



Handbuch der Sorbonnik

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Mirko Bader und Philipp Baas

AUTOREN

Mirko Bader, Raphael Brack, Christopher Weule, Jens Marx,
Jens Thomä, Moritz Schmid, Nina Schwenzl, Philipp Bügel,
Stefan Hofmann, Heiko Akstinat, Bjorn Beckert

LEKTORAT

Philipp Baas

REGELBERATUNG

Martin Jäger, Roland Suljic

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Maik Schmidt und Vincent Modler

COVER

Carlos Diaz

UMSCHLAGGESTALTUNG

Steffen Brand

GRAFIK-KONZEPTION

Steffen Brand, Maik Schmidt

LAYOUT

Vincent Modler

ILLUSTRATIONEN

Carlos Diaz, Naemi Fürst, Hannah van den Höövel, Andreas Langner, Björn Lensig, Janine Modler, Vincent Modler,
Maurice Mosqua, Maik Schmidt, Dorothee Wittstock

HISTORISCHE BILDER

Sergej Ermolaev

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer,
Kajus Berghof, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton,
Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster,
Daniel Friedrich, Christof Grobelski, Kai Großkordt,
Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt,
Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe,
Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis,
Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch,
Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Nadine Schäkel,
Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster,
Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner,
Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule



Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

HeXXen 1733 ist eine eingetragene Marke von Ulisses Spiele.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Inhalt

Vorwort 3

**KAPITEL 1 -
GESCHICHTE DER SORBONNIK** 5

**KAPITEL 2 -
ZENTREN DES FORTSCHRITTS** 12

L'Espoir – Bastion wider das Dämonische 13

Sorbonne: Wiege der Sorbonnik 17

Wissenschaftliche Strömungen

an der Sorbonne 23

Das Quartier Latin: Heimstadt der Sorbonne 26

St. Petersburg:

Leuchtende Hauptstadt im Sumpf 34

München: Fortschritt im Wandel 40

Venedig: Licht und Glas 44

Straßburg: Am Rande der Hölle 48

Hamburg: Die sorbonnische Seestadt 53

**KAPITEL 3 -
PIONIERS UND ORGANISATIONEN** 58

Faust-Gesellschaft:

Erntende des Seelenlichts 59

Die Schwarzen Reiter 69

Alleanza dei Sapienti:

Austausch des Wissens 73

Denis Papin, der Pechvogel 77

Charles Macaire: Das vergessene Genie 81

Lana de Terzi und die Luftfahrt 85

**KAPITEL 4 -
SORBONNIKER** 90

Gliedmaßenkünstler 94

Äthermystiker 95

Apparitor 96

Seelenritter 98

Abgrundmechaniker 100

Äthermeister (Meister-Profession) 102

**KAPITEL 5 -
MACHINAE** 103

Die Kunst des Tüftelns 104

Sorbonnische Machinae 110

Vorwort

Verrückte Wissenschaftler. Von Geistern besessene Maschinen. Wahnsinnige Konstrukteure. Alternative Physik. Körperimplantate. Eigenständig handelnde Roboter. Dimensionsreisen. Liest man all diese Schlagwörter, mag man sich am ehesten im Genre der Science-Fiction wähnen. Oder im Cyberpunk. Oder im Steampunk.

Ein Setting, das im historischen Zeitalter des Barocks angesiedelt ist, wird jedoch den Wenigsten beim Lesen dieser Wörter in den Sinn kommen. Und wenn doch, dann handelt es sich gewiss um Kenner von HeXXen 1733. Denn sie allein wissen, dass all diese Begriffe durchaus mit dem Barock in Verbindung gebracht werden können – wenn man die Grundlagen des Spiels HeXXen 1733 heranzieht.

Verrückte Wissenschaft – in unserem Fall Sorbonnik genannt – war von Anfang an ein Element von HeXXen 1733 und sogar schon von dessen Vorgänger HeXXen 1730. Sorbonnik ist eine wilde Mischung aus der schon beinahe kindhaften Experimentierwut barocker Tüftler und dem magisch angehauchten Praktizieren von Alchemie, gepaart mit dem für unsere Spielwelt essenziell wichtigen Hintergedanken, dass Dämonen und Geister real sind, dass man aus ihrer körperlosen Essenz eine unfassbar potente und zugleich teuflisch gefährliche Energieform gewinnen kann (die Rede ist natürlich vom Seelenlicht) und dass fortgeschrittene Maschinen denken und handeln wie Roboter, wobei jedoch stets ein meist bössartiger Geist dahintersteckt, der in die Maschine gesteckt wurde wie eine Platine in einen Computer. Deshalb, und nur deshalb, ist es möglich, dass wir im Jahr 1733 – als selbst Jules Verne noch Zukunftsmusik war – über höchstehende Technologie verfügen können. Eine Technologie jedoch, die niemand so recht versteht und die nur funktioniert, weil Geister und Dämonen im Spiel sind.

Als ich um das Jahr 2015 herum HeXXen 1730 und wenig später HeXXen 1733 konzipierte, behandelte ich die Sorbonnik wie ein nettes Extra. Etwas, das die Spielwelt bereicherte, sie aber nicht dominierte. Einerseits ein Hilfsmittel für Jäger, die Lust darauf hatten, coole Gadgets im barocken Umfeld auszutesten. Andererseits ein Bauteil für die Spielleitung, mit deren Hilfe sich Abenteuer gestalten und interessante Endgegner ausformulieren ließen.

Von Anfang an war mir jedoch klar, dass ich dieser neuen Technologie strikte Grenzen setzen

musste. HeXXen 1733 war ein barockes Monsterjägerspiel, kein Steampunk, keine Science-Fiction und kein Ausblick auf spätere historische Epochen. Seelenlicht und Sorbonnik mussten urtümlich, mysteriös und primitiv herüberkommen. Es durfte weder schnaufende Eisenbahnen geben (die erst 100 Jahre später langsam aufkommen würden) noch fliegende Schiffe (die Gebrüder Montgolfier präsentierten ihre Flugapparate erst am Ende dieses Jahrhunderts), weder Telegraphenleitungen (die wurden erst in der Mitte des 19. Jahrhunderts praktisch umgesetzt) noch Bildübertragungen. Denn all das hätte die im Kern immer noch barocke Welt zu sehr verändert, sie zu sehr in eine Richtung geschoben, die mir unpassend erscheint.

Und dennoch: Ein bisschen mit der Geschichte spielen sollte durchaus erlaubt sein. Der geneigte Leser wird auf den Seiten dieses Buchs sowie im Schwesterband *Geheimnisse der Sorbonnik* einige Beispiele finden, die ein paar kleine Risse in unsere selbstdefinierten Regelsätze schlagen. Fliegende Schiffe im Besitz des Vatikans. Seelentauschmaschinen. Eigenständig handelnde roboterartige Konstrukte. Magische Übertragungen mittels venezianischer Spiegel.

Jedoch – und das muss betont werden – sind all dies seltene Unikate. Nichts, was man am Fließband nachbauen kann, und nichts, was die Welt so sehr auf den Kopf stellen würde, dass man sie nicht mehr erkennt. Zudem – auch das muss klar sein – sind alle Elemente in diesem Band, im Schwesterband *Geheimnisse der Sorbonnik* sowie in der Abenteuerbox *Deus Ex Machina* nur Angebote. Jede Spielgruppe soll sich das herauspicken, was sie für ihren eigenen Spielstil für sinnvoll hält. Wenn es in eurer Interpretation der HeXXen-Welt keine Flugschiffe gibt, keine Roboter und keine künstlichen Körperimplantate, dann ist das völlig okay. Ignoriert die entsprechenden Kapitel oder Abschnitte einfach. Nehmt euch stattdessen das heraus, was euch Spaß macht und in eure Welt passt.

HeXXen 1733 ist, das kann nicht oft genug betont werden, das, was ihr daraus macht. Unsere Bücher stellen Optionen dar, Bausteine für einen neuen, coolen Jägertypus oder auch Anregungen für außergewöhnliche Jägerhintergründe oder Settingbeschreibungen. Aber sie sind niemals dazu gedacht, euch einzuschränken oder Vorschriften zu machen. Es ist euer Spiel.

– Mirko Bader

DIE ERZÄHLER

Das *Handbuch der Sorbonnik* ist in weiten Teilen in der Ich-Perspektive dreier Erzähler verfasst.

MAURICE DELACOUR

Maurice Delacour ist einigen Lesern bereits bekannt, denn er ist einer der originalen zehn ikonischen Jäger aus dem *Buch der Regeln* (erste Edition). Maurice entstammt einer angesehenen und durchaus vermögenden lothringischen Familie von Bauherren, Architekten und Stadtplanern. Insofern war seine Zukunft bereits von Kindesbeinen an vorgezeichnet. Bei einer Schlacht vor den Toren von Mâcon im Königreich Burgund erlebte er mit

fünfzehn Jahren erstmals den Einsatz von technomagischen Konstrukten, als französische Angreifer metallene Kriegsrosser der Universität Sorbonne verwendeten. Von diesen wären die Reihen der Verteidiger beinahe niedergetrampelt worden, hätte

Maurice nicht einen Schwachpunkt in der Konstruktion der Rösser bemerkt und es irgendwie geschafft, sein Wissen dem Oberbefehlshaber der Festungsverteidiger mitzuteilen. Nach diesem Erlebnis entdeckte Maurice eine neue Seite seiner selbst: Ehrgeiz. In den folgenden Jahren beschäftigte er sich

nur noch mit Sorbonnik und Metallkonstruktionen. Maurice wird uns in Kapitel 1 einen Überblick über die Geschichte der Sorbonnik geben; viele seiner Berichte werden später im Buch noch im Detail ausgeführt.



PROFESSOR JULIUS CHRISTIAN VON WILDUNGEN

Professor Julius Christian von Wildungen ist unser Erzähler in Kapitel 2. Er ist Professor an der Sorbonne, kam aber weit herum und hat viele andere Forschungsorte besucht. In seinem Bericht driftet er immer wieder ab, streut belanglose Anekdoten ein und beschwert sich über seine Schüler oder das schlechte Essen. Ein Exzentriker.

FAYE HOLLY D'ARCY

Faye ist eine verschrobene Tüftlerin mit englisch-französischen Wurzeln. Ihr Vater war Seekapitän, der für die Kingsman-Gesellschaft einen Weg nach Großbritannien finden sollte. Als Faye alt genug war, begleitete sie ihren Vater auf dessen See-reisen und „erbte“ seine Reiselust. Mit achtzehn Jahren sollte sie eigentlich Richard Harrison, einen Spross einer Familie englischer Exilanten heiraten, lehnte aber ab. Weil das Drängen ihres Vaters immer stärker wurde, floh sie nach Paris. Dort wurde sie auf die stadtbildprägenden Gebäude der Universität Sorbonne aufmerksam und begann, sich mehr und mehr für die Sorbonnik zu interessieren. Sie freundete sich mit Louis de Brissac an, einem jungen Sorbonniker aus gutem Hause, der über eine eigene Werkstatt verfügte. Hier konnte sie sich ganz und gar ihren Forschungen widmen und die Welt um sich herum vergessen. Als Louis ihr jedoch einen Heiratsantrag machte, war es für Faye erneut Zeit zu verschwinden. Da sie ohne ihren Liebhaber aber mittellos war, kehrte sie zu ihrer Familie nach Rennes zurück. Doch vieles hatte sich seitdem geändert. Ihr Vater war im Rahmen einer Expedition der Kingsman-Gesellschaft aufgebrochen, um über eine angebliche geheime Route die Britischen Inseln zu erreichen. Das war bereits drei Jahre her, und seitdem fehlte von ihm jedes Lebenszeichen. Für Faye stellte der Verlust ihres Vaters einen größeren Schock dar, als sie sich vorstellen konnte. Und zudem stand der vormals Verschmähte Richard Harrison wieder an ihrer Tür. Faye zog weiter. Sie wollte unter allen Umständen herausfinden, was aus ihrem Vater wurde, doch bei der Kingsman-Gesellschaft ließ man sie abblitzen. Also versuchte sie auf eigene Faust, die Inseln zu erreichen. Sie ließ sich mit Jägern und Söldnern aller Couleur ein, bis irgendwann das Leben als fahrende Jägerin ihre Lebensaufgabe geworden war. Ihr ursprüngliches Ziel, die Heimat ihres Vaters zu sehen, vergaß sie mit der Zeit. Faye ist unsere Erzählerin in Kapitel 3.



Kapitel 1 Geschichte der Sorbonnik

Als sich im Jahr 1640 das Tor zur Hölle geöffnet hatte, ahnten einige Eingeweihte bereits, dass die Ankunft des Asmodäus ein neues Zeitalter einleitete. Doch welche tiefgreifenden Änderungen sich anbahnten, von welchen Umwälzungen das Zentrum Europas und sogar die ganze Welt betroffen sein würden – das konnte damals noch niemand ahnen. Denn tatsächlich stellten die aus dem Höllentor strömenden infernaln Kreaturen nicht nur eine Gefahr dar. In ihnen lag auch eine Chance. Und diese hieß: Seelenlicht.

Im 17. Jahrhundert war man noch weit entfernt von einem modernen, aufgeklärten Verständnis der Wissenschaft. Die Menschen, selbst in den sogenannten „fortschrittlichen“ Ländern Europas, waren teils noch sehr dem Aberglauben verhaftet (und sind es, mit Verlaub, teilweise noch heute). Krankheiten wurden mutmaßlich durch faule Dämpfe ausgelöst und mit dem meist wirkungslosen oder sogar schädlichen Aderlass bekämpft. Naturphänomene beruhten auf dem Eingreifen Gottes, der Engel oder einer zufälligen Sternkonstellation. Die Alchemie war im Aufwind.

Gleichzeitig wurden in vielen Bereichen Fortschritte erzielt, zum Beispiel im Schiffsbau. Großsegler wurden immer schneller, wendiger, fassten mehr Ladung, mehr Seesoldaten oder mehr Kanonen. Magnete wurden zwar für die Navigation verwendet, doch niemand konnte sich ihre Wirkungsweise erklären – manche hielten sie gar für Zauberei (und die Kirche warf selbstverständlich ein kritisches Auge auf diese Wundergeräte). Bis heute gilt als die wahrscheinlichste These für das Wirken des Magnetismus, dass es irgendwo am Nordpol einen Berg aus Eisen gebe, der die Nadel in diesem feinen Mechanismus überall auf der Welt an sich ziehe. In meinen Ohren klingt diese These mehr als merkwürdig, doch kann ich keine andere Erklärung heranziehen.

Gelehrte verfassten immer neue Schriften, in denen hier und da bereits die Grundlagen moderner Wissenschaften durchsickerten, die aber gleichwohl immer noch von mittelalterlichen Vorstellungen geprägt waren. Galileo Galilei verbuchte bereits im 16. Jahrhundert bahnbrechende Entdeckungen, nicht nur in der Astronomie, sondern auch in der Mechanik. Heute gilt er als Begründer der modernen Naturwissenschaften – damals hatte er es jedoch schwer, sich gegen die Ignoranz der Kirche durchzusetzen, und scheiterte schließlich daran.

Nach der Öffnung des Höllentors sah es nicht gut aus für eine sachliche Entwicklung der Wissenschaften. Dämonen und Teufel waren auf Erden erschienen – gab das nicht der Kirche Recht? War nicht vielleicht der Mensch selbst Schuld an der Entwicklung? Hatte er sich gar durch seine eigene Entwicklung gegen Gott versündigt? War das Höllenportal am Ende sogar eine von Gott gesandte Strafe?

Gestattet mir, werter Leser, dass ich mich an dieser Stelle kurz vorstelle: Mein Name ist Maurice Delacour. Womöglich habt Ihr bereits eine meiner früheren Abhandlungen zur Geschichte des Seelenlichts und der Sorbonnik gelesen. Nun, ich will mich selbst nicht in den Vordergrund stellen, aber um meine Einschätzungen und Bewertungen über Themen der Sorbonnik und des Seelenlichts besser verstehen zu können, ist es wichtig zu wissen, dass ich nicht mehr grundsätzlich positiv allen Neuerungen gegenüberstehe, so wie ich es vielleicht noch in meiner Jugend tat; als alles neu und aufregend war. Ich habe viele sinnvolle Anwendungen des Seelenlichts und der Sorbonnik gesehen und selbst entwickelt. Aber ich habe auch erlebt, wie die Sorbonnik das Herz und die Seele der Menschen verderben, sie wahnsinnig werden und manchmal sogar körperlich verändern kann. Mit anderen Worten: ich kenne die guten Seiten und auch die finsternen. Sorbonnik ist gleichermaßen ein Hilfsmittel – aber auch ein verführerischer Gegenspieler. Insofern seien meine Ausführungen zur Geschichte der Sorbonnik mit einer Prise Selbstreflektion und Skepsis zu betrachten. Wenn ich in meinen Ausführungen zu sehr ins Schwärmen gerate, empfehle ich dem Leser dringend, sich nicht mitreißen zu lassen, sondern seine eigenen Schlüsse anzustellen.

— Maurice Delacour, September 1733,
im Vorwort seines Buches „Die landläufig bekannte Geschichte
des Seelenlichts und der Sorbonnik“

