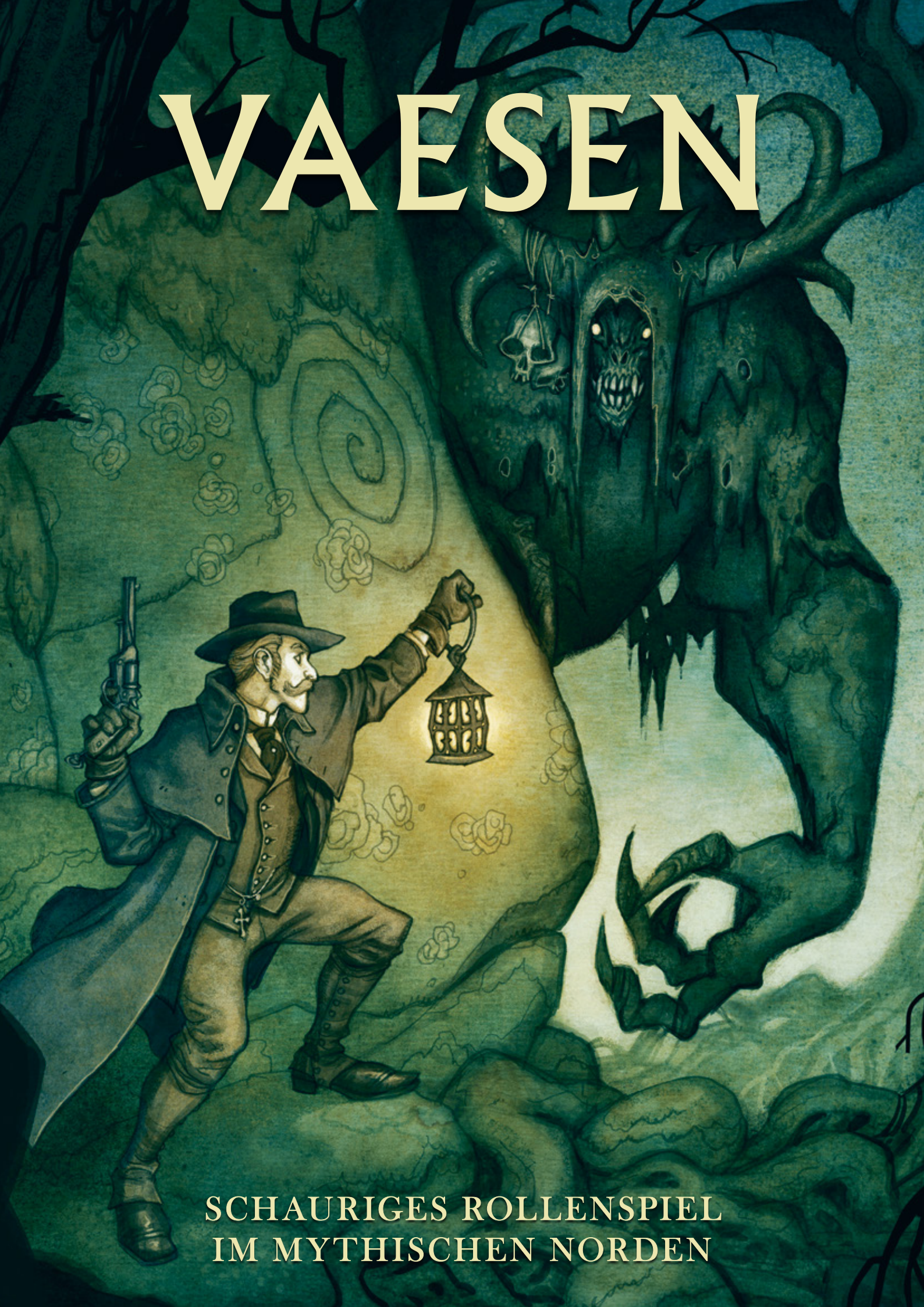


VAESEN

The illustration is a dark, atmospheric scene set in a forest. A man with a mustache, wearing a brown hat, a long dark coat over a brown vest, and brown trousers, stands on a rocky outcrop. He holds a lantern in his right hand, which is raised, and a revolver in his left hand. He is looking towards a large, gnarled tree trunk on the right. The tree trunk is covered in moss and has a skull hanging from a branch. A large, clawed hand is visible at the bottom right, reaching up. The background is a dark, misty forest with bare trees and a large, glowing, circular pattern on the left. The overall color palette is dark green, brown, and yellow.

SCHAURIGES ROLLENSPIEL
IM MYTHISCHEN NORDEN





EINLEITUNG

Niemand in Hedås wollte über die toten Kinder sprechen. Im Gasthaus empfing uns Schweigen, und ein Freund des Priesters — ein weißhaariger Adliger mit Namen Gustaf von Flink — hatte implizit gedroht, dass wir nicht lebendig nach Upsala zurückkehren würden, wenn wir weiterhin Fragen stellten. Glücklicherweise hatte eine Mitarbeiterin des örtlichen Waisenhauses den strengen Blicken ihrer Leiterin getrotzt und uns gebeten, einer verlassenen Mühle südlich des Dorfes einen Besuch abzustatten. Als wir ankamen, wurde es bereits dunkel. Der Pfad zwischen den Kuhweiden war von Pfützen übersät, in deren Wasser sich das Licht des Vollmondes spiegelte, und bei jedem Schritt mussten wir unsere Schuhe aus dem Schlamm ziehen.

Der Weg führte zu einer Holzbrücke über einen schnell dahinfließenden Fluss, und danach zu der Mühle am anderen Ufer. Die Mühle war alt und heruntergekommen. Das Rad war durch das rauschende Wasser zerschmettert worden, und das Gebäude neigte sich über den Fluss.

Wir waren schon halb über die Brücke, als wir Schreie hörten. Es klang wie ein Säugling, und kam aus dem Inneren der Mühle. Könnte dies der Myling sein, dem Frieden zu bringen wir gekommen waren?

Kaspar schob sich auf der Brücke an mir vorbei, aber stoppte abrupt, als er das Ende erreichte, und beinahe rannten Iljenka und ich in ihn hinein. Auf der Grasfläche vor der Mühle standen die Leiterin des Waisenhauses und der Adlige, Gustaf von Flink. Er trug ein Gewehr, und sie hielt in der einen Hand eine Steinschlosspistole und in der anderen ihre lange Reitgerte, mit der wir sie die schmutzigen Kinder des Waisenhauses hatten schlagen sehen. Vor den beiden lag die Frau, die uns gebeten hatte, die Mühle zu untersuchen. Ihre Hände und Füße waren gefesselt, und ihre Kleidung blutig und zerrissen — und sie bewegte sich nicht.



DIE SPIELLEITERIN: Sie haben euch noch nicht bemerkt, aber es kann sich nur noch um Sekunden handeln, bis es soweit ist.

SPIELER 1 (KASPAR STÅHL): Ich ziehe mein Rapier und nehme eine Fechtposition ein. „Lasst sie gehen!“

DIE SPIELLEITERIN: Sie schauen dich an, aber scheinen weder furchtsam noch überrascht.

SPIELERIN 2 (ASTRID LILJA): Ich zeige meine offenen Handflächen und gehe ein paar Schritte auf sie zu. „Wir sind gekommen, um dem Dorf zu helfen. Wir wissen, warum die Kinder krank werden und sterben.“

DIE SPIELLEITERIN: Die Leiterin zeigt ein freudloses Lächeln. „Dann wisst ihr zu viel.“ Sie richtet ihre Pistole auf dich.

SPIELER 1: „Ihr könnt uns helfen oder zur Seite treten. So oder so werden wir tun, weswegen wir gekommen sind.“

DIE SPIELLEITERIN: Würfle auf **MANIPULATION!**

SPIELER 1: Das sind fünf Würfel. Ein Erfolg. Der Wurf gelingt!

DIE SPIELLEITERIN: Sie senkt ihre Pistole und scheint bereit, zuzuhören. Währenddessen verdunkelt sich der Himmel, und der Mond wird von einem großen schwarzen Vogel verdeckt, der auf die Mühle herabsteigt. Seine Federn sind zerfetzt und ausgefranst, und sein Schnabel ist lang und scharf, die Augen leuchten rötlich wie Höllenfeuer. Weder die Leiterin noch Gustaf von Flink scheinen ihn bemerkt zu haben.

SPIELERIN 2: Der Myling!

DIE SPIELLEITERIN: Was tut ihr?

WAS DU GERADE in deiner Hand hältst, ist ein Rollenspiel, das auf Johan Egerkrans' Buch *Nordische Wesen* basiert. Die Idee dahinter ist, dass du und deine Freunde es nutzen, um gemeinsam mysteriöse Geschichten im mythischen Skandinavien des 19. Jahrhunderts zu erzählen – oder zu spielen.

Nur eine Person muss dafür das gesamte Buch lesen, aber es wäre hilfreich, wenn auch die anderen durch die ersten Kapitel blättern. Du musst die Inhalte dabei nicht auswendig lernen, sondern das Buch eher als Referenz während des Spiels benutzen. Zusätzlich zu diesem Buch benötigst du Stifte, Papier und mindestens zehn sechseckige Würfel.

EINFÜHRUNG IN VAESEN

Zu allen erdenklichen Zeiten haben übernatürliche Vaesen schon immer Seite an Seite mit den skandinavischen Völkern gelebt. Aber diese Kreaturen sind mit menschlichen Sinnen nicht wahrzunehmen – außer, sie entscheiden sich dafür. Unsichtbar haben sie im Austausch gegen etwas Milch und Getreide auf Bauernhöfen ausgeholfen, beim Kalben unterstützt, verirrt den Mutterschafen den Weg nach Hause gewiesen und Menschen während harter Winter oder bei Waldbränden geschützt. Vaesen haben die Felder mit Blumen gefüllt, Wege zu Teichen aufgezeigt, in denen Menschen ihre Zukunft aus der spiegelnden Oberfläche ablesen konnten und Träume in die Ohren von Schlafenden geflüstert.

Im 19. Jahrhundert wird Skandinavien durch die Industrialisierung, Krieg und Revolutionen verändert, und in seinen Universitäten entstehen neue Wege des Denkens und des Verständnisses der Welt. Alte Wahrheiten werden in Frage gestellt. Die arme Landbevölkerung zieht es in die Städte oder über den Atlantik, um dem Hunger zu entkommen und in der Hoffnung, ein Leben aufzubauen, in dem sie frei sein können.

Es sind nicht länger die Adligen und Priester, die darüber entscheiden, wie Menschen denken und handeln sollten. Stattdessen können jene, die die Erfindungen dieses neuen Zeitalters zu nutzen wissen, ein Vermögen machen und mithilfe ihres Reichtums an Einfluss gewinnen. In den Städten entstehen Fabriken, und in der Folge bilden sich enorme Vororte, in denen verarmte Arbeiter zusammengepfercht unter rauen Bedingungen leben.

Die Älteren werden in den Dörfern zurückgelassen, gemeinsam mit jenen, die zu schwach oder ängstlich sind, um fortzugehen. Weiden überwuchern, Wälder werden abgeholzt, und der Bau von Eisenbahnschienen zwischen den Städten zerstört Pfade und Gemeinschaften, die dort für Jahrhunderte existierten. Glashütten spucken Chemikalien in die Luft, während die Minen sich durch die Berge fressen, wie Wölfe, die sich über ein verwundetes Tier hermachen.

Auch die Vaesen Skandinaviens verändern sich. Die Dorfbewohner wussten, wie man die Kreaturen besänftigt, wenn sie wütend sind, und wie man ihre Hilfe bei der Arbeit auf dem Hof erlangt – etwa indem sie es unterließen, ihr Wasser auf dem Boden abzuschlagen, unter dem die Vätten ihre Höhlen haben, oder indem sie die Wichtel mit Brei und einem neuen Hut pro Jahr versorgten. Aber die alten Regeln und Traditionen scheinen nicht mehr zu gelten. Die Vaesen sind aggressiv und blutrünstig geworden, und rauben Kinder aus den Dörfern, verwüsten Häuser und setzen Scheunen in Brand.

In einigen Teilen Skandinaviens scheint das Übernatürliche stärker geworden zu sein und hat begonnen, unberechenbar zu handeln – wie ein Sturm, der über das Ackerland fegt. Es gibt Gerüchte über Kätzchen, die mit zwei Köpfen geboren werden, Bäche, deren Wasser mit Blut vermischt ist, Wälder, die Kinder in ewigen Schlaf wiegen, und Elfen, die durch Dörfer tanzen und Jugendliche in die Wälder locken, wo sie den Bewohnern des Untergrundes als Knechte dienen müssen. Andernorts scheinen die Kreaturen aus der Gegend verschwunden zu sein, als ob sie niemals existiert hätten, und mit ihnen die Magie. Es wird behauptet, dass einige Vaesen den Menschen in die Städte gefolgt seien und neue Heimstätten in Abwasserkanälen und verlassenen Fabriken gefunden hätten.

Einige Menschen in Skandinavien sind in der Lage, die Vaesen zu sehen, selbst wenn sie versuchen, unsichtbar zu bleiben. Dies nennt man „den Blick haben“. Du bist einer von ihnen. Irgendwann hast du etwas erlebt, dass dich verstört oder verletzt hat. Womöglich bist du beinahe in einem Feuer gestorben, oder ein Werwolf hat sich dir offenbart. Nach diesem Erlebnis war nichts mehr wie zuvor. Plötzlich konntest du Naturgeister sehen, die Essen von den Tischen stahlen, und Trolle, die ungebeten auf Hochzeiten und Taufen auftauchten.

Du und einige andere, die ebenfalls den Blick haben, versammelten sich in Upsala in Mittelschweden. Ihr habt erfahren, dass es einst eine Organisation gab, die sich die Gesellschaft nannte. Ihre Mission war es, die Vaesen zu studieren und zu bekämpfen, aber die letzten Mitglieder der Gesellschaft verschwanden oder verließen die Organisation vor etwa zehn Jahren, und seitdem ist das Hauptquartier der Gesellschaft – das alte Schloss Gyllenkreutz am Fluss Fyrisån in Upsala – dem Verfall überlassen gewesen. Ihr habt beschlossen, diese Organisation wieder zum Leben zu erwecken. Ein ehemaliges Mitglied, eine ältere Frau namens Linnea Elfeklint, die ihre Tage in der Nervenheilanstalt der Stadt verbringt, gab euch die Schlüssel zum Schloss, zusammen mit einigen Dokumenten, die euch als legitime Eigentümer ausweisen.

Ihr alle habt eure Gründe, warum ihr die Vaesen jagen und Menschen vor ihnen schützen wollt. Und ihr werdet lange Reisen in abgelegene Dörfer und in die Wildnis unternehmen, um zu versuchen, die Geheimnisse Skandinaviens aufzudecken. Ausgestattet mit nichts als eurem Mut, eurer Überzeugung und eurer Fähigkeit, das Übernatürliche sehen zu können, werdet ihr den Vaesen Auge in Auge gegenüberstehen. Weder Kugeln noch Stahl können sie aufhalten – um sie zu vertreiben, müsst ihr ihre Schwächen erkennen. Und selbst wenn ihr Erfolg habt, werden eure Begegnungen mit den Vaesen des Nordens Narben hinterlassen, die niemals heilen.

DIESES BUCH

In diesem Kapitel erläutern wir, was Rollenspiele sind und wie sie gespielt werden. Wir beginnen mit einem Beispiel, wie eine Spielsitzung aussehen könnte, und über das Buch verteilt finden sich weitere Beispiele. Zudem wirst du hier eine kurze Beschreibung der Welt finden, in der Vaesen angesiedelt ist, sowie der Menschen, um die es in diesen Geschichten geht. Nach einem kurzen Überblick, was sich hinter den Vaesen verbirgt, schließt das Kapitel mit einer Einführung in die Art des Spiels und die Regeln für Konflikte – also wie das Spiel gespielt und wie gewürfelt wird, um in spannenden oder gefährlichen Situationen zu entscheiden, was geschieht.

Das nächste Kapitel beschreibt, wie ein Spielercharakter erstellt wird, also die Person oder der Charakter, den du während des Spiels darstellst. Dein

Spielercharakter basiert auf einem von zehn Archetypen – ein Gerüst oder Baukasten, auf dem du während des Erstellungsprozesses aufbauen kannst. Es folgt Kapitel 3, das die Fertigkeiten beschreibt – verschiedene Handlungen, die du durchführen kannst, und deren Erfolg von Würfelwürfen abhängt. Vielleicht versuchst du jemanden zu überlisten, oder willst einem schrecklichen Monster entkommen. Kapitel 4 ist den Talenten gewidmet, die zahlreiche Tricks und Spezialwissen darstellen, über die dein Charakter womöglich verfügt, und die ihm bei seinen Begegnungen mit den Vaesen hilfreich sind.

Kapitel 5 beschreibt Konflikte, die während des Spiels auftreten können: Dies kann von Kämpfen auf Leben und Tod bis zur Frage reichen, was geschieht, wenn dich jemand zu vergiften versucht, oder wenn du in einem brennenden Gebäude gefangen bist. Es beinhaltet Regeln für Situationen, in denen dein Charakter verletzt oder sogar getötet werden könnte, und behandelt auch was passiert, wenn du Dingen begegnest, die dich in Angst und Schrecken versetzen. Kapitel 6 konzentriert sich auf die Gesellschaft, die Organisation, der dein Charakter angehört, während Kapitel 7 Hintergründe über die Spielwelt liefert: das mythische Skandinavien. Hier findest du zudem einige Gedanken, wie du mit den Unterschieden zwischen dem historischen 19. Jahrhundert und der in diesem Spiel vorgestellten Welt umgehen kannst.

Die letzten drei Kapitel enthalten Geheimnisse über die Spielwelt und ihre Vaesen. Nur eine Person aus eurer Gruppe sollte diese Kapitel lesen und diese Person hat keinen eigenen Spielercharakter, sondern wird das Spiel leiten – Die Spielleiterin. Deshalb sollte niemand diese Kapitel lesen, bis ihr entschieden habt, wer die Rolle der Spielleiterin übernimmt. Kapitel 8 beschreibt Vaesen und ihre Magie und enthält einige Beispiele mit Beschreibungen, wie sie in Mysterien

DAS BUCH UND DAS SPIEL

Dieser Band ist in sich abgeschlossen und enthält alles, was du zum Spielen benötigst. Allerdings empfehlen wir Johan Egerkrans' *Nordische Wesen*, um tiefer in die skandinavische Folklore und ihre Mythen einzutauchen. Es kann als eine Art Handbuch für die Spieler dienen, wenn sie die Schrecken des mythischen Skandinaviens entdecken.



eingesetzt werden können und wie man sie bekämpft. Kapitel 9 enthält Anleitungen, wie die Spielleiterin eigene Mysterien leiten und entwerfen kann, während das zehnte und letzte Kapitel des Buches ein vollständiges Mysterium enthält, das den Titel *Der Tanz der Träume* trägt, und als Einführung in das Spiel gedacht ist und als das erste Mysterium, auf das eure Spielercharaktere stoßen werden.

WAS SIND ROLLENSPIELE?

Rollenspiele sind eine Form des gemeinsamen Geschichtenerzählens und werden üblicherweise an einem Tisch gespielt, mit Papier und Würfeln vor euch. Bis auf eine Person besitzt ihr alle einen Spielercharakter – einen Charakter, der wie in einem Theaterstück oder einem Film dargestellt wird. In diesem Buch sprechen wir mit „du“ sowohl dich als Spieler, als auch deinen Charakter an – denn du solltest über deinen Charakter als „ich“ denken. Beispielsweise solltest du, wenn dein Charakter etwas tut, sagen „Ich verfolge den Dieb in den Eisenbahnwaggon“ und darstellen, was er sagt, etwa rufen „Halt, im Namen des Gesetzes!“ Du bestimmst, was dein Charakter trägt und wie er aussieht, was er denkt und fühlt, und wie er auf die Geschehnisse der Handlung reagiert.

Beim Rollenspiel seid ihr meist eine Gruppe von drei bis sechs Personen, und Sitzungen dauern für gewöhnlich zwischen zwei und fünf Stunden. Was ge-

nau geschieht, wird nicht von einer einzelnen Person festgelegt; ihr alle helft dabei, die Details auszugestalten. Das ist eine der großen Freuden des Rollenspiels – niemand kann vorhersagen, was als nächstes geschieht. Damit das gut funktioniert, ist es wichtig, dass du zuhörst, was die anderen sagen und dass du aufmerksam bist, wie andere die Welt um sie herum beschreiben. Zudem solltest du mit deinen eigenen Ideen, wie Dinge aussehen und funktionieren, zur Geschichte beitragen.

Die Mitglieder deiner Spielgruppe haben verschiedene Aufgaben. Alle bis auf einen seid ihr „Spieler“, und kontrolliert jeder einen Spielercharakter. Eure Aufgabe besteht hauptsächlich darin, euren Charakter so gut wie möglich mit Leben zu füllen. Versuche, die Welt durch die Augen deines Charakters zu sehen und handle, wie er es in einer entsprechenden Situation tun würde – was manchmal bedeutet, dass du auch Entscheidungen treffen solltest, von denen du als Spieler weißt, dass sie für deinen Charakter etwas Schlechtes bedeuten.

Die Mitspielerin ohne eigenen Spielercharakter ist die „Spielleiterin“. Ihre Rolle besteht darin, sicherzustellen, dass die Handlung Sinn ergibt und vorangeht. Sie beschreibt auch, wie die Welt aussieht und stellt all die Personen dar, die keine Spielercharaktere sind. Sollten eure Spielercharaktere auf einen mürrischen Gastwirt stoßen, wird dieser von der Spielleiterin dargestellt, die zugleich auch das schmutzige Gasthaus

beschreibt – die flackernden Flammen der Feuerstelle und die großen Jagdtrophäen an den Wänden. Die Personen, die von der Spielleiterin dargestellt werden, werden Nichtspielercharaktere (NSC) genannt.

Die Spielleiterin muss nicht alles selbst erfinden. Sie kann immer auf die Spieler als Unterstützung bauen und hat zudem ein Mysterium, auf das sie zurückgreifen kann. Bei einem Mysterium handelt es sich um einen Text, der einem Manuskript ähnelt, aber die Geschichte, die sich am Spieltisch entwickelt, muss nicht exakt so ablaufen, wie es der Text vorgibt. Es ist mehr eine Art Grundgerüst für die Spielleiterin, auf das sie zurückgreift und das Dinge und NSC enthält, die im Spiel geschehen könnten oder getroffen werden könnten. Zudem gibt es Ratschläge, wie Örtlichkeiten beschrieben werden könnten und wie die Spielercharaktere die verstreuten Hinweise zur Lösung des Rätsels zusammenfügen können. Das Mysterium enthält zudem Herausforderungen – Hindernisse und Gefahren, die den Spielercharakteren im Weg stehen könnten. Es liegt an der Spielleiterin zu entscheiden, welche Teile des beschriebenen Mysteriums sie tatsächlich nutzt, wobei immer die Entscheidungen und Handlungen der Spieler berücksichtigt werden sollten. Vielleicht entscheiden sie sich, Leute zu besuchen, die im Mysterium nicht einmal erwähnt sind?

Im Laufe des Spiels entstehen Situationen, in denen dein Spielercharakter Dinge versucht, die schwierig und gefährlich sind. Womöglich versuchst du, einen Feind zu überreden, seine Waffen fallen zu lassen, oder versuchst, die Blutung eines Freundes zu stoppen? Bei solchen Gelegenheiten wird der Ausgang von den Würfeln bestimmt. Deine Erfolgsaussichten hängen davon ab, wie gut dein Charakter in verschiedenen Dingen – wie Schießen, Schleichen oder Hinweise entschlüsseln – ist. Mehr über Würfelwürfe kannst du am Ende dieses Kapitels und in Kapitel 5 erfahren.

Es ist wichtig, sich vor Augen zu halten, dass Rollenspiel kein Wettkampf ist, sondern eine Zusammenarbeit. Die Spielleiterin hat nicht die Aufgabe, die Spielercharaktere zu töten oder zu sabotieren – wenngleich sie sie natürlich im Rahmen der Geschichte in gefährliche Situationen bringt. Manchmal kann es hilfreich sein, kurz zu unterbrechen und über das Spiel zu sprechen, um sicherzustellen, dass es jedem Beteiligten Spaß macht.



DIE UNGESEHENEN

„Oh, es hat immer Wichtel gegeben, auf abgelegenen Farmen und Höfen, und auf Grundstücken tief im Hinterland. Weise Menschen fürchten sie. Die Wichtel sind eigensinnig und rachsüchtig – und strafen mit Strenge all jene, die sie verärgern.“

Meine Großmutter Kerstin war eine Magd auf dem Aninge-Hof, und dort lebte ein Bauernhof-Nisse. Oma sprach davon, wie die Herren eines Nachts ein Festmahl veranstalteten, und lange nach Einbruch der Dunkelheit gewaltig lärmten. Als die Gäste gegangen und die Herren und Diener zu Bett gegangen waren, fing der Wichtel an, eigene Geräusche zu machen, und er hörte nicht auf bis der Morgen graute.

Aber der Wichtel ist freundlich zum Vieh, obwohl er seine Lieblinge hat. Oma Kerstin sagte, dass die Mähne und der Schwanz eines der Pferde des Herrenhauses jede Nacht gebürstet und geflochten wurden, während ein anderes in die Wälder gescheucht wurde, wo es die Wölfe hätten fressen sollen.

Die Wichtel zeigen sich nicht jedem. Nur die Zweigesichtigen können sie sehen. Sollten solche Leute auf der Straße auf einen Wichtel stoßen, tun sie gut daran, Abstand zu halten. Denn der Wichtel wird das nicht tun. Menschen sollten die Ungesehenen respektieren. Sie spüren ihre Präsenz, reden aber nicht gern über sie, und ich habe noch nie von jemandem gehört, der mit den Wichteln in Verbindung steht.“

– ANNA ENOGSDOTTER, HEBAMME IN KVIDAHULT.

VAESEN IN KÜRZE

Dieser Abschnitt enthält einen Überblick, den du während der Lektüre des restlichen Buches im Hinterkopf behalten solltest. Damit du dich leicht zurechtfindest, enthält er zudem Referenzen auf spätere Kapitel, in denen verschiedene Bestandteile des Spiels und der Welt beschrieben werden.

DER MYTHISCHE NORDEN

Vaesen spielt in einem Mythischen Skandinavien des 19. Jahrhunderts. Diese Version Skandinaviens ist nicht historisch akkurat, sondern eine alternative Welt, deren Ereignisse sich mehr oder weniger an unsere Realität anlehnen.

Daher spielen die Geschichten nicht während einer spezifischen Periode des 19. Jahrhunderts – der Mythische Norden verbindet Phänomene des gesamten Jahrhunderts: Dampfschiffe und Züge sowie politische und philosophische Bewegungen vom Ende des Jahrhunderts werden durchmischt mit früheren Geschehnissen. Aus diesem Grund ist es vorteilhaft, sich von der Geschichte inspirieren zu lassen. Vieles, was in den 1800er Jahren geschah, bildet einen ausgezeichneten Ausgangspunkt für die Erstellung spannender Mysterien.

Die Mythische Spielwelt ist in Kapitel 7 näher beschrieben, mit einem speziellen Fokus auf die gegenwärtige Heimat der Spielercharaktere: Upsala.

VAESEN

Seit Anbeginn der Zeit teilen die Menschen ihr Land mit den Vaesen: Trolle, Geister, Lindwürmer und andere Kreaturen bevölkern die Wälder und Seen. Menschen und Vaesen hatten ihre Höhen und Tiefen miteinander. Viele Vaesen haben die Bauern bei ihrer kräfteaubenden Arbeit unterstützt, und die dunklen Winternächte mit verzauberter Musik und Geschenken in Form seltsamen Kunsthandwerks für Schmiede und Lautenspieler erträglicher gemacht.

Obwohl die Vaesen immer schon da waren, haben nur wenige sie tatsächlich gesehen. Die Kreaturen sind für das menschliche Auge unsichtbar – sie entscheiden selbst, ob sie sich offenbaren wollen oder nicht. Es heißt, dass man schon von etwas so Einfachem wie einem Luftzug im Raum oder unnormalem Verhalten von Nutztieren auf ihre Anwesenheit schließen kann.

ANDERE STÄDTE VERWENDEN

In diesem Buch wird davon ausgegangen, dass das Hauptquartier der Charaktere in der Stadt Upsala liegt. Diese Stadt liegt idealerweise zentral in Skandinavien und beherbergt eine berühmte Universität, zahlreiche Gesellschaften und neugierige Akademiker. Natürlich könnt ihr euer Spiel auch in einer beliebigen anderen Stadt ansiedeln. Lest das Kapitel über Upsala (S. 105), recherchiert über euren gewählten Standort mithilfe von Büchern und dem Internet, und schreibt dann ein eigenes kurzes Ortsverzeichnis für die Heimat der Charaktere.

Geschichten und Lieder erzählen von Regeln, die befolgt werden müssen, um die Vaesen nicht zu verärgern. Die Landbevölkerung glaubt häufig zu wissen, wie sie es vermeiden kann, die Bewohner des Untergrundes gegen sich aufzubringen, aber irgendetwas hat das Gleichgewicht zwischen den Menschen an der Oberfläche und den Kreaturen darunter verändert. Vaesen haben begonnen, Dörfer anzugreifen und Häuser, Fabriken und Bahnhöfe zu zerstören. Sie verhalten sich nicht länger so, wie sie es in den Geschichten taten. Einige glauben, die Vaesen seien verrückt geworden, und andere behaupten, dass das Ende aller Zeiten nahe ist.

In Kapitel 8 sind einundzwanzig verschiedene Vaesen beschrieben, einschließlich ihrer Beziehung zu den Menschen sowie ihrer Kräfte und speziellen Regeln.

DER BLICK

Du bist eine Person mit dem Blick, was bedeutet, dass du in der Lage bist, Vaesen zu sehen – auch dann, wenn sie versuchen, unsichtbar zu bleiben. Du hast den Blick als Folge eines physischen oder psychischen Traumas erhalten, vermutlich aufgrund eines übernatürlichen Ereignisses, entweder während deiner Kindheit oder im Erwachsenenalter. Jene mit dem Blick werden bisweilen als Donnerstagskinder bezeichnet.

Aus dem ein oder anderen Grund hast du andere Menschen mit dem Blick aufgesucht, und gemeinsam habt ihr beschlossen, eure Fähigkeiten zu nutzen, um jenen zu helfen, die von der Launenhaftigkeit der Vaesen betroffen sind. Ihr habt erfahren, dass es einst eine Organisation gab, die als die Gesellschaft bekannt war, und euch entschieden, diese wieder aufzubauen.

