

L'EUROPE

AVANT LA GRANDE INONDATION

Mise au jour par le S^r G. Danet A Paris

Chez Dibois a la Sphère Royale

avec privilègy du Roy

1690

rue St. Jacques







Archiv des Wächterbundes



Impressum

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Mirko Bader

Regelberatung

Martin Jäger, Roland Suljic

Autoren

Philipp Baas, Mirko Bader, Raphael Brack, Claus Celeda, Birte und Kai Großkordt, Simon Helmers, Pia Kaspers, Jens Marx, Maik Schmidt, Franziska und Stefan Tannert, Jens Thomä

Lektorat und Korrektorat

Mirko Bader, Simon Helmers, Nils Schürmann

Künstlerische Leitung

Maik Schmidt

Cover- und Schriftdesign

Steffen Brand

Layout

Mirko Bader, Nadine Hoffmann, Matthias Lück

Illustrationen

Nicolas Arnold, Isabeau Backhaus, Helge C. Balzer, Piotr Chrzanowski, Carlos Diaz, Sergej Ermolaev, Björn Lensig, Sebastian Watzlawek

HeXXen-Logo und Grafik-Konzeption

Nadine Schäkel

Historische Bilder:

Sergej Ermolaev

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer,

Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,

Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt,

Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Frauke Forster, Nikolai

Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Thomas

Michalski, Jasmin Neitzel, Ulrich-Alexander Schmidt,

Alex Spohr, Jens Ullrich **Verlag USA:** Robert

Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,

Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb:** Florian Hering,

Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner

Copyright © 2020 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

DIE MÄCHTE DES UNHEILS (ABENTEUER)	3
DIE NOVIZIN (KURZGESCHICHTE)	27
STÄDTE UNSERER BACKER: FRANKFURT, IDSTEIN, LEER, LEMGO (REGIONALIA)	31
NOTIZEN AUS DER ART DIRECTION	46
DER BRÜCKENSCHLAG ÜBER DIE LENNE (ABENTEUER)	53
BALLKULTUR IM 18. JAHRHUNDERT (AUSBAUMATERIAL)	61
DIE UNSCHULD TRÄGT SCHWARZ (KURZGESCHICHTE)	71
MIASMEN, FÄULNIS UND PESTILENZ (AUSBAUMATERIAL)	75
SCHRECKEN DER BERGLEUTE: FUNGUSMOLCHE (AUSBAUMATERIAL)	85
SCHWÜRE UND ZEICHEN (AUSBAUMATERIAL)	90
MASKENBALL (KURZGESCHICHTE)	93
NEUE PROFESSION: SAPPEUR (AUSBAUMATERIAL)	97
DIE BAROCKE KUNST DES DÄMONENFANGENS (AUSBAUMATERIAL)	99
FERTIGE ARCHETYPEN (AUSBAUMATERIAL)	105
DAS BUNDESHAUS DER GRENZJÄGER IN FREIBURG (REGIONALIA)	111
DIE HEXENJÄGER VON STROMBERG (KURZGESCHICHTE)	113

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

BdR	Buch der Regeln
WdH	Werkzeuge des HeXXenmeisters
KdD	Königreich der Dornen
HJA	Hexenjagd - Kompendium für Hexenjäger
HZO	Hexenzorn - Grimoire für den HeXXenmeister
FH	Finstere Herzen
DDL	Die Deutschen Lande
GdDL	Geheimnisse der Deutschen Lande
HdD	Herrschaft des Dämonenmeisters
AdW1-3	Archive des Wächterbundes
WdW	Von den Wundern der Welt

VORWORT

Für mich als Redakteur von HeXXen 1733 stellt das vorliegende Buch ein echtes Highlight dar: Mehr noch als in den vorherigen beiden Archiv-Bänden haben sich hier viele Autoren, darunter viele neue, mit Herzblut eingebracht und mit Liebe zum Detail, großer Kreativität und bisweilen hohem historischen Wissen bemerkenswerte Beiträge erschaffen. Auch wenn dieser Band wieder einen bunten Mix aus Kurzgeschichten, einer neuen Profession, Ausbau-Optionen, Abenteuern und Monstern enthält, stechen doch drei Beiträge heraus, die das Leben im 18. Jahrhundert lebendig werden lassen und gleichsam neue Aspekte in die Welt von HeXXen integrieren. Zu erwähnen ist hier der Beitrag von Claus Celeda zur Wiener Ballkultur, von Jens Marx zur Medizin im Barock und von Jens Thomä zum Maler Louis Counet. Allen Lesern wünsche ich viel Spaß beim Schmökern!

-Mirko Bader, Juni 2020



Die Mächte des Unheils

VON MIRKO BADER

EIN SCHAUERLICHES ABENTEUER IN DER WELT VON HEXXEN 1733
GEEIGNET FÜR ABENTEUERLUSTIGE JÄGER (EMPFOHLEN AB STUFE 2)

HINTERGRUND

Nach Jahren schlechter Ernten, dem Krieg mit dem Königreich Rabenschwarz und dem Ausbruch von Seuchen in der Region leidet vor allem die ländliche Bevölkerung in weiten Teilen Schlesiens bittere Not.

Die frühere Hauptstadt Breslau im Zentrum Schlesiens wurde von einer Hexe vereinnahmt, und große Teile des Umlands fielen an das Königreich Rabenschwarz. Der südliche Teil Schlesiens (Oberschlesien) gehört nominell zu den Habsburger Landen, doch der Kaiser in Wien ist weit weg und kümmert sich wenig um die Provinz. Nichtsdestotrotz hat er angeworbene Truppen in Oberschlesien stationiert, die eigentlich die Grenzen zu Rabenschwarz sichern sollen. Doch die Männer leiden ebenso unter Hunger und Not wie die Bevölkerung, weshalb viele Söldner inzwischen desertiert sind und plündernd umherziehen.



Einer dieser marodierenden Söldner ist der Böhme Janek Bednarik. Erst vor wenigen Monaten führte er mit seiner Gruppe einen Raubüberfall auf eine scheinbar unbewachte Reisegruppe durch; doch wie sich herausstellte, war einer der Reisenden ein Schwarzmagier namens Viktor von Schlehenberg. Trotz der Dämonen, die von Schlehenberg beschwor, konnten die Söldner sich am Ende durchsetzen. Sie machten reiche Beute, aber der wohl wertvollste Schatz blieb zunächst nahezu unbemerkt: ein kleines Büchlein des Schwarzmagiers, das Janek Bednarik an sich nahm. Zwar war es weitgehend auf Tschechisch geschrieben, doch wegen seiner schwachen Lese-

kenntnisse brauchte der Söldner Wochen, um zu erkennen, dass es sich um ein Buch mit Beschwörungsformeln handelte. In seinem Leichtsinne rief er die darin beschriebenen Mächte des Unheils an, eine Art Urform des Chaos und des Bösen, und wurde zu ihrem Herold.

Wo immer er sich fortan aufhielt, brachte er Leid und Not über seine Umgebung. Vor Kurzem erreichte Bednarik auf seiner ziellosen Reise den Wenzelshof von Bauer Cerny irgendwo in der tiefsten schlesischen Provinz. Schon vor dem Eintreffen des Unheilherolds litten die Bauern Not: Auf den Feldern versammelten sich Krähen, und einige der Bewohner waren von einer zehrenden Krankheit befallen. Bednarik versprach dem Bauern, dass Cerny die Dinge ändern könne, indem er einen alten Schutzzauber webe. Der Söldner überließ ihm das Zauberbuch, gab es jedoch als Erbstück seiner böhmischen Großmutter aus. Mehr und mehr fiel der Großbauer unter den Bann der Mächte des Unheils und beschäftigte sich zunehmend mit dem verderbten Buch. Schließlich beschloss er, ein darin beschriebenes Ritual durchzuführen, mit dem er seinen Vogelscheuchen Leben einhauchen könnte, damit diese die Krähen ein für alle Mal vertreiben.

Er ließ sämtliche Schweine schlachten, entnahm ihnen die Gedärme und steckte sie in die zahlreichen Vogelscheuchen, die rings um den Hof aufgestellt waren. Schlimmer noch: Er tötete seine eigene Enkelin, um mit ihrem Blut im Brunnen des Hofes ein Portal zur Hölle zu öffnen. Durch dieses nahm er Kontakt zu den Mächten des Unheils auf und erfuhr einen dreiteiligen Zaubernamen.

Die drei Fragmente des Namens schnitzte er in drei Rindenstücke einer Birke und überredete drei seiner Knechte dazu, sich mit diesen in einem weiten Dreieck um den Hof aufzustellen und den Namen gleichzeitig zu rezitieren. Durch die Anrufung beschworen die Knechte die Mächte des Unheils und verwandelten sich in abartige Schlackenbruten. Cerny konnte so zwar die Vogelscheuchen beleben, wurde durch die unheilige Magie aber selbst in eine von ihnen verwandelt. Nun sind alle Einwohner des Hofguts von einer tiefen Lethargie befallen. Alle siechen langsam dahin, während die arme Seele des Bauern mehr und mehr in die Hölle abdriftet.

Solange noch Bewohner am Leben sind, ernährt sich Bednarik von ihrem Leid. Doch lange wird es nicht mehr dauern, bis alle ums Leben gekommen sind und er weiterziehen wird.

Wenn die Jäger ihn nicht aufhalten ...