



Котел Судьбы



Котел Судьбы

Ролевая игра о Богах, Рагнарёке и спетой судьбе

Вельвы пропели судьбу Богам и час конца близок. Нагльфар ждёт своего часа в землях Хель. Каждый год, потомки Всеотца собираются под корнями Иггдрасиля и творят волшбу, чертя руны, дарованные Высоким. Каждый год в тайне ото всех, они седлают судьбу смертного героя, давая ему силы отсрочить наступление Долгой зимы.

О чем эта игра

Эта игра о кеннингах. Она родилась под вдохновением нордических саг и посвящена им. Игроки берут на себя роль богов, творящих судьбу героя из смертных людей, чтобы отсрочить неумолимо надвигающийся Рагнарёк еще на один год. В зависимости от желания игроков, они могут ограничиться партией для развлечения либо использовать полученный результат для создания биографии персонажа, предназначенного для использования в другой ролевой игре.

Где искать вдохновение?

В первую очередь я порекомендую обратиться к Старшей и Младшей Эддам, а также прочитать исландские саги, отнесенные к сагам о Древних временах, к примеру «Сагу о Вёльсунгах» или «Сагу о Рагнаре Кожанные Штаны и его сыновьях». Многие из текстов вы можете найти здесь: <http://norse.ulver.com/src/>





Что потребуется для игры

Эта игра не потребует от вас большого числа компонентов, все необходимое можно изготовить из подручных компонентов.

Фишки, для того чтобы отмечать рунные камни — бусины, спички, монетки. Их потребуется около десятка.

- ◆ Фишка, для того чтобы отмечать текущую фазу игры
- ◆ Поле для игры — вы можете взять поле на последней странице игры или нарисовать свое
- ◆ Письменные принадлежности — карандаши, ручки, ластик, чтобы записывать ход игры
- ◆ Бумажки и емкость для того чтобы тянуть жребий
- ◆ Секундомер
- ◆ От 3 до 5 человек

Правила

Что такое кеннинг?

Кеннинг — это особый поэтический прием нордических саг. Кеннингом заменяют названия предметов, имена людей и богов. Эта древняя форма магии, защищающей от порчи и сглаза, скрывающая поименованное от неумолимой судьбы.

Как правило кеннинг состоит из двух частей, но встречаются и более сложные варианты. Если вы хотите подробнее узнать об принципах и правилах их создания — посетите http://ulfdalir.narod.ru/literature/Matushina_Poetryofskalds/p1_ch1.htm, здесь вы найдете исчерпывающие сведения о принципах и законах скандинавской поэзии.





Рунные камни

Рунные камни — это воплощение той силы, которая помогает богам седлать судьбу героя. Дарованные Всеотцом руны, напоенные магией слова. В начале игры игрок, выполняющий обязанности Начинателя, кладет в отведенное место на игровом поле три рунных камня. Это запас сил игроков. Если на поле не осталось рунных камней — игра проиграна. Долгая зима началась, Нагльфар пустился в свой путь, Битва Богов начнется через три года.

Начало игры

Как только игроки собрались в одном месте и подготовили игровое поле — игра началась. Первым делом следует выбрать Начинателя — человека, открывающего игру, зачитывающего ритуальные фразы и отвечающего за игровое поле. Для этого игроки тянут укребий любым доступным им методом. Игрок, ставший Начинателем, отвечает за поле игры и записи, также он контролирует длину хода игроков и следит за выполнением правил. В каждой фазе игры первый ход принадлежит Начинателю.

Ритуальные фразы

Каждое действие в игре сопряжено с рядом ритуальных фраз, описывающих суть происходящего. Часть из них (вступление к каждой фазе и ее завершение) неизменны, другие нуждаются в дополнении игроками. Эти фразы будут выделены жирными шрифтом в описании фаз игры.





Зачин

Начало игры. Зачинатель выкладывает на игровое поле три рунных камня, а затем говорит:

- ◆ **День для волшбы наступил, ждет Нагльфар в царстве Хель. Избран нами герой, ... он наречен.**

Вместо многоточия он называет то имя, которое хотел бы дать герою игры. В фазе зачина ход передается игроку, сидящему справа от Зачинателя. Игроки совершают полный круг по очереди дополняя следующие ритуальные фразы в любом порядке:

- ◆ **Избран смертному род ...**
- ◆ **Матерью звал он своей ...**
- ◆ **Отец же его ...**
- ◆ **Домом ему служил ...**

Если игроков больше 5, Зачинатель подбирает для оставшегося игрока начало ритуальной фразы по своему усмотрению.

Правило: Если один из игроков не согласен с тем, как другой игрок дополнил доставшуюся ему ритуальную фразу он может убрать с поля один рунный камень и сказать следующую ритуальную фразу:

- ◆ **Истины в этом нет, вижу иное я.**

А затем повторить вызвавшую отрицание ритуальную фразу, завершив ее по своему усмотрению.

Все завершённые ритуальные фразы Зачинатель записывает на игровое поле в отведенных для этого местах.

После того, как все фразы завершены игроками и записаны на поле, Зачинатель кладет фишку на руну Ансуз (F) и зачитывает завершающую ритуальную фразу:

- ◆ **Таков наш вердикт и воля наша в веках**





Руна божественной воли и разума. Одна из тех рун, что несут волю Одина. Копье Всеотца. Зачинатель зачитывает открывающую фразу:

- ◆ **Время пропеть судьбу тому, кто был посвящен. Руну Ансуз мы берем и красим ее влагой жизни**

Затем он делает свой ход.

Правило: На осуществление хода в «руническую» фазу у игрока есть 30 секунд. Если игрок не сделал ход в отведенное время — Зачинатель должен снять с игрового поля рунный камень.

Когда фишка лежит на руне Ансуз, игрок должен построить свою фразу таким образом, чтобы в ней было место для кеннинга, описывающего героя, либо его профессию, либо его статус.

- ◆ ... [кенниг, описывающий героя] ...

Сказанный кеннинг записывается на игровом поле под изображение руны Ансуз и словами: **Таковы прозванья героя.**

В этой фазе ход передается игроку сидящему слева от Зачинателя. Когда каждый из игроков сказал свою фразу, фаза считается законченной. Зачинатель передвигает фишку на руну Перт (к) и зачитывает завершающую ритуальную фразу:

- ◆ **Времени бурный поток, седлаю я силой своей. Время вершится судьбе**





Пример игры

Трое игроков Маша, Лена и Денис решили сыграть в "Котел Судьбы". Они написали на бумажках свои имена и Лена с согласия остальных вытащила бумажку с именем Дениса. Денису достается роль Зачинателя. Денис готовит игровое поле. Он должен положить на него три рунных камня. После этого начинается зачин.

Зачин

Денис зачитывает вслух: *День для волшебства наступил, ждет Нагльфар в царстве Хель. Избран нами герой, Олафом он наречен.*

Справа от него сидит Маша и она должна назвать род героя. Она говорит: *Избран смертному род, воинов кровь течет в нем. Денис, который не согласен с выбором Маши решает потратить один рунный камень. Он убирает его с поля и говорит: Истины в этом нет, вижу иное я. Избран смертному род, рожден он в семье мореходов.*

Теперь ход переходит к сидящей справа от Маши Лене. Она продолжает: *Матерью звал он своей юную деву Сигринн, ярла приемную дочь.*

Справа от Лены сидит Денис и он говорит: *Отец же его водил свои корабли к Цареграду.*

Последний обязательный элемент должна назвать Маша: *Домом ему служил пенный морской простор, суши не знал он вовек.*

Денис говорит: *Таков наш вердикт и воля наша в веках,* а затем отмечает на игровом поле руну Ансуз. Игроки начинают игру с двумя рунными камнями.





Руна Соулу

Денис зачитывает вслух: *Руной последнею будет, та что все завершает. Чистым огнем небесным скрепим, что сделано нами. Он говорит: Вижу, как тот кто отведал пенного меда Браги золота липу встретил, дала та ему ветвь трупа (кеннинг, обозначающий оружие).*

Сидящая слева Лена подхватывает: *Вижу ясеня битва, обретшего пламя морей, много то бед принесло - ждал его змей поднебесий (кеннинг для дракона). Маша продолжает, используя замену:*

Вижу конунга змея волны (кеннинг синонимичный Владельцу оленя заливов), поле угрей он пересец, сети забросил и выловил лося морей (кеннинг, обозначающий рыбу). Денис добавляет на стол рунный камень, но это уже не важно.

Последний круг игры завершен.

Денис говорит: *Видели мы деянья, славой покрылся герой, судьба его нам известна. Год еще Нагльфар не двинется к полю Вигрид.*

Игра окончена.

Информация: Игра на конкурсе Релекон-Кашевар 2012. Тема: Традиция, использованные слова: Руны, Кони, Тайнство. В работе использованы шрифты:

- ◆ Medieval English, авторства Александры Гофман
- ◆ Pi Rho Runestones, авторства Peter Rempel



