

Newsletter des Arbon e. V. 3 / 2017

Und wer Lust hat, Texte für den Newsletter zu verfassen oder aber bei der Redaktion desselben mitzuwirken, schreibt einfach eine Mail an arbon-news@gmx.de

Es werden sehr gerne Texte für den IT-Teil gesehen, aber auch andere Infos können im Newsletter geteilt werden. Gerne verweisen wir auch auf tolle Tutorials zum Waffenbau oder zur Gewandungsschneiderei – schickt uns die Links, wenn ihr was tolles findet, was ihr euren trigardonischen Schwestern und Brüdern mitteilen wollt. :)



Nächster Einsendeschluss für Beiträge

30.09.2017

an arbon-news@gmx.de

kurze Texte über Vorgänge im IT, Zusammenfassungen von Conideen oder Gruppen- sowie Vereinsprojekten, Skizzen von Hintergrundmaterialien... alles, was ihr gerne selbst in einem Newsletter lesen würdet.



Tanzaktivitäten



Alle regelmäßigen Tanzaktivitäten findet ihr [hier im Wiki](#)

<u>Wiesbaden</u> 13-18 Uhr <i>Am 2. Sonntag des Monats</i> Fortgeschrittenentraining <i>am 4. Sonntag des Monats</i> offenes Training	<u>Darmstadt</u> (Gilde der Drachenreiter e.V.) <i>jeden ersten Sonntag im Monat</i> (wenn keine Ferien) 13-17 Uhr
<u>Köln</u> <i>Jeden vierten Samstag</i> LARP-Taverne "Katakomben", 15.15-17.30 Uhr	<u>Bonn</u> <i>Wechselnde Termine</i> Spiele-Café Voyager 14-17 Uhr <u>nur nach Anmeldung!</u> über 0228/ 8509 7316
Braubach-Hinterwald (bei Koblenz) <i>Jeder dritte Sonntag im Monat</i> 14-18 Uhr	

Einige [Infos zur Ballsaison 2017](#) hat Natalie zusammengetragen, außerdem gibt es auch schon das [Feedback zum Frühjahrsball in Koblenz](#) sowie das Feedback zum [Frühlingsball in Neuwied](#).

Bei Fragen zu Frühjahrsball/Frühlingsball: Natalie@Arbon-Tanz.de

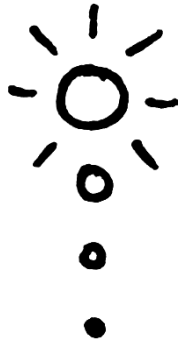
Con-Reviews

❖ Fest der Freundschaft

Leider sind noch keine Reviews dazu eingetrudelt, aber sobald es Rückmeldung gibt, findet ihr sie [hier im Forum](#).

❖ Fuhrmannsrast 4

Einige Reviews zum Con findet ihr [hier im Forum](#). Beachtet, dass diese Veranstaltung noch öfter stattfindet – wenn euch die Reviews also überzeugt haben, schaut [im Forum unter geplanten Cons](#) oder bei der Con-Planung hier im Newsletter, wann die nächste Fuhrmannsrast stattfindet.



Welche Cons stehen bislang für 2017 im Raum?

Alle Diskussionen sind im Forum unter [Con-Planung](#) zu finden.

❖ Alle Cons im Überblick:

- [Tavernen Con] [Fuhrmannsrast 5](#) (02.09.2017)
- [Hof Con] [Lehensfest bei Leonarda in Aturien](#) (22.-24.09.2017)
- [Hof Con] [Gilbhartfest in Zarorien](#) (13.-15.10.2017)
- [Nyttlande Erntedank](#) (27.-31.10.2017)
- [Tavernen Con] [Fuhrmannsrast 6](#) (02.12.2017)
- *IN PLANUNG* [Arbon Con](#) (Dezember 2017)
- *IN PLANUNG* [Flutland/Dunkelwald-Con](#) (Februar 2018)

Vorstellung

Es haben sich einige neue Personen in unserem Forum vorgestellt:

- ❖ [Merilana anh Arden \(Jessica\)](#)
- ❖ [Laertes Borund](#)
- ❖ [Liwanu \(Volker\)](#)



Neuigkeiten aus dem IT

❖ Neuigkeiten aus Luhenburg

Es gibt [Neuigkeiten aus Luhenburg](#), Okostrias südlichem Nachbarland, das von den Mächten der Verderbnis in eine Brutstätte des Grauens verwandelt wurde: neuer Truchsess der wenigen Überlebenden ist Niklas Wildhack.



❖ Neues von der Marktburg (Grenze Trigardon/Anrea)

[Im Forum](#) findet sich eine Beschreibung der zur Zeit auf der Marktburg, dem handelsposten zwischen Trigardon und Anrea, erhältlichen Waren. Wird die prosperierende Marktburg gefährliche Neider auf den Plan rufen?



Neuigkeiten in Forum & Wiki

Gestaltet unser Wiki mit!

Es sind wieder einige Beiträge im Forum erstellt worden, um Texte zur Diskussion zu stellen, bevor sie ins Wiki übertragen und damit irgendwann als Konsens übernommen werden.

Gerne könnt ihr auch selbst Texte im Forum zur Diskussion stellen.

❖ Der Arbonische Staat



Der [lange Diskussionsstrang](#) zum Arbonischem Staat ist zu einem großen Wiki-Artikel verwachsen und nun ist die [Beta-Version des PDFs](#) erstellt.

❖ Natanstochter/Natanssohn

Im Forum wurde zudem [ein Beitrag zu Natanstöchtern und Natanssöhnen](#) begonnen, zu dem ihr gerne eure Ideen beisteuern könnt, bevor der Artikel ins Wiki übernommen wird. Einige Details zu Natanskindern finden sich auch schon im [Artikel zum Kundigenkonzept](#)



❖ Die Geisterwelt

Der [Beitrag zur Geisterwelt](#) steht im Forum zur Diskussion, bevor er ins Wiki übernommen wird.

❖ Riasinaten

Auch [zu den Riasinaten](#) ist ein Beitrag verfasst worden, zu dem noch beigetragen werden kann, bevor er ins Wiki gelangt.

❖ Politische Symbolsprache

Nachdem [im Forum](#) bereits über das Thema diskutiert wurde, ist der Artikel nun [ins Wiki](#) übernommen worden.

❖ Wie historisch ist Trigardon, welche anderen Quellen gibt es?

Eine mögliche Endversion davon, aus welchen Bereichen wir uns für Trigardon Anleihen genommen haben, werden [in diesem Beitrag](#) schön zusammengefasst.

❖ WIP Riamodan Novizin

Wer den Entstehungsprozess des Charakters einer Riamodan-Novizin verfolgen möchte, [wird hier fündig](#). Vorschläge und Tipps sind gerne willkommen.



Neuigkeiten aus den AGs

Alle AGs finden sich unter [Spielstil, Hintergrund & Politik](#) im Forum

Es wurde eine neue AG zu den Tesch-Reitern gegründet. Dort könnt ihr euch alle schon an der ersten Diskussion beteiligen, was einen generischen Tesch-Reiter ausmacht. Ihr findet sie unter [AG Nomaden – der generische Tesch-Reiter](#)

Auch zur [AG Baronie Arden](#) wurde eine neue Diskussion angestoßen, da der Charakter Merilana an Arden nun wieder mehr bespielt wird und es somit mehr Spiel um die Baronie geben wird. Gebt eure Meinung zu diesem Thema kund.

❖ Wieder eine SIM einführen?

Die Diskussion ist immer noch nicht vom Tisch. Leider haben sich bisher nur sehr wenige an der Diskussion beteiligt. Bitte klickt euch ein und [schreibt eure Meinung](#).

Sonstige Nachrichten

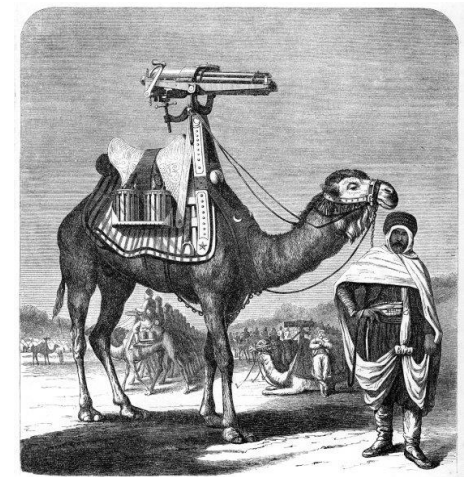
Der DLRV (Deutscher Liverollenspiel-Verband) hat eine Rahmenvereinbarung mit Sixt geschlossen – weitere Infos findet ihr [hier auf der Seite von Teilzeithelden](#).

Eine kleine Anekdote, wie man [Kultur in die Welt trägt](#) findet sich im Forum.

Bei einem kommenden Con kann man gegebenenfalls trigardonische Literatur in Trawonien finden – mehr Infos dazu finden sich [hier im Forum](#).

Ein schönes Fundstück im Forum: ein [Kriegs-Kamel](#).

(Quelle: Spiegel)



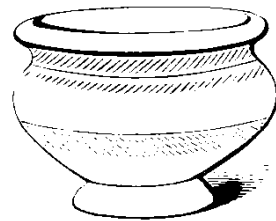
Sie werden alle fallen

Die Schanzen von Alast und andere werden unserem Ansturm genausowenig standhalten können wie die Senneburg: Denn wir bezahlen gut! Und vor wem sollte man in seiner Festung mehr zittern? Vor einem de Vries, der einen in der Stunde der Not mit Trigardonen alleine lässt oder vor der Horde an Streitern, die um Einlass bittet?

Wie man sieht: die Unterwerfung Okostrias ist nur noch eine Frage von einzelnen Sonnenläufen, nicht aber Mondesläufen.

Die Götter sind uns gnädig und schenken uns den Sieg. Jeden Tag aufs Neue.

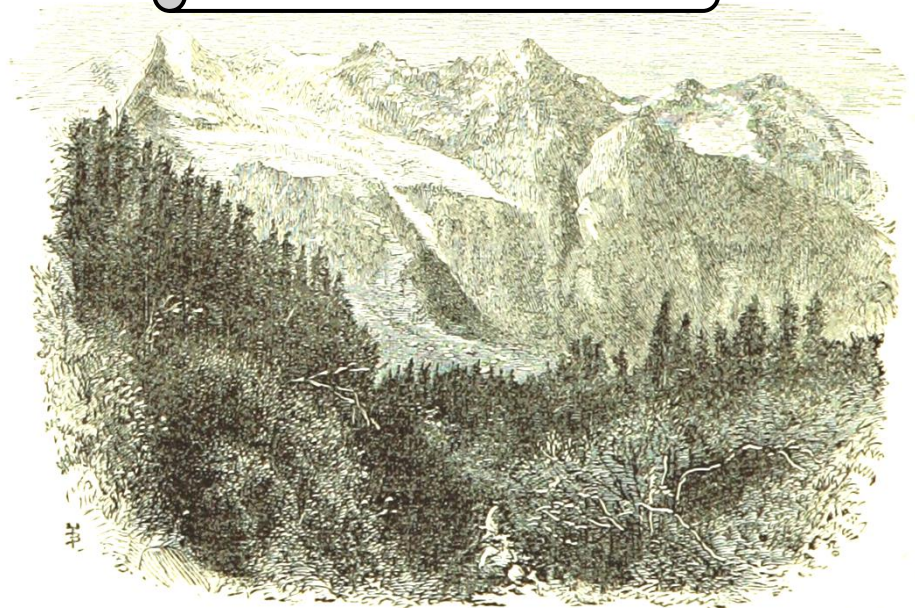
Pest auf! Tod für! Heil Trigardon!



Kulturaustausch

Dieses schöne Wort wurde uns von den Dros Rockern geschenkt. Es bezeichnet den Austausch von gegenseitigen Kulturgütern. Wir brachten Krieg nach Okostria und bringen nun einige Dinge wie Glaswaren aus Alast, Pferde aus Alaine, Schwerter und Schmuck zurück. Somit kann von einem gelungenen Kulturaustausch mit Okostria gesprochen werden. Sollten andere Länder der Mittellande an einem solchen Kulturaustausch interessiert sein, soll dieses Interesse bitte an den Seneschall von Arbon weitergeleitet werden. Er wird dann alle notwendigen Formalitäten erledigen, sodass der Austausch so bald als möglich beginnen kann.

*Senneburg ist gefallen!
Erfahre alles darüber, wie Herr
Corgunath die Stadt einnahm*



Selbst die Okostrier sind auf unserer Seite: sie fürchten die Trigardonen weit mehr als de Vries und öffnen uns bereitwillig die Tore, wie in Senneburg geschehen!

Geschichten von der Front

Es gibt zahlreiche erfolgreiche Geschichten von der Front. Unsere Krieger, Streiter, Schildmaiden und Reiter sind erfolgreich und haben schon viele Schlachten geschlagen und Siege errungen.

Der siegreiche Herr Corgunath bot Okosta, der Hauptstadt Okostrias, drei Mal die Kapitulation unter der Bedingung der Auslieferung von De Vries | Getreuen an, welche sie jedes Mal ablehnten. Doch konnte uns dies nicht aufhalten und wir nahmen die Stadt schnell ein. Man munkelt, dass dabei kein Blut vergossen wurde, da den Trigardonen die Tore von innen geöffnet wurden. Dem muss vehement widersprochen werden: natürlich gab es nach der Öffnung der Tore genug Blutvergießen, um die Götter gnädig zu stimmen und ihnen für den Sieg zu danken. Natürlich wurden die Öffner der Tore verschont, wie es ihnen bei der Übergabe des Goldes versprochen wurde. Sieben Tage lang dauerten die Plünderungen und einzig der Solaristempel wurde verschont.



Kriegs-Yaks aus Trigardon

Wie man hört, soll es auch Kriegs-Yaks geben, vor deren Zerstörungswut kein Entkommen ist. Sie werden vornehmlich an vorderster Front eingesetzt, um die Gegner niederzureißen, bevor diese von den Speerträgern endgültig zur Strecke gebracht werden. Man nehme dafür zwei Yaks und eine kräftige Kette, die man zwischen diese spannt. Bewährt haben soll sich eine Länge von drei mal Sieben Schritt. Unter den Hirten entspannt sich ein

regelrechter Streit, welcher von ihnen die Ehre erhält, jeweils eines der imposanten Tiere zu besteigen und voran zu treiben. Die brachiale Gewalt, mit der diese Tiere voranpreschen soll ein sehr eindrucksvolles Bild sein. Der Feind war auf diese Art der Kriegsführung nicht gut vorbereitet und wurde von unseren Kriegs-Yaks niedergemäht und danach von den Fußtruppen niedergestochen.

Auf dem freien Felde hat sich das Ganze sehr gut bewährt, aber auch darüber hinaus. Denn die Feinde flohen natürlich vor diesem Aumaß an roher Gewalt. Dabei hielten es einige für klug und sicher, in den Wald zu flüchten. Doch dies wurde ihnen zum Verhängnis, sind die trigardonischen Yaks mit ihrer schweren Ketten sogar so stark, Bäume mitsamt den Wurzeln auszureißen. Einige der fallenden Bäume begruben noch den ein oder anderen Feind unter sich, doch mussten die Yaks recht bald anhalten, wurde der Weg vor ihnen doch von zu vielen Stämmen versperrt. Dort verharrten die Hirten mit den Yaks noch eine Weile – natürlich um sicherzugehen, dass keine Feinde in der Gegend mehr lebten und den unter den Stämmen begrabenen aber noch nicht erschlagenen Feinden den Todesstoß zu geben. Es dauerte nur wenige Stunden, die Stämme so weit kleinzuhacken, dass die Hirten die Yaks wieder aus dem Wald treiben konnten.

