

Хозяйка очага

○ **Семья на первом месте:** когда ты ставишь благо члена семьи выше своего собственного, ты завязываешь узлы с ним.

○ **Любезности:** когда ты приветлива и дружелюбна с кем-то, ты завязываешь узлы с ним.

○ **Умелые руки:** когда ты делаешь или готовишь что-то особенное, примени опыт. При успехе получается красивая, приятная или функциональная вещь — зависит от того, что ты задумывала. В дополнение при результате 10 и больше выбери два варианта, при результате 7–9 — один:

- кто-то захочет получить эту вещь (или добавку);
- она не обойдётся тебе дорого;
- она прочная, или её надолго хватит.

○ **Крепкая умом:** когда ты что-то задумала, отдай дань молодости. При результате 10 и больше ты получаешь +1 ко всем результатам бросков кубиков, при 7–9 ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков, относящегося к действию, ведущему к достижению желаемого, пока ты не получишь его или это не станет невозможным.

Отношения

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

- это мой наречённый;
- это мой брат (сестра);
- я знаю, что о нём (о ней) ходят слухи (какие?);
- он делит со мной постель;
- этот человек причинил зло моей семье;
- я полностью доверяю ему (ей);
- это мой сын (моя дочь).

Развитие

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

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

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



Хозяйка: создание

Ты одна из свободных женщин Исландии — тружениц, дочерей, жён, матерей. Когда твои соседи думают об идеале женщины, они вспоминают о тебе или о ком-то вроде тебя. Может быть, это ты выбрала для себя такую жизнь, или она сама выбрала тебя. В любом случае, ты та, на кого равняются остальные.

— Саги об исландцах

Чтобы обрисовать хозяйку, 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: струящиеся, блестящие, рыжие, уложенные в сложную причёску, светлые или заколотые гребнями.

Лицо: треугольное, подобное луне, печальное, хитрое, нежное или обветренное.

Тело: широкое в кости, соблазнительное, истощённое, гибкое, жилистое или миниатюрное.

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 или дорогая льняная одежда, плащ, набор для шитья или маленький нож, коробка с украшениями стоимостью в пригоршню серебра.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

ОПЫТ

ЮНОСТЬ

ОБЫЧАЙ

СУДЬБА

ОТНОШЕНИЯ И УЗЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

Ходы

Ты получаешь *общие* ходы и все женские. Ты также получаешь этот ход:

⊗ **Домоводство:** в начале встречи **действуй по обычаю**. При результате 10 и больше твой дом в порядке, и у тебя остаётся толика серебра после уплаты всех расходов. При результате 7–9 ты не получаешь дополнительного серебра, или в хозяйстве не достаёт:

- напитков (молока или эля);
- еды (мяса или муки);
- инструмента (например, молота или ножниц);
- ткани (шерсти или льна).

И выбери ещё один:

○ **Фамильный сундук:** когда ты **роешься на дне сундука в дни нужды**, скажи, что ты ищешь, и **действуй по обычаю**. При результате 10 и больше вещь там отыскивается, при результате 7–9 она там, но с ней что-то не так — спроси у МЦ, что именно.

○ **Испытующее око:** когда ты **изучающе смотришь на кого-то**, примени **опыт**. При результате 10 и больше задай два вопроса, при результате 7–9 — один:

- Твой персонаж что-то скрывает?
- Будет ли твой персонаж поступать достойно, если...?
- В чём твой персонаж явно нуждается?
- Могу ли я быть уверенной, что твой персонаж не сделает...?

○ **Волчица:** когда ты **защищаешь то, чем дорожишь**, отдай **дань молодости**. При результате 10 и больше выбери два варианта, при результате 7–9 — один:

- они **отступаются** (если тебе **противостоит** персонаж другого игрока, ему решать, как поступить, но если он настаивает на своём, ты **завязываешь узы** с ним);
- им нанесён **тяжёлый урон**;
- никому больше не нанесён **тяжёлый урон**.