

rue St. Jacques





Archiv des Wächterbundes



Impressum

Verlagsleitung
Thomas Michalski

Redaktion
Mirko Bader

Autoren
Jens Thomä, Philipp Baas, Stefan Hofmann, Nina Schwenzl, Philipp Bügel, Björn Beckert, Mirko Bader, Sören Kohlmeier

Regelberatung
Martin Jäger, Roland Suljic

Lektorat
Frauke Forster, Nils Schürmann,
Anna-Lena Schwenkler

Korrekturat
Frauke Forster, Anna-Lena Schwenkler

Künstlerische Leitung
Maik Schmidt

Cover- und Schriftdesign
Steffen Brand

Layout
Nadine Hoffmann

Illustrationen
Nicolas Arnold, Isa Backhaus, Helge C. Balzer,
Steffen Brand, Carlos Diaz, Guillaume Ducos,
Aela Ervefel, Naemi Fürst, Stefan Haas,
Andreas Langner, Maik Schmidt

HeXXen-Logo
Steffen Brand, Nadine Schäkel

Grafik-Konzeption
Steffen Brand, Maik Schmidt

Historische Bilder
Sergej Ermolaev

Mitarbeiter Ulisses Spiele
Administration Christian Elsässer, Carsten Moos,
Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz
Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer,
Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn
Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt,
Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof
Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine
Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz,
Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas
Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth
Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik
Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt,
Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich,
Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci,
Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,
Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Stefan
Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger,
Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Inhalt

VORWORT.....	3
DER KÖNIG IM SEE (ABENTEUER).....	4
JÄGER DER VERLORENEN SCHÄTZE (AUSBAUMATERIAL).....	21
SCHÄTZE UND ARTEFAKTE (AUSBAUMATERIAL).....	28
VOM KAISER, SEINEN FÜRSTEN UND DEM REICH (HISTORISCHER BEITRAG)	40
EIN ENDE MIT SCHRECKEN (KURZGESCHICHTE).....	49
BERÜHMTE PIRATEN DES MITTELMEERES (NSC).....	55
GHÜLE - FORMWANDELNDES GRAUEN AUS DER VORZEIT (NEUE MONSTERKLASSE).....	65
NEUE ARCHETYPEN:	
VALENTINA „DINA“ MICHELAKIS, DER BÜCHERWURM ..	79
DJAMAL ALI, DER HAUDEGEN.....	80
BRUDER FILIPOS, DER STILLE MÖNCH	82
KAMAL MIT DEN ZWEI GESICHTERN	83
DAS KLOSTER MAULBRONN (REGIONALIA)	85
PROFESSIONEN KONVERSER UND KONSEKRATOR	95
NOTIZEN DER ART-DIRECTION	100
DER HOFNARR DES TEUFELS (NEUES MONSTER)	105
ERLÖSUNG (KURZGESCHICHTE).....	113



VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

BdR	Buch der Regeln
HJA	Hexenjagd - Compendium für Hexenjäger
HZO	Hexenzorn - Grimoire für den HeXXenmeister
ADW1-3	Archive des Wächterbundes
MM	Mare Monstrum
MMO	Mare Monstrum Obscura

Vorwort

Auch in dieser vierten Ausgabe des Archiv des Wächterbundes haben wir uns bemüht, eine bunte Mischung aus verschiedensten Themen zusammenzustellen.

Dabei gliedert sich dieser Band grob in zwei Bereiche: Einmal viele Beiträge, die sich thematisch rund um das Setting von „Mare Monstrum“ drehen oder dadurch inspiriert wurden. Und zum anderen, wie gewohnt, eine Mischung verschiedener Beiträge, die in den traditionellen Regionen des HeXXen-Settings angesiedelt sind: Mitteleuropa, bzw. die Deutschen Lande.

Den Anfang macht das Abenteuer „Der König im See“, das nunmehr dritte Halloween-Szenario für HeXXen 1733. Es entstand nach einer Idee von Philipp Baas und orientiert sich stark an Filmen wie „The Fog - Nebel des Grauens“ oder Serien wie „Der Nebel“, die auf einer Novelle von Horror-Großmeister Stephen King basiert.

Von Philipp Bügel stammt der hochinteressante Beitrag über das Kloster Maulbronn, bzw. über das Alltagsleben von Mönchen im Allgemeinen. Es soll dem Spielleiter helfen, das Leben im Kloster in Szene zu setzen. Das Kloster Maulbronn kann als Vorlage für beliebige eigene Klöster dienen. Es ist reiner Zufall, dass Sören Kohlmeier gleichzeitig zu den Arbeiten am Kloster Maulbronn die Idee der Profession Konsekrator lieferte, die wir dann ebenso wie die des Konversen in diesen Teil integrierten. Beide Professionen beinhalten neue Mechaniken und Ideen, und sind eine Bereicherung für Spieler, die einen geistlichen Charakter verkörpern wollen.

Ebenfalls von Philipp Bügel stammt die Idee und die Ausarbeitung des Hofnarren des Teufels, eine – wie ich finde – grandiose neue und einzigartige Kreatur, die HeXXen 1733 bereichert. Leider schaffte es ein dazugehöriges Abenteuer nicht mehr in dieses Buch, aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben.

Jens Marx, der im Archiv 3 den bemerkenswerten Beitrag über Medizin im 18. Jahrhundert verfasste, bereichert diesen Band mit einem detailverliebten Blick in die Mechanismen des Reichstags, jenem Instruments, das der Steuerung des Heiligen Römischen Reichs dient. Wer das Feld der Politik und Diplomatie in seinen Geschichten oder Abenteuern anklingen lassen wollte, ist gut beraten, diesen Beitrag zu studieren.

Von Nina Schwenzl stammt die packende Kurzgeschichte „Erlösung“. Wir können schon jetzt verkünden, dass dies nicht der letzte Text aus

Ninas Feder für HeXXen 1733 sein wird und freuen uns darauf, im nächsten Jahr mit ihr eine exotische und phantastische neue Region erforschen zu dürfen (mehr wird nicht verraten). Von Stefan Hofmann stammt die intensive Kurzgeschichte „Ein Ende mit Schrecken“, die uns mitten in den Krieg gegen Hexen und Untote schleudert.

Die Beiträge über Ghûle, Schatzjagden, Artefakte sowie die vier neuen Jägerarchetypen und die vier ikonischen Gegenspieler kamen während der Arbeit an *Mare Monstrum* zusammen. Einige dieser Texte sollten in *Mare Monstrum* bzw. *Mare Monstrum Obscura* Einzug halten – aber als die Ideen für diese Bücher geradezu explodierten, wurde klar, dass einige Elemente ausgegliedert werden mussten. Indem wir sie ins *Archiv des Wächterbundes 4* packten, hatten wir die Chance, sie in weit größerem Umfang auszuformulieren.

Von Philipp Baas stammten die Ideen für den verrückten Seemann und den blutroten Bussard, zwei gefährliche, aber menschliche Gegenspieler für alle Jäger, die sich im östlichen Mittelmeer herumtreiben. Jens Thomä entwarf die schaurige Seehexe Keto und den finsternen Wiedergänger Minos, um das Lager der Erzfeinde um einige widernatürliche Kreaturen zu erweitern.

Von Jens kamen auch die Vorschläge für zahlreiche magische Artefakte, die der HeXXenmeister als Belohnung für seine Jäger oder als Ziele ikonischer Schatzjagden verwenden kann. Wie man Schatzjagden gestaltet, dazu liefern wir umfangreiche Richtlinien in einem eigenen Beitrag.

Bjorn Beckert, einer der beiden Hauptautoren für *Mare Monstrum* dringt in seinem gleichmaßen historischen wie auch phantastischen Beitrag über Ghûle tief in den persischen Raum vor und beleuchtet eine der wohl mächtigsten Kreaturenarten im HeXXen-Universum.

Die vier Archetypen korrelieren mit den Professionen Assassine, Schatzjägerin, Johannes-Bruder und Seeräuber aus *Mare Monstrum*. Auch hier fanden wir durch die Ausgliederung ins Archiv mehr Platz, um die Archetypen gebührend beschreiben zu können.

Last but not least gewährt Art Director Maik Schmidt auch diesmal wieder aufschlussreiche Einsichten in die Arbeit der Illustratoren, die für HeXXen 1733 immer wieder herausragende Arbeiten abliefern.

Bleibt nur, allen Lesern viel Spaß beim Schmökern zu wünschen!

–Mirko Bader, April 2021



Der König im See

Ein schauerliches Abenteuer in der Welt von HeXXen 1733

Geeignet für abenteuerlustige Jäger

Von Philipp Baas und Mirko Bader

*Seltsam, im Nebel zu wandern / Einsam ist jeder Busch und Stein,
Kein Baum sieht den anderen / Jeder ist allein.
Voll von Freunden war mir die Welt / Als noch mein Leben licht war;
Nun, da der Nebel fällt / Ist keiner mehr sichtbar.
Wahrlich, keiner ist weise / Der nicht das Dunkel kennt,
Das unentrinnbar und leise / Von allem ihn trennt.
- „Im Nebel“ von Hermann Hesse*

Das folgende Abenteuer greift ein modernes Horror-Thema auf, wie es z. B. in „The Mist“ von Steven King oder „The Fog“ von John Carpenter inszeniert wurde, vermischt es mit einigen in HeXXen 1733 gängigen Inhalten (etwa Hexenwahn und Religionsstreitigkeiten) und macht daraus ein gruseliges Erlebnis, das gut geeignet ist für eine dunkle Herbst- oder Winter- nacht.

Die am besten noch unerfahrenen Jäger (Stufe 2) schlägt es in ein Dorf an einem See, just als dieses von einem unheimlichen Nebel umschlossen wird. In den Dunstwolken gehen schaurige Kreaturen umher, die nach den Seelen der Einwohner trachten. Die Jäger wären keine echten Helden, würden sie sich nicht um die Dorfbewohner kümmern und gleichzeitig der Ursache des schaurigen Nebels auf den Grund gehen.

Das Abenteuer eignet sich optimal als allein- stehendes Szenario. Es kann daher bequem mit diversen Archetypen des HeXXen-Universums gespielt werden, beispielsweise den zehn vor- gefertigten Charakteren aus dem *Buch der Regeln*.

HINTERGRUND

Weierhain ist ein beschauliches Dorf, das von den großen Tragödien der Welt bislang verschont geblieben ist. Es liegt am Ufer eines weitläufigen Sees, den die Einheimischen schlicht „den Weiher“ nennen und der in ihrer Vorstellung ein magischer Ort ist. Es ist überliefert, dass ihre Urahren in heid- nischer Vorzeit einem im See lebenden Gott huldig- ten und ihm Geschenke darbrachten. War der „König im See“ nicht zufrieden, ließ er einen dichten Nebel aufsteigen, der das Wasser und die Ufergebiete um- schloss. In ihm sollten den Erzählungen nach finste- re Wesen lauern, Nebelschleicher genannt, die nach den Seelen der Menschen gierten, um sie der dunk- len Wesenheit in den Tiefen zu opfern.

Auch wenn die Dorfbewohner heute treue Chris- ten sind, hat sich der Brauch erhalten, jeweils am Abend vor Allerheiligen eine Opfergabe in den See zu werfen. Dies sind in der Regel kleine Stroh- puppen, in die man Steine oder auch Münzen steckt (je reicher die Familie, umso höher der Anteil an Gulden). Im letzten Licht des Tages fahren die Ein- heimischen auf den See hinaus, in jedem Boot eine Altarkerze, und übergeben die Puppen unter dem Singen von Kirchenliedern dem dunklen Wasser. Sie nennen dies das „Heil’genopfer“, in Anlehnung an die Heiligen der katholischen Kirche, derer man in dieser dunklen Jahreszeit gedenkt. Die Kirchen- oberen ließen die Einheimischen bislang gewähren, auch wenn ihnen bewusst ist, dass die Tradition auf einen heidnischen Brauch zurückgeht. Vor ei- nigen Jahren jedoch hat sich mit Pfarrer Balduin

Trübsen ein besonders strikter Kirchenmann in Weierhain niedergelassen. Anfangs billigte er die Zeremonie vor Allerheiligen, doch in diesem Jahr hat er sie untersagt und die Einwohner stattdessen zu einem regulä- ren Gottesdienst in die Kir- che geladen. Das löste zwar Widerstand aus, aber den Anweisungen des Pfarrers ist natürlich Folge zu leisten. So finden sich am Abend des 31. Oktober die meisten Dorf- bewohner in der Kirche zur Abendmesse ein, während die furchtbare Macht, die auf dem Grund des Sees lauert, vergeblich auf ihr ersehntes Opfer hofft. Als die Jäger eintreffen, beginnt sich im Wasser etwas zu regen.

Das Böse besiegen

In diesem Abenteuer wird niemals klar festgelegt, wer oder was eigentlich im See lauert. Handelt es sich um einen heidnischen Götzen, eine See- hexe, einen Wasseralben oder etwas völlig an- deres? Alles, was die Jäger vermutlich zu sehen bekommen, sind die unheimlichen Diener des Königs im See, die Nebelschleicher, sowie ein mächtiger Endgegner, bei dem es sich um eine Art Avatar des schaurigen Dunstes handelt.

ANKUNFT IN WEIERHAIN

Es ist der 31. Oktober, als die Jäger auf ihren Rei- sen einen abgelegenen See erreichen, an dessen Ufer sich ein Dorf abzeichnet.

Szene – Das Dorf am See

Es wird schon fast dunkel, als ihr von einer Anhöhe herab auf die dunkelblau schimmern- de Oberfläche eines ruhig daliegenden Sees blickt. Am Ufer erkennt ihr die Umriss eines beschaulichen Dorfes, in dessen Häusern nach- einander die Lichter entzündet werden. Mit etwas Glück findet ihr dort eine Möglichkeit, die Nacht in einem Bett oder zumindest in einem Strohhafen zu verbringen. Als ihr die Ortschaft wenig später betretet, findet ihr hier vor allem die Holz- und Fachwerkhäuser ein- facher Menschen vor. Die meisten Gebäude sind klein und windschief, einige robust und mehr- stöckig, doch das einzige vollständig aus Stein errichtete Gebäude ist eine kleine Kirche auf einem Hügel am Rande des Dorfes.

Schauen sich die Jäger zunächst etwas um, darf jeder eine Probe auf Aufmerksamkeit (-1) ab- legen. Gelingt die Probe, bemerkt der Be-

FIKTIVER SCHAUPLATZ

Das Dorf und der sogenannte „Wei- her“ sind beide fiktiv. Will der HeX- Xenmeister das Abenteuer in seiner Spielwelt konkret verorten, kann er jeden beliebigen realen See dazu heranziehen. Gut geeignet sind die schwer erreichbaren Schweizer Berg- seen oder die von tiefen Wäldern umschlossenen Seen Ostpreußens.