

Archiv des Wächterbunds 1

Impressum

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Mirko Bader

Lektorat

Christina Müller, Raphael Brack, Mirko Bader

Autoren

Bernd Perplies, Christoph Maser, Ralf Sandfuchs, Magdalena Mango, Stefan Droste, Kai Großkordt, Johannes Beichel, Raphael Brack, Philip Bügel, David Vlakis, Stefan Tannert, Franziska Kieper, Maik Schmidt, Mirko Bader

Künstlerische Leitung

Maik Schmidt

Layout

Nadine Hoffmann

Illustrationen

Nicolas Arnold, Helge C. Balzer, Piotr Chrzanowski, Carlos Diaz, Benjamin Giletti, Artem Grigoryan, Regina Kallasch, Roena ivana Rosenberger, Consuelo Pecchino, Lukas Simon, Andrey Vaslichenkow, Lucas Örström, Steffen Brand, Nadine Schäkel, Maik Schmidt

Historische Bildrecherche

Sergej Ermolaev

Copyright © 2018 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

HeXXen 1733 ist eine eingetragene Marke von Ulisses Spiele.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der

Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Inhalt

LEGENDÄRE JÄGER	4
KURZGESCHICHTE DIE RECHENSCHAFT	12
ARTBOOK	20
KURZGESCHICHTE FLÜSTERWIND	35
ABENTEUER BESESSEN	45
KURZGESCHICHTE ADVENTUS	65
FINSTERE TIEFEN – LUFTIGE HÖHEN	73
KURZGESCHICHTE GRAUEN VON GRAMBACH	89
KURZGESCHICHTE DÄMON ALKOHOL	101
KURZABENTEUER	109
KURZGESCHICHTE DIE PFLICHT	129
KURZGESCHICHTE EINE OFFENE RECHNUNG	137

VORWORT

Mit diesem Buch hältst du ein Produkt in den Händen, das nie geplant war.

Es ist allein dem unglaublichen Zuspruch des HeXXen-Crowdfundings zu verdanken, dass dieses Buch realisiert wurde. Mit dem Erfolg (immerhin 700 Backer nahmen teil, rund 117.000 Euro wurden im Jahr 2017 gesammelt) hatte vorher niemand gerechnet. Daher ist dieses Buch auch in erster Linie ein Verdienst der Backer.

Im Crowdfunding wurden sämtliche Hürden überwunden, alle Stretchgoals erfüllt. Damit wurden eine Reihe von Zusatzprodukten freigeschaltet, die wir nun gesammelt in diesem hochwertigen Buch präsentieren. Das Buch stellt eine Sammlung verschiedenster Artikel dar, ein Sammelurium an Geschichten, Hintergrundinfos und Spielmaterial – ein bunter Querschnitt durch die Welt von HeXXen 1733.

So stechen vor allem die **sieben Kurzgeschichten** heraus, die von ambitionierten Autoren verfasst wurden. Mit Bernd Perplies haben wir einen renommierten SF- und Fantasy-Autor gewinnen können. Er trägt eine Kurzgeschichte bei, die sich in den wilden Tiefen des Taunus abspielt, ein Actionspektakel vor unheimlicher Kulisse. Aber auch die anderen Autoren (Ralf Sandfuchs, Magdalena Mango, Christoph Maser, Kai Großkordt, Stefan Droste und Mirko Bader) fügten der HeXXen-Welt ein weiteres kleines, feines Detail hinzu. Jede Kurzgeschichte setzt einen anderen Fokus oder spielt in einer anderen Stadt. Mal sind es Intrigen am Hof der Habsburger in Wien, mal ist es eine Hexenjagd in Mühlhausen, mal geht es um das Brauen von Bier (oder was man dafür hält) in Ratingen, und vieles mehr.

Darüber hinaus wurden **fünf Kurzabenteuer** freigeschaltet, die jeweils einen historischen Schauplatz zum Thema haben. Hierfür haben sich ambitionierte Fans der ersten Stunde gemeldet. Es sind Stefan Tannert, Johannes Beichel, Raphael Brack, Philip Bügel und David Vlakic. Auch wenn die jeweils vier Seiten pro Abenteuer sicher nicht ausreichen, um einen detaillierten Blick auf die jeweiligen Schauplätze zu werfen, so geben sie dem Spielleiter eine Menge Inspirationen für seine

eigenen Abenteuer. Von den geheimnisvollen Nebeln über den Zürichsee über die barocke Pracht am Hof von Bruchsal bis zur Feste Ziegenhain, die als Zwinger für widernatürliche Kreaturen ausgebaut wurde, reicht die Spanne.

Art Director Maik Schmidt hat die Entwicklung von HeXXen von Anfang an begleitet und den HeXXen-Produkten einen unverwechselbaren Stil verliehen. Im **Artbook** spricht Maik über die Entwicklung und die Hürden, die in der Zusammenarbeit mit den grandiosen Illustratoren zu überwinden waren und zeigt den Schaffensprozess anhand von Beispielen. Dabei erhält der Leser auch eine Vorstellung davon, wie viel Arbeit in jeder einzelnen Illustration steckt.

Bessen ist ein Kurzabenteuer aus der Feder von Mirko Bader, dem Autor und Erschaffer von HeXXen 1733. In diesem Abenteuer geraten die Jäger in einer sturmumtosten Nacht zwischen die Fronten eines Raubüberfalls, während gleichzeitig ein Dämon, der von einem Jungen Besitz ergriffen hat, nach seiner Freiheit trachtet. Viel Action wird hier mit einem in weiten Strecken offenen Plot vermischt.

Nicht vergessen wollen wir die fünf Backer, die sich als „**legendäre Jäger**“ in die Annalen der HeXXen-Welt eingeschrieben haben. Sie bilden die Jägergruppe der Rabenklingen und sind angetreten, um die Welt zu retten. Im Abschnitt der legendären Jäger erfahrt ihr mehr über ihre einzigartigen Hintergründe und könnt sie anhand ihrer Spielwerte sogar selbst spielen.

Finstere Tiefen – luftige Höhen schließlich ist als Begleiter für die Kampagne „Königreich der Dornen“ konzipiert worden. Es enthält einige Hintergründe zum Erzgebirge (wo die Kampagne angesiedelt ist). Die in diesem Abschnitt vorgestellte neue Rolle „Kundschafter“ sowie die drei darauf aufbauenden Professionen Steiger, Tunnelpionier und Metallurge können jede Gruppe bereichern und eröffnen ganz neue Ausbau-Optionen für Jäger.

Wir wünschen den Lesern viel Spaß und viele Inspirationen für ihren Ausflug in die Welt von HeXXen 1733

Mirko Bader, im Mai 2018

Legendäre Jäger.

Die Rabenklingen

EINLEITUNG

Es gibt viele Jäger, die sich mit der Zeit einen legendären Ruf erworben haben. Genauso viele, deren Ruf mit der Zeit versickerte wie Wasser in der Wüste, deren Stern kurz hell erstrahlte – und dann genauso schnell erlosch. Das Leben eines Jägers ist voller Gefahren. Und nur wenige streben ein solches Leben an. Wie kommt es dazu, dass ein Mensch zum Jäger wird? Was treibt ihn an? Welches Schicksal hat er erlitten?

Im Folgenden wollen wir etwas Licht ins Dunkel bringen, indem wir jedes einzelne Mitglied des legendären Jägertrupps „Rabenklingen“ vorstellen. Die Rabenklingen sind bereits seit einigen Jahren unterwegs und haben schon viele Gefahren gemeistert und Gegner bezwungen. Und dennoch ist jeder der fünf Mitglieder ein Individuum, das einen ganz eigenen Weg hinter sich hat und von persönlichen Wünschen und Zielen angetrieben wird.

Die Beschreibung der fünf Mitglieder der Rabenklingen kann auch als Inspirationsquelle für eigene Jägercharaktere dienen. Und gleichzeitig kann man – wenn man das möchte – die Jäger auch als

Vorlage für Archetypen verwenden, mit denen man sofort losspielen kann. Alle fünf Jäger wurden auf Jägerstufe 5 entwickelt, aber es spricht nichts dagegen, sie auch für höhere Stufen auszubauen.

LEGENDÄRE UNTERSTÜTZER

Die hier vorgestellten legendären Jäger wurden erschaffen von fünf enthusiastischen Unterstützern des HeXXen-Crowdfundings (2017). Es sind:

- Simon Herzl alias **Simon Roßmann**
- Karl von Hohen Ried alias **Jörg Diener**
- Sir Duncan Sterling alias **Fabian Pinger**
- Jorgen Magnussen alias **Dennis Pohl**
- **Marcus Dannehl** als er selbst

Karl von Hohen Ried, Ritter der Nacht

„Ihr solltet weniger in Eure Kleidung und dafür mehr in Euren Kopf stecken.“

HINTERGRUND

Karl von Hohen Ried war die Karriere eines Ordensritters bereits in die Wiege gelegt worden. Schon sein Vater war als reisender Ritter unterwegs. Man heuert ihn beispielsweise an, um Versorgungstrosse von Soldatenheeren zu beschützen. Womöglich hätten andere den Begriff Söldner oder Gardist für diese Aufgabe gewählt, aber immerhin hatte es der Vater weit gebracht, hatte die Gunst eines Grafen gewonnen und ein kleines Lehen zum Bewirtschaften erhalten. Der junge Karl sah stets den Ritter in seinem Vater – ein strahlendes Vor-

bild für alle anderen. Das wandelte sich mit der Zeit in eine Art verklärte Glorifizierung, vor allem ab dem Zeitpunkt, als der Vater und der ganze Tross in den Harzer Wäldern von Räufern im Dienste einer Hexe überfallen wurde. Alle wurden niedergemetzelt, nur Karl konnte flüchten. Er schaffte es, fast drei Monate allein von Beeren und Nüssen zu überleben, bis Köhler das vor Dreck starrende und stumme Kind fanden. Es hieß, man konnte in seinen Augen den Schrecken ablesen, den er beim Angriff der Räuber erleben musste. Weil die Köhlerfamilie nicht noch ein weiteres Maul stopfen wollten, gaben sie den Jungen (der damals etwa fünf Jahre alt gewesen sein mochte) in die Obhut des Zisterzienserordens in Walkenried. Der Junge

entwickelte einerseits eine Leidenschaft für den Schwertkampf und andererseits ein Interesse an den Büchern des Klosters. Diese Neugierde (insbesondere für verbotene Bücher), die noch heute sein größtes Laster ist, hat ihn während seiner Novizen- und Knappenzeit schon einige Male in Bedrängnis gebracht. In seiner Jugend versuchte Karl, die Herkunft seiner Familie zu ergründen, doch viele Einzelheiten blieben im Verborgenen. Als er schließlich auf Spuren seiner Familie stieß und endlich das kleine Lehen fand, in dem er geboren worden war, musste er einsehen, dass es vom herrschenden Grafen weitergegeben worden war. Selbst als die Herkunft Karls bestätigt wurde, gelang es ihm nicht, das rechtmäßige Erbe seines Vater fortzuführen.

MOTIVATION

Karl wird von verschiedenen Motivationen angetrieben, die ihn immer wieder dazu antreiben, auf Abenteuer zu ziehen und den Armen und Schwachen zu helfen. Eine sehr starke Motivation stellt die Suche nach den Mördern seiner Eltern dar. Teile des Harzes stehen noch heute unter der Knute einer Hexenkönigin, die von ihrem windigen Ritualplatz auf dem Brocken Tribut von den Siedlungen der Umgebung verlangt. Eine ihrer Hexendienerinnen war die Drahtzieherinnen hinter dem Angriff, der Karls Eltern das Leben kostete. Karl machte sie ausfindig und konnte sie nach einem langen Duell besiegen.

BESCHREIBUNG

Karl von Hohen Ried ist eine eher magere Erscheinung und ist dabei größer als die meisten seiner Mitmenschen. Er hat das Haar, das inzwischen langsam ergraut, an den Seiten kurz rasiert. Wenn er auf Reisen ist, ist er meistens gut gerüstet, trägt aber eine dunkle Kutte über seinem schweren Kürass. Auch sein Helm erinnert eher an die Ritter der vergangenen Jahrhunderte als an modernes Rüstzeug.

KARL ...

- ist extrem neugierig und manchmal hitzköpfig,
- liebt Bücher, könnte selbst ein unheiliges Werk nie verbrennen. Hat eine kleine geheime Bibliothek in einem Dachgiebel angelegt,
- ist manchmal ein wenig weltfremd und zu geradlinig.

KARL VON HOHEN RIED

Verbissener Ordenskrieger

Motivation: Verbissen / **Rollen:** Eiferer, Beschützer / **Profession:** Ordenskrieger / **Jägerstufe:** 5

Kleidungssets: Kriegeruntergewand

Ausrüstung: Schwert, Armbrust, Schild, Reitpferd

Panzerung: Kürass

Startguthaben: 140 Gulden / **Unterhalt:** 70 (allerdings spendet Karl von Hohen Ried gerne freiwillig mehr)

Attribute: KKR 5, ATH 4, GES 2, SIN 3, WIS 3, WIL 5

LEP: 17, **INI:** 5

Coups: 4, **Ideen:** 3

Fertigkeiten: Armbrust Fw 1, Aufmerksamkeit Fw 1, Erste Hilfe Fw 2, Geistesstärke Fw 2, Land und Leute Fw 1, Reiten Fw 2, Schwerter Fw 3, Schildblock Fw 2, Wissensgebiete Fw 2

Jägerkräfte: Gesegnete Waffe (Effekte: Waffensegen, Flammenschlag, Teufelsrüstung durchdringen, Heilige Waffe, Teufelsbann, Gesegneter Schlag), Teufelsaustreibung, Kontemplation, Hart wie Stahl



Shimon Herzl, der Golem-Erschaffer

Dayn mazl, Got, vos du voynst azoy hoykh; anit volt men dir di fentster oysgezetzt.

(Jiddisch für „Dein Glück, Gott, dass du so hoch wohnst, sonst würde man dir die Fenster einschlagen“)

HINTERGRUND

Shimon Herzl wurde als zweites von vier Kindern einer jüdischen Uhrmacherfamilie in Lublin geboren. Jakob Herzl entdeckte schon früh die Talente seines geschickten und redewandten Enkels, und so wurde Shimon bereits als Kind in das Uhrmacherhandwerk eingeführt. Shimon war ein fleißiger und schneller Lehrling; schon kurz nach seiner Bar Mitzwa konnte er mit seinen filigranen Händen manch handwerkliches Meisterstück vollbringen. Als er von seinem Großvater Jakob nicht mehr viel lernen konnte, wurden Shimon die Tage in der Uhrwerkstatt lang, und er hinterfragte nicht nur den Sinn seiner eigenbrötlerischen Tätigkeit, sondern wollte auch das Leben außerhalb der Werkstatt kennenlernen. Durch eine Verkettung von Umständen – Shimon spricht heute von Fügung – fand der suchende Jugendliche als Anhänger des jungen Rabbiners und Dämonenaustreibers Israel ben Elieser neuen Sinn. Durch dessen chaddistische Lehren lernte Shimon nicht nur im gemeinschaftlichen Gesang und Tanz bei der Anbetung Gottes; durch die Kabbala offenbarte sich für Shimon die Schöpfung als fein abgestimmtes und scheinbar berechenbares Uhrwerk. Shimon ließ sich von ben Elieser als chaddistischer Rabbi ausbilden und zog mit ihm durch die polnischen Lande, um böse Geister und Dämonen auszutreiben. Während dieser Zeit erwarb Shimon nicht nur seinen Ruf als legendärer Jäger, durch die weitere tiefergehende Beschäftigung mit der jüdischen Mystik fand er nach reiflichen Überlegungen ein Mittel, um

den Bösen auf Erden Einhalt zu gebieten: Die Erschaffung eines mechanischen Golems.

Neben seinen feinwerkhandlichen Fähigkeiten dienten Shimon dabei nicht nur die neuesten Erkenntnisse über Seelenmotoren, sondern er machte sich auch die Schriften von Isaak Luria zu Nutze, der sich im 16. Jahrhundert in Galiläa mit der Inkorporation von Seelen beschäftigt hatte. Mit Hilfe eines kabbalistischen Rituals seiner Glaubensbrüder hauchte Shimon dem metallischen Golem mit seiner fein austarierten Innenmechanik Leben ein, und gab ihn den Namen David. Als David erwachte, wandte sich dieser gegen die Anwesenden und richtete ein Blutbad an. Shimon konnte knapp entkommen und ist seither auf der Flucht vor seiner Kreatur.

MOTIVATION

Shimon hat die Hoffnung nicht aufgegeben, eines Tages einen wohlgesinnten Golem erschaffen zu können und ist auf der Suche nach der richtigen Formel und Zutaten dafür. Obschon Shimon ein lebensfrohes und wissbegieriges Naturell hat, zeigt er zunehmend Zeichen von Zynismus, Schuldgefühlen sowie Zweifeln an sich und an Gott. Wäre nicht die Gesellschaft der anderen Jäger, Shimon würde häufiger Selbstgespräche mit Goliath führen, eine von ihm konstruierte mechanische Amsel, die Shimon rechtzeitig vor David warnen sollte, wenn dieser Shimon irgendwann finden sollte.

BESCHREIBUNG

Über einer grauen Albe trägt Shimon einen schlichten schwarzen Mantel mit einem Schalkragen aus brauen Pelz sowie ein dunkelrotes Halstuch. Um die Taille ist ein rotbrauner Ledergürtel gebunden, an dem eine Pistole hängt. Auf den Kopf trägt Shimon ein Spodek, eine hohe, oben flache Pelzmütze von konischer Form. Er trägt braune Stiefel, die aber unter dem Mantel verschwinden. An den Übergängen Hals/Hände zu Mantel sind Teile des Mechanikums zu erahnen, das Shimon unter der Kleidung trägt. Durch das Mechanikum scheint Shimon etwas stämmiger zu sein als er eigentlich ist.

SHIMON ...

- sieht keinen Unterschied zwischen Technik und Mystik.
- wird von Schuldgefühlen geplagt und versucht, seine Fehler wieder gut zu machen.
- spricht gerne mit sich selbst in Jiddisch (manche glauben, dass er dann flucht).