

Stellen
1733

HELDENQUESTE

— ROTER NEBEL ÜBER HAMBURG —

REGELHEFT



DIE WELT VON HEXXEN 1733



DER VORMARSCH DES BÖSEN

Vor etwa 100 Jahren wurde im **Schwarzwald** ein **Höllentor** aufgestoßen und ein Schwall aus **Sturmgeistern** brach aus diesem Tor hervor. Die Geister verbreiteten sich rasch über ganz Europa und manifestierten sich als Dämonen, Werwesen und andere alptraumhafte Kreaturen.

Die Welt versank im Chaos. Heute regiert, wer die besten Bündnisse schließt und über das größte Heer verfügt.

Die Kreaturen der Finsternis machten sich diese Schwäche der Menschen zunutze, um ihre eigenen unergründlichen Pläne voranzutreiben und beim einfachen Volk unsägliches Leid zu verbreiten.

DAS SEELENLICHT

Viele **Sturmgeister** manifestierten sich nicht als finstere Kreaturen, sondern schwirren noch immer suchend und orientierungslos durch die Lande. In dieser Form sind sie grundsätzlich ungefährlich, aber sehr energiegeladen.



Die Ingenieure der Universität **Sorbonne** in Paris fanden als Erste einen Weg, die Sturmgeister anzulocken und ihre Seelenmagie – das sogenannte „**Seelenlicht**“ – zum Betreiben ihrer technologischen Apparate zu nutzen. Auf diese Weise entstand mit der **Sorbonnik** ein völlig neuer Zweig der Ingenieurskunst.

Das Seelenlicht bringt aber auch Gefahren mit sich. Es lockt Kreaturen der Finsternis an und versetzt sie in Raserei. Und so könnte der Preis des Fortschritts nur noch größeres Leid für die einfache Bevölkerung in den Dörfern und Städten Europas bedeuten.

DIE JÄGER

Aber es regte sich auch Widerstand gegen die Ausbreitung des Bösen, indem immer wieder einzelne mutige Menschen zu Fackel und Schwert greifen, um sich den Höllen-Kreaturen entgegenzustellen. Diese Menschen taten sich schon bald zu schlagkräftigen Gruppen zusammen und wurden schließlich als „**Jäger**“ bezeichnet.

Bei diesem Spiel schlüpfen du und deine Freunde in die Rolle einer solchen Jäger-Gruppe!

DAS SPIEL BEGINNT!

Roter Nebel über Hamburg ist ein kooperatives Spiel. Führt einfach die hier genannten Schritte aus, und es kann direkt losgehen!

1) Schaut euch zunächst die 6 großen **Jägerkarten** an. Jeder von euch sucht sich nun einen dieser Jäger aus. **Bei einem Spiel mit 2 Spielern sucht sich jeder von euch 2 Jäger aus. Spielst du allein, so suchst du dir insgesamt 3 Jäger aus.** Die nicht ausgewählten Karten legt ihr beiseite – diese Jäger nehmen nicht an der laufenden Partie teil.

2) Legt die Jägerkarte offen vor euch aus. Was die abgebildeten Einträge bedeuten, erklären wir euch gleich.



6 Espritmarker

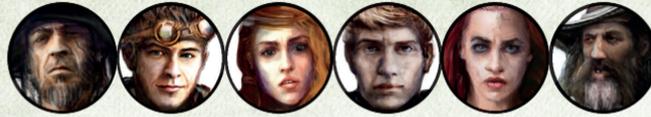


15 Abenteuermarker



7 Lebenspunkte-marker

3 HeXXenwürfel



6 Jägermarker

3) Löst alle **Marker** aus dem Stanzbogen und legt sie zusammen mit den drei **HeXXenwürfeln** griffbereit in die Tischmitte. Dieser Bereich ist der **Vorrat**. Von hier nehmt ihr benötigte Spielmaterialien, wenn euch das Spiel dazu auffordert.

4) Jeder von euch legt nun jeweils 1 **Espritmarker** (🟢) auf das Feld 3 der **Espritleiste** seines Jägers und 1 **Lebenspunkte-marker** (❤️) auf das Feld 3 der **Lebenspunkteleiste**. Außerdem legt ihr auf jede Jägerkarte den zu diesem Jäger gehörenden **Jägermarker**.

Die letzte große Karte, die Gegner-Lebensübersicht kommt in die Tischmitte.



Klara Auenthal

HILFSBEREITE GELEHRTE

ESPRIT	3	2	1	0	Du zählst als Verletzt.
LEBENS-PUNKTE	3	2	1	0	

WÜRFEL:

- 🟢 bei allen Fertigkeitstests, außer folgenden
- 🟢🟢 bei Fertigkeitstests auf *Erste Hilfe* oder *Wissenschaft*
- 🟢🟢🟢 bei *Attacke-Aktionen*

Besondere Aktionen: siehe Fertigkeitstests

- 🟢🟢🟢 Lege den Jägermarker bei Kampfende auf deine Karte zurück.

KAMPFKARTE



Wundertätigkeit: selbst erhöht auf Lebenspunkte. (Das M... jeweils nicht)



Brandgesamter: marker auf jeder Runde Schaden.



Schleudrangriff



Medicus: Ein beliebiges der aktuell o oder Lebenspunkte.



ÜBERBLICK JÄGER- & KAMPFKARTE

Diese Seite dient als kurzer Überblick über eure Karten. Eine genaue Erklärung erhaltet ihr während des Abenteuers!



1. Der Name der Jägerin
2. Dieser Marker kommt bei den besonderen Fähigkeiten der Jägerin zum Einsatz.
3. Die Jägerin ist in den hier genannten Fertigkeiten besonders geübt.
4. Hier wird mit einem Marker festgehalten, wie viel Esprit die Jägerin derzeit hat. Esprit kann für verschiedene Spieleffekte genutzt werden.

5. Hier werden mit einem Marker die Lebenspunkte der Jägerin festgehalten.
6. Die hier aufgeführten Optionen stehen der Jägerin im Kampf zur Verfügung.

5) Legt 1 Lebenspunktemarker neben die **Gegner-Lebensübersicht**.

6) Öffnet das Startpack und legt die Karten **Hauptmann/Hauptfrau** und **Abenteurkarte** offen in die Mitte des Spieltischs.

7) Wählt einen Spieler aus und gebt diesem die Hauptmann-/Hauptfraukarte. Die auf der Karte abgebildeten Regeln erklären wir an späterer Stelle.

8) Die weiteren Karten dieses Packs sind die **Bedrohungskarten** (Schädel auf der Rückseite) und die **Ausrüstungskarten** (Rabe auf der Rückseite) - Karten mit der Nummer A01 bis A13). Die Abenteurkarte kommt in die Tischmitte, neben die Gegner-Lebensübersicht. Legt die Ausrüstungskarten als griffbereiten Stapel in die Tischmitte (sie werden nicht gemischt). Mischt die Bedrohungskarten und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel.



Sollte es bei einer Abstimmung zu einem Patt kommen, musst du die endgültige Entscheidung treffen.

SONDERREGELN JE NACH GRUPPENGROSSE:
Gruppe aus 3 Jägern: Die Jäger zählen niemals als „verletzt“, d.h. sie dürfen immer ihre Fertigkeiten anwenden und im Kampf immer mit 3 HexXenwürfeln würfeln.
Gruppe aus 4 Jägern: Die Jäger zählen nicht als „verletzt“, wenn ihre Ideen auf 0 gesunken sind.
Gruppe aus 5 oder 6 Jägern: Es gelten die normalen Regeln.

NACH ABSCHLUSS EINES KAMPFES:
 Gib diese Karte an den links neben dir sitzenden Spieler weiter!



SPIELABLAUF

Das Abenteuer besteht aus vier Stapeln durchnummerierter **Erzählungskarten**, die in „Kapitel 1“, „Kapitel 2“, „Kapitel 3“ und „Questen“ unterteilt sind. Jedes Kapitel hat eine Spieldauer von etwa 2 Stunden.

Während des Spiels werdet ihr immer wieder dazu aufgefordert, eine Erzählungskarte mit einer bestimmten Nummer aus dem Stapel herauszusuchen und auszuführen. Alle noch nicht herausgesuchten Karten bleiben hierbei an ihrer normalen Position im Stapel. **Der Stapel wird niemals gemischt!**

AUSFÜHREN EINER KARTE

Sobald eine Karte herausgesucht wurde, lest den Text auf der Karte laut vor.

Häufig müsst ihr eine gemeinsame **Entscheidung** treffen. Gibt es verschiedene Meinungen, müsst ihr abstimmen. Bei einem Patt trifft der **Hauptmann** die Entscheidung.

Einige Karten verlangen das Ausführen einer **Probe**. Der Ablauf von Proben wird auf später erklärt.

Nach dem Abhandeln einer Karte wird diese immer aus dem Spiel entfernt, es sei denn, sie weist links oben das Vorhängeschloss-Symbol (🔒) auf.

ABENTEUERMARKER

Manchmal fordert euch das Abenteuer auf, Abenteuermarker auf die Erzählungskarten zu legen. Diese Marker wirken sich auf den späteren Verlauf des Abenteuers aus.

KARTEN-SYMBOL

Kartennummer (●): Jeder Karte hat rechts oben eine Nummer. Die Kartenrückseite hat dieselbe Nummer mit dem Zusatz „a“, also z.B. 2 und 2a.

Vorhängeschloss (🔒): Karten mit dem Vorhängeschloss bleiben nach dem Abhandeln liegen. Sie werden erst entfernt, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet.

Fragezeichen (?): Eine solche Karte beschreibt den Ausgang einer **Probe**.

Jz: Steht für die Anzahl, der am Spiel teilnehmenden Jäger, nicht Spieler!

Pfeilsymbol (→): Das Pfeilsymbol gibt an, dass ihr die Karte mit der genannten Nummer aus dem Stapel heraussuchen und ausführen müsst. Die Angabe → 3 bedeutet also, dass Karte 3 herausgesucht und ausgeführt wird.

FERTIGKEITSPROBEN

Einige Erzählungskarte verlangen, dass ein Jäger oder alle Jäger eine Probe auf eine **Fertigkeit** ablegen. Sobald die Probe oder Proben ausgeführt wurden, wird die Karte umgedreht, um herauszufinden, was das Ergebnis der Probe bedeutet. **WICHTIG:** Dabei werden nur die Textfelder vorgelesen, die zum Ergebnis der Probe passen.

- ◆ Besitzt dein Jäger die geforderte Fertigkeit (d.h. sie ist auf seiner Jägerkarte aufgeführt) und er zählt nicht als „verletzt“, so darfst du mit **2** (●) würfeln und die Würfelerggebnisse ausführen.
- ◆ Besitzt dein Jäger die geforderte Fertigkeit nicht oder zählt er als „verletzt“ (d.h. sein Esprit oder Lebenspunkte betragen gerade 0), so musst du mit **1** (●) würfeln und das erzielte Ergebnis akzeptieren.

SAMMELPROBE

Bei einer Sammelprobe führt jeder Jäger eine Probe auf die geforderte Fertigkeit aus und die erfolgreichen Proben werden addiert. (Einige Sammelproben stellen verschiedene Fertigkeiten zur Auswahl; in diesem Fall wählt jeder Jäger eine davon für sich aus.) Jeder Jäger kann demnach maximal eine erfolgreiche Probe beisteuern. Das Ergebnis sind eure **Gesamterfolge**.

Der Ausgang der Sammelprobe hängt von den erzielten Gesamterfolgen ab. Der Eintrag „Automatisch“ beinhaltet

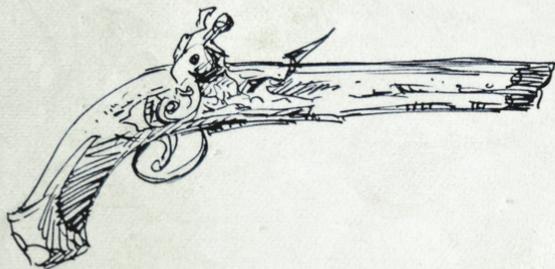
hierbei Informationen und Spieleffekte, die ihr auf jeden Fall erhaltet, egal wie viele Gesamterfolge ihr erzielt habt.

WICHTIG: Im Gegensatz zu regulären Fertigkeitstests, werden bei einer Sammelprobe alle Einträge bis zur erreichten Zahl an Erfolgen vorgelesen!

ESPRIT

Esprit stellt eine besondere „Kraft“ dar, die nur Jäger haben und simulieren außerdem deren Geld. Esprit wird hauptsächlich zum **Fokussieren** eingesetzt.

Durch das Ausgeben von Esprit wird der Espritmarker auf der Jägerkarte nach rechts verschoben. Sobald der Espritmarker hierdurch auf das Feld 0 gesunken ist, kann dieser Jäger kein Esprit mehr ausgeben und zählt als „verletzt“.



PROBENERGEBNIS

Je nachdem, welches Würfelresultat du bei einer Probe erzielt hast, kommt es zu den folgenden Ergebnissen:

HeXXensymbol (☞): Die Probe ist gelungen.

Leere Seite (□): Die Probe ist misslungen.

Espritstern (✱): Die Probe ist misslungen, aber du erhältst 1 Esprit. Hierdurch kann der Maximalwert von 3 jedoch nicht überschritten werden.

Ein HeXXensymbol (☞) genügt, damit die Probe erfolgreich ist.

Beispiel: Johann hat bei einer Probe ein HeXXensymbol (☞) und einen Espritstern (✱) gewürfelt. Die Probe ist gelungen und er erhält außerdem 1 Esprit.

FOKUSSIERTEN

Nach dem Auswürfeln einer Probe darf ein Jäger **fokussieren**. Hierzu gibt er 1 Esprit aus und würfelt beliebig viele (●) neu. Das ist bei jeder Probe nur einmal möglich.

Beispiel: Johann soll eine Probe auf Muskelspiel ausführen. Da er die Fertigkeit Muskelspiel hat, würfelt er 2 HeXXenwürfel. Er würfelt einen Espritstern (✱) und einmal die leere Seite (□). Er entscheidet sich dafür, 1 Esprit auszugeben, um den Würfel mit der leeren Seite erneut zu würfeln. Den Espritstern lässt er liegen.

LEBENSUNKTE

Die Lebenspunkteleiste ist die untere der beiden Leisten auf der Jägerkarte. Durch erlittenen Schaden wird der Marker um den entsprechenden Wert nach rechts geschoben. Sobald der Lebenspunktemarker im Feld 0 liegt, kann der Jäger zwar weiter handeln, zählt aber als „verletzt“.

VERLETZTE JÄGER

Ein verletzter Jäger darf keine Fertigkeiten mehr anwenden, d.h. er darf bei Proben immer nur mit 1 (●) würfeln. Außerdem stehen verletzten Jägern bei Attackeaktionen nur 2 (●) zur Verfügung, anstelle der üblichen 3 Würfel. Ein Jäger zählt nicht mehr als verletzt, sobald er wieder mindestens 1 Lebenspunkt und 1 Esprit hat.

- ◆ Verliert ein Jäger mit 0 Esprit durch einen Spieleffekt weiteren Esprit, so verliert er stattdessen Lebenspunkte in gleicher Höhe.
- ◆ Verliert ein Jäger mit 0 Lebenspunkten durch einen Spieleffekt weitere Lebenspunkte, so verliert er stattdessen Esprit in gleicher Höhe.
- ◆ Liegen sowohl Esprit als auch Lebenspunkte bei 0 und der Jäger verliert weitere Lebenspunkte oder Esprit, so wird stattdessen eine **Bedrohungskarte** gezogen.

GRÖSSE DER GRUPPE

Die hier genannten Proben-Regeln gelten für alle Gruppen. Solltet ihr das Abenteuer mit einer Gruppe aus 3 oder 4 Jägern bestreiten, so gelten zusätzlich die Sonderregeln auf der **Hauptmann- / Hauptfrau-Karte**.

BEDROHUNG

Die Bedrohungskarten simulieren den Umstand, dass der **Endgegner** des Abenteuers immer mehr an Kraft gewinnt, je länger die Jäger für die Bewältigung des Abenteuers benötigen oder je mehr Misserfolge sie erleiden.

Immer wenn euch eine Abenteuerkarte dazu auffordert, eine Bedrohungskarte zu ziehen, zieht ihr diese verdeckt vom Stapel der Bedrohungskarten (🔒) und legt sie neben dem Stapel aus. Die Karte bleibt hierbei verdeckt und wird erst bei der Begegnung mit dem Endgegner aufgedeckt und ihre Effekte abgehandelt.

Habt ihr bereits alle Bedrohungskarten gezogen, so kann die Bedrohung nicht weiter steigen. Alle Anweisungen, weitere Bedrohungskarten zu ziehen, werden ignoriert.

KAMPF

Einige Erziehungskarten lassen einen oder mehrere Gegner in Erscheinung treten, denen ihr euch mithilfe der folgenden Kampfregeln stellen müsst.

Lebenspunkte des Gegners: Legt den Lebenspunktemarker auf das geforderte Feld der **Gegner-Lebensübersicht**. Die Höhe der Lebenspunkte ist von der Anzahl Jäger abhängig. Beträgt der Lebenspunktwert beispielsweise „Jz x 4“ (**Jz = Jägerzahl**) und es nehmen 3 Jäger am Spiel teil, wird der Lebenspunktemarker auf das Feld 12 gelegt.

- ◆ Wenn nicht anders angegeben, beginnt der Gegner den Kampf. Er führt eine **Gegner-Aktion** durch, danach sind die Jäger an der Reihe.
- ◆ Die Jäger agieren im Uhrzeigersinn, beginnend beim Hauptmann. Nachdem alle Jäger agiert haben, beginnt die nächste **Runde** mit der nächsten Gegner-Aktion.

ENDE DES KAMPFES

Ein Kampf endet, sobald der Gegner 0 Lebenspunkte hat. Alle Jäger erhalten sofort ihre Jägermarker zurück. Der aktuelle Hauptmann reicht seine **Hauptmann- / Hauptfrau-Karte** an den Spieler zu seiner Linken weiter und ihr fahrt mit dem Abenteuer fort.

GEGNER-AKTION

Ist ein Gegner an der Reihe, würfelt der Hauptmann stellvertretend für den Gegner 1 (🎲) und handelt anschließend den Spieleffekt ab, der in der Liste der Gegner-Aktionen zum Wurf Ergebnis gehört.

Sollten mehrere Jäger als Ziel in Frage kommen, dürft ihr selbst auswählen, welcher Jäger betroffen ist.

JÄGERAKTIONEN

Sobald ein Jäger an der Reihe ist, entscheidet er als erstes, ob er eine **Attacke-Aktion** oder eine **Besondere Aktion** durchführt.

Nachdem der Jäger seine Aktion vollständig abgewickelt hat, ist der nächste Jäger an der Reihe. Ein Jäger darf entscheiden, keine Aktionen durchzuführen.

Waren alle Jäger an der Reihe, beginnt die nächste Runde mit der nächsten Gegner-Aktion.

ATTACKE-AKTION

Mit einer Attacke-Aktion hat ein Jäger die Möglichkeit, beim Gegner Schaden zu verursachen und weitere Spiel-effekte zu aktivieren. Hierzu würfelt er mit **3 HeXXen-würfeln**. Zählt der Jäger als „verletzt“, so darf er stat-tessen nur 2  würfeln.

Nach dem Auswürfeln darf er entscheiden, zu **fokus-sieren**. Hierzu gibt er 1 Esprit aus und würfelt eine belie-bige Anzahl der gerade gewürfelten  neu. Dies ist bei jeder Attacke-Aktion nur einmal möglich.

Anschließend verteilt der Jäger die Würfel auf den Feldern seiner **Jägerkarte** mit den passenden Symbolen, z.B. ein gewürfeltes  auf einem -Feld, ein gewürfeltes  auf einem -Feld, usw.

Jede Aktion, die alle erforderlichen Würfel aufweist, wird durchgeführt. Für jeden Punkt Schaden wird der Marker auf der Gegner-Lebensübersicht um einen Schritt nach unten bewegt. **Wichtig:** Im Kampf kann ein Esprit-symbol  nicht genutzt werden, um Esprit zu erhalten.

BESONDERE AKTIONEN

Manchmal dürfen die Jäger während eines Kampfes Besondere Aktionen durchführen. Diese werden auf der Karte des Gegners im Detail erklärt. Besondere Aktionen beinhalten oft eine Fertigungsprobe. Diese wird wie üblich abgehandelt.

Beispiel: *Klara ist an der Reihe und entscheidet sich für die besondere Aktion „Wachrütteln“, die auf der Karte des Nebelwandlers erklärt wird. Die Aktion erfordert eine Probe auf **Erste Hilfe**. Da Klara diese Fertigkeit besitzt und nicht als verletzt zählt, darf sie zwei Würfel werfen und erzielt 1  und 1 . Die Probe zählt somit als gelungen, wodurch dem Nebel-wandler 3 Schaden verursacht werden.*

QUESTEN

Questen sind Karten, die solange im Spiel bleiben, bis die Jäger beschließen, die dazugehörige Queste abzuwickeln. Das Abwickeln einer Queste ist erst dann möglich, wenn der Abenteuertext euch ausdrücklich dazu auffordert.

IMPRESSUM

Autor: Mirko Bader, Christian Lonsing, Markus Plötz

Lektorat: Johannes Kaub, Viola Plötz, Daniel Friedrich

Illustrationen: Nicolas Arnold, Helge Balzer,

Carlos Diaz, Guillaume Ducos, Sergej Ermolaev,

Naemi Fürst, Artem Grigoryan, Andreas Langner,

Vincent Modler, Lucas Örström, Felicia Scharsich,

Maik Schmidt, Sebastian Watzlawek

Layout & Design: Vincent Modler

Redaktion: Christian Lonsing, Markus Plötz

Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. OTTAVIO und HeXXen 1733 sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbe-halten. 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 photome-chanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.