

○ **Глаз ворона:** когда у тебя есть время, чтобы понаблюдать за кем-то, оставаясь незамеченным, **испытай судьбу**. При результате 10 и более ты получишь трое уз с объектом наблюдения, при 7–9 — одни.

Отношения

Когда другие вяжут узы в начале встречи, скажи им, что их персонажи не могут вступить с тобой в отношения или завязать узы таким образом. Во время первой встречи, когда ты делаешь ход, нацеленный на другого персонажа, установи отношения с ним и немедленно отметь это, до тех пор, пока не наберётся четыре типа отношений.

Развитие

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

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

НОВЫЕ ХОДЫ И ЗАМЕТКИ

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 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.

Скиталец



Скиталец: создание

Ты не из этих краёв. Хотя традиция гостеприимства обязывает других предоставлять тебе кров, совершенно не обязательно, что чужеземцу станут доверять. Как бы то ни было, ты здесь с какой-то целью, ты должен сделать что-то, что держишь в секрете. Исполнишь ли ты свою миссию, и как она изменит жизни местных?

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать скитальца, 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: короткая, курчавая, рыжая, всклокоченная, жиденькая или неопрятная.

Лицо: скрытое в тени, молодое, напряжённое, каменное, худое или смуглое.

Тело: поджарое, мускулистое, худое, истощённое, измождённое или израненное.

Характеристики

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

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

Снаряжение

Дорожная одежда, изорванный плащ, посох странника, пустой кошель, спрятанный нож.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы, мужские и в дополнение этот:

⊗ **Тайна:** у тебя есть тайна, которая и привела тебя сюда. Если ты раскрываешь свои намерения в подходящий момент, ты получаешь +1 к результатам всех бросков кубиков до тех пор, пока ситуация не разрешится.

Вдобавок выбери ещё один:

○ **Коварство:** когда ты раскрываешь то, что планировал всё это время, примени опыт. При результате 10 и более — о да! — всё получается и проходит точно по плану, при результате 7–9 ты добиваешься успеха, но возникает какая-то помеха, заминка или непредвиденные последствия. При провале всё идёт наперекосяк.

○ **Маскировка:** когда ты прикидываешься тем, кем не являешься, примени опыт. При результате 10 и более тебе удаются оба пункта из списка, при результате 7–9 окружающие выбирают одно из двух:

- они относятся к тебе как к тому, за кого ты себя выдаёшь;
- маскировка не даёт им понять, что ты — это ты.

○ **Странник:** увеличь свою судьбу на 1 до максимума +3.

○ **Гость:** когда кто-то принимает тебя под своей крышей, **испытай судьбу**. При результате 10+ хозяева относятся к тебе с подобающим уважением, при 7–9 ты получишь всё, что традиция обязывает тебе дать, но долго терпеть тебя никто не станет. Если хозяева — персонажи других игроков, им выбирать, как поступить, но их честь будет поставлена под сомнение, если они укажут тебе на дверь.

○ **Слуга Одина:** когда ты смотришь за границы зримого мира в поисках ответа на свой вопрос, **испытай судьбу**. При успехе ты нащупываешь намёк на ответ. При 7–9 Один даёт подсказку, но получает **узы** с тобой.