

## Воительница

### Отношения

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

- мы одной крови;
- я спасла ему жизнь;
- я с презрением отвергла его;
- я люблю его;
- я не смогу его предать;
- я его остерегаюсь;
- ему нужна моя помощь.

### 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 уззы 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 уззы с тобой, если сделает это;
- его честь будет поставлена под сомнение, если он откажется.





## Воительница: создание

Ты женщина, которая взялась за оружие, возможно, от того, что в твоём доме не доставало мужчин, а может, просто потому, что тебе так хотелось. Ты берёшь на себя мужскую роль, защищая свою род или тех, кому ты служишь. Хотя твой образ жизни и не порицается обществом, тебе придётся иметь дело с предубеждением и противоречивыми ожиданиями множества людей, уверенных в том, что им лучше знать.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать воительницу, 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:** короткие, прекрасные, заплетённые, непокорные, тусклые или растрёпанные.

**Лицо:** ясное, широкое, мужественное, честное, яростное или сердитое.

**Тело:** жилистое, высокое, стройное, сильное, статное 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, плащ или звериная шкура, щит, копьё или меч, несколько толик серебра.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ

## Ходы

Ты получаешь общие ходы, женские и ещё два на выбор:

○ **Храбрость:** рискуя, ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков.

○ **Свет Фрейи:** когда ты открываешь, что ты женщина, противникам, которые этого не подозревали, отдай дань молодости. При результате 10 и больше они ошеломлены и стоят столбом. При результате 7–9 они могут выбрать одно из двух:

- бежать в укрытие;
- предложить перемирие.

○ **Полнота жизни:** увеличь свою юность на 1 до максимума +3.

○ **Возвращающая мертвецов:** когда ты идёшь между телами убитых после битвы, испытай судьбу. При успехе выбери того, кто кажется мёртвым, и выяснится, что он жив. При результате 7–9, хотя он жив, он навсегда обезображен, искалечен или никогда больше не сможет сражаться.

○ **Мятежная:** когда ты делаешь то, что нарушает установленный порядок, отдай дань молодости. При результате 10 и больше ты делаешь это, и порядок никогда уже не будет прежним. При результате 7–9 ты делаешь это, но запрет сохраняется. При провале тебя ставят на место, возможно, с дальнейшими неприятными последствиями.

○ **Мужские замашки:** ты можешь выбрать ход мужского типажа. Если он требует действовать по обычаю, вместо этого испытай судьбу.

○ **Чистое сердце:** когда ты принимаешь на себя удар, предназначенный другому, отдай дань молодости. При результате 10 и больше никто из вас не получает урона. При результате 7–9 тяжкий урон причиняют тебе, а не ему. При провале вам обоим нанесён тяжкий урон.