grundherren achten sorgfältig darauf, dass die Handwerker leibeigen, und ihnen daher dienstverpflichtet, sind.

Die Leibeigenen sind an ihren Herrn gebunden. Sie dürfen ihre Scholle (das vom Herrn gepachtete Land) nicht ohne Erlaubnis des Grundherrn verlassen. Das Land wird von ihnen bestellt, und von den Erträgen schulden sie den überwiegenden Teil ihrem Herrn als *Tallage*. Zusätzlich Frondienst zu leisten, also die Felder des Herrn zu bestellen oder jede andere Form der Arbeit. Leibeigene Handwerker dienen ihren Frondienst und ihre Steuern meist in fertigen Produkten ab.

Der überwiegende Teil der Landbevölkerung ist ungebildet, nur wenige Freisassen können es sich leisten, ihre Kinder auf eine Klosterschule oder gar nur zum Dorfprediger zu schicken. Ein wohlmeinender Priester mag sich vielleicht einmal die Zeit nehmen, ihnen das Schreiben ihres Namens beizubringen, doch ansonsten sind die einfachen Menschen im Vexin Analphabeten.

Das darf man allerdings nicht mit Dummheit verwechseln: Die Bauernschläue ist eine weit gerühmte und im Adel zu weilen gefürchtete Eigenschaft. Viele Geschichten des Volkes drehen sich um schlaue Männer und Frauen, die ihren Herren oder Nachbarn ein Schnippchen geschlagen haben.

2.2.4 Handel

Vieles, was man im Herzogtum braucht, wird auch hier hergestellt. Nahrungsmittel werden auf der *Grande Plaine* angebaut, im Norden züchtet man Rinder und Schafe oder fängt Fisch. Bauholz findet sich in unüberschaubarer Menge im *Fôret Ensorcelé*, Sandstein kann man nahe der Flussniederungen abbauen. Wolle und feine Tuche, Cidre und Wein, edle Pferde (vor allem die riesigen Schlachtrösser, die *Percherons*), all das findet der Vexiner in seiner Heimat (und verkauft sie auch gerne fern davon). Der Bedarf geht aber weit darüber hinaus. Adel und Bürgertum haben einen hohen Verbrauch an Luxusgütern, die sich nicht in der Heimat beziehen lassen. Gewürze, Edelsteine, Gold und Silber gelangen über Falaise auf die Märkte des Herzogtums. Seide, Damast und Früchte aus dem fernen Süden, Marmor, kurz, alles, was man zum Leben in Reichtum braucht. Sogar so exotische Waren wie Cacao, Perlen und Pfeffer werden hin und wieder von den Schiffen abenteuerlustiger Händler getragen. Die einzige Ware, die regelmäßig und in großen Mengen eintrifft, sind Erze. Kupfer, Blei und Eisen werden zwar in den Hügeln von Lême angebaut, aber der Bedarf des Vexin kann dadurch kaum gedeckt werden. Besonders zur Herstellung von Stahl werden Unmengen von Roherz benötigt, und der Import aus allen Ländern der nördlichen Mittellande treibt den Preis zusätzlich in die Höhe. Gold und Silber finden ihren Weg nach Epte, wo die weit gerühmten Feinschmiede Schmuckstücke herstellen, die zum Teil wieder Exportiert werden und einem findigen Händler mehr einbringen, als ihn das Gold zur Herstellung gekostet hat.

Produktion, Import und Export

Heimische Produkte	Importwaren
Getreide, Gemüse, Früchte	Erz (Eisen, Kupfer, Blei)
Rind- und Hammelfleisch	Gewürze
Wein, Cidre, Bier	Seide, Damast
Rohwolle	Silber, Gold
Tuche	Südfrüchte
Bauholz, Sandstein	Marmor
Pferde, <i>Percherons</i>	Edelsteine
Silber- und Goldschmiedewerk	Luxusgüter aller Art

Der Handel ist eine der Lebensadern des Vexin, hat aber auch andere Vorzüge vorzuweisen. Zum einen ist in jedem großen Handelshafen der bekannten Welt zumindest schon einmal ein Händler aus dem Vexin gewesen. Dort kennt man des Vexin, schätzt die Waren von dort und weiß um den sicheren Wert der herzoglich geprägten Münzen.

Doch weitaus wichtiger (und profitabler) ist das Streben nach neuen Küsten, um Waren zu kaufen und zu verkaufen. Mutige Händler, die auf hohe Profite in fernen Ländern hoffen, folgen den Sternen auf der Suche nach neuen Küsten. Viele brechen auf, begleitet vom Kopfschütteln der Älteren und den guten Wünschen ihrer Lieben, um niemals zurück zu kehren. Doch diejenigen, die fündig werden, kehren mit ungezählten Reichtümern zurück und verkaufen ihre Seekarten für ein kleines Vermögen.

2.2.5 Chévalerie – Das Rittertum

Säule, Herz und Seele des Vexin ist das Rittertum. Jedes Cent wird von einem Ritter als Lehen verwaltet, jeder Seigneur, ja jeder Herzog hat den Ritterschlag empfangen. Das Band gleicher Ideale, diese Bruderschaft und Verwaltungsapparat zugleich bildende Gemeinschaft hat das Fortbestehen des Herzogtums ermöglicht und garantiert es für die Zukunft. Diese *Gens d'Armes* (bewaffnete Edelleute) sind in einem komplexen Netz aus Verpflichtungen und Abhängigkeiten verwoben. Jeder *Chévalier* hat einen Herrn, dem er entweder als Vasall oder als Hausritter dient. Vasallen erhalten von ihrem Herrn ein Lehen, für das sie dem Herrn Abgaben und Kriegsdienst schulden. Als Gegenleistung ernähren sie sich und ihre Familie aus den Einnahmen aus den Ländereien und bilden die *Campagnarde*, die Schicht Landhaltender Edelleute.

Hausritter treten in den Dienst eines Seigneurs oder des Herzogs, erhalten für ihre Dienste aber kein Lehen. Ihre Dienste werden mit Unterkunft, Verpflegung und Lohn vergolten. Im Gegensatz zu lehenshaltenden Rittern müssen Hausritter im Krieg nur samt ihres Knappen dem Herrn folgen, während ein Lehensritter zusätzlich noch eine Schar Bewaffneter ausrüsten und anführen muss.

Der Weg des Ritters folgt einem fest gefügten Lebenslauf. Ein junger Bursche von adliger Geburt wird an den Hof des Herrn oder eines Freundes gegeben, wo er zum Pagen ausgebildet wird. Er lernt Benimm, Bedienen und Umgangsformen, bis er alt genug ist, von einem Ritter als Knappe angenommen zu werden.

Entgegen der weitläufigen Meinung ist ein Knappe nicht immer in Begleitung seines Ritter unterwegs. Die Waffenausbildung findet meist für alle Knappen eines Haushalts gemeinsam statt, nur durch einen ausgewählten und verdienten Ritter geführt. Am Hofe des Herzogs zum Beispiel wird dieses Amt zur Zeit von Etienne de Maurevert bekleidet, der sich durch seine harte Schule zum Albtraum einer ganzen Knappengeneration gemacht hat.

Die Unterweisung in Tugendhaftigkeit und Verhalten findet auf Reisen statt. Der Ritter belehrt seinen Knappen über das Wesen der Ritterschaft, über Pflicht und Demut. An Höfen lehrt er ihn Umgangsformen, im Feld lernt er, auf seinen Herrn acht zu geben und sich zu behaupten.

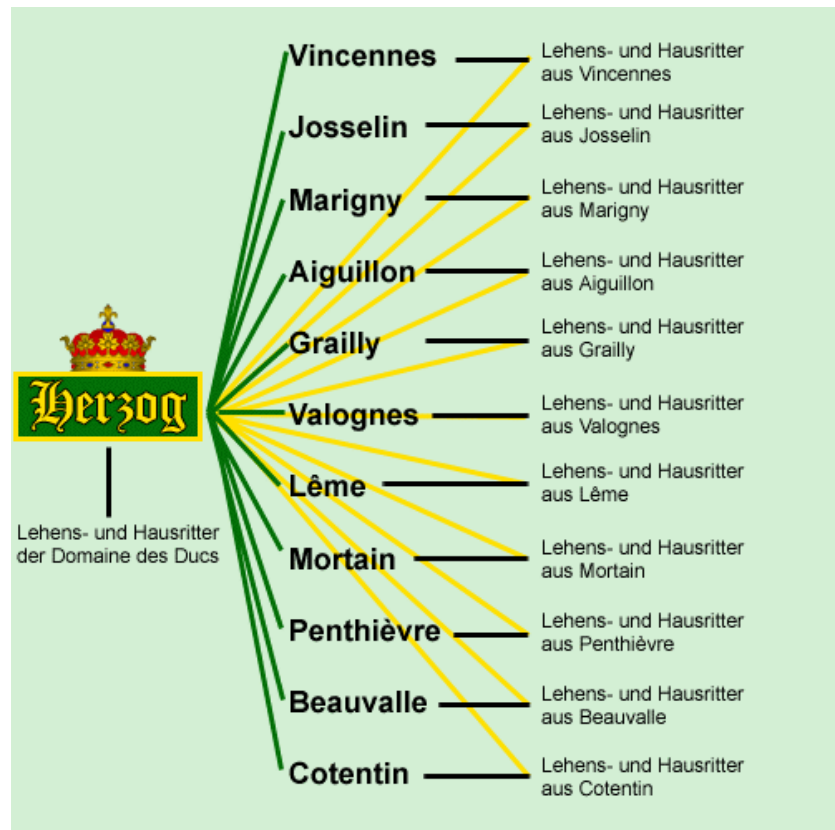
Ist der Knappe am Ende seiner Ausbildung, führt ihn sein Ritter vor den Herzog, wo er den althergebrachten Schwur leistet. Er schwört Treue, Demut und Pflichtschuldigkeit, woraufhin der Herzog ihn in die Ritterschaft des Vexin aufnimmt. Dabei schwört der Ritter als erstes dem Herzog Treue, bevor er in die Dienste eines anderen Adligen tritt. Dadurch ist gewährleistet, dass kein *Seigneur* eine unabhängige Hausmacht gegen seinen Souverän bilden kann.

Nach dem Ritterschlag führt der Weg den jungen Ritter meist von Turnier zu Turnier oder in ferne Feldzüge, um Ruhm und Reichtum zu gewinnen. Vielleicht wird er die Aufmerksamkeit eines anderen Adligen erringen und in dessen Dienste treten, vielleicht wird er das Lehen seines Vaters erben. Vielleicht wird er sein Leben der Wanderschaft, als „Fahrender Ritter“; widmen. Was auch immer er tut, er gehört nun zur angesehensten Schicht seiner Heimat, einer Schicht, die Literatur, Dichtung und Ethik des Vexin seit Jahrhunderten bestimmt hat.

2.2.6 L'Armee – Die Armee

Liegt das Herzogtum im Krieg, rufen der Herzog und seine *Pairs* ihre Vasallen zusammen. Die Hausritter und ihre Knappen versammeln sich, die Lehensritter rüsten ihr Gefolge aus (dessen Größe sich nach dem Reichtum ihres Lehens richtet), und auch die *Seigneurs* selbst stellen ein Aufgebot zusammen. An einem vorher bestimmten Ort strömen die Truppen zusammen und werden dann in den Krieg geführt.

Sammelt sich die ganze Macht des Herzogtums, können zwischen 300 und 400 Rittern anwesend sein, dazu die doppelte Zahl Knappen. Die einfachen Bewaffneten, Langbogenschützen oder



Armbrustschützen, manche auch mit Hellebarden oder Piken bewaffnet, machen nocheinmal zwischen 500 und 1000 Mann aus.

Wie man sieht, sind die herzoglichen Aufgebote sehr auf die Ritter ausgerichtet. Sie bilden den ausgebildeten, harten Kern jeder Armee. Das Fußvolk besteht zwar aus Milizen oder in einigen Fällen gar aus Berufssoldaten und Veteranen, trotzdem unterstützen sie die Ritter nur. Nur einige „professionelle“ Truppen begleiten den Heerzug.

Zunächst die *Compagnie des Archiers*, die Leibwache des Herzogs. Gut ausgebildete und ausgerüstete Bogenschützen, denen die Sicherheit ihres Herrn über ihr eigenes Leben geht. In der Schlacht findet man sie, zusammen mit den engen Freunden und Verwandten des Herzogs, meist um ihren Herrn gescharrt vor, um ihn zu schützen.

Ebenfalls besser gewappnet sind die städtischen Aufgebote. Jede Stadt schuldet dem Herzog ein größeres Kontingent gut ausgerüsteter Fußtruppen. Ein Teil davon wird als Stadtmiliz auch während Friedenszeiten ausgebildet, der Rest wird angeheuert. Söldner, Veteranen und Berufssoldaten, die sich zu den sogenannten „Freien Compagnien“ (*Compagnies francs*) zusammenfinden, um im Krieg ihr Glück zu suchen.

Haben sich die Truppen versammelt, wird die Organisation geplant. Jeder *Seigneur* führt die Truppen aus seinem *Fief* an, die sich in der Schlacht unter seiner Fahne sammeln. Die Schützen werden unter dem Befehl verdienter Ritter zusammengefasst. In der Schlacht stellen sich die verschiedenen „Fahnen“ links und rechts des Herzogs auf, die Schützen vor oder hinter der Hauptmacht. Je nach Wetter und Terrain kämpfen die Ritter beritten oder zu Fuß, wobei der abgesessene Kampf öfter angewandt wird. Der Kampf wird durch einen Pfeilhagel eingeleitet und durch den Sturm der Ritter und Fußsoldaten komplettiert. Diese Taktik hat sich als sehr effektiv bewiesen, und bereits viele Schlachten (in den diversen Bürgerkriegen) gewonnen.

2.2.7 L'Université des Arts – Die Universität in Courelle

Die Universität der Künste in Courelle ist das Zentrum der Gelehrsamkeit im Vexin, und trotz der relativen Zurückgezogenheit des Herzogtums ist die Lehre auch über die Grenzen hinaus berühmt. Das Curriculum umfasst die klassischen Fächer Grammatik, Dialektik und Rhetorik (das *Trivium*), sowie Astrologie, Arithmetik, Geometrie und Musik (das *Quadrivium*). Zusätzlich beherbergt die *Université* weitere Institute, die sich unter anderem mit Medizin, Archäologie und Architektur befassen. Außerdem befindet sich hier ein Institut, das sich gänzlich der theoretischen und angewandten Zauberei widmet.

Das Studium an der Universität ist teuer. Neben den Unterhaltskosten für das Leben in Courelle zahlt der Student eine Lehrgebühr, die, je nach Fach und Ansehen der Professoren, mehrer Silbermünzen im Jahr verschlingt. Allein deshalb stammen die meisten *Étudiants* (Studenten) aus der reichen Bürgerschicht der Städte. Adlige finden sich hier nur selten, denn die meisten männlichen Sprösslinge gehen schon früh den Weg des Rittertums, und glücklich ist das adlige Fräulein, das seinem Vater die Kosten für ein Studium abbeteln kann, dass ihr später als Ehefrau nicht viel helfen wird.

Den überwiegenden Teil der Studenten stellt die Kirche. Gelehrsamkeit ist ein hochgeschätztes Gut in allen Orden, und die Kirche lässt es sich durchaus etwas kosten, ihren vielversprechenden Nachwuchs ausbilden zu lassen. Natürlich hilft hierbei, dass fast alle Professuren durch kirchliche Amtsträger gehalten werden. Wer an eine Karriere in der kirchlichen Hierarchie denkt, kommt am Studium nicht vorbei.

Die Professoren gelten als die klügsten Denker des ganzen Herzogtums. Alle sind ehemalige Studenten, die es in hohem Alter, meist nach erfolgreichen Laufbahnen, wieder an ihre Alma Mater zurück verschlagen hat, um nun ihrerseits ihr Wissen weiter zu geben.

Das Studium selbst dauert, je nach Fach und Intensität (auch der Geldbeutel spielt eine Rolle), zwischen drei und sechs Jahren. Der Absolvent darf sich bereits nach Abschluss des Triviums *Maître* nennen, das aufbauende Quadrivium ist dafür unerheblich. Allerdings darf man erst nach erfolgreichem Abschluss des Quadriviums selbst als Professor tätig werden.

Natürlich ist Courelle auf die großen Studentenzahlen vorbereitet, und das tut auch Not. Nicht nur Unterkunft und Verpflegung sind wichtig, die Stadtwache gibt sich die größte Mühe, den ärgsten Ausschweifungen zuvor zu kommen, aber auch so landen jede Nacht genügend nahezu besinnungslose Studenten in den Zellen der Wachhäuser, statt ihren Rausch im Bett auszuschlafen.

2.2.7.1 Les Sorcières – Die Zauberer

Angeschlossen an die Universität ist das Institut für Zauberei. Im Verhältnis zu den anderen Lehrbereichen ist das Institut klein und beschaulich. Nichtsdestotrotz unterscheidet es sich gravierend vom Rest der Universität, sowohl was Studienaufbau als auch Art der Ausbildung angeht.

Anders als in anderen Teilen der bekannten Welt ist die Zauberei eine geordnete Wissenschaft. Theorie und Praxis sind eng miteinander verknüpft, und kein Absolvent der *Université* würde sich zum Handeln hinreißen lassen, solange er die zugrunde liegende Theorie nicht begreift. Die möglichen Folgen könnten zuweilen katastrophal sein, und wenn der Zauberer eines gelernt hat, dann seine Verantwortung gegenüber allen Nicht-Zauberern.

Die Bedeutung der Theorie ist sogar so wichtig, dass man Theoretische Zauberei auch studieren kann, ohne die Befähigung zur praktischen Anwendung zu haben. Diese Befähigung, die „Gabe“, ist einem verschwindend geringen Teil der Bevölkerung von Geburt an gegeben. Wer sie nicht durch sorgfältige Ausbildung schult, wird nur in wenigen Fällen je davon Gebrauch machen können. Wo die Gabe stärker ausgeprägt ist, mag früher oder später jemand aufmerksam werden. Wenn die Ausbildung bezahlt werden kann, beginnt der zukünftige Zauberer sein Studium in Courelle im Alter von 17 Jahren.

Die ersten eineinhalb Jahre sind durch die Theorie und die ersten Grundzüge des praktischen Handelns geprägt. Nach der ersten Prüfung wird der Student auf eine Studienreise geschickt, nach der ihn die nächsten zwei bis vier Jahre an der Universität erwarten.

Die praktische Zauberei ist im Vexin beinahe verpönt. Man schätzt hauptsächlich den scharfen Geist des ausgebildeten Zauberers, nicht jedoch die Befähigung der Gabe. Der Zauberer ist daher sehr zurückhaltend in seinem Handeln. Die spontane Spruchmagie lehnt er als „unsaubere Arbeit“ ab, es sei denn er hat keine Wahl. Durchdachte Rituale sind eher das *Métier* der Zunft.

Der ausgebildete Zauberer ist stolz auf seine Ausbildung. Die *Université* bietet dem scharfen Geist die bestmöglichen Bedingungen, um seine Bestimmung zu verfolgen. Deshalb rümpft der Vexiner auch gern die Nase über universitätsfern ausgebildete Zauberer, und kein Abgänger der Universität würde es sich träumen lassen, einen Lehrling auszubilden, solange er keinen offiziellen Lehrstuhl in Courelle hält. Demzufolge ist das in den Mittellanden weit verbreitete Konzept von Meister und Lehrling in der zaubernden Zunft des Herzogtums gänzlich unbekannt.

2.2.8 Die Verwaltung des Herzogtums

Das Herzogtum ist nach der klassischen Lehenspyramide gegliedert, die auch die Grundprinzipien der Verwaltung bestimmt. Alles Land gehört dem Herzog, der es an seine *Seigneurs* und Hausritter als Lehen vergibt. Die *Seigneurs* wiederum geben dieses Land als Lehen an ihre Ritter weiter. Abgaben werden an den jeweiligen Herrn gezahlt.

Traditionell haben die herzoglichen Vasallen (*Vassalaux*, sing. *Vassal*) das alleinige Recht auf die Verwaltung der Lehen. Doch sind die Herzöge in den letzten zwei Jahrhunderten nicht Willens gewesen, die Verwaltungsreformen von Pierre le Vilain zurückzunehmen oder gar zu beenden. Zwar sichert die *Grande Charte Générale* den *Seigneurs* Mitsprache im *Parlement* zu, doch herzogliche Beamte, die *Shérifs*, sind in den *Fiefs* mittlerweile für Teile der Rechtsprechung und die Erhebung bestimmter Abgaben verantwortlich. Die *Tallage* (Steuereinnahmen) des Adels ist aufgrund dessen gesunken, und so mancher Landritter muss sich sehr anstrengen, die Mittel für den Erhalt seiner Ausrüstung aufzubringen.

Die Fortführung der Verwaltungsreform ist den Herzögen jeher ein Anliegen, daß stetig voran getrieben werden soll, was im *Parlement* immer wieder zu langwierigen Debatten führt.

Von der Landvergabe des Herzogs unabhängig sind die vier Städte Epte, Falaise, Courelle und Rouillon. Diese Städte halten das Stadtrecht, also ein eigenes Gesetzeswerk, daß innerhalb der Stadtgrenzen gilt und dort vom Stadtrat und den Zünften durchgesetzt wird. Die Städte sind direkt dem Herzog zu Treue verpflichtet. Dieser darf nur im begründeten Fall in die inneren Angelegenheiten der Stadt eingreifen.

3. Geschichte und Herrscher des Vexin

Die Zeitrechnung des Herzogtums kennt zwei Epochen. *Avant Sophie* (AS) bezeichnet die Zeit, bevor die Heilige Sophie den Duc Pierre le Vilain heiratete. *Après la Reine* (AR) steht für die Zeit seit diesem freudigen Ereignis. Momentan schreibt man im Vexin das Jahr 215 AR (das reale Jahr 2005 entspricht also 215 AR).

Die frühe Geschichte:

Über die Anfänge des Herzogtums ist wenig bekannt. Fest steht nur, daß die Vorfahren der Vexins die Küste erreichten und sich nahe der heutigen Stadt Falaise nieder ließen. Durch den Kontakt mit den Ureinwohnern, insbesondere aus dem *Forêt Ensorcelé*, nahmen die Vexins die lokale Naturreligion an, die vom Glauben an Feen und Waldgeister geprägt war.

Mit der Ausdehnung der Vexins nahm auch die Nutzung des Landes zu. Verwaltungen wurden geschaffen, verworfen und reformiert. Die frühen Vorläufer der Herzöge hielten ihre Edlen fest beisammen, die im Gegenzug für sie das Land verwalteten. Bereits damals scheint es das heutige Epte gegeben zu haben. Hier errichteten die Herzöge ihren festen Sitz.

Kunst und Kultur blühten im Vexin ebenso wie der Handel. Einflüsse aus Übersee nahmen Einfluss auf die Kultur, während Konflikte im Inneren und Bedrohungen von Außen den Adel stählten. Als Höhepunkt der kulturellen Entwicklung erhob sich um ca. 200 AS das feudale Rittertum als kämpfende Klasse. Die Ritter idealisierten sich selbst, wurden in Literatur und Musik als Helden besungen und gefeiert. Das goldene Zeitalter der Ritterschaft begann einige Generationen vor dem Zeitenwechsel.

Doch auch die ritterlichen Tugenden konnten einen Wandel im Herzogtum nicht verhindern. Duc Henri riss im Jahr 40 AS die Verwaltung an sich, ohne das der Adel sich dem widersetzen konnte. Die Ritter waren mit einem Mal aus der Politik des Herzogtums ausgeschlossen. Mit Henris Enkel Pierre schien endgültig das Ende der goldenen Zeit gekommen zu sein. Pierre, den alle nur „le Vilain“ nannten, beutete das Land rücksichtslos aus, um seine Verschwendungssucht und seine Günstlinge zu finanzieren.

0-21 AR: Pierre le Vilain und Beatrice Sophie de Caronne – Sainte Sophie:

Doch als Pierre le Vilain die junge Beatrice Sophie heiratete, sollte das Goldene Zeitalter für das Vexin erst beginnen. Die Heilige Sophie und ihr Leben sollten dem Adel Stolz und dem Volk Mut geben, ebenso wie sie die Zeitenwende einleitete. Das Leben der Heiligen Sophie ist in Kapitel 4 „Die Religion“ genau beschrieben.

Ihr wirken sollte das Vexin nachhaltig beeinflussen und auf lange Sicht eine heilende und einigende Wirkung auf das Land haben. Mit ihr begann eine Renaissance der goldenen Jahre, einige sagen gar, daß das Vexin eine neue Blütezeit durchlebte.

Am Anfang ihres Wirkens jedoch steht der wohl meistgehasste Herzog in der Geschichte des Vexin: Pierre le Vilain. Duc Pierre setzte das Werk seines Großvaters Henri entschlossen und rücksichtslos fort. Herzogliche Beamten und Vögte verwalteten das Land, die Steuern wurden direkt an die Schatzmeisterei in Epte weitergegeben. Die kleinadligen Ritterfamilien wurden somit ihrer Existenzgrundlage beraubt.

Anders als in der Vergangenheit schloss sich der Adel nicht gegen diese Bedrohung zusammen, sondern sah ohnmächtig zu. Wer zu protestieren wagte, fand sich schnell in den Kerkern von *Château d'Epte* weder, was dem Spitznamen *Le Chenil* eine morbide Doppeldeutigkeit einbrachte. Selbst die *Seigneurs* wagten es nicht, gegen Pierre aufzubegehren. Das *Parlement* hatte schon drei Jahrzehnte lang nicht getagt, die *Pairs* waren aus der Politik ausgeschlossen.

Da einfach Volk traf Pierres Willkür ungleich härter. Die hohen Abgaben wurden unerbittlich eingetrieben. Wer seine *Tallage* nicht zahlen konnte, fand sich schnell am Pranger wieder. Viele verschwanden einfach in den Kerkern der Vogteien. Die Wälder wurden zum Versteck der vertriebenen, die ihr Dasein als Gesetzlose fristen mussten. Wilderei war an der Tagesordnung.

Im Jahre 1 AS erhoben sich die Bauern von Cotentin schließlich gegen ihre Unterdrücker. Vögte wurden auf offener Straße überfallen und zu Tode geprügelt. Die ansässigen Ritter handelten nur zögerlich, viele konnten die Gründe für den Aufstand verstehen. Außerdem richtete sich der Volkszorn beinahe ausschließlich gegen die Beamten des Herzogs.

Als Duc Pierre vom Aufstand in Cotentin hörte, handelte er weniger zögerlich. Er entsandte seine Leibgarde, die *Compagnie des Archiers*, um der *Défense*, wie die Bauern ihre Erhebung nannten, zu beenden. Die Niederschlagung war ein wahres Massaker. Ein Augenzeuge schrieb später: „...Und wahrlich, in den Augen der Soldaten standen Tränen der Scham...“

Nachdem die *Défense* blutig beendet war, setzten die herzoglichen Vögte ihre

Ducs et Duchesses du Vexin – Die Herzöge seit dem Zeitenwechsel:

Jahr AR	Herzog	Herzogin
0-21	Pierre le Vilain	Beatrice Sophie de Caronne (†22)
21-45	Jean-Pierre	Léonie Jeanne de Josselin (†24) Catherine de Lême (†43)
46-55	Louis le Beau	Jehanne de Grailly „Sans Terre“
55-57	Jehanne „Sans Terre“ (de Grailly) (†58)	
57-82	Bertrand Richard le pêtit Fils	Lucille de Penthièvre (†67) Sophie Marie de Vincennes (†77)
83-101	Guillaume Sophie	Valérie de Bon-Ame (†100)
101-118	Jehan le Saint-Duc	Caroline Louise d'Aiguillon (†109)
119-124	Alexandre Sophie de Cotentin	
124-137	Pouvoir des Pairs	
137-156	Olivier le Just	Hélène de Brassy (†158)
156-181	Robert le Gros	Jeanette de Mortain (†159) Valérie de Cotentin (†178)
181-199	Xaviér	Antoinette Sophie de Venaissin (†202)
200-214	Richard le Petit	Beatrice Lucille de Pizanne
214	Jehan II.	

Die Geschichte seit dem Jahr 0 AR:

Jahr AR	Ereignis
0	Heirat zwischen Duc Pierre le Vilain und Beatrice Sophie de Caronne
1	Die Herzogin verteilt erstmals Almosen unter den Armen von Epte
3	Das Grosse Feuer von Epte
4	Das erste Wunder: Sophie speist alle Armen von Epte aus ihrem Brotbeutel
6	Der Duc lässt Seigneur Thierry de Josselin grundlos einsperren und hinrichten
7	Das zweite Wunder:
55	Louis le Beau stirbt. Die Duchesse Jehanne erklärt öffentlich, ihr Sohn Bertrand Richard sei ein Bastard und erhebt sich zur Herrscherin über das Vexin. Die Seigneurs schlagen sich geschlossen auf Bertrands Seite, aber weite Teile des Niederadels schließen sich Duchesse Jehanne an. Mit der Schlacht bei Barénne beginnt der Bürgerkrieg.
56	Die Schlachten bei Reinon, Poitis und Sévers bringen keine Entscheidung. Erst im Herbst gelingt Bertrand durch die Einnahme von Falaise ein schwerer Schlag gegen seine Mutter.
57	Bei Barénne treffen die Heere erneut aufeinander. Jehanne, die man mittlerweile „Sans Terre“ betitelt, unterliegt und flieht nach Epte. Im Sommer muss die Hauptstadt Bertrand die Tore öffnen. Die Seigneurs verlangen von Bertrand die Unterzeichnung der <i>Grande Charte des Libertés</i> , die das <i>Parlement</i> und somit die Mitsprache der Pairs festschreibt. Im Winter wird Bertrand Richard le Pêtit Fils zum Duc ernannt.
58	Die Pairs erheben schwere Vorwürfe gegen Jehanne Sans Terre. Sie wird als Verräterin hingerichtet, ebenso ihr Bruder, der während ihrer Herrschaft ihr Liebhaber war. Dieses Verhältnis wird als <i>Grande Honte</i> , als die „Große Schande“, bekannt.
61	Vier Jahre nach dem Bürgerkrieg herrschen immer noch Armut und Hunger.

- Sporadische Unruhen unter den Leibeigenen werden blutig niedergeschlagen.
- 65 Die Bauern der *Fiefs Vincennes*, Josselin und Marigny erheben sich und schließen sich zusammen. Die Leibeigenen, die im Volksmund nur „Jacques“ genannt werden, beginnen einen Aufstand, der im Jahr
- 66 auch die *Fiefs der Grande Plaine* erreicht. Der Aufstand, der als *Jacquerie* in die Geschichte eingeht, kann erst im Frühjahr
- 68 bei Roussart niedergeschlagen werden.

4. Tradition

4.1 Recht und Gesetz

4.1.1 Lehensrecht

4.1.2 Herzogsrecht

4.2 Das Leben im Vexin

4.2.1 Alltag des Adels

4.2.2 Alltag des Klerus

4.2.3 Alltag der Bürger

4.2.4 Alltag der Leibeigenen

4.3 Traditionen

4.3.1 Geburt

4.3.2 Ehe

4.3.3 Tod

4.3.4 Feenglaube

4.3.5 Religion

4.3.6 Feste und Feiern

4.4 Kleidung und Besitz

5. Religion

Die Bevölkerung des Vexins ist im Glauben an *Sainte Sophie* vereint. Als Beatrice Sophie im Jahre 0 AR den Duc Pierre le Vilain ehelichte, begann sie allein durch Willensstärke und Großmut die dunklen Tage für das einfache Volk zu erhellen. Sophie verteilte Almosen, ließ Hospitäler einrichten und nahm wieder und wieder den Zorn ihres Gatten auf sich, um das Los der *Servages* zu erleichtern. Dem Adel war sie ein strahlendes Leitbild an Kultur und Etikette. Ihre Tugendhaftigkeit wurde selbst von den böartigsten Spöttern unter Duc Pierres Höflingen nicht angezweifelt. Wie niemand sonst verstand sie es, die Launen des Ducs zu beherrschen. Beizeiten gelang es ihr sogar, den egozentrischen Duc derartig sanft zu stimmen, daß er auf die Ratschläge seiner *Pairs* hörte.

5.1 Beatrice Sophie de Caronne

Beatrice Sophie de Caronne wurde als Tochter eines einfachen Lehensritters aus dem *Fief Aiguillon* geboren. Der *Canon Sophie* berichtet im Werk „Das Leben der Heiligen“ von einer ruhigen und beschaulichen Kindheit, die nicht gewöhnlicher hätte verlaufen können. Neben allen Tugenden und Fertigkeiten, die man von einer jungen Edeldame erwartete, erhielt das Mädchen nur eine rigide moralische Ausbildung durch ihre Mutter auf den Weg.

Letztlich war es das Schicksal, die Vorsehung, die Sophie den Weg des Herzogs Pierre le Vilain kreuzen ließ. Auf einer Reise durch Aiguillon begegnete der Herzog dem Mädchen, daß mit ihrem Gefolge auf dem Weg zum Markt war. Von der weit gerühmten Schönheit der Heiligen gefesselt,

unterbrach der Herzog seinen Weg, um zu erfahren, wer sie war. Schließlich ließ Pierre jeglichen Gedanken an eine politisch vorteilhafte Heirat fallen und nahm sich die junge Dame de Caronne zur Frau.

Die Heirat fand im Mai des Jahres statt, daß spätere Chronisten als das Jahr 0 AR bezeichnen sollten. Sophie de Caronne war gerade 15 oder 16 Jahre alt, als sie zur mächtigsten Frau des Herzogtums, aber auch zur Gemahlin des meistgehassten Herzogs aller Zeiten, wurde.

Schnell verstummten Spötter und Neider. Die junge Herzogin war ein Musterbeispiel an Etikette und höfischer Tugend. Selbst die bittersten Feinde des Herzogs konnten diese Qualitäten nicht leugnen. War die minnigliche Dichtkunst auch in den Zeiten vor der Herzogin eine blühende Kunst gewesen, so inspirierte Sophie du Vexin eine neue Welle von Liedern und Gedichten. Allein ihre Anwesenheit am Hofe ließ das Herzogtum wieder zu einem freundlicheren Ort werden.

Doch über alles gerühmt waren Mildtätigkeit und Geduld Sophies. Wer arm war, konnte ihrer Freigiebigkeit über jedes höfische Maß hinaus sicher sein. Wer sich ihr verschloß, wurde geduldig, aber zielstrebig, bewegt, seine Haltung zu ändern. Nicht zuletzt Herzog Pierre konnte seiner Gemahlin in vielen Dingen nichts abschlagen. Seine Willkür wurde weniger unerträglich, zu manchen Zeiten holte er gar den Rat seiner *Seigneurs* ein.

Dann begannen die Wunder. Im Jahre 7 AR brannte im Grossen Feuer von Epte ein grosser Teil der Stadt nieder. Um die Besitzlosen und Leidenden besorgt, ging die Herzogin in die Stadt hinab und begann, Brot auszugeben. Ein einziger Brotbeutel aus Leinen hing an ihrer Seite, doch schien das Brot darin nie auszugehen. Einen ganzen Tag lang speiste sie die Menschen aus diesem einen, kleinen Beutel.

Konnten Zweifler für das erste Wunder noch ausflüchte finden, verstummten sie doch im Jahre 10 AR. Auf einer Reise nach Falaise besuchte die Herzogin ein Waisenhaus. Die Kinder lebten dort in solcher Armut, daß nicht einmal für die einfachsten Speisen bezahlt werden konnte. Vom Leid der Kinder bewegt, ging Sophie du Vexin in den Garten des Hauses, in dem ein einzelner Apfelbaum stand, kahl und verdorrt. Nachdem sie aber den Baum berührt und mit ihren Tränen benetzt hatte, begann der tote Baum zu blühen, die Blüten wuchsen in kurzer Zeit zu Äpfeln aus, von denen die Kinder gespeist wurden.

Wiederum zwei Jahre später, im Jahre 12 AR, besuchte das herzogliche Paar Courelle. Bei einem Empfang der *Université des Arts* weigerte sich die Herzogin, an der Seite des Vorstehers zu speisen. Sie könne nicht, sagte sie, mit jemandem speisen, der so viele Mätressen aushalte, das er nicht alle in einer Woche sehen könne. Wütend schickte der Herzog seine Gemahlin fort, aber bevor sie ging, prophezeite sie, der Maître werde binnen einer Woche streben, wenn er seinen Lebenswandel nicht ändere. Lachend tat man die Prophezeiung ab. Doch eine Woche später traf den Magister in einem Hurenhaus in Courelle der Schlag.

Im Jahre 17 AR traf die Entourage des Herzogs im Marktflecken Vassin, gelegen im *Fief* Beauvalle, einen Bettler, der vor Durst fast umkam. Wieder zog die Herzogin den Zorn ihres Gemahls auf sich, indem sie anhalten ließ, um den alten Mann zum Brunnen zu führen. Ein Bewohner des Dorfes sprach, daß der Brunnen seit einem Jahr trocken liege, und man dort kein Wasser mehr finden werde. Doch die Herzogin hieß ihn, den Eimer hinab zu lassen. Tatsächlich war der Eimer mit Wasser gefüllt, als man ihn wieder herauf zog.

Das letzte Wunder ereignete sich im Jahre 21 AR. Das Frühjahrsturnier in Epte wurde vom Herzog ausgerichtet, der selbst in die Schranken reiten wollte. Die Herzogin, erbost durch die Zügellosigkeit ihres Gemahls und durch die wachsende Willkür im Alter, prophezeit, daß der Herzog am zweiten Tag des Turniers sterben werde, sollte er nicht die Krone seinem Sohn Jean-Pierre übergeben. Pierre tat die Drohung lachend ab. Am zweiten Turniertag drang eine Lanze durch das Visier des Herzogs und durchbohrte sein Auge. Herzog Pierre war tot, bevor er den Boden berührte.

Die Herzogin verlebte ihre letzten Monate als Herzogin Mutter und organisierte die Krönung ihres Sohnes Jean-Pierre. Nur wenige Wochen nach den Zeremonien starb die Herzogin im Alter von 38 Jahren friedlich in Epte.

5.2 Sainte Sophie und die Verkündigung

Schon zu Lebzeiten wurde Beatrice Sophie von der einfachen Bevölkerung verehrt. Es war nicht unüblich, sich Bildnisse der Herzogin über Bett oder Tür zu hängen, um ihren Schutz zu erwirken. Spätestens im Jahr 15 AR hatte dieser Brauch die gesamte Landbevölkerung und einen Großteil der

Bevölkerung in den Städten erreicht. Das Wunder des versiegten Brunnens von Vassin im Jahre 17 AR ließ den Volksglauben endgültig auch auf den Adel übergreifen, waren doch viele Adlige aus dem Gefolge des Herzogspaares Augenzeugen. Als Sophie im Jahre 22 AR verstarb, war die Verehrung ihrer Person bereits in die Überzeugung umgeschlagen, sie sei eine leibhaftige Heilige gewesen.

Der Tod konnte der Verehrung der Herzogin kein Ende setzen. Nach ihrer Beisetzung mehrten sich die Erzählungen extatischer Verehrer, man habe die Heilige gesehen. Viele dieser Geschichten schienen wirr und entbehrten jeder Grundlage, oft sollte die Heilige auch an mehreren Orten zugleich erschienen sein. Der Zweifel wurde zur Gewissheit, als in den Jahren 23 und 24 AR vier Erscheinungen besondere Aufmerksamkeit erregten. Die Heilige Sophie erschien vier Menschen in kurzer Folge, und jedem von ihnen trug sie auf, einen Teil ihres Lebenswerkes für die Nachwelt festzuhalten. Diese vier Menschen waren *Michel le Chevalier* („der Ritter“), *Etienne le Jacque* („der Bauer“), *Simone la Prêtresse* („die Priesterin“) und *Léonie la Fille* („das Mädchen“).

Jedem dieser vier Menschen diktierte die Heilige eines der vier Bücher, die heute den *Canon Sophie*, die heilige Schrift der *Église du Vexin*, bilden. Um so bedeutender wogen die Schriften, da zwei der Empfänger der Worte nicht zu schreiben wussten, aber dennoch die Schriften eigenhändig auf Pergament brachten. Die vier Erleuchteten sind heute als die *Quatre Sachants*, die Vier Wissenden, bekannt.

Der *Canon Sophie*, der zur Grundlage der Kirchengründung werden sollte, besteht aus den vier Büchern „Über die Beschaffenheit der Welt“ von Léonie la Fille, „Das Leben der Heiligen“ von Etienne le Jacque, dem Werk „Briefe und Gleichnisse“ von Simone la Prêtresse und schließlich „Sprüche und Weisheiten“ von Michel le Chevalier.

5.3 Die Lehre der Heiligen

Die Schriften der vier *Sachants* lehren die Grundlagen eines tugendhaften Lebens im Sinne der Heiligen. Dabei winkt aber nicht, wie in vielen anderen Religionen, im Jenseits eine Strafe für die Sünder. Anders als viele andere Religionen verspricht die Lehre der Heiligen Sophie keine immerwährende Erlösung oder himmlisches Heil. Die Lehre besagt, dass jeder sein Leben lang danach streben soll, die Welt für alle ein wenig besser zu gestalten. Als Belohnung winkt dem Helfenden nicht nur die Freude über sein Tun, sondern auch die Wertschätzung seiner Mitmenschen.

Diese Wertschätzung ist auch wesentlicher Teil der Lehre vom Tod. Wenn der Körper vergeht, wird die Seele an den Taten des Lebens gemessen werden. Ist sie voll des Guten und nahezu ohne Sünde, so geht sie in den Schoß der Heiligen ein, wo sie in ewiger Glückseligkeit verharrt. Die Sündige Seele geht in eine ewige Leere ohne jede Hoffnung ein, wo sie für alle Zeiten darben soll. Die Reinheit der Seele lässt sich im Diesseits an der Erinnerung der Menschen bemessen. Je mehr Menschen dem Verstorbenen nachtrauern oder ihm im Guten gedenken, desto sicherer ist ihm ein Platz bei der Heiligen. Schlussendlich soll auch die Heilige selbst in den Geist der Menschen blicken, um über die Seelen zu befinden.

Sainte Sophie lehrt in ihren Schriften, daß der Mensch sieben Tugenden besitzen soll, um das Paradies auf Erden zu erschaffen. Die sieben Tugenden der Heiligen sind:

Milde, denn der Barmherzige erleichtert allen ihr Los, die weniger haben als er selbst und hilft denen, die der Hilfe bedürfen.

Freigiebigkeit, denn wer großzügig mit seinen Mitmenschen ist, wird ebenfalls Freigiebigkeit erfahren und zerfrisst sein Herz nicht mit Geiz und Neid.

Leidenschaft, denn ein Mensch, der nicht mit ganzem Herzen bei seinem Tun weilt, wird jede Hürde auf seinem Weg überwinden.

Gerechtigkeit, denn wer Unrecht mit Recht vergilt und dem Ungerechten Furcht in die Knochen jagt, wird das Unrecht aus den Herzen verbannen können.

Aufrichtigkeit, denn das Licht der Wahrheit muß jeden Tag aufs neue getragen werden, um die Schatten aus Lüge und Unwissenheit zu vertreiben.

Fleiß, denn wer sich dem Müßiggang hingibt und Arbeit in Verzug geraten lässt, öffnet dem Verfall und dem Niedergang Tür und Tor.

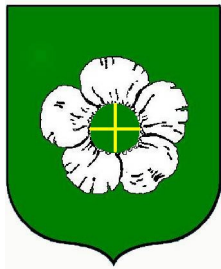
Zuletzt, aber trotzdem die grösste der Tugenden, ist die Treue. Treue hält die Menschen zusammen und verbindet sie über alle Maßen.

Den sieben Tugenden stehen die sieben Sünden direkt gegenüber, die da sind Geiz, Gnadenlosigkeit, Gleichgültigkeit, Ungerechtigkeit, Lüge, Faulheit und Verrat. Wer den Weg der Sünde beschreitet, dessen Seele wird im Leben verkümmern, und fern jeder Freude ist das Leben auf dem falschen Pfad. Paradoxaerweise ist der Glaube an die Heilige Sophie nicht durch den Glauben an einen Gott untermauert. Götter nehmen im Glaubensbild der Bevölkerung wenn überhaupt nur eine kleine Bedeutung an. Man verlässt sich auf die Heilige Sophie, die ja immerhin die Schutzheilige des Vexin ist. Von welchem Gott/welchen Göttern ihre Kraft kommt, ist für die Bewohner des Herzogtums irrelevant, solange *Sainte Sophie* über das Vexin wacht.

Andere Religionen werden etwas mitleidig betrachtet. Diese verlassen sich auf allmächtige, aber gleichgültige Götter, nicht auf eine sanftmütige Mutterfigur, die sich eigens für das Wohl des Vexin verantwortlich fühlt. Man kann sich aber mit anderen Religionen identifizieren, sofern diese die selben Ideale vertreten (Gerechtigkeit, Barmherzigkeit, Mildtätigkeit, etc.).

Symbolik und Zahlenmystik:

Das Symbol der Kirche ist die Apfelblüte mit fünf Blättern. Die Apfelblüte steht für das zweite Wunder, den Apfelbaum von Falaise. Die fünf Blätter stehen für die *Cinq Miracles*, die Fünf Wunder der Heiligen Sophie. In der Mitte der Blüte liegt ein grüner Kreis mit einem goldenen Kreuz darauf.



Ein anderes Symbol der Kirche ist das Kreuz. Im Gegensatz zur Blüte wird das Kreuz aber nicht als offenes Symbol verwendet, sondern ist ein heraldisches Beiszeichen in diversen Wappen (natürlich besonders kirchlichen Wappen), und wird oft in Ornamenten in Architektur und Illumination eingesetzt.

Zuletzt wird die heraldische Fleur-de-lis verwendet, die in der Heraldik für Reinheit steht. Auch die Fleur-de-lis wird nicht als direktes Glaubenssymbol verstanden, sondern als Zeichen der Verbundenheit zwischen der Kirche und dem

Herzogtum, oder der Heiligen Sophie und den Menschen im Vexin.

Die kirchliche Zahlenmystik bestimmt einige Nummern, die aus der kirchlichen Lehre errechnet werden. Diese Zahlen sollen Glück und das Wohlwollen der Heiligen bringen. Vor wichtigen Ereignissen versuchen sehr gläubige Menschen oder die Kirchenoberen, die Zahlen in ein Unterfangen einzubringen, um sich der Segnung durch *Sainte Sophie* sicher zu sein.

Als erste Zahl gilt die **2**. Die Heilige hat zwei Aspekte, *Sainte Mère* und *Sainte Reine*. Die heiligste der Zahlen aber ist die **4**, die aus zwei mal zwei gebildet wird. Zwei Balken bilden die vier Enden des Kreuzes, vier *Superieurs* stehen den vier Orden vor. Die **5** steht für die fünf Wunder und die fünf Blätter der Apfelblüte. Die vier *Superieurs* und die Herzogin bilden Zusammen das Konzil der Kirche. Zuletzt die **7**, die die sieben Tugenden vertritt. Das kirchliche Konzil zusammen mit den beiden Erzbischöfen besteht aus sieben Personen. Die 14 Tugenden der Ritterschaft sind zwei mal sieben.

Insgesamt wird die Zahlenmystik von vielen Menschen eher belächelt als ernst genommen. Aber in traditionsverbundenen Teilen der Kirche und in sehr gläubigen Bevölkerungsgruppen spielen diese Zahlen eine grosse Rolle. So wird zum Beispiel ein gläubiger Bauer sein Feld mit Zwei Ochsen pflügen und mit vier Helfern zur Aussaat gehen.

5.3.1 Sainte Reine

Der Aspekt der *Sainte Reine* (etwa „Geheiligte Herzogin“) findet vor allem im Adel und Bürgertum Anklang. Zu Lebzeiten war *Sainte Sophie* eine Herzogin mit vorbildlichen Qualitäten: Gerecht, aufrichtig und arbeitsam. Diese drei Tugenden finden sich auch in der Anrufung der *Sainte Reine* wieder.

Man strebt danach, gerecht zu sein, denn Gerechtigkeit erhält das Vertrauen zwischen Adel und Volk, ohne welches es das Herzogtum nicht geben könnte. Man ist Aufrichtig, denn nur auf der Wahrheit kann man ein festes Fundament errichten. Die Lüge ist die Wurzel allen Übels. Und schließlich ist man arbeitsam und strebt immer danach, durch seinen Fleiß die Welt zu ändern. Dazu gehört auch, daß man eine einmal angefangene Arbeit auch zu Ende bringt.

Bildlich wird *Sainte Sophie* in dieser Ausprägung meist als junge Frau mit offenem Haar und einer goldenen Krone dargestellt.

5.3.2 Sainte Mère

Sainte Mère („Geheiligte Mutter“) ist der am weitesten bekannte und verehrte Aspekt von *Sainte Sophie*. Gerade in der einfachen Bevölkerung auf dem Lande, aber auch bei den Arbeitern und Tagelöhnern der Städte, finden die ihr zugeschriebenen Tugenden großen Zuspruch: Milde, Freigiebigkeit und Leidenschaft.

Freigiebigkeit hält das Gefüge des Herzogtums zusammen, denn nur wer vergeben kann verhindert, daß es im Streit versinkt. Milde ist die Tugend, die den Armen Hoffnung gibt und den Geist des Großzügigen von Geiz und Gier befreit. Leidenschaft schließlich ist der Schlüssel zu Größe und Erfolg.

Sainte Mère wird in Bildnissen meist als Frau verschiedenen Alters gezeigt, die ihr Haar sittsam unter einem Schleier verborgen hält.

5.4 Die Église du Vexin

Schon im Jahre 23 AR begannen sich Gläubige zu einer kirchlichen Gemeinschaft zusammen zu schließen. In den Jahren 23 und 24 AR entsandten die Codizes der Orden der *Sainte Mère* und der *Sainte Reine*. Die ursprünglichen Verfasser der Codizes sind nicht bekannt.

Die beiden Gemeinschaften standen sich zunächst erbittert gegenüber, jede mit dem Anspruch, den Glauben allein zu vertreten. Schließlich, im Jahre 25 AR, kamen die führenden Mitglieder beider Orden auf dem Konzil von Lorraine zusammen. Hier war der Grosse Augenblick eines Mannes, der die Kirche in den frühen Jahren prägen sollte. Bernhard de Clairesyieux stand vor den streitenden Parteien auf und beschwor seine Brüder und Schwestern im Glauben, sich zusammen zu schließen, um das Andenken der Heiligen zu bewahren und zu begleiten. Er schlug eine Reform der bestehenden Codizes vor, um die Orden in klösterliche Gemeinschaften umzuwandeln. Sein Ansinnen hatte Erfolg, und im September des Jahres 25 AR wurde in Epte nahe der herzoglichen Grablege die *Église du Vexin* gegründet.

Über die Jahre wurde die kirchliche Verwaltung aufgeteilt und verbessert. Priester übernahmen Gemeinden, Bischöfe ihre Bistümer und schließlich wurden die Erzbistümer gebildet, um den wachsenden Apparat der Verwaltung zu kontrollieren. Klöster wurden gegründet und ausgebaut, Mönche und Nonnendränkten an die Universität von Courelle. Es dauerte nicht lange, bis die Kirche aus der herzoglichen Politik nicht mehr wegzudenken war.

Der Besitzstreit im Jahre 56 AR brachte der wachsenden Kirche eine Debatte über kirchlichen Besitz. Als Führer der neuen Bewegung schrieb Thibault d'Açin, daß die Kirche nicht Besitz horten sollte, sondern allen Reichtum für die Armen aufbringen sollte. Wurde der Streit zunächst erbittert geführt, entschied das Konzil der Bischöfe aber, sich nicht der Verfolgung dieser Häresie zu widmen, auch bedingt durch den zu dieser Zeit tobenden Erbfolgestreit zwischen Herzogin Jehanne „Sans Terre“ und ihrem Sohn Bertrand Richard, sondern die ungehorsamen Brüder im Schoß der Kirche zu halten. Im Jahre 58 AR wurde deshalb mit Zustimmung der Synode der *Ordre de la Robe Dechiré* als Bettelorden in die Kirche aufgenommen.

Schon im nächsten Jahr, 59 AR, wurde auch die Bewegung der „Unsere Hoffnung“ unter dem Mönch Christophe Dalbrêt als *Ordre des Nos Esperances* aufgenommen und deren Regel kanonisiert. Die folgenden Verteilungsstreitereien um Einfluß und Aufgabengebiete schwächte die Kirche vorübergehend, aber spätestens seit den Jahren 76/77 AR war die Gründung der Kirche in ihrer heutigen Form abgeschlossen.

Heute ist die Kirche in allen Teilen des Herzogtums vertreten und sorgt für die seelischen Bedürfnisse von Volk und Adel. Kirchen und Kathedralen erheben sich über den Städten, und viele Weiler nennen zumindest eine kleine Holzkirche ihr eigen oder können deren Glocken aus dem Nachbarort hören. Bischöfe und Erzbischöfe, sowie die *Superieurs* der vier Orden, sind mächtige Kirchenfürstern, die Land und Einfluß besitzen.

Niemand im Herzogtum kann wichtige Entscheidungen an der Kirche vorbei treffen, wenn die Kirche es nicht wünscht.

5.4.1 Die Orden

Die Orden bilden zusammen das Fundament der *Église du Vexin*. Dabei ist allerdings jeder Orden für sich relativ autark, sowohl in Ausrichtung als auch in Verwaltungsfragen. Jeder der Orden betont einen der Aspekte der Heiligen und hat sich der Wahrung und Verbreitung der Glaubenslehre verschrieben.

Auch wenn die verschiedenen Schwerpunkte die Orden scheinbar trennen, verbindet sie alle der gemeinsame Glaube. So wird zum Beispiel auch ein Bettelmönch vom *Ordre de la Robe Dechiré* an der Tafel eines reichen Bischofs speisen, ohne sich auf tiefgreifende theologische Dispute einzulassen. Er wird vielleicht förmlich und zurückhaltend sein, aber keinen offenen Streit beginnen.

Zuweilen kommt es in den Rängen der Orden aber zu tiefgreifenden Streitigkeiten, zum Beispiel über Ämterverteilungen oder verschiedene Auslegungen des *Canon Sophie*. Allerdings haben die Kirchenoberen ein Auge darauf, diese Dispute nicht über alle Maßen wachsen zu lassen und lösen eventuelle Probleme schnell und intern.

Einmischungen in die Kirchenpolitik sehen die Orden und das *Conseil d'Église* nicht gerne. Die Eigenständige Ämterbesetzung wurde im Jahre 57 AR durch die *Grande Charte des Libertés* von Herzog Bertrand Richard festgeschrieben, und auf dieses Recht der Selbstverwaltung achtet die Kirche sehr genau. Zwar kann weltlicher Einfluß eine kirchliche Karriere beschleunigen, allerdings wendet sich die Kirche geschlossen gegen jeden, der auf zu plumpe Weise versucht, in interne Abläufe einzugreifen.

5.4.1.1 Ordre de la Sainte Reine

Der *Ordre de la Sainte Reine* ist in Regel und Codex auf den Aspekt der *Sainte Reine* ausgerichtet. Die Tugenden Gerechtigkeit, Aufrichtigkeit und Fleiß werden von den Brüdern des Ordens gepredigt. In seiner Funktion ist der Orden eine herrschaftsstützende Einrichtung. Gerechtigkeit erfordert Richter, jeder soll die Arbeit tun, die ihm zugeordnet ist. Der Ritter kämpft, der Mönch betet, der Bauer arbeitet. So ist die Welt beschaffen, so steht es im *Canon Sophie*.

Die Anhängerschaft des Ordens besteht dann auch eher aus Adligen und reichen Bürgern, selten auch aus reichen Freisassen. Entsprechend hält der Orden recht großzügige Ländereien, denn viele Adlige stiften Land oder geben dieses als Bezahlung für eine Ausbildung oder Aufnahme ihrer Kinder.

Besonders im Norden des Herzogtums, in der *Grande Plaine*, sind große Kirchenländer gelegen. So ist es auch nicht verwunderlich, daß das nördliche *Archéveche* (Erzbistum) Epte und die zugehörigen Bistümer (*Évêches*) hauptsächlich von Mitgliedern dieses Ordens verwaltet werden. Aber auch an der Universität in Courelles hält sich der Orden sehr gut, und viele Professoren in den klassischen Künsten des Triviums und Quadriviums stammen aus dem *Ordre de la Sainte Reine*.

Der Ordenshabit besteht aus einer weißen Kutte, einem weißen Skapulier, einer schwarzen Gugel mit weißem Futter, einer weißen Haube und einem schwarzen Umhang.

5.4.1.2 Ordre de la Sainte Mère

Wie der Name schon sagt, verschreibt sich dieser Orden dem Aspekt der *Sainte Mère*. Milde und Freigebigkeit wird von diesen Brüdern und Schwestern gepredigt, und die Bauern und armen Leute hören es gerne. So ist es auch kein Wunder, daß die Mitglieder des Ordens eher aus den unteren Schichten kommen und im Orden ihre Ausbildung erfahren.

Entsprechend gering fallen Spenden und Stiftungen aus, der Orden kann sich keiner großen Ländereien oder prunkvoller Klosteranlagen rühmen. Was aber an Reichtum fehlt, macht die Kunstfertigkeit der Schwestern und Brüder wett. Wandbemalungen, Mosaik, Illuminationen, alle Künste blühen in diesem Orden.

Doch auch die Politik der *Église du Vexin* wird von diesem Orden mitbestimmt. So wie der *Ordre de la Sainte Reine* den Norden kontrolliert, liegen die Bistümer des Südens und das Erzbistum Beaurain fest in der Hand des Mutterordens. Viele Schüler des Ordens finden sich auch in Courelle oder reisen gar zu den Universitäten ferner Reiche, um das Wissen und die Künste zu mehren.

Der Ordenshabit besteht aus einer weißen Kutte, einem schwarzen Skapulier, einer schwarzen Gugel mit weißem Futter, einer schwarzen Haube und einem schwarzen Umhang.

5.4.1.3 Ordre de la Robe Dechiré

Der Orden vom Zerrissenen Gewand geht auf den Besitzstreit der Jahre 56 bis 58 AR zurück. Der weitgerühmte Theologe Thibault d'Açin verkündete in seinen Schriften, daß es die Aufgabe der Kirche sein müsse, den armen zu geben, statt Besitz für sich zu horten. Die Kritik an die beiden etablierten Orden richtete sich desweiteren gegen Prasserei, Wollust und Ämterkauf. Es war Thibault d'Açins Glück, daß die Kirche sich von den Ereignissen der weltlichen Politik mehr bedroht sah, als durch eine kleine Bewegung von Häretikern, die eine Erneuerung der Kirche forderten.

So wurde der Orden in seiner heutigen Form Teil der Kirche. Die Regel des *Ordre de la Robe Dechiré* fordert von seinem Mitgliedern Armut und bedingungslose Freigiebigkeit. Die Brüder betteln an den Türen der Reichen, auf Marktplätzen und vor den Toren des Adels, um ihren gesamten Erlös den Armen und Bedürftigen zu geben. Sie selbst leben in ihren Klöstern von Spenden und ihrer eigenen Arbeit.

Das Armutsgebot verbietet den Brüdern und Schwestern eigenen Besitz. Ländereien werden nicht geführt, Spenden kommen den Armen oder den Klöstern zugute, die wegen des großen Leids der städtischen Armen eher in großen Städten und Dörfern liegen. Auch hohe Ämter lehnen die Ordensmitglieder ab, sie öffnen nur den Weg zu Habgier und Prasserei. Als höchste Ämter werden Subdiakone und Diakone von diesem Orden gestellt, noch nie dagegen ein Bischof oder gar Erzbischof. Hohe Ämter an der *Université des Arts* dagegen nimmt man bereitwillig an, denn rühmen die anderen Orden die Gelehrsamkeit schon, übertrifft man im *Ordre de la Robe Dechiré* diese Wertschätzung noch.

Der Ordenshabit besteht aus einer weißen Kutte, einem schwarzen Skapulier, einer schwarzen Gugel, einer schwarzen Haube und einem schwarzen Umhang.

5.4.1.4 Ordre des Nos Esperances

Der jüngste Orden der *Église du Vexin* ist der Orden „Unserer Hoffnung“, der im Jahre 58 AR durch die Synode in die Kirche aufgenommen wurde. Eine genaue Einordnung des Ordens ist außenstehenden oft nicht möglich, aber der Orden richtet sich stärker am Aspekt *Sainte Reine* aus, als am Mutteraspekt. Der Orden propagiert, daß der Glaube an *Sainte Sophie* der Weg zur Glück und Zufriedenheit, letztendlich zum ewigen Seelenheil, ist.

Einerseits ziehen die Brüder und Schwestern in ihrer Regel hauptsächlich die „Briefe und Gleichnisse“ von Simone la Prêtresse heran. Andererseits lehrt der Orden, sich auf die Ankunft eines fünften *Sachant* vorzubereiten, denn so wie es fünf Wunder gab, wird es fünf Verkünder geben. Diese fünfte Person wird den Weg zeigen, den Glauben an die Heilige in alle Welt zu tragen und den Ungläubigen und Zweiflern das Licht der Wahrheit zu bringen. Da sich diese Lehre in den Ohren vieler Außenstehender sehr bedrohlich anhört, ist die Anhängerschaft und die Mitgliederzahl des Ordens sehr viel kleiner als die der anderen Gemeinschaften. Die Anhängerschaft besteht eher aus strikt gläubigen Personen aller Bevölkerungsschichten.

Die Besitztümer des Ordens sind entsprechend klein, auch wenn im Gegensatz zu den Bettelbrüdern „Vom Zerrissenen Gewand“ Ländereien im Ordensbesitz sind. Auch kirchliche Würdenränge werden unregelmäßig besetzt, aber die vergleichsweise geringe Größe des Ordens lässt die politische Rolle vergleichsweise klein bleiben.

Der Ordenshabit besteht aus einer weißen Kutte, einem weißen Skapulier, einer weißen Gugel, einer weißen Haube und einem weißen Umhang.

5.4.2 Organisation und Verwaltung

Die kirchliche Verwaltung ist aufgeteilt in sogenannte *Éveches* (Bistümer). Jedes *Éveche* wird von einem Bischof (*Éveque*) verwaltet, dessen Aufgabe die Aufrechterhaltung kirchlicher Präsenz und die allgemeine Verwaltung der kirchlichen Liegenschaften ist. Jedes *Éveche* umfasst dabei zwei *Fiefs*. Je drei *Éveches* sind zu einem *Archéveche* oder Erzbistum zusammengefasst, von wo aus die Arbeit der Bischöfe durch den Erzbischof (*Archéveque*) geleitet und beaufsichtigt wird.

Es gibt zwei Erzbischöfe im Vexin, den Erzbischof von Epte und den Erzbischof von Beaurain. Jedem Erzbistum unterstehen drei Bistümer, die jeweils zwei *Fiefs* umfassen. Zum *Archéveche* Epte gehören die Bistümer Fécamp (Lême und Vincennes), Chamonix (Aiguillon und Valognes) sowie Nomécourt (Marigny und Josselin). Die Domäne des Ducs untersteht direkt dem Erzbischof von Epte. Das

Erzbistum Beaurain besteht aus den Bistümern Venarcy (Cotentin und Beauvalle), Les Espesses (Grailly und Mortain), sowie Aubevoyé (Penthièvre und Venaissin).

Um die Verwaltung effektiv zu führen, werden von den Bischöfen Diakone (*Diacres*) eingesetzt. Diese wiederum werden in ihren Aufgaben von Subdiakonen (*Subdiacres*) unterstützt. Die Zahl der Diakone und Subdiakone ist je nach Bistum unterschiedlich und hängt von Verwaltungsaufwand und Reichtum des *Éveche* ab.

Die wichtigste Aufgabe der kirchlichen Verwaltung ist die Seelsorgerische Aufstellung der Kirche. Jede Gemeinde (*Paroisse*) braucht ihren Priester, die Kirchen müssen unterhalten werden, die Armenküchen brauchen Geld.

Die Gesamtleitung der Kirche wird auf mehreren Ebenen geführt. Oberste Instanz ist das *Conseil d'Église*, daß aus den vier *Superieurs* (Ordensoberhäuptern) besteht. Nominell ist die Herzogin als Nachfahrin der Heiligen auch Teil des Konzils, nimmt diese Aufgabe aber nur selten wahr. In vielen Fragen werden die beiden Erzbischöfe zum Konzil berufen.

Wenn es um grossen Änderungen und theologische Fragen geht, wird die *Synode* einberufen, die im kleinsten Fall aus dem *Conseil* sowie den Bischöfen und Erzbischöfen besteht, aber so weit gehen kann, daß aus allen Klöstern und Verwaltungsbezirken Brüder und Schwestern entsandt werden.

5.4.3 Ämter und Würden

Die Kirche kennt viele Ränge, und den neu eingetretenen ist meist noch nicht bewußt, welche Wege sie in ihrer kirchlichen Laufbahn einschlagen können.

Der Weg in der kirchlichen Laufbahn immer als *Novice* (Novize). Nach einer Eingewöhnungszeit legt die junge Schwester oder der junge Bruder die Gelübde ab und wird zur *Religieuse* (Nonne) oder zum *Moine* (Mönch). Wer länger im Kloster bleibt und ehrgeizig ist, mag eines Tages auch die Priesterweihe empfangen und wird damit zum *Prêtre* oder zur *Prêtresse* (Priester/Priesterin). An diesem Punkt kann man das Leben im Kloster aufgeben, um eine *Paroisse* (Gemeinde) zu übernehmen und sich der Seelsorge zu widmen.

Wer ehrgeizig und befähigt ist, mag eines Tages als *Abbé* oder *Abesse* (Abt/Äbtissin) ein Kloster leiten. Vielleicht wird ein Bruder oder eine Schwester auch in die Verwaltung der Bischöfe gerufen, um als *Subdiacre* (Subdiakon/in) zu dienen und eines Tages als *Diacre* (Diakon/in) die kirchliche Verwaltung zu organisieren.

Alle Orden senden ihre Mitglieder in grossen Zahlen auf die Universität in Courelle, wo sie, je nach Befähigung, die beste Ausbildung erhalten, die man im Vexin nur bekommen kann. Viele der ehemaligen Studierenden kehren in hohem Alter als *Professeur* hierher zurück, um ihr Wissen anderen weiterzugeben.

Um in die hohen Würden zu gelangen braucht man eine besondere Kombination von Ehrgeiz, Befähigung und Protektion. *Éveque* (Bischof) oder gar *Archeveque* (Erzbischof) werden nur jene, die auch weltlichen Einfluß für sich geltend machen können, oder deren Familien genug Einfluß aufbringen können. So ist zum Beispiel der Erzbischof von Epte immer ein Mitglied der herzoglichen Familie gewesen. Um es gar zum *Superier* (Ordensoberhaupt) zu bringen, muß man schon zu den herausragendsten Personen einer Generation gehören.

5.4.4 Kirchliche Ländereien

Aus den Ländereien der Kirche stechen einige besonders hervor. Diese haben die Grösse eines *Cent* und befinden sich vollständig unter kirchlicher Verwaltung, zusammen mit den dort liegenden Dörfern und Weilern.

Fécamp im *Fief* Lême: Hier liegt der Bischofssitz des Bischofs von Fécamp.

Venarcy im *Fief* Contentin: Bischofssitz des Bischofs von Venarcy.

Valderet im *Fief* Contentin: Die Ländereien der *Monastère de la Sainte Mère*, Hauptsitz des *Ordre de la Sainte Mère*.

Chamonix im *Fief* Valongnes: Sitz des Bischofs von Chamonix.

Beaurain im *Fief* Beauvalle: Sitz des Erzbischofs von Beaurain.

Nomécourt im *Fief* Marigny: Bischofssitz des Bischofs von Nomécourt.

Les Espesses im *Fief* Mortain: Sitz des Bischofs von Les Espesses.

Aubevoyé im *Fief* Venaissin: Hier Residiert der Bischof von Aubevoyé.

Enguerande im *Fief Venaissin*: *Monastère des Nos Esperances*, Hauptsitz des *Ordre des Nos Esperances* und grösste Ballung von Ordensländereien im Herzogtum.

Evignon in der *Domaine des Ducs*: *Monastère de la Sainte Reine*, Sitz des *Ordre de la Sainte Reine*.

Weitere Länderein und anderer Besitz liegt innerhalb der verschiedenen Cents im Umland von Klöstern und anderen kirchlichen Einrichtungen. Die grösseren Klöster besitzen meist verpachtete Felder, auf denen Leibeigenen für die Mönche und Nonnen arbeiten. Kleinere Klöster besitzen meist Land, daß durch die Mönche bestellt wird. Einige Klöster besitzen gar eine Mühle und erhalten sich durch die Mülhrechte, vielleicht auch durch Fischrechte in nahegelegenen Weihern.

5.5 Die Rolle der Kirche im Herzogtum

Die Rolle der *Église du Vexin* ist eine recht subtile. Zwar hätten die kirchlichen Magnaten durchaus die Macht, sich dem Adel zu widersetzen, aber eine solche Konfrontation liegt nicht im Interesse der Kirche. Zuweilen treten die Bischöfe zwar offen in Erscheinung, um die Politik zu beeinflussen, aber die Kirche insgesamt tritt anders auf.

Die Kirche ist der unumstrittene Seelsorger des Herzogtums. Die Stimme des Gewissens und Wächterin über Tugend und Sünde. Ein vorsichtig geäußelter Rat oder eine geschickt formulierte Predigt im richtigen Moment bringt den richtigen Adligen vielleicht zum Nachdenken. Mehr noch, über den Hauskaplan der herzoglichen Familie lässt sich das Ohr des *Duc* direkt erreichen.

Demütig geäußerte Sorge erreicht jeden, und nur die grössten Zweifler würden sich vor dem Rat eines Priesters verschliessen.

6. Das Spiel im Vexin

„Sometimes, paradoxically, boundaries can provide us with greater freedom.“ – Mr. O’Neil, in der (unterschätzten) Zeichentrickserie „Daria“

Das Spiel im Vexin soll in erster Linie von Spaß und freundschaftlichem Beisammensein geprägt sein. Natürlich gibt es viele Theorien und Philosophien, wie Spielspaß und LARP an sich auszusehen haben. Dieses Kapitel soll unsere Ansprüche ausführlich darlegen und fixieren.

Wir wissen, daß der Liverollenspieler an sich zum Individualismus neigt und lieber „sein Ding“ durchzieht, als sich an eine Gruppe anzupassen. Mit dieser Haltung ist man im Vexin in jedem Falle falsch. Wir wollen ein scharf umrissenes Profil, eine stimmige Darstellung erschaffen, die sich in Charakterwahl und –darstellung bemerkbar macht. Wir wollen Ausrüstungsstandards festsetzen, vor allem bei den Gewandungen, um uns von all denen Mit-Larpern abzuheben, die meinen schwarze Lederhose und Kettenhemd wären alles, was man für eine gute Gewandung braucht.

Die Ausführungen dieses Kapitels sind nicht etwa nur Vorschläge. Sie sind verbindliche Richtlinien und in vielen Fällen auch Ausschlusskriterien! Natürlich gibt es eine Art „Schonfrist“ für Anfänger und Neuzugezogene. Als Faustregel gilt, wer nach der dritten Veranstaltung als vexin’scher Charakter immer noch bei uns bleiben will, sollte ab der vierten Veranstaltung die Anforderungen erfüllen.

Ebenso wichtig ist, daß wir diese Orgavorgaben nicht als Diskussionsgrundlage sehen. Die Standards stehen und sollen von unserer Spielerschaft erfüllt werden.

6.1 Grundvoraussetzungen

6.2 Gewandung

6.3 Ausrüstung

6.4 Gegenseitige Hilfe

6.5 Orga und Spielerschaft