

Бонд

чтобы получить еду, либо труд одного человека, чтобы получить отрез ткани, при условии что в хозяйстве есть женщины. Зимой брось кубики и добавь к результату количество запасённых стогов сена. Это число голов твоего скота на следующий сезон.

⊗ **Мужская работа:** в начале встречи **действуй по обычаю**. При результате 10 и больше ты поработал за троих (это считается как труд трёх человек), при результате 7–9 выбери один пункт из списка:

- ты сделал ровно столько, сколько делает обычно один человек; это считается как труд одного человека.
- ты поработал за троих, но это каторжный труд, который считается принятием **вызова на состязание в силе**.

При провале часть твоего хозяйства истощается, распадается от старости, разрушается или по какой-то иной причине становится непригодной, пока ты не займёшься решением этой проблемы.

Позже ты можешь выбрать также один из этих ходов:

○ **Расширение:** если ты хочешь расширить своё хозяйство, добавив к нему земли, возвести новую постройку или прикупить скота, скажи об этом МЦ. МЦ одобрит твоё решение, но скажет, что это будет стоить двух вещей на выбор: времени, серебра, работы людей, выгодных сделок или чего-то ещё хуже.

○ **Кузнец:** рядом с твоим домом есть кузница и всё необходимое для кузнечного дела. Когда ты **работаешь там, примени опыт**. При успехе ты изготавливаешь оружие или инструмент. При результате 10 и больше он стоит тебе один мешок руды и требуется труд одного человека, при результате 7–9 выбери одно из списка ниже:

- он стоит на один мешок руды больше;
- требуется труд двух человек;
- это лишь бледное подобие того, что ты хотел сотворить.

○ **Пашня:** ты превращаешь одно из своих полей в пашню. Когда ты **пашешь и сеешь в конце зимы**, используй труд людей. Собирая урожай осенью, брось кубики, добавив к результату количество человек, которые потру-

дились на этой пашне. При результате 10 и больше ты получаешь 3 корзины еды, при результате 7–9 — одну.

○ **Рабовладелец:** у тебя есть несколько рабов (возможно, их зовут Кевин, Вейлин и Шейла). В начале встречи брось кубики, добавив к результату корзины еды, которые ты на них тратишь. При результате 10 и больше ты получаешь труд трёх человек, при результате 7–9 — труд одного человека. При провале МЦ сообщает тебе, что твои рабы больны, истощены, умирают от голода или хотят устроить мятеж, а то и несколько вариантов сразу.

Отношения

Выбери четыре типа отношений и назови имена персонажей игроков или МЦ. Ты завязываешь узы с каждым из них в начале встречи:

- это моя жена;
- это мой ребёнок;
- это мой сосед;
- это мой старый друг;
- этот не приносит ничего, кроме неудач;
- это мой родитель;
- я хочу заполучить то, что у него (у неё) есть.

Развитие

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

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



НОВЫЕ ХОДЫ И ЗАМЕТКИ

Бонд: создание

В Исландии много земли, и вся она ничья. Освоение этой земли — вот чем занят здесь народ. Твоя жизнь как свободного человека вращается вокруг этого. Мужичи, которые здесь не для того, чтобы обустроиться, — чужаки, исключения. Вот что значит быть мужчиной в Исландии.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать бонда, 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.

Борода: неряшливая, невыразительная, ухоженная, длинная, кустистая или седеющая;

Лицо: усталое, испещрённое шрамами, доброе, насторожённое, глуповатое или жизнерадостное;

Тело: царственное, стройное, упитанное, крепко сбитое, обрюзгшее или коренастое.

Характеристики

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

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

Снаряжение

Тёплая шерстяная одежда и подбитый мехом плащ. Сакс или топорик. Пригоршня серебра. Старое оружие.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И РЕСУРСЫ

Ходы

Ты получаешь общие ходы и все мужские. Ты также получаешь эти три хода:

⊗ **Хозяйство:** у тебя есть длинный дом и клочок земли, где ты живёшь и куда вкладываешь силы. Выбери, что есть на твоей земле (два пункта из списка):

- **Поля:** когда ты заготавливаешь сено весной, используй труд одного человека, чтобы собрать один сноп сена.
- **Болото:** когда ты летом отправляешься на болото за торфом или железной рудой, используй труд одного человека, чтобы получить одну поленницу дров или мешок руды.
- **Вода:** когда ты весной отправляешься на рыбалку, используй труд одного человека, чтобы получить одну корзину еды.
- **Побережье:** когда ты летом прочёсываешь берега в поисках птиц, тюленей или топляка, используй труд одного человека, чтобы получить поленницу дров и одну корзину еды.
- **Лесные дебри:** когда ты отправляешься рубить деревья и сучья, используй труд одного человека, чтобы получить одну поленницу дров.

Один отрез ткани, одна корзина еды, один стог сена, труд одного человека, один мешок руды или одна поленница дров стоят по несколько толик серебра каждая, по этой цене их можно покупать или продавать.

Когда ты ведёшь хозяйство, потрать одну корзину еды и одну поленницу дров на то, чтобы:

- твои домочадцы провели целый сезон в тепле и сытости;
- развлечь гостей;
- задать пир.

⊗ **Скотоводство:** в начале игры брось кубики и вычти 1 из результата. Столько у тебя голов скота. В любой момент от весны до осени, когда ты доишь, стрижёшь или режешь своих животных, потрать голову скота,