

Годи

○ **Мастер Блота:** когда ты созываешь людей на обряд жертвоприношения, примени опыт. При успехе они приходят. При результате 10 и больше они приводят с собой жертвенных животных общей стоимостью в пригоршню серебра, при результате 7–9 они жертвуют только малую толику серебра. Персонажи игроков решают сами за себя, но не явиться на церемонию опасно для их чести.

○ **Кольцо клятв:** когда под твоим браслетом на запястье произносят клятву, обе стороны завязывают узлы друг с другом.

○ **Обряд:** ты можешь объявить своё или чужое имущество жертвенным. Ценность жертвы измеряется уровнем достатка в серебре. Проводя ритуал, за каждый уровень достатка выбери один пункт:

- завязать узлы с богами;
- дать богам узлы с тобой;
- заставить имущество исчезнуть и наполнить твой сундук соответствующим количеством серебра.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь узлы с ними в начале встречи.

- этот в долгу передо мной;
- этот отмечен богами;
- этот отдалился от меня;
- этому я не могу доверять;
- я хочу, чтобы этот человек стал членом моей семьи;
- у меня есть на него планы;
- это мой надёжный союзник.

Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один из вариантов и вычеркни его из списка:

- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из своего типажа;
- выбери новый ход из другого мужского типажа.

Мужские ходы

Когда ты обдумываешь непростую ситуацию, примени опыт. При результате 10 и больше, задай МЦ два вопроса, при результате 7–9 — один.

- Как получить от ситуации наибольшую выгоду?
- Как я могу выйти из неё, не уронив своей чести?
- Какова самая безопасная позиция?
- Какие опасности подстерегают меня на пути?

Следуя одному из ответов МЦ, ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков.

Когда ты принимаешь вызов на состязание в силе, отдай дань молодости. При результате 10 и больше ты быстрее или сильнее, чем все остальные, когда это важно, и одерживаешь победу в состязании. При результате 7–9 выбери два пункта из списка:

- ты не рискуешь, делая это;
- твои действия вызывают уважение и восхищение;
- ты побеждаешь в состязании.

Когда ты бросаешь оскорбление другому мужчине, скажи, чего ему недостаёт, и действуй по обычаю.

При результате 10+ он выбирает один из вариантов:

- он сносит оскорбление, подтверждая его истинность в глазах окружающих;
- он стремится доказать обратное.

При результате 7–9 он выбирает один пункт из этого списка:

- атакует тебя прямо здесь и сейчас;
- вызывает тебя на поединок позже;
- требует извинений (отказ от которых является новым оскорблением).

При провале ты выставляешь себя дураком, или он оборачивает оскорбление против тебя же, по его выбору.

Когда твоя честь поставлена под сомнение, действуй по обычаю. При результате 10 и больше ты в праве просто сказать: «Это ложь!» — и окружающие тебе поверят, при результате 7–9 одного твоего слова недостаточно, но ты можешь доказать его истинность. При провале ты опозорен, и к тебе относятся соответственно.



Годи: создание

Ты — один из годар, лидер сообщества, тот, к кому люди обращаются, когда им нужен совет. Но твой титул не наследный, его можно продать или отнять у тебя, и люди всегда могут заняться своими делами, игнорируя твою власть. Изначально годи были жрецами в храмах, духовными лидерами первых поселенцев. Плата, которую ты взимаешь за свои труды, приносит тебе достаток, а справедливость твоих решений — уважение.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать годи, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный.

Борода: окладистая, белая, длинная, безумная, ухоженная.

Лицо: мрачное, суровое, женоподобное, загорелое, торжественное или благостное.

Тело: сильное, старое, коренастое, ширококостное, одеревеневшее или мягкое.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик:

- **опыт:** +0, **юность:** +1, **обычай:** +0, **судьба:** -1;
- **опыт:** -1, **юность:** +1, **обычай:** +0, **судьба:** +0.

Снаряжение

Дорогая удобная одежда, тёплые меха, ритуальный браслет на запястье, пригоршня серебра в потайном кармане.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

Ходы

Ты получаешь общие ходы, мужские и в дополнение этот:

⊗ **Святылище:** ты владеешь священным местом. Возможно, это всего лишь роца или поле с шестом для поклонения, или, может быть, небольшое здание. Оно дарует тебе звание годи, священника и судьи. Ты можешь передать своё звание потомкам или дорого продать его. Когда ты находишься в своём храме, ты получаешь +1 к результатам всех бросков кубиков, когда действуешь против любого, кто вмешивается в твои дела, враждебно настроен и чьё присутствие для тебя нежелательно.

Затем выбери ещё один:

○ **Старейшина:** когда человек приходит к тебе за советом и ты даёшь ему ответ, ты завязываешь узы с ним, и он получает +1 к результату следующего броска кубиков, когда он последует твоему совету.

○ **Запретная магия:** выбирая этот ход, ты получаешь доступ к любому женскому ходу, общему или присущему типу. Если ход требует действовать по обычаю, вместо этого испытай судьбу.

○ **Херсир:** ты можешь послать гонца к людям, избравшим тебя, веля им вооружаться и готовиться к войне. **Примени опыт.** При результате 10 и больше они охотно откликаются, при результате 7–9 у них есть сомнения и требования, и они хотят вначале собрать совет. При провале твой главенство оказывается под вопросом и ты не получаешь поддержки.

○ **Совет хранителя закона:** когда тебя просят разрешить спор, примени опыт. При результате 10 и больше твоё слово считают законом, при результате 7–9 люди начинают требовать уступок, компромиссов и поправок. Запиши своё решение, чтобы использовать его как прецедент в будущих делах.