Hexen 1733

Schnellstarter

Barocker Horror ~ moderne Action

Willkommen in einer finsteren Version des barocken Zeitalters! Mit diesem Schnellstartheft überwindest du die Grenzen von Raum und Zeit, Realität und Fantasie und findest dich mit deinen Freunden mitten im Jahr 1733 wieder. In einer Welt, die nur auf den ersten Blick so aussieht, wie sie in den Geschichtsbüchern beschrieben wird. Denn in HeXXen 1733 sind Hexen und Werwölfe grausame Realität, ebenso wie Vampire, Dämonen und viele weitere finstere Geschöpfe aus Mythen, Märchen und Sagen. Zusammen mit einigen Freunden folgst du der Spur von Werwölfen, deckst die Machenschaften von Dämonenkulten auf, führst Hexen ihrer gerechten Strafe zu und wagst dich in finsterste Zauberwälder vor.

In HeXXen 1733 geht es aber auch um moderne, coole, rasante Action — wie man sie aus Filmen wie „Hänsel und Gretel: Hexenjäger“, „Solomon Kane“ oder „Brothers Grimm“ kennt. Mit wenigen einfachen und intuitiven Regeln und einer guten Portion Vorstellungskraft kannst du spannende Abenteuer am Spieltisch wahr werden lassen.

Was ist HeXXen 1733?

HeXXen 1733 ist cinematisch

Das heißt: Spaß und eine spannende Geschichte stehen über Realismus und Detailverliebtheit. Viele Regeln sind daher absichtlich knapp und abstrakt gehalten, während wir einen Fokus auf spektakuläre Effekte im Kampf legen.

HeXXen 1733 ist finster

Die Welt von HeXXen 1733 ist eine düstere und schmutzige Version des uns bekannten barocken Zeitalters. Nicht nur, weil die Figuren aus den Schauermärchen tödliche Realität sind, sondern auch weil große Teile Europas nach dem Großen Krieg in Schutt und Asche liegen. In unseren Geschichtsbüchern nennt man ihn den Dreißigjährigen Krieg — in HeXXen 1733 ist er nie zu Ende gegangen ...

HeXXen 1733 ist heldenhaft

Du und deine Freunde schlüpfen in die Rollen von Jägern. Das sind Menschen, die sich mit besonderen Talenten und einem unerschütterlichen Willen von der breiten Masse abheben — der Stoff zukünftiger Legenden, die Helden jener Zeit.

HeXXen 1733 ist historisch

HeXXen 1733 spielt vor der Kulisse des uns bekannten barocken Zeitalters und vermischt Elemente des 16. bis 18. Jahrhunderts, beginnend mit der späten Renaissance (ca. 16. Jahrhundert) bis zum Spätbarock. Zur Spielepoche gehören ausschweifende Orgien am Hof des Sonnenkönigs ebenso dazu wie Hexenwahn und Aberglaube. Auf den Schlachtfeldern Europas kämpfen Söldnerheere nach dem Vorbild der Landsknechte, während Gelehrte wissenschaftliche Erfolge erzielen.

HeXXen 1733 ist märchenhaft

Viele Ideen zu HeXXen 1733 stammen aus der reichhaltigen europäischen Märchen- und Sagenwelt: Hexen, Alben, Zauberer und Riesen sind alle Teil der Welt von HeXXen 1733. Allerdings sind diese Elemente stets gruselig und düster und nicht bezaubernd und verträumt.

HeXXen 1733 ist unkompliziert

Viele Regeln sind absichtlich einfach gehalten, um ein schnelles unkompliziertes Spiel zu ermöglichen. Allerdings verfügt HeXXen 1733 trotz seiner einfachen Regeln über eine hohe taktische Tiefe, insbesondere bei den Kämpfen. Um die Kreaturen der Nacht zu besiegen, müssen die Jäger eng zusammenhalten und sich mit ihren Fähigkeiten gegenseitig ergänzen.

Was man zum Spielen benötigt

Für ein Tischrollenspiel wie HeXXen 1733 benötigst du in erster Linie eine Handvoll guter Freunde. Für HeXXen 1733 wird ein Spielleiter benötigt (alternativ auch HeXXenmeister genannt) sowie mindestens drei bis maximal fünf Spieler (die Jäger). Jeder Spieler sucht sich einen der fünf in diesem Heft beschriebenen Jäger aus. Darüber hinaus benötigst du ca. 10 bis 15 sechsseitige Würfel. Dazu kannst du handelsübliche Würfel mit den Augenzahlen 1 bis 6 verwenden oder spezielle HeXXenwürfel, die bei Ulisses erhältlich sind. Letztere erleichtern die Ermittlung von Erfolgen, sind aber für den Einstieg nicht zwingend nötig. Um Kämpfe am Spieltisch übersichtlicher darzustellen, werden die flachen Jägerplättchen und NSC-Plättchen eingesetzt — die du auf der vorletzten Seite findest (am besten klebst du sie einzeln auf dicke Pappe). Um Coups, Ideen oder Hex-Punkte darzustellen, kannst du farbige Pokerchips verwenden, halte für alle Fälle einige bereit. Alternativ funktionieren aber auch andere farbige Marker oder Würfel.

Mehr Spieler

HeXXen 1733 lässt sich natürlich auch mit mehr als 5 Spielern spielen, doch sind dann alle Kämpfe sehr unausgeglichen (meistens zugunsten der Jäger) und dauern sehr viel länger, sodass das Spiel an Tempo verlieren könnte.

Wie funktioniert ein Rollenspiel?

Ein Tischrollenspiel wie HeXXen 1733 spielt sich in erster Linie in der Vorstellung der Spieler ab. Der Spielleiter oder HeXXenmeister beschreibt die Umgebung, in der sich die Jäger aufhalten, und die Spieler können frei bestimmen, wie sich die von ihnen gespielten Jäger verhalten. Die Aufgabe des HeXXenmeisters besteht darin, alle Nichtspieler-Figuren und Gegner zu steuern. Er ist aber auch gleichzeitig Moderator und Erzähler sowie Richter (so muss er bei Regelunklarheiten eine schnelle Entscheidung treffen). Der Spielleiter ist jedoch nicht der Feind der Spieler. Er mag mächtige Gegner ins Felde führen, die den Jägern arg zusetzen, doch sein Anspruch sollte sein, die Geschichte mit den Spielern gemeinsam bis zum Ende zu führen. Wissen die Spieler unterwegs nicht weiter oder erweist sich ein Gegner als zu schwierig, sollte der HeXXenmeister Tipps geben oder die Macht von Gegnern heruntersetzen — nicht immer muss man sich sklavisch an die vom Abenteuer vorgegebenen Monsterwerte halten, viel wichtiger ist es, gemeinsam eine spannende Geschichte zu erleben.

Auf diese Weise erleben Spieler und Spielleiter gemeinsam ein Abenteuer nach dem anderen. Mit der Zeit werden die Jäger erfahrener, mächtiger und berühmter. Sie verbessern sich, lernen neue Kräfte und legen sich mit immer gefährlicheren Gegnern an.

Das Spiel hat kein fest definiertes Ende. Solange es allen Beteiligten Spaß macht, können neue Abenteuer erlebt, neue Landstriche erkundet, neue Personen kennengelernt und neue Gegner bezwungen werden.

Impressum

Verlagsleitung
Markus Plötz

Autor und Redaktion
Mirko Bader

Künstlerische Leitung
Maik Schmidt

Design und Konzeption
Steffen Brand, Maik Schmidt

Illustrationen
Piotr Chrzanowski, Carlos Díaz, Artyom Grigoryan, Roena Ivana Rosenberger

Korrektorat / Lektorat
Christina Müller, Torben „Eisenkessel“ Klie, Michael Mingers

Spieltest
Eisenkessel, Alter Mann, Jace, Juls, Beli, Yariloira, Sesu, Marcus Dannehl, Lule, Papaschlumpf; Dank an Fabian Grätz (für Inspirationsquellen)

Layout
Steffen Brand

Copyright © 2018 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
HeXXen 1733 ist eine eingetragene Marke der Ulisses Spiele GmbH. 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.

Die Welt von HeXXen 1733

Die folgende Übersicht dient dazu, dich mit der Welt von HeXXen 1733 vertraut zu machen, wobei wir einen Schwerpunkt auf die Dinge legen, die sich von der Geschichte unserer realen Welt unterscheiden. Natürlich kann diese Übersicht nur stichpunktartig sein. Wenn du dich intensiver mit dem Zeitalter des Barock beschäftigen möchtest, kannst du dich natürlich auch außerhalb des HeXXen-Universums informieren, z.B. im Internet und in Geschichtsbüchern, aber auch in zeitgemäßen Romanen oder in Spielfilmen und TV-Serien, die das Thema beleuchten (siehe auch: Inspirationsquellen).

Geschichtliche Ereignisse

1640

Das Jahr 1640 n. Chr. sollte das Schicksalsjahr werden, ab dem die Geschichtsbücher der HeXXen-Welt maßgeblich von der realen Welt abweichen. Inmitten der Wirren des Großen Glaubenskriegs kämpft sich eine Söldnertruppe durch den Schwarzwald. In einem Seitental schlägt die Truppe in einem uralten verlassenen Kloster ihr Lager auf und entdeckt eine Steinplatte. Als die Söldner die Platte anheben, öffnen sie dadurch das Tor zur Hölle! Aus dem tiefen Schlund der Erde erhebt sich ein Erzdämon aus der Alten Welt: Asmodäus, der Verschlinger. Mit ihm beginnt ein schwerer Sturm, und schwarzer Wind fegt über Europa hinweg. Mit dem Sturm gehen böse Geister auf die Königreiche und Nationen der Menschen nieder. Überall, wo die Sturmgeister aktiv werden, erwachen die Kreaturen der Nacht aufs Neue. Die Sturmgeister öffnen Gräber, in denen Vampire seit Tausenden von Jahren geschlafen hatten. Einige Geister befallen die Körper lebender Menschen, vergiften ihre Seele und schenken ihnen die Kräfte der Hexerei und der schwarzen Magie. Gestaltwandler suchen entlegene Dörfer heim, Phantome spuken in verlassenen Ruinen, und Teufelskulte, die sich in Luzifers Dienste stellen, entstehen im Verborgenen.

1642

Der erste Angriff der dämonischen Heerscharen gilt dem Zentrum des spirituellen Glaubens in Europa, dem Heiligen Stuhl in Rom. Dämonenfürst Shaitan nimmt Rom nach Tagen erbitterter Kämpfe ein, tötet eigenhändig Papst Urban VIII. und beansprucht den Heiligen Stuhl als Zentrum seines Teufelsreichs.

1655

Nach dem Fall Roms mausert sich die spanische Stadt Sevilla zu einem Zentrum katholischer Glaubenskrieger. 1655 eröffnet ein neues Seminar, in dem Gläubige innerhalb weniger Monate zu Inquisitoren ausgebildet werden. Um unerkannt zu bleiben, operieren die Inquisitoren im Geheimen oder im Schutz einer Verkleidung. Diese neue Form der „Geheimen Inquisitoren“ ist Vorbild für viele weitere Glaubenskrieger in ganz Europa.

1672

Nach Jahren des Widerstands und des Kampfes gegen die Dämonenhorden gelingt es einer bunt zusammengewürfelten Schar von Freiheitskämpfern, die Stadt Rom zurückzuerobern. An der Spitze steht Pietro Alfonso Vatelli. Er gilt als charismatischer Anführer und glühender Verfechter des christlichen Glaubens, ein Kämpfer sowohl mit Worten als auch mit dem Schwert. Mit einer Gruppe mutiger Glaubensritter dringt er in Shaitans Palast ein und kann den Dämonenfürsten nach einem verlustreichen Kampf bezwingen. Wenig später wird Vatelli mit nur 33 Jahren zum Papst ernannt.

1695

Eine Gruppe von Seehexen übernimmt insgeheim die Kontrolle über die Stadt Amsterdam und beschwört einen Dämon der Tiefe: Leviathan. Der Dämon löst eine Sturmflut aus, die viele Küstengebiete an der Nordsee und am Atlantischen Ozean überrollt. Die Niederlande werden zu einem großen Teil überflutet. Entlang der Elbe entsteht eine neue Wasserfläche, das sogenannte Magdeburger Meer. Die Britischen Inseln gelten seitdem als abgeschnitten vom Rest der Welt.

1718

In diesem Jahr kommt es zur vorläufig letzten größeren Schlacht mit Truppen aus der Höllenmark. Der Angriff gilt dem Vereinigten Königreich Burgund. Ein Heer von Untoten kann sich bis Besançon durchschlagen, bevor es unter großen Anstrengungen geschlagen wird. In den folgenden Jahren tritt eine trügerische Ruhe ein. Zwar kommt es immer wieder zu Raubüberfällen und Scharmützeln im Grenzgürtel um die Höllenmark. Doch scheinbar geben sich die Bewohner der Höllenmark im Schwarzwald mit dem aktuellen Zustand zufrieden.

Seelenlicht

Seit dem „Schwarzen Sturm“ von 1640 gingen Heerscharen von Sturmgeistern auf die Erde nieder. Man nimmt an, dass sich nur ein Bruchteil dieser ätherischen Geschöpfe als Kreaturen der Nacht manifestierte. Der weitaus größte Teil schwirrt immer noch suchend und orientierungslos durch die Lande, zwar unsichtbar und theoretisch ungefährlich, dennoch hoch potent und energiegeladen. Die In-

genieure der Universität Sorbonne in Paris fanden als Erste einen Weg, die Sturmgeister anzulocken und ihre körperlose Essenz (genannt Seelenlicht) zum Betreiben ihrer technomagischen Apparate zu nutzen. Sie erfanden die Seelenfalle, ein Gerät, das in der Lage ist, den Äther in Schwingungen zu versetzen und auf eine nicht näher bekannte Weise Sturmgeister anlockt. Das grünlich leuchtende Seelenlicht wird in Glasphiolen (so genannte Heinzeller-Gläser) abgefüllt und dient heute u.a. als Energiequelle für Seelenlicht-Manufakturen oder auch als Straßenbeleuchtung in Großstädten.

Organisationen in der HeXXen-Welt

Wächterbund

Hierbei handelt es sich um einen Zusammenschluss von Gelehrten, Forschern, Schriftkundigen und Financiers, die sich zu einem weitgehend im Geheimen operierenden Netzwerk zusammengefunden haben. Der Wächterbund hat sich in erster Linie der Erforschung von antiken Zaubern, dem Entschlüsseln uralter Schriften und der Vermehrung von Wissen über die Höllenkreaturen verschrieben. Manchmal beauftragt er Jäger für gefährliche Missionen.

Faust-Gesellschaft

Die Faust-Gesellschaft ist eine europaweit operierende Organisation, die sich auf die Erforschung und Gewinnung von Seelenlicht spezialisiert hat. Die Gesellschaft entsendet Expeditionen in entlegene Gebiete, um mithilfe von mechanischen Apparaturen Seelenlicht zu gewinnen und später zu verkaufen. Dabei werden in den meisten Fällen bösartige Kreaturen der Nacht angezogen, die von angeheuerten Söldnern in Schach gehalten werden müssen.

Berge- und Hebe-Union

Als die Niederlande 1695 von der Großen Flut überschwemmt wurde, gingen auch die Städte Amsterdam und Middelburg unter. Somit verlor die Niederländische Ostindien-Kompanie, bis dato eine der größten internationalen Handelsgesellschaften, ihre Stammsitze. Aus den Überresten dieser ersten Aktiengesellschaft formte sich eine neue Kompanie, die Berge- und Hebe-Union. Nicht mehr die Erschließung von Handelsrouten ist das Ziel der Berge- und Hebe-Union, sondern die Erforschung der von der Flut heimgesuchten Gebiete an der europäischen Westküste.

Inspirationsquellen

Filmklassiker

- Die drei Musketiere (1921–2011). Es gibt unzählige Filme über D'Artagnan und die Musketiere. Jeder vermittelt einen etwas anderen Eindruck über diese Zeit
- Scaramouche, der galante Marquis (1952)
- Das Geheimnis des Scaramouche (1963)
- Die schwarze Tulpe (1964)
- Fracasse, der freche Kavalier (1961)
- Duell der Degen (1997)
- Fanfan (1907–2003)
- Der Mann mit der eisernen Maske (1922–1998)
- Der Graf von Monte Christo (1908–2002)

Moderne Action-/Horrorfilme

- Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013)
- Brothers Grimm - Lerne das Fürchten (2005)
- Pakt der Wölfe (2001)
- Solomon Kane (2009)
- Van Helsing (2004)
- Sleepy Hollow (1999)
- Snow White and the Huntsman (2012)
- Fürst der Dämonen (2014)
- Abraham Lincoln Vampirjäger (2012)

TV-Serien

- Sleepy Hollow
- Frontier
- Die Musketiere (BBC)
- Jonathan Strange & Mr. Norell
- Versailles

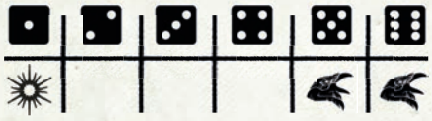
Bücher

- Fanfan der Husar von Benjamin Rochefort
- Von Alexandre Dumas der Ältere
  - Die drei Musketiere
  - Der Mann mit der eisernen Maske
  - Der Graf von Monte Christo
  - Die Schwarze Tulpe

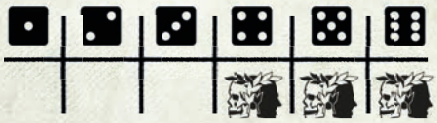
Die Grundlagen des Spiels

In HeXXen 1733 werden Spieler und Spielleiter immer wieder die Fertigkeiten ihrer Spielfiguren auf die Probe stellen müssen, um zu ermitteln, ob eine bestimmte Handlung erfolgreich ist. Für Proben werden spezielle sechsseitige Würfel mit besonderen Symbolen verwendet. Falls du keine HeXXenwürfel hast, kannst du auch normale sechsseitige Würfel verwenden. Beschaffe dir in diesem Fall mindestens 10 Würfel einer und 5 Würfel einer anderen Farbe. Wir empfehlen 10 schwarze und 5 graue Würfel.

HeXXenwürfel (schwarz)
Die schwarzen HeXXenwürfel sind die wichtigsten Würfel für Spieler und Spielleiter. Die Spieler und der Spielleiter benutzen sie, um Fertigkeitsproben und Angriffsproben durchzuführen. HeXXenwürfel zeigen auf zwei Seiten das Rabensymbol, das für einen Erfolg steht, auf einer Seite einen Espritstern (zur Aktivierung von Esprit-Kräften) und auf drei Seiten kein Symbol (leere Seiten, kein Effekt).



Januswürfel (grau)
Bis zu fünf Januswürfel werden immer dann mitgewürfelt, wenn für die Probe ein Bonus oder ein Malus wirksam wird. Die Symbole auf dem Januswürfel zählen bei einem Bonus als zusätzliche Erfolge. Bei einem Malus ziehen sie Erfolge ab.



Elixierwürfel (blau)
Der Elixierwürfel kommt zum Einsatz, wenn die Stärke von Elixieren ausgewürfelt werden soll.

Blutwürfel (rot)
Der Blutwürfel kommt zum Einsatz, wenn die Wirksamkeit von Giften ermittelt wird. Aber auch Verletzungen können mit dem Blutwürfel ermittelt werden. Die Zeichen stehen für 1, 2 oder 3 Blutstropfensymbole.

Segnungswürfel (weiß)
Einige Jägerkräfte können Segnungen erzeugen; und eine Segnung kann in einen Segnungswürfel eingetauscht werden. Das Besondere: Man kann den Segnungswürfel nach dem Würfelwurf einer Probe würfeln und zum Ergebnis addieren.

Coups und Ideen

Ein weiteres wichtiges Element sind Coups und Ideen. Coups repräsentieren besondere körperliche Talente, Ideen stehen für geistige Talente. Um Coups und Ideen darzustellen, bietet Ulisses entweder Pappmarker aus der Box „Werkzeuge des HeXXenmeisters“ oder Deluxe-Marker in Pokerchip-Größe an. Hat man keine dieser Marker zur Hand, kann man auch grüne Pokerchips für Ideen und rote Pokerchips für Coups benutzen. Gibt man einen Coup oder eine Idee aus, legt man den Marker / Pokerchip einfach ab. Bestimmte Jägerkräfte können nur dann ausgelöst werden, wenn man einen Coup oder eine Idee dafür aufbringt (das ist in der jeweiligen Kraft aber beschrieben; sind keine Kosten in Form von Coups und Ideen angegeben, kostet die Kraft auch keine Coups und Ideen). Hat man keine passende Ressource mehr übrig, kann die Jägerkraft nicht aktiviert werden. Wichtig: Nach jedem ausgespielten Kampf werden alle Coups und Ideen regeneriert.

Wichtig: Coups und Ideen werden nach jedem Kampf regeneriert.

Attribute

Die grundlegenden Talente eines Jägers werden über die sechs Attribute Körperkraft (Kkr), Athletik (Ath), Geschicklichkeit (Ges), Sinnesschärfe (Sin), Wissen (Wis) und Willenskraft (Wil) ausgedrückt. Die ersten drei Attribute (Kkr, Ath und Ges) sind körperliche Attribute. Die letzten drei (Sin, Wis, Wil) sind geistige Attribute. Attribute haben bei Startcharakteren einen Wert von 2 bis 5.

Fertigkeiten

Jäger besitzen eine Reihe von Fertigkeiten, die ihr Können in allen möglichen Situationen beschreiben, z.B. die Fertigkeit „Erkennen“, um versteckte Türen zu finden, oder „Fechtwaffen“, um mit einer Fechtwaffe zu attackieren. Wichtig: Jede Fertigkeit basiert auf einem Attribut. Erkennen

basiert auf Sin, Fechtwaffen auf Ath u.s.w. Welches Attribut zu der jeweiligen Fertigkeit gehört, siehst du in der Übersicht rechts auf dieser Seite. Die meisten Fertigkeiten sind selbsterklärend oder werden in diesem Schnellstarter nicht benötigt. Alle Fertigkeiten haben einen Fertigkeitswert (Fw) von 0 bis 4. Man kann sie auch dann anwenden, wenn sie einen Fw von 0 haben (Hinweis: Jäger können mit jeder Waffe umgehen, auch wenn der Fw 0 beträgt).

Ablauf von Proben

Eine Fertigkeitsprobe wird immer dann fällig, wenn ein Spielercharakter (Jäger) eine besondere Leistung unter Beweis stellen möchte, z.B. mit dem Schwert einen Wolf treffen. Für die Probe addiert man den Fertigkeitswert auf den Attributwert. Für einen Angriff mit dem Schwert addiert man den Fw (Schwertwaffen) und das Attribut Kkr. Für eine Probe auf Erkennen addiert man den Fw (Erkennen) auf Sin. Hat man in einer Fertigkeit einen Fw von 0, so nimmt man nur den Attributwert.

Nun wirft man so viele schwarze HeXXenwürfel wie die Summe aus Attribut + Fw angibt. Hat man die Werte Sin 3 und Erkennen 2, so würfelt man für eine Erkennen-Probe 5 Würfel.

Dann werden die Erfolgssymbole (Rabenkopf) gezählt. Benutzt man normale W6, werden die Ziffern 5 und 6 als Erfolge gezählt.

Die Espritsterne (Ziffer 1) haben zunächst keine Bedeutung. Jeweils 2 gewürfelte Espritsterne werden allerdings wie 1 Erfolg gewertet.

Am Ende werden alle Erfolge gezählt. Es gilt: Je mehr Erfolge man würfelt, umso besser gelingt die Probe.

Malus und Bonus

Manchmal geben die Regeln vor, dass eine bestimmte Probe erleichtert oder erschwert wird. Auch der HeXXenmeister kann nach eigenem Ermessen Proben erleichtern oder erschweren. Das Erklettern einer Mauer mag im Normalfall keine Schwierigkeiten bereiten, aber wenn es gleichzeitig stürmt und regnet, kann der HeXXenmeister die Probe erschweren. Andererseits: Benutzen die Jäger zum Erklettern der Mauer spezielle Ausrüstung wie z.B. Seil und Kletterhaken, gestatten die Regeln einen Bonus auf die Akrobatik-Probe.

Eine Erschwernis wird durch einen Malus von -1 bis -5 ausgedrückt (z.B. -3).

Eine Erleichterung wird durch einen Bonus von +1 bis +5 ausgedrückt (z.B. +5).

Hat man mehrere Erschwernisse oder Erleichterungen, so addieren sie sich bis zu einem Maximum von 5.

Hat man gleichzeitig einen Bonus und einen Malus, so werden sie vor der Probe miteinander verrechnet. Hat man einen Bonus +5 und einen Malus -2, so ergibt sich ein Bonus +3.

Liegt ein Bonus vor, nimmt man entsprechend viele Januswürfel in die Hand und würfelt sie bei der Probe mit. Jedes Janus-Symbol (, auf dem W6 die Ziffern 4, 5 und 6) erhöht die Anzahl der Erfolge um 1.

Liegt ein Malus vor, nimmt man ebenfalls entsprechend viele graue Januswürfel in die Hand und würfelt sie bei der Probe mit. Jedes Janus-Symbol ( ) reduziert die Erfolge um 1.

Die Zahl der mitgewürfelten Januswürfel kann stets maximal 5 betragen.

Fokussieren

Ein Jäger darf jede Probe fokussieren. Das heißt, er strengt sich besonders an, damit die Probe gelingt. Der Spieler sollte diese besondere Anstrengung am Spieltisch durch eine intensive Schilderung seiner Anstrengung in Szene setzen.

Jeder Spieler kann vor dem Ausspielen einer Probe freiwillig 1 Coup oder 1 Idee opfern. Coups können nur für Proben geopfert werden, die auf körperlichen Attributen basieren (Kkr, Ath oder Ges). Ideen kommen nur bei geistigen Attributen zum Tragen (Sin, Wis, Wil). Der Spieler schnippt den entsprechenden Marker oder Pokerchip vom Jägerbogen und erhält einen Bonus +3 (Januswürfel) auf die Probe. Man kann pro Probe jeweils nur 1 Coup oder 1 Idee opfern.

Angriffsproben

Will man mit einer Waffe angreifen, läuft das nach den normalen Regeln für Fertigkeitsproben ab. Um beispielsweise mit einem Säbel zu attackieren, würfelt man auf Kkr + Fw (Säbel). Hat man mindestens 1 Erfolg erzielt, gilt das als Treffer (mehr zu „Schaden ermitteln“, s. Seite 9).
Der HeXXenmeister führt Angriffsproben auf ganz ähnliche Weise ab. Er würfelt eine Zahl von Würfeln, die in der NSC-Beschreibung hinter „Angriff“ angegeben ist. Ausnahme sind Bandengegner: Diese würfeln nicht, stattdessen attackieren sie mit einer festen Anzahl von Treffererfolgen.

Allgemeine Fertigkeiten

- Akrobatik (Ath)
- Aufmerksamkeit (Sin)
- Ausweichen (Ath)
- Erkennen (Sin)
- Erste Hilfe (Wis)
- Fingerfertigkeit (Ges)
- Geistesstärke (Wil)
- Handwerken (Ges)
- Heimlichkeit (Ath)
- Land und Leute (Wis)
- Muskelspiel (Kkr)
- Redekunst (Wil)
- Reflexe (Sin)
- Reiten (Ath)
- Schildbenutzung (Kkr)
- Unempfindlichkeit (Kkr)
- Wissensgebiete (Wis)

Waffenfertigkeiten

- Fausthieb (Ath)
- Dolche & Messer (Ges)
- Fechtwaffen (Ath)
- Schwerter (Kkr)
- Säbel (Kkr)
- Schlagwaffen (Kkr)
- Lanzen (Kkr)
- Schleuder (Ges)
- Pistole (Sin)
- Armbrust (Sin)
- Muskete (Sin)

Kräfte

Jeder Jäger hat eine Reihe von Kräften, die ihm besondere Aktionen (meistens im Kampf) erlauben. Einige Kräfte kosten Aktionspunkte (AP), Coups oder Ideen oder haben ganz andere Voraussetzungen. AP werden weiter unten beschrieben.

Motivation

Jeder Jäger hat zudem eine Motivation, die ihm in bestimmten Situationen einen Vorteil gibt.

Kleidungsset

Jeder Jäger trägt ein Kleidungsset, das in erster Linie sein Aussehen definiert, aber ihm auch einen spielrelevanten Vorteil verschafft.

Kämpfe durchführen

In der actionreichen Welt von HeXXen 1733 stellen Kämpfe ein wichtiges Merkmal dar. Allerdings werden nicht alle Kämpfe ausgespielt. Wenn von vornherein klar ist, dass die Jäger haushoch überlegen sind, werden Kämpfe von den Spielern gemeinsam mit dem Spielleiter erzählerisch abgehandelt (allerdings regenerieren die Jäger dann keine Coups und Ideen). Kommt es zu einer Begegnung mit einem mächtigen Feind oder gegen große Scharen von Feinden, so findet ein Kampf statt.

Für einen Kampf werden Jägerplättchen und Gegnerplättchen benutzt. Am Ende dieses Heftes findest du eine Seite mit vorgefertigten Plättchen.

Bei einem Kampf werden die benötigten Plättchen lose in der Tischmitte ausgelegt, während der Spielleiter die Umgebung und Besonderheiten des Kampfes beschreibt. Die Position der Plättchen auf dem Spieltisch entspricht nicht ihrer Position in der Spielwelt. HeXXen ist ein actionreiches, schnelles und flexibles Spiel. Jäger und Gegner tänzeln umeinander her, weichen Schlägen aus, rollen über den Boden ab, springen über Stühle und Tische, halten sich am Kronleuchter fest, etc. Dies alles findet allein in der Fantasie der Spieler statt (die die Aktionen ihrer Jäger möglichst plastisch schildern sollten). Die ausliegenden Plättchen sollen nur anzeigen, wie viele Gegner beteiligt sind und welcher Jäger an welchen Gegner gebunden ist (sprich: sich im Nahkampf befindet). Es gibt keine Bewegungsregeln; alle Bewegungen der Plättchen sind frei. Auch gibt es keine Distanzregeln für Fernkampfwaffen.

Maximale Angriffszahl
Pro Kampfrunde kann man nur 3 Angriffe ausführen, auch wenn man danach noch AP übrig hätte.

Ablauf des Kampfes

Ein Kampf wird nach Reihenfolge der Initiative ausgetragen. Es startet der Kampfteilnehmer mit der höchsten Ini, gefolgt von demjenigen mit der zweithöchsten Ini u.s.w. Haben Jäger und Gegner eine gleich hohe Ini, handeln Jäger immer zuerst. Haben Jäger eine gleich hohe Ini, können sie frei entscheiden, wer zuerst handelt. Jäger können ihre Ini freiwillig bis zum Ende der Kampfrunde herabsetzen.

Fernkampf oder Nahkampf

Ist ein Jäger oder Gegner an der Reihe, so hat er folgende Möglichkeiten:

- Steht sein Plättchen frei (d.h. er befindet sich nicht im Nahkampf), kann er Fernkampfangriffe ausführen oder sich in Kontakt mit einen Feind bewegen (kostenlos) und sofort Nahkampfangriffe ausführen
- Berührt sein Plättchen ein gegnerisches Plättchen, so gelten beide als „gebunden“. Ein gebundener Jäger oder Gegner kann nur Nahkampfangriffe ausführen (Ausnahme: Pistolen können auch im gebundenen Zustand benutzt werden). Gebundene Kampfteilnehmer können sich nicht einfach wegbewegen. Ein anderer freistehender Jäger kann aber die Position mit einem gebundenen Jäger tauschen.

Aktionspunkte (AP)

Jäger haben zur Ausführung ihrer Handlungen in der Regel zwischen 3 und 5 Aktionspunkte (AP). Je beweglicher ein Jäger ist, umso höher sind seine AP. Je besser ein Jäger durch schwere Panzerung geschützt ist, umso niedriger sind seine AP. Als Faustformel gilt: AP + PW = 6.

Alle Aktionen im Kampf kosten AP. Die AP-Kosten für Waffenattacken sind in der Tabelle auf dem Jägerbogen angegeben sowie in der Beschreibung der vorgefertigten Jäger (Seiten 10-14) aufgeführt. Ein schneller Streich mit einer Fechtwaffe kostet nur 1 AP, die Benutzung einer Muskete kostet 3 AP (wobei hier alle Tätigkeiten vom Ziehen, Laden, Zielen, Abfeuern, Wegstecken inbegriffen sind). Waffen mit hohen AP-Kosten verursachen dafür mehr Schaden.

Sobald ein Jäger gemäß Ini an der Reihe ist, kann er seine Angriffe ausführen. Wenn er einmal attackiert, muss er alle seine Angriffe in dieser Ini-Phase nutzen. Vor dem Angriff reduziert er seine AP-Punkte für diese Runde um die AP-Kosten des Angriffs. So kann ein Jäger, der insgesamt 4 AP hat, beispielsweise einmal mit dem Säbel attackieren (2 AP) und zusätzlich zweimal mit einer Fechtwaffe (2 x 1 AP). Nach jeder Kampfrunde füllen sich die AP wieder auf. Am besten stellt man die aktuellen AP mithilfe eines W6 dar.

Schaden ermitteln

Um nach einer gelungenen Angriffsprobe (mindestens 1 Erfolg) den Schaden zu ermitteln, zählt man die gewürfelten Erfolge der Angriffsprobe und addiert den Grundschaden der Waffe. Dieser Grundschaden ist in den Werten der vorgegebenen Jäger beschrieben. Ein Säbel verursacht beispielsweise einen Grundschaden von 4.

Beispiel: Bei einer Angriffsprobe auf Kkr + Fw (Säbel) erzielte ein Spieler 3 Erfolge, das ergibt einen Gesamtschaden von 7 (3 + 4 = 7).

Von diesem Schaden wird der Panzerwert (Pw) des Getroffenen abgezogen. Der Rest wird von den Lep abgezogen. Sinken die Lep eines Gegners auf 0, gilt der Gegner als besiegt. Sinken die Lep eines Jägers auf -1, verliert der Jäger sämtliche Coups und Ideen und kann keine Coups/Ideen einsetzen, solange seine Lep im Minusbereich sind. Er kann aber ansonsten normal weiter handeln. Sinken die Lep eines Jägers auf -11, so scheidet er aus dem Kampf aus und kann erst nach dem Kampf wieder geheilt werden. Jäger sterben erst dann, wenn entweder die ganze Gruppe ausscheidet oder ein ausgeschiedener Jäger hilflos bei den Feinden zurückgelassen wird.

Parieren, Ausweichen, Blocken

Jäger können einen gegnerischen Angriff entweder parieren, ihm ausweichen oder ihn blocken. Jede dieser Reaktionen kostet jedoch 1 Ap. Hat ein Jäger keine Ap mehr, kann er auch nicht parieren, ausweichen oder blocken.

Parieren

Gegnerische Nahkampfangriffe können mit Waffen pariert werden. Dazu gibt man 1 Ap aus und würfelt auf die Waffenfertigkeit der genutzten Waffe. Für jeden Erfolg bei der Parierprobe wird 1 Treffererfolg des Angreifers abgezogen. Einige Waffen eignen sich besser zum Parieren als andere, daher haben einige Waffen einen Malus auf Parade. Das Schwert gilt in der Frühen Neuzeit als solide Parierwaffe (kein Malus).

Ausweichen

Ein Jäger kann Nahkampfangriffen und Fernkampfangriffen ausweichen. Dazu gibt man 1 Ap aus und würfelt auf die Fertigkeit Ausweichen. Für jeden Erfolg bei der Ausweichenprobe wird 1 Treffererfolg des Angreifers abgezogen. Ausweichen ist jedoch meistens erschwert. Für jeden an sich gebundenen Gegner hat ein Jäger einen Malus -1. Gegen Distanzangriffe hat ein Jäger ebenfalls -1 (wie üblich bis zum Maximum von -5).

Angriff misslungen

Werden die Angriffserfolge eines NSC durch Ausweichen, Parieren oder Blocken auf 0 reduziert, misslang der Angriff.

Schildblock

Ein Jäger kann einmal pro Kampfrunde einen Nahkampfangriff oder einen Fernkampfangriff blocken. Dazu gibt man 1 Ap aus und würfelt auf Kkr + Fw (Schildblock). Für jeden Erfolg bei der Schildblockprobe wird 1 Treffererfolg des Angreifers abgezogen.

NSC führen

Die vom Spielleiter gesteuerten Nichtspielercharaktere (NSC) handeln ähnlich wie Jäger mit folgenden Ausnahmen:

• Jeder einzelne Espritstern, den der HeXXenmeister bei einer NSC-Handlung würfelt, zählt als Erfolg.

• NSC haben keine Aktionspunkte. Stattdessen gibt ihre Strategie an, wie viele Handlungen sie pro Runde ausführen. Eine Strategie NN/F bedeutet: Entweder führt der NSC 2 Nahkampfangriffe (NN) aus oder einen Fernkampfangriff (F). Für N und F werden auch alternativ die Symbole und verwendet.

• NSC addieren keine Attribute und Fertigkeitswerte, stattdessen ist ihre Würfelmenge in ihren Kampfwerten angegeben. Eine Beschreibung wie „Klauenangriff (Kkr, Angriff 10, Schaden 3)“ bedeutet: Der Spielleiter würfelt 10 HeXXenwürfel, zählt alle Raben-/Espritsymbole und addiert im Falle eines Treffers +3. „Kkr“ verdeutlicht nur, auf welchem Attribut der Angriff basiert, falls das Attribut erhöht/reduziert wird.

• NSC parieren nicht, weichen nicht aus und haben keinen Schildblock.

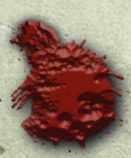
• Bandengegner würfeln nicht für ihre Angriffe; stattdessen erzielen sie immer eine feste Anzahl an Treffererfolgen. Die Wertezeile „Biss (Treffer 2, Schaden +3)“ bedeutet: Die Kreatur trifft automatisch mit 2 Erfolgen und würde dadurch insgesamt 5 Schaden (2 Erfolge +3 Grundschaden) erzielen. Allerdings können die automatischen Treffererfolge wie üblich durch Parieren, Schildblock, Ausweichen reduziert werden. Bandengegner führen pro Runde immer nur 1 Angriff aus, egal ob Nahkampf oder Fernkampf.

• Bandengegner und Anführergegner haben eine Stufe, die ihre Mächtigkeit beschreibt. Bei Bandengegnern ist die Stufe von zusätzlicher Bedeutung. Die Jäger könnten über Bandenkräfte verfügen, mit denen sie Bandengegner gewisser Stufen schnell dezimieren können.

• Zauberkundige Anführergegner haben Hex-Punkte, die sie benötigen, um Zauber zu wirken. Die Zahl der Hex-Punkte kann der HeXXenmeister anhand von (schwarzen) Pokerchips simulieren, die er vor sich auslegt.

Gebräuchliche Abkürzungen

Ap — Aktionspunkte
Ath — Athletik
Fw — Fertigkeitswert
Ges — Geschicklichkeit
Ini — Initiative
Kkr — Körperkraft
Lep — Lebenspunkte
NSC — Nichtspielercharakter
Pw — Panzerwert
Sin — Sinnesschärfe
Wil — Willenskraft
Wis — Wissen



Hinweis

Die nachfolgend vorgestellten Jäger entsprechen den Archetypen aus dem Buch der Regeln. Wenn du willst, kannst du einen Blanko-Jägerbogen von www.ulisses-spiele.de runterladen, damit die Spieler die Werte der Jäger dort eintragen.

Johann Guthmund

(Abtrünniger Gardist, Jägerstufe: 2)

- **Motivation:** Abtrünnig (+2 Lep)
- **Rolle:** Beschützer/Nahkämpfer
- **Kleidungsset:** Gardeuniform (Parieren-Bonus +1, Schildbenutzung Bonus +1)
- **Waffen:** Schild, Schwert (Kkr, Sch: 3, Ap: 2), Pistole (Sin, Sch: 3, Ap: 2), Stangenwaffe (Kkr, Sch: 6, Ap: 3)
- **Panzerung:** Kürass (Schwere Panzerung, Ap 3, Pw 3)
- **Attribute:** Kkr 5, Ath 3, Ges 2, Sin 4, Wis 2, Wil 5
- **Lep:** 21 (inkl. Abtrünnig, inkl. Unempfindlichkeit)
- **Initiative:** 6
- **Coups:** 3, **Ideen:** 2
- **Fertigkeiten:** Akrobatik Fw 1, Geistesstärke Fw 1, Land und Leute Fw 1, Schildbenutzung Fw 2, Schwerter Fw 2, Stangenwaffen Fw 2, Unempfindlichkeit Fw 2
- **Jägerkräfte:** Leibgarde, Hart wie Stahl, Standhaftigkeit (Effekt: Unerschütterlich), Stangen-Handwerk (Effekte: Stange verankern, Stangenwirbel)

Hintergrund

Vor etlichen Jahren war Johann noch ein angesehener Hauptmann in der persönlichen Leibgarde des Erzbischofs von Mainz — ein loyaler, etwas träger, aber stets rechtschaffener Mann. Als er herausfand, dass sein Herr mit Teufeln und Dämonen paktierte, konfrontierte er den Bischof mit diesem Wissen. Voller Zorn warf sich der Bischof auf seinen Hauptmann und kam im wilden Kampf ums Leben. Johann war daraufhin gezwungen, aus Mainz zu fliehen. Noch heute schlägt er sich irgendwie durch und lebt stets in der Furcht, von der Obrigkeit gefasst zu werden und auf dem Richtblock zu enden.

Spiele Johann, wenn ...
... du gerne deine Gefährten beschützen möchtest, indem du Gegner auf dich ziehst und sie damit an dich bindest.

Motivation Abtrünnig

Johann ist aufgrund seiner Vorgeschichte abtrünnig. Da er eine schlimme Tat begangen hat, startet er das Spiel mit einer Art geistiger Makel, hervorgerufen durch Schuldgefühle, Zorn und Abstumpfung. Auf das Spiel hat dies rollenspielerische Auswirkung; Johann erhält dadurch aber +2 Lep.

Kleidung

Johanns Gardeuniform gibt ihm einen Bonus von +1 auf Schildblock und Parieren. Bedenke, dass du für jeden Bonuspunkt 1 Januswürfel mitwürfeln kannst.

Fertigkeit Unempfindlichkeit

Johann hat eine Fertigkeitswert von 2 in der Fertigkeit Unempfindlichkeit. Dadurch erhält er zusätzlich 2 Lep auf seinen Basiswert.

Jägerkraft Leibgarde

Johann kann seine Mitstreiter beschützen, indem er sich zwischen sie und anstürmende Gegner stellt. Sobald sich ein Gegner auf einen seiner Mitstreiter zubewegt, um ihn im Nahkampf zu attackieren, darf Johann den Gegner an sich ziehen (ohne Kosten) und ihn dadurch an sich binden. Johann kann den Effekt nicht mehr anwenden, wenn 4 oder mehr Bandengegner oder 2 oder mehr Anführergegner an ihn gebunden sind (was zuerst eintritt).

Jägerkraft Hart wie Stahl

Immer, wenn Johann pariert, ausweicht oder mit dem Schild blockt und dabei einen Espritstern würfelt (1 auf dem W6), erhält er sofort — noch vor der Schadensverrechnung — 1 Puffer-Lep bis zum Maximum von 10. Erleidet Johann Schaden, muss er diesen immer zuerst von den Puffer-Lep abziehen. Puffer-Lep können nicht geheilt werden und verfallen am Ende eines Kampfes.

Jägerkraft Standhaftigkeit

Effekt Unerschütterlich: Egal wie hoch Johanns Lähmungsstufen sind — er hat immer mindestens 1 Ap.

Jägerkraft Stangenhandwerk

Effekt Stange verankern: Gegen den ersten Angriff im Kampf hast du PW +1.

Effekt Stangenwirbel: Opfere 1 Coup und führe zwei Angriffe mit der Stangenwaffe für 3 AP und Malus -3 gegen 2 an dich gebundene Gegner aus.

Jeanne „die Bärin“ Larousse

(Wachsame Musketierin, Jägerstufe: 2)

- **Motivation:** Wachsam (Initiative steigt um +1)
- **Rollen:** Fernkämpfer, Stratege
- **Kleidungsset:** Musketier-Kleidung (1x pro Kampf: Schusswaffen AP -1)
- **Waffen:** Muskete (SIN, SCH: 8, AP: 3), Schwert (KKR, SCH: 3, AP: 2), Pistole (SIN, SCH: 3, AP: 2)
- **Panzerung:** Lederkoller (mittelschwere Panzerung AP 4, PW 2)
- **Attribute:** KKR 3, ATH 2, GES 2, SIN 5, WIS 5, WIL 4
- **LEP:** 14
- **Initiative:** 9 (7 + Wachsam + Reflexe)
- **Coups:** 2, **Ideen:** 5
- **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit FW 1, Ausweichen FW 1, Erkennen FW 2, Erste Hilfe FW 1, Land und Leute FW1, Muskete FW 2, Pistole FW 1, Reflexe FW 1, Schwerter FW 2
- **Jägerkräfte:** Musketen-Meisterschaft (Effekte: Waffenlinie, Gezielter Schuss, Schnelles Nachladen) Feuerregen, Scharfschütze

Hintergrund

Jeanne stammt aus einem von Krieg und Unheil zerrütteten Dorf irgendwo im Norden Frankreichs. Als 1695 die Seehexen von Amsterdam eine gigantische Flutwelle heraufbeschworen, wurde Jeannes Familie zur Flucht gezwungen und in die Armut getrieben. Jeanne kam irgendwann im Laufe der Elends- und Fluchtjahre zur Welt und musste früh lernen, auf sich selbst aufzupassen. Ihre fünf älteren Brüder gingen in Kriegen und Katastrophen verschollen, die Eltern starben an Tuberkulose. Mit ihren beiden jüngeren Geschwistern schlug sie sich lange Zeit durch und trat, um Geld zu verdienen, in das Heer der Freistadt Lüttich ein — eine der wenigen Armeen, die auch Frauen an der Muskete ausbildete. Ihre Geschwister starben bei einem Angriff von geflügelten Hexenkreaturen, was sie sich sehr zu Herzen nahm. Sie schwor sich, niemals wieder eine nahestehende Person aufgrund ihrer Unaufmerksamkeit zu verlieren.

Motivation wachsam

Jeanne ist wachsam, wodurch sich ihre Initiative um 1 erhöht.

Kleidungsset

Jeanne trägt eine typische Musketierkleidung. Einmal pro Kampf kann sie die AP-Kosten für einen Schuss mit der Muskete oder Pistole um 1 reduzieren.

Waffe Muskete

Musketen sind mächtige, aber auch schwer zu meisternde Fernkampfwaffen. Man kann sie im Normalfall nur dann abschießen, wenn der Schütze freisteht (also nicht gebunden ist) und das Ziel ebenfalls freisteht.

Jägerkraft Musketen-Meisterschaft

Effekt Waffenlinie: Jeanne kann in der ersten Kampfrunde als Reaktion 1 Idee opfern und ihren INI-Wert in dieser Runde um +2 erhöhen.

Effekt Schnelles Nachladen: Jeanne kann vor einem Musketenschuss 1 Idee opfern. Die AP-Kosten für diesen Schuss sinken um -1 (also von 3 auf 2 AP). Dieser Effekt kann pro Kampfrunde nur einmal verwendet werden. Er ist aber kumulativ zu anderen Effekten, die die AP senken würden, z.B. dem Vorteil des Kleidungssets Musketierkleidung. Schnelles Nachladen kann jedoch nicht mit Feuerregen kombiniert werden!

Jägerkraft Gezielter Schuss:

Vor einem Schuss mit einer Muskete kann Jeanne 1 Idee opfern und ihre Muskete gegen einen gebundenen Gegner abfeuern. Dazu muss Jeanne selbst freistehen.

Spiele Jeanne, wenn ...
... du gerne aus der Distanz großen Schaden mit Hilfe der Muskete anrichten möchtest.

Jägerkraft Feuerregen

Mit dieser Jägerkraft lassen sich Bandengegner schnell dezimieren. Jeanne kann als Aktion einen Schuss mit der Muskete in die Luft ausführen. Wie bei einem normalen Schuss mit der Muskete muss sie dafür freistehen, 3 AP opfern und auf SIN + FW (Muskete) würfeln. Für jeden Erfolg bei dieser Probe darf Jeanne einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 1 entfernen. Für jeweils 2 Erfolge darf sie einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 2 entfernen, für jeweils 3 Erfolge einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 3. Die Stufen der Getroffenen können auch gemischt sein (z.B. für 5 Treffererfolge 3 Bandengegner der Stufe 1 entfernen und einen Bandengegner der Stufe 2).

Wilderich Grossbold

(Gebeutelter Söldner, Jägerstufe: 2)

- **Motivation:** Gebeutelt (2 Coups opfern für Bonus +5)
- **Rollen:** Nahkämpfer/Fernkämpfer
- **Kleidungsset:** Söldner-Kleidung (1x pro Kampf: Nahkampfattacke -1 Ap)
- **Waffen:** Schlagwaffe (Kkr, Sch: 5, Ap: 2, Parade -2), Pistole (Sin, Sch: 3, Ap: 2), Muskete (Sin, Sch: 8, Ap: 3)
- **Panzerung:** Lederkoller (Mittelschwere Panzerung, Ap 4, Pw 2)
- **Attribute:** Kkr 5, Ath 4, Ges 2, Sin 4, Wis 3, Wil 3
- **Lep:** 17 (inkl. Unempfindlichkeit)
- **Initiative:** 6
- **Coups:** 4, **Ideen:** 3
- **Fertigkeiten:** Geistesstärke Fw 1, Muskelspiel Fw 1, Unempfindlichkeit Fw 2, Schlagwaffe Fw 3, Muskete Fw 2, Land und Leute Fw 1
- **Jägerkräfte:** Hammer-Handwerk (Effekt: Werkzeuge, Rundumschlag, Weiter Schwung), Mächtiger Hieb, Musketen-Meisterschaft (Effekte: Waffenlinie, Gezielter Schuss)

Hintergund

Spiele Wilderich ...
... wenn du dich gerne kopfüber ins Getümmel stürzt, um mit schweren Schlagwaffen großen Schaden anzurichten.

Bis vor wenigen Jahren noch diente Wilderich in einem Regiment der Rothenschaffer Brigade, einer straff organisierten und disziplinierten Söldnerschar, die nach dem Vorbild der früheren Landsknechte aufgebaut war. Die Söldner schlugen viele Gefechte für wechselnde Herrscher und Landesherren, falls die Bezahlung stimmte. Mit den Jahren bemerkte Wilderich jedoch, dass kaum noch Schlachten zwischen verfeindeten Heeren ausgetragen wurden. Stattdessen mussten die Rothschaffer immer häufiger gegen unnatürliche Kreaturen, Horden von Untoten, Werwölfen oder Hexen antreten – Feinde, gegen die selbst die Söldner wenig Chancen hatten. Mit seinem Anliegen, kleine, gemischte und schlagkräftige Einheiten zu bilden, um dem Feind mit List und Tücke zu begegnen, stieß er bei den Kommandanten auf Ablehnung und sogar Feindschaft. Als ihm drohte, für einen sinnlosen Angriff geopfert zu werden, machte er sich aus dem Staub.

Motivation Gebeutelt

Wilderichs Erfahrungen auf dem Schlachtfeld haben ihn abgehärtet. Er kann vor einer körperlichen Probe 2 Coups opfern und erhält den maximalen Bonus +5.

Kleidung

Wilderich trägt Söldnerkleidung. Einmal pro Kampf kann er damit einen Nahkampfangriff um -1 Ap reduzieren.

Waffe

Wilderich hat einen Bihänder (Schlagwaffe). Die Waffe richtet hohen Schaden an, ist aber zum Parieren ungeeignet. Daher hat sie auf alle Parade-Proben einen Malus -2. **Weitere Waffen:** Siehe „Muskete“ in Jeannes Beschreibung.

Hammer-Handwerk

Effekt Werkzeuge: Wilderichs Kenntnisse mit Schlagwaffen führen dazu, dass er einen Bonus von +1 auf Handwerken erhält.
Effekt Weiter Schwung: Opfere 1 Coup vor einem Angriff mit der Schlagwaffe: Der Grundschaden erhöht sich um +2.
Effekt Rundumschlag: Opfere 1 Coup und führe 2 Angriffe für zusammen 3 AP gegen 2 verschiedene an dich gebundene Gegner aus.

Jägerkraft Musketen-Meisterschaft

Effekt Waffenlinie: Wilderich kann in der ersten Kampfrunde als Reaktion 1 Idee opfern und seinen INI-Wert in dieser Runde um +2 erhöhen.
*Jägerkraft Gezielter Schuss:*Vor einem Schuss mit einer Muskete kann Wilderich 1 Idee opfern und seine Muskete gegen einen gebundenen Gegner abfeuern. Dazu muss Wilderich selbst freistehen.

Mächtiger Hieb

Wenn du mit einer Schlagwaffe oder Stangenwaffe attackierst, zählen alle gewürfelten Espritsterne als Erfolg.

Kosten für Kräfte
Jägerkräfte „kosten“ immer nur das, was in der Beschreibung steht. Wilderichs Weiter Schwung kostet für jede Anwendung 1 Coup, aber sein Mächtiger Hieb wirkt permanent (ohne Kosten).

Klaas van Breukelen

(Heimatvertriebener Aristokrat, Jägerstufe 2)

- **Motivation:** Heimatvertrieben (bis zu 3 Coups / Ideen umtauschen)
- **Rollen:** Fechter, Stratege
- **Kleidungsset:** Aristokratische Kleidung (Redekunst-Bonus +2)
- **Waffen:** Fechtwaffe (Ath, Sch: 2, Ap: 1), Pistole (Sin, Sch: 3, Ap: 2), Schwert (Kkr, Sch: 3, Ap: 2)
- **Panzerung:** Lederkoller (mittelschwere Panzerung, Ap 4, Pw 2)
- **Attribute:** Kkr 3, Ath 5, Ges 4, Sin 3, Wis 3, Wil 3
- **LEP:** 13
- **Initiative:** 7
- **Coups:** 5, **Ideen:** 3
- **Fertigkeiten:** Ausweichen FW 1, Fechtwaffen Fw 3, Pistole Fw 1, Land und Leute Fw 1, Reiten Fw 1, Redekunst Fw 2, Schwerter Fw 1, Geistesstärke Fw 1

Jägerkräfte: Fechtmeister (Effekte: Degenmeisterschaft, Arret-Stoß), Duellant, Überlegene Fechtkunst, Fortgeschrittene Kriegstaktik (Effekt: Stets vorbereitet)

Hintergrund

Klaas hat noch als junger Knabe miterleben müssen, wie die Flutwelle über seine niederländische Heimat hinwegbrauste und alles in den Tod riss. Er konnte mit seiner Familie nur überleben, weil sie sich auf den höchsten Turm des Anwesens gerettet hatte. Vermutlich war auch etwas Glück im Spiel — genauso wie bei der Tatsache, dass seine Familie einige Tage später von Matrosen aufgelesen wurde. Leider entpuppten sich die Matrosen als Piraten, die Klaas' Mutter und Schwester als Geiseln nahmen. In den kommenden Jahren schlug er sich als Abenteurer durchs Leben. Er schaffte es, sich durch einen starken Willen und gelegentliche gefahrvolle Missionen, ein kleines Vermögen aufzubauen, doch trieb ihn stets der Wille, das Schicksal seiner Mutter und seiner Schwester zu ergründen.

Motivation Heimatvertrieben

Klaas hat lernen müssen, sich an wechselnde Verhältnisse anzupassen — auch im Kampf. Zu Beginn eines Kampfes kann er bis zu 3 Coups in Ideen umtauschen oder umgekehrt.

Kleidung

Klaas' gehobene Kleidung gibt ihm einen Bonus von +2 auf Redekunst. Das bedeutet, dass er immer, wenn er Redekunst anwendet, 2 Januswürfel mitwürfeln darf.

Waffe

Klaas' bevorzugte Waffe ist der Degen (Fechtwaffe). Ein Angriff mit dem Degen kostet nur 1 Aktionspunkt (Ap). Allerdings gilt als Hauptregel, dass man maximal 3 Angriffe pro Runde ausführen kann, selbst wenn man noch Ap übrig hat. Der Degen ist zum Parieren schlecht geeignet, daher verwendet Klaas zum Parieren ein Schwert.

Jägerkraft Duellant

Sobald Klaas nur an einen einzigen menschengroßen Gegner gebunden ist, zählen alle beim Angriff erzielten Espritsterne (1 auf dem W6) als Erfolge.

Jägerkraft Fechtmeister

Effekt Degenmeisterschaft: Sobald Klaas einmal mit einer Fechtwaffe attackiert hat, erhöht sich seine Initiative ab der folgenden Kampfrunde für den Rest des Kampfes um +1 (nicht kumulativ).

Effekt Arret-Stoß: Klaas kann 1 Coup opfern, sobald ein Nahkampfangriff bei ihm zu einem Verlust von 5 oder mehr LEP geführt hat: Klaas kann sofort einen Angriff mit einer Fechtwaffe gegen diesen Gegner ausführen. Über diesen Effekt ist es möglich, einen vierten Angriff pro Runde zu erhalten.

Spiele Klaas, wenn ...
... du gerne viele schnelle Nahkampfangriffe mit Fechtwaffen ausführen möchtest.

Jägerkraft Überlegene Fechtkunst

Sobald Klaas bei einem Angriff mit einer Fechtwaffe gegen einen Bandengegner der Stufe 1 mindestens 1 Erfolg würfelt, gilt der Gegner automatisch als besiegt. Um einen Gegner der Bandenstufe 2 auf diese Weise zu töten, benötigt Klaas 3 Erfolge, für einen Gegner der Bandenstufe 3 braucht er 5 Erfolge. Wenn Klaas nicht genug Erfolge würfelt, um den Bandengegner aus dem Spiel zu nehmen, zählt der Angriff wie ein normaler Fechtwaffen-Angriff und verursacht bei einem Treffer den üblichen Schaden.

Fortgeschrittene Kriegstaktik

Effekt Stets vorbereitet: Klaas und alle seine Gefährten können vor Kampfbeginn handeln, selbst wenn sie überrascht wurden, beginnen dann aber den Kampf mit INI -3.

Maria Hexenfluch

(Unbeugsame Rächerin, Jägerstufe 2)

- **Motivation:** Unbeugsam (Coups +1)
- **Rollen:** Attentäter, Fechter
- **Kleidungsset:** Reisekleidung (+2 Puffer-Lep)
- **Waffen:** Pistole (Sin, Sch: 3, Ap: 2), Fechtwaffe (Ath, Sch: 2, Ap: 1), Schlagwaffe (Kkr, Sch: 5, Ap: 2), Dolch (Ges, Sch: 1, Ap: 1)
- **Panzerung:** Lederkoller (mittelschwere Panzerung, Ap 4, Pw 2)
- **Attribute:** Kkr 4, Ath 4, Ges 4, Sin 3, Wis 3, Wil 3
- **LEP:** 14 (ohne Reisekleidung)
- **Initiative:** 7
- **Coups:** 5 (inkl. Unbeugsam), **Ideen:** 3
- **Fertigkeiten:** Dolche und Messer Fw 2, Fechtwaffen Fw 2, Heimlichkeit Fw 1, Pistolen Fw 1, Schwerter Fw 1, Schlagwaffen Fw 3,
- **Jägerkräfte:** Meuchelmord, Wie ein Schatten (Effekte: Lautlos durch die Nacht, Heimtücke, Abtauchen), Schneller Tod

Hintergrund

Als Maria zwölf Jahre alt war, musste sie mit ansehen, wie ihr geliebter Vater zu einem willenlosen Anhänger der ortsansässigen Kräuterfrau wurde. Maria, die das Verhalten ihres Vaters und seine seltsame Zuneigung zu dieser Hexe nicht verstehen konnte, schlich ihm hinterher, als er sich nachts mit der Hexe traf, und musste mit ansehen, wie ihr Vater ihren neugeborenen Bruder dem Teufel opfern wollte. Da überkam sie erstmals das Gefühl der Ohnmacht und der unbändigen Wut, die danach ein steter Begleiter ihrer Seele werden sollte. Obwohl in Körperkraft und Größe weit unterlegen, schlitzte sie der Hexe die Kehle auf und rettete ihren kleinen Bruder. Aufgrund dieser Tat (und dem ihr zugeschriebenen späteren Selbstmord ihres Vaters) war Maria gezwungen, ihre nunmehr zerrüttete Familie zu verlassen. Sie schlug sich bei einem Wanderzirkus als Artistin durch, bis sie auch hier eine Hexe enttarnte und dabei den ganzen Zirkus niederbrannte. Dies brachte ihr den Beinamen „Hexenfluch“ ein.

Spiele Maria, wenn ...
... du dich gerne von hinten an deine Gegner heranschleichst, um mit verschiedenen Nahkampfwaffen Schaden anzurichten.

Motivation

Maria gilt als unbeugsam (manche sagen auch starrköpfig). Dadurch erhöht sich die Zahl ihrer verfügbaren Coups permanent um +1.

Kleidung

Maria trägt stabile Reisekleidung, wie sie sonst eher ein Mann tragen würde. Sie erhält 2 Puffer-Lep dazu, wenn sie die Kleidung trägt. Erleidet Maria Schaden, muss sie diesen zuerst von den Puffer-Lep abziehen. Puffer-Lep können nicht geheilt werden.

Waffen

Maria kann mit so ziemlich jeder Waffe gut umgehen, vor allem mit Nahkampfwaffen. Im Kampf bevorzugt sie Fechtwaffen für schnelle Angriffe oder Schlagwaffen für ordentlich Schaden. Schlagwaffen sind große, schwere Hiebwaffen wie Kriegsäxte, Kriegshämmer, Morgensterne, Streitkolben etc. Zum Parieren benutzt Maria ein Schwert.

Jägerkraft Meuchelmord

Maria nutzt gerne die Möglichkeit, Gegner von hinten zu attackieren. Immer, wenn ein Jäger (das gilt auch für alle anderen Jäger) einen Gegner im Nahkampf attackiert, der bereits an einen anderen Jäger gebunden ist, gilt dies als heimtückische Attacke. Der Jäger erhält einen Bonus +2 für den Nahkampf-Angriff (2 Januswürfel als Bonus mitwürfeln). Maria ist dabei besonders effektiv. Dank der Jägerkraft Meuchelmord zählen alle gewürfelten Espritsterne bei einer heimtückischen Attacke als Erfolg.

Jägerkraft Schneller Tod

Sobald Maria einen Bandengegner durch Waffenschaden tötet, darf sie sofort einen Blutwürfel würfeln und einen beliebigen anderen Bandengegner mit einer Stufe töten, die maximal den Blutstropfensymbolen entspricht.

Jägerkraft Wie ein Schatten

Effekt Lautlos durch die Nacht: Bei allen Heimlichkeitsproben in dunkler Umgebung oder in einem Umfeld mit vielen Versteckmöglichkeiten erhältst du einen Bonus von +2 (+2 Januswürfel).
Effekt Heimtücke: Ist Maria an einen Gegner gebunden, kann sie vor einem Angriff gegen ihn 1 Coup opfern; der Angriff zählt dann als heimtückisch.
Effekt Abtauchen: Ist Maria in dunkler Umgebung an Gegner gebunden, kann sie 1 Coup opfern und sich von allen Gegnern lösen. Die Gegner suchen sich in ihrer Phase ein zufällig ermitteltes Ziel.

Die Nacht des Grauens

Willkommen zu „Die Nacht des Grauens“, dem Einführungsabenteuer für HeXXen 1733. Wenn du diese Zeilen liest, wirst du den Part des HeXXenmeisters übernehmen, denn durch das Lesen der kommenden Seiten erfährst du den Hintergrund des Abenteuers und erhältst Anleitungen, wie du das Abenteuer in Szene setzt. Deine Spieler tappen anfangs natürlich noch im Dunkeln. Sie — oder besser gesagt: die von ihnen verkörperten Jäger — werden erst durch die im Abenteuertext beschriebenen Ereignisse in die sich entfaltende Handlung involviert.

Um das Abenteuer spielen zu können, benötigst du eine Reihe von drei bis fünf Mitspielern (optimal sind vier), die jeweils einen der in diesem Schnellstarter-Heft beschriebenen Jäger verkörpern. Reiche das Heft herum, damit sich jeder Spieler ein Bild der vorgestellten fünf Jäger machen kann. Hilfreich sind die Jägerbögen, die du auf **www.ulisses-spiele.de** herunterladen kannst. Lies den Abenteuertext vor Spielbeginn einmal gründlich durch, um dich auf das Spiel vorzubereiten. Dann kann es losgehen. Die Nacht des Grauens kann beginnen.

Das Abenteuer im Einsatz

Nacht des Grauens ist ein Demo-Abenteuer, das man in ca. 2 Stunden durchspielen kann und das die Spieler vor keine allzu hohen Anforderungen stellt. Um am Spieltisch für die passende Grusel-Atmosphäre zu sorgen, kannst du beispielsweise das Spielzimmer abdunkeln und Kerzen entfachen. Auch Soundtracks von Horrorfilmen oder speziell fürs Rollenspiel komponierte Musik (wie der HeXXen-Soundtrack) können die Atmosphäre unterstützen.

Hintergrund

Der Baron Gerold von Freyberg begann vor Kurzem damit, die dunklen Künste zu studieren und fand in alten verstaubten Büchern seines Großvaters Hinweise auf das Städtchen Jakobsheim. Dieser hatte dort vierzig Jahre zuvor tote Soldaten einer alten Schlacht in einem nahegelegenen Sumpf in seine Dienste erhoben. Allerdings wurde er von der Bevölkerung unter Führung des örtlichen Priesters niedergemacht und in einem namenlosen Steinsarg in einer Gruft bestattet.

Also reiste Gerold nach Jakobsheim, bezog Quartier in einem der leerstehenden Häuser und begann damit, vorsichtig nach dem Verbleib seines Großvaters zu recherchieren. Bald schon fand er heraus, dass er schriftliche Aufzeichnungen nur in den Kirchenakten finden würde. Doch der junge Priester Eduard Schöffen verweigerte ihm den Zugang, da niemand Informationen zu dem Nekromanten und seinem Tun erhalten soll. Gerold heuerte darauf den ortsansässigen Schlägers Bruno an, mit dessen Hilfe er an die Aufzeichnungen gelangen will. Doch dann treffen die Jäger in Jakobsheim ein ...

Wie funktioniert eine Probe?
Erkläre den Spielern zu Spielbeginn, wie eine Probe funktioniert (Seite 7) und vergiss nicht zu erwähnen, dass sie 1 Coup oder 1 Idee zum Fokussieren ausgeben können. Erkläre auch, dass sich Coups und Ideen erst nach dem nächsten Kampf regenerieren.

Gerolds Plan

Zusammen mit Bruno dringt Gerold nachts in das Archiv des Pfarrhauses ein. Dabei wacht Pfarrer Eduard auf und stellt die Einbrecher. Es kommt zum Handgemenge, wobei der Pfarrer unglücklich fällt und stirbt.

Im Archiv findet Gerold, wonach er gesucht hatte: die genaue Lage der Gruft, in der die Gebeine seines Großvaters ruhen, aber auch Hinweise auf tote Soldaten, die vor der Stadt ruhen.

Bevor er zum Grab seines Großvaters aufbricht, begibt er sich in die Sümpfe und beschwört große Mengen an Wandelnden Leichen. Um Rache an den Stadtbewohnern zu nehmen, die seinen Großvater meuchelten, entsendet er seine Untoten in die Stadt, um jeden zu töten, der ihnen über den Weg läuft.

Danach begibt er sich zur Gruft, in der die Gebeine seines Großvaters ruhen und führt ein unheiliges Ritual durch, um seinen Vorfahr neu zu beleben.

Alternativer Verlauf
Stelle dich darauf ein, dass die Spieler Dinge tun wollen, die du unmöglich voraussagen kannst. Vielleicht wollen sie Bruno zur Rede stellen oder in sein Haus einbrechen? In diesen Fällen musst du improvisieren — vielleicht ist Freyberg ja gar nicht im Haus, oder er entkommt durch den Hinterausgang? Wollen sie Bruno zur Rede stellen, könnte dieser bereits zu betrunken sein — du allein entscheidest das! Der Nekromant sollte in jedem Fall aber unbehelligt das Pfarrhaus erreichen (notfalls auch ohne Bruno), um seinen Plan umzusetzen.

Was Gerold nicht weiss

Gerold wurde von Siegfried Kühn beschattet, einem früheren Jäger und Abenteurer. Er wurde von Priester Eduard Schöffen gebeten, ein Auge auf den allzu forschen Baron zu werfen. Als sich die Untoten erhoben, bemerkte Kühn dies und versuchte, Gerold aufzuhalten, wurde jedoch von der untoten Horde in die Flucht gedrängt.

Einstieg ins Abenteuer

Die Jäger legen kurz bevor die oben beschriebenen Ereignisse stattfinden einen Zwischenstopp in Jakobsheim ein. Lies die folgende Hintergrundbeschreibung entweder vor oder gib sie mit eigenen Worten wieder.

Szene — Hintergrund für die Jäger

Ihr seid bereits gemeinsam eine Weile durch die Lande gezogen, als ihr am Ende eines langen, anstrengenden Marsches das Städtchen Jakobsheim erreicht. Das Städtchen umfasst kaum mehr als 40 Häuser und verfügt über eine einzelne Kirche. Das Land ringsum besteht größtenteils aus Ackerland und vereinzelten Wäldern, sowie einem sumpfigen Tal. In der Stadt findet ihr die Herberge „Zum Ochsen“, in die ihr erschöpft und müde einkehrt. Es dämmert bereits, als ihr euch in den Schankraum begebt, um noch etwas zu essen und zu trinken, bevor ihr ins Bett fallt.

Wenn die Spieler wollen, können sie an dieser Stelle ein wenig offenes Rollenspiel betreiben, um mit ihren Charakteren „warm“ zu werden. Sie können mit anderen, vom Spielleiter frei erfundenen Gästen ins Gespräch kommen, sich an einem Kartenspiel beteiligen, vielleicht einen Spaziergang durch das Städtchen unternehmen und zum Abendgebet in die Kirche gehen. Wenn sie wollen, können sie mit den Bewohnern reden und eine Probe auf Land und Leute ausführen und für jeden Erfolg etwas über Jakobsheim erfahren. So könnten sie den Namen des Priesters erfahren, dass es früher eine große Schlacht gegeben hat, dass die Toten niemals anständig begraben wurden, dass Bruno ein stadtbekannter Säufer ist, dass es einen alten Friedhof in der Nähe gibt – und vieles weitere, was zum Lokalkolorit beiträgt, aber für dieses Abenteuer nicht von Bedeutung ist (der HeXXenmeister kann frei erfinden).

Brunos Auftritt

Die folgende Szene tritt ein, wenn sich die Jäger am Abend im Schankraum der Herberge aufhalten. Lies die folgende Beschreibung vor oder gib sie mit eigenen Worten wieder.

Szene — Bruno rastet aus

An einem der Tische werden plötzlich Flüche laut. Die dort sitzenden Männer waren bislang friedlich in ein Kartenspiel vertieft, doch plötzlich steht einer von ihnen ruckartig auf und schüttet den Inhalt seines Bierkrugs einem anderen ins Gesicht. „Du willst mich wohl auf den Arm nehmen, Hans“, lallt der

aufgebrachte und offenbar alkoholisierte Mann im blauen Hemd. „So viel Glück kann keiner haben, du Falschspieler!“ Keine zwei Sekunden später bricht ein Handgemenge aus.

Wenn die Jäger wollen, können sie versuchen, die aufgebrachten Männer zu beruhigen. Dazu muss einem Jäger eine Probe auf WIL + FW (Redekunst) gelingen. Für jeden Erfolg bringt er einen der Männer zur Räson. Man kann aber auch versuchen, die Männer mit Muskelkraft auseinanderzuzerren; das erfordert eine Probe auf KKR + FW (Muskelspiel). Haben die Jäger Lust, selbst an einer Kneipenschlägerei mitzuwirken, müssen sie eine Probe auf ATH + FW (Faustkampf mit einem Malus -3) absolvieren. Misslingt die Probe, muss der Spieler einen Blutwürfel würfeln; die Symbole zeigen an, wie viele LEP der Jäger verliert. Weitere Auswirkungen hat die Schlägerei nicht.
Die Schlägerei wird bald enden, und Bruno, der Auslöser des Handgemenges, wird wütend das Wirtshaus verlassen. Erkundigen sich die Jäger bei den anderen Gästen über den Mann, so sagen diese, dass es sich um Bruno Schneiderhannes handelt, einen einheimischen rauflustigen Taugenichts.

In der Nacht

Nachdem sich die Jäger zur Bettruhe in ihre Zimmer im Obergeschoss des Wirtshauses zurückgezogen haben, treten die unter „Gerolds Plan“ beschriebenen Ereignisse ein und eine Horde Untoter attackiert Jakobsheim.

Szene — Ein Schrei in der Nacht

Plötzlich wacht ihr aus eurem friedlichen Schlummer auf. Von draußen hört ihr ein Klirren und Krachen. Jemand stößt einen schrillen Schrei aus. Aus einer anderen Richtung folgt ein weiterer Schrei.

Begeben sich die Jäger zum Fenster, sehen sie folgende Szene:

Szene — Jakobsheim bei Nacht

Der volle Mond beleuchtet fahl und silbrig die Dächer der Stadt. In den Straßen und Gassen unter euch hat sich dichter Nebel ausgebreitet, der jedoch kaum weiter als zwei Meter aufsteigt. Im Nebel sind Verwirbelungen zu erkennen, als ob sich dort mehrere Personen kreuz und quer durch die Stadt bewegen würden.

Die Untoten brechen wahllos in verschiedene Häuser ein, fallen über die Menschen in ihren Betten her und töten sie mit ihren Klauen und Zähnen. Das können die Jäger nicht sehen, sie vernehmen aber die Schreckensschreie der Einwohner und die Geräusche von berstenden Fenstern und Türen.

Kampf gegen die Wandelnden Leichen

Für diesen Kampf benötigst du die Jäger-Plättchen und eine große Zahl an Wandelnden-Leichen-Plättchen, die am Ende dieses Schnellstarters abgedruckt sind. Lege zunächst die Plättchen für die teilnehmenden Jäger grob in der Tischmitte aus. Platziere dann um sie herum eine Menge an Wandelnden-Leichen-Plättchen, die der Jägerzahl x 3 entspricht. Teile den Spielern mit, dass es sich um Bandengegner der Stufe 1 handelt. Achte darauf, dass sich die Plättchen nicht berühren — zu Beginn stehen alle Kampfteilnehmer „frei“; erst wenn sie sich in den Nahkampf begeben, werden die jeweiligen Plättchen aneinandergezogen und gelten als „gebunden“. Die Werte der Wandelnden Toten findest du auf Seite 18.

Spätestens an dieser Stelle sollten alle Spieler einen Blick auf die Beschreibung ihrer Kräfte werfen. Einige der vorbereiteten Jäger besitzen spezielle Bandenkräfte, mit denen die Bandengegner schneller dezimiert werden können (z.B. Jeannes Jägerkraft „Feuerregen“). Führe dann den Kampf entsprechend der vorne beschriebenen Regeln aus. Bedenke, dass es sich um Bandengegner handelt, die pro Kampfrunde nur einen Angriff haben und die ihren Angriff nicht auswürfeln.

Untote im Nebel

Verlassen die Jäger die Herberge, um sich in den Straßen umzuschauen, kannst du Spannung und Gruselstimmung aufbauen, indem du die Spieler hinhältst. Die Jäger sehen immer wieder Bewegungen im dichten Nebel, wenn sie aber die Stelle erreichen, ist dort niemand. Wenn sie sich nach vorne bewegen, vernehmen sie ein Krachen von hinten. Vielleicht dringen sie auch in eines der Häuser ein, finden aber niemanden mehr vor; die Einwohner sind kurz vor ihnen getürmt — oder tot. Irgendwann aber kommt es zur Konfrontation.

Spezielle Würfel

Für dieses Abenteuer benötigst du die auf Seite 6 beschriebenen HeXXenwürfel und Januswürfel, falls Maria mitspielt, auch den Blutwürfel. Der Elixierwürfel und der Segnungswürfel spielen keine Rolle.

Szene — Die wandelnden Leichen

Plötzlich nehmt ihr Bewegungen im Nebel um euch herum wahr. Und dann treten sie hervor: abscheuliche, halbverweste Leichen in Uniformen, die mit ausgestreckten Klauenhänden und leerem Blick aus dem schützenden Schleier treten. Sie kommen aus allen Richtungen — und ihr seid das Ziel!

Wandelnde Leiche
(Bande 1 Widernatürlich)

Grundwerte
Lep: 8 / Ini: 1
Angriffe
• : **Klauenangriff** (Erfolge 1, Schaden +3)

Kräfte
• **Löchriger Körper** (Schadensresistenz -3* / Dolche, Fechtwaffen, Schwertwaffen, Pistolen und Armbrüste. **Jedesmal, wenn ein Jäger mit einem Dolch, einer Fechtwaffe, einer Schwertwaffe, einer Pistole oder einer Armbrust attackiert, wird der Schaden um 3 Punkte reduziert*)

Zweite Kampfrunde
In der zweiten Kampfrunde treten noch einmal bis zu [Jägerzahl x 3] Untote dem Kampf bei. Als HeXXenmeister kannst du aber deren Zahl anpassen. Hatten die Jäger schon bei der ersten Welle Schwierigkeiten, der Horde Herr zu werden, dann reduziere deren Anzahl. Haben sie allzu leichtes Spiel, dann erhöhe die Zahl oder lasse auch in der dritten Kampfrunde zusätzliche Untote erscheinen.

Nach dem Kampf
Nach dem Kampf regenerieren die Jäger **alle** Coups und Ideen. Sind sie stark verletzt, können sie sich mittels Erste Hilfe heilen.

Erste Hilfe anwenden
Jeder Jäger kann Erste Hilfe bei sich oder anderen Jägern anwenden. Im Kampf kostet das 3 AP. Man würfelt auf Wis + Fw (Erste Hilfe) – für jeden Erfolg wird 1 LEP regeneriert. **Wichtig:** Pro Tag kann ein Jäger nur zweimal mittels Erste Hilfe behandelt werden.

Ein Krieger in Nöten
Nach ihrem Kampf vernehmen die Jäger den Lärm eines anderen Gefechts in der Nähe.

Szene — Weitere Kämpfer
Als ihr euch weiter in der Nähe umschaut, erkennt ihr einen Pulk aus untoten Leibern, die einen einzelnen älteren Mann bedrängen. Der Mann scheint ein Kämpfer zu sein, denn er schmettert eine Kriegsaxt in die Brust eines Untoten, während er seine anderen Gegner mit einer Hellebarde wegstößt. Obwohl er sich durchaus zur Wehr setzen kann, geht ihm langsam die Puste aus.

Dem Mann helfen
Helfen die Jäger dem Mann, treffen sie noch einmal auf [Jägerzahl x 4] Wandelnde Leichen. Lege erneut die Plättchen für die Jäger und die Untoten aus. Der bedrängte Mann erhält kein Plättchen, da er nicht aktiv am Kampf teilnimmt. Allerdings können die Spieler den Mann einmal im Kampf aktivieren, um [Jägeranzahl] beliebige Wandelnden Leichen aus dem Kampf zu entfernen. Das kann ganz am Anfang des Kampfes geschehen oder zu einem beliebigen, taktisch sinnvollen Zeitpunkt nach Wahl der Spieler. Der Rest des Kampfes wird wie üblich ausgetragen.

Der Gerettete
Sobald die Jäger die Meute besiegt haben, wird sich der Mann erklären.

Szene — Die Geschichte des Kämpfers
„Vielen Dank für eure Hilfe. Mein Name ist Siegfried Kühn. Früher war ich mal Jäger — so wie ihr. Heute lebe ich eigentlich im Ruhestand, bis mich Pfarrer Eduard Schöffen vor einigen Tagen um Mithilfe bat. Ein seltsamer Mann namens Gerold von Freyberg sei in Jakobsheim aufgetaucht, der unangenehme Fragen stelle. Ich sollte ein Blick auf ihn werfen. Heute Nacht verfolgte ich ihn bis in die Sümpfe vor der Stadt, wo ich mitansehen musste, wie er ein furchtbares Ritual durchführte. Der Boden brach auf und Hunderte dieser Leichen gruben sich heraus. Ich wollte ihn sofort angreifen, konnte mich aber nicht durch die Horde kämpfen. Also flüchtete ich zurück in die Stadt.“

Die Jäger könnten sofort aus der Stadt aufbrechen, um in den Nasswiesen nach dem Rechten zu sehen, doch Siegfried wird sie zurückhalten: „Die Untoten sind längst nicht mehr dort, sie sind alle hier. Wir sollten herausfinden, was Gerold von Freyberg wirklich vorhat und wie man ihn stoppen kann.“

Das Pfarrhaus
Wenn du willst, kannst du weitere unheimliche Szenen erfinden, um den Angriff der Untoten zu beschreiben. Szenen aus Zombiefilmen sind hierfür eine gute Inspirationsquelle. Wenn es zu Kämpfen mit Wandelnden Leichen kommt, solltest du diese nicht mehr ausspielen. Ermittele stattdessen per Zufall einen Spieler, der mit kurzen Worten beschreibt, wie er und seine Gefährten die Untoten besiegen. In HeXXen 1733 werden nur die größeren und bedeutsamen Kämpfe ausgetragen. Schließlich sollten die Jäger aber zum Pfarrhaus vorstoßen, denn offenbar wusste Pfarrer Eduard Schöffen mehr. Wenn sie nicht selbst darauf kommen, wird ihnen Siegfried Kühn diesen Weg vorschlagen.

Szene — Das Pfarrhaus
Neben der Kirche steht eines der wenigen, komplett aus Stein erbauten Häuser — das Pfarrhaus der Stadt. Beim Näherkommen seht ihr, dass die Tür eingetreten wurde. Ein Blick ins Haus offenbart ein wildes Chaos, so als ob hier ein Kampf stattgefunden hätte.

Untersuchen die Jäger das Pfarrhaus, kann jeder eine Probe auf Sin + Fw (Erkennen) ausführen. Für einen Erfolg findet man die Leiche des Pfarrers, ein zweiter Erfolg deckt die durchsuchten Kirchenakten auf. Sollte keiner der Jäger erfolgreich sein, findet Siegfried Kühn die wichtigen Hinweise:

Szene — Der tote Pfarrer
Inmitten eines Haufens umgekippter Möbel liegt die Leiche des Pfarrers. Deutlich sind Blutergüsse im Gesicht zu sehen, aber die Todesursache war wohl der Sturz rückwärts gegen eine Kommode, wodurch sein Genick brach.

Optional (falls Bruno involviert war)
Durchsuchen die Jäger die Leiche des Pfarrers, sehen sie (ohne Probe), dass seine rechte Hand zu einer Faust geballt ist. Öffnet man die Finger, kommt der Fetzen eines marineblauen Stoffs zum Vorschein. Die Jäger erinnern sich daran, dass Bruno in der Gaststätte als einziger ein marineblaues (aber schmutziges) Hemd trug.

Szene — Die durchsuchten Akten
In einem bequem eingerichteten Büro wurde ein massiver Eichenschrank aufgestoßen und eine Holzkiste hervorgeholt, die mehrere Bücher enthielt, die nun den Boden bedecken. Nur eines liegt aufgeschlagen auf einem Tisch.

Bei dem Buch handelt es sich um die Kirchenchronik aus den Jahren 1691–1694, die vom damaligen Pfarrer August Jakob Schneider angelegt wurde. Die anderen Bücher auf dem Boden sind die Chroniken aus anderen Jahren. Die Kirchenchronik ist in Latein verfasst. Ein Jäger, der einen Fw von mindestens 1 in Wissensgebiete hat, beherrscht automatisch Latein und kann den Text lesen. Siehe dazu das Handout rechts unten auf dieser Seite. Kann kein Jäger den Text lesen, finden sie einen lateinkundigen Lehrer namens Erwin Reusch, wenn sie sich im Dorf umhören.

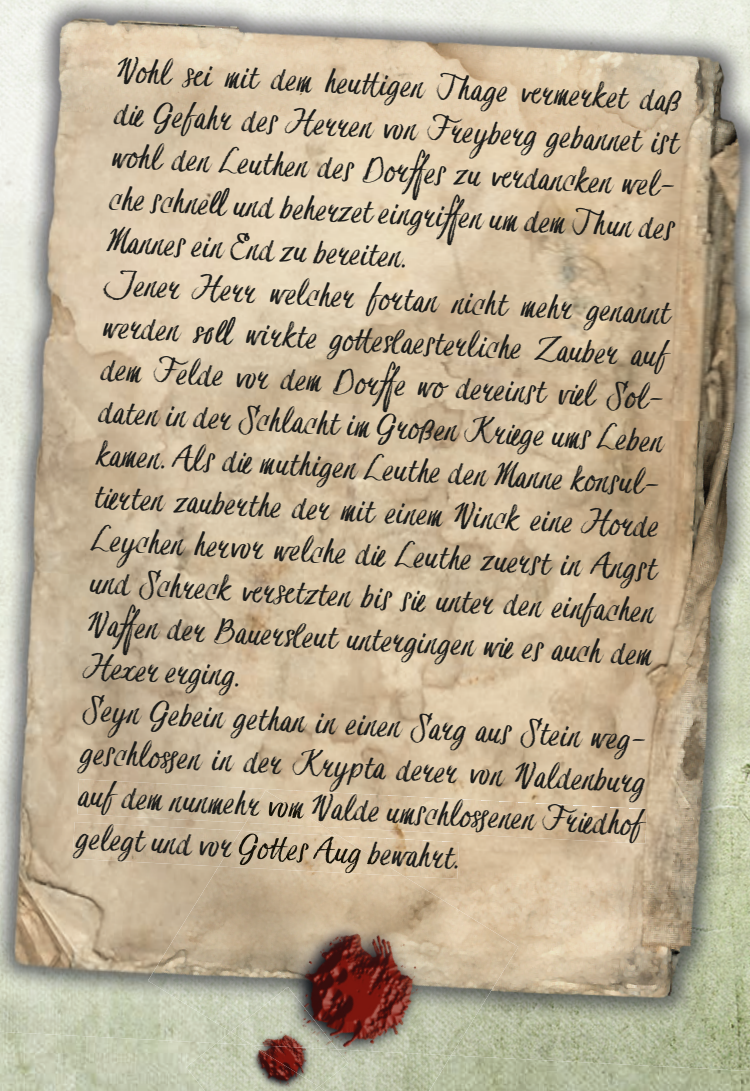
Die Krypta

Finale Anlaufstelle dieses Abenteuers ist die Krypta der Familie Waldenburg auf einem Waldfriedhof. Die meisten Einwohner des Städtchens kennen diesen Ort und können ihn beschreiben. Von Jakobsheim bis zum Wald sind es 15 Minuten Fußmarsch. Der Wald liegt auf einer Anhöhe, die eine Art Insel im Nebelmeer bildet.

Szene — Der Friedhof im Walde
Je weiter ihr dem euch beschriebenen Weg folgt, umso mehr steigt das Gelände an, und der Nebel wird dünner. Schließlich findet ihr euch unter klarem Sternenhimmel wieder. Der Mond beleuchtet ein kleines Stück Wald auf einer Anhöhe, das wie eine Insel aus dem Nebelmeer ragt.

Optional (falls Bruno involviert war)
Bevor man den Wald betreten kann, sieht man, wie eine bullige Gestalt aus dem Wald hervortritt und erschöpft zu Boden stürzt. Es ist Bruno. Er ist völlig verdreckt und wurde offenbar von Klauen verwundet. Inspiziert man seine Kleidung, erkennt man einen Riss in seinem blauen Hemd. Bruno atmet schwer und scheint zu schluchzen. Um mit ihm reden zu können, muss einem Jäger eine Probe auf Wil + Fw (Redekunst) gelingen. Nur ein Jäger darf diese Probe ablegen. Misslingt sie, rappelt sich Bruno auf und rennt wahnsinnig lachend zurück in die Nebel. Gelingt sie, rückt Bruno mit einer Erklärung heraus.

Szene — Brunos Erklärung
„Ich konnte doch nicht wissen, was er vorhat. Er wollte nur Zugang zum Kirchenarchiv, aber dieser dumme Pfaffe hat ihn nicht gelassen. Da habe ich ihm eine verpasst. Konnte doch nicht wissen, dass er stürzt und stirbt. Freyberg ist wahnsinnig. Wahnsinnig! Redet irgendwas von einer alten Familienfehde. Die Leute der Stadt hätten seinen Großvater auf dem Gewissen. Und dann diese Leichen. Sie gruben sich aus der Erde. Ich habe mir vor Angst in die Hosen gemacht.“



Fragen ihn die Jäger, wer sein Auftraggeber sei und was er vorhat, antwortet Bruno:

Szene — Brunos Hinweis

„Er nennt sich Gerold von Freyberg, ein Gelehrter, der nach einer Spur seines vermissten Großvaters sucht. Er ist da drin in der steinernen Kammer. Überall Wandelnde Leichen. Er hat irgendwas mit dem Gerippe seines Ahnen vor. Ich konnte das nicht länger ertragen. Da bin ich getürmt."

Bruno ist nicht bereit, wieder zurück in den Wald zu gehen, aber die Jäger könnten versuchen, ihn dazu zu überreden oder einzuschüchtern. Ein einzelner Jäger kann eine Probe auf Wil + Fw (Redekunst (-3)) oder Kkr + Fw (Muskelspiel (-3)) ausführen, um Bruno zu manipulieren. Gelingt die Probe (mind. 1 Erfolg), kommt er widerstrebend mit. Misslingt sie, rennt Bruno davon. Bewegen sich die Jäger weiter in den Wald, stehen sie bald vor folgendem Anblick:

Übersicht über den Kampf

- Gerold von Freyberg, Schwarzmagier
- Friedrich zu Freyberg, Mumienfürst
- Anzahl Wandelnder Leichen: Jägerzahl x 1, später mehr durch Beschwörung
- Optional: Helfer in der Not

Szene — Die Gräber

Im Wald sieht man vereinzelte Grabsteine, die meisten verwittert und mit Moos überzogen. Zwischen den Bäumen stehen auch vereinzelte Mausoleen früherer Adelsgeschlechter. An mehreren Stellen wurden brennende Fackeln in den Waldboden gerammt. Nur eines der Mausoleen ist mit dem Namen Waldenburg gekennzeichnet. Es ist aber auch das einzige Mausoleum, dessen schmiedeeiserne Tür offen steht. Und das einzige, das von einer Schar Wandelnder Leichen umgeben ist. Langsam drehen die Wandelnden Leichen

Skalierende Gegner mit hohen Werten

Kämpfe in HeXXen 1733 „skalieren" mit der Zahl der Jäger. Im Falle von Bandengegnern hängt deren Anzahl von der Jägerzahl (JZ) ab. Bei Anführergegnern skalieren mehrere Faktoren: So errechnen sich die Lebenspunkte durch die Zahl an Jägern. Bei zauberkundigen Gegnern skaliert die Zauberkraft (Hex) mit der Jägerzahl. Gegner basieren zudem auf anderen Regeln und Mechanismen wie Jäger, daher können sie auch enorm hohe LEP aufweisen. Hier muss berücksichtigt werden, dass Jäger durch Reaktionen wie Ausweichen und Parieren Schaden reduzieren können - NSC können das nicht. Zudem scheidet ein Jäger erst bei -11 Lep aus dem Kampf aus, NSC aber schon bei 0 Lep.

Friedrich von Freyberg

(Mumienfürst, Anführer 1 Widernatürlich)

Grundwerte

Kkr 9, **Ath 6**, **Ges 3**, **Wil 6**, **Wis 3**, **Sin 1**
Lep: JZ x 15 / **Pw: 1** (Leinenwickel)
Ini: 4 / **Strategie:** Offensiv (⚔⚔|🐦‍⬛)

Angriffe

- ⚔: **Wütender Krallenangriff** (Kkr; Angriff 10, Schaden 5 + *Lähmung (je 2 Erfolge)*)

Kräfte

- **Chaotisches Verhalten** (Ende der Runde: 🐦‍⬛: neue Bindung)

Strategie (Offensiv)

Friedrich von Freyberg hat pro Runde 2 Handlungen im Nahkampf oder 1 Handlung im Fernkampf. Da er keine Fernkampfangriffe hat, wird er sich jederzeit in den Nahkampf stürzen. Falls er freisteht, ziehe ihn in seiner INI-Phase (kostenfrei) auf einen zufällig ermittelten Jäger und binde ihn dadurch in den Nahkampf; führe sofort 2 ⚔-Handlungen (2x Wütender Krallenangriff) aus.

Lähmung (Schadenszusatz)

Immer, wenn Friedrich einen Gegner mit seinem Krallenangriff trifft (nicht zwangsweise verletzt), erleidet dieser 1 Lähmungsstufe pro 2 Treffererfolgen (evtl. nach Ausweichen, Parade, Schildblock). Man kann maximal so viele Lähmungsstufen erhalten, wie man AP (Basis) hat. Für jede Lähmungsstufe verliert der Jäger sofort 1 Ap und jeweils 1 Ap zu Beginn der nächsten Runde. Am Ende einer Runde darf ein unter Lähmung leidender Jäger einmal kostenfrei auf Ath + Fw (Akrobatik) würfeln. Für jeden Erfolg verliert er 1 Lähmungsstufe. Andere Jäger dürfen versuchen, ihren Kameraden von der Lähmung zu befreien. Das kostet 2 Ap und erfordert eine Probe auf Kkr + Fw (Muskelspiel). Auch hier: Pro Erfolg -1 Lähmungsstufe. Am Ende des Kampfes verfallen alle Lähmungsstufen.

Chaotisches Verhalten (Automatisch)

Würfele am Ende einer Kampfrunde einen HeXXenwürfel. Zeigt dieser ein Rabensymbol (🐦‍⬛ oder 5, 6 auf dem W6), löst sich das Wesen aus dem Nahkampf und ermittelt ein neues Ziel per Zufall. Das Wesen wird sofort an das neue Ziel gebunden. Jägerkräfte wie Leibgarde können das nicht unterbinden.

ihre Köpfe um und starren euch aus leeren Augenlöchern an. Gleichzeitig erschallt aus dem Innern des Mausoleums ein irres Lachen. Hervor tritt ein junger Mann, nur leicht bekleidet. Dann kommt ein untotes Geschöpf hervor, komplett in Leinen gewickelt wie eine Mumie. Darüber trägt es einen schwarzen Herrenrock und einen schwarzen Dreispitz, vermutlich die Oberbekleidung des jungen Mannes. Die verwitterte Haut an seinem Kopf wirkt wie durchlöchert oder angefressen. Der junge Mann ruft euch zu: „Großvater brennt darauf, seine Rache zu bekommen, und das schon seit mehr als 40 Jahren. Damals haben ihn die Bauern aus dem Dorf angegriffen und getötet. Die Leute werden für ihre Schandtat büßen, und danach wird mich mein Großvater in alle Geheimnisse seiner Schwarzen Künste einweihen!“

Gerold von Freyberg

(Anführer 2)

Grundwerte

Kkr 6, **Ath 5**, **Ges 6**, **Wil 8**, **Wis 8**, **Sin 6**
Lep: Jz x 12* / **Pw: 1** (einfache Kleidung)
Ini: 12 / **Strategie:** Allrounder (🗡🗡|🔫🔫)
Beute: 450 Gulden (inkl. Besitztümer)

Angriffe

- 🗡: **Fausthieb** (Ath; Angriff 7, Schaden 0)
- 🗡: **Fechtwaffe** (Ath; Angriff 7, Schaden 2)
- 🔫: **Pistole** (Sin; Angriff 8, Schaden 3)

Kräfte

- 🗡|🔫: **Beschwörung** (Wandelnde Leiche, je 4 pro 1 Hex)
- 🗡|🔫: **Faulendes Fleisch** (2 Bandengegner pro Hex als Ziel, Ziele regenerieren alle Lep, oder: Die Bandengegner sterben und der Zaubernde regeneriert addierte Bandenstufe x3 LEP)
- 🗡|🔫: **Fluch des Unglücks** (10 gegen Geistesstärke (Wil), 1 Malusstufe pro Differenzerfolg, 1 Hex pro Ziel (1-3 Ziele))
- **Hex-Macht** (JZ Hex bei Start)
- **Hex-Wachstum** (JZ -1 Hex am Ende jeder Kampfrunde)

***LEP:** Entspricht der Jägerzahl (JZ) x 12, also 36 bei 3 Jägern, 48 bei 4 Jägern und 60 bei 5 Jägern.

Allrounder (Strategie)
Gerold von Freyberg hat pro Runde 2 Handlungen. Im Nahkampf kann er nur 🗡-Handlungen ausführen, im Fernkampf (wenn freistehend) nur 🔫-Handlungen (oder alternativ kostenfrei in den Nahkampf ziehen). Zauberkräfte verbrauchen entweder eine 🗡- oder eine 🔫-Handlung. Handlungen von NSC verbrauchen keine Aktionspunkte (sie haben keine Ap).

Hex-Macht (Automatisch)
Einige mächtige und magiebegabte Widersacher verwenden Schwarze Magie. Um diese zu wirken, benötigt man Hex-Punkte. Lege zu Beginn des Kampfes Hex-Marker in Höhe der Zahl der Jäger vor dir aus (z.B. schwarze Pokerchips). Immer, wenn du einen Zauber wirkst, entferne die benötigte Zahl an Hex.

Hex-Wachstum (Automatisch)
Lege am Ende jeder Runde Hex-Marker in Höhe der Jägerzahl -1 neu aus (bei 4 Jägern also 3 Hex).

Beschwörung (Handlung, 🗡 oder 🔫)
Opfere als 🗡-Handlung oder 🔫-Handlung 1 bis 3 Hex und beschwöre pro Hex 4 Wandelnde Leichen. Lege sie freistehend in der Tischmitte aus; sie können noch in derselben Runde (in ihrer Ini) agieren. Wichtig: Verwende Beschwörung nur dann erneut, wenn keine oder nur noch sehr wenige Wandelnde Leichen anwesend sind. Stirbt Gerold, zerfallen alle Wandelnden Leichen zu Staub.

Fluch des Unglücks (Handlung, 🗡 oder 🔫)
Dieser Zauber überhäuft einen Gegner mit Unglück und Pech. Opfere als 🗡-Handlung oder 🔫-Handlung 1 bis 3 Hex und bestimme pro Hex einen Jäger. Wirf 10 HeXXenwürfel und teile die Erfolge mit. Jeder betroffene Jäger würfelt Wil + Fw (Geistesstärke) und zieht seine Erfolge von den Erfolgen des NSC ab. Für jeden Differenzerfolg zugunsten des NSC erhält der Jäger 1 Malusstufe (max. 5). Für jede Malusstufe muss er auf alle Proben einen Malus einrechnen (bei 3 Malusstufen also Malus -3). Jeweils einmal am Ende einer Kampfrunde kann jeder Jäger auf Wil + Fw (Geistesstärke) würfeln und für jeden Erfolg eine Malusstufe entfernen.

Faulendes Fleisch (Handlung, 🗡 oder 🔫)
Der Zaubernde opfert als 🗡-Handlung oder 🔫-Handlung eine beliebige Menge Hex und bestimmt die doppelte Zahl an Bandengegnern. Bei 3 Hex darf er also 6 Bandengegner bestimmen. Die gewählten Bandengegner regenerieren entweder alle Lep oder sie werden aus dem Kampf genommen und Gerold regeneriert Lep in Höhe der addierten Bandenstufe x3.

NSC-Angriffe auswürfeln
Anführergegner würfeln ihre Erfolge bei Attacken aus. Würfele dazu HeXXenwürfel in Höhe der hinter „Angriff“ angegebenen Zahl (7 bei Gerolds Fechtwaffenangriff), zähle alle Rabensymbole und Espritsterne und addiere den Schadenswert (2 bei einer Fechtwaffe) für den Gesamtschaden.

Optional: Helfer in der Not

Je nach den Umständen folgt den Jägern immer noch Siegfried Kühn, evtl. auch Bruno. Sie können in diesem Kampf als Freunde eingesetzt werden. Für jede der beiden Personen können die Jäger einmal pro Kampf [Jägeranzahl] beliebige Wandelnde Leichen aus dem Spiel nehmen.

Das Ende des Abenteuers

Die Jäger haben die Machenschaften von Gerold von Freyberg durchkreuzt und seine untoten Schergen besiegt. Sie haben das Städtchen Jakobsheim damit gerettet und sich unter dem Volk einen Namen als Helden gemacht.

Wie geht es mit den Jägern weiter?

Der Sieg über den Nekromanten und seine untote Schar stellt ein großes Finale dar. In HeXXen 1733 werden solche heldenhafte Taten mit einem Stufenaufstieg belohnt. Erfahrungspunkte gibt es hingegen nicht – der HeXXenmeister entscheidet selbst, wann es zu einem Aufstieg kommt. Auf diese Weise kann eine Gruppe auch selbst festlegen, ob sie lieber eine kurze, schnelle Kampagne (viele Stufenaufstiege) favorisiert oder lieber zu einer langen, epischen Kampagne (wenige Stufenaufstiege) aufbricht.

Mit jedem Stufenaufstieg können die Jäger ihre Fertigkeitswerte verbessern und neue Kräfte erwerben. Dazu stehen ihnen sogenannte Rollen zur Verfügung. Jeder Jäger hat zwei Rollen, und jede Rolle besteht aus fünf Jägerkräften, die man nach und nach erwerben kann. Johann Guthmund hat beispielsweise die Rollen Beschützer und Nahkämpfer, Maria Hexenfluch hat Attentäter und Fechter, Jeanne Larousse hat Fernkämpfer und Stratege etc.

Die Auswahl an Kräften bleibt dadurch überschaubar, bietet dennoch genügend Möglichkeiten, den eigenen Jäger sehr individuell auszugestalten. So handelt es sich bei einigen Jägerkräften um Ausbaukräfte. Diese Kräfte setzen sich aus 10 Effekten zusammen, die man einzeln erwerben (oder überspringen) kann.

Mit der richtigen Rollenkombination kann man zudem fortgeschrittene Professionen erlernen, die wiederum drei weitere, spezielle Jägerkräfte ermöglichen. Klaas van Breukelen hat beispielsweise die Profession Aristokrat, welche auf der Rollenkombination Fechter/Stratege aufbaut.

Das Abenteuer ausbauen

Wenn du willst, kannst du das Abenteuer mit eigenen Ideen ausbauen oder erweitern (einige Vorschläge zur Nacht des Grauens liefert bereits der Text). Du kannst es auch als Ausgangsidee für eigene Szenarien nutzen. Die Jäger könnten nach den geheimen Aufzeichnungen von Gerold und Friedrich von Freyberg suchen oder ermitteln, aus welcher Stadt sie kamen. Eventuell berichten die Kirchenakten von Jakobsheim von weiteren furchtbaren Dingen aus der Vergangenheit, immerhin stand die Stadt dereinst im Fokus einer grausamen Schlacht, bei der viele Soldaten und Söldner ihr Leben ließen.

Mehr zur Welt von HeXXen 1733

Die folgenden Infos kannst du vor oder nach dem Szenario den Spielern vorlesen oder sie alternativ ins Spiel einbauen. Wenn sich die Jäger im Wirtshaus aufhalten, könnten sie beispielsweise eine Probe auf Wil + Fw (Redekunst) oder Wil + Fw (Land und Leute) ausführen und für jeden Erfolg eine Information erhalten. Fehlende Infos können durch aktive Gespräche mit NSC nachgeholt werden.

- Seit neun Jahrzehnten bereits leidet die Welt unter der Geißel der Höllenkreaturen. Manche glauben, dass dies mit einem furchtbaren Ereignis im Schwarzwald zusammenhängt, als sich dort 1640 n. Chr. ein Tor zur Hölle öffnete. Andere glauben, dass Wesen wie Vampire, Hexen, Werwölfe und Schwarzmagier auch schon vorher im Verborgenen wirkten.
- Seit 1618 tobt ein Großer Krieg in Europa. Man nennt ihn den Großen Glaubenskrieg. Der Krieg wurde formell nie beendet, doch wurde er mehr und mehr abgelöst vom Kampf gegen das Böse.
- Über mehrere Jahrzehnte war Rom von Dämonen besetzt. Erst mutigen Freiheitskämpfern unter Führung von Pietro Alfonso Vatelli gelang 1672 die Rückgewinnung. Vatelli wurde daraufhin mit 33 Jahren zum Papst ernannt. Er rief die Mächte Europas zum Kreuzzug gegen die Höllenkreaturen im Schwarzwald auf. Doch die Herrscher Europas sind zu zerstritten, um gemeinsame Sache zu machen.
- Vor einigen Jahrzehnten entdeckten Gelehrte an der Pariser Universität Sorbonne eine neue Energiequelle: Seelenlicht. Mit dem grünlich leuchtenden Licht können nachts Straßen beleuchtet werden. Man kann damit aber auch Maschinen antreiben.
- Eine echte Plage sind Hexen, die oftmals unerkannt unter dem Menschen wandeln. Es gibt keine Möglichkeit, ihre wahre Identität zu ermitteln. Nur die Inquisitoren des Papstes wissen, wie man sie zum Reden (und auf den Scheiterhaufen) bringt.

Johann
Jeanne
Wilderich
Klaas
Maria
Mumienfürst
Schwarzmagier
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Mehr zur Welt von HeXXen 1733

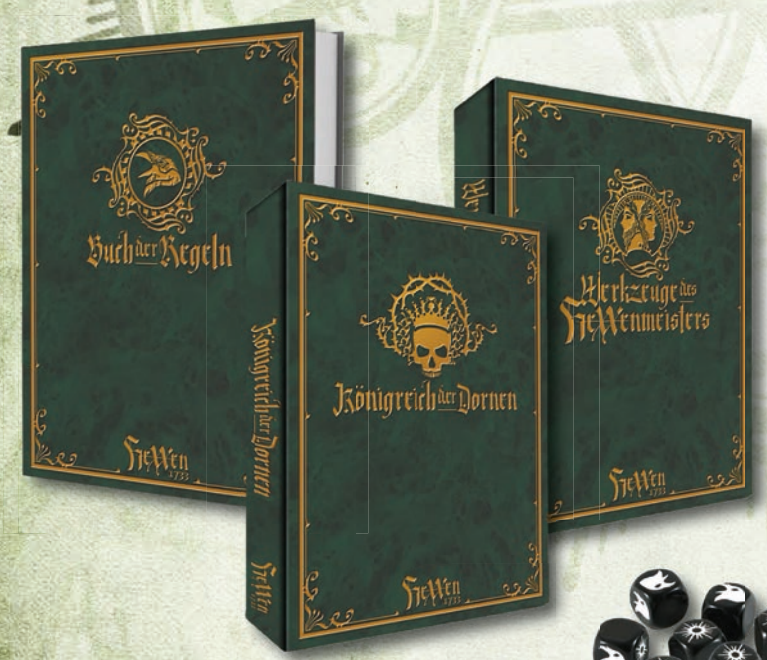
Europa Anno Domini 1733. Das Höllentor hat sich im Schwarzwald geöffnet. Das Böse ist in diese Welt zurückgekehrt. Dämonen, Hexen, Werwölfe, Vampire — kannst du sie besiegen? Eine gefährliche Welt erwartet dich in HeXXen 1733!

Du hast noch nicht genug?

Tauche ein in die Welt von HeXXen 1733 mit dem „Buch der Regeln“, den „Werkzeugen des HeXXenmeisters“ und der Abenteuerkampagne „Königreich der Dornen“.

Weitere Produkte für HeXXen 1733

- Soundtrack „HeXXenklänge“ von Ralf Kurtsiefer
- Atmosphärische HeXXenwürfel
- Spielkartensets für Spieler und Spielleiter
- Deluxe Marker und Pokerchips
- HeXXenkiste zur Aufbewahrung
- Stilvoller HeXXenmeisterschirm
- Und vieles Weitere mehr ...



ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de