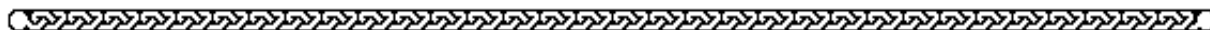


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: ХИ-90 (Хоббитские Игрища)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Вводные](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



КЛФ "ВЕЧНЫЕ ПАРУСА". "ХОББИТСКИЕ ИГРИЩА-90". г.КРАСНОЯРСК

ХОББИТСКИЕ ИГРИЩА-90

Базовый вариант

проект

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ролевая игра «Хоббитские игрища» ставит целью собрать любителей сказочной фантастики для проведения семинара, выставки графических работ, конкурсов и, собственно, ролевой игры по сказочной эпопее Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец».

«Хоббитские игрища» планируется провести с 4 по 11 августа 1990 года на р. Мана в окрестностях г.Красноярска.

Подготовка мероприятий, размещение играющих, снабжение продуктами и туристическим снаряжением берет на себя КЛФ «Вечные паруса».

Базовый лагерь игры «Валинор» готов принять участников со 2-го августа. Открытие лагеря состоится вечером 5-го августа. Начало ролевой игры в полночь 6-го августа.

ПРОГРАММА «ХОББИТСКИХ ИГРИЩ»

4 августа. День заезда. Размещение участников. Начало работы семинара.

5 августа. Экскурсия в скальный заповедник «Красноярские Столбы». Продолжение работы семинара. Вечер эльфийской песни.

6 августа. Конкурсы на приз мастера Гимли и приз Леголас. «Венок Лучиэль». Выставка графических работ. Завершение работы семинара. «Долгожданное угощение». Конкурс фейерверков на приз Серого Странника. Начало игры в полночь.

7 августа. Игра.

8 августа. Игра.

9 августа. Окончание игры в полдень. Итоги игры. Закрытие лагеря. Отъезд и отплытие гостей.

10 августа. Сплав по реке Мана.

11 августа. Завершение сплава. Вечер в КЛФ «Вечные паруса». Отъезд гостей.

Примечание: Обсуждая регламент игры, следует учесть его условный характер, т. к. сама обстановка лагеря располагает к разговорам до утра, песням у костра под гитару и риском остаться без завтрака.

Примечание: Конкурсы «Венок Лучиэнь» и фейерверков состоится лишь при наличии в командах прекрасной половины человечества, а также сильных в своем мастерстве пиротехников.

Предположительная длительность игры не более 60-ти часов.

По окончанию игры желающие могут продолжить отдых в 1,5 – 2-х дневном сплаве по р.Мана.

Организаторы планируют взять на себя обеспечение плав.средствами по договоренности с тур.агентством . Имеющие собственные плав.средства надувные лодки, байдарки, ПСН могут взять их с собой или предварительно выслать в адрес Оргкомитета. Бочки найдутся в лагере.

Примечание: Желающим принять участие в сплаве следует сообщить об этом Оргкомитету сразу – же, т. к. при незначительном количестве желающих, наверное, не стоит проводить подобное мероприятие.

КОМАНДЫ И РОЛИ

Для проведения игры планируется создание нескольких команд, каждая из которых, помимо сверхзадачи, заключающейся в помощи или противодействии Дружине Кольца, будет иметь несколько отдельных, но не менее интересных собственных задач.

В каждой из команд будут участники, имеющие свои роли, определяющие и собственные, не всегда сходные с командными, задачи.

1) Команда. 2) Количество. 3) Место расположения.

1. Дружина Кольца – 9 чел. -----

2. Черные Назгулы – 9 чел. Барад-Дур.

3. Гномы Торина. – 12 чел. Подгорное царство.

4. Гномы Балина – не менее 10 чел. Мория.

5. Гномы Даина – не менее 10 чел. Подгорное царство.

6. Эльфы – не менее 10 чел. Ривенделл

7. Лесные эльфы – не менее 10 чел. Лориэн.

8. Урук-хаи – 10-25 чел. Орт-Ханк.

9. Гоблины – не менее 10 чел. Мория.

10. Орки – 10-30 чел. Дол-Гулдур, Барад-Дур.

11. Гондорцы – не менее 10 чел. Гондор.

12. Жители Эсгарота - 5-15 чел. Эсгарот.

13.Спешившиеся всадники Рогана – 10-15 чел. Эдорас.

РОЛИ

1. Гэндальф
2. Гимли
3. Бильбо
4. Фродо
5. Торин
6. Элронд
7. Лавр Наркис
8. Углюк
9. Боромир
10. Арагорн
11. Пин
12. Саруман
13. Балин
14. Эовина
15. Грешнак
16. Эомер
17. Леголас
18. Сэм
19. Мерри
20. Саурон
21. Галадриэль
22. Верховный гоблин
23. Теодэн
24. Даин
25. Наместник Гондора
26. Король Чернокнижник
27. Гримо /Причмок/
28. Голлум
29. Бит Осинник
30. Барт Лучник

Примечание: Произношение имен и названий может быть другим, в зависимости от перевода.

Участникам, определившись с выбором команды и роли, надлежит подать заявку в Оргкомитет, на предмет избежания двуличия и самозванства.

Требования, предъявляемые к претендентам на роли:

1. Хорошая туристическая и общефизическая подготовка.
2. Наличие некоторых актерских способностей.
3. Умение принимать решения в критической обстановке.
4. Дипломатические, деловые, человеческие и пр. качества.
5. Просто желание играть.

Также необходимо выслать: обоснование своего выбора роли, краткое сведение о себе обязательно фото, свое видение роли кандидатская платформа и предвыборная программа.

Выбор на роль будет осуществляться Оргкомитетом с учетом общественного мнения материалы будут публиковаться в фэн-газете «Палантир».

Утверждение команд и ролей не окончательное состоится в конце февраля – начале марта 1990 года. Окончательное утверждение Оргкомитет оставляет за собой.

Примечание: Издающаяся с октября 1989 года в рамках подготовки к играм, фэн-газета «Палантир», в клубы, подавшие заявку на игру, будет рассылаться **БЕСПЛАТНО**. Необходимо только выслать 10 маркированных напечатанных конвертов.

О НЕКОТОРЫХ ОСОБЕННОСТЯХ

Т. к. игра будет продолжаться более двух суток, то, естественно, станет вопрос о еде. Решено, что каждая команда возьмет с собой необходимый запас продуктов. Командам надлежит же позаботиться о котелках, ложках, плошках и кружках.

Примечание: Конечно, дефицитные продукты лучше вести с собой. Планируется, что основная масса продуктов будет закупаться на месте Оргкомитетом. Питание будет централизованным до и после игры, во время которой о пищи телесной должны заботиться сами играющие.

Примечание: В случае утери, хищения продуктов противником, команда должна сама позаботиться о содержимом своих желудков.

Оргкомитет планирует выпустить к играм плакаты, значки, майки, вымпелы и пр. с эмблемами «Хоббитских игрищ».

Для закупки продовольствия, заказа транспорта и снаряжения с играющих будет взыматься оргвзнос. Памятуя о том, что большинство фанов являются безденежными донами КЛФ «Вечные паруса» не исключение размеры взноса будут в разумных пределах.

Настоящий базовый вариант «Хоббитских игрищ» не является окончательным и будет дорабатываться и видоизменяться. Все текущие изменения и дополнения будут опубликованы в фэн-газете «Палантир».

(Это далеко не полный список участников)

Люди:

1. Денетор – Алликас А. (Уфа)
2. Боромир – Якупов Р. (Уфа)
3. Фарамир – Закиров Г. (Уфа)
4. Имрахиль – Егоров В. (Уфа)
5. Арагорн – Левчук Д. (Горловка)
6. Лавр Наркисс – Пискунов А. (Иваново)

Эльфы:

1. Элронд – Колобаев Ю. (Иваново)
2. Эрестор – Игнатъев Д. (Иваново)
3. Арвен – Сухарева Е. (Харьков)
4. Галадриэль – Ивонина Е. (Новокузнецк)
5. Леголас – Баранов С. (Абакан)

Хоббиты:

1. Фродо – Финогенов А. (Красноярск)

2. Сэм – Филипов В. (Красноярск)
3. Мерри – Носов И. (Томск)
4. Пин – Левчук П. (Горловка)
5. Горлум – Харитонов В. (Улан-Удэ)

Гномы:

1. Торин – Батыршин Б. (Москва)
2. Балин – Хабаров В. (Казань)
3. Гимли – Ширяев О. (Томск)
4. Двалин – Солунский И. (Харьков)

Майя:

1. Гэндальф – Ваулин П. (Амурск)
2. Саруман – Талалаев В. (Киев)
3. Радагаст – Алехин (Красноярск)
4. Саурон – Борисов В. (Абакан)

Черные:

1. Ангмарец – Натуральный М. (Красноярск)
2. 9 Назгул – Чавдаров Б. (Новосибирск)
3. Барлог, орк – Кучма Е. (Курган)
4. Тrolls – Якубовский М. (Ростов-на-Дону)
5. Шелоб – Маторина В. (Горловка)

Мастера: (Красноярск)

1. Гончарук М.
2. Гончарук Е.
3. Владимирцева И.
4. Паршин А.
5. Алехин

Блок: Боевка

**ОБ ОРУЖИИ И ПОЕДИНКАХ**

В процессе бурного обсуждения, а также по уверению Московского клуба ролевых игр, организаторы пришли к убеждению, что в единоборствах и вооруженных стычках следует применять холодное деревянное оружие с тупым острием, а стрелы и копья с мягкими наконечниками.

Вооружение Команд

1. **Дружина Кольца** - вооружаются индивидуально, следуя тексту.
2. **Черные Назгулы** - длинный меч можно двуручный, шлем, плащ, кинжал.
3. **Гномы Торина** - боевой топор, кольчуга, шлем, плащ с капюшоном, кинжал.
4. **Гномы Балина** - боевой топор, кольчуга, шлем, плащ, щит, кинжал.
5. **Гномы Даина** - боевой топор, палица, плащ, кольчуга, щит.

6.Гондорцы - римский меч, шлем, кольчуга, щит, стилет, латы.

7.Эльфы Лориэна - короткие эльфийские мечи палаши, луки, возможно лассо, маскировочные плащи.

8.Урук-хаи - кривые мечи, трезубцы, сети, легкие шлемы, панцири, меховые одежды.

9.Орки - палицы, кнуты, кривые сабли, круглые щиты.

10.Всадники Рогана - короткие мечи, латы, копья, шлемы.

11.Жители Эсгарота - торгуют оружием, поэтому возможно любое из перечисленных.

12.Эльфы Ривенделла - волшебные мечи, легкие шлемы, маскировочные плащи, мифрильские кольчуги.

13.Гоблины Мории - трезубцы, сети, палицы или кнуты.

Примечание: Оргкомитет может взять на себя изготовление некоторого оружия: копья, мечи, шлемы.

Как и во всяких вооруженных единоборствах будут побежденные. Попадание оружием в конечности рассматривается, как ранение. Голова и пах считаются неприкосновенными, в случае попадания туда, поединок рассматривается не в пользу нарушившего правила. Касание тела считается смертельным и «убитый» отправляется в Страну Мертвых.

Блок: Страна мертвых



Страна Мертвых.

В Стране Мертвых «убитые» обязаны рассказать Мастерам Игры Валарам о том, как они были «убиты». Мастера определяют их дальнейшую судьбу: вернуть в игру в прежнем образе, объявив лишь тяжело раненым, вернуть в игру в новом образе или оставить в Войске Мертвых.

Примечание: В случае ранения играющие возвращаются в игру в прежнем образе, но выполнив определенные условия.

Примечание: Войско Мертвых собирается из бездарно убитых для определенных тайных акций.

Блок: Магия



О МАГИИ, ВОЛШЕБСТВЕ И КОЛЬЦАХ

Во время игры решено использовать некоторые волшебные вещи, которые дают их владельцам некоторые преимущества.

Кольчуга из мифрила: неуязвима днем для обычного меча или стилета, уязвима ночью, а также моргульским клинком.

Моргульский клинок: любое попадание им является смертельным, защиты от него нет.

Жезл мага: имеет особые волшебные свойства.

Кольца: Кольцо Элронда, Галадриэли, Гэндальфа - имеют несколько различных

особенных тайных свойств.

Кольцо Всевластия: при нахождении его в светлых руках оно служит советником, но его советы становятся известны Черному Властелину и Королю Чернокнижнику. Кольцо является залогом неприкосновенности в случае его предъявления на определенный срок. При попадании Кольца Черному Властелину оно дает единоразовую власть над страной мертвых и полную власть над нежитью. Кольца Эльфов теряют свою силу или поработщают их владельцев.

Кольцо Короля Чернокнижника дает ему тайные чары.

Примечание: В ходе игры выявится множество иных магических и волшебных предметов и их владельцев, наделенных тайной силой.

Блок: Магические существа



НЕЧИСТЬ

- 1.Тролли
- 2.Умертвия
- 3.Балроги
- 4.Дракон
- 5.Волколаки

Примечание: Выбирать роль нечисти нет необходимости - сама заведется.

Блок: Экономика



Торговля.

В процессе игры возможно приобретение любого оружия врага, как в поединке, так и у торговцев.

В качестве денежной системы будет использоваться натуральный и информационный обмен оружие, драгоценности, пленные, продукты, тайны и пр..

Блок: Вводные



ОБЩЕИЗВЕСТНЫЕ ЗАДАЧИ КОМАНД

Цели и задачи команд, составляющие тайну, будут доведены командам после их утверждения, а ролевым участникам персонально.

- 1.**Дружина Кольца** - донести Кольцо до горы Ородруин и уничтожить его.
- 2.**Черные Назгулы** - завладеть Кольцом и с его помощью поработить Средиземье.

- 3.Гномы Торина** - отыскать сокровища и отстоять их.
- 4.Гномы Балина** - удержание Мории и поиск мифрила.
- 5.Гномы Даина** - поиск мифрила и ожерелья гномов.
- 6.Гондорцы** - пограничная стража у ворот Мордора.
- 7.Эльфы Лориэна** - война с орками и урук-хаями, пограничная стража.
- 8.Урук-хаи** - война с Ристанией, завладение Кольцом.
- 9.Орки** - выполнение воли Черного властелина, Назгулов. Захват Гондора, грабеж и разбой.
- 10.Всадники Рогана** - пограничные войны.
- 11.Жители Эсгарота** - торговля продуктами и оружием, коммивояжерство.
- 12.Эльфы Ривенделла** - владеют многими тайнами и магическими вещами, которые и охраняют.
- 13.Гоблины Мории** - завоевание Мории, грабеж и разбой.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



ХИ-90: начало легенды.

О. Романова

1. «Морозным утром руку греет переплет...» (Эльфище).

Время перемен захлестнуло прилавки книжных магазинов и отступило, оставив горы вожделенной литературы, изданной подчас наспех, со множеством опечаток и чудовищными ошибками переводчиков. Сотни и тысячи людей бегали из магазина в магазин с талонами-бонусами, на N-ное количество которых можно было выменять заветный том. Появились «Букинисты», в которых книги меняли на другие книги – по той же накопительной системе. В «Старой книге» стали попадаться самиздатовские мощные тома, печатанные под многократно использованную копирку. А об очередях, стихийно возникающих в книжных магазинах при слухе о том, что сегодня (завтра) непременно привезут «Книгу Такую-то» Автора Такого-то, уже и говорить нечего. Страна получила свой книжно-читательский бум, жадно и взахлеб впитывая пищу духовную... потом пришло насыщение... потом пресыщение...

Но привычка к литературному изобилию сформировалась значительно позже тех времен, о которых я веду рассказ. И потому представьте себе азарт охотника и радость добытчика, которые сопровождали священный процесс получения вожделенной книги. Едва отойдя от прилавка, читатель нетерпеливо срывает оберточную бумагу и - проваливается в глубины фантазии. Романтика Одоевского сменяется философией Андреева, тот растворяется в гротескных образах романов Булгакова, окутанных звенящими строками Набокова, и все это устремляется в кристальные гроты артуровского мира Стюарт, чтобы, миновав мрачную тьму Лавкрафта и Майринка, вырваться к свету Средиземья и Эмбера.

Потом вернулось затишье – тем более мучительное после этого «пиршества духа». Недосказанным осталось сказание о принце Корвине, и затрепанные от частого чтения две первые книги рассыпались на отдельные листы. Обрывались заявленные литературные серии и собрания сочинений. Первый, сильно сокращенный том «Властелина Колец» под псевдонимом «Хранители» словно издевался над читателями

своим открытым финалом.

«А вы знаете, что там дальше?» «Знаю. Читал польский перевод.» «А я знаком с одной теткой, у которой есть микрофильм с английского издания – если прислать ей фотобумагу и реактивы, обещала напечатать. Всего-то страниц четыреста...» «Ерунда, у меня приятель в Кемерово сидит на ротаторе, у них в КЛФ есть самиздатовский перевод, будут множить!» «Когда, когда?!» «Обещались к октябрю, если работу не прикроют...» Азарт охотника усиливался с осознанием редкости добычи. Одним из первых действий, производимых на новеньких ПК марки «Искра», была распечатка набранных каким-нибудь энтузиастом из города-ящика переводов беллетристики, фантастики и фэнтези. Мягкая пятидюймовая дискета в бумажном чехольчике передавалась из рук в руки, пока не принимала безвременную кончину в дребезжащем дисковом, и несколько пар скорбящих глаз провожали ее в последний путь, в то время как мрачные голоса по несколько раз переспрашивали: «А точно ее нельзя спасти? Мне кто-то говорил, надо ее сильно раскрутить, потом подуть в дисковод и быстро-быстро скопировать...»

Но вот в руки ложится заветный перевод – не важно, рулон ли это технической бумаги с перфорацией, на которой натужно орущий матричный принтер лиловыми чернилами высек бессмертные руны; стопка ли темных покореженных глянцевых фотографий, на которых с трудом угадываются буквы и рисунки; «слепой» ротаторный текст, любовно подшитый в обитый фальшивым бархатом переплет и украшенный наклеенными картинками; «диссертационный» том машинописного переплета – это и есть священная добыча, на охоту за которой потрачено столько сил. И когда она «проглочена», послекусие так долго переполняет охотника, что он не находит себе покоя. «Ты читал? Ты уже читал? Нет?! Я расскажу тебе, что там было!...» Желание не только самому насладиться добычей, но и разделить ее с товарищами, заразить их волшебством книги и собственным энтузиазмом – это желание было той движущей силой, что придала жизни угасающему КЛФ-ному движению.

И фестивали книги сделали еще один шаг в развитии, превращаясь в ролевые игры по мотивам любимых произведений. Клуб Любителей Фантастики «Вечные паруса» города Красноярск затеял большой праздник – «Большое Угощение», если придерживаться стиля Толкиена, на котором были бы и танцы, и турниры, и маленькая игра в Средиземье, и богатый стол со «здравуром» и «лембасами» (не говоря уж о других яствах), и путешествие по Андуйну (сиречь, Мане). Но главное – это увидеть других «охотников», тех, для которых зов книги окажется настолько властным, что поможет пересечь почти всю страну ради возможности хоть краем глаза заглянуть в Средиземье.

2. «Вот она – куда-то идет...» (ДДТ)

Училась я тогда на втором курсе, и дел у меня хватало; поэтому первое эхо всесоюзного клича меня едва коснулось – «Ты знаешь, там, в Сибири, толкинисты собираются...». Собираются – замечательно; хотите, я им еще пару картинок нарисую? К тому времени я накопила изрядную папку иллюстраций ко «Властелину Колец» и как раз стала экспериментировать с новым стилем.

Второй раз я столкнулась с известием о «слете толкинистов», получив через своего учителя французского (и великого книголюба!) письмо от Валерии Маториной. Тогда я узнала, что часть моих рисунков пошла на иллюстрирование ее самиздатного перевода. «Присоединяйся!» – писала В.А.М., – «Будет весело. Хорошие люди, отличные края. Заодно познакомимся лично.» Признаться, последний довод меня скорее пугал, нежели притягивал – как раз потому, что я не знала НИКОГО из этих пресловутых «толкинистов» и никогда прежде не бывала в Красноярске. Воображение подсказывало, что в случае, если никто не встретит... никто не вспомнит... что я буду делать в этом

чужом городе почти две недели до своего самолета обратно? Спасительное решение пришло с моей сокурсницей Жанной, в которой доля авантюризма была гораздо больше, нежели во мне. А потом, вдвоем потеряться на просторах страны веселее!

И потянулась переписка. Это сейчас, когда электронная почта есть у каждого второго школьника (из крупного города, разумеется), мы начинаем возмущаться, если ответ приходит через два дня, а не сразу. А тогда, в далеком 90-м году... Письмо неторопливо ползет в Красноярск и столь же неспешно тащится обратно, словно почтовые службы нарочно выбирают самые долгие дороги. Дошедшее за полторы недели письмо считалось сверхскоростным. И, учитывая темпы переписки, каждый корреспондент старался написать как можно больше, чтобы затронуть все возможные темы. Иногда на составление письма уходило несколько дней, и получатель находил в послании нечто вроде «Да, кстати, все, что я писал на первой странице, уже отменилось, потому что вчера пришло письмо от нашего друга, где он пишет...». Для борьбы с обилием конвертов и чернил, «Вечные Паруса» стали выпускать газету «Палантир». Желтоватые рыхлые листы формата А3, пропущенные через ксерокс. В каждом выпуске – по несколько страниц, наполненных информацией о ролях и кандидатах, любительские переводы стихов и писем Толкиена, комиксы и иллюстрации, фэнтезийные рассказы и – чуть-чуть, в несколько строк – правила игры. Когда я читала эту газету, то невольно чувствовала зависть: надо же, есть еще в мире энтузиасты! Сама я, не обладая холерическим темпераментом, даже не могла себе представить, как можно добровольно взвалить на себя организацию такого массового слета: ожидалось около сотни участников (Правды ради, следует заметить, что и сейчас, по прошествии множества сделанных мною и при моем участии игр, я все равно не понимаю, как это происходит).

Окончательное решение было принято уже летом, когда до Мероприятия оставались считанные недели. Последовали стремительная покупка билетов (и попытки с помощью линейки и Малого атласа мира вычислить расстояние от Питера до Красноярска), сбор рассыпанных по друзьям и знакомым рисунков для заявленной выставки, попытка сделать... э-э... кинжал из деревянной лопатки для помешивания белья в тазу, дошивание одежды, «в которой не стыдно ходить по городу» ((с) мама), и так далее, и тому подобное.

Потом скоротечное погружение в самолет, перевод часов (Время – вперед!) и – последняя судорожная мысль на взлете: «Елки-палки, во что я ввязалась!»

3. «Вот он я – смотрю на нее...» (ДДТ).

Красноярск в ту пору показался тихим и весьма гномовитым городом – сосредоточенные люди, нагруженные сумками, тележками и рюкзаками выходили из подъездов, передвигались вдоль магазинов и пропадали где-то в густых зарослях или в мешанине невысоких домов. На наше счастье, таинственная бумажка, указующая путь к «Хоббитским Игрищам», в тот момент оказалась на стене (была долгая и упрямая борьба за это объявление, ибо сдирали его столь же обстоятельно, как и вешали; если приезжие не успевали застать его на месте, поиски клуба весьма затягивались).

Следуя инструкциям, мы отыскивали дом, поднялись на лифте с перепутанными кнопками и, под звон колокольчиков-трубочек, ввалились в клуб. Несколько мрачных молодых людей сидели по углам и вдумчиво читали самиздатные переводы Толкиена. Хм, они оказались тоже питерцами. Хозяев не было, и мы с Жанной слонялись по двум этажам этой квартиры-клуба, разглядывая отксеренные иллюстрации Маторина и Левчука (будущего Арагорна) ко «Властелину Колец», знакомясь с прибывающими гостями и перечитывая списки ролей.

Потом появились и хозяева, наши «валары» - Ира Владимирцева, Миша Гончарук, семья

Алехиных и другие красноярцы, все еще разгоряченные после бурной беседы с будущим Элрондом (Юрой Колобаевым). И тут вдруг оказалось, что нас ждут и нам рады. Честно говоря, после довольно сдержанного питерского общества оказаться в эпицентре радостного гостеприимства было странно, но очень приятно. Радовало, что твои рисунки знают даже в Новосибирске; радовало, что кто-то ждет твоей выставки; радовало даже то, что ты не чувствуешь себя лишним на этом празднике жизни. Я подарила хозяевам позолоченное колечко с известной рунической гравировкой – кстати, оно пошло в игру, что дало мне повод похихикать. В ответ мне показали призы для будущих конкурсантов – сувениры из уральских поделочных камней. А потом мы забрали свои путевки и отправились в гостиницу.

О да, первая игра была организована как полноценное туристическое мероприятие: с гостиницей, ангажированным вечером в ее концертном зале, экскурсиями, арендой турснаряжения и запасом продовольствия как для экстремального похода. Экскурсия в заповедник «Красноярские Столбы» состоялась на другой день после официального заезда: о, эта чудовищно длинная деревянная лестница! Когда хочется сказать друзьям: идти нет больше сил, пристрелите меня здесь и закопайте под этим... нет, вон под тем дивным камнем! Ослепительная и благоуханная красота густого леса, строгое очарование «Перьев», захватывающий простор уходящих в бесконечность склонов – и люди, которые с любовью рассказывают о каждой скале. Более ни на одной игре и ни на одном КОНе я не видела такой гордости за свой край и свой город. И за это – отдельное спасибо вам, красноярцы!

Потом был вечер в концертном зале, где, с трудом отбившись от навязчивых услуг гостиничных массовиков-затейников, допоздна обсуждались правила грядущей игры. Потом была ночь, наполненная грохотом кольчуг, топотом в коридорах, шуршанием спешно дошиваемых плащей, смехом, песнями и бесконечным потоком гостей, переходящих из номера в номер.

А наутро, с трудом проглотив обильный завтрак, мы поехали на полигон.

4. «Я получил эту роль...» (ДДТ)

Уже по дороге на место возникли извечные вопросы: кем быть и что делать. Ну, опуская подробности чужих переговоров, скажу, что мы с Жанной эти вопросы решили просто: спросили, где не хватает игроков, и очутились в команде Мордора. Так явлены были миру Орксана и Жанна д'Орк, а также первая почетная титулатура «Черный эльф» (поскольку мастера пытались определить нас в Лориэн за нашу принадлежность к миру искусства). Так что дальнейший путь до полигона был скрашен сочинением мордорских речевок, поговорок и незабвенной песни «Мы рождены, чтоб эльфов сделать пылью...» – кстати, обросшей потом такими вариациями, что иногда я ее с трудом узнаю.

Вот он, наш Валинор, раскинулся на берегу Маны множеством палаток! Здесь, все вместе, мы провели еще несколько дней до начала игры. Здесь обменивались книжными новинками, значками КЛФов и КОНов, здесь учились держать в руках деревянные мечи и плести кольчуги, здесь сочиняли песни и дарили их новым друзьям. Как странно теперь звучит: игроки спорили о Толкиене и рассуждали о философии в его книгах и книгах других фэнтези-авторов, – но ведь так и было. В числе этой неполной сотни участников оказались люди самого разного возраста – теперь на играх редко встретишь человека лет 50, а тогда их было несколько. Но они не были отрезаны от остального сообщества, потому что на Ману съехались те, кто любил читать и думать о прочитанном, общие темы для разговоров находились и у пятнадцатилетних подростков, и у умудренных годами библиофилов. Не было покровительственного тона «матерых» и заискивания «новичков» – все было впервые, все начиналось с белого листа.

И участие в средиземских конкурсах доставило немало удовольствия: понятно, что многие брали в руки лук и стрелу первый раз в жизни, но желание «пульнуть» по мишени было выше, чем боязнь оказаться осмеянным. Конкурс «Стрела Леголаса» сменился «гномьим» состязанием в метании топора – мишенью был ольховый листок. Потом наступила пора показательных поединков на мечех: и смотрите-ка! Девушки тоже прекрасно могут владеть оружием, как доказала уфимская команда. (Эх, боюсь, что Тай-Гроза Назгулов и Дина Хусаинова послужили слишком желанным примером для юных дев!) Но для представительниц прекрасного пола был припасен свой конкурс, «Венок Лючиэнь». Правда, благодаря третьей ночи без сна судить этот турнир я не смогла и созерцала его сквозь сюрреалистическую дымку дремоты... Был парад участников – кто-то в костюмах, кто-то «в гражданском», но не так много нас было, чтобы не запомнить лица союзников и соперников. Представили девятых Назгулов и рыжего Саулона (так случилось, что Владимир Борисов планировал стать одним из лидеров светлого воинства и потому старательно обесцветил волосы и бороду – белыми они так и не стали, и был у нас весьма оригинальный по колеру владыка), гондорскую гвардию во главе с Денетором (Алексей Алликас) и его сыновьями – Боромиром (Рустем Якупов) и Фарамиром (Гумер Закиров) – гондорская гвардия выглядела весьма солидно в своих черных одеждах с белым древом на туниках, и едва ли кто-нибудь вспомнил, как час назад уфимцы усердно докрашивали полинявший рисунок зубной пастой. Громыхнули кольчужками гномы во главе с Балиным (Слава Хабаров) и Ториним (Боря Батыршин). Проскользнула Галадриэль (Елена Иволина) в сопровождении Элронда, Арвен и Арагорна. Бильбо (Екатерина Ливанова) – или тетка Бильбо, как ее немедленно окрестили игроки – вышла отдельно от прочих хоббитов. Мастера немедленно порадовали назгулов тем, что убить их может только женщина или хоббит, а стало быть, Бильбо им следует опасаться вдвойне. Шелоб (Валерия Маторина) и Лавр Наркисс (Леша Пискунов) не были особо мобильными игроками, но от этого активности у них не убавилось. Саруман (Владимир Талалаев) блеснул белым доспешком, наполовину состоявшим из сувенирных значков. И, разумеется, представили нам полный отряд Хранителей, в результате чего «именных» ролевиков стало едва ли не больше, чем «рядовых». Валары в розовых плащах и магинаблюдатели (как Радагаст – Алехин-старший) выглядели одновременно довольными и испуганными, как человек, который прыгнул с «тарзанки».

Ночи в Валиноре. Высокое пламя костров, рассекающих холодную темноту и подманивающие тех, кто не спит. Не садитесь на этот тюк! Это Женька. Впрочем, утром обитатель запорошенного пеплом спальника даже не вспомнит, что ночью на нем кто-то сидел – только поворчит, разминая затекшие мышцы. А пока его не видно и не слышно под тяжелым ватным покрывалом. Даже громкий смех и песни не прервут спокойного сна уставшего человека.

А песен было много, хотя то, что ныне принято называть «ролевой тематикой» еще не стало доминирующей темой в репертуаре ХИ. «Толкиеновские» песни были, в основном, либо переводами стихов из «Властелина Колец», положенными на свою музыку, либо шутками-пародиями на чужие мелодии. Большой популярностью пользовались песни «Аквариума», «ДДТ» и «Зоопарка», а также туристические баллады и частушки. Такой стилистический хаос обладал особой прелестью, но вполне можно понять, отчего в более поздних играх мастера стали просить игроков ограничиваться песнями «ролевыми», притом соответствующими сюжету и эпохе игры. На первых ХИ еще не было собственного стиля, он еще только рождался в блокнотах, исписанных подтекающими ручками при свете догорающих костров.

Последний день, наполненный грохотом деревянных мечей в едином сумбурном водовороте, последние подготовки, сворачивание палаток – и вот стайки игроков покидают общий лагерь, разбредаясь по топляным островкам и тропинкам до своих

«городов» и «королевств». Вброд по пояс в воде перебираемся на наш остров, и вот он, Мордор! Колочий от подсохших стеблей сжатой травы, окруженный полосой крапивы и зарослями малинника, прорвавшись через которые можно было добраться до одичавших кустиков смородины, с крошечным песчаным «пляжем», где мы, согласно договору с настоящим владельцем островка, разводили костер, чтобы не запалить случайно мягкий стог сена. Под берегом «Мордора» жила выдра, и ей было чем поживиться – рыба мелочь так и кишела в реке, в один миг сметая из миски остатки каши и пощипывая за руки. За три дня, проведенных на острове, с верховьев Маны пришла большая вода, затопив пляжик и сделав брод едва преодолимым, что вынуждало ребят купаться по несколько раз на дню (по правилам игры, «развоплощенные» назгулы должны были вернуться на свою стоянку и только там «воскресали»). И конечно, приходили гости: сарумановские уруки, гоблины, Голлум (как же без Горлуши-Вити Харитоновой! Правилами он был приравнен к детям и пьяным – разговаривать вежливо, буйство деликатно пресекать, оружием не тыкать; и, обладая немалой харизмой, этот небываемый и вездесущий персонаж на любой стоянке чувствовал себя как дома).

4. «...Мне опять захотелось туда, где дрались мы, где были счастливы мы – братья по оружию!» (Эльфице)

Итак, понеслось! Пока девушки Мордора, утомленные сражением с палатками и уборкой, упали возле стога подремать, назгулы и орки облачились в боевые одежды и переправились на «материк» в первый поход. Саурон, которому по роли не очень-то полагалось разгуливать по земле, не удержался и отправился с ними. Вот они, наши черные герои, проходят бодрим маршем по берегу и скрываются вдаль! Через несколько минут тем же путем прошмыгнула первая группа эльфов – то ли разведка, то ли просто боялись попасться на глаза мордорской страже (хотя ее и не было). Завораживающее зрелище, надо вам сказать – наблюдать за противником, который вынужден проходить мимо твоей «крепости»! Кто-то пугался, кто-то (как гномы, например) начинал петушиться и подначивать орков выйти на разборку, кто-то мрачно делал вид, что не замечает нас вовсе. Надо сказать, что глубокий брод сделал Мордор неприступным, но и лишил мобильности его обитателей – не было никакой возможности переправиться на другой берег, если кто-то поджидал там с оружием. В результате довольно часто орки выходили «на материк» и тут же возвращались «убитыми». Первый же день принес и победы, и поражения. Зарубив с ходу пару эльфов, «темные силы» почувствовали боевой кураж и, улучив момент, попытались взять штурмом Гондор. Не тут-то было! Заплеванные бумажными стрелами из сарбаканов, орки и Ангмарец (Миша Натуральный) довольно быстро оказались мертвыми. Кстати, во время этой битвы обнаружилось, что Саруман выступает на стороне «светлых» - это вызвало глубокую и гневную печаль в стане Мордора, но и отвратило от самого Сарумана нескольких его урук-хаев, которые перешли к нам. Бодро и весело начали свой путь гоблины – бесшабашная и задорная команда. Верховный Гоблин заключил с Сауроном договор, но политика оказалась довольно формальным делом, и потому гоблины продолжали играть в свое удовольствие, не озадачиваясь приказами из Мордора. Откровенно говоря, Саурон не был сильным дипломатом: военные решения принимались, в основном, назгулами и капитаном орков Женей Кучмой, но ведь не пошлешь назгула на переговоры!

А в это время девять Хранителей двинулись в путь по землям Светлого Совета.

Их поход, судя по волне сплетен и слухов, был на редкость хаотичным. Хранители обошли все указанные в книге точки от Мории до Лориэна, чтобы потом вернуться почти на то же место, откуда стартовали, и попытаться перейти Андуйн (Ману) вброд. В дороге случалось немало веселых эпизодов, которые стали предметом анекдотов на долгие годы.

Особо полюбившейся байкой стала потеря Кольца Всевластья. Фродо (Саша Финогенов) держал его в носке – по другим версиям, в ботинке, – и при переправе через очередной ручей разулся и выронил колечко. Боромир немедленно поднял его (ау, Питер Джексон! Сдается мне, какая-то русская птица насвистела Вам про этот момент!), надел на палец и ушел невидимкой. Правда, благородное сердце не позволило ему владеть Кольцом единолично, и Боромир отдал добычу отцу. Денетор, будучи более практичным, тут же объявил себя Властелином – озадачив все Средиземье, включая мастеров. Валары разошлись во мнениях, что должно воспоследовать за этим событием: одни считали, что назгулы автоматически перейдут под контроль Денетора (что вызвало бурю негодования в стане мордорцев), другие думали, что Денетор должен сам стать рабом Кольца (что вызвало аналогичное негодование среди гондорцев). Назревал бунт, притом повсеместный. Светлые силы собрались походом на Гондор, то же самое происходило и у нас, в Черной цитадели. Это было первое столь явное столкновение игроков и мастеров, которое не удавалось разрешить мастерским произволом. Просчет в правилах обернулся грандиозным негодованием всего игрового Средиземья... Но – наступал вечер, и несмотря на возможность ночных штурмов, большие отряды так и не решились атаковать Гондор по темноте. Ночная и утренняя дипломатия, благодаря бездействию Саурана, всецело была оставлена эльфам. А поутру выяснилось, что в Гондоре свершился переворот, и Фарамир, связав папочку, отобрал Кольцо и отдал драгоценный приз Белому Совету. Инцидент был исчерпан, хотя стоил всем немалых нервов.

Потерям не было числа: иной раз в живых оставались лишь мордорские девушки и орчонок Игорек. После одной из смертей Женя Кучма стал Балрогом и в таком обличье расправился с Гэндальфом. Светлый Совет развоплотил Саурана, отчего тот скис и отправился в трактир. Главенство перешло к Ангмарцу, который метался с отрядом орков и назгулов от Лориэна до гондорского брода, пытаясь отследить передвижение Хранителей. Собственно, состав Хранителей к тому моменту почти наполовину обновился, что затрудняло поиски. А Кольцо оказалось у Сэма, поскольку после анекдота с Боромиром никто не решился доверить Фродо драгоценную ношу. Гномы отвоевывали Морию, эльфы прорубали дороги к Гондору, на глазах преисполняясь берсерковской яростью, вожди Светлых Сил то и дело вызывали на поединки назгулов... Нагнетание атмосферы ощущалось почти физически. За сутки песни и анекдоты уступили место стратегическим замыслам и грандиозным маневрам. Несмотря на малочисленность, отряд назгулов оказался довольно серьезной силой, способной разметать вдвое превосходящие «армии». Орки, умиравшие по десять раз на дню, тем не менее, не теряли злого азарта и продолжали выходить в бой. Мастера то и дело вносили поправки в правила, когда игра поворачивала в новое, непредсказуемое русло – и постоянно кто-то оказывался недоволен. Конечно, большинству мастеров очень хотелось, чтобы все в конечном итоге сложилось так же хорошо, как в книге; но оказалось, что когда враги сопротивляются не формально, а с энтузиазмом и волей к победе, привести все к хэппи-энду очень сложно. И даже несмотря на утраченный Саураном авторитет (а к концу второго дня, когда тот едва не уступил владычество Денетору, вера в него мордорцев сильно пошатнулась), «темная армия» была преисполнена решимости отвоевать Кольцо у противников. Как следствие наутро назгулы и орки предприняли крайне опасную (что называется, «по жизни» опасную) затею – перелететь Андуйн на «птичках», а иначе говоря, переплыть бурную от поднявшейся воды реку Ману на двух гладких камерах. Течение сносило эти импровизированные спасательные круги, за которые отчаянно цеплялись несколько человек, затаскивало в мелкие водовороты, протягивало по топлякам – но все «летчики» достигли противоположного берега целыми и невредимыми, на радость нам и к сюрпризу для «светлых». С другой стороны к переправе потянулись остатки орков, Ангмарец и

Саурон; отряд Хранителей в ответ укрепил свои силы женщинами и хоббитами – для отпора назгулам. Маги громили магов, девушки «оплевывали» черных призраков, через брод волокли несчастного Голлума, который буквально стлался по течению – настолько сильной стала река!

Гондорцы плотно осадили Мордор, просто расположившись в тенечке напротив обоих бродов. Разведчики Гондора донесли, что все назгулы в этот момент пребывают на острове, и Денетор решил, что осада поможет блокировать врага, пока Хранители идут в Морию. Расчеты были верны – за исключением того, что вместо одного из назгулов гондорцы сосчитали кого-то из нас, девиц, поскольку мы, прорываясь через крапиву и колючки к заветным ягодным зарослям, плотно заворачивались в черные назгульские плащи и постоянно маячили в таком виде на виду у Гондора. Так что отряд Хранителей-таки напоролся на назгула, которого совершенно не ожидал встретить. Ну, а остальные наши «призраки», как уже было сказано, «полетели» прямо с острова, не переходя на материк.

Мастера-валары сбивались с ног, пытаясь поспеть одновременно на все битвы, которые вспыхнули по ту и эту сторону Андуина, и на ходу изобретали недостающие правила, чтобы хоть как-то удержать контроль над разгоревшейся игрой... И вот сложилась патовая ситуация: назгулы и Саурон заняли гору Ородруин, а остатки отряда Хранителей без Гэндальфа не могли вытеснить врага. Дождь, который грозил нам со вчерашнего вечера, хлынул стеной, а ветер и гром довершали кульминационную картину... Три ракеты взлетели в воздух, знаменуя конец игры, и те, кто собрался на другом берегу реки, взволнованно переминались с ноги на ногу в ожидании известия: кто же победил? Кто?..

5. «Огонь пробежал по нашим сердцам – мы вышли из Игры!..» (Эльфище)

Пряный грозовой воздух кружил головы. Резко спавшее напряжение последних дней сменилось веселым благодушием, и снова песни полетели над оживающим Валинором – но уже другие песни. Уже передавались из рук в руки тетрадные листки с рифмованными строками о Великой Реке, о битвах при переправе, о воинственных девах и мрачных черных рыцарях, о невезучих орках и прощелыгах-хоббитах; уже подбирались первые аккорды новых баллад. Оружие, вокруг которого кипели такие страсти во время игры, превратилось в сувениры: мечи, кинжалы и стрелы, исписанные автографами игроков и мастеров, переходили из рук в руки. Блокноты пухли от адресов и пожеланий «на память». Щелчки фотоаппаратов и стрекотание кинокамеры перемежались дружными воплями «Барук-Казад!» и «Мордор!». На траве расстилалась длинная скатерть – Большое Угощение ожидало гостей.

Звучали тосты: подраивали мастеров с удачной игрой, отдавали должное их смелости и упорству; возносили здравицу игрокам и их персонажам, вспоминая особо яркие эпизоды из жизни Средиземья-на-Мане; и в который раз гадали, что теперь станет с Кольцом, которое бросили в Андуин? Не продолжить ли нам игру на будущий год с этого же места?..

Плоты уже покачивались на волнах, поджидая своих разношерстных пассажиров, и мы отправились в двухдневное путешествие по своенравной реке, чтобы сказочное очарование заповедного края утолило разыгравшийся игровой аппетит, смягчило острое послевкусие волшебства безмятежным покоем древних гор. В туманной дымке проплывали над нами хищные птицы, гибкая ласка прыгала по чуть заметным уступам камней, зеленый паучок пробежал по настилу плота. Легкий дождь накрывал облаком реку, скрывая предательские коряги и камни, но мы упрямо стаскивали плоты с мелей и продолжали путь. А ночью, на песчаной отмели, вполголоса договаривали то, что не

было досказано на игре, превращая утраченные возможности в квесты, а свершившееся – в саги. Так, в полудреме, мы и прибыли в город, и огонь в наших сердцах уже не пылал, угрожая взрывом, а горел ровно, наполняя душу приятным радостным теплом.

Вечером мы с Багратором Чавдаровым, Девятым назгулом, отправились в гости к Алехиным, и по дороге он сказал, что все еще чувствует меч, висящий за спиной. Так они и остались навсегда с нами, эти клинки и доспехи, эти песни и магия, срастаясь с телами и душами игроков. В этом наша сила, если они укрепляют дух и будят воображение – в этом и наша слабость, если человек привыкнет полагаться лишь на потаенные игровые сокровища. Но, как бы ни сложилась наша жизнь, спасибо вам за игру, друзья!

О благородстве темных сил(От Раздола до Мордора)

Заметки Саурана о "Хоббитских игрищах-90"

Прежде чем приступить к описанию событий, развернувшихся в Средиземье в августе, должен заметить следующее: эти заметки не претендуют на полноту и объективность, наоборот, я буду в основном писать лишь о том, что наблюдал сам, и оценивать с точки зрения властелина темных сил. Этим же объясняется и некоторое отличие в оценке событий и участников игр от общепринятых. В самом деле, разве могут быть благородными эльфы в глазах Саурана? Прожив в шкуре Создателя Кольца Всевластья всего несколько дней, я никогда уже не смогу вернуться к прежнему прочтению эпопеи Дж.Р.Р.Толкина, - такова диалектика...

Начну с предыстории. Ни сном, ни духом не чаял я оказаться в роли Саурана. Подал заявку на роль Гэндальфа, но организаторы игры предпочли другого. Тем не менее я не мыслил себя на стороне темных сил, думал, что буду каким-нибудь второстепенным магом при эльфах Ривенделла, потому что все мои "центаврята" (члены абаканского КЛФ "Центавр") были допущены в эту команду. За несколько дней до начала игр я попытался обесцветить свои черные, как смоль, волосы, усы и бороду, стал если не белым, то золотоволосым, сшил себе плащ защитного цвета и спокойно отправился с ребятами в Красноярск. Правда, меч-посох, который изготовили для меня молодые члены "Центавра", увенчивала страшноватая голова, более похожая на череп с красными глазницами, но я не считал это дурным предзнаменованием. А зря...

Незадолго до отъезда в базовый лагерь "Валинор" меня поймали в гостинице организаторы игры, будущие Валары.

- У нас есть к вам предложение... - начали они.

Я был в отличном расположении духа, не ожидал никаких подвохов, и беспечно выпалил: "Согласен!", - наивно полагая, что речь идет о какой-то мелочи. Но я жестоко ошибался.

- Вот и замечательно! - вскричал Юра Колобаев, будущий Элронд. - Вот и прекрасненько! Ты будешь Сауроном!

Тщетны были мои запоздалые возражения, ссылки на цвет моих волос, на внутреннее несозвучие со столь каверзной ролью. Дело в том, что Александр Архипов, претендовавший на роль Саурана, чем-то не устроил организаторов, точнее, напугал своим безудержным желанием устроить "кровавую" бойню в Средиземье, и они срочно стали искать более здравомыслящего Саурана. И к моему невезенью, увидели в этой роли меня! (Кстати, из Архипова получился весьма неплохой назгул!) В общем, после жесткой обработки я согласился. Но я надеялся, что те, кто совершил столь невероятный поворот в моей игровой судьбе, жестоко пожалеют. Отомстить за все я решил, отобрав у Хранителей Кольцо! Правда, я не знал толком, что последует за этим, но думал, что

судьба светлых сил будет ужасна! О-хо-хо...

Эти строки я пишу на борту катамарана, который скользит по волнам Маны. Игра уже закончилась, жители Средиземья плывут по Мане на плотках и катамаранах. Рядом со мной верные сторонники темных сил, разделившие со мной все тяготы походной жизни: тролль (Михаил Якубовский, Ростов-на-Дону), назгул (Алексей Юдинцев, Абакан - его я не оставил в

Ривенделле и забрал с собой в Мордор), орк, всю игру обеспечивающий нормальную жизнь в Мордоре, который отвечал за приготовление пищи, горение костра в любых условиях и т.д. (Сергей Никитин, Саяногорск) и маленький орк (Игорь Якубовский, сын Михаила, 10 лет). Бойцы вспоминают минувшие дни...

Игра началась в 13 часов 7 августа. Около 150 участников "Хобби

2.0.0.3