

За мотивами книги «*Vaesen*»

ЮГАНН ЕГЕРКРАНЦА

# VAESEN

ТАЄМНИЧІ ІСТОТИ ПІВНОЧІ

ІЛЮСТРАЦІЇ  
ТА ОРИГІНАЛЬНА  
КОНЦЕПЦІЯ:  
Юган Егеркранц

ІГРОВИЙ ДИРЕКТОР:  
Нільс Карлен

ГОЛОВНИЙ СЦЕНАРИСТ:  
Нільс Гінце

РЕДАКТОРИ:  
Тумас Геренстам,  
Маттіас Юнссон Гаак

ДОДАТКОВІ ТЕКСТИ:  
Рікард Антруа, Нільс Карлен

ВЕРСТКА:  
Ден Альгстранд

МАПИ:  
Тобіас Транелл

РУШІЙ ГРИ  
YEAR ZERO GAME ENGINE:  
Тумас Геренстам

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:  
Ден Альгстранд,  
Крістіан Іранат

ПЕРЕКЛАД КНИГИ  
АНГЛІЙСЬКОЮ:  
Ніклас Лундмарк

КОРЕКТУРА:  
Брендон Бовлінг

ПІДТРИМКА КЛІЄНТІВ:  
Дженні Бремберг, Даніель Легто

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «ГЕЕКАСН»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:  
Олександр Ручка

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ:  
Володимир Жмуренков

РЕДАКТОР:  
Сергій Уразматов

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА:  
Алла Костовська

ПЕРЕКЛАДАЧКА:  
Юлія Єрещенко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА:  
Артур Патрихалко

ДИРЕКТОР З ВИРОБНИЦТВА:  
Сергій Водоп'янов

ОСОБЛИВА ПОДЯКА:  
Микола Голубчик, Софія Волковецька, Віталій Кривоніс

# ЗМІСТ

<b>1. ВСТУП</b> .....	5	<b>7. МІТИЧНА ПІВНІЧ</b>	
Вступ до гри «Весен» .....	6	<b>ТА УППСАЛА</b> .....	97
Ця книга .....	7	Ваша Мітична Північ .....	98
Коротко про «Весен» .....	9	Уппсала — наука та казки.....	105
<b>2. ВАШ ПЕРСОНАЖ</b> .....	17	<b>8. ВЕСЕНИ</b> .....	111
Особистість .....	18	Весени та люди.....	112
Характеристики .....	20	Магічні сили.....	115
Усе інше .....	21	Правила для весенів .....	121
Архетипи.....	25	Неігрові персонажі .....	166
<b>3. УМІННЯ</b> .....	37	Тварини .....	168
Перевірки вмінь.....	38	Весени по всьому світу .....	168
Уміння.....	44	<b>9. ТАЄМНИЦЯ</b> .....	171
<b>4. ТАЛАНТИ</b> .....	49	Складові таємниці .....	172
<b>5. КОНФЛІКТ І ТРАВМИ</b> .....	57	Структура таємниці .....	179
Бій.....	58	Кампанія .....	192
Дії в бою.....	59	Прийоми майстра .....	193
Травми .....	63	<b>10. ТАНЕЦЬ СНІВ</b> .....	196
Особливі ефекти .....	68	Вступ.....	196
Лікування травм.....	71	Місця.....	202
Спорядження.....	73	Зіткнення .....	209
<b>6. ТОВАРИСТВО</b>		Наслідки.....	211
<b>ТА ШТАБ-КВАРТИРА</b> .....	79	<b>ТАБЛИЦІ МИНУЛОГО</b> .....	214
Історія Товариства .....	80		
Переродження .....	83		
Правила кампанії .....	86		

# ЛІКАР

*Нашим тілом проходять електричні сигнали. Коли чужорідний організм проникає в шкіру, на захист стають мікроскопічні солдати. Мозок здатен запам'ятати більше речей, ніж хтось міг би записати протягом усього життя. Ці чудеса відбуваються щомиті. А мої колеги й далі сумніваються в існуванні надприродних істот. Під тиском принизливих обставин я була змушена відмовитися від своїх заяв, щоб зберегти право на практику. Я знаю, що істота, яку я розтинала під час відрядження в Рованіємі, на півночі Фінляндії, не була одним із Божих творінь. Моя лікарська присяга допомагати людям і захищати їх від загроз, передбачає й загрози пекла також.*



Виберіть із наведених нижче пропозицій або вигадайте свій варіант.

## ІМ'Я

- ♦ ІМ'Я: Альфред, Доротея, Фрідріх, Карл, Маргіт, Вільгельміна
- ♦ ПРІЗВИЩЕ: Бореліус, Кьонінгсмарк, Лууконен

## МОТИВАЦІЯ

- ♦ Дослідження та опис світу
- ♦ Допомога слабким і скривдженим
- ♦ Зміцнення Товариства й здобуття статусу його лідера

## ПОТРЯСІННЯ

- ♦ Мрець ожив під час розтину
- ♦ Ви оперували людину з вухами та копитами віслюка
- ♦ Ви побачили свою долю в очах помираючої морської діви

## СКЕЛЕТ У ШАФІ

- ♦ Маєте дві особистості
- ♦ Залучені до незаконних оборудок
- ♦ Неприродна хіть

## СТАВЛЕННЯ

Виберіть ставлення до кожного іншого ігрового персонажа або придумайте власні.

- ♦ Можу довірити йому всі секрети
- ♦ Він дратує мене
- ♦ Мрію про нього ночами

- ♦ **ГОЛОВНА ХАРАКТЕРИСТИКА:** логіка
- ♦ **ГОЛОВНЕ ВМІННЯ:** МЕДИЦИНА
- ♦ **ТАЛАНТИ:** військовий медик, головний лікар, невідкладна допомога
- ♦ **РЕСУРСИ:** 4–6
- ♦ **СПОРЯДЖЕННЯ:** лікарська валіза з медичними інструментами, алкоголь або добре вино, шапа або сильна отрута

# ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ

*Я не здогадався поцікавитись, чому вони найняли детектива аж із самісінького Крістінегамна, замість того, щоб зв'язатися з місцевою владою. Я припускав, що вони чули про людину, яка розкрила вбивства на пристані. Але насправді їм потрібен був хтось, хто прибрав би все після цієї бійні. Замок виглядав, ніби його обстріляли з гармат. Жителі села боялися виходити. Усюди тхнуло кров'ю та екскрементами. Страшно уявити, що там сталося. Я вигнав те, що напало на сім'ю фон Флезінген і вивернуло їхні тіла. Але до цього воно встигло вбити кожного чоловіка, жінку та дитину в довколишніх селах. Я повертаюсь туди щоночі уві сні.*



Виберіть із наведених нижче пропозицій або вигадайте свій варіант.

## ІМ'Я

- ♦ ІМ'Я: Андерс, Фелісія, Габріела, Генрік, Семюїл, Стіна
- ♦ ПРИЗВИЩЕ: Баггульт, Єрв, Мякінен

## МОТИВАЦІЯ

- ♦ Бажання бути подалі від сім'ї
- ♦ Намір викрити правду
- ♦ Пошук гострих відчуттів

## ПОТРЯСІННЯ

- ♦ Ви чули плач мюлінга, коли шукали дитину, що пропала
- ♦ Вам снилися кошмари, а тоді ви прокинулися верхи на кобилі, ледь у змозі дихати
- ♦ Ви зустрілися віч-на-віч з перевертнем

## СКЕЛЕТ У ШАФІ

- ♦ За вашу голову призначена винагорода
- ♦ Ви далекі від ідеалу подружньої вірності
- ♦ Наркозалежність

## СТАВЛЕННЯ

Виберіть ставлення до кожного іншого ігрового персонажа або придумайте власні.

- ♦ Викликаю в цієї людини довіру
- ♦ Гарна людина
- ♦ Намагаюся зрозуміти

- ♦ **ГОЛОВНА ХАРАКТЕРИСТИКА:** логіка
- ♦ **ГОЛОВНЕ ВМІННЯ:** розслідування
- ♦ **ТАЛАНТИ:** елементарно, зосереджений, орлине око
- ♦ **РЕСУРСИ:** 2–5
- ♦ **СПОРЯДЖЕННЯ:** лупа або набір відмичок, револьвер, кастет або бінокль

# СЛУГА

*Мене врятував мій маленький сечовий міхур. Поки я відливав біля дерева на Різдвяній вечірці, яку герцог дозволяє нам, слугам, провести один раз на рік, увечері у День подарунків, звідкись з'явився непроханий музикант. Мелодії його скрипки змусили мої ноги смикатися, коли я наблизився до будинку. Через вікно я побачив, як усі танцюють, силувано всіміхаючись. Вони не могли зупинитися. Я чув про знаряддя диявола, що змушує кінцівки рухатися, допоки ті не відпадуть. Чув, що коли тих нещасних хоронили, їхні черепи й далі ритмічно клацали. Як би я зумів протистояти музиці Люцифера? Коли я повернувся наступного ранку, музика стихла. Ніхто не говорив про вечірку. Більшість звільнилися з роботи. Мені досі цікаво, що було б, якби я приєднався тоді до танцю.*



Виберіть із наведених нижче пропозицій або вигадайте свій варіант.

## ІМ'Я

- ♦ ІМ'Я: Анна, Ельза, Йоаким, Рут, Сьорен, Торстен
- ♦ ПРИЗВИЩЕ: Бек, Раск, Енглунд

## МОТИВАЦІЯ

- ♦ Захист вашого пана
- ♦ Цікавість
- ♦ Бажання допомагати і людям, і веселам

## ПОТРЯСІННЯ

- ♦ Вас вкусив струмковий кінь
- ♦ Ви втратили пана через оманливу пісню Нека
- ♦ Ви працювали на сім'ю, яка виховувала підмінчика

## СКЕЛЕТ У ШАФІ

- ♦ Ви вбивця
- ♦ Вас переслідують через вашу віру
- ♦ Ви шпигуєте на користь іноземної держави

## СТАВЛЕННЯ

Виберіть ставлення до кожного іншого ігрового персонажа або придумайте власні.

- ♦ Завжди до ваших послуг
- ♦ Ви не мій пан і не можете мені вказувати
- ♦ Взаємоповага

- ♦ **ГОЛОВНА ХАРАКТЕРИСТИКА:** статура
- ♦ **ГОЛОВНЕ ВМІННЯ:** сила
- ♦ **ТАЛАНТИ:** лояльний, міцний горішок, надійний
- ♦ **РЕСУРСИ:** 2–4
- ♦ **СПОРЯДЖЕННЯ:** револьвер, ліхтар або косметика, польова кухня або простий перев'язувальний матеріал

# УЧЕНИЙ

*Ми всі зійшлися на думці, що теоретично існує можливість наділити *verum videntes*, так званих Дітей четверга, здатністю бачити весенів. Решта швидко забули про цю дискусію. Для мене ж це питання стало нав'язливою ідеєю. І не тільки в теорії. Коли б люди навколо нас побачили істину, ми стали б лідерами нового світу. У тексті, написаному суфійським філософом із Коттаяма, згадується темна рідина, яку в перекладі назвали «Чорна багнюка». Випивши її, ви зможете бачити істот. Мені довелося продати велику частину маминих прикрас, щоб вмовити купця привезти банку цієї рідини до Уппсали. І зараз вона стоїть на столі переді мною.*



Виберіть із наведених нижче пропозицій або вигадайте свій варіант.

## ІМ'Я

- ♦ ІМ'Я: Альберт, Астрід, Елін, Ісаак, Луї, Прасковія
- ♦ ПРІЗВИЩЕ: Брюгге, Грегориус, Таалтінен

## МОТИВАЦІЯ

- ♦ Дослідження невідомого
- ♦ Прагнення довести, що ваші критики помиляються
- ♦ Бажання прославитися

## ПОТРЯСІННЯ

- ♦ Ветте перетворив вас на щура
- ♦ Ви постарішали через магію морської дівки
- ♦ Ви бачили, як велет роздер вашого партнера

## СКЕЛЕТ У ШАФІ

- ♦ Наркозалежність
- ♦ Ви підробили або викрали документи для вашого дослідження
- ♦ На вас полював весен

## СТАВЛЕННЯ

Виберіть ставлення до кожного іншого ігрового персонажа або придумайте власні.

- ♦ Інструмент для досягнення моїх цілей
- ♦ Не можу зберігати спокій у його присутності
- ♦ Гарний друг

- ♦ **ГОЛОВНА ХАРАКТЕРИСТИКА:** логіка
- ♦ **ГОЛОВНЕ ВМІННЯ:** ерудиція
- ♦ **ТАЛАНТИ:** ерудит, книгогриз, світло знань
- ♦ **РЕСУРСИ:** 4–6
- ♦ **СПОРЯДЖЕННЯ:** колекція книжок або атлас, приладдя для письма, алкоголь або логарифмічна лінійка

# ВЕТТЕ

Сьогодні вранці я вийшов із дому преподобного Соландера в Питео з подарунком, запханим у сукку. Цого дав мені весен, заввишки з моє передпліччя – щуроподібна істота на двох ногах, яка зверталася до мене на ім'я, коли я намагався заснути. Істота благала перенести бочку з водою, яку поставили в коридорі за кухнею. Я виконав її прохання, і подавив, що дочка перекривала отвір у підлозі. Звідти вискочила крихітна фігурка, усміхнулася до мене жаб'ячим обличчям і гречно нахилила капелюха. Наступного ранку я знайшов на ковдрі подарунок – чудовий барабан троля, загорнутий у березове листя.

– Карл Лінней, 17 червня 1732 року

Жоден весен не живе до людей ближче, ніж ветте. З ними найлегше налагодити відносини. Вони живуть колоніями під стайнями, камінами або в підземних ходах. Господарі повинні попереджати їх перед тим, як виливати гарячу воду на землю або переміщувати будь-які будівлі. Ветте маленькі, як щури, одягнені в чорний або сірий одяг, зовні нагадують дрібних тварин, таких як жаби, миші або їжачки. Вони мають короткі імена, як-от Тос, Пос або Кнос. Добрих людей, які їм допомагають, ветте можуть винагородити золотим листям або магічними предметами. Але ветте також можуть поширювати хвороби й бути доволі мстивими, наприклад, можуть спалити чийсь ферму на знак помсти.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

МОГУТНІСТЬ 5    КОНТРОЛЬ ТІЛА 7    МАГІЯ 8  
МАНІПУЛЯЦІЯ 7    Жах 0

## МАГІЧНІ СИЛИ

- ◆ Чари
- ◆ Прокляття

## СТАНИ

- Приголомшений –1
- Сумний і благає –2
- Поранений і наляканий –1
- Зломлений — помирає, якщо йому завдали фізичних пошкоджень. Проклинає місце, де раніше жив, або особу, яка завдала йому найбільших пошкоджень.



### БІЙ

У бою зграю ветте вважають одним НІПом зі спільною ініціативою та діями.

АТАКА	ПОШК.	ДАЛЬНОСТЬ
Ніж	2	0
Маленькі тварини	1*	0-3
Бомба	†	1

\* Можна атакувати до чотирьох цілей однією дією. Тільки один раз за бойове зіткнення.

† Уражає всіх в одній зоні й підпалює невелику частину тіла (див. с. 70). Кожен додатковий успіх поширює полум'я на один крок. Ухиляння можна використати, щоб вистрибнути із зони ураження чи заховатися за заслоною.

### РИТУАЛ

Ветте мають усі ті самі слабкості, що й люди. Їх можна вбити зброєю, яка завдає пошкодження людині, або прогнати в будь-який спосіб.

### СЕКРЕТ

Деякі ветте перетворюються на маленьких тварин, коли їх убивають (або вони вдають, що їх убивають). Були випадки, коли люди брали собі домашніх улюбленців, які пізніше виявлялися ветте. Такі ветте користувалися своїм становищем, щоб допомогти іншим ветте викрадати речі з людського помешкання.



### ПРИКЛАДИ КОНФЛІКТІВ

- ❖ Священник і Дитина четверга, Галлдор Рьоннінг переїхав до пасторського будинку в Гокксунді. Він знайшов ветте, що жили під будинком і, вважаючи, що всі весени — творіння Диявола, викурив і прогнав їх. Ветте повернулися, щоб спалити будинок. Галлдор чекав їх із сокирою та вбив чотирьох до того, як їм вдалося втекти. Ветте викликали родичів і друзів з усіх частин південної Норвегії й розпочали наступ на жителів Гокксунду. Трьом людям вже перерізали горло уві сні.
- ❖ На Аландських островах, у місті Маріегамн, злий ветте Кярмекіелі зачарував мера і змусив перетворити острів у своє царство із жорстокими законами, системою інформаторів і повсюдною корупцією.
- ❖ Село Бьютбергет у центральній Швеції ось-ось буде знищено епідеміями, створеними ветте. Королева ветте Грігі намагається дізнатися, хто вбиває лісових тварин і залишає їхні трупи гнити.



# ЛІНДОРМ

*Нам знову довелося сплавлятися вниз річкою, але, на лихо, ми налетіли на острівця. Човен зламався. Мій товариш втратив човна, сокиру та шукку, а я – кілька опудал птахів, зокрема чаплі. Викрутивши одяз від води, ми пройшли мильо вздовж берега і зіткнулися з місцевим, який пригостив нас їжею. Цього звали Оскар. Цього обличчя було поплямоване хворобою, хоча він приписував це кислотному плювку ліндорма. Мабуть, хвороба затьмарила його розум. Коли ми пішли, я побачив, як щось величезне ковзає крізь ліс. Я запитав свого супутника, чим може бути це жахливе створіння, але він не бачив нічого, крім дерев і кущів.*  
 – Карл Лінней, 4 червня 1732 року

Ліндорм — стародавнє чудовисько з тілом рептилії й гострими, як бритва, кігтями, здатне плюватися їдкою кислотою. На шиї в нього росте біла грива. Він любить перебувати під старими дубами, чиє листя залишається зеленим протягом усього року, або живе під церквами чи в руїнах. Ліндорм зберігає скарби у своїй норі. Вкусивши власний хвіст, він здатний котитися на великій швидкості.

Живиться ліндорм худобою, людським м'ясом і трупами. Він часто обманює людей і зачакловує їх. Дехто каже, що є богобоязні ліндорми, що можуть наділяти людей даром магії, інші стверджують, що людина може набути магичних сил від поїдання м'яса такої істоти.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

МОГУТНІСТЬ 12    КОНТРОЛЬ ТІЛА 8    МАГІЯ 8  
 МАНІПУЛЯЦІЯ 7    Жах 2

## МАГІЧНІ СИЛИ

- ◆ Чари
- ◆ Прокляття
- ◆ Бере дві карти ініціативи й виконує два ходи за раунд
- ◆ **БРОНЯ:** захист 6
- ◆ Не зазнає пошкоджень від вогню
- ◆ Перекочуючись, рухається швидко
- ◆ Виліковує два стани, якщо дати йому спокій на два раунди

## СТАНИ

- Тривожний +1
- Розлючений
- Божевільний +1
- Приголомшений -2 (відступає і намагається вилікуватися)
- Панікує +1 (плює їдкою отрутою на всіх у межах дальності, повільна дія)
- Обережний -1
- Поранений -2 (торгується за життя, див. «Дари ліндорма»)
- Зломлений – кидається стрімголов на своїх ворогів і тікає. Повертається через 1к6 годин.

## БІЙ

АТАКА	ПОШК.	ДАЛЬНОСТЬ
Укус, пазурі	3	0
Їдка отрута	2/1*	0-2

\* Ціль зазнає 2 пошкодження в першому раунді й 1 пошкодження в наступному. Успіхи, витрачені на збільшення пошкоджень, застосовують лише до першого раунду. Броня не захищає від отрути.

## РИТУАЛ

Вогонь не завдає пошкоджень ліндорму, але його можна вбити, обманом змусивши проповзти крізь три різні вогні. Третій вогонь перетворює ліндорма в попіл.

### ДАРИ ЛІНДОРМА

Люди можуть отримати магичні сили, якщо з'їдять м'ясо ліндорма, одягнуть його скинуту шкіру або домовляться з ним. Персонаж отримує вміння **магія 7** і одну з наведених сил. Якщо він проваляє перевірку вміння, то набуває фізичного стану, а магія приваблює весенів, що причаїлися поблизу. Гравець може вибрати силу або кинути 1к6.

1. **зцілення.** Може лікувати інших людей. Кожен успіх лікує один стан.
2. **контакт із тваринами.** Може розмовляти з одним типом тварин. Додаткові успіхи дають змогу персонажу гравця: перекинутися на тварину, командувати тваринами або сформувати постійний контакт із цим типом тварин. Триває одну сцену.
3. **сила.** Кожен успіх підвищує силу персонажа на 1 і збільшує на 1 кількість фізичних станів, які він може витримати, не стаючи зломленим. Триває одну сцену.
4. **невидимість.** Персонаж стає невидимим. Додаткові успіхи або збільшують тривалість невидимості на одну сцену або роблять іншого персонажа також невидимим. Триває одну сцену.
5. **плювок отрутою.** Персонаж може використовувати вміння **дальнього бою**, щоб плюнути отрутою на ворогів у тій же зоні. Цілі зазнають 1 пошкодження, коли удар влучає, і ще 1 пошкодження в наступному раунді. Броня не захищає від отрути. Триває одну сцену. Додаткові успіхи збільшують початкові пошкодження від отрути на 1 (максимум 3).
6. **рептилія.** Персонаж перетворюється з людини на змію. Інші персонажі можуть чинити опір ефекту за допомогою **сили**. Триває одну сцену. Додаткові успіхи збільшують тривалість на одну сцену.

### СЕКРЕТ

Ліндорми розмножуються через відкладання яєць. Зробити це вони можуть лише в магичних або сповнених надприродної енергії місцях. Їхнє розмноження — це не сексуальний акт, а містичний. Цей процес можна перервати чи зупинити, якщо розкидати срібну стружку по землі або закопати щось срібне в землю в правильному місці.

### ПРИКЛАДИ КОНФЛІКТІВ

- ❖ Свинар Лілль-Лассе вкрав золото в ліндорма Свафніра в лісі Дальсланду й купив собі великий маєток у Гетеборзі, де зараз мешкає в розкоші. Тепер ліси Дальсланду стикаються з люттю ліндорма.
- ❖ Деспотичний граф Бендз уклав угоду з ліндормом. Він використовує істоту для утримання влади над селом Вільдб'єрг, де люди неодноразово повставали проти його жакливого правління.
- ❖ У Йоенсуу, на сході Фінляндії, дві бідні сестри отримали від ліндорма Ігґрада дар зцілення. Церква ув'язнила сестер і засудила до смерті за ересь, що змусило Ігґрада у відповідь зжерти священника. Сестри намагаються знайти когось, хто б їх врятував, надсилаючи сновидіння людям із Зором.

