

○ **Вёльва:** когда ты бросаешь исписанные рунами кости, чтобы прочесть в них будущее, испытай судьбу. При результате 10 и больше задай МЦ один вопрос из списка ниже и ответ на остальные сама, при результате 7–9 задай МЦ два вопроса, но всё остальное скрыто. При провале знаки предрекают страшные несчастья.

- Кого я вижу?
- Что с ним происходит?
- Что случится с ними в будущем?

Отношения

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

- я предвидела его будущее (и каким оно было?);
- этот навредил мне;
- с этим я делю секрет;
- я делила с ним постель;
- этот боится меня;
- у меня к нему слабость;
- я связана с ним судьбой.

Развитие

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

- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход своего типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа;
- выбери новый ход другого женского типажа.

НОВЫЕ ХОДЫ И ЗАМЕТКИ

Женские ходы

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.

Сейдкона



Сейдкона: создание

Волшебница, колдунья, провидица... Умения и власть, которые люди тебе приписывают, одновременно необходимы обществу, но внушают ему трепет. Ты можешь предсказывать будущее, вправлять кости и влиять на исход сражений и споров. Как распорядиться этим могуществом, решать тебе.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать *сейдкону*, 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.

Волосы: жирные, свисающие прядями, непокорные, цвета воронова крыла, белые или коротко обрезанные.

Лицо: бледное, прекрасное, пустое, изуродованное, злобное, взволнованное.

Тело: сгорбленное, чувственное, гибкое, костлявое, миниатюрное, крепко сбитое.

Характеристики

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

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

Снаряжение

Изданные лохмотья или дорогая накидка, тёплый плащ, веретено (ручная прялка), овечьи бабки с вырезанными на них рунами, мешочек с травами, толика серебра.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, женские ходы, а также два из этих:

○ **Дочь судьбы:** когда ты **хочешь что-то получить, испытай судьбу**. При результате 10 и больше ты найдёшь это или оно само придёт к тебе, при результате 7–9 оно тоже попадёт тебе в руки, но с некоторыми последствиями.

○ **Яды и проклятья:** когда люди пытаются навредить тебе любым образом, **испытай судьбу**. При результате 10 и больше ты получаешь оба пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- они **рискуют**, совершая этот поступок;
- когда им в следующий раз будет нанесён **тяжкий урон**, они не смогут выбрать вариант излечиться самим с течением времени.

○ **Повитуха:** когда ты **разрываешь узы, помогая женщине**, это даёт ей +2 к результату следующего броска кубиков (вместо обычного +1).

○ **Пряха мира:** когда ты **видишь сцену насилия, испытай судьбу**. При результате 10 и больше выбери три пункта из списка, при результате 7–9 — два:

- они опустят оружие;
- никому больше не будет причинено вреда;
- тебе не причинят вред;
- они не спросят возмещения ущерба.

○ **Тайное лекарство:** когда ты **лечишь того, кому был нанесён тяжкий урон, примени опыт**. Результат нанесения **тяжкого урона** будет заменён результатом твоего броска кубиков, и выбор за раненого делаешь ты сама.

○ **Пряха чар:** когда **некто просит тебя помочь ему колдовством и ты соглашаешься**, ты завязываешь с ним **тройные узы**. Ты можешь разорвать эти **узы**, чтобы помочь или помешать его действиям даже на расстоянии.