

ПУТЬ К ВАЛИНОРУ

№ 1

ОКТЯБРЬ 1991 г.

Газета оргкомитета Хоббитских Игрищ и Толкиенских чтений 1992 года

Вы держите в руках первый номер газеты «Путь к Валинору». Газета посвящена подготовке к проведению «Хоббитских Игрищ» 1992 года, но, думаем, будет интересна всем поклонникам творчества Д.Р.Р.Толкиена и любителям ролевых игр. Главное место в газете займут: базовые материалы для будущих участников ХИ, фрагменты литературного наследия Д.Р.Р.Толкиена, в том числе «Сильмарилиона», полемические материалы, творчество толкиенистов, обзор событий в их кругах, настольные игры, реклама и многое другое.

Газета «Путь к Валинору» поможет Вам прийти в лагерь «Валинор» полностью подготовленными к Большой Игре.

К вопросу о Большой Игре

Итак, «Хоббитские Игрища — 92». О том, что их будет готовить Уфа разговор ведется давно. О том что получится, судить сейчас трудно. Бытует мнение, будто в Красноярске был дан мощный духовный заряд, а в Москве продемонстрирован размах. Удастся ли объединить это лучшее пока тоже не ясно.

Собственно, всегда что-то кому-то нравится больше, а кому-то меньше. Уже до выхода официальной информации, в Уфе в устном и письменном виде посыпались заявки на еще неофициальные роли, а также критические замечания (от дружеских до ультимативных). То, что система распространения информации в фэндоме поставлена на высоком уровне, всем известно. Но прием и передача информации «на слух» приводит зачастую к ее искажению.

Поэтому в первом номере газеты нам хочется прежде всего объяснить все свои позиции, которых мы, все равно, не собираемся оставлять.

Почему «Сильмарилион»? Красноярский КЛФ «Вечные Паруса» предлагает в 1992 году авторскую ролевую игру «Мир Фэнтези». Красноярцы объяснили свой отход от непосредственно «хоббитской» тематики, нежеланием тиражировать историю Кольца в различных вариантах с одинаковым началом и двумя заведомо известными вариантами финала. Мы, в свою очередь, понимаем, что герои «Властелина Колец» намного ближе всем, чем легендарные личности, чьи действия описаны в «Сильмарилионе», который и читали то пока далеко не все. Но! Сейчас, как нам кажется, уже есть возможность обеспечить желающих (хотя бы по 2-3 экземпляра на клуб) распечатками. Кроме того, еще год-два и народ начнет пытаться в ролевиках. Дензор II, Гэндалф I, Саурон IX... Это уже сейчас служит темой анекдотов в кругах толкиенистов. К тому же, о существовании Кольца, про которое в авторском варианте знали очень немногие, в Игре знать будет даже пони садовника Сэма, причем в деталях. А это уже снижает нужный настрой.

Вот и получается беготня с Кольцом из Шира к Ордуруину. Но когда алгоритм оптимального решения будет найден (а уже есть очень «дельные» предложения), Игра потеряет смысл.

«Сильмарилион» дает более широкие возможности в плане реализации различных сю-

жетных ходов. К тому же в базовом варианте для участников будут даны лишь начальные задачи, а дальше куда Игра выведет. Все будет зависеть от эмоционального настроя и подготовки игроков.

Да и еще. К московским Игрищам была проведена огромная работа по созданию обрядов, традиций, церемониалов разных народов. Но реализовать все не дала напряженная обстановка «Последней Войны Кольца». Там же велась политическая и экономическая игра, которая многим понравилась. Все это можно широко развернуть на ХИ-92, поставленных по «Сильмарилиону».

Собственно говоря, все эти аргументы прекрасно согласуются с концепцией «Миров Фэнтези», но 92 год — это год столетия Толкиена, который сам больше ценил именно «Сильмарилион», и Игрища должны быть Хоббитскими.

Вы спросите: «Где же в «Сильмарилионе» хоббиты во второй эпохе?» А кто сказал, что их не было тогда в Средиземье?

Команда хоббитов, как и другие команды получит вместе с другими первоочередные задачи. Дальнейшие их действия будут определяться ситуацией и руководством команд. Вместительство Мастеров, конечно же, не исключается, но мы постараемся делать это как можно более незаметно, игровыми методами. Правда здесь очень важно ответственное отношение участников, и в особенности руководителей, к тем установкам, которые им будут подбрасываться во время игры. А этого избежать нельзя, как нельзя целиком, со всеми подробностями создать целый мир на 3-4 дня. Игру порой необходимо направлять. И Мастерам, зачастую, придется «играть» против замыслов участников, способных привести к созданию конфликтных ситуаций и преждевременному сворачиванию Игры. Так что принцип «Мастера — всегда козлы» придется усвоить и нам, и следующим организаторам ХИ. Кроме того, мастерская группа в предстоящей Игре берет под строгий контроль Темные Силы. В списке команд нет ни орков, ни троллей, ни, тем более, Моргота, Шелоб и пр. Это не значит, что мы отмечаем «радетелей Темного Дела». Просто их задачи не обязательно широко рекламировать. Поэтому претендентам на «темные роли», которые они сами для себя могут определить, предлагаем вступить в конфиденциальную пе-

реписку с Оргкомитетом. Стесняясь, в некоторой степени, инициативу, мы расширяем возможности «темных сил». Согласитесь, назгул улепетывающий от толпы гондорцев, не разбирая дороги, это...

Свобода действий остальных участников ограничивается лишь сводом правил, который мы заблаговременно доведем до их сведения. Свод будет разбит на несколько ступеней от «массовых» правил поединков, жизни и смерти, торговли и прочего, до узкоспециальных цеховых правил для магов, верховых военачальников и других «шишек». Причем, требования к соблюдению правил будут очень строгими, вплоть до вывoda из Игры, поскольку от этого зависит не только психологическое, но и физическое состояние участников. Азарт, глубокое проникновение в роль — это понятно, но почему в Красноярске задев противника мечом, извиняясь, а уронив — подавали руку, а в Москве, один, извините, дурак пускает слух, что назгула можно уложить ударами в голову, а толпа других срывает проверять, хотя все знают — голова неприкосновенна.

И не надо говорить, что все были поставлены в тяжелые условия борьбы за выживание. Что же это выходит, приехали поиграть в смелых, добрых, благородных, два дня не покушали и озверили?

Впрочем, это долгий спор и причины недовольства сейчас выяснить мы не будем. Предоставим эту возможность читателям — ветеранам. Критические замечания (деловые, а не швыряние помета) и, в особенности, предложения, будем публиковать в газете, это поможет в организации и ХИ-92 и следующих Игр.

А к вопросу об отношениях добавим чуть про отношение к природе. Без лекций и моралей. За срубленные зеленые ветки и молодые деревья, энтами будут накладываться крупные игровые штрафы. За поваленные взрослые деревья из игры будут выводиться виновные, а также руководители команд. Объяснять тут, пожалуй, нечего и этот пункт будет внесен в общие правила.

Количество участников игры определено — 300 человек. Из них 50 человек уфимцы — «группа обеспечения». Эта цифра взята не с потолка. Во-первых, это то число участников,

(Окончание на 2-й стр.)

К вопросу о Большой Игре

(Окончание. Начало на 1-й стр.)

которое мы сможем контролировать в Игре с нашим хилым опытом. Во-вторых, это та антропогенная нагрузка, которую сможет выдержать природа на месте Игры. В-третьих, это то количество, которое мы на данном этапе сможем обеспечить каким-то сервисом. Поэтому заранее просим прощения у тех, кому не удастся получить путевки и приглашения на Игру. И большая просьба! Не имея путевки или приглашения не надо приезжать в лагерь. Мы просто не сможем принять всех желающих.

Стоимость путевки 200 рублей. сюда входит

стоимость питания (70-100 р.), снаряжения (30-40 р.), оргвзнос (50 р.), а также транспортные, «дипломатические», хозяйственные расходы. Причем стоимость путевки определялась еще по ценам лета 91 года, а что будет после освобождения цен одному Эру известно (и то вряд ли). Но оргкомитет постарается не повышать, по возможности, стоимость путевки более чем на 50%.

Желающие приехать в «Валинор» со своим снаряжением могут сообщить об этом в индивидуальных заявках. Стоимость путевки уменьшится. Частично или полностью можно оплатить путевку привезя с собой продукты.

Только нужно договориться заранее о том, что и на какую сумму привезут участники. Продукты при этом сдаются коменданту.

В следующих номерах мы дадим подробные рекомендации по подготовке к «Валинору». И редакция надеется на ваши советы и пожелания, которые помогут при организации ХИ-92 и последующих Игр.

А.АЛЛИКАС

Толкиенские чтения — 92

Сразу же по окончании Хоббитских Игрищ — 92 в Уфе намечено проведение 3-х дневного семинара «Толкиенские Чтения — 92», посвященного 100-летию Д.Р.Р.Толкиена.

Ориентировочная тематика семинара:

- Д.Р.Р.Толкиен: жизнь и творчество;
- Ролевые игры: опыт ХИ, теория и практика игр, опыт и перспективы разработки компьютерных ролевых игр.

Работа семинара независима от ХИ-92, т.е. можно участвовать в любом из мероприятий или в обоих.

Приглашаем к участию в семинаре всех заинтересованных в развитии жанра фэнтези в нашей стране и популяризации ролевых игр.

В работе семинара примут участие специалисты по творчеству Д.Р.Р.Толкиена, писатели, а также зарубежные гости.

Участников семинара будут ждать видеосалон фэнтези-фильмов (в т.ч. по Толкиену), зал компьютерных игр (в т.ч. по Толкиену).

Просим до 1.01.1992 г. прислать предварительные заявки на участие в семинаре и заявки на выступление (тему) в адрес оргкомитета ХИиТЧ-92.

По материалам семинара будет выпущен сборник тезисов докладов на правах научной публикации.



Рисунок М.МАТОРИНА

С чего начнется Игра

Моргот вернулся в Ангбанд, заново его отстроил, и дымящиеся башни Тангородрима поднялись над Черными Вратами Врага. На земле множились орки. Стали они сильными и свирепыми. Черный Властелин наделил их жаждой убийств и разрушений. Зловредные твари Моргота добрались до Белерианда, проходя горными тропами с севера и темными чащами с юга.

Тингол стал думать об оружии, которое до сих пор не было нужно его племени, а Мелианна своей силой воздвигла пояс тени и замешательства вокруг королевства, которое с того времени стали называть Дориатом, Береженым Королевством. Был теперь в нем настороженный мир, а вокруг — великий страх и гибельные опасности.

Первое оружие для синдар изготовили в своих кузницах гномы, великие мастера кузничного дела. Никто не превзошел их оружейников и даже нольдор не достигли того, что умели казад. Воинственным народом были все наугрим, яростно дрались они с любыми обидчиками, будь то слуги Моргота, эльфы и даже собственные соплеменники, гномы из других родов, подчас не ладившие с соседями.

Легко вооруженные зеленые Эльфы были гораздо слабее орков и, напуганные, перестали

выходить из лесов.

Феанор и те, кого он считал верными себе, добрались до Средиземья, сошли на берег и сожгли корабли. Так снова вступили нольдор в Средиземье. Войско Финголфина, оставленное в Арамане, пересекло по льду ужасный Хелькарах. Сильно уменьшилось племя Финголфина и не питали любви к Феанору те, кто шел теперь вслед за ним.

С первыми лучами впервые встающего солнца на востоке Средиземья проснулись Младшие Дети Иловатара. Но первое солнце взошло на западе, и открывшиеся глаза людей обратились к нему, и когда люди пошли по земле, ноги их почти всех понесли в ту сторону, где они увидели солнце.

Откуда взялись хоббиты и где они жили изначально — никому не ведомо. Однако, по преданиям и по некоторым словечкам и обычаям понятно, что они, подобно другим народам, пришли когда-то с востока и, никем не замеченные, жили себе и жили в Средиземье долгие века. В мире ведь полным-полно всякой чудной твари и кому было какое дело до этих малюток.

Подборка из переводов В.А.М.,
А.КИСТЬЯКОВСКОГО и В.МУРАВЬЕВА.

Народы Средиземья

Синдар

Синдар — серые эльфы. Так назывались эльфы телери, которых вернувшись в Средиземье нольдор нашли в Белерианде, кроме зеленых эльфов Оссирианда. Название могло появиться по ассоциации с серым небом и туманами Мифрима, где Нольдор впервые их встретили, а может быть, потому, что они не видели свет Валинора, но не были и темными (авари). Это эльфы сумерек. Себя они называли эдил. Правителем синдар был Эльве Синголло (Элу Тингол — серый плащ). Его женой была Мелианна — майя, покинувшая Валинор и поселившаяся в Средиземье.

Нэндор

Нэндор — вернувшиеся, эльфы телери, которые не перешли Мглистые горы в первом походе на запад от Кувиенэна. Часть их пере-

вела через Синие горы Денэтор, и они стали жить в Оссирианде и назывались зеленые эльфы, лаиквенди. вождь эльфов нэндор - Денэтор.

Нольдор

Нольдор (Мудрые эльфы) — эльфы, вернувшиеся в Средиземье из Валинора. Их возглавляли братья Феанор и Финголфин. Именно племени нольдор наутрим охотнее всего дарили свою дружбу, выделяя их из всех эльфов и людей — из-за их общей любви и преклонения перед Ауле. А драгоценные камни нольдора наутрим ценили больше всех других богатств.

Казад

Гномы пришли в Белерианд с Синих гор. Себя они называли казад, а синдар звали их наутрим (низкорослые) и гонхиррим (мастера

камня). В восточной части Эред Лuin вырыли они себе большие залы и дворцы, называвшиеся Габилгатол и Тумунзахар. Самым большим поселением гномов был Казад Дум, а его повелителем — Дарин.

Атани

Атани — второй народ, люди. Первыми с эльфами встретились люди из племени Балаана. Вскоре в Белерианд пришли и другие племена. Первыми среди них пришли халадин под предводительством Халлада. Позднее свое племя через горы перевел Марах. Когда слухи о богатствах Белерианда, о его землях и водах, о войнах в нем и о его богатствах разошлись по широкому миру, пришли первые смуглолицые люди. Сильнейшими среди их вождей были Бор и Улфранг.

О заявках

Индивидуальная заявка

Ф.И.О.
Дата рождения
Адрес
Народ
Команда
Выбранная роль или имя
Легенда
Оплата тур. снаряжения

Командная заявка

Народ
Команда
Ф.И.О. предводителя команды ..
Численность
Адрес для связи
Телефон (если есть)
Выбранная политика
Легенда и реликвии

Вы можете принять участие в игре образовав команду, либо в составе любой из сформированных команд.

В первом случае Вы высыпаете нам командную заявку по прилагаемой форме и индивидуальные заявки членов команды.

Во втором случае Вы высыпаете индивидуальную заявку. Она будет передана руководителю выбранной Вами команды, от которого и будет зависеть утверждение Вашей заявки. В случае возникновения конфликтных ситуаций мы поможем найти компромиссное решение.

К сведению несовершеннолетних участников: Ваши заявки будут рассмотрены только в составе коллективной заявки.

К сведению руководителей команд: Вы несете полную ответственность за включенных в состав Вашей команды несовершеннолетних участников.

Как Вы уже заметили, в перечне народов (см. "Народы Средиземья") упомянуты только вожди племен. Имена остальных ролевиков мы предлагаем Вам выбрать из текста согласно Вашим склонностям.

Вы упростите нашу работу, если при формировании команды учтете следующие предварительные ограничения по численности и обратите внимание на предполагаемые задачи команд:

Команда	Числ.	Задача команды
Войско Финголфина	40	Создание собственных королевств на новых землях
Отряд Феанора	20	Возвращение Сильмарилов
Эльфы Дориата	60	Сохранение мира в королевстве
Зеленые эльфы	30	Охрана леса от нечисти
Гномы	30	Приумножение своих богатств
Люди 4 племени по 10	10	Завоевание себе места под солнцем
Хоббиты	10	

Задача хоббитов в Игре будет сообщена им индивидуально и, как и конкретные задачи других команд, до игры разглашению не подлежит.

Предпочтение отдается командным заявкам.

- Разработка интеллектуальных игр любого типа: настольных, ролевых, компьютерных и др.
- Создание оригинальных программных продуктов для ПЭВМ.
- Редакционно-издательские услуги.

Все это Вы можете найти в Фирме интеллектуальных технологий



450075 Уфа-75 а/я 7044

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

Стоимость 1 см² – 2 руб.

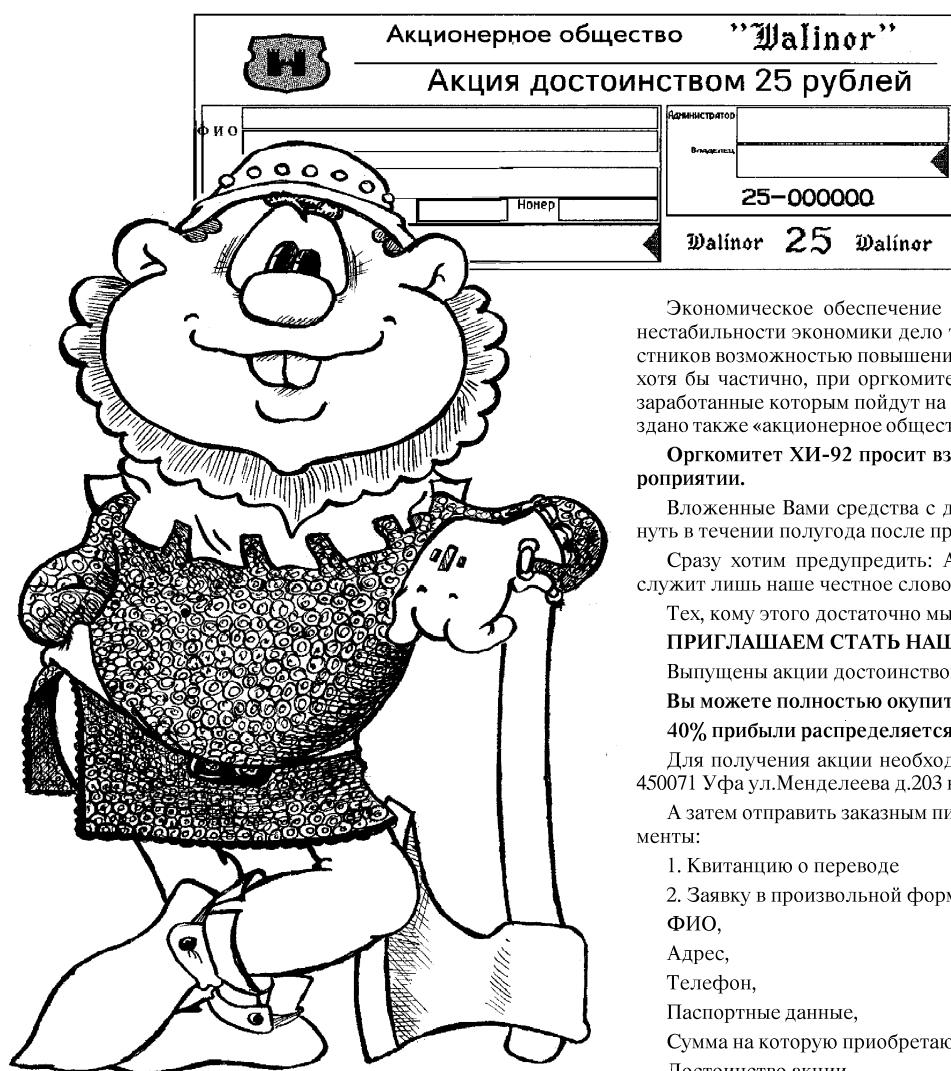
Реклама и объявления, относящиеся к Д.Р.Р.Толкиену и Игрицам публикуются бесплатно!

Делаю по заказу настольные (не ролевые) игры.

Ищу единомышленников.



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



Экономическое обеспечение Хоббитских игрищ в условиях нынешней нестабильности экономики дело трудное. Оргкомитет уже «обрадовал» участников возможностью повышения стоимости путевки. Дабы избежать этого, хотя бы частично, при оргкомитете создается коммерческий отдел, деньги заработанные которым пойдут на обеспечение работы лагеря «Валинор». Создано также «акционерное общество», вкладчиком которого Вы можете стать.

Оргкомитет ХИ-92 просит взаймы у всех заинтересованных в этом мероприятии.

Вложенные Вами средства с дивидендами АО «Валинор» обязуется вернуть в течении полугода после проведения Игрищ.

Сразу хотим предупредить: АО «Валинор» неформальное и гарантией служит лишь наше честное слово.

Тех, кому этого достаточно мы

ПРИГЛАШАЕМ СТАТЬ НАШИМИ АКЦИОНЕРАМИ!

Выпущены акции достоинством 25 и 50 рублей.

Вы можете полностью окупить свою поездку в лагерь «Валинор».

40% прибыли распределяется между вкладчиками.

Для получения акции необходимо сделать почтовый перевод по адресу: 450071 Уфа ул.Менделеева д.203 кв.250 Музяевой Т.В.

А затем отправить заказным письмом по тому же адресу следующие документы:

1. Квитанцию о переводе

2. Заявку в произвольной форме с указанием следующих данных:

ФИО,

Адрес,

Телефон,

Паспортные данные,

Сумма на которую приобретаются акции,

Достоинство акции

После получения этих документов владельцу заказным письмом высылаются оформленные акции (точнее та половина, которая хранится у владельца).

Срочный возврат акций владельцем, по его желанию, лишает оного дивидендов полностью, если возврат производится до Хоббитских Игрищ и частично, в период подведения итогов (пропорционально остатку времени до срока выплаты — февраля 1993 г.). Причем АО оставляет за собой право задержать выплату на 1 месяц, если сумма велика.

Для возврата акций необходимо выслать по вышеуказанному адресу заказным письмом бланки акций и требование в произвольной форме, после чего владельцу высылается подтверждение, и, после набора данной суммы, почтовый перевод.

Возможно переоформление акции на другое имя. В этом случае по вышеуказанному адресу присылаются бланки акций первого владельца и заявка с данными нового владельца. Стоимость переоформления акций — 1р. 50 к.

На вкладке к газете мы начинаем публикацию романа Д.Р.Толкиена «Сильмарилион».

Мы разместили все главы романа, которые предшествуют началу ХИ-92, в 7 выпусках (т.е. в номерах газеты до мая 1992 г.), чтобы те, кто не имеет текста, могли заранее ознакомиться с предысторией.

Вкладки оформлены в виде отдельных тетрадок (по типу книжек-минуток) таким образом, что Вы можете по окончании публикации собрать и переплести готовую книгу.

“ПУТЬ К ВАЛИНОРУ”

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

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

Номер подготовлен .10.91. Тираж 200 экз.

© Издательство Jabberwockey-SF, 1991



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



(3472)-33-60-70 Хусаиновой Дине