

ПУТЬ К ВАЛИНОРУ

№ 2-3

НОЯБРЬ 1991 г.

Газета оргкомитета Хоббитских Игрищ и Толкиенских чтений 1992 года

С л о в о Г а л а д р и Э л и ,

ВЛАДЫЧИЦЫ ЛОРИЭНА,
КО ВСЕМ СВОБОДНЫМ НАРОДАМ СРЕДИЗЕМЬЯ

После сумасшедших ХИ-2 многим не давал покоя вопрос — что же, собственно, с нами происходит, в чем причина неудач? Мучил он и меня, и «изнутри» и «снаружи». Те, кто задавал его, полагали, видимо, что раз я в игре — всезнающая эльфийская Владычица, то и в этом как-нибудь разберусь, или что раз уж я переводчик, то вроде бы чуть-чуть и соавтор и знаю замыслы автора. Не мне судить об истинности этих предположений, но ответственность за происходящее в «средиземской тусовке» и дальнейшую участия ХИ требует от меня хотя бы начать тот анализ ХИ, который был мною обещан.

Две точки — ХИ-1 и ХИ-2 — задали направление развития ХИ, и наметившаяся тенденция меня всерьез обеспокоила. Первое — ХИ имеют все более слабое отношение к Толкиену, и от ВК остаются лишь имена персонажей и кое-какой антураж. Второе — ХИ становятся все более опасными для здоровья участников — и физического и нравственного. Третье — ХИ начинают содействовать «взаправданному» злу. В попытке повернуть ход событий и изменить то, что пока поддается изменению, начать следует, видимо, с осознания происходящего на играх и вокруг них.

Прошло больше года после первых игр на Мане. Прошли под Москвой вторые игры. Многие почувствовали, что Средиземье ворвалось в нашу жизнь, изменило что-то в нас самих, а может, просто высветило... То, что на Играх происходило нечто «странное» (и плохое, и хорошее), почувствовали многие участники. Но ХИ-2 меня встревожили — ходом событий, результатом, ростом травм, озлобленностью и резким спадом физических и душевных сил участников (вспомните начистоту, кому сколько пришло «отлегиваться» по окончании, вспомните, как собирались «бить морды» и крошить все подряд — и отнюдь не шутя). Я не буду сейчас разбирать организационные ошибки и просчеты — мне представляется, что причины неудач ХИ-1 и ХИ-2 лежат глубже, и начну я издалека — с рассуждений о литературе вообще и жанре «Властелина Колец» в частности.

Вообще-то спорам о жанре ВК конца-края не видно, но поскольку нас можно, по-видимому, считать людьми, Толкиена любящими и верящими ему, разумнее будет предоставить слово самому автору. В 1939 году, в то время, когда складывалась замысел ВК и создавались первые главы, Толкиен готовит к публикации эссе «О Волшебных Историях» (это эссе и «Лист работы Мелкина» объединены в книжку под названием «Дерево и Лист». Перевод опубликован изд-вом «Гнозис», Москва, 1991). В пе-

реиздании 1964 года Толкиен подчеркивает, что «эта вещь особенно интересна для читателей и почитателей ВК», и обращает внимание на неслучайность временного совпадения. Основная идея эссе — что любое литературное произведение и произведение искусства вообще создает свой, особый мир, отличающийся от повседневной действительности (хотя бы в силу своеобразия авторского восприятия). Толкиен называет этот мир Secondary World — то есть «Вторичный», «Иной, но соподчиненный Основному, Первичному Миру». В этом мире существуют свои законы и своя логика, отличающиеся от наших, но внутри созданного автором мира они должны выполняться. Чем полнее и непротиворечивее Вторичный Мир, тем сильнее наша вера автору и его произведению. «Нетрудно придумать зеленое солнце», — пишет Толкиен, — трудно придумать мир, где оно было бы естественным и необходимым». В «Понедельнике» Стругацких есть, на мой взгляд, прекрасная иллюстрация этому — путешествие Привалова по мирам, придуманным дурными фантастами. С этой точки зрения жанр Science Fiction имеет дело с мирами, близкими к Первичному, и лишь вводит некий «возмущающий фактор» — новый закон, иную технику, неожиданную ситуацию. Жанр Fantasy направлен на поиск Иных Миров с другой логикой, другими законами внутреннего существования. В этом смысле Fantasy — современный вариант волшебной сказки, и в этом смысле ВК можно причислить к Fantasy. Но очень редко придуманные людьми волшебные миры обретают подлинную жизнь. Примером может служить «Алиса» Л.Кэрролла — блестящая игра ума, великолепная конструкция, буйный полет фантазии... В ней нет только одного — живой жизни. Этот мир — сделан, как делают вещи, машины, компьютеры. Им можно восхищаться, но в него не хочется играть и в нем нельзя жить.

У Толкиена — иное. Иногда, как пишет он в том же эссе, происходит удивительная вещь. Нас вдруг захватывает радостный взрыв узнавания, и за волшебной историей приоткрывается истина более высокая... Его собственная сказка — лучшее подтверждение этим словам. Через такого рода волшебные сказки к сознанию прорываются иногда «иные реальности». В нашем обыденном восприятии они незримы, иногда только смутно опущаются, и вдруг происходит взрыв, и мы понимаем, что есть более полная истина, чем те, о которых говорит рассудок. Реальность литературного произведения или волшебной сказки слиается в сознании читателя с реальностью обыденной жизни, и ошеломленному сознанию приоткрываются на миг новые дали и высоты, и привычный мирок

нашего существования раздвигается до невообразимых масштабов. Такая способность вызывать «смещение» или «изменение» восприятия — редкий дар. Толкиен говорит, что награждают им Эльфы... «Видишь эту тропку? — любил повторять Бильбо. — С виду — ничего особенного, но только ступи на нее, и бац! — она уже ведет тебя к Одинокой Горе, а то и куда похоже...»

Как связан ВК с действительностью? Что мы вкладываем в свои слова, когда произносим, уже почти механически, что «все во ВК — правда»? Боюсь, наша «вторичная вера» оказывается настолько сильной и неподконтрольной, что происходит подмена, и вместо честного «мне хочется, чтобы все было так, как написано», хочется думать, что даже в нашем мире все и есть именно так, как написано, и по-другому быть и не может. При этом имеется в виду именно результат, и не хочется замечать, что Средиземье живет по другим законам, по законам «правильного», или «полного» мира. А это многое меняет.

Что такое Средиземье? «The Middle-Earth», Срединная Земля, Край между Небом и Адом — по определению автора. Стоит напомнить, что Толкиен был христианином, и Небо и Ад были для него отнюдь не отвлеченными категориями. Поэтому, кстати, в нашем переводе оно названо Среднеземьем — ведь это не «место посередине планеты Земля», а Срединный Слой в ином видении мира. Так видели его святые, мистики, пророки, духовидцы, поэты, мудрецы, сказочники всех веков и культур — в противостоянии горных и низких незримых слоев, в Битве Добра и Зла, которая проявляется и в нашем, Срединном, мире. На этих представлениях каждый народ создавался своей национальный миф, с которым и связана культура любого народа, то, что и делает его собственно народом, а не толпой. В этом смысле ВК — миф. Не случайно два вопроса особенно волнуют критиков, и любителей Толкиена — откуда все это взято и когда это происходило, — и не случайно удовлетворительного ответа на них так и не находится. Отвечая на первый вопрос, обычно ищут аналогии в соответствующих мифологиях, заимствования сюжетов и имен и т.д. Иху Толкиена действительно очень много, но книгу не свести к простой сумме заимствований. «Вторичный мир», собранный таким способом, остался бы эклектичным, распадающимся на отдельные, противоречавшие друг другу куски. А Среднеземье потрясает цельностью всей грандиозной картины — от сотворения мира до хоббитской бочки пива — и яркостью красок. Разные части естественным

(Продолжение на 2-й стр.)

Слово Галадриэли

(Продолжение. Начало на 1-й стр.)

образом ложатся в общую картину, и мир кажется поистине неисчерпаемым...

Такое происходит в одном-единственном случае — если мы имеем дело с мифом, который и отражает действительные взаимодействия разных планов бытия, и живет внутри любого из нас, как представителя человечества, хранителя определенной культуры. Среднеземье безгранично именно потому, что с одной стороны теснейшим образом сплетено со всеми слоями Северо-западной метакультуры и ее национальным мифом (терминология Д.Л.Андреева, см. «Роза океана», Москва, «Прометей», 1991) (как писал сам Толкиен, «у меня давно возник замысел книги, которую я мог бы посвятить просто — Англии, моей стране»), а с другой — с христианством, которое было не просто мировоззрением, а образом жизни автора, с христианским трансмифом, надстоящим над национальными мифами, пронизывающим их и объединяющим единым нравственным началом. В таком мире существует смысл, милосердие и справедливость, четкое различие Добра и Зла и знание о победе Добра. Именно потому, что он «полн», что в него включены и Небо, и Ад, в нем возможно осуществление справедливости. А поскольку ВК — миф, постолько ответом на вопрос, когда происходит действие, будет — всегда. Миф — всевременен, он существует вне времени, вне того слоя, где существование времени является способом существования материи. Это очень непривычно звучит, но наверняка знакомо почти каждому — когда вдруг понимаешь, что решаешь те же вопросы, на которые уже отвечали до тебя, но решать их приходится всякий раз заново, когда «люди новые — песни старые». В мифе можно жить — тогда все понятно и так, или оставаться вне мифа, и тогда любые объяснения останутся только чьим-то частным мнением и останется загадкой — ну чего эти «толки...нутые» в нем написали? Поэтому существует так много уровней прочтения ВК. Миф можно интерпретировать по-разному — и как повествование о бывших или будущих событиях, и как притчу, и как аллегорию, и как историю духовного восхождения, и как фантастику — все толкования будут верны, но ни одно — полностью. Способ объяснения каждый выбирает для себя сам, а вот глубина понимания зависит от многого — и от степени знакомства с той самой мировой культурой, которую питает миф, и от мировоззренческих установок, и от веры... Весьма характерно, что христиане Толкиена любят и недарко рекомендуют как «духовную литературу», но им не приходит в голову играть в него подобным образом — ни у нас, ни на Западе — а «вульгарные материалисты» не видят особой разницы между игрой по Толкиену и Желязны, к примеру.

Сие затянувшееся предисловие имеет единственную цель — показать, что мы имеем дело с весьма сложным феноменом, и главная сложность заключается в ином типе восприятия, ином видении мира, принципиально отличающемся от въевшихся в нас рационально-материалистических представлений. Хочется думать, что именно это привлекло нас к Толкиену и объединяет сейчас — и Играми, и этой аудиторией. Говоря о «толкиеновском духе», я имею в виду именно это изменение восприятия, поворот сознания от обыденных приоритетов и повседневной сути — к нравственному императиву. Мне представляется, что ХИ возникли

из стремления дать людям возможность само-проявления, раскрытия тех способностей и свойств души, которым не всегда удается достойно проявиться в повседневной жизни, из стремления к общению с себе подобными — верящими сказке романтиками «не от мира сего». Поскольку ВК — миф, постолько все, с ним связанные, вовлекаются в миф, и здесь кроется одна из опасностей игр. Мы оказываемся вовлечеными в закономерности, которых не понимаем, к которым не готовы. Мы играли — пытались играть — в придуманную нами модель Средиземья и получали неожиданно сильный и странный отклик. Вспомните хотя бы грозу на Мане, собравшуюся на вполне ясном небе, когда начался поход к Ородрину... Или нередкие нервные срывы в Москве, когда человек говорил: «Я вошел внутрь, понимаете? ... Я не могу там больше». Наверное, можно и не доказывать, что ХИ — не обычайная ролевая игра, и подход к ней нужен особый.

Самый «правильной» формой, наиболее полно соответствующей духу и жанру ВК, была бы мистерия, которая воздействует одновременно на разные уровни восприятия человека. Само действие при этом развивается строго по книге, поскольку в самом построении сюжета и именно таком ходе событий заключается один из эффектов «сверхвоздействия» ВК. Но это — не театральная постановка, разве что в приближении «весь мир — театр». Речь идет о соучастии самим ходом игры и игрой каждого участника — мифу, о сотворчестве этого мифа (именно этого, истинного, в противоположность попыткам двух ХИ счесть таким мифом или заменить книгу сложившимся в играх ходом событий). Очевидно, что такие задачи нам еще рано даже ставить.

Нам еще далеко до того уровня понимания, где становится ясно, что зло не уничтожить силой, что Власть нельзя использовать как метод Добра, что Кольцо Все власть — не просто художественный прием, а мощный символ действующего в нас самих Зла, которое проявляется во всех формах насилия, в стремлении подчинить все и вся своей воле, переделать по-своему, разом, силовым нажимом разрешить все вопросы, в пренебрежении к неповторимости, ценности, достоинству любого человека, в тирании и войне, как их логическом завершении.

По опыту двух прошлых ХИ — главный упор делается на применение военной силы, потом — на военные же хитрости и зачатки политики. По сути, и ХИ-1, и ХИ-2 были всего лишь «эрнинец для взрослых». Попытка втянуть экономику на ХИ-2 едва не загубила все окончательно. Характерно, что вторые игры были более жестоки, чем первые, участников вынудили вести бесконечную борьбу за существование — отбивать или добывать продукты, страшиться предательского нападения, свирепеть от подлости со стороны «мастеров». И все это называется «сложнением игры» и «более полной моделью! Моделью — чего? Волшебной сказки, главное в которой — справедливость и милосердие? Вспомните: «какая жалость, что Бильбо не убил тогда эту тварь! — Жалость? Именно Жалость и остановила его руку. Жалость и милосердие — нельзя убивать без нужды»... И чуть дальше: «...потому он и спасся в конце, потому Кольцо и не смогло подчинить его — потому, что он начал с Жалости...» Заложенные в модель ХИ-2 жестокость, пренебрежение ко всем, и особенно — к слабым, не могли не обернуться жестокостью, «пра-

вом сильного» и «правом хитрого», и как естественный результат — зло начало порождать зло, поскольку не умеет порождать ничего другого, и порочный круг замкнулся. Попытка смоделировать подлинное Средиземье схемами и методами «этой» реальности не удалась дважды — оба раза победа оставалась за черными, оба раза получалось «не по книге», несмотря на все старания «белых» оставаться «белыми», и оба раза и между самими играющими, и между игроками и мастерами росли напряженность, конфликты, взаимные претензии и непонимание. Во второй раз все было куда лучше, но ведь такое было и на Мане...

Собственно, удивляться нечему, если вспомнить, что Средиземье — мир цельный и «полный» именно потому, что в нем существуют Небо и Ад, а в игровых моделях остается лишь «серединка». Если же выдернуть из ВК только одну нить «реалистического» повествования, то описанный Толкиеном ход событий действительно окажется самым невероятным — что и подтвердили обе игры. Желающие могут пробовать и в третий, и в сотый раз. Рискну предсказать, что с каждым разом будет только хуже, и предостеречь — каждый раз, позволяя осуществляться искаженному «Властелину», вы способствуете воплощению зла здесь, в вас самих и рядом с вами. Неужели именно этого хочется?... Интересно, почему не приходит в голову «поиграть» в распятие Христа и полюбопытствовать — оживет ли распятый через три дня? Есть тяжесть, почти неподъемная для лучших из лучших в Средиземье, и совсем непосильная для человека здесь. В мистерии можно было бы справиться и с этим символом — но нам не справиться с мистерией.

Самым честным выходом было бы отказаться от хоббитских игр в их нынешней форме совсем, но сдается мне, что и это большинству не под силу, по причине самой простой — делать добро и жить по совести в реальной жизни трудно, поэтому так и тянет уйти в сказку, где четко известно, кто такой Саурон и кто — Гэндалльф, что — хорошо, что — плохо, и уж там-то развернуться вовсю! Тогда надо хотя бы «обеспечить» их. Главные опасности видятся мне в следующем:

1. Неуважение к личности, ее чести и достоинству, ограничение ее свободы и возможности для самовыражения (нормальному человеку для этого требуется правовая защищенность и ощущение безопасности); стремление навязать свою волю, свою игру — голodom, холodom, созданием экстремальных ситуаций, жестким авторитарным диктатом.

2. Не бывает магии и волшебства «понарошки». Вся она — всерьез и действует подчас помимо наших намерений, воли, желаний, так что это — игра с огнем. ВК выявляет и черное, и светлое в человеке, и то черное, что есть внутри нас, притягивает реальные черные силы, открывает нас им, независимо от того, верим мы в них или нет, — и мы, вольно или невольно, становимся проводниками зла.

3. Почему-то все правила, модели и т.д. прикидываются на «обороняющегося» — какую степень голода, ограбления или рабства можно допустить — и никому, похоже, в голову не приходит — а можно ли позволять человеку (пусть даже в роли орка) безнаказанно (а то и поощряя) грабить, издеваться, лгать? Дряни в любом из нас хватает — может ни к чему в ней еще и упражняться?

(Окончание на 5-й стр.)

Мерцание свечей. Тихая, мелодичная музыка. Прибывают гости.

«Король Арнора Аргелеб со свитой» — раздается под сводами пиршественного зала и фигуры в длинных, развивающихся плащах величественно следуют за хозяевами на предназначенные им места...

Нет, это не цитаты из старинной легенды, это был. Именно так начался для нас Эльфийский Новый Год в Казани.

За длинным столом собирались люди и гномы, назгулы и эльфы, орки и хоббиты, словом все народы Средиземья. На времена были забыты ссоры, вражда и неприязнь.

Произносились приветственные речи, пелись песни, как говорится, пир был в самом разгаре, когда в руках Балина сверкнул сильмарил. По легенде оживить серебряное дерево может только свет, заключенный в сильмариле.

Было решено, что вернет жизнь серебряному дереву первая красавица Средиземья, а возможность выбрать ее получит воин, победивший в турнире.

В захватывающем и жарком поединке сошлись эльфы, люди, назгулы, гномы. Турнир проходил в острой борьбе при горячей поддержке зрителей.

Победителем турнира стал лориэнский эльф, а великая честь оживить серебряное дерево досталась Владычице Лориэна.

Галадриэль подошла к Тельпериону и бывший свет вернулся в Валинор.

С 7 по 9 ноября Игровой центр «Зазеркалье» Казанского Государственного Университета проводил Толкиеновские Дни. Здесь собирались любители творчества Дж.Р.Р.Толкиена и



ветераны Хоббитских Игрищ с разных концов страны. Фестиваль был открыт празднованием Эльфийского Нового Года, которое затянулось далеко за полночь и продолжалось уже в номерах гостиницы.

Утром следующего дня начала свою работу конференция, на которой были представлены секции «Теоретические вопросы ролевых игр», «Практические вопросы организации ХИ». В этот день были заслушаны доклад С.Шилова (С.-Петербург), доклады М.Гончарука (Крас-

ноярск), А.Нечаева (Москва), Б.Чавдарова (Новосибирск) анализирующие игры 91-го года. По вопросам теории ролевых игр выступали С.Переслегин (С.-Петербург), Р.Максудов (Казань), Т.Борщевская (Казань). Горячая полемика вызвала обращение Н.Григорьевой «Ко всем свободным народам Средиземья». А обсуждение доклада А.Алликаса об организации ХИ-92 продолжалось в гостинице, до 5 часов утра следующего дня.

Вечером состоялся концерт Средиземской песни, где различные музыкальные коллективы и исполнители продемонстрировали участникам конференции и жителям города свое видение Толкиеновской и вообще фэнтези-тематики.

На второй день работы конференции были заслушаны доклады по секциям «Фантастикование», «КЛФ - движение и клубная работа» и «Теоретическая магия».

Все эти дни в кулуарах конференции шло активное обсуждение предстоящих ХИ. Участники высказывали свои соображения и пожелания организаторам ХИ-92, спорили относительно их содержания и направленности.

Наиболее интересные доклады редакция надеется опубликовать на страницах газеты.

Мы хотим поблагодарить организаторов за хорошую подготовку и содержательность фестиваля, и выразить благодарность всем принявшим активное участие в обсуждении ХИ-92. Их мнения и пожелания будут использованы при подготовке Игры.

Р.Кульгильдина, Н.Руденко, Д.Хусаинова.
(Наши спец. корр.).

Казань – Уфа.

Программа ХИ-92

ХИ-92 ставят своей целью собрать любителей сказочной фантастики Дж.Р.Р.Толкиена для проведения ролевой игры по мотивам «Сильмарилиона».

ХИ-92 планируется провести с 2 по 11 августа 1992 г. в горнотаежной местности на Южном Урале.

Программа ХИ-92:

- 1-й день Заезд участников.
- 2-й день Открытие. Ярмарка.
- 3-й день Ярмарка. Конкурсы. Турнир.
- 4-7 дни Игра.
- 8-9 дни Отдых. Обмен впечатлениями. Закрытие лагеря.
- 10-й день Отъезд.

Примечание 1. Ярмарка дает Вам прекрасную возможность окупить путевку. Для этого необходимо привезти с собой товар (как съедобный, так и не очень). Но на настоящей ярмарке должны быть шуты и скоморохи, факиры и менестрели. Ведь ярмарка это — смех, песни и молодецкие забавы, а также новые знакомства. Не забудьте, что это праздник и все зависит только от Вас.

Примечание 2. Во время и после ярмарки Вы сможете принять участие в любом из конкурсов и проверить свои способности (твёрдость руки, верность глаза, сообразительность, чувство юмора...). Мы будем очень признательны тем, кто привезет новые, оригинальные конкурсы.

Примечание 3. До начала Игры будут проводиться ежедневные тренировки, где Вы сможете попрактиковаться в обращении с оружием. Лучшие из лучших получат приглашение на Турнир: Рекомендуем учесть, что Турнир — не гладиаторский бой и, выступая на нем, Вы должны, прежде всего, не «убить» противника, а красотой и благородством ведения боя завоевать сердца прекрасных дам (мы очень надеемся, что таковые почтят турнир своим присутствием) и доставить удовольствие зрителям.

Игра продлится 4 дня. Возможно сокращение или продление игрового времени (в зависимости от хода Игры). По окончании Игры — день обмена впечатлениями о Игре и закрытие лагеря «Валинор», прощальный банкет с сидением у костра (разумеется, с песнями и танцами вокруг него). По возвращении в город желающие могут принять участие в семинаре.

Общие требования к участникам:

1. Большое желание играть.
2. Наличие некоторых актерских способностей.
3. Знание текста (хотя бы в пределах публикуемых в газете материалов).
4. Элементарная порядочность.
5. Владение минимальными туристскими навыками и обеспечение себя всем необходимым для «лесной» жизни (Участники оплатившие пользование тур. снаряжением обеспечиваются спальными мешками и палатками. Возможно использование своего снаряжения по предварительной договоренности с оргкомитетом).
6. Максимальное обеспечение себя игровым реквизитом.
7. Подчинение игровым правилам и бытовому уставу лагеря «Валинор».

Дополнительные требования к кандидатам на роли:

1. Знание текста.
2. Умение принимать решения в критической обстановке.
3. Дипломатические, деловые, человеческие и пр. качества.
4. Хорошие актерские способности.
5. Руководителям команд необходимо иметь «сценарий игры» своей команды до Игры согласованный с мастерами. В нем: примерная численность, структура (родовая, административная, политическая, военная и тому подобное), стиль жизни (обряды, обычаи, символика, флаги, оружие и так далее).
6. Командир отвечает за порядок в команде (чтобы в лагере было чисто, сухо, сътно, приятно; за психологический настрой; за соблюдение обрядов и стиля жизни; за соблюдение правил его командой).



Pat Wynne © The Tolkien Society and The Mythopoeic Society 1990

О заявках

(Дополнение к №1)

Заявки, форма которых указана в первом номере газеты, принимаются до 15 января.

Ввиду того, что уже сейчас существует по нескольку претендентов на некоторые роли перед оргкомитетом всталась проблема выбора. Для более объективного решения мы доводим до Вашего сведения следующее:

Приоритет будет отдаваться группам с наиболее полной проработкой ролей. В течение двух месяцев после того, как Вы отправили заявку в адрес оргкомитета должны быть посланы материалы о Вашем «народе». Сюда должны войти фотографии, биографические данные героев, родственные связи, обычаи и обряды, эскизы костю-

мов, геральдика и другие материалы.

Претендентам на главные роли необходимо описать свою линию игрового поведения, а руководителям команд — планируемую внешнюю и внутреннюю политику. Мы понимаем, что за столь короткий срок невозможно провести детальную подготовку в этом плане, но предварительные проработки у многих уже имеются и два месяца — это срок... *Помогите нам увидеть Ваш народ таким, каким его видите Вы, и роли за Вами.* Окончательное утверждение ролей состоится после 15 марта. Это последний срок получения Ваших материалов.

Слово Галадриэли

(Окончание. Начало на 1-2-й стр.)

4. Несоответствие между персонажем книги, игровой ролью и характером. Имя-роль предполагает следование определенному художественному образу, от ролевика игроки ждут соответствия тому, что в книге, а практика игры этому часто противоречит. По игре мне (Галадриэли, Арагорну, Балину) невыгодны, а то и просто себе и команде во вред честность, порядочность, бескорыстие. Невыгодны потому, что результатом игры стали считать немедленный успех — выигрыш силой или обманом. К примеру, по двум первым ХИ самым эффективным способом уничтожить Кольцо и выиграть оказывается мощный вооруженный прорыв к Ородруину и военная победа над Сауроном — мы доигрались до анти-Толкиена. У него-то побеждают — слабые, безоружные хоббиты, побеждают милюсердием и простодушием, отнюдь не оружием. «Ни силы в тебе нет, ни мудрости...» Но такая победа возможна только в полном мире, смоделировать такое принципиально нельзя — любой человек или комитет, возомнивший себя Иловатаром, немедленно обернется Сауроном. Примеров тому хватает не только в сказках.

5. Почему-то подразумевается, что цель ВК и игры — уничтожить Кольцо. Но одно то, что книга не кончается с уничтожением Кольца, заставляет в этом усомниться. А есть еще и слова Гондалыфа Арагорну — о том, что «грядет новая эпоха, и моей задачей было подготовить землю для нового сева»... Цель-то все же — помочь проявиться тому новому, что возникло в Средиземье. Четвертая эпоха — не простая смена дат. (Вдруг пришла в голову шальная мысль — ну что мы все о прошлом? может, сыграем когда-нибудь в Четвертую Эпоху?) «Выросшие» хоббиты, способные сами решать свои задачи, и обновленное Средиземье — вот, пожалуй, главный итог Войны Кольца. А уничтожение Кольца — скорее средство в достижении этой цели, чем сама цель. «Не будет в Средиземье мира, пока существует в нем такой страшный символ, как Кольцо Всевластья», но цель-то все-таки — мир, когда «каждый садовник сможет мирно трудиться в своем садике». Ради этого обычного хоббита и шла война, в которой побеждали милюсердием, ради душевной красоты и неповторимости каждого из нас только и могут идти игры, подобные ХИ. Цель игры выше (или глубже), чем война за Кольцо или против него, выше убогой «необходимости

самоопределения» для каждого участника. Она — в общении, самораскрытии, духовном росте личности, то есть, в конечном счете, в приумножении Добра в мире, и его не измерить ни количеством выигранных банок тушеник, ни числом трупов, ни числом подданных.

ПОЭТОМУ: (меры, которые представляются мне необходимыми для возможности проведения следующих ХИ)

1. Целью игры должно стать общение, включение в смысл книг Толкиена, самопроявление участников, способом — создание (моделирование) Средиземья.

2. Уважение к играющим, экономическая и правовая защищенность участников. Любой человек, оплативший путевку, должен иметь возможность нормально есть, спать, жить, получить необходимую медицинскую и психологическую помощь, выйти из игры и вернуться в нее; должен обладать неприкословенностью своего снаряжения и неигровых личных вещей.

3. Недопустимость авторитарных методов управления игрой и силового нажима на участников.

4. Сокращение непосредственных военных действий. Создание взамен «средиземского» стиля и образа жизни (обряды, праздники, ярмарки, турниры и прочее).

5. «Игровая валюта» является лишь дополнением к игре и может распространяться только на роскошь: «здрауэр», сладости, курево, фенечки-сувениры и разные фэнские «прелести».

6. Изменение статуса «темных сил», непосредственное их подчинение мастерам-ведущим. Мастера-ведущие не могут иметь еще и игровые роли — Валар не участвуют в жизни Средиземья и вмешиваются только в особо оговоренных или выходящих за рамки игры случаях.

7. До лучших времен не вводить в игру Кольца Всевластья.

8. Четкость, непротиворечивость, краткость правил игры; оговоренность в них прав и обязанностей участников, команд, вождей, ведущих, их взаимодействия.

Доброй игры и светлого Средиземья!

Намари!

Наталья ГРИГОРЬЕВА

Москва 23 сентября 1991

От редакции:

Считая, что некоторые стороны данного обращения являются спорными, мы в целом согласны с мнением Н.Григорьевой, и полностью поддерживаем основные выводы о мерах по подготовке последующих Игр. В своей работе оргкомитет будет придерживаться именно этих принципов.

Наиболее интересные мнения читателей об Обращении мы опубликуем на страницах газеты. И будем очень рады если в процессе споров сформируется общая концепция ролевых игр.

В своих публикациях мы будем возвращаться к теме прошедших Игрищ. Ведь они послужили мощным толчком для творчества многих их участников. На свет явились стихи, песни, рисунки, рассказы. Стихи новокузнецкого автора, ветерана ХИ-90 и 91 возвращают нас к первым Игрищам на августовские берега Маны.

Марина АВДОНИНА

Переправа

Хлещет дождь по свинцовой сини,
Шесть ракет в небесах над горой.
Переправа на Андуине...
Не кончается жизнь с Играй.

На крутом берегу, под ветром,
Под ударами струй дождя
Силы Мрака и Силы Света
За теченьем Реки следят.

Сколько тех и других убито:
И на тропах, что в глушь ведут,
И в боях у Минас-Тирита,
И в сражении на Броду.

Хэлпи-энд не вполне удался,
Лишив отложена их вражда:
В Средиземье Кольцо Всевластья
Поглотил не огонь, а вода.

Не одна еще будет битва,
До тех пор, пока жизнь не решит:
Или будет беда избыта,
Или Тьма небосвод застит.

Но пока что утихли войны,
Истошит Средиземья народ
И на Реку глядят, чы волны
Поглотили Кольцо на год.

Пляшет дождь на крутой стремнине,
Гаснет красный отсвет ракет.
Переправа на Андуине.
Это жизнь. Ей предела нет.

Малина для мертвых

(монолог убитого орка)

На дальнем берегу — Минас-Тирит.
Валар торчат, как пугало на крыше
И что-то через реку нам кричит,
Но Андуин шумит, и мы не слышим.

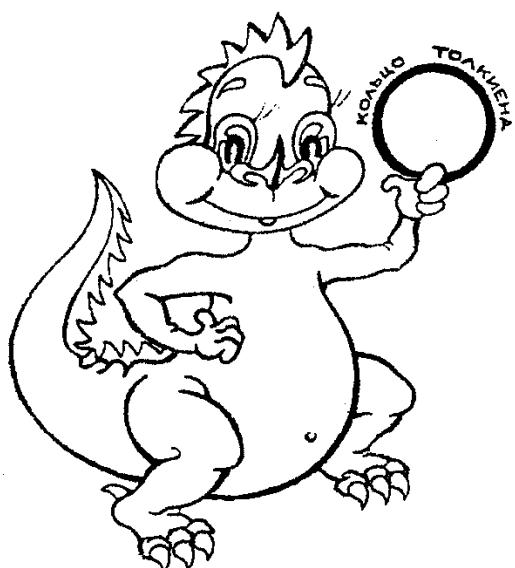
Мы, мертвые, сидим, малину жрем.
Противники — в согласии и мире.
И ждем, и ждем, когда же оживем;
Нам, черным, сроку — час, а им — четыре!

Промокли все, сейчас бы нам костер...
Да ладно уж, обсохнем так, не горе.
Малину ест горстями Дензатор,
О чём-то с урук-хаем жарко споря.

А эльфы травят новый анекдот,
Ржут орки: «Восемь назгулов летели...»
Да скоро ли проклятый час пройдет?
Минуты проползают еле-еле.

Галадриэль пришла в Минас-Тирит.
Вон, видишь, над обрывом в белом платье?
Стоит с Валаром рядом и глядит.
Плыла б сюда — на всех малины хватит!

Все, час прошел! Мечи уже в руках,
Айда, братва, скорей к Ородруину!
Ну, гондорцы и эльфы, ну, пока!
Нам — битва; вам, покойникам — малина.



ИВАНОВО*92

ГЛИПКОН

Вторая конвенция
посвященная фэнтези
и творчеству Дж.Р.Р.Толкиена

Ивановский клуб «Пригорье» (КЛФ «Аэлита») проводит в 1992 году «ГЛИПКОН-2». Сроки проведения — вторая половина марта, место проведения — г.Иваново (Россия).

Почетные гости: В.А.М., Н.Григорьева, В.Борисов, Ю.Цицаркин, Ю.Семецкий, М.Гончарук и вечно почетный гость г.Иванова — А.Синицын.

В программе «ГЛИПКОНа»:

- семинары: по толкинистике, Толкиен-движению, ролевым играм, фэнтези, проблемам фэндома, фэнзинеров, оружейников, молодых писателей;
- выставки: фотографий с ХИ-90 и ХИ-91, иллюстраций к Толкиену и фэнтези, вооружения и атрибутики ХИ, плакатов, рисунков, изданий Толкиена и фэнтези;
- демонстрация фильмов, видеофильмов, слайдов и театральных постановок;
- Большой Турнир, маскарад, аукцион, дискотеки, концерт филсонгов, и др.

Во время конвенции будут работать киоск и бар.

Запланированы встречи с писателями-фантастами, художниками, переводчиками, издателями, наиболее известными представителями фэндома, зарубежными гостями и так далее.

Заявки на участие в конвенции необходимо присыпать до 23 декабря 1991 года. В заявке указать количество участников и количество желающих жить в отдельном номере. Не приславшим заявки оргкомитет не гарантирует жилье, питание и пакет материалов. Тем, кто желает выступить на семинарах, выставках и других мероприятиях, необходимо указать темы докладов, тематику и количество выставочных материалов и тому подобное.

После получения заявок в пятидневный срок будет разослана информация с указанием тем докладов, тематики выставок, размера и срока перечисления оргвзноса, точная дата и место проведения конвента.

Необходимые пояснения:

- На семинаре по Толкиен-движению будет заслушан отчет Толкиен-Центра;
- Раздел ролевых игр включает в себя не только проблемы «ХИ», но и ролевых игр в целом, по различной тематике;
- На семинаре оружейников предполагается два раздела: боевого и игрового оружия. Принять в нем участие могут не только члены Толкиен-движения;
- Для обеспечения нормальной работы семинара молодых писателей рукописи необходимо выслать заранее (хотя бы за месяц). По результатам семинара планируется выпустить сборник;
- На встрече фэнзинеров пойдет речь о фэнзинах, посвященных фэнтези, хорору, толкинистике и Толкиену (или имеющих такие разделы);
- Для участия в выставке необходимо заранее прислать материалы;
- Условия аукциона: представивший продукцию назначает стартовую цену. Если товар продан, вырученная сумма, за вычетом небольшого процента, возвращается владельцу. Если вещь не продана, она возвращается в целости и сохранности. Кроме того, часть продукции можно будет сдать в постоянно функционирующий киоск;
- Будут определены часы и место проведения книгообмена;
- На конвенции планируется хождение глипконовской валюты;
- По вечерам — дискотека.

Заявки и прочие материалы присыпать по адресу: 153043, г.Иваново, а/я 1118, оргкомитет «ГЛИПКОН».

Телефон для справок: (09322)-70897 (будние дни — после 18 часов, выходные — в любое время).

Разговор,

**подслушанный человеком, бродившим между несколькими кострами
(краткое положение вне Игры)**

— Этот хоббит, ну то есть Горлум, в конце концов попытался придушить Фродо, то есть, конечно, не самого Фродо, а его верного Сэма, а Сэм завопил...

— Стоп, ребята! Это я вам как мастер говорю!...

— И орки поверили. А что им еще оставалось делать? Когда прозвучал сигнал: «Эорлинги, вперед!»...

— Из кустов высунулся Раздолбай с таким видом, словно он сто лет пил без прудых, а на сто первый у него опохмелка кончилась. А вслед за ним...

— С башни соскочила Ланор и погналась за гоблином, но тот отстреливался...

— Ну и, конечно, попал Диске по ноге, та заорала «Барук Казад!»...

— Назад! — кричу я ему! Какое там! Так увлекся, что даже красной ракеты не заметил. Ну назгул, после драки...

— После драки кулаками не машут. Поэтому мы и Сарумана бить не стали, хоть он и заслужил, гад, но после Игры это уже не считается...

— Радостно завопил тролль, выдергивая стрелу из глаза. А то еще такой анекдот есть. Сидит Раздолбай в подвале харадримской башни...

— И говорит: «Ничего, в крайнем случае от магического жезла прикурю!»...

— Гэндалф от этих слов так озверел, что забыл про свои обязанности. Рози спасло только то, что он никак не мог найти...

— Носки нашей Галадриэли...

— Кольцо...

— Вход в башню Амон-Лоина...

— Кабак...

— Согласен, не Игры, а кабак и бардак! Чего стоили одни эти хваленые переправы через Андуин...

— Три гноминга, — говорю я ему, — и ни монетой больше! И тут этот шакал вынимает гномье кольцо...

— И вкладывает им Арсбулу промеж ушей! Жалко, конечно, колбасы, зато враги не пролезли, а за ужином мы возместили это дело...

— Урук-хем, да еще с катапультой! Валар не имели права этого делать, ведь моя жена положила мне на могилу...

— Банку сгущенки, а он говорит: «Неужели вы так дешево цените вашу подругу? Ведь Денвтор за вас половину золотого запаса Гондора отдал!»...

— Боромиру. Но надо отдать ему справедливость — он не собирался нести его в Минас Тирит, это Леголас спровоцировал...

— Мечом по спине, а назгул заорал, что улетает, и вместо двери полез в дымоход...

— Да, дивиный народ эти эльфы, что и говорить!

Лориэнские эльфы (Москва)

Редакция газеты «Путь к Валинору» размещает рекламу и объявления на своих страницах.

Стоимость 1 см² — 2 руб.

Реклама и объявления, относящиеся к Д.Р.Р.Толкиену и Игрищам публикуются бесплатно!

Делаю по заказу настольные (не ролевые) игры.



Ищу единомышленников.

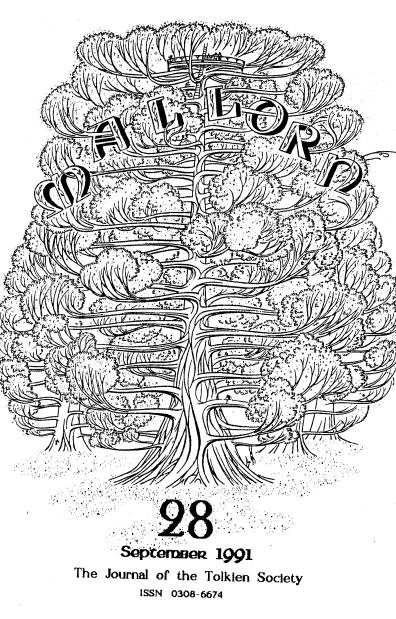
450071, г.Уфа, ул. Менделеева 207/1—47, Сергей Сухов

Хроника

После фестиваля в Казани поступили первые заявки на ХИ-92. Оргкомитет предупреждает, что будет учитывать ТОЛЬКО письменные заявки на команды, список которых представлен в первом номере.

Итак, кандидаты на ХИ-92 на 10 ноября 91:

Эльфы Оссирианда — Новосибирск
Отряд Феанора — Казань
Мы ждем заявок и материалов.



В редакции «ПВ» появился последний, 28-й выпуск журнала международного Толкиеновского Общества «Мэллорн».

Это, пожалуй, самый «серьезный» из всех периодических изданий, посвященных Дж.Р.Р.Толкиену и его

произведениям. Статьи, публикуемые в нем — это результаты исследований, проведенных специалистами разных областей науки — филологии, истории, археологии, философии и объединенных одной темой — творчество Толкиена.

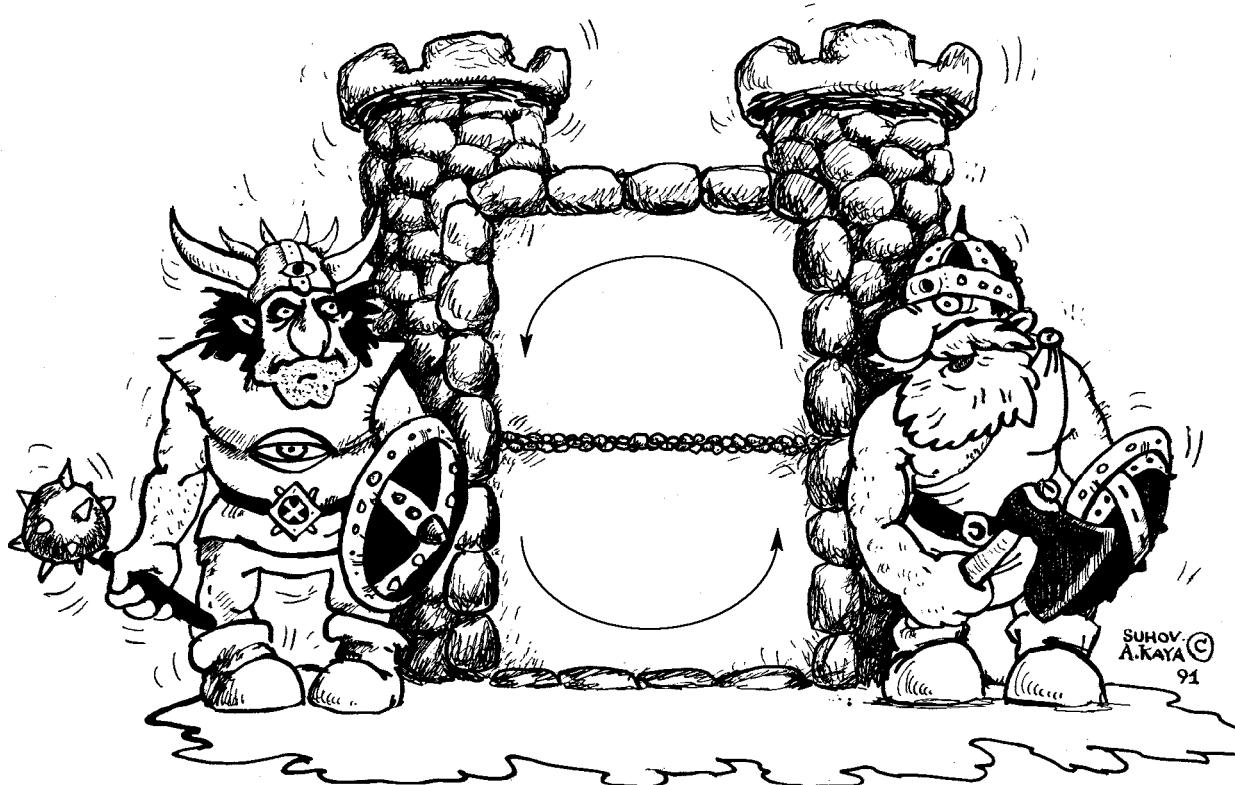
Кельтские мифы и легенды в «Сильмариллионе», история ангlosаксов в «Фермере Джайлсе», «Хоббит» и «Сон в летнюю ночь», «страшные рассказы» Анны Редклиф и других и ужасы Средиземья. Кроме этого — «Сильмариллион» с точки зрения физика («Валаквента: об энергии Валар») и «Самоучитель эльфийского языка». Обзор новых книг и оригинальные иллюстрации к произведениям Толкиена. Вот неполный перечень опубликованного на 50 страницах 28-го номера «Мэллорна».

Ограниченный объем нашей газеты, вероятно, не позволит напечатать полностью статьи из «Мэллорна» и других подобных изданий, но мы постараемся обязательно познакомить вас хотя бы с рефератами наиболее интересных материалов.

В.КАРАБАЕВ

Вы уже начали тренироваться к Игрищам? Нет? Спешите, времени остается все меньше. А наша ИГРОТЕКА поможет вам.

Любая ролевая игра строится на случае, вероятности удачи. Проверить, сопутствует ли вам удача, вы сможете, сыграв в эту игру.



В игру нужно играть вдвоем. В качестве фишек вам понадобятся две фигурки воинов (это могут быть рыцари, гномы, тролли, другие люди или звери, словом, что у вас есть из фэнтези атрибутики, в крайнем случае, можно взять солдатиков). И еще вам понадобится монета (для большего вхождения в образ, лучше использовать средиземскую валюту).

Воины устанавливаются на клетках спиной друг к другу. Играющие поочередно подбрасывают монету. Если выпадает «орел», то воин делает поворот на девяносто градусов по стрелке. Если «решка», то воин имеет право на удар (мечом, топором, булавой и т.п.). Но удар будет засчитан только тогда, когда воины находятся лицом друг к другу. Выигрывает тот, кто первым ударит противника три раза.

Итак, желаем вам выиграть сражение.

Придумал и нарисовал Сергей СУХОВ, помогал ему А.КАЯ

Хроника

Совет Издательства Jabberwockey-SF решением от 13.11.1991 г. сменил по организационным причинам название издательства. Теперь оно будет называться — издательство «Плеяды».

Направления деятельности и тематика изданий при этом не изменяются. По-прежнему основную часть будут занимать публикации жанра фэнтези и, в первую очередь, Д.Р.Р.Толкиена, а также ролевые игры.

Напоминаем, что учредителями издательства являются клуб любителей фантастики «Плеяды» и Фирма интеллектуальных технологий BY-Soft®.

Приглашаем к сотрудничеству авторов, переводчиков, критиков, художников.

“ПУТЬ К ВАЛИНОРУ”

Издатели — Оргкомитет ХИиТЧ-92 и Фирма интеллектуальных технологий BY-Soft®

Ответственный за выпуск А.Алликас Над номером работали: С.Злобин, В.Карабаев, Д.Хусаинова

Номер подготовлен 19.11.91. Тираж 200 экз.

© Издательство «Плеяды», 1991



450053 Уфа, пр. Октября 118-16. Хусаиновой Д.



(3472)-33-60-70 Хусаиновой Дине