

ПУТЬ К ВАЛИНОРУ

№ 4-5

ДЕКАБРЬ 1991 г.

Газета оргкомитета Хоббитских Игр и Толкиенских чтений 1992 года

Собираясь на Большую Игру в разных концах страны будущие участники ХИ и «Миров Фэнтези» полируют сейчас мечи, сплетают кольчужные кольца, клепают щиты и азартно рубятся на тренировках. «Сильмариллион» — время легендарных героев, а что за герой без меча у пояса или за спиной. Даже представительницы прекрасного пола скрывают в прическах или в складках одежды небольшие кинжалы. Ведь дороги Средиземья полны неожиданностей и нужно суметь постоять за себя. А в момент опасности меч сам прыгает в руку и... дальше все зависит от качества оружия и навыков его владельца, плюс, естественно, знание правил и уважение к противнику.

Этот выпуск газеты посвящен игровому оружию, фехтованию, правилам ведения боя.

Вооружение народов Средиземья

Синдар

«...Синдар с помощью гномов отлично вооружились... А оружейники Тингола оказались завалены боевыми топорами, мечами и копьями, высокими шлемами и длинными кольчугами и панцирями...»

Нэндор

До встречи с Тинголом «...железного оружия у них не было, и легко вооруженные воины из Оссирианда были гораздо слабее орков, одетых в железо и вооруженных большими копьями с плоскими наконечниками...» Но в дальнейшем они обрели многие виды оружия. Вот что говорится о Лихолесских эльфах в описании битвы пяти воинств: «...Белым пламенем сверкали копья и мечи в их руках, не знающих пощады... Эльфы осыпали орков дождем стрел... За лучниками стояла стена арбалетчиков; пока лучники стреляли, арбалетчики заряжали...»

Нольдор

Еще в Валиноре «...принялись нольдор ковать мечи, топоры и наконечники для копий. Стали они изготавливать щиты со знаками соперничающих родов, один величественнее другого, и носили открыто только их, а об остальном оружии пока молчали, ибо каждый думал, что только он получил предупреждение. Феанор же в тайной кузнице выковал для себя и своих сыновей страшные закаленные мечи и изготовил высокие шлемы, украсив их алыми перьями...», а в Средиземье «...в лесах и долинах

скрытно ходили караулы метких лучников, смертоносными стрелами встречая нежеланных гостей...»

Казад

«...Кузнечному делу синдар у гномов научились, но в закалке стали даже нольдор не достигли того, что умели низкорослые, и в изготовлении кольчужных колец и плетении кольчуг гномьи кузнецы из Белегоста остались непревзойденными...» «...У гномов в обычае было надевать для боя шлемы со страшными масками, которые хранили их от драконов...» «...Воины... Даина носили стальные кольчуги до колен, а ноги защищали поножами из тонкой и гибкой металлической сетки. В бою они орудовали тяжелыми двуручными боевыми секирами; кроме того, у каждого на поясе был короткий широкий меч, а за спиной — круглый щит. Шлемы у них были железные, башмаки тоже подбиты железом...»

Атани

До встречи с эльфами люди не имели тяжелого вооружения. В бою они пользовались короткими мечами и кинжалами, копьями и луками.

* * *

И в заключение мы хотим добавить о *хоббитах*, в трудный час вооружавшихся «...топорами, тяжелыми молотками, длинными ножами и толстыми дубинками, у некоторых были даже охотничьи луки...»

По переводам В.А.М.

Оружие участников ХИ

Начать, видимо, надо с мечей, как с самого популярного вида оружия, любимого всеми народами Средиземья. Сразу хотим сказать, что мы не собираемся ограничивать длину меча, но, естественно, эта длина должна быть в рамках разумного. То есть, к примеру, известный всем участникам ХИ-91 эльф Сулотал может сделать себе меч длиной в 2 метра. Другое дело, сможет ли он им работать. И не будут ли его путать с копьём. Оптимальная длина одноручного меча, вернее, его рабочей части — длина руки владельца. Можно чуть длиннее. Ширина должна быть не меньше 30 мм, радиус скругления кромок — не менее 5 мм. Самое главное требование к мечу — его центровка. Чем лучше отцентрован меч, тем он безопаснее. Центр тяжести должен находиться на расстоянии не более 1/7 части длины клинка от гарды. Отцентрировать таким образом оружие можно за счет утяжеления гарды, накладок на рукоять или (что самое лучшее) за счет тяжелого навершия. Мечи изготавливаются обычно из дерева. Вопрос о применении в Игре-92 мечей из пластика и алюминия обсуждается Оргкомитетом.

Секиры и боевые топоры рекомендуется делать в виде «сэндвича», то есть между двумя листами пластика зажимается тонкий лист резины. Ударная, боевая часть должна иметь форму полумесяца, чтобы не было острых углов. Концы полумесяца должны сходиться к черенку рукояти. Пластик рекомендуется скреплять заклепками.



На наконечниках копий должны быть смягчающие удар материалы: войлок или утеплитель. Длина копья любая, удобная для их владельцев.

Щиты могут быть любой формы и любых размеров. К ним предъявляются следующие требования: не должно быть острых кромок и углов, на наружной поверхности щита не должно торчать никаких гвоздей, болтов. Лучше всего крепить ручки к щиту заклепками. Щиты для удобства тоже центрируются.

Доспехи делятся по категориям на тяжелые и легкие. К тяжелым относятся качественно выполненные (в приближении к историческим аналогам) чешуйчатые и пластинчатые доспехи, кольчуги, панцири, полностью (без щелей) закрывающие поражаемые участки тела. Защитная одежда сделанная «в приближении», а также отдельные элементы защиты (нагрудник, куяк, колонтарь...) и кожаные панцири засчитываются за легкий доспех.

Луки и арбалеты, наверное, самое опасное оружие из всех, ибо всегда есть возможность, что стрела залетит совсем не туда, куда вы хотели, например в чей-то глаз. Анекдот о назгуле, выдергивающем стрелу из глаза и кричащем, что это все равно не считается, конечно, смешон, но юмор несколько черноват, и да поможет нам Эру, чтобы это так и осталось анекдотом. Не стремитесь приближать лук по качеству к боевому луку Робина Гуда. Пусть тетива Вашего лука будет чуть-чуть слабее чем у этого стрелка. Восемь - десять метров полета стрелы будет вполне достаточно и для обороны и для нападения. Кстати, при приемке оружия Мастерами перед началом Игр лук или арбалет будет опробован на его владельце. Стрелы должны быть с мягкими наконечниками. Их лучше делать из войлока или утеплителя и надежно закреплять, чтобы наконечник не слетел ни при каких обстоятельствах. Оперение на стрелах лучше делать тройное для лучших аэродинамических качеств стрелы. Длина 70-80 см.

Сарбаканы, видимо, тоже будут привилегией немногих народов. Мы считаем, что гном с сарбаканом это несколько неестественно. В устройстве сарбакана все остается по-старому — это обычная трубка, стрелки к ним — бумажные и обязательно ядовитые. Причем секрет яда и право изготовления отравленных стрел будет иметь лишь одно из племен.

В.Борисюк.

Примечание редакции.

В настоящий момент в Оргкомитете идут споры о том, следует ли вводить луки. Мнения разделились, и с обеих сторон приводятся веские доводы. Редакция оставляет разночтения в описании оружия и проекте правил и спрашивает мнение будущих участников ХИ. По последним данным, к Игре допущены арбалеты любой конструкции с легкими бумажными трубчатыми стрелами.



Правила ведения боя

Данные правила предлагаются для обсуждения потенциальным участникам ХИ-92. Предложения, замечания, пожелания принимаются до конца марта. После подведения итогов обсуждения окончательно утвержденные правила будут разосланы во все команды и индивидуальным игрокам. Все материалы, связанные с правилами (боевыми, магическими и прочее), направлять в адрес редакции.

1. «Жизни» игроков.

Каждый рядовой игрок имеет свою собственную жизнь. Руководители команд и ролевика, значимость которых для Игры намного выше, чем рядовых, получают дополнительно две жизни.

Более живучими будут те, кто не поленится изготовить доспехи. Тяжелый доспех прибавляет две жизни, легкий — одну. Шлем, реально защищающий голову, прибавляет еще одну жизнь. Значит, всего можно набрать: рядовым — до четырех жизней, ролевикам — до шести. Могут, конечно, появиться и такие игроки, которые наденут на себя кольчугу, затем панцирь, а сверху еще и нагрудник, но это их личная проблема. Только как этот «бронепоезд» будет передвигаться?

Лишение «жизни» осуществляется касанием боевой частью оружия поражаемой зоны, которая включает в себя туловище от шеи до пояса и руки выше локтя. Неприкосновенны для ударов голова и пах. В случае попадания в запретные места, оба противника немедленно прекращают бой и отправляются в Страну Мертвых для

разбора ситуации. Мастера определяют, вывести виновного из Игры на некоторое (длительное) время или совсем. Лишенный всех имеющихся «жизней» игрок отправляется в Страну Мертвых, где отбывает шестичасовой срок, который может быть сокращен за выполнение мастерского задания или удлинен за некорректное поведение. При самоубийстве на любой почве срок пребывания в Стране Мертвых удваивается.

За редким исключением, игрок из Страны Мертвых возвращается в свою команду, но уже в другой роли. К исключениям относится желание игрока или желание Мастеров, опять же, с согласия игрока.

Оружие «погибших» может остаться в команде лишь в случае, когда «покойник» доставлен в лагерь (принесен, а не пришел своим ходом) и над ним совершен полный погребальный обряд. В противном случае обладатель оружия и доспехов уходит с ними в Страну Мертвых и с ними же оттуда возвращается.

Отбирать оружие и доспехи у мертвых нельзя, а у пленных сам бог велел. Конечно, если оружие дорогое, именно — тут дело чести победителя вернуть его хозяину после Игры или в ходе ее. Хотя, коли оно так уж дорого владельцу, то по вызволении из плена, он может его выкупить.

«Воскрешение» в новой роли происходит в момент пересечения границы Страны Мертвых и добираться до своих приходится с риском для жизни.

Человек, имеющий знак «неприкосновенности», который будет про-

демонстрирован всем игрокам, неприкосновенен, если не проявляет ярко выраженной агрессивности. Выдача знаков строго контролируется.

2. Колюще-рубящее оружие.

Лишение «жизни» посредством меча, кинжала, копья, топора осуществляется касанием боевой частью поражаемой зоны. Для полного выведения из строя необходимо лишить игрока всех его жизней. При поединке с переходом к следующему бою количество жизней возобновляется. То есть, если при первом поединке противник отнял часть жизней, а потом сам был убит, то победитель переходит к другому противнику с полным количеством жизней. При нападении на одного игрока нескольких, удары ему засчитываются в сумме. Удар меча или копья засчитывается за лишение одной жизни. Боевой двуручный топор и секира отнимают две жизни за один удар. Удар засчитывается только в случае попадания клинком меча или кинжала, режущей частью топора или секиры, обозначенным наконечником копья, причем, копьем наносятся только колющие удары. Кинжал не пробивает тяжелого доспеха и пригоден лишь против легкого или против бездоспешного воина. Сломанное оружие сразу же выбывает из игры. Сражаться им категорически запрещается.

3. Ударное оружие.

К такому оружию относятся: палица, кистень и боевой молот. По свое-

Окончание на 6-й стр.

Основы игрового фехтования

Игровое фехтование является одним из главных параметров подготовки участника Хоббитских Игр. Ни для кого уже не секрет — чем лучше владеешь мечом, тем больше шансов выжить. По сути своей игровое фехтование основано на сильно упрощенном боевом и находится на одном уровне с театральным. Остается та же цель — за минимальное время поразить противника, но исключены наиболее опасные приемы и удары, ограничена поражаемая зона, введены ограничения на оружие. Все это сделано для того, чтобы максимально обезопасить бой.

Благодаря Игрцам в некоторых городах появились свои школы игрового фехтования, однако многие еще не умеют фехтовать на мечах и не имеют возможности этому научиться. Оттого и появляются на Игрцах натуральные раненые, получившие дубинный удар или рапирный укол игровым оружием. Чтобы внести какой-то порядок в технику игрового фехтования мы предлагаем базовые приемы обращения с мечом, на которых и строится бой.

Довольно интересно наблюдать компот из различных стилей и направлений, применяемых участниками Игр. Нет, никто не против, если умеешь — демонстрируй чудеса восточных и любых других единоборств. Но как бы ты ни вращал мечом, помни основную заповедь игрового фехтования — не навреди! Для всех участников должно стать законом гуманное отношение к противнику. Помни, тебе воздастся по делам твоим, то есть как ты относишься к противнику, так и он к тебе.

Кроме общефизической и технической подготовки фехтовальщика, нельзя забывать о психологическом аспекте. В течение Игры на каждого обрушиваются сильнейшие психические нагрузки и не все могут адекватно реагировать на них. Например, под Москвой возникли положения, когда у участников появлялось желание рубиться по боевому. Это абсолютно недопустимо.

Перед Играми-92 планируется провести турнир. Желательно, чтобы уже сейчас начинали готовиться бойцы от команд или городов. Главное требование к участникам — владение боевым оружием. Вероятно, бои будут проводиться на настоящих мечах и в доспехах. Не забывайте, турнир — это прежде всего зрелище, поэтому отработайте приемы и удары рассчитанные на зрителя. Наиболее эффективны рубящие удары, атаки с действием на оружие, а также захваты, глубокие маневры, повороты и так далее (что душа пожелает). Коллющие удары не зрелищны и, чтобы поединок не превратился в унылое перетягивание мечами, они засчитываться не будут. Впрочем, они могут неплохо смотреться, например на добивании поверженного противника, но это зависит от Вас: если придумали красивый коллющий удар с большой амплитудой, то почему бы и нет. Поединки будут проводиться по правилам игрового фехтования, хотя может быть увеличена поражаемая зона. Количество бойцов участвующих в турнире будет ограничено, причем наиболее подготовленных, из числа подавших заявки, организаторы будут отбирать заранее. Хотелось бы, чтобы бойцы владели различными видами оружия.

А теперь о самих основах.

Игровое фехтование произошло от боевого, потому и использует основную технику нанесения ударов и защит одинаковую и в западном и в восточном вариантах. Тело бойца делится

на 3 зоны, к которым приурочены удары и защиты от них соответственно (рис.1). Поражаемые зоны человека:

Верхняя — голова, шея, плечи (в игровом фехтовании исключаются голова и шея). На-

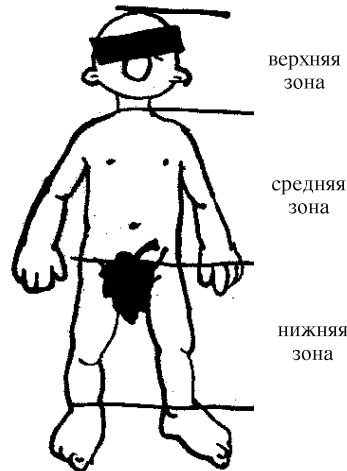


Рис. 1

носятся рубящие удары сверху и сбоку.

Средняя — тело до пояса. Рубящие и коллющие удары.

Нижняя — ниже пояса. В игровом фехтовании из-за ограничения поражаемой зоны, удары наносятся сверху как отвлекающие.

Не следует забывать, что в игровом фехтовании запрещено наносить удары в голову и пах.

Удары подразделяются на рубящие, коллющие и усложненные (рубящие с оттяжкой, режущие и так далее). Также они делятся на кистевые, локтевые, плечевые и с участием всего тела. Все эти удары, при достаточной отработке, можно использовать в игровом фехтовании. Не указаны удары, гарантирующие поражение противника и сложные в техническом исполнении.

Самым популярным оружием на Игрцах является меч. Это неудивительно, меч — универсальное рубяще-коллющее оружие, достаточно простое в изготовлении по сравнению с топором или арбалетом. Меч (рис.2) делится на следующие функциональные части:



Рис. 2

Рукоять служит для удобного держания меча. Обычно выполняется из такого материала, чтобы меч не выскальзывал из руки. *Навершие* используется для балансировки меча и для того, чтобы рука не слетала с рукояти.

Клинок также делится на части: верхняя или быстрая (слабая) — сильные рубящие и коллющие удары; средняя — для ударов и блоков; нижняя (сильная) — для блокирования сильных ударов меча противника.

Одноручный меч следует держать у гарды, в верхней части рукояти. Меч жестко удерживается только двумя пальцами — указательным и большим, остальные пальцы и кисть служат только для управления. Если взять меч в кулак, то вся энергия удара (инерция меча и сила руки) будет гаситься о тело противника. Это недопустимо. Необходимо фиксировать удар. Фиксация осуществляется следующим образом: при нанесении удара по телу противника нужно заранее подготовиться к тому, что удар нужно остановить в какой-то точке. Меч должен только коснуться тела, при этом, если удар слишком глубок или противник двинулся навстречу, должен погасить энергию за счет отскока.

Базовые приемы обращения мечом в игровом фехтовании.

Основные стойки — фронтальная (рис.3) ноги на ширине плеч, меч перед собой; боковая (рис.4) выполняется поворотом из фронтальной стойки.

Защиты:

Защита от рубящего удара снизу (рис.5,6). Меч идет навстречу удару, одновременно производится отшаг назад с выводом тела из-под удара.

Защита от рубящего удара сверху (рис.7,8). Меч поднимают над головой, удар принимают средней частью клинка, кулак на уровне головы.

Защиты на рисунках 5 и 7 — открытые — меч отбивает наружу, корпус открыт. Защиты на рисунках 6 и 8 — закрытые — рука с мечом идет внутрь, тело закрыто рукой.

Защита от коллющих и рубящих ударов в среднюю зону. Производится из основной стойки отводом. Либо тело неподвижно, а рука с мечом из основного положения совершает защиту, либо рука неподвижна, а передвижение осуществляется всем телом — поворот во фронтальную стойку (принцип «рамки»).

Можно выполнять комплекс защит (рис.3-8) не останавливаясь.

В защите различаются удар навстречу мечу, подставка меча и мягкая подставка. Верхняя и нижняя защиты осуществляются ударами навстречу атакующему мечу, а средняя от коллющего — подставкой с давлением. При переходе от одной защиты к другой, меч обязательно должен проходить через основное положение. При защите нельзя терять противника из виду — закрывать глаза или отворачивать голову. Не стоит следить за чужим мечом. Лучше смотреть в глаза противнику или в грудь, боковым зрением отмечая все его движения.

Атакующие удары.

Атакующие удары должны отработываться одновременно с защитой от них.

Рубящие удары:

Сверху. Предназначен для поражения противника в верхней зоне. Наиболее сильный основной удар. Меч вести сверху-сбоку к плечу

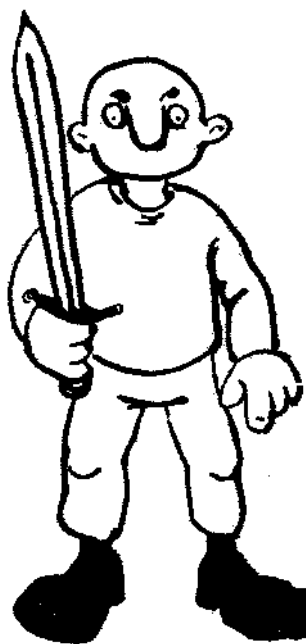


Рис. 3

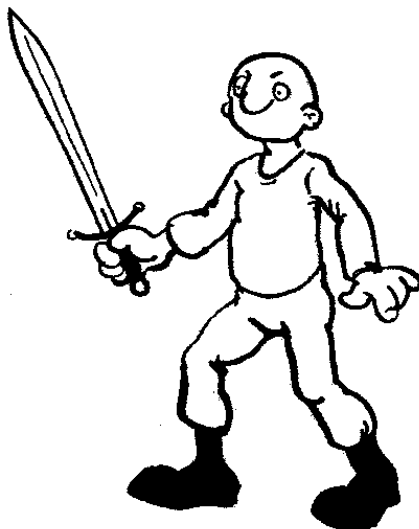


Рис. 4

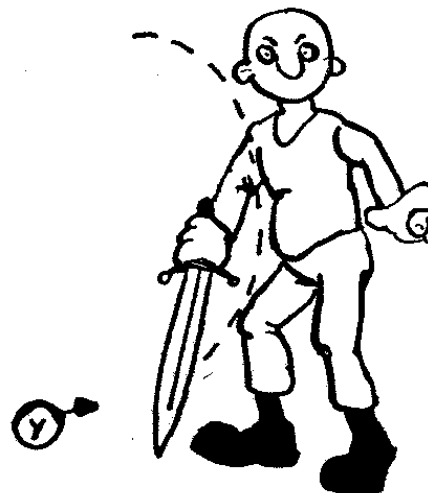


Рис. 5

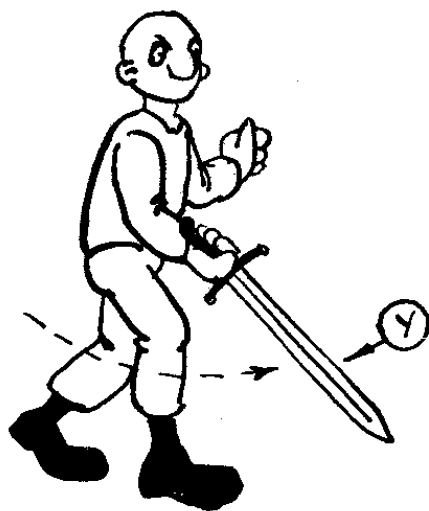


Рис. 6



Рис. 7

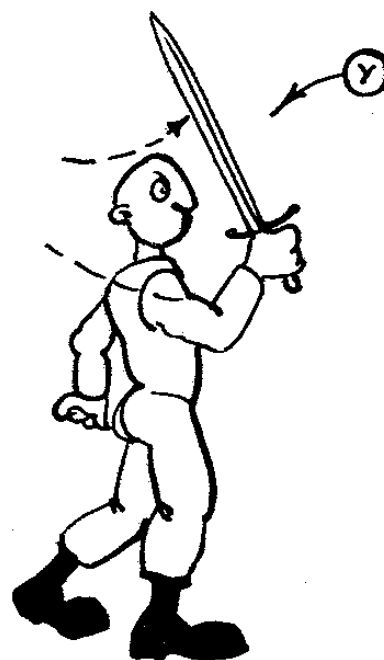


Рис. 8

противника так, чтобы ось меча проходила по диагонали к телу. Следует помнить, что существует опасность попадания в голову, поэтому рекомендуется этим ударом пользоваться больше для отвлечения или обмана противника, а поражающий удар наносить в среднюю зону.

Удар сбоку. Для поражения противника в средней зоне. Аналогичен верхнему, обычно проводится под руку.

Удар по ногам — для поражения противника в нижней зоне. Чаще используется как отвлекающий. Аналогичен предыдущим ударам, обычно проводится в бедра.

Колошце удары. Наиболее действенные в игровом фехтовании. Проводятся в среднюю зону. Различают прямой колющий и непрямые (сбоку, снизу, сверху). Наиболее опасен при встречном движении. Для его выполнения не-

обходимо отрабатывать чувство дистанции у фехтовальщика. Внимательно относитесь к нанесению удара (в верхней зоне гарантировано поражение головы).

Продолжение следует.

Р.Якупов.

Правила ведения боя

(Окончание. Начало на 3-й стр.)

му воздействию палица и кистень приравниваются к мечу и копьё, боевой молот (распределяется Мастерами) одним ударом анулирует «жизни», даваемые доспехами и ещё одну. То есть, если рядовой игрок имеет даже тяжёлый доспех, то ему все равно придется идти в Страну Мертвых. Ролевику же остается шанс или бежать, или хитростью уничтожить «молотобойца».

Один удар молота можно отбить щитом, после чего щит приходит в негодность до конца боя.

4. Метательное оружие.

Вопрос об использовании луков в Игре еще не решен. Арбалетная же стрела снимает одну жизнь. Чтобы сразить игрока в доспехе необходимо несколько арбалетчиков, либо после выстрела арбалетчику придется кинуться «добивать» противника мечом.

Воздействие стрелы сарбакана является усыпляющим. При попадании в незащищенный доспехами любой участок тела стрелка усыпляет пораженного на час.

Для экстренного прерывания сна существуют именные талисманы. «Спящего» можно взять в плен, для чего или до пробуждения, или после его нужно связать, завязав петлю на руке, ноге или туловище (не на шее!).

Чтобы «усыпить» простого игрока необходимо одно попадание, ролевика — три (у него ведь три личные жизни).

Весьма эффективным оружием является праща (если ею уметь пользоваться). Снаряды тряпичные или поролоновые. По своему действию праща приравнивается к мечу.

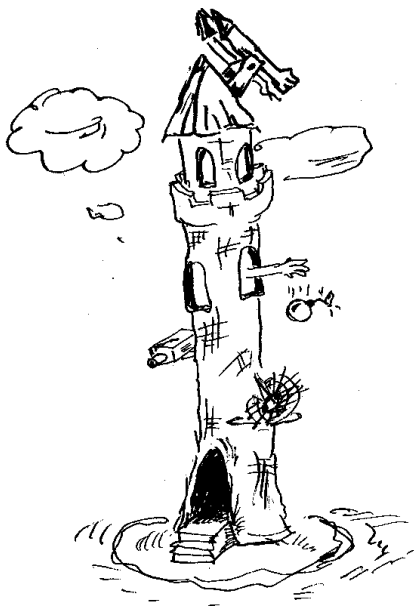
Более мощные метательные орудия — катапульты, баллисты, если такие появятся. Работают на заранее

приготовленных снарядах (лучше из поролон). При попадании такой снаряд убивает любого наповал.

5. Пленные.

Захват противника в плен может быть осуществлен либо «усыплением» с помощью сарбаканной стрелки, либо грубым физическим воздействием. «Связанным» считается тот, кому наброшена петля на руку, ногу, или туловище (ни в коем случае не на шею).

«Связанный» таким образом пленник не может самостоятельно развязаться. Обыскивать, забирать оружие — можно. Если сразу не обыскали, можно выхватить спрятанное оружие, и тогда пленник считается освобожденным. Нападать на конвоиров невооруженному пленнику запрещается.



есть, отбирать оружие — тоже, но можно его украсть, если руки будут кем-то развязаны. Пленных можно купить, продать, обменять, подарить, отбить.

«Связанный» пленник обязан выполнять все приказы победителей (идти, вставать, садиться). Чтобы пленный не кричал, на рот накладывается повязка, не стесняющая дыхания. Иначе он имеет право позвать на помощь. Развязаться сам пленник не может, но, будучи развязанным кем-то, может бежать.

Допросить пленного можно только в лагере противника. Пленный должен ответить лишь на три вопроса, причем вопросы должны быть построены так, чтобы он отвечал «да» или «нет». Ложность и истинность информации остается на совести отвечающего. Но «казненный» за дачу ложных показаний отбывает в Стране Мертвых три срока.

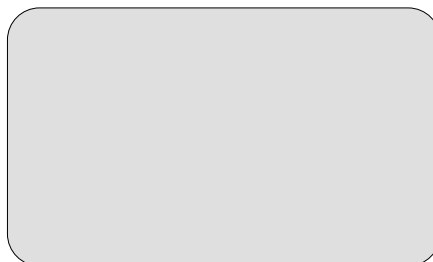
Обращение с пленными остается на совести команды-победителя, но в соответствии с Женевской конвенцией пленный не должен испытывать сырость, холод и голод. Связывать пленного и пытать его — запрещается. Если данные процессы связаны с обрядами, этот вопрос предварительно обсуждается с Мастерами.

Любой пленный, а равно, и свободный игрок, независимо от роли, значимости и настроения, обязан ответить на все вопросы майя и валар.

В общем, по боевым правилам можно добавить, что с двадцати трех часов до шести утра лагеря неприкосновенны для нападений. Разрешается проникновение в лагерь не более трех человек для диверсии, разведки и тому подобного.

Мастера оставляют за собой право экстренной остановки любого боя, если на это имеются веские основания.

Ю.Сорокин.



В редакцию поступает большое количество вопросов, ответы на которые могут быть интересны многим. К тому же немало одинаковых вопросов. Это послужило причиной открытия еще одной рубрики.

«Вопрос — Ответ»

«Придется ли тащить с собой палатки, спальники, инструменты и посуду?»

«Что означают слова «турснаряжение»?»

«Входит ли стоимость проезда в стоимость путевки, окончательная ли это цена?»

«Каким образом осуществляется оплата путевки, все ли оплатившие стоимость путевки получают гарантию непосредственного участия в Игре? Можно ли оплатить путевку на месте и если нет, то получу ли я свои деньги, если заранее оплатив путевку, вдруг не смогу приехать?»

«Что понимать под натуральной оплатой? С кем осуществлять договоренность об этом?»

Под турснаряжением, гарантируемым полной путевкой, понимается личное снаряжение — спальный мешок, коврик или надувной матрас, выдаваемые каждому участнику по паспорту или др. документу; палатки, получаемые руководителем на заранее определенное количество участников, костровые принадлежности (топоры, пилы, котлы). Личные вещи, посуду и прочее необходимо привозить с собой. (В следующих номерах мы предложим вашему вниманию свои рекомендации по этому поводу.) Отказаться от турснаряжения можно только полностью, привозя свое. В этом случае стоимость путевки уменьшается.

Проезд до Уфы, а затем до ближайшей к лагерю станции местным поездом, осуществляется за свой счет, на последнем этапе участников подвезет машина (в худшем варианте, она везет вещи).

Стоимость путевки, данная в № 1 «ПВ», неокончательная. Одному Эру ведомо, сколько будет стоить в 92-м году банка тушенки, прокат палатки и аренда транспорта.

Оплатить путевки можно будет после утверждения команд и участников. Всем утвержденным на Игрища будет выслана разрядка и адрес, по которому нужно сделать перевод. По получении денег будет высылаться заранее оговоренное количество путевок, гарантирующее в случае полной оплаты питание, снаряжение и, естественно, участие в Игре. В лагере путевки продаваться не будут, так как количество участников оговорено заранее и список будет составлен в марте месяце.

Деньги за возвращенные, не позже чем за месяц, путевки высылаются обратно.

Если у Вас есть возможность достать партию продуктов пригодных для использования в полевых условиях (консервы, крупы, макаронные и мучные изделия, чай, сахар и тому подобное) по ценам ниже биржевых или Вы вдруг можете по дешевке взять на пару недель ГАЗ-66, это значительно облегчит работу организаторов. Стоимость затрат будет вычтена из стоимости путевки. Если

затраты выше, то они будут компенсированы. Подобная операция проводится лишь по предварительному согласованию с оргкомитетом. Информацию можно посылать уже сейчас на адрес газеты.

«Что Вы решили с фотоаппаратами и киношниками?»

И фотографы и кинооператоры имеют, как и другие люди, странные особенности. Они порой хотят кушать и спать. А чтобы иметь питание и отдых в «Валиноре» необходимо приобрести путевку. Кроме того, вряд ли появление на дорогах Средиземья цивилизованных людей, увешанных аппаратурой, будет способствовать поддержанию игрового настроения. Поэтому кино и фотооператоры должны быть членами команд, и работать в игровом амбула. Знак неприкосновенности будет выдан, а дальше уж... Попробуй-ка объясни упрямому гному, наведя на него черный жужжащий ящик, что это не колдовство, и у тебя нет ярко выраженных (см. правила) агрессивных намерений.

«Можно ли считать командой трех человек? Нужно ли выбирать себе роль, или ее подскажут организаторы Игрищ?»

Список команд и количество их участников были опубликованы. Группы меньшего состава могут иметь своего руководителя, но они вольются в большие команды.

Поэтому очень желательно высказать хотя бы свои пожелания относительно народа к которому Вы хотите принадлежать. Может и будут в конце дыры, которые придется срочно заделывать, рассовывая так и не определившихся людей, но вряд ли. Сейчас не 90-й, и вероятно будет перебор. Всех, увы, мы принять не сможем, а во время отбора предпочтение будет отдаваться наиболее инициативным.

«Можно ли считать панцирем пластины, зашитые в подкладку куртки, или одевать кольчугу под одеждой?»

Зачем? Чтобы вызвать лишние споры? Если Вы хотите прикрыть панцирь или кольчугу, накиньте плащ. А в бою пусть противник знает на что ему рассчитывать. У нас ведь Игра. Так что никакие одежды с пластинками нашитыми на внутреннюю сторону за игровой доспех считаться не будут.

«Найдется ли на Урале, очень и очень индустриализованном, что-нибудь такое нетронутое? Ужель не вся природа там погибла?»

Урал действительно осваивается давно и основательно. Но оба варианта местностей, выбранных для Игры, являются достаточно дикими, чтобы плутануть в тайге, и достаточно чистыми, чтобы пить из рек и ручьев. Оба района являются экологически наиболее чистыми не только в Башкирии, но и на всем Южном Урале.

ИНФОРМАЦИЯ • РЕКЛАМА • ОБЪЯВЛЕНИЯ

На 23 декабря 91 года поступили следующие заявки:

коллективные:

Гномы — Москва (15-17 ч), Калуга (15 ч), Казань (25 ч).

Войско Финголфина — Новокузнецк (18 ч).

Дориат — Москва (17 ч).

Люди — Иваново (12 ч).

индивидуальные:

Мелиана — 2 ч.

Галадриэль — 2 ч.

Берен — 1 ч.

Лютиэнь — 1 ч.

Денетор — 1 ч.

Тингол — 1 ч.

Финголфин — 2 ч.

Напоминаем, что утверждение команд состоится и предпочтение будет отдано командам имеющим наилучшую проработку легенд, реликвий, политики и тому подобного. Присылающих заявки на индивидуальные роли оргкомитет просит не писать «см. первоисточник». Первоисточник мы, конечно, посм., но нас больше интересует Ваше Видение роли. Ждем Ваших заявок!

Уважаемые участники ХИ-92.

Представляем Вашему вниманию состав Оргкомитета. Делаем мы это с целью прекратить ту путаницу, которая возникла в Фэндоме из-за многочисленных слухов, которые, возможно невольно, распространяются людьми, к Оргкомитету никакого отношения не имеющими. Причем распространяются эти слухи по принципу «глухого телефона».

Итак.

Алликас Алексей — главный координатор Игры, он же завхоз, он же очень большой человек (VIP).

Карабаев Владимир — координатор Толкиенских Чтений.

Хусаинова Динара, Кульгильдина Римма — информационный отдел.

Егоров Валерий — главный консультант по оружию. Тоже очень большой человек (см. фото на стр. 2).

Борисюк Владимир — оружейник.

Закиров Гумер, Злобин Владислав, Якупов Рустэм, Муртазина Дина, Сорокин Юрий, Сорокина Елена — мастерская группа.

Кроме того:

Кульгильдина Римма, Муртазина Дина — кураторы эльфов.

Борисюк Владимир, Якупов Рустэм — кураторы людей.

Закиров Гумер, Злобин Владислав — кураторы гномов.

Сорокина Елена — куратор хоббитов.



От редакции

Во вкладке № 1 «ПВ», где была начата распечатка компьютерной версии «Сильмариллиона» неизвестного переводчика, редакция позволила себе скорректировать некоторые имена и названия по известному переводу В.А.М. Это является нарушением авторских прав. Редакция приносит В.А.М. свои извинения. Со второго номера имеющийся перевод идет без изменений, с минимальной (из-за отсутствия времени) редакторской правкой. Осуществить же набор известных переводов В.А.М. и Н.Григорьевой для нас пока затруднительно из-за недостатка издательских мощностей.

“ПУТЬ К ВАЛИНОРУ”

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

Ответственный за выпуск А.Алликас

Над номером работали: В.Карабаев, А.Кая, С.Сухов, Д.Хусаинова.

Сдано в набор 23.12.91. Подписано к печати 18.02.92. Тираж 200 экз. © Издательство «Плеяды», 1992



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



(3472)-33-60-70 Хусаиновой Дине