

# Vaesen - Intro

---

## Charakter Generierung

Spieler erschaffen ihre Charaktere.

Der Punkt „Beziehungen“ wird offen gelassen: Zu Beginn kennen sich die Charaktere noch nicht.

## Charakter Zusammenführung

Kurzüberblick über die Stadt Upsala, den Startpunkt des Spiels (S.105). Plan der Stadt Upsala auf S.106 als Handout ausgeben.

Ein Spieler erhält das Handout auf S.5 dieses Dokuments. Dieser Charakter dieses Spielers versammelt alle „Donnerstagskinder“ zu einem gemeinsamen Frühstück im Café „Bürger und Bäcker“. Hier wurde ein Tisch auf den Namen „Donnerstagstisch“ reserviert. Alle anderen Spieler erhalten Handout auf S.6 dieses Dokuments.

Die Charaktere treffen im Café ein und lernen sich kennen. Zum Schluss erscheint der Charakter, der allen anderen die Einladung hat zukommen lassen. Dieser Charakter klärt die Gruppe über den Grund der Zusammenkunft auf: Sie alle sind „Donnerstagskinder“ mit dem „Blick“. Es ist Zeit sich zusammenzuschließen und mehr über die Vaesen zu erfahren!

Sie frühstücken im Café „Bürger und Bäcker“, weil angeblich jeden Donnerstag eine ganz besondere Frau hier ebenfalls ihr Frühstück einnehmen soll: Linnea Elfeklint. Eine ältere Dame - und angeblich das letzte Mitglied einer Organisation, die Gerüchten zu Folge unter dem Namen "Die Gesellschaft" bekannt ist: Ein Zusammenschluss von Menschen, die alle "den Blick" haben sollen. Es heißt, sie haben sich zusammengeschlossen um Vaesen zu studieren und - wenn nötig - in ihre Schranken zu weisen oder sogar zu bekämpfen.

## Ein Besuch bei Linnea Elfeklint

Linnea Elfeklint erscheint nicht. Die Café-Besitzerin ist sehr auskunftsfreudig: Die alte Dame hat bis vor Kurzem ein Zimmer über dem Cafe bewohnt. Doch nun lebt sie in der Nervenheilanstalt von Upsalla. In der Nacht hatte sie häufig schlimme Alpträume und laut geschrien...

Beschreibung der Heilanstalt: S.107

An der Heilanstalt ist nicht so einfach an Linnea heran zu kommen: Ein Wache am äußeren Tor lässt nur Ärzte und enge Verwandte von Patienten hinein. Die Gruppe muss die Wache überzeugen, oder anderweitig in das Gebäude eindringen (über den Zaun klettern und hinein schleichen, oder eine Kutsche mieten und einen neuen „Patienten“ in die Heilanstalt bringen).

Linnea Elfeklint Sie wird als Patientin erster Klasse gut versorgt. Sie ist nicht mehr ganz bei Sinnen, das Alter hat ihr schwer zugesetzt.

Wenn das Gespräch auf "den Blick" und "die Gesellschaft" kommt, so spiegeln sich abwechselnd Freude, Trauer und Schrecken in ihrem Gesicht wieder:

"Die Gesellschaft... wir haben es versucht... wir haben immer versucht das Richtige zu tun. Doch alle sind fort. Einst gab es viele von uns. In vielen großen Städten sammelten wir unser Wissen. Doch der Kampf war blutig und schließlich... das Feuer... Die Letzten Drei der Gesellschaft sind schon lange fort... und werden wohl nicht zurück kehren. Aber jetzt seid ihr hier! Ihr alle, ihr habt den Blick! Ihr müsst... Nehmt dies! Dies ist der Schlüssel! Der Schlüssel von Schloss Gyllenkreutz. Dem Hauptquartier der Gesellschaft. Ich war schon lange nicht mehr dort. Niemand war es. Öffnet seine Tore und lasst die Gesellschaft wieder aufleben! In anderen Städten mag es weitere Orte geben. Sie können nicht alle fort sein. Findet sie! Erhebt die Gesellschaft wieder zu neuem Glanz! Etwas regt sich da draußen. Etwas ist im Wandel... ich spüre es... Ich spüre es..."

Eine Krankenschwester bittet die Gruppe, das Zimmer zu verlassen, Linnea Elfeklint benötigt nun Ruhe.

## Einzug in Schloss Gyllenkreutz

Beschreibung: „Schloss Gyllenkreutz“, S.85 (bis „Der größte Teil des Schlosses ist unerforscht...“)

### Wissen über die Gesellschaft

Das Schloss wird erkundet - In einer alten Bibliothek kann Wissen über die „Gesellschaft“ zusammengetragen werden: Teile die folgenden Text-Abschnitte unter den Spielern auf und lasse sie ihr Wissen zusammen tragen:

„Carl Linnaeus“, S.81

„Das Oulo-Massaker“, S.82

„Die Gesellschaft schwindet“, S.83

Aufzeichnungen über den „Orden des Artemis“ vor dem 18. Jahrhundert sind nicht zu finden - vermutlich sind sie verloren gegangen.

Die Gruppe sollte die Namen der letzten drei großen Mitglieder der Gesellschaft erfahren, ihre Namen tauchen im Mysterium „Tanz der Träume“ auf:

Baronin Katja Kokola

Professor Albert Wredenhielm

Gräfin Hilma af Thulensierna

### Entdeckungen im Schloss

Verteile den „Hauptquartierbogen“, S.23

Im Speisesaal hängt eine große Messingplatte an der Wand, in die das „Bekenntnis der Gesellschaft“ eingraviert wurde (S.85)

Bei der Erkundung des Schlosses kann bereits eine Verbesserung entdeckt werden: Stelle eine Liste der folgenden „Ausbauten“ (S.89) zusammen und lasse sie neben der Bibliothek eine der folgenden Ausbauten auswählen und in den Bogen eintragen:

KARTENRAUM

ÖRTLICHE TAVERNE

STALL

WAFFENKORRIDOR

WERKSTATT

ZWINGER

Während die Gruppe die Informationen aus der Bibliothek diskutiert oder einen Ausbau im Schloss vorantreibt, steigt plötzlich der Geruch von Bratkartoffeln in die Nase: In der Küche steht ein Mann in den 50ern mit lichtem Haar und Küchenschürze, der wie selbstverständlich eine große Portion Bratkartoffeln zubereitet.

Der Mann stellt sich als Algot Frisk vor und verlangt als Verwalter des Schlosses eingestellt zu werden - seine Familie dient bereits seit Jahrhunderten in diesem Schloss. (S.86)

Nebenbei erwähnt er, dass es auf dem Anwesen eine Menge zu tun gibt, und er dringlich empfiehlt, so schnell wie möglich weiteres Personal einzustellen.

Algot Frisk kann als Personal auf dem Hauptquartierbogen eingetragen werden.

## Start des Mysteriums

### Einladung zum Schattenspiel

Der Schlossverwalter Algot Frisk überbringt einen Brief, der von einem Boten abgegeben wurde: Es handelt sich um die Einladung zum Schattenspiel. (Handout A, S.212)

Die Gruppe führt Recherchen zur Einladung durch. („Hinweise in Upsala“, S.199)

Ausrüstung kann mittels Vermögen gekauft werden.

### Anreise

Charaktere können während der Anreise einen Vorteil durch Vorbereitungen erlangen („Vorbereitungen“, S.181 / „Vorteil“, S.24)

Anreise zum Gasthaus („Die Reise“, S.199)

# Mysterium „Der Tanz der Träume“

## Ankunft am Gasthaus

Beim Eintreten fällt der Messingknauf der Eingangstür ab. Wirt Sami kommt fluchend entgegen, nimmt den Knauf entgegen und entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten.

Im Gasthaus ist ein Fenster vernagelt, durch die Ritzen der Bretter weht kalter Wind hinein. Auf einer Seite ist die Decke durchnässt und Wasser tropft in mehrere aufgestellte Eimer.

**Olaus Klimt** sitzt im Gasthaus in einer Ecke und raucht Pfeife (S.205)

Olaus nickt den Gästen zu.

Einer der Charaktere kennt Privatdetektiv Olaus Klimt: Er wurde engagiert um die anderen Donnerstagskinder mit dem „Blick“ für das Treffen im Café ausfindig zu machen.

Olaus erklärt, was er über das Gasthaus weiß („Ankunft“ S.201) und dass etwas Merkwürdiges hier vor sich geht, dem er sich nicht alleine gewachsen sieht: Ein böser Geist?

## NSCs

### Personal

Sami und Sophia: S.203

Ingelie Holm: Köchin (S.203)

Sven Kruse (Kellner): Kann gestrichen werden (Sophia und Sami bewirten die Gäste)

### Gäste

Jonathan (Bauer, Freund von Sami, tatscht Leute an und trinkt zu viel)

Lisa (Wissenschaftlerin, fahriges Blick, zittrige Hände, nervös, bewaffnet und opiumabhängig)

Vater Niels (Essensgast, ernst, kränklich erzkatholisch)

## Ereignisse im Gasträum

Gruppe wird von der schüchternen Sophia bedient (S.204)

Hinweise durch Gespräche mit Personal und Gästen: S.203

Thema „Schattenspiel: Sami schimpft mit Sophia -> Sophia flieht auf den Dachboden („Herausforderungen“ S.203)

Alle Gäste und Personal schlafen ein („Countdown 1, S.201) Sami wird nervös und beginnt draußen im Sturm mit seiner verstorbenen Frau Nora zu reden: „Was willst du von mir? Lass und in Ruhe! Verschwinde endlich!“

Gruppe geht ins Obergeschoss: 3 Zimmer sind mit Schildern "Privat" versehen (Zimmer von Nora, Sophia Sami), alle sind abgeschlossen.

Auch hier tropft es an einer Stelle von der Decke, einige Schüsseln fangen Regenwasser auf, einiges läuft die Wand hinunter ins Erdgeschoss. Die Dielen knarzen, einige sind morsch.

## Auf dem Dachboden

Beschreibung: S.205

Sophia führt das Schattentheater auf, die Ideen für das Stück hat sie aus ihren Träumen („Script für den Tanz der Träume“, S.206)

Draug Oscar erscheint (S.206)

Gruppe trägt Wissen zusammen und erhält Hinweise von Sophia (S.206)

Hinweise von Sophia: Ihre Mutter vermutete einen "Hexenkatzengeist" im Haus und hat sich viele Notizen darüber gemacht. Sie sind in ihrem Zimmer, aber Sami hat es seit sie weg ist verschlossen gehalten.

## Noras Zimmer

Sami kommt und will verhindern, dass jemand das Zimmer betritt. Er fordert die Gruppe mit einem Gewehr im Anschlag auf, zu verschwinden.

Betreten des Zimmers („Noras Zimmer“, S.207)

Eine Windböe schlägt in dem Moment das Fenster auf und der Sturm tost heulend durch das Zimmer: Eines der Bilder, die an den Wänden hängen wird herunter gerissen, Bücher im Bücherschrank fallen herunter, einzelne Blätter werden vom Wind wild durch den Raum geweht.

Der Draug Oscar wirkt KNECHTSCHAFT auf einen Spieler (Magie 9 gegen Beobachtung des Spielers, S.207/ Handout B „Knechtschaft“, S.212)

Tagebuchseiten wurden durch den Sturm in Noras Zimmer verteilt (Handout C „Noras Tagebuch“ vergrößert ausdrucken, einzelne Zettel ausscheiden und zufällig an alle Spieler verteilen)

Auswertungen von Hinweisen

Okkulte Bibliothek: Informationen über den Draug aus dem Buch "Nordische Wesen", S. 92 ([Buch-Link](#))

Sami erhängt sich währenddessen im Gasträum. Über Samis Körper wurde mit Blut "Pyri der Verräter" geschrieben. („Countdown 2“, S.202)

## Oscars letzte Ruhe

Oscars Skelett liegt im Erd-Keller (S.209)

Die Gäste erwachen und greifen die Gruppe an, während Oscars Stimme im Erdkeller hallt... Die Schlafwandler rufen "Katja, Albert, Hilma, Pyri" („Countdown 3“, S.202 / "Schlafwandler", S.210)

Oscar kann ausgegraben und über verschiedene Wege zur Ruhe gebettet werden:

Überreste auf einem Friedhof bestatten

Grab segnen

Überreste verbrennen

# Soundtracks

Wenn du mit Hintergrundmusik arbeitest, hier ein paar Tipps für dich:

## 15 Tracks für Vaesen (Spielzeit: ca. 1 Stunde):

<https://www.patreon.com/Swedenrolls>

Einmalige 4\$ Patreon-Mitgliedschaft notwendig. Zusätzlich Zugriff auch auf Soundtracks für weitere Free League Spiele wie „Verbotene Lande“ und „Coriolis“.

## 4 Tracks für Vaesen (Spielzeit: ca. 15 Minuten):

<https://bradowens.bandcamp.com/album/vaesen-soundtrack-created-for-when-can-we-plays-rpg-play-through-of-free-leagues-vaesen>

„Pay what you want“, minimal 1 \$.

## Kino Soundtracks:

Fargo (der Film, Musik von Barton Fink)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLAI2UD0eZp2dFNh55mDxYVnFm nSTB6Paz>

Sherlock Holmes (Musik von Hans Zimmer)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLim3m5NnkYFc2bNnW37CEaZc76XPYvap9>

## Spotify-Playlists:

Playlist von Johan Egerkrans:

<https://open.spotify.com/playlist/3YoHif5jCo5u1xrzu2uvQ>

Playlist von Swedenrolls (Tracks vom Swedenrolls Patreon):

<https://open.spotify.com/album/4eLEJtmIHx1C8Xjuk8qU9l>

## Background Tracks von "Tabletop Audio":

<https://tabletopaudio.com>

### "Bedrohlich":

191\_Dying\_World  
198\_Shadowfell  
252\_Vault\_of\_Terror  
265\_Shrine\_of\_Talos

### "Dorf":

188\_Barovian\_Village

### "Geisterhaus":

186\_Haunted  
205\_Heart\_Absolution  
230\_All\_Hallows\_Eve  
267\_Court\_of\_the\_Count

### "Höhle":

194\_Tarrasque\_Interior  
228\_Mushroom\_Forest  
263\_Mysterious\_Grotto

### "Kampf mit Monstern":

227\_Terror\_in\_the\_Woods

### "Bootsfahrt":

196\_Crossing\_the\_Styx  
202\_Heart\_Drowned  
206\_Heart\_High\_Rise

### "Mystery":

239\_Nordic\_Noir

### "Stadt (industriell):

249\_Steampunk\_Station  
262\_Victorian\_Slums

### "Sumpf":

204\_Heart\_Meat\_Corridor

### "Wildnis":

203\_Heart\_Briar 258\_Blighted\_Forest

Du willst mehr über deine Gabe herausfinden, Vaesen zu sehen und hast recherchiert:  
Es gibt noch andere in der Stadt, die so sind wie du. Menschen, die den „Blick“ haben – von Eingeweihten häufig auch „Donnerstagskinder“ genannt.

**Und es gibt Jemanden, der mehr darüber weiß: Eine Frau namens Linnea Elfeklint. Deinen Kontakten zufolge ist sie eventuell Mitglied einer Geheimgesellschaft, welche Wissen über die Vaesen zusammen trägt.**

Du hast allen, die wie du den „Blick“ haben, eine Nachricht zukommen lassen: Ihr trefft euch am kommenden Donnerstag im Café „Bürger und Bäcker“. Dort hast du einen Tisch auf den Namen „Donnerstagstisch“ reserviert.

Du kennst niemanden der Eingeladenen persönlich. Aber die Informationen des von dir engagierten Privatdetektivs Olaus Klint scheinen zuverlässig zu sein. Es wird Zeit, dass du die Anderen kennen lernst.

Du hast dieses Café nicht ohne Grund ausgesucht: **Deinen Informationen zufolge soll Linnea Elfeklint jeden Donnerstag dort frühstücken. Die Gelegenheit, sie mit Gleichgesinnten zur Rede zu stellen und mehr über die mysteriösen Vaesen zu erfahren...**

Die anderen Spieler haben anstatt diesem Zettel nur die folgende Einladung erhalten. Sie werden vor dir in dem Café eintreffen. Sobald alle anderen Spieler am Tisch Platz genommen haben, kann du dazu stoßen und dich den anderen Spielern als „mysteriöser Gastgeber“ vorstellen.

Hier der Text der Einladung für die anderen Spieler:

*Sie sind nicht allein!*

*Auch ich kann sie sehen!*

*Ich erwarte Sie zum gemeinsamen Frühstück  
am kommenden Donnerstag um 9h im Café  
'Bürger und Bäcker'.*

*Der Donnerstags-Tisch ist für uns reserviert.*

*Mit freundlichen Grüßen,  
Ein Leidensgefährte*

*Sie sind nicht allein!*

*Auch ich kann sie sehen!*

*Ich erwarte Sie zum gemeinsamen Frühstück  
am kommenden Donnerstag um 9h im Café  
'Bürger und Bäcker'.*

*Der Donnerstags-Tisch ist für uns reserviert.*

*Mit freundlichen Grüßen,*

*Ein Leidensgefährte*