

**Anmerkung:** Das hier ist keine klassische Rezension. Dieser Zusammenschrieb meiner Gedanken wird als Grundlage einer deutlich kürzeren, zusammenfassenden Video-Rezension dienen. Ihr wurdet gewarnt. :D  
Der Plan lautet: Ich schaue mir die Einzelbände an und werfe dann einen Blick darauf, für wie sinnvoll und gelungen ich persönlich die neue Aufteilung der Inhalte einschätze.

## Die Winterwacht-Kernbände

Seit 2017 ist die Theaterritter-Kampagne im Bornland abgeschlossen. Satt 6 Jahre später erscheint nun endlich die passende Regionalspielhilfe, die zeitlich nach diesen Ereignissen datiert ist. Die Winterwacht ist die erste RSH, in der Ulisses vom bisherigen Aufbau der DSA5-Regionalbände abweicht. Der bisherige Hauptband wird in einen Fluff-Band für die Spielenden (Die Winterwacht), ein Buch für die Spielleitung (Mysterien der Winterwacht) und ein Regelbuch (Helden der Winterwacht) aufteilt, das sowohl für Spielende als auch die Spielleitung gedacht ist.

**Erschienen:** Dezember 2023

### **Die Winterwacht (RSH)**

132 Seiten mit A3 Karte der Region und Festum  
39,95 € Hardcover / 23,99 € PDF

### **Mysterien der Winterwacht**

108 Seiten  
29,95 € Hardcover / 17,99 € PDF

### **Helden der Winterwacht**

92 Seiten  
29,95 € Hardcover / 17,99 € PDF

## Die Winterwacht – Das Bornland und die Walberge (RSH)

Eine Regionalbeschreibung für Spielende aller Editionen und sogar alternativer Regelwerke, oha! Los geht es mit knapp 7 Seiten über die Winterwacht mit den üblichen Medienhinweisen, geographischen und politischen Einordnung und den bekannten Abschnitten zu Wetter, Reisen sowie Flora und Fauna. Letzterer enthält allerdings nur noch Fluff und fällt entsprechend kürzer aus. Kreaturen und Pflanzen sind mitsamt ihren Spielwerten in den Mysterienband gewandert.

Als Leitmotive des Settings werden folgende Elemente vorgestellt, die mMn sehr regionstypisch klingen, aber nur wenig wirklich Neues bereithalten:

- die Spannungen zwischen den standesbewussten Bronnjaren und der nichtadligen Bevölkerung
- die typische bornische Schwermut prallt auf den Wunsch nach Aufbruch und Veränderung
- die Herausforderungen des Erwachens und der Wunsch, diese mystische Macht zu verstehen
- der Grüne Wall und das Überwals als Schutz vor kommendem Unheil

Danach folgen rund 37 Seiten über **Land und Leute**, in dem zuerst die einzelnen Regionen vorgestellt werden: das Festenland, die Mark, der Bornwald, Sewerien, die bornischen Sümpfe, das Überwals und die Walberge sowie der Grüne Wall. Danach folgen Beschreibungen der Städte und Dörfer der Winterwacht von A bis Z.

Bei den ausführlicheren Städtebeschreibungen haben Festum, Firunen, Neersand, Norburg, Ouveumas und Vallusa haben jeweils eine Karte erhalten.

Eine deutliche Veränderung erfährt der Nordosten des Bornlandes mit der neuen Regionalspielhilfe. Der **Grüne Wall**, der im Jahr 1045 BF nach dem Langen Winter (siehe Regionalabenteuer *Die Strenge des Winters* in *Mysterien der Winterwacht*) gewachsen ist, reicht grob von den Hängen des Ehernen Schwerts bis zu den Flüssen Walsach und Ouve. Hier wehrt sich die Natur entschlossen gegen die Mächte des Namenlosen und die ewige Kälte aus dem Osten. Wege wuchern wahllos zu, es kann selbst im Sommer zu Schneestürmen kommen, Tierwelt und Pflanzen mutieren und es werden immer wackere

Streitende gesucht, z.B. um die Lavafelder (!) oder die Kavernen von Notmark zu durchstreifen. Das klingt nach einer spannenden Spielwiese für Abenteuer\*innen.

Auf den nächsten 25 Seiten erfährt man in **Kultur & Wissenschaft** so ziemlich alles über Bornländer, Norbarden und Goblins, was das Herz begehrt. Passende Namen, lokaler Aberglaube, sprachliche Besonderheiten, wichtige Feiertage, Bräuche und übliche Tracht usw. Ein Fokusthema ist das starke Standesgefälle im Bornland und es gibt eine Übersicht zu ausgewählten Bronnjarenfamilien, man erfährt, wer einander zugeneigt oder verhasst ist, und der Teil bietet zahlreiche Spielanreize und macht durchaus Lust, einmal eine\*n Adlige\*n aus der Region zu spielen. Aber auch norbardische Sippen und die verschiedenen Goblinstämme kommen nicht zu kurz. Ein längerer Abschnitt widmet sich außerdem dem Thema Leibeigenschaft und es gibt zwei verschiedene Vorschläge für Themengruppen mit Unfreien Held\*innen. Auch Magier- und Kriegerakademien sind hier beschrieben (ohne Werte), der Text ist allerdings größtenteils deckungsgleich mit der Beschreibung (mit Werten) in *Helden der Winterwacht*. Natürlich sollte da inhaltlich das gleiche stehen, aber muss es unbedingt derselbe Text sein?

Im Abschnitt **Waffen & Rüstungen** ist das besser gelöst. Hier werden Ausrüstungsgegenstände (ohne Werte, wie sinnvoll das auch immer sein mag) deutlich kompakter in 1-3 Sätzen beschrieben, als in *Helden der Winterwacht*.

In **Handel & Wandel** erfahren wir auf 4 Seiten mehr über die ortsübliche Währung, übliche Waren, den Ehrenkodex der Norbarden, was Geschäfte angeht, und das Verhältnis zwischen Bronnjaren und Handelsleuten. Es gibt einen Abschnitt zu Zöllen, zu Gesetzen und Rechtsprechung. Ein wenig irritierend ist eine Preistabelle für im vorigen Teil beschriebene Waffen und Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände, für die es aber logischerweise keine Werte gibt. Die Tabelle wäre mMn besser bei den entsprechenden Beschreibungen aufgehoben oder die passenden Beschreibungen hier bei der Tabelle. Das wirkt nicht ganz rund.

**Götter & Dämonen** und **Zauberei & Hexenwerk** widmen sich auf jeweils 6 Seiten Religion und Magie.

Es gibt eine Liste wichtiger Tempel und Beschreibungen zur Glaubenswelt der Bornländer, Norbarden und Goblins, aber auch der namenlose als Widersacher, die Werte der Rondrianer und die Renaissance der Korverehrung kommen nicht zu kurz. Insbesondere bei der Religion sind die Abschnitte zu den Goblins auffällig knappgehalten. Alles wichtige steht da, aber etwas mehr wäre durchaus wünschenswert gewesen.

Bei der Magie nehmen Hexen, Zibiljas und Goblinzauberinnen viel Raum ein, aber auch andere magische Traditionen und die gildenmagischen Akademien werden vor dem Hintergrund der Region beschrieben. Die Zwischenüberschriften wirken bei Letzteren ein wenig verloren (z. B. Der Festumer Graumagier), da hier nur die jeweiligen Akademien kurz vorgestellt werden. Glücklicherweise gibt es aber keine Textdopplungen mit der Beschreibung der Professionen in *Helden der Winterwacht*. Ein weiterer Abschnitt widmet sich dem Erwachen, dem Grünen Wall und den Konsequenzen für die Bewohner\*innen des Bornlands.

**Rang & Namen** stellt wichtige Persönlichkeiten der Region auf rund 16 Seiten vor. Neu ist hierbei, dass besonders wichtige Akteur\*innen (12 an der Zahl) eine ganze Seite Platz bekommen und – wenig überraschend – kennt man einen guten Teil von ihnen bereits aus der Theaterritter-Kampagne. Weitere Personen werden in der bekannten Halbseitenform mit Bild oder in Kurzform vorgestellt. Die Auswahl ist abwechslungsreich und reicht von aktuellen bis ehemaligen Adelsmarschall\*innen, wichtigen Hexen und Norbard\*innen, einer legendären Lichtelfe und einem Feengraf bis zum goblinischen Rattenfänger. Die passenden Geheimnisse zu den Personen wurden in den Band *Mysterien der Winterwacht* ausgelagert.

In **Mythos & Historie** wird die lange und wechselhafte Geschichte des Bornlands von der Besiedlung durch Elfen und Goblins über die Alhani und das Erstarken der Theaterritter bis hin zur Adelsrepublik der Gegenwart aufgearbeitet. Jüngere Ereignisse, wie die Korsmalkrise, wie die Ereignisse rund um die Theaterritterkampagne genannt werden, sind ausführlich dargestellt.

Ganz am Ende gibt es noch einen einseitigen **Index**.

## Zwischenfazit

Die neuerdings regelfreie Regionalspielhilfe ist größtenteils angenehm und spannend zu lesen. Man kann tief in die Region eintauchen und alle Hintergrundinformationen, selbst regelrechte Infodumps wie das Historienkapitel, sind übersichtlich und unterhaltsam aufgearbeitet.

Das neue Layout kommt unaufgeregt und stimmungsvoll daher und wirkt etwas weniger überladen, da es weniger verschiedene Gestaltungselemente wie Kästen (z. B. keine Meisterkästen) gibt. Insbesondere die neuen Kapitelstarter mit Bild und Ingamequelle gefallen mir ausgesprochen gut und auch, dass wichtige Meisterpersonen ausführlicher beschrieben werden, überzeugt mich.

Zu zahlreichen mit Meistermasken markierten Mysterien finden sich stimmungsvolle Ingame-Texte und Hinweise, die Lust auf mehr machen. Um mehr zu erfahren, braucht man dann allerdings den separaten Band *Mysterien der Winterwacht*.

Noch ein Hinweis: Die als Band für Spielende gedachte RSH enthält zahlreiche Spoiler für die Theaterritterkampagne. Das muss kein Problem sein, aber falls man die Abenteuer noch aktiv spielt oder spielen will, sollte man sich bewusst sein, dass große Teile der RSH den Status quo nach der Kampagne beschreiben. Und auch an einigen anderen Stellen (z. B. in der Historie oder bei den Personen) hatte ich mich gefragt, ob das beschriebene wirklich Wissen für Spielende sein sollte.

Auch wer hier etwas den Crunch vermisst, sollte mit dem Inhalt des Bandes eigentlich grundsätzlich happy sein. Die Trennung zwischen Wissen für Spielende und SL ist aber meiner Meinung nach nicht immer ganz sauber. Trotzdem habe ich wenig zu meckern, für sich genommen bekommt der Band 7,5 von 10 Punkten, denn er macht seinen Job als regelfreie RSH größtenteils wirklich ordentlich.

Mehr Meinung zur neuen Aufteilung folgt im Gesamtfazit.

## Mysterien der Winterwacht

Der für die Spielleitung konzipierte Ergänzungsband zu *Die Winterwacht* enthält die Mysterien zur Regionalspielhilfe, zu dort beschriebenen Persönlichkeiten und Orten. Auch die ausführliche Beschreibung mit Spielwerten für Kreaturen, Pflanzen und generische NSCs wurde hierhin ausgelagert. Des Weiteren enthält der Band Szenarioideen und das Regionalabenteuer *Die Strenge des Winters*. Am Layout hat sich im Gegensatz zur RSH selbst kaum etwas geändert.

Der Band kann zu Teilen nicht alleine genutzt oder hier betrachtet werden, da sich die Mysterien direkt auf *Die Winterwacht* beziehen – er ist aber explizit auch ergänzend zur RSH gedacht. Lesen kann man die knapp 20 Seiten **Mysteria & Arcana** zwar auch für sich, aber bei nicht wenigen Einträgen fehlt einem der Kontext oder die genaue Verortung.

Insgesamt gilt: Kennt man die Geheimnisse aus der Theaterritter-Kampagne und rund um das Erwachen bereits, erwarten einen in den **Mysteria & Arcana** nicht so wahnsinnig viel neues. Nicht immer ist die Informationsverteilung zwischen der RSH und dem Mysterienband gelungen. Ein Beispiel: Begriffe wie die Silberne Wehr werden weder in der RSH noch im Mysterienband wirklich erklärt ... klar, bei der Beschreibung des Walsachkönigreichs Valsa Aha werden die Wehrmauern mit den silbernen Rüstungen erwähnt. Aber es gibt ja noch die Silberne Horde, die hat zumindest auch einen Indexeintrag. Für Quereinsteiger oder Spielende anderer Editionen ist das leicht verwirrend, wenn sowas nicht erklärt wird, insbesondere, wenn man die Theaterritter-Kampagne eben nicht von A bis O kennt.

Das Erwachen bleibt weiter deutlich unkonkreter als zumindest ich mir wünschen würde, aber mit dem Grünen Wall und einer fassbaren und sehr konkreten Namenlosen Bedrohung gibt es hier jede Menge zu tun für Held\*innen. Interessant fand ich auch die Verheißung für den neuen Adelsmarschall, die schon recht weit vorzugreifen schein. Mal sehen, wie ihm so geschieht. Die vergleichsweise schwache Herrscherfigur bietet auf jeden Fall Gelegenheit für Aktionen der Held\*innen. Wie immer schwanken die Mysterien der Personen stark in der Nützlichkeit – von belanglos und fast wortgleich auch schon in der RSH beschrieben bis hin zu wirklich tollen Hintergründen und Geheimnissen, die zahlreiche Spielanreize liefern.

Ein paar Beispiele, über die ich gestolpert bin:

Achtung Spoiler ... oder doch nicht? Ist ja Spielerwissen!

In der Winterwacht steht: „Nur wenige Gelehrte des Bornlands ahnen, dass hinter Graqualos der viergehörnte Dämon Grakvaloth steckt, der zum Gefolge des Namenlosen gehört.“ Im Mysterienband dann: „Nur wenigen ist bewusst, dass sich hinter dem Namen tatsächlich der viergehörnte Dämon Grakvaloth verbirgt.“ Joa ...

„Über welche Macht der mysteriöse Stein noch verfügt, wird die Zukunft erst noch zeigen.“ Solche Sätze in einem

Mysterienband machen mich fertig ... Wo, wenn nicht hier? Ach ja, das Artefakt hat auch noch weitere Features:

„Unbestreitbar ist, dass das Artefakt immense Macht über das Element Eis ausübt, die sich jeglicher magischer Analyse sowie antimagischen Mitteln entzieht.“ Es bleibt also auch für die SL maximal schwammig. Bitte nicht falsch verstehen, es muss nicht alles Regeln haben. Aber keinerlei Analyse zuzulassen oder wenigstens ein paar schwurbelige Hinweise ... das bin ich bei DSA schlicht nicht mehr gewohnt.

Bei den rund 22 Seiten **Flora & Fauna**, die aus der RSH hierher gewandert sind, hat sich quasi nichts geändert. Hier gibt es ein buntes Sammelsurium an Bornland-Kreaturen und Grünzeug, auch solche, die das Erwachen des Landes verändert oder

hervorbringt. Es gibt so gut wie alles, von ganz profanen Dingen wie Elch und Walbergmufflon bis hin zu Biestingern, vom Erwachen veränderten Tieren und natürlich die klassischen Sumpffranzen mitsamt Morgendornstrauch.

An einigen Stellen sind bei den Werteblocken Fertigkeiten oder Zauber aus Bänden mit Erweiterungsregeln angegeben und es wird u. a. auf Bestiarien, Aventurische Magie / Götterdiener oder das Grimorum Cantiones verwiesen. Spielt man ohne Erweiterungsregeln, kann man das angeblich alles getrost ignorieren. Wichtige Sonderfertigkeiten und Vorteile und Regeln zu Feenwesen sind im Band enthalten.

Dieses Vorgehen wirkt aber schnell absurd, etwa bei den Chinoiden (Eisnymphen) oder Floreaden (Humusnymphen). Die stehen dann plötzlich ohne elementare Eis- bzw. Humussprüche da – denn die stammen allesamt aus Erweiterungsbänden, auf die hier nur verwiesen wurde. Ein ähnliches Problem gibt es mit erwachten Kreaturen, die über entsprechende Zauber verfügen.

Klar, man in einem der anderen Bücher, wenn man diese denn hat, nachschlagen oder einfach in der kostenlosen Wiki. Aber ob das wirklich besser ist, als z. B. Zauber immer doppelt und dreifach abzudrucken? Warum müssen Nymphen überhaupt typische Spruchzauber verwenden und haben nicht einfach *Element X macht X Schaden, Abwehr möglich / sauschwer / unmöglich / nur praiostags* oder sowas in der Art? Aber wir schweifen hier zu sehr ins generelle Regeldesign ab. Die Verweise finde ich unglücklich, gerade wenn sie eine Wesenheit nach Grundregeln den Stempel „funktioniert dann einfach gar nicht mehr wie gedacht“ aufdrücken. Dann gehört die entsprechende Fähigkeit mMn irgendwo in den Band oder man sollte sich überlegen, wie man das alternativ sinnvoll umsetzt. Stattdessen gibt es zum X. Mal Namenlose Liturgien.

Es folgen einige Generische Gegner\*innen mitsamt Werteblock und eine Seite knackig-knappe Abenteuerskizzen in Bornland und Überwals, bevor es ans Eingemachte geht.

Die **Strenge des Winters** ist ein Gruppenabenteuer (Reise u. Dungeon) für erfahrene / kompetente Held\*innen im Jahr 1045 BF, und es hat laut Punktzahl maximalen Bezug zur Lebendigen Geschichte, wie man es bei einem Regionalabenteuer auch erwarten würde. Mit rund 45 Seiten nimmt es fast die Hälfte des Bandes ein.

ACHTUNG Minimal-SPOILER! Ich bemühe mich wirklich.

**tl;dr:** Der Lange Winter sucht das Bornland heim und die Kacke dampft bzw. gefriert ordentlich. Held\*innen-Aufgabe ist aber nicht, einen baldigen Wetterumschwung herbeizuführen, sondern einen Einfall der Güldenen Horde, finsterner Schergen des Namenlosen aus dem Osten, zu verhindern.

Lebendige Geschichte bedeutet in der Regel, dass wichtige Personen / Wesenheiten / Mächtegruppen, wichtige Dinge tun, und die Held\*innen da irgendwie mit reingeraten, manchmal aber auch zu Statist\*innen degradiert einfach daneben stehen. Hier geschieht ebenfalls viel im Hintergrund und die Anforderungen an die SL sind durchaus hoch, das alles auch immer parat zu haben. Aber auch die Spielenden sollten auf ihre Kosten kommen, denn ihre Held\*innen bekommen im Laufe des Abenteuers einiges zu tun. Das Abenteuer lässt sich laut Vorwort auch für Veteran\*innen der Theaterritterkampagne anpassen. Sie werden dann einige NSCs bereits kennen, evtl. mit einigen befreundet oder verfeindet sein, was Szenen in diesem Abenteuer z. T. deutlich verändern dürfte. Natürlich ist es so gut wie unmöglich, hier im Detail drauf einzugehen, das ist dann Arbeit für die SL.

Wirklich innovativ ist die Idee nicht, dass ein Ritual weiterhelfen kann, um die Seele des Landes, Vae Aethernja, um Hilfe zu bitten, was es mit dem ungewöhnlich harten Winter auf sich hat. Im Auftrag der Perainekirche geht es also los, denn natürlich fehlt eine Komponente, die es noch zu besorgen gilt. Als Begleiterin hat man eine nur wenig ambitionierte Jungmagierin, die es aber laut Beschreibung noch vor Anfang 30 zur Maga bringen, eine Akademie-Dependance leiten und dem Widderorden beitreten wird. Und falls die Held\*innen nicht wildniskundig genug sind, gibt es einen sehr netten goblinischen Jäger, der sogar später als Quelle für Recherchen dienen kann. Die Suche gestaltet sich kompakt, der folgende Teil des Abenteuers ist recht diplomatisch gehalten, da es Kompetenzgerangel zwischen verschiedenen Parteien (Peraine- u. Rondrakriche, Leudaras Erleuchteten des Blutes, Hexen und Norbarden) gibt. Die Held\*innen können hier vermitteln, was je nach Vorgeschichte und Vorgehen schwerer oder leichter fällt.

Beim Ritual am Firunener Ahorn erscheint plötzlich (ungeplant) der lokalheilige Erzmagier Urnislaw von Uspiaunen und fügt einer ohnehin schon düsteren Prophezeiung eine eindringliche Warnung hinzu – bevor die Situation in einem Dämonenangriff eskaliert.

Im nächsten Teil des Abenteuers wandern die Held\*innen dann auf den Spuren des Erzmagiers. Zur Recherche gibt es jede Menge Hinweise, die man erspielen kann, über Urnislaw selbst, das Erwachen, den Langen Winter etc. Dabei gibt es keine festgelegte Route, das Bornland darf nach eigenem Wunsch bereist werden, um Informationen zu sammeln. Das ist super,

allerdings muss man hier als SL dann auch entsprechend gut vorbereiten bzw. improvisieren können, denn außer den Fakten, Verweisen auf die RSH und einigen wenigen Begegnungen ist hier über das Wesentliche hinausgehende kaum Platz.

Weiter geht es erst dann, wenn eine bestimmte Information (bzw. mehrere) in Erfahrung gebracht wurden. Dann gibt es eine kurze NSC-Parade in einer aus der Theaterritter-Kampagne bekannten Höhle, aber die echte Action bleibt für die Held\*innen reserviert. Es gilt wieder einmal, mit Artefakten Dinge zu tun, und ihre Gegner\*innen rücken ihnen dabei langsam auf den Pelz.

Alles in allem, ein ordentliches Abenteuer. Alles sehr linear, klar, dank engster Einbindung in die lebendige Geschichte. Aber es gibt genug Passagen, wo man sich austoben und sich hinreichend als Held\*in fühlen und auch was bewegen darf. Das Bornland um einen herum wirkt bewegt und reagiert auf das, was da gerade passiert. Die Held\*innen sind nicht die einzigen, die sich hier gegen eine Bedrohung stellen und nach einer Lösung suchen. Das gefällt mir, es wirkt organisch aber erstickt halt nicht jeglichen Aktionismus der Spielenden und lässt ihren Figuren trotz großer Namen um sie herum genug Raum zum Glänzen.

Es gibt noch mehr Artefakte, mindestens eine Seite mit viel zu vielen Meisterkästen, ein kleines Dungeons in den Kavernen unter Notmark und ein wirklich knackiger Endkampf. Danach bleibt zumindest ein Teil des Bornlandes dauerhaft verändert – und die Held\*innen waren nicht nur dabei, sondern haben ggf. auch echt was gerissen.

### Zwischenfazit

Die Mysterien sind völlig in Ordnung, aber halten besonders, wenn man die Theaterritterkampagne kennt, deutlich zu wenige Überraschungen bereit. Das ist fast ein bisschen schade. Die Informationsverteilung und Trennung von Infos für SL und Spielende funktioniert Mysterienband und RSH leider nicht immer ganz einwandfrei, aber das ist sicher auch Übungssache und teilweise wohl der Designentscheidung anzulasten.

Das Regionalabenteuer ist gut umgesetzt, obwohl die Handlung eigentlich fast zu groß für ein einzelnes Abenteuer dieses Umfangs ist. An manchen Stellen hätte ich mir mehr Unterstützung beim Leiten oder einfach nur mehr Platz für Handlung gewünscht. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Die Einbindung in das Setting ist gut, macht Laune und bindet die Helden hinreichend ein, dass es beides bietet: Relevanz und Spielspaß.

Als Einzelband ohne die RSH funktioniert dieser Band schlicht nicht – auch das Abenteuer nicht. Deswegen verzichte ich auch hier auf eine eigene Punktwertung. Wenn wir die Mysterien mit der RSH betrachten, würde es an der Wertung nichts ändern. Dem Abenteuer würde ich eine 6,5 bis 7 geben, wobei ich zu keinem klaren Schluss komme, ob es für Spielende bzw. Held\*innen, die die Theaterritterkampagne erlebt haben, mehr Punkte geben sollte oder weniger. Könnte super sein, an manchen Stellen aber auch leicht das AB torpedieren, je nachdem.

### Helden der Winterwacht

Der Band ist editionsgebunden (DSA5) und enthält zusätzliche Regeln und Regelerweiterungen, um bornlandtypische Held\*innen zu erstellen. Dabei richtet er sich vor allem an Spielende, aber die SL braucht wahrscheinlich die enthaltenen Erweiterungsregeln, wenn man denn mit ihnen spielen will. Am Layout hat sich im Gegensatz zur RSH selbst wenig geändert. Es gibt Goblins als spielbare Spezies, weitere regionstypische Vorteile, Wesenszüge und Sonderfertigkeiten.

Enthalten sind zudem folgende Professionen (nicht alle sind neu, die Magier\*innen, gab es z.B. so schon in den Magiebänden):

- zwei profane Professionen (Freibund-Kontoristin, goblinischer Rattenfänger)
- vier Kampfprofessionen (Krieger\*innen aus Birkholt, Festum und Neersand, norbardische\*r Sippenkrieger\*in)
- fünf Zauberprofessionen (Graumagier aus Festum und Neersand, Weißmagier aus Norburg, bornische Zibilja und Goblinzauberin)
- zwei Geweihte (die bornische Rondrageweihte und den Erleuchteten des Blutes), die beide eng mit dem Metaplot im Bornland verzahnt sind (Theaterritter-Kampagne)

Die Heldenhintergrund-Tabellen mit passendem Lokalkolorit, sind bei der neuen RSH-Aufteilung ebenfalls in diesen Band gewandert, was mir sinnvoll erscheint, da sie zur Charaktergenerierung gehören.

Des Weiteren werden im Kapitel *Rüstkammer der Winterwacht* regional typische Ausrüstungsgegenstände mit Text, Werten und Bebilderung vorgestellt. Das war früher jeweils ein eigenes Rüstkammer-Heft. Hier findet man z.B. Tierbegleiter wie den Norburger Riesen (ein Pferd, kein Riese), Rüstungen mit Kälteschutz, eine Kaleschka, Schlitten oder einen Elchsattel (japp!).

Aber auch besondere Waffen, wie die Schwerter des Nordens, Artefakte wie der Flügelharnisch oder das Gift Kors Samen sind enthalten. Ausrüstungsgegenstände, die wirkliche Meisterinformationen enthalten oder an Mysterien anknüpfen, findet man hier, im Gegensatz zu früheren Rüstkammern, jedoch nicht mehr.

## Zwischenfazit

Wer Freude an den enthaltenen DSA5-Inhalten hat und einen Charakter spielen möchte, der tief in der Region verankert ist, kommt an diesem Band nicht vorbei – es sei denn, einem reicht ein Blick ins Regelwiki. Wer eine andere Regeledition spielt oder wem das Regelwerk ausreicht, findet hier wenig von Interesse außer hübsche Bilder. Keine Punktwertung, da ich die Regeln nicht getestet habe.

## Abschlussfazit und Gedanken zur neuen Aufteilung

Was halte ich also von der neuen Aufteilung der Regionalspielhilfen-Inhalte? Ich wollte es mir bewusst bei einer neuen Regionalspielhilfe ansehen, die (hoffentlich) so konzipiert und geschrieben wurde.

Die Antwort ist ein klares: „Hmmm ...“

So wirklich überzeugt mich das Konzept leider nicht.

Die Veränderungen in Layout und Zusammenstellung haben ein paar Dinge verändert. Es gibt außerhalb von *Helden der Winterwacht* (speziell im Ausrüstungsteil) z. B. kaum mehr Phexensreden der Iconics. Das kann man schade finden, wenn sie als Auflockerung inhaltlich wertvoll und gut geschrieben waren, oder als echten Segen sehen, wenn sich inhaltsleere Plattitüden mit ungelungenen Witzen abwechseln. Gab es beides schon.

Textwiederholungen im Wortlaut bei *Die Winterwacht* und *Helden der Winterwacht* sind in meinen Augen etwas unglücklich. Ich halte es für maximal unwahrscheinlich, dass sich jemand die Erweiterungsregeln zu einer Region ohne die zugehörige RSH kauft, und wer beides in gedruckter Form hat, muss dann wohl mit den Dopplungen leben. Natürlich kann man auch nur die RSH kaufen und z. B. die Professionen im Wiki nachschlagen, dann aber dort auch ohne die entsprechende Beschreibung.

Aber auch ist es nicht immer einfach oder sogar möglich, Informationen für Spielende und SL konsequent zu trennen. Bei Regionalband und den Mysterien muss man sich also auch auf etwaige Dopplungen und Wiederholungen einstellen.

Einerseits verstehe ich den Wunsch, Spielerwissen und Spielleitungswissen zu trennen. Die Trennung war allerdings nicht mal zu Zeiten wirklich sauber, als es noch die schwarzen Balken für Meisterinfos gab. Damals stand bei Abenteuern fast alles neben einem solchen. Und in Spielhilfen standen schon damals Dinge, die eigentlich niemand wissen kann, der nicht dabei gewesen ist oder hellsehen kann, versteckt in Nebensätzen, im Aventurischen Lexikon o.ä.

Dabei war aber immer klar: Das ist Wissen für die Spielenden, die Spielfiguren wissen das nicht zwingend auch.

Und die Welt soll ja auch für lesende Spieler\*innen unterhaltsam sein, keine Frage.

Die Argumente für die Trennung kann ich auch nur teilweise nachvollziehen. Dass Leute z. B. auf der Suche nach dem Index oder Anhängen versehentlich in die Mysteria & Arcana der alten RSH hineingeblättert und sich übel gespoilert haben, wird sicher kein Massenphänomen gewesen sein. Genau so wenig „unartige“ Spielende, die gegen den Wunsch der Spielleitung in solchen Teilen gelesen haben. Rollenspielende halte ich in der Breite für sehr mündige Menschen. Wenn jemand sich die Meisterinfos durchlesen mag, dann soll diese Person das auch dürfen. Vielleicht verdirbt es ihr ja auch gar auch nicht den Spielspaß, sondern sie hasst Überraschungen einfach? Die Bücher haben doch sogar Legebändchen, womit man prima auch Dinge wie den Index markieren und weiter nach hinten blättert man halt einfach nicht ... es sei denn, man will es.

Ich prangere nicht an, dass die Mysterien in einem eigenen Band sind. Das gab es früher schon, diesen (gehefteten) Band gab es aber damals mit der RSH bzw. in der Regionalbox. Man musste es nicht extra kaufen.

Aber das wär heute tatsächlich meine favorisierte Darreichungsweise: Wenn regelfrei, dann hätte ich gerne eine RSH und einen Zusatzband, den ich dazu bekomme oder kaufen darf, gedruckt oder digital oder beides, mit den Meisterinformationen.

Die Mysterien mit einem editionsgebundene, Regeln enthaltenden Abenteuer zusammenzulegen und weiteren Werteblocken (Kreaturen, Gegner o.ä.), zugleich aber die Regelfreiheit der RSH anzupreisen, passt für mich irgendwie nicht

zusammen. Klar, die RSH selbst ist so regelfrei. Aber wenn ich auch damit spielen möchte, wären die Mysterien und Hintergründe hilfreich – und stecken in einem Band mit einem Abenteuer mit Regeln.

Die neue Aufteilung ergibt für mich nur unter einem Gesichtspunkt Sinn, wenn man wie folgt aufteilt: Lesende egal welcher und Spielleitende der 5. Edition. Wer die RSH nur lesen, aber nicht damit spielen will, freut sich evtl. über einen schlankeren Band ohne MIs. Wer DSA5 spielt, den stören die Regeln im Mysterienband nicht, sie haben aber auch vorher in einer editionsgebunden RSH nicht wirklich gestört.

Mit der Auslagerung der sonstigen Regelemente die *Helden der Winterwacht* habe ich keinerlei Probleme, das funktioniert halbwegs sauber. Bei Regionalspielhilfe / Mysterien stört mich die Trennung tatsächlich, weil sie nicht sauber ist, wenn man die Mysterien als Teil der Regionalbeschreibung sieht – und die Mysterien bekomme ich aktuell eben auch nicht ohne Regelanhang und ohne ein Buch mehr zu kaufen.

## Nachtrag: Preisvergleich

Preislich sieht das im Direktvergleich übrigens so aus – **Winterwacht (NEU)** im Vergleich mit **Wüstenreich (ALT)**:

Band	Seiten	Preis
Die Winterwacht	132	39,95 €
Mysterien der Winterwacht	108	29,95 €
Helden der Winterwacht	92	29,95 €
<b>Gesamt</b>	<b>332</b>	<b>99,85 €</b>

Band	Seiten	Preis
Das Wüstenreich	196	49,95 €
Königin der Tränen	48	17,95 €
Rüstkammer	32	14,95 €
<b>Gesamt</b>	<b>276</b>	<b>82,85 €</b>

Preis pro Seite

0,30 €

Preis pro Seite

0,30 €

Angenommen, ich möchte die Regionalbeschreibung mit Mysterien, kann aber mit den zusätzlichen Werten und dem Abenteuer nur wenig anfangen, weil ich eine andere Edition spiele oder schlicht die RSH nur lese, aber die Geheimnisse natürlich wissen will.

Beim **Wüstenreich** habe ich das für 49,95 € bekommen, halt mit einigen Regeln, dafür aber mit Mysterien und ohne Abenteuer. Mit dem AB wären ich 67,90 € los, hätte dann aber noch keine Rüstkammer. Will ich alle diese Kernbände haben, bin ich bei 82,85 €.

Bei der **Winterwacht** muss ich mich wie folgt entscheiden. Wenn ich wirklich nur die Regionalbeschreibung haben will, ohne Mysterien, dann mache ich mit 39,95 € ein echtes Schnäppchen. Will ich die Mysterien mit dabei haben, muss ich das Abenteuer und die Regeln für die SL im Mysterienband mitkaufen. Es ist also vorbei mit editionsunabhängig und ich darf 69,90 € ausgeben. Ist jetzt nicht so wahnsinnig viel mehr, wenn ich bedenke, dass ich das Abenteuer ja mit dabei habe ... nur will ich das denn wirklich auch haben?

Diese Vergleiche kann man sicher für alles anstellen, was einem gerade in den Kram passt oder eben nicht.

Fakt ist aber: Kaufe ich alles, wird es ein wenig teurer (99,85 € statt 82,85 €), ich bekomme dafür aber auch einen guten Schwung mehr Seiten. Der Preis pro Seite bleibt aber unverändert. Ist also irgendwas wirklich teurer geworden? Kaum, würde ich sagen. Bücher werden ohnehin viel zu selten teurer und nicht annähernd in dem Maße, wie sie es eigentlich müssten. Rant Ende!

Die Argumentation, die neuen Regionalspielhilfen seien jetzt editionsabhängig kann allerdings so nicht teilen. Bei der Trennung von Wissen für Spielende und SL gehe ich ja noch halbwegs mit. Bei der RSH fehlen dann ab jetzt aber – besonders für Spielende früherer Editionen – wichtige Inhalte: die ausgelagerten Mysterien. Diese bekomme ich allerdings nur noch in Verbindung mit Regeln.

Warum diese Entscheidung? Ich spekuliere einfach mal und ganz oben auf der Liste steht natürlich auch, dass eine regelfreie RSH ja nicht nur Altkund\*innen abholt, die DSA 1, 2, 3 oder 4 spielen. Sie behält auch ihre Gültigkeit für eine neue Regeledition, alternative Fanregelwerke aber auch andere Regelsysteme, die unter der ORC oder ELF entstehen können etc.

Die folgende Trennung erscheint mir noch etwas sinniger, wenn man Regelfreiheit als Hauptargument nutzt und nicht zwingend Informationen für Spielende und SL trennen möchte:

- RSH (inkl. Mysterien im Band oder als Heftbeilage), regelfrei

- Regionalabenteuer, editionsgebunden
- Regelband (Zusatzregeln, Kropfzeich, Werte etc.), editionsgebunden

Reine Spekulation, aber eventuell war irgendwas so zu teuer in der Herstellung oder die Verkaufschancen der Einzelbände wurde in dieser Zusammenstellung nicht hoch genug eingeschätzt.