

## Взросление

Ты меняешь типаж персонажа.

- Ты теряешь все детские ходы.
- Ты получаешь все ходы нового типажа, а также набор мужских или женских.
- Всё остальное, включая снаряжение, характеристики и отношения, остаётся без изменений.

## Отношения

Выбери четыре типа отношений из списка и назови персонажей. Ты получаешь **узы** с каждым из них в начале встречи.

- это мой отец;
- это моя мать;
- этот человек — самый страшный;
- это мой любимый братишка (сестрёнка);
- когда я вырасту, я хочу быть похожим на него (на неё);
- с ним здорово играть;
- это просто дурачок.

## Развитие

Когда твой персонаж развивается, выбери один пункт из списка и вычеркни его.

- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери ход своего типажа;
- выбери новый типаж и повзрослей.

ЗАМЕТКИ

## Имена

Здесь ты найдёшь список имён, из которого ты можешь черпать вдохновение, называя своих персонажей. Или же возьми имя из книги или фильма.

### Женские имена

Асгейр, Асгерд, Аслауг, Асни, Бера, Вальгерд, Вермунд, Вигдис, Гейрлауг, Гейрни, Гида, Гримхильд, Гроа, Гудрид, Гудрун, Гуннхильд, Гьяфлауг, Далла, Ингвильд, Ингиборг, Ингрид, Ингунн, Исгерд, Йорунн, Йофрид, Кадлин, Люфа, Моейд, Мьолль, Нерейд, Олоф, Оск, Рагнхильд, Раннвейг, Саеунн, Сигрид, Сольвейг, Тора, Торарна, Тордис, Торлауг, Торунн, Турид, Унн, Фрейдис, Халльбера, Халльдис, Халльфрид, Хельга, Хердис, Хильдрид, Храфнхильд, Хродни.

### Мужские имена

Аки, Ари, Аринборн, Атли, Бард, Болли, Бринйольф, Бьяльфи, Бьярни, Бьёрн, Вали, Вандрад, Вебьёрн, Гейр, Геллир, Грим, Иллуги, Ингвар, Ингольф, Йорунд, Кетиль, Колл, Ламби, Льот, Ньял, Оддлейф, Олав, Олвир, Орм, Оттар, Реф, Сигурд, Скаллаgrim, Скегги, Скули, Скум, Снорри, Сольви, Стейн, Стейнар, Стуф, Сурт, Торир, Торкел, Торольф, Ульф, Финн, Фроди, Халльборн, Хальфдан, Харек, Хегг, Хельги, Храфн, Хёгни, Эгил, Эйвинд, Эйнар.

### Прозвища

Безбожник, Безбородый, Безжалостный, Белоногий, Белый, Берсерк, Бледный, Быстроногий, Великан, Ворон, Высокий, Горбатый, Гром, Зловонный, Злоязыкий, Змеиный язык, Косматый, Косоглазый, Красный плащ, Кровавый топор, Лукавый, Лучник, Мудрый, Надменный, Низкорослый, Ночной волк, Плосконосый, Полутроль, Прекрасноволосый, Рубака, Рябой, Сведущий, Серый плащ, Сонный, Справедливый, Темнокожий, Тощий, Узколицый, Умный, Хвастун, Хромой, Чёрный, Широкоплечий.

### Патронимы и матронимы

Если ты добавляешь -доттир или -ссон в конце имени, это означает «дочь» или «сын» соответственно. Например, Эйнарссон и Саеунндоттир — это сын Эйнара и дочь Саеунн. Эти имена примерно соответствуют нашим фамилиям.

# Дитя



## Дитя: создание

*Ты новая душа на новой земле, воплощённое будущее. Возьмёшь ли ты на себя одну из ролей своих предков, будешь ли делать то, чего от тебя ждут, или выкуешь судьбу по собственной мерке? Все возлагают на тебя надежды и лелеют честолюбивые планы на твой счёт, но ты пока что всего лишь ребёнок.*

— Саги об исландцах

Чтобы взять на себя роль *дитя*, выбери имя из списка, а затем обдумай внешний вид персонажа, его характеристики, снаряжение, ходы и отношения.

### Внешность

Выбери один из предложенных вариантов или придумай свой собственный.

**Волосы:** лохматые, кудрявые, огненно-рыжие, непокорные, цвета воронова крыла или мягкие;

**Лицо:** смышлёное, круглое, веснушчатое, туповатое, смуглое или нежное;

**Тело:** высокое, хрупкое, пухлое, слабое, оголодавшее или самое обычное.

### 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

Тёплая шерстяная одежда и два предмета на выбор: меховое одеяло, деревянный меч, соломенная кукла.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ

## Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, но не имеешь доступа к мужским или женским. Ещё ты получаешь два хода из тех, что описаны ниже.

○ **Игра:** когда ты *играешь с другими детьми, действуй по обычаю*. При результате 10 и больше ты становишься лидером шайки и можешь 3 раза объявить игру, при результате 7–9 дети принимают тебя, и ты можешь объявить игру один раз. Ты можешь заставить других детей сделать то, что ты от них хочешь, при условии, что это считается игрой. Если дети — это персонажи других игроков, они не обязаны подчиняться тебе, но они вяжут *узы* с тобой, если всё-таки примут твоё верховенство.

○ **Жестокий мир:** когда ты *выполняешь взрослую работу*, выбери ход другого типажа и *прими опыт*. При результате 10 и более считается, что твой результат 7–9. Если твой результат 7–9, ты можешь попробовать получить то же самое, но при этом *рискуешь*.

○ **Маленький и тихий:** когда ты *тайно делаешь что-то, отдай дань молодости*. При результате 10 и более никто не замечает тебя, при результате 7–9 тебе всё удаётся, но что-то не связанное с этим идёт не так.

○ **Сила рока:** в начале встречи *испытай судьбу*. При результате 10 и более получаешь +1, когда ты *рискуешь*, и *рисковать* с этим преимуществом ты можешь трижды; при результате 7–9 — получаешь +1, когда ты *рискуешь*, но *рисковать* с этим преимуществом ты можешь лишь единожды.

○ **Ягнёночек:** когда ты *показываешь взрослому, что ты уязвим* и зависишь от него, ты *завязываешь узлы* с ним.

Когда ты в следующий раз будешь выбирать ход, можешь выбрать также этот:

○ **Растёт не по дням:** ты получаешь +1 к любой характеристике до максимума +3.