

Хускарл

○ **Наперсник:** сообщая кому-то, что ты думаешь, даже если тебя об этом не просили, **примени опыт**. При результате 10 и больше твои слушатели выбирают два пункта из списка, при результате 7–9 — один:

- они разрывают одни **узлы** с тобой;
- ты получаешь **узлы** с ними;
- они делают то, что ты хочешь.

При провале тебя заставляют замолкнуть.

○ **Безжалостный:** когда наносишь кому-то **тяжелый урон**, он выбирает на один спасительный вариант меньше, чем обычно.

Отношения

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

- я ему служу;
- он даёт мне крышу над головой;
- я сражался на его стороне;
- он оскорбил меня;
- я бы не доверил ему оружие;
- я ищу его расположения;
- я хочу получить то, что ему принадлежит.

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 своего типажа;
- выбери новый ход другого мужского типажа.

НОВЫЕ ХОДЫ

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 не достаёт, 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 выступаешь 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.



Хускарл: создание

Ты свободный человек, но у тебя нет земли. Ты зарабатываешь себе на жизнь как наёмный работник, обычно становясь правой рукой своего хозяина и охраняя его семью.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать *хускарла*, 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: заплетённая, спутанная, грязная, обгоревшая, седеющая или топорщится.

Лицо: жестокое, хитрое, тупое, гордое, весёлое или иссечённое шрамами.

Тело: грузное, жилистое, закалённое, проворное, массивное или стройное.

Характеристики

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

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

Снаряжение

Одежда из шерсти и звериных шкур, рог для питья, кольчужная рубашка и один комплект оружия:

- лук, копьё и сакс;
- датский топорик и метательный топор;
- меч и щит.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, мужские ходы и два из этих:

○ **Воинственный:** когда ты вступаешь в бой по принуждению или по собственному желанию, ты завываешь *узы* с кем-то из присутствующих в сцене, если вы оба выживете.

○ **Берсерк:** когда ты бросаешься на врагов, забыв о собственной безопасности, крича и завывая, отдай дань молодости. При результате 10 и больше они бегут, поджав хвост, или ты наносишь им тяжкий урон. При результате 7–9 результат тот же самый, но только если ты решишь продолжить и тебе тоже нанесут тяжкий урон.

○ **Похвальба:** когда ты превозносишь кого-то из присутствующих (включая себя), примени *опыт*. При успехе этот человек получает +1 к результату следующего броска кубиков, если делает то, что ты описал, будь то правда или ложь. При результате 7–9 он так же получает +1, но *рискует*.

○ **Викинг:** ты владеешь небольшим кораблём, подходящим для набегов, и у тебя есть несколько человек, готовых плавать с тобой и следовать за тобой в битве. И то, и другое не обойдётся тебе даром: тебе либо нужно содержать их самому, платя толику серебра за сезон, либо кто-то другой платит за них в обмен на твои услуги.

Когда ты летом отправляешься в набег, примени *опыт*. При успехе твой корабль в порядке, твоя команда получила жалованье и осталась довольна, а ты присваиваешь себе добро стоимостью в пригоршню серебра. При результате 10 и больше ты получаешь оба пункта из списка, при результате 7–9 — выбери один:

- ценность твоей добычи увеличивается на пригоршню серебра;
- ты возвращаешься до зимы и не *рискуешь* по пути.