



Ходы отношений и развития

Когда ты **помогаешь или мешаешь кому-то**, ты можешь пожертвовать **узами** с этим человеком, чтобы он получил -1 или $+1$ к результату следующего броска кубиков за каждые разорванные таким образом **уз**.

Когда ты **меняешь своё отношение**, ты можешь либо записать новое имя вместо старого (например, «я не доверяю Олафу» вместо «я не доверяю Грете»), либо поменять природу отношения (к примеру, «Олаф — мой верный союзник» вместо «я не доверяю Олафу»). Ты вправе как построить эти новые отношения на основе тех, которые приведены в буклете, так и придумать свои.

Когда твой ход **имеет целью персонажа, с которым твой герой состоит в отношениях**, отметь эти отношения. Когда пометишь суммарно четыре разных типа отношений (неважно — с одним персонажем или с разными), сотри эти пометки и выбери один вариант развития из своего буклета.

Когда твой **персонаж переживает зиму в Исландии**, ты можешь добавить к списку развития из его буклета один из вариантов ниже:

- выстроить отношение;
- изменить роль персонажа;
- создать нового персонажа;
- вывести своего персонажа из игры.

Когда ты **выстраиваешь отношение**, просто выбери что-то одно из своего буклета или придумай сам. Это может быть новый персонаж или тот, с кем у тебя уже есть отношения. Помни, что в начале встречи ты завязываешь **уз** со всеми, с кем у тебя есть отношения.

Когда ты **меняешь роль своего персонажа**, выбери другой буклет героя того же пола. Твой персонаж сохраняет свою внешность, имя, снаряжение и ходы и получает стартовые ходы из нового буклета вместе со сменой положения в обществе. Этот переход может произойти «за сценой», между игровыми встречами, или постепенно во время игры. В любом случае, опиши, как это произошло.

Когда ты **создаёшь нового персонажа**, просто возьми новый, никем до этого не выбранный буклет, и придумай героя — так же, как ты делал это перед первой встречей.

Когда ты **выводишь персонажа из игры**, он покидает Исландию или умирает от старости.

Серебро и достаток

1. Толики серебра хватает на:

отрез шерсти, из которого можно сшить полный комплект одежды; шкуры для пошива одного предмета одежды; небольшой хороший инструмент из металла; еду для семейства на месяц; налог на то, чтобы причалить в порту.

2. Нескольких толик хватает на:

готовый предмет одежды (например, плащ), небольшое животное (например, поросёнок), кусок железной руды, качественное копьё или топор, одно задание для наёмного мастера.

3. Пригоршни серебра хватает на:

унцию золота; оплату работника на протяжении сезона; небольшой штраф; обученного сокола или собаку; небольшой пир; виру за малое оскорбление; не особо выдающегося слугу; выкуп за невесту, который придаёт браку юридическую силу.

4. Нескольких пригоршней хватает на:

большой металлический инструмент, оружие, часть снаряжения (например, котёл, шлем или кольчужную рубашку), хорошего слугу.

5. Кошелек серебра хватает на:

здоровую корову или лошадь, свиноматку с парой десятков поросят, небольшое стадо овец или коз, виру за небольшое нарушение закона или серьёзное оскорбление.

6. Нескольких кошельков хватает на:

превосходного слугу, виру за лживые показания на суде, обычный меч, клочок земли, золотое кольцо.

7. Сундука серебра хватает на:

восемь коров, виру за убийство свободного человека.

8. Нескольких сундуков с серебром хватает на:

виру за убийство важного человека (например, годи, епископа, заморского принца или дворянина), легендарный меч или по-настоящему драгоценную вещь.

Общий буклет

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, Примхильд, 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, Бриньольф, 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, Скеggi, 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, 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.

Женские ходы (для женских персонажей)

Когда ты **соблазняешь мужчину, отдай дань молодости**. При результате 10 у него перед тобой три обязательства, при 7–9 — лишь одно. В любой момент ты можешь востребовать обязательство, чтобы соблазненный мужчина получил –1 к результату любого следующего броска кубиков. Он может самостоятельно исполнить эти обязательства следующим образом:

- честно ответить на твой вопрос;
- осыпать тебя дорогими подарками;
- сделать что-то ради тебя и в твою пользу.

Когда ты **возлежишь с мужчиной, чтобы зачать ребёнка**, ты вяжешь **узы** с ним. **Действуй по обычаю**. При успехе ты беременна. При результате 7–9 дополнительно выбери один пункт:

- это последний ребёнок, которого ты выносишь;
- ты тяжело перенесёшь беременность. Считай это получением **тяжкого урона**;
- ребёнок родится странным, болезненным или отмеченным духами.

Когда ты **возвышаешь голос и ведёшь мудрые речи, примени опыт**. При результате 10 и больше ты можешь дать три совета, при результате 7–9 — лишь один. Дай совет, как лучше всего поступить, или предостереги присутствующих от чего-либо. Они получают +1 к результату следующего броска кубиков, полностью следуя твоему совету, или –1, делая любую из вещей, от которых ты предостерегала.

Когда ты **побуждаешь мужчину действовать, отдай дань молодости**. При результате 10+ у него не остаётся выбора, при результате 7–9 он сделает это, если ты пообещаешь ему награду. Предоставь другому персонажу самому решать, но при результате 7–9 ты можешь предложить ему один пункт из списка, при результате 10 и больше — оба:

- он обретёт **узы** с тобой, если сделает это;
- его честь будет поставлена под сомнение, если он откажется.

Общие ходы (эти ходы доступны всем персонажам)

Когда ты **рисуешь, испытай судьбу**. При результате 10 и более ты справляешься. При результате 7–9 тебе всё удаётся, но Норны завязывают **узы** с тобой, и МЦ может использовать это в интересах богов в любой момент. При провале происходит несчастье.

Когда тебе нанесён **тяжёлый урон, отдай дань молодости**. При результате 10 и более выбери два пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- всё заживает само по себе (иначе тебе понадобится помощь);
- воздействие не оставляет следа (иначе останется шрам);
- у тебя появляется цель (ты завязываешь двое **уз** с тем, кого считаешь виновным).

При провале урон, нанесённый тебе, фатален и не может быть излечен. МЦ скажет тебе, когда и как погибнет твой персонаж.

Когда у тебя **остаётся шрам**, выбери один пункт из списка:

- Изувеченный: –1 к юности.
- Смятенный: –1 к опыту.
- Изменившийся: –1 к обычаю.
- Обречённый: –1 к судьбе.

Можешь выбирать один и тот же вариант несколько раз, пока твоя характеристика не опустится до минимума в –1.

Когда ты приносишь кому-то **дар**, ты завязываешь **узы** с ним.

Когда ты **заглядываешь в чьё-то сердце**, разорви **узы** с ним и задай один вопрос его игроку за каждые разорванные узы:

- твой персонаж говорит правду?
- что бы он хотел, чтобы я сделал?
- как твой персонаж намерен поступить?
- что чувствует твой персонаж по этому поводу?
- как я могу склонить твоего персонажа к тому, чтобы...?

Мужские ходы (для мужских персонажей)

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.