

# Impressum

**VERLAGSLEITUNG**  
Thomas Michalski

**REDAKTION**  
Mirko Bader und Philipp Baas

**AUTOREN**  
Heiko Akstinat, Mirko Bader, Felicia Scharsich, Jens Thomä,  
Christopher Weule

**LEKTORAT**  
Simon Burandt

**REGELBERATUNG**  
Martin Jäger, Roland Suljic

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG**  
Maik Schmidt und Vincent Modler

**BOX-COVER**  
Nadine Schäkel

**UMSCHLAGGESTALTUNG**  
Steffen Brand

**GRAFIK-KONZEPTION**  
Steffen Brand, Maik Schmidt

**LAYOUT**  
Vincent Modler

**ILLUSTRATIONEN**  
Nicolas Arnold, Helge Balzer, Carlos Diaz, Guillaume Ducos,  
Benjamin Giletti, Michael Gladigau, Naemi Fürst, Liz Käs-  
mann, Daria Klushina, Vincent Modler, Maurice Mosqua,  
Maik Schmidt, Maze Tan, Jakob Philippsen,

**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, Ingo Grauel, 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,  
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.



Sorbonnische Abenteuer



# Sorbonnische Abenteuer





# Der Sorbonnische Zwilling

◆ Die Jäger helfen Beeden und das Seelengefäß wurde verbaut: Sabina Beeden sieht eine gute Chance, die Stadt tatsächlich zu verteidigen. Sie will die Burgunder mit einem Angriff überraschen und sucht selbst Schutz in einem der Stadthäuser. Während die herzoglichen Soldaten sich auf den Mauern bereitmachen, feuert der Taureau eigenständig ein Seelenlichtgeschoss darüber hinweg, das hörbar im Heerlager der Burgunder einschlägt. Sofort erklingen Signaltrompeten und Kanonenkugeln prallen ins Mauerwerk. Dann durchbricht der burgundische Taureau mit einem ohrenbetäubenden Knall in voller Geschwindigkeit das Tor Zweibrückens. Der Kampf beginnt.

## NACH DEM KAMPF

Sobald der Kampf beendet ist, haben entweder die Verteidiger oder die angreifenden Burgunder gesiegt. Hat die Gruppe dabei geholfen, Zweibrücken zu verteidigen, wird Sabina Beeden (nachdem sie erwacht ist, falls sie aus dem Taureau geschleudert wurde) ihnen danken. In jedem Fall erhält jeder Jäger 300 Gulden aus der Schatzkammer des Kabinetts. Wurde das Seelengefäß beschafft, bekommt jeder Jäger die versprochenen 500 Gulden, wurde Kürenzer gerettet, je 200 Gulden.

Hat die Gruppe gemeinsam mit den Burgundern gekämpft, wird die Oberbefehlshaberin Amable de Nouilly Zweibrücken annektieren – egal, was sie zuvor den Jägern versprochen hat. Zu viele Gefahren gingen von der Stadt aus, als dass man die Einwohner gewähren lassen könnte. Die Jäger werden dies kaum verhindern können, denn sie müssten es allein mit der Königlich Burgundischen Armee aufnehmen und sind vermutlich selbst stark geschwächt. Sollten sie jedoch auf einen sofortigen Kampf bestehen, kannst du für de Nouilly die Werte des Konstrukteur-Kommandanten (siehe S. 90) verwenden und die Gruppe darüber hinaus mit Soldaten konfrontieren. Der Ausgang einer solchen Konfrontation liegt in deinem Ermessen. Wenden die Jäger sich nicht noch gegen die Burgunder, wird jeder von ihnen mit 800 Gulden belohnt.

## EPILOG

Egal, wie sie ausgegangen ist – die blutige Schlacht wird die Geschicke Zweibrückens nachhaltig geändert haben:

◆ Die Stadt konnte gegen die Burgunder verteidigt werden: Sabina Beeden wird nicht aufgeben in ihren Bestrebungen, die Stadt zu schützen. Haben die Jäger das Seelengefäß nicht übergeben, will sie ihre Forschungen weiterführen und in Zukunft noch mehr Taureaus bauen. Diese wird sie auch brauchen, denn Königin Franziska von Burgund wird die Niederlage nicht so schnell vergessen. Wollte sie zuvor lediglich ihr Herrschaftsgebiet erweitern, wurde nun ihr Zorn auf das Herzogtum Pfalz-Zweibrücken geweckt. Vielleicht erhalten sogar die Jäger von Beeden die Baupläne für einen Taureau. Hat die Konstrukteurin das Seelengefäß verbaut und mit ansehen müssen, wie ihre Machina vom Geist besessen wurde, will sie davon absehen, weitere Taureaus zu erbauen, und die Baupläne vernichten. Stattdessen wird sie sich auf die Konstruktion anderer nützlicher Machinae konzentrieren. Womöglich wird sie die Jäger dabei erneut um Hilfe bitten.

◆ Die Stadt befindet sich unter burgundischer Kontrolle: Sollten die Burgunder Zweibrücken erobert haben, ist das nur der erste Schritt einer erneuten Expansion. Diese Aggression wird sicherlich eine Reaktion des nahen Kurfürsten in Mannheim nach sich ziehen, wenn nicht sogar des Kaisers selbst. Ein Krieg scheint sich kaum noch vermeiden zu lassen. Sabina Beeden wird gefangen genommen und in Straßburg vor den Augen der Königin hingerichtet. Abgesehen von ihrer Belohnung in barer Münze wird den Jägern in Aussicht gestellt, in die Königlich Burgundische Armee aufgenommen zu werden – was ihnen Zugang zu zahlreichen Ressourcen geben würde. Konstrukteuren unter den Jägern könnten auch Lehrpositionen an der Universität Straßburg angeboten werden. Haben sie sich besonders gut geschlagen, wird ihnen eine Audienz mit Königin Franziska zugestanden. Dabei können sie auch um Gnade für Sabina Beeden bitten, was die Monarchin gewähren wird. Statt hingerichtet zu werden, blüht Beeden dann der Kerker.