

Das Fan-Magazin für Außer-Aventurisches

Arbohakisto

Eine Siedlung

im hohen Vorden







UMSCHLAGILLUSTRATIOП

Jörn Wesserling

iппепillus†ra†iопеп

Bartolomaeus, René Littek, Y.W., Jochen Willmann, Bernadette Wunden (Xamaril)

TEXT Jochen Willmann

LAYOUT

Bernadette Xamaril Wunden

LEKTORAT

Memoria Myrana Team

BAПDREDAKŤÍOП Jochen Willmann

GESAMTREDAKTION
Peter Horstmann

SATZ Jochen Willmann

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana". Internetpräsenz: http://myrana.de/

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana–Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana-Projekt.

"DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet."

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.
© 2004-2019 by Memoria Myrana







## Vorwort

Mit diesem Adventskalender-Türchen gibt es eine Spielhilfe zur ochobenischen Holzfäller-Siedlung Arbohakisto. Die Siedlung wurde bereits in der Spielhilfe 'Das Galgengrab und die Kugel der Dämmerung' erwähnt, die sich in Tür Nr. 6 des Adventskalenders findet. Aber auch in dieser Spielhilfe gibt es wieder eine Erwähnung für die erst an anderer Stelle eine Beschreibung folgt.

Viel Spaß und passt auf dass ihr nicht auf dem Holzweg seid.

Jochen Willmann für das Memoria Myrana - Team

# İnhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Arbohakisto	6
Persönlichkeiten der Siedlung	6
Szenarioideen	10







# ARBOHAKİSTO

Region: Horasiat Ochobenius

**Einwohner**: 500 (95% Menschen, 3% Amaunir, 1% Lutraa und wenige Ande-

re)

Herrschaft: Imperiale Siedlung des

Hauses Kouramnion **Tempel**: Nereton-Schrein

Garde: Zenturio Formenias und 50

Söldner (Tokeden-Einheit)

**Verteidigung**: Alle Einwohner können ihre Äxte und Friedensstifter als Waffen verwenden.

Handel und Gewerbe: Holz- und Pelzhandel, daneben noch Holzschnitzereien und geflochtene Körbe. Das Holzfäller-Collegium der Schwarzen Äxte dominiert den Holzhandel.

**Besonderheiten**: Südlich der Siedlung befindet sich eine uralte Grabanlage, die Galgengrab genannt wird.

Stimmung in der Siedlung: Die schwierigen klimatischen Bedingungen und die ständigen Angriffe der verschiedenen Waldbewohner haben die Bevölkerung hart gemacht. Zwar werden

Reisende in Not aufgenommen, doch ist man Fremden gegenüber erst mal misstrauisch und wortkarg. Erst nach einiger Zeit bricht das sprichwörtliche Eis und man kann mit den Bewohnern an den dunklen Abenden ausgelassene Feste erleben und die rauen Sitten der Holzfäller erleben.

Die Siedlung im Spiel: Wie eine Insel im Waldmeer ist Arbohakisto ein sicherer Hafen für Reisende in der Wildnis. aber auch eine Wunde im Wald für die Naturvölker. So können die Helden zu Verteidigern der Siedlung oder als Vermittler zwischen den Bewohnern und den Rudeln der Skiresen werden, wenn die Holzfäller mal wieder zu weit in ihr Gebiet vorgedrungen sind. Aber auch Schneepardir, Baramunen oder Trolle aus den Bergen von Skiresis haben schon für Unruhe gesorgt. Arbohakisto kann aber auch als Ausgangspunkt für Expeditionen zu Hinterlassenschaften der Sumurrer dienen.

Arbohakisto ist eine kleine Holzfällersiedlung inmitten der Wälder von Ochobenius. Der Fluss Arboria führt mit seiner wilden Strömung am Nordrand der Siedlung vorbei gen Osten, um bei Nuretia, einer weiteren Holzfällersiedlung, einen Bogen nach Süden zu machen. Wo er nach einigen Meilen in einen der großen Seen mündet. Die Holzfäller bringen von hier aus ihr zu Flößen zusammengebundenes Holz auf dem gefährlichen Fluss zu den großen Städten.

Um den wachsenden Holzbedarf in den Provinzstädten zu befriedigen, wurde vor etwas mehr als fünfzig Jahren im Jahr 4736 IZ Arbohakisto gegründet. Das Holzfäller-Collegium der Schwarzen Äxte konnte das Haus Kouramnion überzeugen einige Söldner zusammen mit den Holzfällern den Fluss Arboria hinauf in die dichten Wälder zu schicken.

Zwar wurde die Siedlung immer wieder von den wilden Völkern der Wälder angegriffen, aber die gute Ausbeute an Neretonien und Kiefern in den umliegenden Wäldern und der

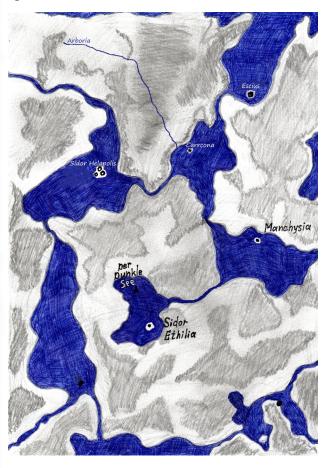






Adventskalender 2019 bei Handurion

schnelle, wenn auch gefährliche Transport über den Fluss zu den Seen, ließ Arbohakisto weiter anwachsen. Selbst die Lyncil aus dem Umland kommen immer wieder in die Holzfällersiedlung zum Handeln. So können die Holzflösser auch lyncilische Metallwaren, Pelze und Edelsteine zu den großen Städten bringen.



Die Siedlung erhebt sich auf einem flachen Felsen, umgeben von dichten Neretonien-Wäldern. Etwa eine Meile um die Siedlung herum wurde der Wald gerodet, um Platz für die Felder der Siedler zu schaffen, die in einer vorgeschriebenen Art um die Siedlung herum angelegt sind. Dabei grenzen direkt an die Palisaden die eingezäunten Wiesen für die Varke, damit diese bei einem Angriff so schnell wie möglich innerhalb des Schutzwalls getrieben werden können. Erst einige Dutzend Schritt weiter beginnen die Roggen-, Hafer- und Rübenfelder der Siedlung.

Diese Aufteilung der Agrarflächen, der Fluss Arboria im Norden und der teilweise felsige, leicht erhöhte Untergrund der Siedlung bieten einen guten Schutz gegen Angreifer.

Das Dorf ist von einem zwei Schritt hohen Erdwall umgeben, auf dem sich ein sechs Schritt hoher Palisadenwall befindet. Die Stämme der Palisade sind oben angespitzt und die Befestigung ist im Inneren mit einem rundum laufenden Wehrgang versehen. Durch den imperial symmetrischen Aufbau des Dorfes ist der Grundriss der Siedlung rechteckig. An jeder Ecke der Palisade erhebt sich ein rechteckiger Wehrturm aus Holz, um die Umgebung nach feindlichen Kräften abzusuchen. Mit den dort oben befindlichen Carroballisten können Angreifer aber auch gleich unter Beschuss genommen werden. Um diese Waffen vor den häufigen Niederschlägen des Landes zu schützen sind die Wehrplattformen überdacht, was auch den Wachdienst im Winter vereinfacht. Zudem gelangt man über die Wehrtürme auf den angrenzenden Wehrgang, auf denen weitere Verteidiger den Gegner mit Pfeil und Bogen, Armbrust oder Wurfspeer auf Abstand halten können.

Zwischen den Stegen am Fluss und dem nördlichen Palisadenwall verläuft ein fünfzig Schritt breiter, leicht ansteigender Streifen. In diesem Bereich steht eine Wassermühle und es verläuft ein schmaler Streifen mit Obstbäumen in der Nähe des Wassers. Aber auch das Tor zur Siedlung findet sich in der Mitte dieses Teils der Palisade, sodass ein Weg von Osten her an der Palisade entlang in die Siedlung führt. Der Eingang ist zum besseren Schutz von zwei kleinen Wachtürmen flankiert.

Die Wassermühle dient einerseits zum Mahlen von Korn und andererseits der Wasserversorgung innerhalb der Siedlung.

Das Schöpfrad befördert dabei das Wasser in ein fünf Schritt hohes hölzernes Aquädukt, das zur Siedlung führt und über eine kleine vergitterte Öffnung durch die Palisade ins Innere führt. Das Wasser des Flusses dient den Bewohnern zum Waschen der Wäsche, des eigenen Körpers und der Versorgung der Tiere, aber auch um den Dreck aus der Siedlung wie-





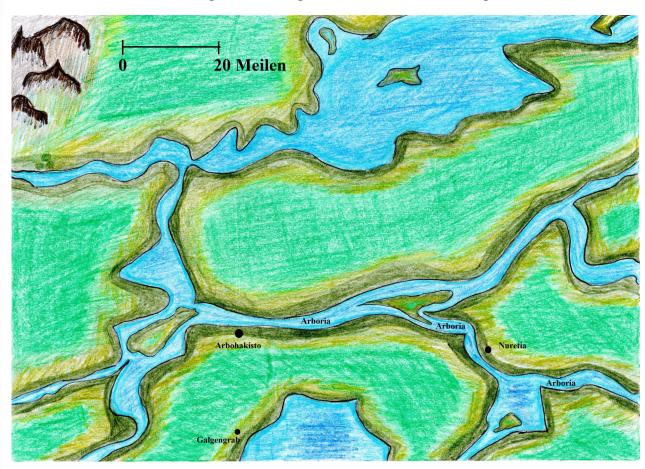


der heraus zu spülen. Für die Trinkwasserversorgung dienen hingegen mehrere Ziehbrunnen. Im Winter, wenn die Wasserzufuhr zugefroren ist, dann wird Eis am Ufer des Arboria in großen Blöcken geschnitten und in die Siedlung gebracht. Das daraus gewonnene Wasser dient dem gleichen Zweck wie das Wasser aus dem Aquädukt. Zwar verfügt die Siedlung über keine unterirdische Kanalisation, aber es gibt mit Holzplatten abgedeckte vier Spann tiefe Kanäle, die das Abwasser nach draußen befördern. In jeder Straße ist ein solcher Kanal zu finden, sodass vom höchsten Punkt der Siedlung alles zur östlichen Palisade fließt. Dort befindet sich ein zweiter vergitterter Durchlass, der das Abwasser und auch Regenwasser aus der Siedlung heraus lässt und gen Fluss führt.

Innerhalb der Palisade verläuft ein Rundweg direkt am Wall entlang, den man über vier Straßen erreichen kann. Weitere Straßen in Arbohakisto verlaufen parallel zur Palisade und bilden so mehrere rechteckige Straßenzüge, die alle die vier Hauptstraßen kreuzen. Im Zentrum des Dorfes ist der Versammlungsplatz, der nur über die vier Hauptstraßen erreichbar ist und an dem die Villa des Procurators von Arbohakisto, die Villa des Zenturios, die Garnison und der Schrein des Nereton zu finden ist.

An einer Ecke zur südlichen Hauptstraße befindet sich das Kontor von Maximus a Arbohakisto, der unter Lizenz des Hauses Rhidaman, alles handelt was nicht mit Holz zu tun hat. Durch sein Monopol hält er die Preise entsprechend hoch und gehört so zu den reichsten Personen der Siedlung. Außerdem rüstet er die Expeditionen des Procurators aus, was ihn zu einer der einflussreichsten Bewohner macht. Das Monopol führt immer wieder zu Konflikten mit den "Schwarzen Äxten". Für den Holzhandel hingegen ist das Holzfäller-Collegium der Schwarzen Äxte zuständig, das ebenfalls eine spezielle Lizenz des Hauses Rhidaman vorweisen kann.

Die Gebäude von Arbohakisto sind, bis auf die Schmiede, aus Holz gebaut. Um im kalten





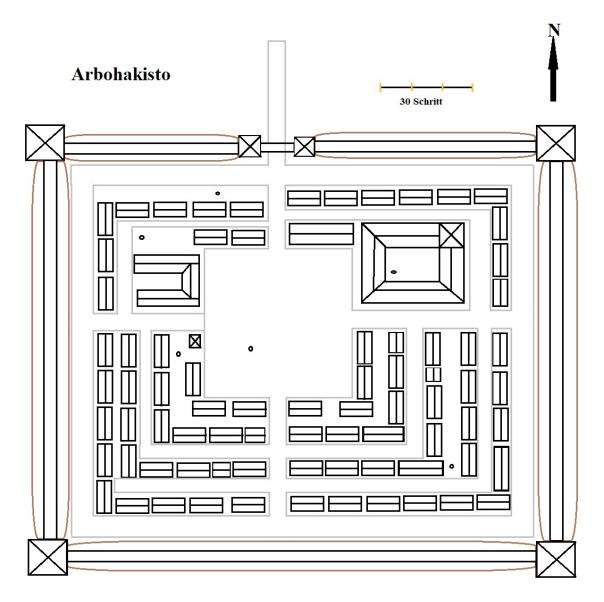




Winter von Ochobenius warme Häuser zu haben, wurden die verwendeten Balken mit einem Zimmermannsbeil behauen, so haben alle Häuser eine glatte Außenwand. Das Dach ist mit Reet gedeckt, um ausreichend Schutz vor den vielen Regen zu bieten. Damit die Schneemaßen im Winter nicht die Dächer beschädigen, haben sie eine steilen Winkel erhalten. Die kleinen Fenster in den Häusern sind mit dünnen Ledertüchern versehen, um ein wenig Licht hinein zu lassen. Im Winter oder bei starken Regen werden diese zusätzlich mit

Fensterläden gesichert.

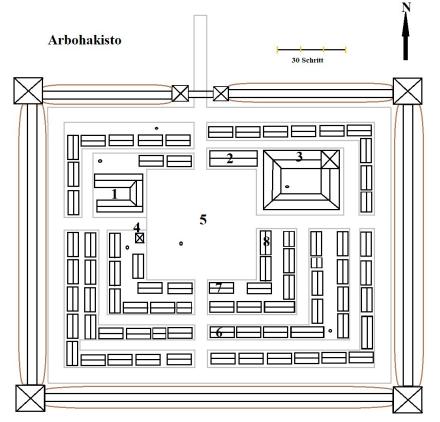
Während die meisten Familien nur ein Haus besitzen, wurde die Villa von Dorion Serr Kouramnion aus drei, in U-Form aufgestellten Gebäuden erbaut. Der Schrein des Nereton ist wiederum eine zwei mal zwei Schritt große Blockhütte aus Neretonien. Vier Wohnhäuser wurden zusammen mit einem Wachturm, dem sogenannten Alarmturm, für die Garde in rechteckiger Form am Versammlungsplatz erbaut. Der so entstandene Innenhof dient der Garde als Exerzierplatz.











#### Legende

- 1) Villa des Procurators
- 2) Villa des Zenturios
- Garnison
- 4) Nereton-Schrein
- 5) Versammlungsplatz
- 6) Kontor
- 7) Schmiede
- 8) Haus von Herania
- o Ziehbrunnen

# Persönlichkeiten der Siedlung

Dorion Serr Kouramnion, Procurator von Arbohakisto

Als junger Mann arbeitete Dorion schon für das Haus Kouramnion. Er plante und organisierte immer wieder Expeditionen in unbesiedelte Regionen des Reiches. Immer öfter nahm er auch an diesen teil. Bereits vor zehn Jahren versuchte er neue Wege zu gehen, die aber meistens für ihn langweilige Tätigkeiten in den Cammern seines Hauses waren und dauerhaften Aufenthalt in Metropole mit sich brachten. Doch dann erfuhr er vor vier Jahren davon, dass in Arbohakisto der Procurator bei einem Überfall der Schneepardir gestorben war. Seine Zuverlässigkeit und die richtigen Kontakte innerhalb des Hauses Kouramnion verhalfen ihm dann auch recht zügig dazu, zum neuen Procurator der Siedlung ernannt zu werden.

Für Darion war es genau das Richtige. Von

hier aus kann er jederzeit Expeditionen ins Hinterland organisieren lassen und muss nicht in einer muffigen Stube in einer Metropole leben.

Geboren: 4737 IZ (Alter 52)

Größe: 1,72 Schritt Gewicht: 82 Stein Haarfarbe: Hellbraun Augenfarbe: Braun

Kurzcharakteristik: Weit gereister und gebildeter Honorat, der planvoll die Siedlung führt und seine Entscheidungen nach Gesprächen mit anderen Fachleuten der Siedlung trifft.

**Herausragende Eigenschaften**: CH (17), KO (15); Gebildet (2), Guter Ruf (6), Honorat / Aberglaube (7), Neugier (3)

**Herausragende Talente**: Reiten (10), Etikette (16), Schriftl. Ausdruck (13), Rechnen (15), Staatskunst (16)

**Sonderfertigkeiten**: Meister der Improvisation, Ortskenntnis







Darstellung: In den kühleren Nonen des Jahres trägt Dorion dunkle Beinlinge und einen Fellmantel, während er im Sommer mit einer Tunika zu sehen ist. Seine Halbglatze mit dem Rund aus hellbraunen Haaren wird im Sommer von einer flachen, runden Kopfbedeckung und im Winter von einer Fellmütze geschützt. Wenn er in der Siedlung nach dem Rechten sieht, dann ist er meist mit seinem Baculus in der Hand unterwegs.

## Formenias Serr Kouramnion, Zenturio der Garde von Arbohakisto

Formenias Vater war bereits als Myrmidone für das Imperium tätig, daher war es für ihn selbstverständlich, ebenso in den Militärdienst einzutreten. Durch die Trainingskämpfe mit seinem Vater konnte er bereits mit 16 Jahren den Dienst antreten. Schon in den acht Jahren seiner ersten Dienstzeit, die er in Sidor Ochobik verbrachte, konnte er es bis zum Principalis schaffen. Daher war es auch verständlich, dass er eine zweite Dienstzeit antrat. In dieser Zeit wurde er immer wieder in unterschiedliche Einheiten versetzt, zuletzt nach Nubanias. Dort stieg er nach einigen Gefechten mit Lordalern zum Zenturio auf. Am Ende dieser Dienstzeit wechselte er zu den Haustruppen der Kouramnion. Dort wurde er gleich zu Beginn nach Arbohakisto versetzt, da dort der Zenturio bei einem Überfall der Schneepardir verstorben war. Dies ist nun vier Jahre her und seither bestand er schon einige Gefechte mit seiner Söldnereinheit.

Geboren: 4753 IZ (Alter 36)

Größe: 1,78 Schritt Gewicht: 78 Stein Haarfarbe: Braun Augenfarbe: Blau

**Kurzcharakteristik**: Fähiger Ex-Myrmidone, der im Auftrag seines Hauses eine Söldnereinheit wie eine imperiale Zenturie führt und von

seinen Untergebenen respektiert wird.

**Herausragende Eigenschaften**: MU (18), KK (17); Beidhändig, Eisern, Honorat / Totenangst (6), Verpflichtungen

**Herausragende Talente**: Bastardstäbe (17), Bogen (14), Selbstbeherrschung (15), Etikette (16), Staatskunst (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I Darstellung: Immer im Myrmidonen-Thorax gekleidet, hält er ein hartes Regiment über seine Söldnereinheit. Auch wenn seine Strafen bei Fehlverhalten hart sind, so gibt es bei ihm so gut wie keine Bestrafungen, die nicht gerechtfertigt sind. Mit kurzen Befehlen und ebenso kurzen Antworten auf Fragen sagt er, was nötig ist.

Herania e Arbohakisto, Ortsvorsteherin des Holzfäller-Collegiums der Schwarzen Äxte in Arbohakisto

Die blonde Hünin, die hier geboren wurde, hat das Holzfällerhandwerk von ihrem Onkel erlernt. Einige Zeit arbeitete sie daher für die Schwarzen Äxte in den Waldgebieten nahe des Dunklen Sees. Hier konnte sie überzeugen und die Leitung von Holzfällergruppen übernehmen. Später war sie sogar als Kassenwart tätig. Als vor zwanzig Jahren weitere Holzfäller für Arbohakisto benötigt wurden und die Anwerber auch bei ihrer Gruppe vorstellig wurden, hat sich Herania gleich gemeldet. So konnte sie in ihren Geburtsort zurückkehren.

Geboren: 4743 IZ (Alter 46)

Größe: 1,85 Schritt Gewicht: 85 Stein Haarfarbe: Blond Augenfarbe: Eisblau

**Kurzcharakteristik**: Streitsüchtige Holzfällerin, die sich als wichtigste Person der Siedlung sieht, da ohne das Holz die Siedlung gar nicht







existieren würde. Mit dem Händler Maximus hat sie eine offene Feindschaft, da dieser sich an den Bewohnern zu bereichern versucht.

Herausragende Eigenschaften: MU (17), KK (16); Entfernungssinn, Glück, Kälteresistenz / Höhenangst (5), Jähzorn (7), Streitsucht (4)

Herausragende Talente: Raufen (15), Körperbeherrschung (16), Zechen (13), Wettervorhersage (12), Wildnisleben (14), Rechtskunde (Collegiumsrecht) (11), Holzbearbeitung (14)
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Wald-

kundig), Ortskenntnis (Arbohakisto), Waffenlose Kampftechniken (Hammerfaust-Stil), Wuchtschlag

Darstellung: Herania geht gerne auf Konfrontation. Neben einer flinken Zunge hat sie auch kräftige Arme, um ihre Meinung zu vertreten. Die muskulöse Holzfällerin mit ihren blonden Zöpfen hat in der Vergangenheit immer wieder die jährlichen Holzfällerspiele gewonnen. Sie ist ehrgeizig und draufgängerisch. Durch ihre kompromisslose Art kommt es immer wieder zu Konflikten mit den Bewohnern der Wälder.

# Szenarioideen

## Holz für Sidor Ethilia

Nachdem ein Bote den Auftrag über vierzig Festschritt Neretonien-Holz aus bester Qualität überbracht hat, wird nach einem geeigneten Abbaugebiet gesucht. Herania schickt zur Suche eine Gruppe Helden mit einem Holzfachmann aus. Die Gruppe findet das passende Holz in einem Gebiet der Skiresen, diese sind dem Unternehmen gegenüber feindselig eingestellt.

Herania schickt trotzdem Holzfäller aus und es kommt zu Übergriffen. Nun ist es an den Helden eine Lösung zu finden, damit beide Seiten zufrieden sind. Hier können sie versuchen ein weiteres Gebiet zu suchen oder mit den Skiresen verhandeln, was aber sehr schwer wird. Eventuell hat Maximus die richtigen Güter, um die Skiresen umzustimmen.

## Die verschwundene Händlerin

Ein kleiner Handelszug erreicht die Siedlung. Die Händler berichten von einem nächtlichen Überfall der recht seltsam abgelaufen ist. Mitten in der Nacht sind zweibeinige, gehörnte Wesen ins Lager eingedrungen und haben nur ein Mitglied des Handelszuges entführt. Es

wurde sonst nichts auf dem Lager entwendet. So schnell diese Wesen aufgetaucht sind, so schnell sind sie auch wieder in der Dunkelheit verschwunden. Bei der Entführten handelt es sich um die Satyarin Sefirina.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Bei den Entführern handelt es sich um Lev'Shije, einer Spezies von Widdermenschen die zur Fortpflanzung Frauen entführen. Die Helden können eine kleine Siedlung der Lev'Shije eine Tagesreise südlich von Arbohakisto ausfindig machen, in der Sefirina zu finden ist. Mehr zu den Lev'Shije kommt bald.

## Eine blutige Spur

Eines Nachts wird ein Bewohner von Arbohakisto tot aufgefunden. Sein Körper wurde regelrecht zerfleischt. Die Spuren deuten auf einen Raubaffen. In den nächsten Nächten kommen noch weitere Bewohner ums Leben. Bei dem Mörder handelt es sich um einen Holzfäller, der in den Wäldern an einer Kultstätte des Naggarach, dem Herrn der rasenden Tollwut gehuldigt hat. Mit der Zeit hat ihm die blutige Jagd im Wald nicht mehr ausgereicht.