

Arbon Core Facts (OT Text!):

tl/dr: Stammesgesellschaft mit Feudalismus-Überbau, ähnlich Rohan (HdR), Low Fantasy, 7-Götter und Geisterglaube.

Besonderheiten und Eigenarten der trigardonischen/arbonischen Kultur, die Stammspieler kennen sollten in stark verkürzter Form. **Warnung: Verkürzung bedeutet Verfälschung!** Es empfiehlt sich IMMER ein Blick auf die Langtexte unter www.trigardon-larp.de - Bereich "Hintergrund"

Religion und Spiritualität:

- Die 7 Götter sind der einzig wahre Glaube. Andere gute Religionen werden aber evtl. als Heilige oder auch als Schutzgeister gerne mal mitverehrt ("Viel hilft viel")
- Geisterglaube: Die Ahnen bestimmen das persönliche Schicksal. Gute Ahnen bringen Glück im Leben und für die Sippe. Belohnung und Bestrafung gibt es nicht erst im Jenseits und es existiert spirituelle "Sippenhaft". (Eigene Taten fallen auch auf Verwandte zurück, es wird alles im Diesseits geregelt - ähnlich wie bei "Karma").
- Es gibt daher auch keine Hölle, kein Fegefeuer, keinen Teufel. (also keine Bestrafung im Jenseits)
- **Tod:** Gläubige: Feuerbestattung und Urne. Eingang in Riadugoras Hallen zu den Ahnen, nach einiger Zeit Wiedergeburt. Je ehrenvoller das eigene Leben war, desto angesehener die Stellung in die man geboren wird.
- Manche Ungläubige und schwere Sünder kommen nicht in Riadugoras Hallen, irren auf ewig durch die Geisterwelt oder vergehen gänzlich. Man kann für sie bitten, dass sich Riadugora ihrer erbarme (z.B. anlässlich einer Brandweihe)
- Schamanen und Hexen sind Bestandteil der spirituellen Kultur und sind gesellschaftlich geachtet.
- Keine Vererbungslehre. Schwanger wird man, wenn die Ahnen es wollen. Geister können Frauen schwängern, lesbischer Sex kann Töchter zeugen etc.

Geschichte / Politik

- Arbonier stammen von Natan (Kräuterkundiger, eher der "Denker") ab, Flutländer von Ischan (Krieger) ab. Deren Streit setzte sich in den verschiedenen großen Stammeskriegen fort, der letzte endete im Jahr 0 und ermöglichte die Reichsbildung.
- Lehnswesen gibt es in Arbon erst seit ca. 20 Jahren (Stand 2013), Vorher Stammes/Sippenkultur. Eigentlich wurden nur neue Namen vergeben (Häuptling der Arbonier heißt jetzt Graf von Arbon etc.)

Gesellschaft / technische Entwicklung / Magie:

- Es gibt keine Städte, keine Bürger, keine Gilden. Nordern und wenige andere Siedlungen werden wegen der Größe oft als Stadt bezeichnet, aber es gibt kein Stadtrecht und Stadtluft macht nicht frei.
- Kein Schwarzpulver, kein Buchdruck, wenige können lesen, noch weniger schreiben aber einige können (Grund-)rechnen. Geschrieben wird eher an Höfen und in Klöstern, Geschäfte werden mündlich geschlossen.
- Arkane Magie ist selten und streng reglementiert. Magier brauchen einen Bürgen, der mindestens im Rang eines Barons sein muss. Für ausländische Gäste dürfen auch die inländischen Magier bürgen.
- (Waffen-)technologischer Stand: In der Ostprovinz sind in geringem Maße ähnliche Möglichkeiten vorhanden, wie in Westeros (inspiriert vom westeurop. Spätmittelalter, nur ohne Feuerwaffen). In Arbon und Altberg liegt man überall wenigstens auf dem Niveau der Peter-Jackson-Interpretation von Rohan. Als Obergrenze beschränken sich die technischen Möglichkeiten auf das, was man sich noch im Hochmittelalter vorstellen kann. In Arbon gibt es auch viele Elemente, die von Kulturen Zentralasiens, z.B. Mongolei, inspiriert sind.

Traditionen:

- 7=Glückszahl 8=Unglückszahl (=vermeiden, z.B. keine 8 Leute am Tisch, lieber jemanden als 9ten dazusetzen)
- Wichtigstes Fest = Fest der Freundschaft - wird an vielen Orten in ganz Trigardon im Sommer gefeiert. Dort herrscht Waffenruhe. Soll eigentlich auch zwischen den Stämmen gefeiert werden. Auf dem Fest auf dem der Häuptling anwesend ist, wird der "Dan", der oberste Richter, für ein Jahr bestimmt.
- Hochzeiten werden möglichst mit einer Bestattung verknüpft (Kreislauf des Lebens), gerne auch Doppelhochzeit, gerne auch mit anderen Festen - je mehr Feiern zusammen desto besser. (Spart Geld und freut die Ahnen)
- Feste allgemein: Geburtstage (Nicht die Geburt selbst, die wird gefeiert) haben keine besondere Tradition in Trigardon, kann man feiern, muss man nicht. Eher Gemeinschaftsfeste wie z.B. Erntedank.

- Blutopfer / Tieropfer: (Eigen!)Blutopfer sind ein bißchen verpönt, gibt's aber manchmal noch. Ansonsten Tieropfer, je wertvoller, desto besser für die Ahnen. Ein Stier ist am besten geeignet, wird z.B. bei Hochzeiten gemacht. Stierhoden stärken die Potenz, gelten als "spirituelle" Delikatesse, als wertvolles und ehrenhaftes Gastgeschenk.
- Trinkspruch: Pest auf (Anrea), Tod für (Burgund), Heil Trigardon. Das in Klammern wird öffentlich (meistens) nicht mehr erwähnt...
- Getränk vorkosten: Wer einem Anderen ein offenes Getränk überreicht, kostet unter den Augen des Anderen vor. Auch der Knecht, der dem Grafen einen Becher Wein reicht - und auch bei fremden Gästen. Das ist so selbstverständlich wie "Gesundheit" sagen, auch wenn es keinen faktischen Grund (also z.B. keine Vergiftungsgefahr) gibt.
- Dolch: alle Freien und Edlen sollten stets eine Waffe, meistens ein langes Messer, bei sich tragen, auch die Damen. Auch diese werden darin ausgebildet.

Moral

- Die Gruppe ist wichtiger als der/die Einzelne. Weltliche und spirituelle Sippenhaft ist trotz einiger individueller Konzepte von Schuld/Unschuld und Schande/Ehre noch immer selbstverständlich.
- Frauen und Männer sind relativ gleichberechtigt, wobei es aber viele Lebensbereiche gibt, die stark matriarchal geprägt sind, während andere Lebensbereiche wiederum moderat zum Patriarchat tendieren.
- Für die breite Masse: Wenig sexuelle Beschränkungen (Außerehelicher Sex und Homosexualität sind geduldet, wenn man es nicht übertreibt), kein Zölibat, Keuschheit ist kein Wert. Voreheliche Kinder werden in die Ehe eingebracht wie Wirtschaftsgüter. Aber je besser die Ahnen einer Person, desto restriktiver ist die Partnerauswahl - dies betrifft vor allem den Adel.
- Konkubinat und nicht-eheliche Lebensgemeinschaften sind üblich, besonders bei Armen und Verwitweten.

Zahlentabu

- Um künftiges Spiel nicht einzuschränken, gibt es keine exakte Landesgröße, Bevölkerungszahl, Größe des Heeres, etc. Man weiß nicht, wie viele Ansiedlungen es gibt oder wie weit es genau von Ort A nach Ort B ist. Exakte Zahlen sollen sich also immer auf den Kontext der unmittelbaren Umgebung eines Charakters (eigene Kinder, Haustiere, Haushalte im Lehen etc.) beschränken und sind ausdrücklich nicht quantifizierbar.

tl/dr: Stammesgesellschaft mit Feudalismus-Überbau, ähnlich Rohan (HdR), Low Fantasy, 7-Götter und Geisterglaube.