



# Мы и Толкиен INIAS EA



**Арнор**

*Северное  
королевство*

**Мауми мо**

*Рассказ*

**Born of Hope**

## Над номером работали:

1. Главный редактор, автор статей, дизайнер – **Александр Залесов aka Эриэн**.
2. Второй редактор, корректор, автор статей, верстальщик – **Иван**
3. Ведущий рубрики “Биография” – **Финрод**
4. Ведущий раздела “Игры” – **Джон Картер**
5. Художник, дизайнер – **Лаикалассэ**
6. Автор статей – **Амари**
8. Автор статей – **Эльмар**
7. Художник – **Минас-Тирит**
9. Консультанты – **Алмариэль, John**

# Третий номер вышел в свет!

Здравствуйте, дорогие читатели. Третий номер журнала увидел свет. Мы постарались учесть ваши замечания и по возможности исправить ошибки и недостатки предыдущих номеров.

Во-первых, наш журнал стал потолще. Если прошлый номер насчитывал всего лишь 9 страниц, то нынешний уже 17. Конечно, не количество играет роль, а качество, но...

Улучшили внешний вид журнала. К тому же мы специально сверстали страницы по-разному, чтобы вы смогли выбрать тот дизайн, который вам нравится.

Далее, читайте в этом номере интервью с одним из актеров любительского проекта “Рожденный Надеждой” (“Born of Hope”). Также в этом номере вы можете прочитать первую часть статьи о королевстве Арнор. А поклонники творчества Питера Джексона смогут узнать о том, как складывалась жизнь их кумира. В разделе Фан-арт вы познакомитесь с художественными работами читателей и поклонников творчества Толкина. Кстати, можете присылать нам ваши работы.

И это далеко не всё. Как всегда для нас важно ваше мнение!

Наш электронный адрес в сети: [weandtolkien@cobaka@mail.ru](mailto:weandtolkien@cobaka@mail.ru) или же на форуме [weandtolkien.mybb.ru](http://weandtolkien.mybb.ru).

Ваш Александр Залесов.



“Я всегда по жизни кого-то играл...”

Интервью с Кристофером Даном.....6 стр.



Забытое королевство Арнор

История о королевстве людей.....8 стр.



Генеалогическое древо Туков

Кто есть кто у хоббитов.....17 стр.



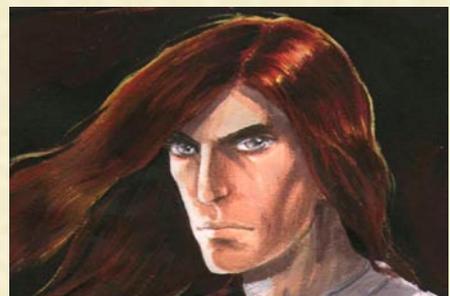
Хоббиты – направо! ...

В мире новостей..... 3 стр.



Рольевые игры и общество потребления

Есть мнение.....15 стр.



Квэнта о Маитимо

Клятва исполнена и можно уйти.....11 стр.



Хоббит напугал профессора?

Об игре “Хоббит”.....14 стр.



Фан-арт

Работы наших читателей.....12 стр.



О Питере Джеконе всё-всё-всё.

Биографи Питера Джексона.....4 стр.

## В МИРЕ НОВОСТЕЙ



Возможно, Питер Джексон ведёт себя по жизни интеллигентного, но на съёмочной площадке он превращается в тирана (судя по изображению на фотографии). Право, по тому, что поклонникам его творчества нравится, нужно судить, что Пиджей выбрал верный подход к делу.

### Хоббиты – направо! Хранители и товарищи назгулы – на лево!

«Примерно через три недели мы сдадим первую версию сценария «Хоббита»

В 20-ых числах июля в Сан Диего прошёл КомикКон – значимое мероприятие для всех фанатов комиксов, видеоигр, фантастических фильмов и телесериалов. Гостем конвента был и Питер Джексон, который рассказал о «Хоббите» и других проектах...

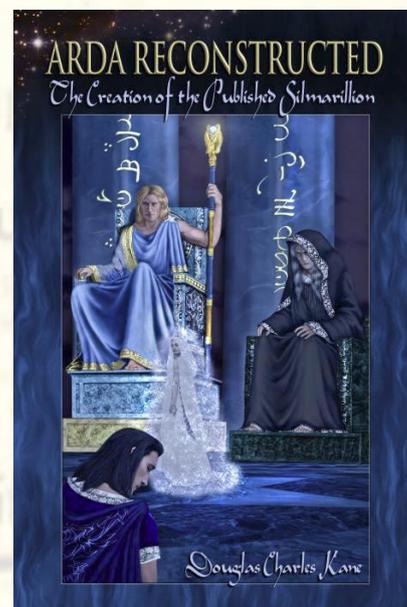
Над сценарием «Хоббита» работает целая команда сценаристов - Питер Джексон, режиссер Гильермо дель Торо, Фрэн Уолш и Филлипа Боунес. По словам Питера Джексона сценарий скоро будет закончен и студия сможет рассчитать расходы и начать кастинг актёров. «Немного попутного ветра и примерно через три недели мы отдадим первый сценарий студии». Также Джексон полностью опроверг слухи о том, что второй фильм

будет вовсе не о Хоббите:

«Книга - это книга, и работая [над сценарием], мы включали те события книги, которые хотели видеть в фильме, плюс те, которыми мы хотели приукрасить историю, например, поместить небольшой рассказ о том, что Гэндальф делал с Некромантом и другие истории, которые могли бы случиться. Мы решили, что эти два фильма должны быть Хоббитом целиком»

Говоря о других своих проектах, Питер Джексон упомянул, что планирует выпуск некоторых своих лент в формате 3D. Конечно, речь, прежде всего о «Властелине Колец». Однако есть проблема – студия Warner Bros., к которой перешли права на картину после банкротства New Line, колеблется и не дает денег на этот дорогостоящий проект.

### Арду реконструировали?



В книге "Arda Reconstructed" исследуется история создания Сильмариллиона.

Douglas C. Kane – автор книги, утверждает, что установил, какие именно части Сильмариллиона не являются текстом Дж. Р. Р.

Официальный сайт книги:

<http://www.arda-reconstructed.com/>

# О Питере Джеконе всё-всё-всё...

Хоббита в угол!  
Там он будет выглядеть  
лучше.



Вы думали, что самым крутым был в фильме Саурон? Гэндальф? Нет. Самым крутым в фильме оказался Питер Джексон. Одним это можно объяснить: Питер – бог (вы обратили внимание на его коронный и явно привычный жест?). И как видите, власть Питера простирается даже на хоббитов, которые Гэндальфа(!) не очень-то слушали.

31 октября 1961 года – дата знаменательная не только праздником Хеллоуин. Этой ночью в одной из новозеландских семей, что в городе Перкуруа-Бей, родился ребёнок. Никто тогда не знал, что этот мальчик станет одним из величайших кинорежиссеров и одним из самых авторитетных экспертов в области спецэффектов.

С детства Питер увлекался фотографией и кинематографом. Его мечтой в то время было снять фильм, похожий на фильм «Кинг-Конг», который при первом же просмотре произвел на него неизгладимое впечатление. Питер был очарован гигантской гориллой, которая благодаря спецэффектам выглядела почти настоящей.

В 8 лет, один из друзей его родителей, который знал о его увлечениях, подарил Питеру любительскую камеру.

В первую очередь он стал снимать короткометражные фильмы. В главных ролях выступали сделанные им монстры и динозавры.

С тех пор Питер начал придумывать и воплощать жизнь спецэффекты для своих фильмов.

Первый фильм он снимал на заднем дворе своего дома. Питер и его друзья вырыли большую яму, которая служила единственной декорацией для их фильма. Под его руководство оживали картины Второй Мировой войны. Юный Джексон придумал изобретение.

Он проделывал в пленке небольшие дырочки на пленке, имитирующие следы попадания пули.

Его работа признания не получила

и известности ему не принесла, как и следующая. Однако, его труд оказался не напрасным. Это было отмечено после, когда он использовал в анимации «стоп-кадр» и несколько других его спецэффектов.

В маленьком городке, расположенном в глухой провинции, на карьеру режиссера рассчитывать было непросто. Маленький Питер Джексон с друзьями искали способы для того, чтобы заработать на 16-миллиметровую камеру. Они стали подрабатывать в городской газете «The

Evening Post»: сначала разносчиками газет, а после школы – в редакции. Именно благодаря этой работе они смогли заработать на камеру, которая и стала для них пропуском в большое кино.

Следующие четыре года Джексон снимал пародийную картину «Плохой вкус», повествующую об оживших мертвецах и нашествии на планету Земля инопланетян. Эта картина являлась пародией на многочисленные фильмы-ужастики о зомби и инопланетянах. В те годы фильмы на эти

## Фильмография:

- 1987 «Плохой вкус» (Bad Taste)
- 1989 «Знакомство с Фиблами» (Meet the Feebles) – анимационный фильм
- 1992 «Живая мертвечина» (Braindead / Dead Alive)
- 1992 «Valley of the Stereos»
- 1993 «Ship to Shore»
- 1994 «Небесные создания» (Heavenly Creatures)
- 1994 «Jack Brown Genius»
- 1995 «Забывтое серебро» (Forgotten Silver)
- 1996 «Страшилы» (The Frighteners)
- 1998 «The Making of «The Frighteners»»
- 2001 «Властелин колец: Братство кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)
- 2002 «Властелин колец: Две твердыни» (The Lord of the Rings: The Two Towers)
- 2003 «Властелин колец: Возвращение короля» (The Lord of the Rings: The Return of the King)
- 2003 «The Long and Short of It»
- 2005 «Кинг-Конг» (King Kong)
- 2005 «RKO Production 601: The Making of «Kong, the Eighth Wonder of the World»»
- 2009 «Милые кости» (The Lovely Bones) - сценарист
- 2009 «Тинтин» (Tintin) – продюсер
- 2009 «Район 9» (District 9) – продюсер
- 2010 «Хоббит» (The Hobbit) – продюсер, сценарист
- 2012 «Хоббит 2» (The Hobbit 2) – продюсер, сценарист
- 2012 «Хало» (Halo)

темы были очень популярны.

Местная публика его работу не оценила. Зато на Каннском фестивале молодому режиссеру повезло намного больше. Его фильм приобрели компании сразу 30 стран. Он сразу же стал знаменитым. А местный киномагнат Джим Бут предложил ему партнерство в своей компании. Питер согласился.

С этого момента карьера Джексона пошла в гору. Его следующий фильм – «Знакомство с Фиблами», вызвал не меньший восторг у зрителей, чем первая, а третья кинокартина – «Живая мертвечина», стала визитной карточкой режиссера.

Но затем вдруг последовала полоса неудач. Один за другим его проекты проваливались, не находя сильного отклика аудитории.

Следующий его шедевр – «Небесные создания», вышел в свет спустя два года. Сюжет фильма основан на реальных событиях. Этот фильм стал для него пропуском из малобюджетного кино в большое. Он получил Гран-при на Международном фестивале фантастических фильмов в Жерармере.

В 1995 году у Питера Джексона впервые возникла идея экранизировать книгу «Властелин колец» Джона Р. Р. Толкина. Однако, идее не суждено было осуществиться – компания «Мирамакс» не посчитала проект прибыльным и предложила сократить сюжет, объединив события всех трех книг в один фильм. Питер Джексон не согласился и съемки отменили.

Тогда он занялся другим проектом – «Страшилы». После выхода в свет этого фильма Питер Джексон захотел осуществить мечту своего детства – сделать ремейк фильма «Кинг-Конг», который был снят в 1933 году. Но из-за вышедших почти одновременно фильмов «Годзилла», «Могучий Джо-Янг» и «50 футовая женщина» предложение Джексона отклонили.

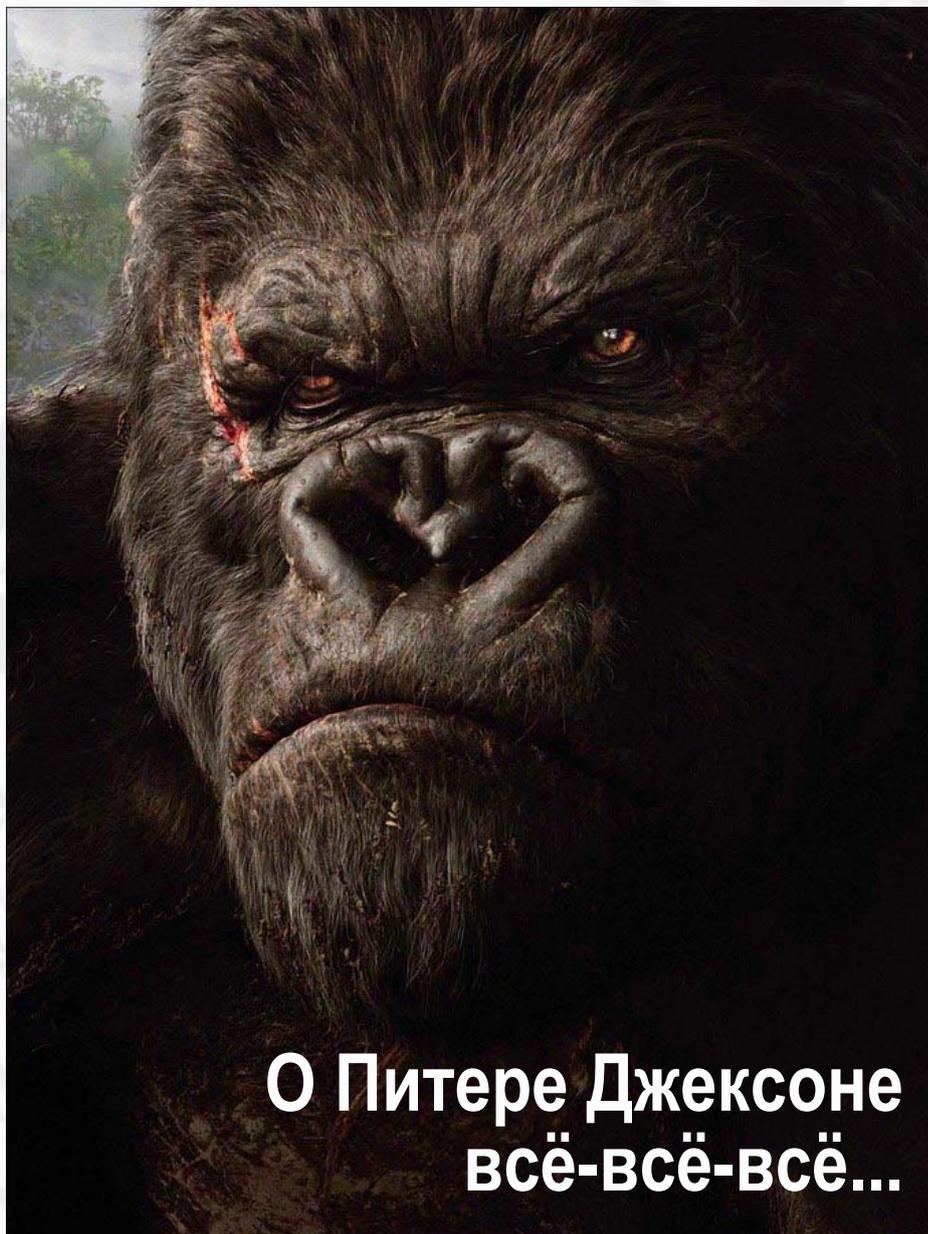
В августе 1998 года кинокомпания New Line Cinema выкупила у продюсера Сола Зенца права на экранизацию «Властелина колец» и пригласила для этой работы Питера Джексона, выделив ему для съемок трилогии 270 миллионов долларов.

Спустя три года вышла первая часть трилогии – «Братство кольца», которая стала настоящим событием в мире кино и вызвала живой отклик не только среди поклонников творчества Толкина, но и среди обычных зрителей, ранее с творчеством профессора незнакомых.

Последующие две части: «Две твердыни» и «Возвращение короля», вышедшие в 2002 и 2003 году соответственно, только подтвердили тот высокий статус, на который стала претендовать трилогия после выхода первого фильма «Братство кольца».

Эта трилогия принесла их создателям международную славу. А по мнению кинокритиков и прессы стала главным кинематографическим событием начала 21 века. Трилогия собрала в прокате три миллиарда долларов и множество наград, среди которых 17 «Оскаров», 12 наград Британской киноакадемии и 4 «Золотых глобуса». Фильм «Возвращение Короля», повторил рекорд фильма «Титаник», собрав 11 «Оскаров», включая премию за лучшую режиссуру. В мировом прокате картина собрала более 1 миллиарда долларов.

После такого успеха режиссер получил



## О Питере Джексоне всё-всё-всё...

Питера Джексона всегда тянуло к необычным существам. Кому-то этот гигантский гориллоид на фото может показаться ужасным. Но, как говорится, о вкусах не спорят. Тем более, если это вкус самого Питера Джексона.

возможность заняться экранизацией фильма «Кинг-Конг», о которой так давно мечтал.

На этот проект кинокомпания «Юниверсал Пикчерз» выделила 207 миллионов долларов и выплатила Джексону самый большой гонорар в истории кинематографа – 20 миллионов долларов.

Ремейк фильма «Кинг-Конг» вышел в прокат в 2005 году, собрав в американском прокате 218 млн. долларов, а в мировом прокате – 547 миллионов долларов и получил три «технических» «Оскара» - за лучший звук, лучший звуковой монтаж и лучшие спецэффекты.

Предполагалось, что сразу после выхода в прокат фильма «Кинг-Конга» Питер Джексон приступит к съемкам «Хоббита», но из-за разногласий с представителями кинокомпании New Line Cinema, руководство этой компании отказалось от его услуг как режиссера. Однако, после перехода прав на экранизацию фильма «Хоббит» к другой кинокомпанию, вновь встал вопрос о кандидатуре. Вскоре Джексон приступил в качестве продюсера стал участвовать в съемках приквела «Властелина колец».

Финрод

### Факты:

- 2 марта 2002 года Питер Джексон стал кавалером новозеландского ордена «За заслуги»
- Питер Джексон традиционно снимается в своих фильмах, начиная с самого первого. В «Братстве кольца» его можно увидеть, когда хоббиты приходят в поселок Бри около трактира «Гарцующий пони», в «Двух твердынях» - при осаде Хельмовой Пади, когда он метает копьё в одного из урук-хаев у ворот крепости, в «Возвращении короля» - в роли умбарского пирата. Также режиссера можно увидеть и в остальных его фильмах.
- С 2002 года Питер Джексон значился в списке самых влиятельных деятелей киноиндустрии, публикуемом журналом «Premiere» ежегодно. В 2002 году он в этом списке был на 41 месте, в 2003 – на 20, в 2004 – на 6 и в 2005 – возглавил его.

## “Я всегда по жизни кого-то играл...”

Трилогия “Властелин Колец” вдохновила многих любителей творчества Толкина приступить к съемкам фильмов, посвященных миру Средиземья. Один из таких любительских проектов – “Born of Nore”.

О самом проекте мы расскажем вам в одном из следующих номеров журнала. В этот раз мы представляем вашему вниманию беседу с одним из актеров этого фильма – Кристофером Даном.

– Когда Вам предложили сниматься в фильме «Born of Nore»?

– В ноябре 2005 со мной связалась Кейт Мэдисон, режиссер фильма «Born of Nore». Она предложила мне сыграть роль Арагорна – отца Арагорна, в фильм по мотивам книги Толкиена (в основном это тексты Приложения к роману «Властелин Колец»), именно они легли в основу сюжета фильма).

– А что было потом?

– Я сразу понял, что хочу участвовать в этом проекте. Подготовка к съемке началась в 2006 году. А сам фильм стали снимать только в июле прошлого года. Съемки на сегодня почти завершены. Так что я с нетерпением жду выхода фильма в свет: мне интересно, как оценят наш трехлетний труд (Кейт Мэдисон работала шесть лет!) поклонники Дж. Толкиена.

– Чем будет, на ваш взгляд, интересен фильм для поклонников творчества Толкиена?

– Зрители познакомятся с персонажами, которых не было в трилогии Питера Джексона. Это Арагорн и Арадор – отец и дед Арагорна, Гилраэн, двое сыновей Элронда и Гальбард. Последний из них заставил Армию Мертвых служить Королю Арагорну. Правда, Питер Джексон переработал этот эпизод. В сцене, где Арагорн сталкивается с армией мертвецов, Гальбард отсутствует. Король сам принуждает Короля Мертвецов исполнить древнюю клятву, выйдя на бой против орд Сауруна.

– В фильме будет показан Арагорн?

– В фильме показаны детские годы Арагорна. Его первые четыре года жизни.

– Вам нравится творчество Толкиена?

– Да. Я люблю книги Дж. Толкиена. Чтобы написать историю, он создал целый мир, который подробно описывает. Меня поражает его стремление к такой детализации. Удивительный человек!

– Ваш любимый персонаж?

– Сложный вопрос. Наверное, Арагорн. Правда, не знаю, полюбил я этого героя, прочитав роман «Властелин Колец» или же посмотрев одноименную трилогию, в которой Вигго Мартенсен талантливо сыграл роль Арагорна.

Из других персонажей, которые мне интересны, могу выделить Фарамира. У него непростая судьба: он всегда находится в тени своего брата Боромира. Подобные ситуации можно наблюдать и в нашем – реальном – мире. Это удивительно, если учесть жанр книги.

– Хотите ли бы Вы сняться в таком фильме, как «Властелин Колец»?...

– Наверное, любой актер согласился бы сняться



в таком фильме, как этот. Ведь играя в таком фильме, как этот, ты ощущаешь себя не просто актёром, а частичкой вселенной Толкиена.

– Во время съемок вы сталкивались с какими-нибудь трудностями?

– Сыграть одного из персонажей романа «Властелин Колец» – это проблема. Каждый персонаж Толкиена многогранен, и это надо показать своей игрой актеру. Сыграть же отца Арагорна оказалось ещё большей проблемой. Ведь об Арагорне почти ничего не известно.

Перечислю факты, известные о нём. Он возглавлял народ Дунэдайн. Его жену звали Гилраэн. От их брака родился ребёнок, которого они нарекли Арагорном. Умер Арагорн не своей смертью: его убили орки. Этого явно мало, чтобы понять, каким человеком был Арагорн.

Чтобы создать реалистичный образ, мне пришлось искать дополнительную информацию. Я обратился к трилогии Питера Джексона, начав досконально изучать игру Вигго Мартенсена. Он сыграл, как выше об этом говорил, Арагорна.

Мне сразу бросилось в глаза то, что Гамлет из одноименной трагедии У. Шекспира и Арагорн-Вигго похожи. Так, Гамлет постоянно размышляет о смысле жизни. Он страдает из-за того, что живет в полном пороков мире. Его гложет сомнение: мстить ли матери и дяде за убийство отца? Виновны ли они вообще в его смерти? В свою очередь Арагорн-Вигго боится всходить на трон. Он боится стать похожим характером на своего отца, что гнев и гордыня в итоге также овладеют им, и это погубит его. Есть ли у него силы нести бремя власти?

Я задал себе вопрос: «Почему Арагорн-Вигго постоянно сомневается в том, что ему делать?» Мне известно, что Вигго Мартенсен считал Арагорна связующим звеном между прошлым и будущим династии Королей. Ведь на Арагорне род королей мог прерваться. Тогда я обратился к прошлому Арагорна, предположив, что, возможно, из-за каких-то тогдашних событий его стали одолевает

сомнения в верности своих поступков...

Я понял, что Арагорн подобно маленькому ребёнку боится походить на отца, которого он потерял в детстве. Возможно, именно потому он не хотел стать Королем.

Это и легло в основу создаваемого мной образа персонажа. Арагорн – это лидер. Он не избегает сражений и конфликтов, чтобы стать предводителем людей. Его также часто обуревают гнев. В итоге из-за этого его и убивают. Кстати, гнев – это как раз то чувство, которое Арагорн всячески избегает.

В целом же Арагорн проще как личность, чем Арагорн. В нём нет тех противоречий, которые есть в Арагорне. Но зато в Арагорне имеются те качества, которые передались и его сыну. Это смелость и отвага. Так, в конце фильма «Возвращение Короля» Арагорн поднимается против орд Сауруна именно благодаря этим качествам. Надеюсь, образ Арагорна, который я создал, даст понимание сильных сторон характера Арагорна.

– А почему вы обратились именно к этому источнику?

– Фильм «Born of Nore» – приквел к фильму «Властелин Колец». Поэтому я, как и остальные члены съемочной группы, интерпретировали персонажей Толкиена так же, как это делал П. Джексон и другие, кто участвовал в съемках его фильма.

– Насколько трудно вообще играть подобных персонажей?

– Легко сыграть героя, если ты знаешь, что он одержит победу в финале. В действительности же актёр не может сыграть героя. Он может сыграть роль некоего человека, который постепенно становится героем.

Я полагаю, что изначально на 90% персонаж должен быть уже «внутри» самого актёра. Остальные 10% – это грим (особенно парик), костюм, небольшие изменения на физическом уровне: актёр начинает, например, заниматься спортом, иначе ходить и говорить, чем обычно делаете это.

– С кем из актеров вы хотели бы встретиться?

– С Вигго Мартенсеном. У нас с ним много общего. У него есть предки, которые жили в Скандинавии. У меня тоже.

– Снимаетесь ли Вы в других фильмах?

– На прошлой неделе я играл детектива. Сейчас идут съемки последних сцен фильма «Born of Nore». Когда эти сцены будут отсняты и проверены редактором, фильм будет готов к выпуску на YouTube и на нашем вебсайте. Ориентировочно это будет в конце октября. А сразу после этого я планирую сняться в коротком фильме о немецких солдатах, которые сражаются на Восточном фронте.

– Чем вам нравится ваша профессия?

– Одну неделю ты играешь солдата, другую – бухгалтера, а на следующий день после этого уже бегаешь по полям с мечом в руках! Разве это не замечательно?

– Вы более любите играть в театре или сниматься в кино?

## “Я всегда по жизни кого-то играл...”



И парик тоже в какой-то мере сыграл роль в перевоплощении Кристофера Дана в Араторна

– Вообще, кинематограф и театр сравнивать нельзя. В фильме можно одну и ту же сцену переснимать несколько раз, а значит, у актера есть право на ошибку. Вместе с тем надо учесть все детали. В театре актеры должны сыграть своих героев так, чтобы зрителю передались их мысли и чувства. При этом надо играть на максимуме своих возможностей. В этом помогает то, что во время выступления актеры могут слышать и видеть, как зрители реагирует (смех, слезы, аплодисменты) на их игру. От всего этого актёры получают огромное удовольствие. Актеры же фильма не получают моментальной отдачи от своей игры. Они должны ждать, когда фильм, в котором снимаются, будет завершен полностью, а затем его посмотрят зрители. В случае с фильмом «Born of Nore» мы, актеры, не узнаем о том, хорошо или плохо мы сыграли свои роли, пока фильм не выйдет. А это будет, возможно, лишь через три месяца.

– Вы с детства мечтали стать актером?

– Нет. Я стал работать актером десять лет назад. До этого успешно занимался рекламой. Дизайнером. Оглядываясь назад, я понимаю, что всегда играл каких-то персонажей, раскрывая их характеры, истории жизни, и использовал любые возможности, чтобы выступит. Так что актёр во мне жил всегда.

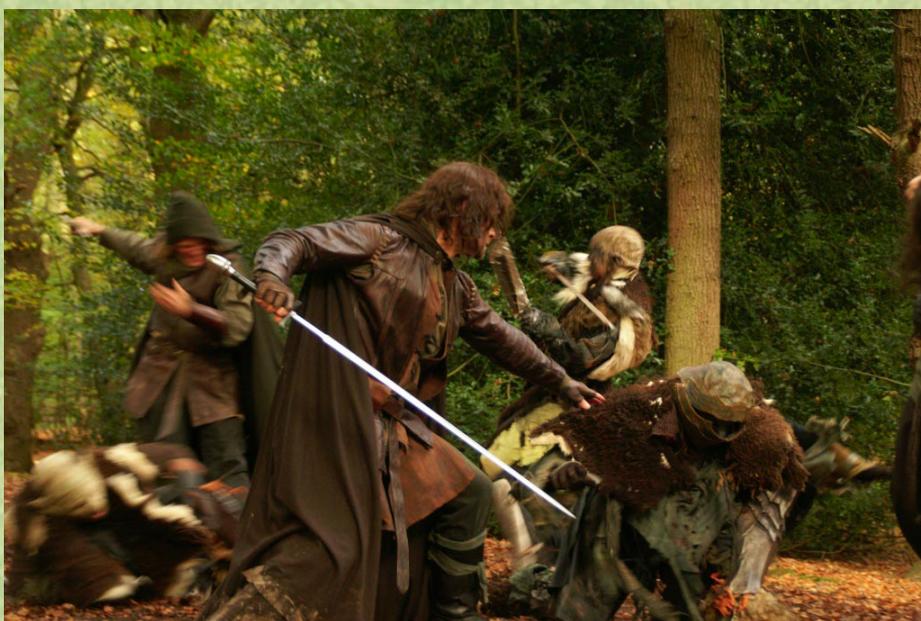
Мне нравится работать актером. После десяти лет в бизнесе я чувствую, что повезло с руководством. Надеюсь, что после выхода в свет фильма «Born of Nore» моя карьера будет идти ввысь, но даже если этого не случится, съёмка в этом фильме стала большой радостью для меня.

– Расскажите немного о себе...

– Живу в замечательном городе – Лондоне. Этот город я люблю за его бешеный ритм жизни. Здесь каждый день происходит что-нибудь интересное. Кажется, город живёт 24 часа в день. Так что подчас, складывается впечатление, что надо не спать круглые сутки: иначе выпадешь из ритма жизни этого города.



Араторн предводитель тех немногих арнорцев, который помнят о том, кто их настоящий Король. И как лидер он в ответе за жизни своих людей. От его решений зависит их жизнь.



Увы, времена, когда Король вступал в схватку последним, прошли. Теперь он не только полководец, но и воин, который идёт в первых рядах, рискуя жизнью наравне с другими.

Не так давно вместе с подругой я начал снимать фильм. Также пишу сценарии.

Будучи актером, я люблю не просто еду, а именно бесплатную еду. Актёров можно заставить делать что-то, если только их будут кормить бесплатно. Но также я не против и заплатить за еду, если посещаю кафе и рестораны.

Большую часть времени я ношу обычную одежду. Правда, тут надо сделать оговорку. Я из тех людей, которые, влюбившись в пару своих джинсов или рубашек, носят их, пока те станут нельзя носить. Моя подруга часто ругает меня за это. Говорит, чтобы я выбросил какую-

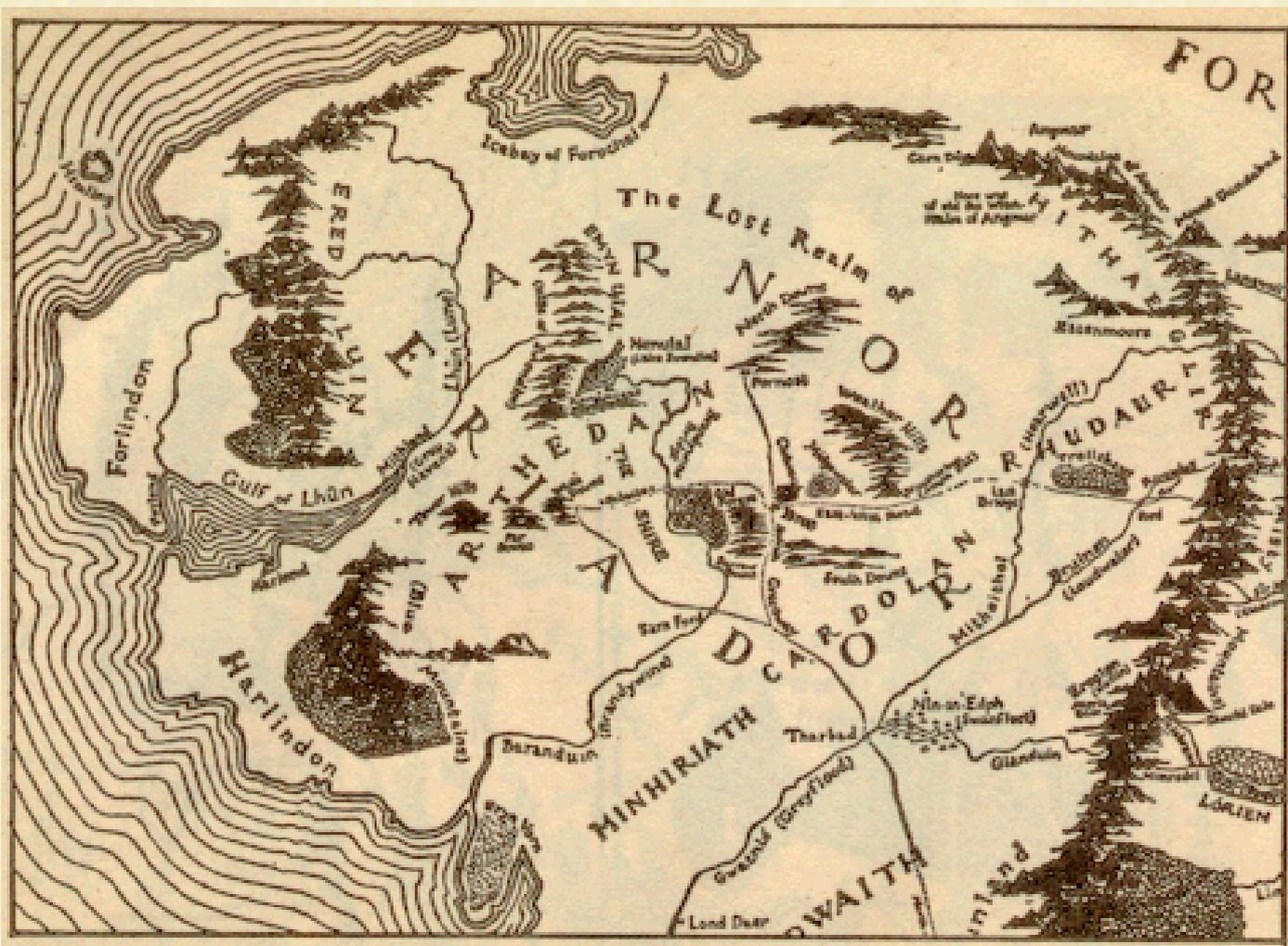
нибудь одежду, в которой дырок больше, чем в ноздреватом сыре. Я же никогда этого не делаю (только ей не выдавайте меня!). А так каждый день мне хотелось бы носить костюм, в котором я играю Араторна.

– Пару слов поклонникам творчества Толкиена...

– Надеюсь, фильм займёт достойное место в ряду фильмов, посвященных вселенной Толкиена, и он понравится поклонникам творчества профессора.

Беседовал Эриэн

# Забытое королевство Арнор



Ни Гондор с его белокаменной крепостью, окруженной высокими горами, которая подобна бриллианту, окаймленной в чёрную оправу, ни Рохан с его бескрайними равнинами не сравнятся в своей красоте с суровой красой земель некогда могущественного северного королевства Арнор...

История Арнора – это история о нуменорцах великих королях, на чью долю выпало много радости и горя.

Так, в дни величия королевская власть простиралась почти на весь Эриадор, а народ Арнора процветал. Но, увы, рок настиг их. Ибо тень Ангмара накрыла земли королевства.

Чёрный мор, постоянные войны с Ангмаром и тёмное чародейство погубили многих арнорцев.

Но не болезни, не кривые клинки орков и даже не могучая тайная магия короля Ангмарского стали причиной поражения Северного королевства, а междоусобицы.

Обуреваемые жадной властью, принцы пошли войной друг на друга. И королевство Арнор, распавшись, исчезло с карт Срединных земель навсегда.

Лишь немногие помнили о преданиях прошлого. Остальные же о былом величии Северного королевства забыли. Забыли до тех пор, пока на трон не взойшёл Высший Король Арагорн. Но это совсем другая история...

## Основание Арнора

*«Из Великого моря вступил я на Срединные земли.*

*И буду здесь пребывать я.*

*И станут наследники мои до скончания мира править здесь».*

## Элендил

Когда Элендил приплыл в Срединные земли (Средиземье), за ним простиралась бездонная пропасть безвременья. Ибо

прошлое его кануло вместе с родиной в пучины морские, став жертвой гнева Эру.

Мрачные думы одолевали Элендила, пока он не увидел на горизонте полосу земли. Это была Срединная земля. И тут же в сердце его разгорелась искра надежды. И чем ближе к ней приближалось его судно, тем более в нём росла вера. Вера в будущее тех немногих нуменорцев, что уцелели после гибели родины.

Ступив на берег, Элендил на языке Квенья молвил: «Из Большого моря в Срединную землю вышел я. И здесь буду пребывать я, и жить наследники мои до скончания времён мира сего».

Многие народы Срединных земель в те времена боялись и ненавидели нуменорцев. Ибо в последние столетия до потопления Нуменора, его жители приходили в Срединные земли не как друзья, а как завоеватели. Они обращали

# Забытое королевство Арнор



Первый высший король Элэндил смотрит в глаза своей смерти – Сауну. Но королю не ведом страх. Он мужественно кинется в последнюю в своей жизни атаку на Врага.

в рабство народы людские, и ради забавы убивали непокорных.

Но в последние столетия чёрные нуненорские корабли редко заходили на север. Северные народы чтили нуненорцев до их падения во зло. Великие в своей добродетели, эти нуненорцы помогали младшим народам обустроивать их земли, делаясь знаниями и силой оружия защищая от слуг Врага.

Элэндила ждал теплый приём Гил-Галада в эльфийской гавани. Затем он отправился далее, на север, в земли, где жило немало предков нуненорцев.

С радостью жители севера встретили Элэндила. Эти люди жили здесь ещё со времен Королей Нуменора Тар-Менелдур и Тар-Алдариион. Большинство из жителей были детьми нуненорцев и местных жителей. Они сразу признали над собой власть Элэндила, объявив его Первым королем Арнора. Было это в 3320 году.

В Срединные земли вместе с Элэндилом приплыли на своих кораблях и двое его сыновей. В отличие от отца они высадились на южном побережье Срединных земель. Младший брат – Анориен, основал твердоно Минас Анор. А Исилдур – крепость Минас Итил. А на берегах реки Андуйн возвели они город Осгилиат, который стал столицей южного королевства Гондор. Оттуда стали братья править землями.

Так, благодаря их стараниям, было основано королевство Гондор. Братья объявили себя регентами Высшего короля Элэндила. На севере в то же время Элэндил основал королевство Арнор. Он возвёл несколько городов. Самый крупный – Аннуминас, который стал столицей Северного и Южного королевства.

## Единое королевство

Истории Гондора и Арнора изначально были связаны неразрывно. И надо хотя бы немного рассказать о том кратком времени, когда люди этих королевств жили под рукой одного Короля...

Мир в землях Единого королевства длился не долго. Саурон вернулся в Срединные земли, в Мордор. Там он тайно копил силы, пока не решил, что может выступить открыто против королевств Людей.

В 3428 году армии Саурона внезапно атаковали крепость Минас Итил. Регент Исилдур отправился за помощью в Арнор. И, склонив голову пред отцом, просил его о помощи. В то же время Анарион держал оборону против нападающих орд, укрепившись в крепости Минас Анор.

Шесть лет потребовалось людям северного королевства и эльфам Срединных земель, чтобы, заключив Последний Союз, объединенной армией войти в земли Гондора.

Там эти армии под предводительством Элэндила, Исилдура и Гил-галада столкнулись с силами Саурона. Это сражение под названием Дагорлад вошло в летопись Срединных земель как одно из самых великих. Многие эльфы, люди и орки пали тогда. И всё же полчища Саурона были опрокинуты и разгромлены. Выжившие орки, а вместе с ними Саурон, сокрылись в крепости Барад-дур.

Войска Последнего союза начали осаду чёрной крепости. Как и сражение, эта осада вошла в историю. Долгие семь лет армии Союза пытались взять чёрную цитадель. За это время многие храбрые мужи и эльфы погибли. Так, в седьмой год осады был убит Анарион.

В тот же год осада неожиданно для людей и эльфов завершилась. Створки огромных чёрных ворот цитадели распахнулись и из крепости вышел, закованный весь в чёрную броню, Саурон.

Ни один из простых воинов Союза не мог противостоять мощи Врага. И тогда Элэндил и Гил-галад вышли против Саурона. Великие мужи вступили в поединок с Врагом, но и тогда силы оказались неравными. Один за другим пали они. Враг торжествовал. Победа! Но судьба распорядилась иначе.

Исилдур поднял с земли сломанный

# Забытое королевство Арнор



Кольцо развратило второго высшего короля Исилдура, некогда подобного в отваге, мудрости и благородстве своему отцу Элендилу. Попав в засаду орков, Исилдур попытался бежать с поля боя, бросив своих людей, и в итоге бесславно погиб.

клинок отца – Нарсил, и бросился в отчаянную атаку на Саурона. Одним могучим ударом он отсек один из чёрных пальцев Врага, на котором тот носил Кольцо, дарующее огромную мощь тёмному Властелину. Лишившись сил, Саурон превратился в бесплотный дух. Он бежал, исчезнув из истории Срединных земель на долгие годы. Враг был, казалось, повержен...

Обескровленные армии Последнего союза сразу после этого отправились домой. А Исилдур задержался в Гондоре, чтобы навести порядок в тамошних землях и помочь народу Южного королевства.

В Минас Аноре Исильдур посадил семечко Белого древа в память об Анарионе. Он отказался от Южной короны и передал бразды правления Менелдилу, сыну павшего брата. Через два года Исильдур решил отправляться в Арнор.

Король Арнора выбрал кратчайший путь, ведущий в Северного королевство и в то же время опасный. Хотя Высший король был уверен в том, что опасность ему не грозит. Вместе с ним в путь отправились трое сыновей: Элендур, Аратан и Кирьон. Их сопровождал охрана в двести человек.

Кратчайший путь проходил вдоль реки Андуин. Там бродили в поисках добычи

орочи банды. Не все орки, которые служили в своё время Саурону, были разгромлены. Орки опасались нападать на крупные военные отряды гондорцев и арнорцев. Малый же отряд Исилдура стал для них лакомой добычей.

Орки устроили засаду на Исилдура и его отряд. И пал в сече Кирьон и Элендур. А за ними Аратан, пытаясь отбить тело старшего брата. Отважно – плечом к плечу, бились остальные воины. И всё же силы были не равны. Один за другими гибли арнорцы. Исильдур пытался бежать, используя Кольцо. Но оно предало его. И стрелы орков настигли его. Лишь двое оруженосцев выжили после той сечи.

## Единый Арнор

В том же году на трон взошёл Валандил – четвертый и последний сын Исильдура. В годы войны он жил вместе с матерью в Ривенделле. Ребёнок, он не мог править королевством. Власть в свои руки взяла его мать. Лишь в 10 году т.э. Валандилу вручили скипетр Аннуминаса. Его объявили Высшим королём Арнора.

Валандил правил Арнором долго и мирно. Он тихо ушел из жизни в 249 году. В годы последующих четырех королей: Элдакара (249 – 339), Арантара (339–

435), Таркила (435–515) и Тарондора (515–602) также царил мир в северных землях.

В 602 году королем стал Валандур. При его правлении в земли Арнора пришла впервые война. Его жизнь трагически оборвалась в 652. В летописях историков нет упоминаний о том, как он погиб.

После него правил Элендур. Он был предпоследним – девятым по счёту, королём Арнора. Его правление было ничем не примечательным. Он умер в 777 году. Власть наследовал Эарэндур. Последний и десятый по счёту король. После его смерти в 861 году трое сыновей объявили себя Высшими Королями Арнора. Никто из младших братьев не желал признавать власть законного наследника Арнора – Амлаита. Казалось, ещё чуть-чуть и начнётся между ними война. И всё же в последний раз благоразумие возобладало и братья мирно разделили Арнор. Возникло три новых королевства: Архедан, им правил законный король, Кардолан и Рудаур. На этом завершается история единого Арнора. Начинается история трёх королевств.

*(Продолжение читайте в следующем номере журнала)*

Иван

# Квэнта о Маитимо

Высоко-высоко в тёмных и хмурых, вот-вот готовых расплакаться дождём, небесах величественно парил орёл – бесстрастный наблюдатель и вестник Манвэ.

От орлиного взора ничего не ускользало. Даже одинокая фигурка, которая брела по выжженной, изувеченной страшной войной, и загаженной чёрной, уже запекшейся кровью орков, земле.

Казалось, воздух прелятствует ему идти. С таким трудом маленький человечек двигался вперёд по бескрайней, изуродованной шрамами трещин, ям и расщелин, равнине...

А впереди, на линии горизонта, полыхали багровые зарницы огня, который наполнял огромные, похожие на огненные бездны, трещины в земле...

Тёмный силуэт продолжал там, внизу, на земле, медленно приближаться к этому аду, словно мотылёк, который хочет влететь в костёр, а затем заживо сгореть в нём.

Внезапная маленькая вспышка, видная с высоты птичьего полёта как искорка, осветила изможденное и угрюмое лицо эльфа...

Взгляд эльфа был прикован к кроваво-красной, с прожилками золота, полоске, растущей из-за горизонта. Он не знал, что его так притягивает в этом по-своему красивом и вместе с тем ужасным зрелищем горячей земли.

Но одно эльфа понимал: глядя на всполохи, он вспоминал праздничные фейерверки, которые любил запускать отец, балуя его и Макалаурэ.

Это было в те далекие и прекрасные времена, когда они ещё жили одной дружной и большой семьёй...

Тогда отец мог радоваться жизни: он часто улыбался и шутил. Хотя печаль уже тогда вцепилась в него своими коготками. Это было заметно по тому, как отец хмурился из-за тайной боли и гнева...

Отец... Он вспомнил о том, как стал невольным свидетелем беседы родителей. Саму беседу ему не удалось вспомнить. Но зато уцелели несколько фрагментов прошлого, в которых запечатлелись самые яркие мгновения.

В ту ночь тьма царила в комнате, её особо много собралось по углам, которая казалась ему живым существом, готовым затопить собой помещение. И почему-то эта тьма его пугала.

Во мраке на расстоянии руки друг от друга сидели два самых близких для него человека – отец и мать.

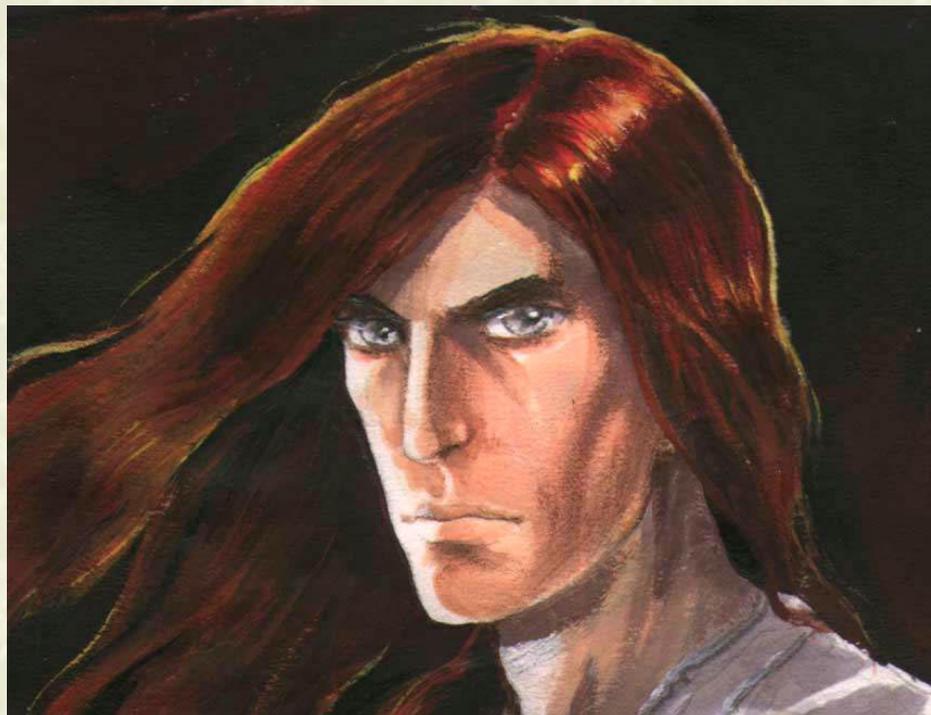
Он никак не мог вспомнить лицо матери. Оно было скрыто занавесью черноты, царившей почти во всей комнате. Зато лицо отца – отчетливо. Голубоватый свет фиала, стоящий на столе в центре комнаты, не позволял мраку заполнить всю комнату. Этот небесный свет, смешиваясь с тьмой, удивительным образом оттеняли лицо отца. Казалось, неведомый художник с помощью света и тьмы вдохнул в его лик величественность и красоту. Так он выглядел лишь один раз: когда давал клятву. И вместе с тем на лице его была запечатлена мука, которую не могла скрыть ни тьма, ни робкий свет фиала, – мука из-за неизбежного выбора, стоящего перед ним, от которого можно на время сбежать, но потом вновь придется с ним столкнуться.

Почему-то ему всегда вспоминался этот эпизод из его прошлого, когда вспоминал отца. Он – Маитимо, сын Феанора...

Маитимо остановился. Сухой воздух горчил, заполняя легкие, жажда мучила его, а в горле так сильно пересохло, что он не мог вспомнить, каково это: пить воду. Он медленно огляделся по сторонам – ни души. И только жирные клубы чёрного дыма поднимаются ввысь. Внизу, под ногами, обутыми в истоптанные эльфийской выделки сапоги, пепел, покрывающий всю равнину, как толстый слой пудры – лицо молодой женщины, которая пытается скрыть наступающую старость.

Здесь, на этой равнине, шло сражение между силами Света и Тьмы. Могучие силы уничтожили некогда цветущие земли Белерианда. Эльф посмотрел в бесстрастное, монотонное, серое небо. Его острый взгляд увидел маленькую точку, парящую в вышине. Больше ничего на многие мили вокруг.

Маитимо устало присел на камень, полузатопленный в серо-черной земле. Он разжал ладонь и невольно



зажмурился от света, исходившего из центра её. Когда эльф привык к свету, то смог взглянуть на то, что держал в руке. Сильмарилл.

Он решил положить драгоценный камень на землю.

Тут же Маитимо поймал себя на том, что пытается понять те чувства, которые испытывает, расставаясь с Сильмариллом, который принёс столь много горя столь многим живым существам. При этом его лицо ничего не выражало: ни радости, ни горя от расставания с камнем.

Как только он расстался с камнем, он прекратил думать о Сильмарилле. Маитимо понял, что клятва отца исполнена им.

А потом равнодушие сменилось удивлением. Маитимо вспомнил о том, как он и Макалаурэ мечтали о том, как заживут новой, свободной от исполненной ими клятвы, жизни.

Он попытался вспомнить хотя бы одну мечту, но не смог. Мечты подобно рою осенних листьев, подгоняемых равнодушным ветром, разлетелись далеко в стороны. Маитимо остался наедине с самим собой и той поглощающей пустотой, которую нечем было заполнить: ничего у него не осталось.

Не осознавая этого, он вскопил и, подобрав камень, побрел дальше. Выражение его лица начало меняться, как у актера, который изображает то безудержный смех, то глубокую печаль, то гнев, то страх. Так он пытался насытить пустоту, но ей требовалось ещё и ещё. А когда последние чувства в нём окончательно иссякли, то им овладела боль.

Источник всепоглощающей боли находился в руке, сжимающей камень. Казалось, ему уже неведома эта боль: он приказал своему телу терпеть её. Терпение – одно из тех ценных качеств, которому он обучился во время войны. А ещё Маитимо научился не думать о той боли, что сжимала сердце, когда проливалась кровь сородичей в Лосгаре, Альквалондэ, Дориате, Гаванях...

Но сейчас боль прорывала одну плотину за другой, которые он упорно возводил все эти столетия. А потом ему стало ясно, что теперь боль будет жить вместе с ним всегда. Она станет его верной спутницей и возлюбленной, пока не станет Арды.

Внезапно он упал на колени, а из его глаз потекли слёзы. Солёные, они обжигали его кожу, почерствевшие от жажды, губы. Это были слёзы стыда за те убийства, которые им были совершены во имя исполнения клятвы.

Внезапные порыв ветра резко ударил мелкой крошкой пепла из Ангбанда по лицу.

Задышавшись от слёз, он попытался вздохнуть и поперхнулся: в горло попали частички проклятой

земли.

В глазах начало двоиться...

Вдруг он увидел отца, затем рассыпающиеся во все стороны яркие оранжевые искры. Упав, они медленно гасли на кроваво-чёрной земле.

Именно за эту землю бился отец, пытаясь одолеть Врага. Камни же послужили только предлогом для борьбы с ним.

Внезапно Маитимо начал, едва шевеля губами, шептать:

– Мы не следовали твоему замыслу, отец. Не боролись с врагом. Вместо этого мы щедро поливали эту землю кровью наших братьев-эльфов, убивая их ради безделушек.

И что же? Наши деяния обернулись на пользу врагу. Простишь ли ты нас?

...Смеркалось. Маитимо брёл по равнине, закрыв глаза.

Боль не прошла, продолжая жечь его изнутри. Он шатался из стороны в сторону, словно пьяница и не падал. Но его удерживало на ногах те мысли, всплывающие смутные образы из прошлого и чувства, которые с каждым пройденным эльфом шагом одни за другими выстраивались в незримую линию.

«Наши победы были напрасны... Возможно, нам надо было сражаться со злом в наших душах? Финрод... Он один так мог, а мы – нет...»

Я хотел, чтобы восторжествовало Добро. Во имя Света я убивал соплеменников. И ради чего? Ради стекляшки. И хотя наша цель была высокой – восстановить мир между Эльдар, мы не поняли одного: цель не оправдывает средства.

Увы, я понял это слишком поздно. Остановится, чтобы исправить содеянное зло, было поздно. Нет мне прощения.

Все мертвы...»

За тёмной фигуркой зорко следили с небес...

Одинокий эльф замер на краю огненной бездны. Огонь, словно приветствуя его, взмылся ввысь и скрыл эльфа в багровой тени от зоркого взгляда свыше.

А спустя миг огненную мглу осветил на мгновение свет маленькой искорки. Свет был столь ярок, что, казалось, стена огня потускнела. А затем свет потух. Потух навсегда...

Высоко-высоко в тёмных, хмурых, вот-вот готовых расплакаться дождём, небесах парил величественный и бесстрастный орёл – вестник Манвэ. Он сделал один круг, облетев бездну огня, а затем устремился на Запад. Война Гнева завершилась для всех.



**“Назгул”. Автор: Минас Тирит**

Работа выполнена простым карандашом. На меня произвел впечатление крылатый назгул из трилогии “Властелин Колец”. Я постарался передать ту мощь и грацию, которая присуща этому крылатому ужасу.



**“Назгул везёт пленника в Мордор”. Автор: Лаикалассэ**

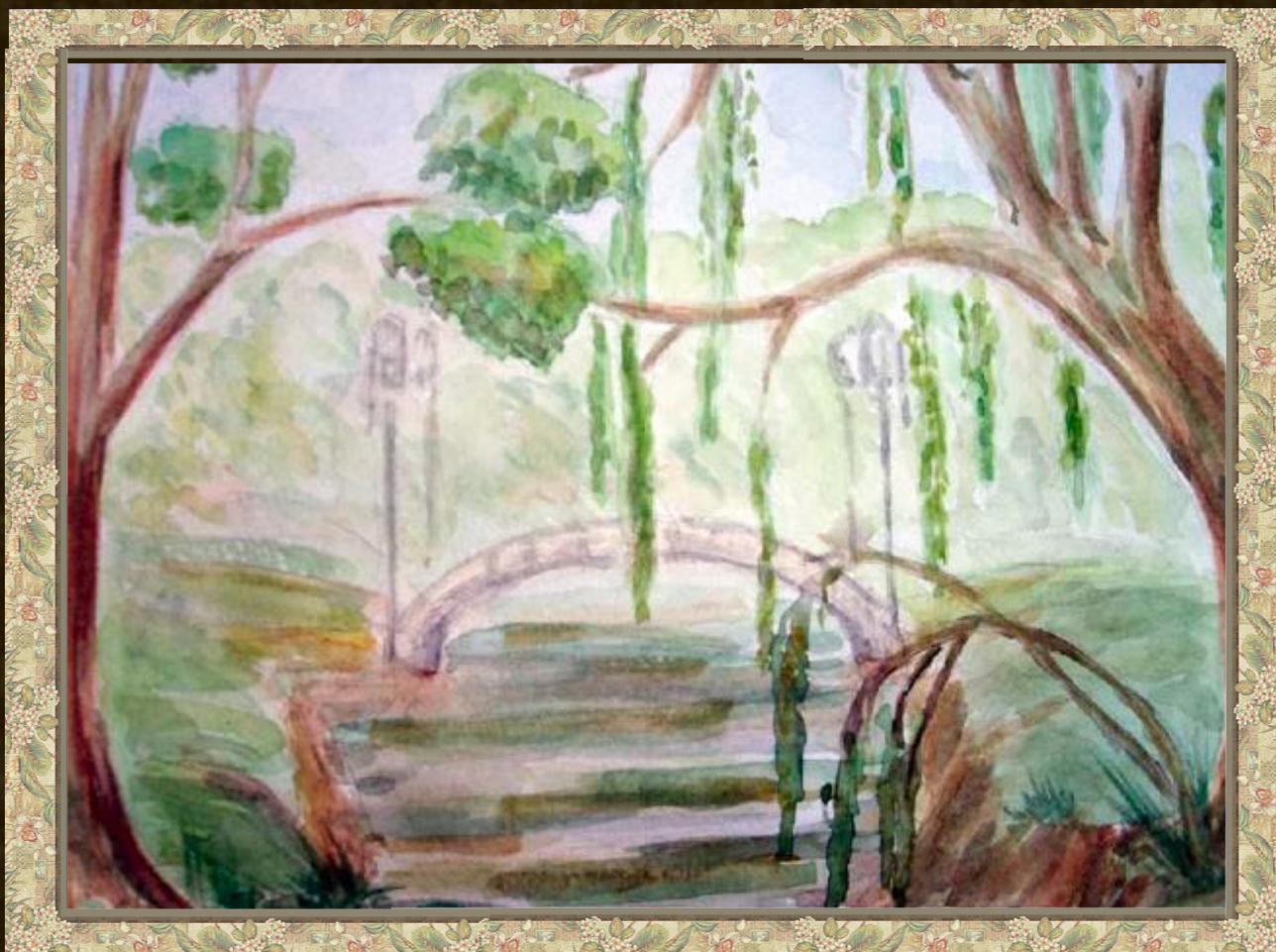
Работа выполнена в акварели. Я стремился передать ту стремительность, с которой чёрный всадник несётся в Мордор, и то чувство ужаса, которым объят пленник.



**“Эльфийский праздник”.** Автор: Лаикалассэ  
Эльфы известные мастера танца. Я хотел раскрыть красоту и изящество эльфов в то время, как они танцуют..



**“Роханские скакуны”** Автор: Лаикалассэ  
Небольшой набросок, сделанный карандашом. Возможно, именно там выглядели гордые скакуны, которых роахнцы выращивали на конюшнях Медусельда.



**“Тихий уголок в Ривенделле”.** Автор: Лаикалассэ  
Акварель. Тишина, покой и необъяснимая грусть наполняют это место, скрытое в глуби Ривенделла, обители эльфов.

# ПРОФЕССОРА ТОЛКИНА НАПУГАЛ ХОББИТ?

**Название:** The Hobbit.  
**Разработчик:** Vivendi  
**Жанр:** Бродилка.  
**Платформа:** PC, SPSX2.  
**Год выпуска:** 2003.

Мне, иногда кажется, что по ту сторону Черты, писателям и поэтам не очень уютно. Вот, к примеру, сидит, всеми уважаемый Профессор на своем облачке, курит трубку, пускает колечке в стратосферу, а у нас тут на грешной земле фирма Vivendi выпускает игру The Hobbit. Профессор смотрит, смотрит на диск с игрой, а затем отправляется на соседнее облако к Эрнесту Хемингуэю, накатить крепкого алкогольного. Так, что же теоретически, так могло напугать Профессора? Ну, обо всем по порядку.

Дело в том, что автор "Властелина колец" компьютерных игр не делал, именно поэтому у ребят из Vivendi не было канона перед глазами, зато имела затертая до дыр книга "Хоббит" и картридж с игрой 1994 года "Зелда". Почему "Зелда"? А вы поиграйте сначала в "Зелду", а потом в "Хоббита" и почувствуете какое глубокое родство связывает эти две игры. Кроме "Зелды", при создании "Хоббита" авторы судя по всему черпали вдохновения из старых мультфильмов Диснея. Большие глаза у персонажей явно оттуда. Да и общий стиль напоминает добрый детский мультфильм, где враги лопаются как мыльные пузыри, а с друзьями время от времени происходят забавные конфузы. Надо отметить, что это весьма к месту в Шире, но затем выходит разработчикам боком. Дело в том, что Шир, сделан на все пять баллов, все очень мило и трогательно, даже слеза наворачивается от такой идиллии. Но, вот в чем беда, когда Бильбо покидает родные пенаты, стиль "суси пуси" некуда не девается. Гоблины и "ужасные опасные растения" не менее милы и забавны чем герои положительные. Словом, такие слуги Саурона не способны внушить подрастающему поколению ужас, да что там ужас, даже почтенный трепет они вызвать не смогут у детей. Особенно у современных циничных детей, которые играли и в "силент Хилл" и в "Деат Спейс".

"Хоббит" — это бродилка, а значит игра разделена на уровни между которыми игроку показывают красочные заставки. В "Хоббите" эти "заставки" бывают двух видов. Первый это "вылизанные" ролики, если вас не коробит общий стиль игры, то эти заставки вызовут только положительные эмоции. Второй тип заставок — это рисованные



комиксы. Вот здесь я снимаю перед ребятами из Vivendi шляпу. Комиксы выполнены просто великолепно. Лично я не раз перезапускал игру, чтобы понадевать побольше скриншотов. И это того стоит!

Благодаря комиксам и роликам игра воспринимается как "интерактивное повествование", где время от времени игроку дают возможность самому примерить на себя шкуру отважного хоббита. Конечно, игра крайне вольно толкует и соблюдает канон. Бильбо весьма напоминает Фолко из романа Перумова. Наш Хоббит довольно быстро бегают и высоко прыгает, кроме того, он настоящий мастер боевых единоборств! Бильбо способен использовать свой боевой шест для прыжков, умеет раскачиваться на лианах и красться как заправский ниндзя. Кроме того он же "взломщик", а для вскрытия сундуков и замков нужно проходить небольшие мини-игры. Но не подумайте, что Хоббит избегает схваток, совсем нет! В начале игры он ловко истребляет врагов боевым посохом, а затем меняет палку на мифрильный клинок. Правда приемов Беггинс знает всего два, "удар" и "супер удар в прыжке", но это отнюдь не делает бои скучным занятием.

Кроме членовредительства Бильбо придется еще выполнить немало простеньких заданий, как обязательных по сюжету, так и побочных квестов. Если вы сторонник "чистого прохождения", то в "Хоббите" есть, где разойтись, побочных заданий сотни! Если же сбор призов и монеток занятие вам совершенно безразличное, то,

пожалуйста, игру можно за пару часов "пробежать по сюжету" не отвлекаясь на "починки мостов" и "поиски запонок".

Теперь еще немного дегтя. "Хоббит" не просто бродилка, это в первую очередь игра "по мотивам", рассчитанная на аудиторию фанатов. Именно поэтому разработчики постарались сохранить общую канву повествования, но при этом сделать приличную игру. Игра получилась неплохая, это факт, но вот нарушений канона в ней довольно много. Если не брать в расчет невероятной "крутости" Бильбо, здесь и бесчисленные "происшествия в пути" которых в книге и в помине не было и довольно вольное обращение с текстом оригинала. Чего стоят "хищные растения мутанты", которые в Средеземье и в помине не росли! А акуложабы! Да, игра даст немало поводов для возмущения толкинистам и сочувствующим.

Но это все пустяки. Игра "Хоббит" прекрасный подарок для любого ребенка которому нравятся красочные истории, а также тем взрослым, что не чураются взрослых развлечений. Сплав многих жанров (здесь вам и пазл и драки и бродилка) совсем не портит игру, а делает ее только краше. Кроме того "на месте" все ключевые моменты книги. Конечно радостный и яркий "Хоббит" резко контрастирует с другими играми "по мотивам", но мне кажется, он даст этим мрачным монстрам сто очков форы. Играйте в игры, будьте счастливы!

**Автор:** Джек Картер



## Ролевые игры и общество потребления

### Эпизод I: Скрытая угроза Необходимое предисловие

Я заметил, что как только поднимается вопрос о стоимости участия в РИ и о коммерциализации – в обсуждении сразу возникают два персонажа, которых используют для аргументации различных точек зрения. Это бомжового вида толкинист с мечом из клюшки, плащом из занавески и непременно в рваных кроссовках, и Страшный Ужасный реконструктор в прикиде и доспехе за много \$, который не умеет играть, а вместо этого постоянно матерится и бьет всем морду.

Хочу обратить внимание общественности, что это персонажи комиксов, а не нашей с вами реальности. Да, они являются сатирой на определенные слои ролевого движения, но для серьезного анализа в качестве примеров эти персонажи неприемлемы. И до тех пор, пока мы говорим о них – содержательная часть нашей дискуссии так и останется на уровне комиксов.

Что такое коммерциализация игр и зачем она нужна?

В последнее время все чаще звучат разговоры о коммерциализации игр. Кто-то в этом видит гибель ролевого движения, кто-то панацеею от всех бед и выход на новый, доселе не достижимый уровень качества игр, кто-то радуется грядущей возможности заработать.

Ролевые игры как массовый феномен возникли во время окончательного крушения социалистического общества и превращения его в капиталистическое. Как раз в это время на смену эскапистам социалистическим, которые убежали в леса с гитарой от диктатуры, тоталитаризма и прочего совка, пришли эскаписты капиталистические – которые взяли клюшки и побежали в леса от жадности наживы, культа денег, засилья рекламы и прочих важных черт капиталистического общества. Разумеется, были еще “эскаписты”, которые убежали в леса от злой тещи, глупого начальника, надоевших предков и пр. Но они были и будут неизменны во все времена, и существенных изменений в структуру движения не вносят.

Разумеется, при таком составе участников и общей ситуации в стране словосочетание “коммерциализация ролевых игр” звучало кощунственно и всерьез почти никем не рассматривалось.

К настоящему моменту оба фактора практически сошли на нет. В движение за последние 10 лет пришли очень много совершенно разных людей из различных социальных слоев, с различными моральными установками и материальным положением. Кроме этого, заметно вырос средний доход населения. И словосочетание “коммерциализация игр” из ругательного стало актуальным.

Первая отрасль, где коммерциализация случилась

успешно – это производство реквизита. Клинки “от Дика”, костюмы “от Руны” или “от Пермяковой”, почти в каждом регионе есть свои мастера, которые производят костюмы, оружие, доспехи и иногда прочий реквизит. У некоторых из них это является единственным или основным источником дохода. В целом заметим, что игры от этого процесса только выиграли. Реквизит стал качественнее, и достать его стало проще.

Каков следующий шаг? Сами игры? Я вижу две потенциальные бизнес-модели, по которым может произойти попытка коммерциализации самих игр как таковых – модель агентства услуг и модель шоу-бизнеса.

1. Агентство услуг. Есть потребитель – человек или некая небольшая группа лиц, – который заказывает игру (приключение) у агентства. Агентство, имея определенный опыт в организации, креативный отдел и штат специалистов-игротехников, оное приключение организует. Я не буду утомлять почтенную публику расчетами, грубую оценку стоимости может провести каждый – при хорошо поставленном на поток (но не массово тиражируемом) производстве таких игр, стоимость одной игры будет порядка нескольких тысяч долларов плюс около 500-1000\$ на человека.

2. Шоу-бизнес. Есть группа людей, которые умеют проводить массовые мероприятия типа игра, всю необходимую технику, договоренности с администрацией, реквизит и пр. Игра проводится в течение лета каждые выходные (или раз в двое выходных) для различных людей. При сохранении стоимости участия в приделах 100\$ на человека (при хорошей постановке вопроса – 20-40\$) с приемлемым уровнем сервиса – питание, доставка, медицина, аренда снаряжения за отдельную плату – мероприятие имеет шансы окупиться и принести прибыль. В межсезонье проектная группа разрабатывает игру на следующий сезон.

В обоих случаях есть большие сомнения в том, что рынок сможет прокормить хотя бы одну такую команду. Т.е. нет уверенности в существовании спроса. Можно сделать игру на 1000 человек со взносом в 15\$, хорошим, по нынешним меркам, уровнем сервиса и организации. Такой проект может принести до 10 тысяч долларов. Предположим, мастерская группа проекта – 4 человека (остальные – наемные игротехи, работают за еду). Чтобы получать зарплату, скажем, 500\$ в месяц, нужно получить за сезон  $12 * 2000 = 24000\$$ .

Кроме того, такой бизнес, будучи даже полуплегалльным, потребует определенной инфраструктуры, на поддержание которой тоже уйдут некоторые суммы (не баснословно большие, но вполне заметные). В общем, чтобы контора приносила прибыль, ей придется делать 3-5 игр такого формата в год. Такого рынка нет даже в Москве.

Кроме того, обе эти формы игр не являются

ролевыми играми в том виде, в котором мы их наблюдаем сейчас.

Ролевые игры и общество потребления

Теперь перейдем к самому интересному – к тому, как общество потребления влияет на игры и ролевое движение в целом.

Как показано выше, профессиональных мастеров у нас нет и в ближайшее время не ожидается (мы пока не можем себе позволить адекватно оплачивать их услуги). Поэтому игры, в которые мы играем, делают любители и энтузиасты.

Однако среди этих любителей и энтузиастов в последнее время стало модно играть в отношении продавец-покупатель. Ролевики вообще любят играть, раньше все через одного были эльфами – сейчас стали менеджерами.

Давайте подумаем – что произойдет, если мы организуем в лесу кабак, найдем автобус и позовем туда кучу знакомого народу с палатками? Это будет культурный отдых. Если наши знакомые привезут костюмы, оружие и доспехи, а мы выдадим им всякие интересные имена (викингов там, или рыцарей) – это будет фестиваль. Если очень постараться, он даже будет чуть-чуть напоминать плохонький фестивальчик реконструкторов местечкового значения. Ролевой игрой ни то, ни другое являться не будет (хотя мне знакомо несколько человек из реконструкторской тусовки, которые считают, что описанное во втором примере как раз и есть ролевая игра – не удивительно, что они считают ролевиков не вполне нормальными людьми).

Зачем я все это пишу? С одной стороны, то, что сервис на играх становится лучше – хорошо. Появились нормальные врачи, радиосвязь, кабаки, доски для строяка, транспорт и многое другое. С другой стороны, появились игроки-потребители. И соответствующая модель отношений: “Я приезжаю на полигон и плачу мастерам оговоренный взнос. Кроме того, я выполняю оговоренные мастерами требования (присылаю заявку, привожу костюм, соблюдаю правила). За это я рассчитываю получить оговоренный мастерами сервис (питание в кабаке, медицину, транспорт, чего там еще обещали).”

Если мастера грамотные и ответственные – этот игрок получает оговоренный сервис. Если безграмотные или безответственные – не получает. Но ролевые игры он не получает в любом случае.

Мне не известно ни одного мастера, который способен прийти и сделать ролевую игру. Подозреваю, что это невозможно. Ролевая игра возможна только в том случае, если все ее участники участвуют в ее создании. Невозможно насильно заставить человека играть. Можно вовлечь человека в игру – если он готов к этому, готов приложить свои силы к созданию игры. Игрок-потребитель – не готов. Если таких игроков-

# Ролевые игры и общество потребления

потребителей немного – они просто становятся фоном для игры. Они никому не мешают, ходят в костюмах и вообще создают антураж – казалось бы, игре от них только польза (раньше такие люди назывались занавесочными персонажами, для любознательных могу рассказать значение термина). Но как только таких людей становится больше определенного процента – игра умирает, как реактор, в который вдвинули до упора графитовые стержни. Такой человек поглощает усилия других игроков, направленные на создание игры, не возвращая ничего взамен. И игра тухнет.

К сожалению, количество игр, где игры как таковой не случилось именно по этим причинам, растет с каждым годом. Пока, правда, насколько мне известно, это чисто московско-питерская проблема, но предлагаю коллегам из регионов не злорадствовать на эту тему. У вас все это еще впереди.

Забавно и грустно наблюдать реакцию на эту проблему. Уже слышны призывы вернуть все вспять, взять в руки мечи из клюшек, надеть плащи из занавесок – и тогда, дескать, свет Амана непременно засияет у всех в глазах и будет всем счастье. Уверю вас, если на игрока-потребителя вместо крутого прикида за 200\$ надеть занавеску – лучше не станет. Станет только хуже. Если из фестиваля на природе убрать кабака – мы получим фестиваль без кабака, но в ролевою игру он от этого не превратится.

Что же делать? Прежде всего, определиться – чего вам хочется. Далеко не всем членам ролевого сообщества нужны ролевые игры. У фестиваля тоже есть своя немаленькая и вполне почтенная аудитория.

Как конкретному человеку определить, кто он – игрок или потребитель? Очень просто. Достаточно задуматься над следующими вопросами:

Готовы ли вы добывать (шить или покупать) к игре новый костюм, который, скорее всего, нигде кроме этой игры вам не понадобится?

Готовы ли вы прочесть 2-4 книги в рамках подготовки своей роли?

Хотите ли вы придумывать вашему персонажу какие-то черты характера, особенности поведения или взгляды на жизнь, которых нет у вас самого и у предыдущих ваших персонажей?

Готовы ли вы ехать на полигон игры за несколько дней до ее начала, чтобы построить крепость / церковь / ратушу / кабака?

Если вы устали или расстроены и не можете больше играть – куда вы пойдете отдыхать, в кабака или в свою палатку?

Готовы ли вы поехать на игру, где не будет кабака и боевки? Может ли такая игра быть хорошей?

Возникает ли у вас желание перед игрой поговорить с мастером или капитаном команды о вашем персонаже?

И самый главный вопрос:

Доставит ли вам выполнение всех вышеперечисленных пунктов удовольствие?

## Часть 2 Империя наносит ответный удар.

Как многократно говорилось ролевого сообщества уже выросло до таких размеров, что его существование более не может игнорироваться социумом. По сути, нам предстоит однозначно сделать выбор между интеграцией в общество или превращением в протестное движение.

«Игры будущего» (как и многие другие ролевые группы) сделали этот выбор однозначно – интеграция РИ в социум.

Выбор, на мой взгляд, верный и вполне очевидный. Однако, механизмы осуществления и последствия данного выбора вызывают ряд вопросов как вовне, так и внутри ролевого сообщества.

Главный вопрос, который задает нам общество – «что такое эти ваши игры, почему вы тратите на них кучу времени и бабла, и зачем все это надо?»

Самым модным ответом на этот вопрос являются заготовленные шаблонные ответы, составленные путем случайного перемешивания набора из ключевых слов типа (молодежь, патриотическое воспитание, образование, досуг, история, экология и так далее). При грамотном составлении документа этот ответ достаточен для тактических целей – таких как получение площадки под мероприятия или помещения под клуб. Однако если мы говорим о глобальной интеграции в социум, то такого ответа не достаточно.

Более того: необходимо чтобы ответ на этот вопрос, который мы даем обществу, совпадал с тем ответом, который мы даем себе сами.

Как выясняется, внутри РИ-сообщества четкие ответы на этот вопрос тоже есть далеко не у всех. Собственно об этом хотелось бы поговорить.

Итак: Что такое ролевые игры?

Сразу успокою борцов за независимость Татуина и членов антимонопольного комитета по контролю за рынком стиральных порошков: Нет совершенно никакой необходимости в том, чтобы у всего ролевого движения был один всем известный и единственно верный ответ на этот вопрос. Однако любая крупная группа, занимающаяся, в том числе контактами с обществом, СМИ, администрацией, обязана иметь четкий и понятный ответ.

Рассмотрим несколько наиболее интересных и часто упоминаемых ответов.

1. Ролевые игры это обычное хобби.

Определение довольно популярное, но, к сожалению, плохое.

Оно, безусловно, верно в том смысле, что для большинства из нас РИ не являются работой. Однако, то же самое можно сказать про театр, литературу, кино, спорт, туризм, политику, науку и практически любую область человеческой деятельности, которой кто-либо занимается в свободное от работы время. (Хочу отметить, что наличие авиационных КБ не отменяет кружки авиамоделлистов, профессиональные театры никак не препятствуют существованию любительских постановок, а в литературе грань между профессионалом и любителем вообще отсутствует).

Таким образом, говоря, что РИ – это хобби, мы по сути своей ничего не говорим. Хобби может быть как пустяковым способом организации досуга как, например кёрлинг или коллекционирование кактусов так и масштабным культурно социальным явлением напрямую влияющим на развитие социума как, например, литература или театр.

2. Ролевые игры это образовательная технология. (или форма воспитательной работы с молодежью)

Определение верное в том смысле, что РИ действительно можно использовать (более того успешно используются) в образовательных и воспитательных целях. Как организациями связанными с ролевыми движениями, так и обычными школьными учителями. В частности я играл в свою первую ролевою игру на уроке истории в школе в девяносто каком-то году. Она называлась ролевою игрой и полностью соответствовала формату кабинетки. Однако невооруженным глазом видно, что образовательно-воспитательными процессами посредством РИ занимается сравнительно небольшая часть РИ-сообщества.

Таким образом, данное определение, слишком узкое.

3. Ролевые игры это способ ухода от реальности.

Опять же в этом есть доля истины. РИ могут использоваться (и используются) для этих целей. Хотя конечно поллитра в этом смысле значительно эффективнее. Вообще говоря, что именно является уходом от реальности, и в каких случаях это становится вредно – тема отдельной дискуссии. Поэтому здесь ограничимся бытовым пониманием этого термина.

На наш взгляд, подобный подход к РИ сейчас является одним из существенных факторов, препятствующих развитию ролевых игр. Как внутреннему развитию (улучшению) самих РИ, так и их интеграции в общество.

Есть еще ряд интересных точек зрения (РИ – как средство моделирования реальности, РИ как психотренинг, РИ как средство социального проектирования и многое другое) К сожалению, подробное рассмотрение всех этих мнений не



вписывается в формат статьи.

4. Ролевые игры - это искусство

Мы считаем, что наиболее четко и полно феномен ролевых игр описывает такое понятие как искусство.

Искусство - это творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах.

Или другое определение

Искусство – это способ трансляции (передачи) эмоциональных состояний от автора к зрителю (окружающим).

Как несложно заметить ролевая игра может удовлетворять обоим этим определениям.

Многие ролевые технологии, приемы построения сюжета, оформления локаций, создания персонажей, создания спецэффектов пришли к нам из театра и литературы, получив свое дальнейшее развитие уже непосредственно в ролевых играх.

Искусство может быть досугом, может служить в целях образования и воспитания, может быть поводом для ухода от реальности много другого. Однако, сочетая в себе эти элементы, искусство представляет из себя нечто большее, чем каждый из них в отдельности. Не случайно мы знаем о минувших исторических эпохах прежде всего благодаря сохранившимся от них произведениям искусства (живописи, скульптуры, литературным памятникам). Искусство отражает общество, которое его порождает, переосмысливает, и влияя на культуру закладывает нравственные и эстетические ценности общества будущего. Это одна из важнейших задач любого искусства вообще и, как мы считаем, ролевых игр в частности.

Напоследок я хотел бы обратиться к творческим коллективам (мастерским группам), делающим ролевые игры. В ваших руках инструмент, способный осуществлять потрясающей силы воздействия на человеческое и общественное сознание. Пожалуйста, задумайтесь о том, как и зачем вы его применяете. Какие идеалы, идеи, мысли вы вбрасываете в сознание ваших игроков (и в последствии в общество) через ваши игры. Я не хотел бы читать тут каких-то лекций в стиле «что такое хорошо, а что такое плохо», наверняка, у вас есть своя точка зрения по данному вопросу. Я лишь призываю задумываться над своими действиями и отдавать себе отчет в них.

Автор: Molydeus, МГ JNM  
Источник: <http://www.jnm.ru/menace.shtml>  
По материалам сайта «Ролевой курьер»  
<http://courier.yaweb.ru/>

# Генеалогическое древо Туков

## Фламбард Тук (Flambard Took)

Хоббит Шира. Фламбард Тук родился в 2887 году, он был сыном Изембарда Тука. У Фламбарда Тука был сын Аделард, родившийся в 2928 году. Фламбард Тук умер в 2989.

## Фортинбрас Тук I (Fortinbras Took I)

Двадцать пятый тан Шира. Фортинбрас I был сыном тана Ферамбраса II. Он родился в 2745 году и умер в 2848. Фортинбрас I наследовал своему сыну Геронтию.

## Фортинбрас Тук II (Fortinbras Took II)

Двадцать девятый тан Шира. Фортинбрас был сыном Изумбраса IV, он родился в 2878 году. Фортинбрас женился на Лалии Крайхангер в 2914 и у них родился сын Ферамбрас в 2916 году. Фортинбрас стал таном после смерти его отца в 2939 году. Когда Фортинбрас умер в 2980 году, его сын Ферамбрас стал таном, но согласно обычаям хоббитов Лалия осталась главой семьи Туков до ее смерти в 3002 году.

## Геронтий Старый Тук (Gerontius, The Old Took)

Второй из старейших хоббитов. Геронтий Тук был сыном тана Фортинбраса I. Он родился в 2790 году. Геронтий женился на Адаманте Чабб у них было 12 детей (см. Адаманта). Их дочь Белладонна стала матерью Бильбо Бэггинса.

После смерти его отца в 2848, Геронтий стал 26-ым таном Шира. Он занимал пост в течение 72 лет, это был самый длинный срок танства. Одно из самых важных событий, произошедших в это время, была Лютая Зима 2911, когда Белые Волки пересекли замерзшую Реку Брендивайн.

Геронтий был знаком с Гендалфом. Волшебник однажды подарил ему пару волшебных алмазных запонок, которые сами застегивались и оставались застегнутыми пока им не прикажешь расстегнуться. Гендалф также устраивал фейерверк Midsummer's Eve (Канун Середины лета), который организовывал Геронтий.

Геронтий имел огромную комнату в Великих Смиалах, где жил много лет. Мебель здесь не перемещалась и не менялась даже после его смерти, и в комнате чувствовался запах плесени. Пипин праправнук Геронтия Тука вспоминал эту комнату, когда был Лесу Фангорн.

Геронтий умер в 2920 в возрасте 130 лет, он прожил дольше, чем кто-либо из хоббитов. Но 22 сентября, 3021, его рекорд был побит, когда Бильбо Бэггину исполнилось 131.

Геронтия называли Старый Тук из-за его долгожительства. Имя Геронтий латинское образованное от греческого слова «гегон» значение "старый, старик".

## Златовласка Тук (Goldilocks Took)

Дочь Сэма Гэмджи. Златовласка Гэмджи была шестым ребенком Сэма и Розы Коттон Гэмджи. Она родилась в 10 году Четвертой Эпохи. У нее были золотые волосы, которые были крайне редки в Шире перед войной за Кольцо. В году 42 Златовласка вышла замуж за Фарамира Тука, сына Перегринна Тука. Ее муж стал таном Фарамиром I, когда Пипин покинул Шир в году 63.

Златовласку так называли из-за ее золотых волос.

Она, возможно, также использовала фамилию Гарднер, которую унаследовала от своего отца, ставшего известным как Сэм Гарднер из-за его любимого занятия – работе в саду и той роли, которую он сыграл в восстановлении Шира после



Эти ребята никогда не стремились попасть в герои. Возможно, они стали бы замечательными фермерами и прожили долгую и спокойную жизнь. Вот только история не терпит слагательного наклонения. Так что Перегрин Тук и Мэрри Брэндизайк попали в летописи Средних земель, став героями. Хотя они того совсем не желали.

войны за Кольцо.

## Хильдибранд Тук (Hildibrand Took)

Дядя Бильбо Бэггинса. Хильдибранд Тук, родился в 2849. Он был восьмым ребенком Геронтия, Старого Тука, и Адаманты Чабб Тук. У Хильдибранда было шесть старших родных братьев - Изенгрим III, Изумбрас IV, Хильдигрим, Иземболд, Хильдифонс, и Изембард, старшая сестра - Хильдигарда, и четыре младших родных сестры - Белладонна (мать Бильбо Бэггинса), Доннамира, Мирабелла, и Изенгар.

У Хильдибранда Тука также был сын по имени Сигизмунд. Хильдибранд умер в 2934

## Хильдифонс Тук (Hildifons Took)

Хоббит-авантюрист; дядя Бильбо Бэггинса. Хильдифонс Тук был сыном Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. Он родился в 2844. У Хильдифонса было пять старших родных братьев и сестер - Изенгрим III, Хильдигарда, Изумбрас IV, Хильдигрим, и Иземболд - и шесть младших - Изембард, Хильдибранд, Белладонна (мать Бильбо), Доннамира, Мирабелла, и Изенгар.

Хильдифонс Тук отправился на поиски приключений и так и не вернулся. Дата его смерти не известна.

## Хильдигарда Тук (Hildigard Took)

Дочь Геронтия Старого Тука. Хильдигарда Тук была вторым ребенком и первой дочерью Геронтия, и Адаманты Чабб Тук. Ее старшим братом был Изенгрим III. У нее также было десять младших родных братьев - Изумбрас IV, Хильдигрим, Иземболд, Хильдифонс, Изембард, Хильдибранд, Белладонна, Доннамира, Мирабелла, и Изенгар. Хильдигарда родилась где-то между 2832 и 2838 - возможно в 2835. Она умерла

молодая, хотя ее дата смерти не известна. Согласно одному источнику, она умерла в 2855, но это, возможно, не точно.

В «Хоббите» говорится, что у Геронтия Тука было «три замечательных дочери» - Белладонна, Доннамира, и Мирабелла - скорее всего, что о Хильдигарде ничего не говорится из-за ее ранней смерти.

## Хильдигрим Тук (Hildigrim Took)

Прадедушка Перегринна Тука и Мериадока Брендибэка. Хильдигрим Тук родился в 2840 году. Он был четвертым ребенком Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. У него было два старших брата - Изенгрим III и Изумбрас IV и старшая сестра - Хильдигарда, а также восемь младших братьев и сестер - Иземболд, Хильдифонс, Хильдибранд, Белладонна (мать Бильбо Бэггинса), Доннамира, Мирабелла и Изенгар. Хильдигрим женился на Розе Бэггинс. В 2280 году у них родился сын Адалгрим. Хильдигрим умер в 2941.

## Изембард Тук (Isembard Took)

Дядя Бильбо Бэггинса. Изембард родился в 2847 году, он был седьмым ребенком Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. У Изембарда было шесть старших братьев и сестер - Изенгрим III, Хильдигарда, Изумбрас IV, Хильдигрим, Иземболд, Хильдифонс, и пять младших - Хильдибранд, Белладонна (мать Бильбо Бэггинса), Доннамира, Мирабелла и Изенгар. У Изембарда был сын Фламбард, родившийся в 2887 году. Изембард умер в 2946.

## Иземболд Тук (Isembold Took)

Дядя Бильбо Бэггинса. Иземболд Тук родился в 2842 году, он был пятым ребенком Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. У Иземболда было три старших брата - Изенгрим III, Изумбрас IV, Хильдигрим, и старшая сестра - Хильдигарда, и семь младших братьев и сестер - Хильдифонс, Хильдибранд, Белладонна (мать Бильбо Бэггинса), Доннамира, Мирабелла и Изенгар. Иземболд имел много потомков. Он умер в 2946 году.

## Изенгар Тук (Isengar Took)

Хоббит-«моряк», дядя Бильбо Бэггинса. Изенгар Тук был двенадцатым и последним ребенком Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. Он родился в 2862 году. Одной из его сестер был Белладонна Тук - мать Бильбо Бэггинса. Про Изенгара говорили, что он будто бы побывал на море в молодости, что было чрезвычайно необычно для хоббита. Он умер в 2960 году.

## Изенгрим I (Isengrim I)

Тан Шира. Ничего не известно о Изенгриме I. Скорее всего, он был одним из восьми неизвестных танов, правивших между Изумбрасом I (2340-?) и Изенгримом II.

## Изенгрим Тук II (Isengrim Took II)

Тан Шира, строитель Великих Смиалов. Изенгрим родился в 2620 году. В 2683 он стал таном. Изенгрим был 22-м таном Шира и 10-м таном династии Туков, он стал Изенгримом II. Изенгрим начал строительство Больших Смиалов, которые стало наследственным домом Туков. Во время правления Изенгрима Тобольд Хорнбловнер начал выращивать первый настоящий табак. Также в это время были приведены в соответствие календарь Шира, в результате чего было установлено соответствие между датами и днями недели из года в год; это изменение стали называть Реформой Шира.

# Генеалогическое древо Туков

Сын Изенгрима – Изумбрас (позже тан Изумбрас III) родился в 2666 году. Изенгрим умер в 2722 году.

В прологе к властелину колец говорится, что Изенгрим II был отцом Бандобраса Тука, но в генеалогическом древе семьи Туков указан единственный сын Изенгрима – Изумбрас III, который в свою очередь был отцом Бандобраса.

## Изенгрим Тук III (Isengrim Took III)

27-ой тан Шири. Изенгрим Тук родился в 2832 году. Он был старшим сыном Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. У него был 11 младших братьев и сестер – Хильдигарда, Изумбрас IV, Хильдигрим, Иземболд, Хильдифонс, Изембард, Хильдибранд, Белладонна, Доннамира, Мирабелла и Изенгар. Изенгриму было 88 лет, когда он стал таном в 2920 году после смерти его отца Старого Тука. Изенгрим III был таном 10 лет. У него не было детей, и когда он умер в 2930 году, его младший брат Изумбрас IV стал таном.

## Изумбрас Тук I (Isumbras Took I)

13-ый тан Шири. Изумбрас был первым таном из династии Туков. Двенадцать предыдущих танов были из семьи Олдбэк. В 2340 году Олдбэки переселились в Бэкленд, где стали известны как Брендбэки. После этого титул тана перешел к Изумбрасу Туку и с этого времени глава семьи Туков становился и таном Шири. Имя преемника Изумбраса I не известно.

## Изумбрас II (Isumbras II)

Тан Шири. Изумбрас II был очевидно одним из восьми неизвестных танов между Изумбрасом I (2340-?) и Изенгримом II. Совсем ничего о нем неизвестно.

## Изумбрас Тук III (Isumbras Took III)

23-ий тан Шири. Изумбрас Тук III родился в 2666 году. Его отцом был тан Изенгрим II. У Изумбраса было 2 сына: Ферумбрас, родившийся в 2701 году и Бандобрас, родившийся в 2704 году. Изумбрас наследовал своему отцу как тан в 2722 году. Он умер в 2759 году и династию продолжил его сын Ферумбрас II.

В прологе Властелина колец отец Бандобраса Тука - Изенгрим II, но в генеалогическом древе семьи Туков его отец Изумбрас III, сын Изенгрима II.

## Изумбрас Тук IV (Isumbras Took IV)

28-ой тан Шири. Изумбрас Тук IV родился в 2838. Он был третьим сыном Геронтия Старого Тука и Адаманты Чабб Тук. У Изумбраса была старшая сестра – Изенгрим и старшая сестра Хильдигарда, и девять младших братьев и сестер – Хильдигрим, Иземболд, Хильдифонс, Изембард, Хильдибранд, Белладонна, Доннамира, Мирабелла и Изенгар.

Старший брат Изумбраса – Изенгрим стал таном после смерти их отца. Но Изенгрим не имел детей, и когда он умер в 2930 году, титул перешел к Изумбрасу. Изумбрас IV таном только 9 лет. Он умер в 2939 году и наследовал своему сыну Фортинбрас II.

## Лалия Тук (Lalia Took)

Жена тана Фортинбраса II. Лалия Клайхангер родилась в 2883 году. Она вышла замуж за Фортинбраса Тука в 2914 году, когда ей было 31. Их сын Ферамбрас родился в 2916 году. После смерти ее мужа в 2980 году, Лалия стала фактически главой семьи Туков. Согласно хоббитскому обычаю, ее сын не может стать наследником до ее смерти. Она правила в течении 22 лет. Она была властным и достопамятным, пусть и не всеми любимым «матриархом». Говорят, что Ферамбрас вынужден был оставаться одиноким, потому что ни одна девушка не хотела иметь Лалию в качестве тещи.

Лалия была настолько полной, что не могла самостоятельно ходить и ее перевозили в кресле (инвалидом(!)). Таким образом, она не смогла посетить Прощальный вечер Бильбо Бэггинса в 3001 году. Однажды, весной 3002 года ее прислужница вывезла ее к Великим Вратам Великого Смаилова подышать

свежим воздухом, но случайно выпустила из рук тяжелое кресло, и кресло, наткнувшись на порог, опрокинулось, а Лалия скатилась вниз по ступеням в сад и умерла. Ходили упорные слухи, что прислужницей этой была Перл Тук, сестра Пипина Тука. Но после того, как Ферамбрас стал таном Перл получила жемчужное ожерелье, которое после стало семейной реликвией Туков.

Лалия также известна как Лалия Великая или Лалия Жирная.

## Паладин Тук I (Paladin Took I)

Тан Шири. Ничего неизвестно о Паладине I. Его существование предполагается, так как был тан под именем Паладин II. Паладин I был, очевидно, одним из восьми неизвестных танов между Изумбрасом I (2340-?) и Изенгримом II.

Слово «паладин» означает «благородный защитник».

## Паладин Тук II (Paladin Took II)

Отец Перегрин Тука. Паладин – сын Адалгрима – родился в 2933 году. Его младшая сестра Эсмеральда была матерью Мерри Брендбэка. Паладин женился на Эглантине Бэнкс и у них родилось три дочери – Перл, Пимпернель и Барвинка и один сын – Перегрин, прозванный Пипином. Их семья присутствовала на прощальном вечере Бильбо Бэггинса в 3001 году. Паладин Тук стал 31-м таном Шири в 3015 году после смерти тана Ферамбраса III, который не имел детей. Во время Войны за кольцо Паладин прилагал все усилия, защищая Шир. Туки оборонялись в Великом Смаилах в Зеленохолмье и ими были убиты три хулигана (riffians), разорявших из земли. Когда Пипин вернулся в Шир в ноябре 3019 года, он поехал в Тукланд, чтобы сплотить людей (именно их). Тан Паладин собрал также хоббитов, охранявших Тукланд и отправил их на помощь своему сыну Перегрину в [Battle of Bywater](#).

Паладин умер в 13 году Четвертой Эпохи и его сын Перегрин наследовал ему титул тана.

## Перл Тук (Pearl Took)

Сестра Перегрин Тука. Перл Тук родилась в 2975 году и была самой старшей из детей Паладина Тука (позже Паладина II) и Эглантины Бэнкс Тук. Кроме ее брата Пипина у нее было еще две младшие сестры – Пимпернель и Барвинка. Перл присутствовала на прощальном вечере Бильбо Бэггинса в 3001 году с ее семьей. Была одна курьезная история, связанная с Перл Тук. Это случилось в одно весеннее утро 3002 году, когда Перл была прислужницей у Лалии Тук – неимоверно полной и не очень любимой главой семьи Туков. Она вывозила Лалию подышать свежим воздухом, но кресло зацепилось за порог и опрокинулось. Лалия упала и умерла. В связи с этим Перл не была приглашена на церемонию вступления в наследство Ферамбраса III, но позже она получила прекрасное жемчужное ожерелье, ставшее семейной реликвией Туков.

Перл получила свое имя от названия жемчуга, среди хоббитов было обычным давать девушкам имена в честь драгоценных материалов.

## Барвинка Тук (Pervinca Took)

Сестра Перегрин Тука. Барвинка Тук родилась в 2985 году. Ее родители Паладин Тук (позже тан Паладин II) и Эглантина Бэнкс Тук. У Барвинки также были две старшие сестры – Перл и Пимпернель и младший брат Перегрин, прозванный Пипином. Барвинка



присутствовала на Прощальном вечере Бильбо Бэггинса в 3001 году со своей семьей.

Барвинка от латинского «periwinkle» («барвинка») - название растения с голубыми и пурпурными цветами.

## Пимпернель Тук (Pimpernel Took)

Сестра Перегрин Тука. Пимпернель Тук родилась в 2979 году. Она была дочерью Паладина Тука (позже тана Паладина II) и Эглантины Бэнкс Тук. У Пимпернель была старшая сестра Перл, младшая сестра Барвинка и младший брат Перегрин, прозванный Пипином. Пимпернель присутствовала и Прощальном вечере Бильбо Бэггинса в 3001 году вместе со своей семьей.

Пимпернель – растение семейства розовых с алыми, пурпурными, белыми или синими цветами.

## Регинард Тук (Reginard Took)

Хоббит Шири. Регинард Тук родился в 2969 году, он был старшим сыном Аделарда Тука. У Регинарда было три младших сестры и младший брат, которого звали Эверард. Регинард присутствовал на Прощальном вечере Бильбо Бэггинса в 3001 году вместе со своей семьей.

## Роза Тук (Rosa Took)

Прабабушка Перегрин Тука и Мериадока Брендбэка. Роза Бэггинс родилась в 2856 году, она была дочерью Понто Бэггинса и Мимозы Банс Бэггинс. У нее был младший брат Поло. Роза вышла замуж за Хильдигрима Тука и у них родился в 2880 году сын названный Адалгрим.

## Сигизмунд Тук (Sigismond Took)

Дедушка Фредегара Болджера. Сигизмунд Тук родился в 2890 году, он был сыном Хильдибранда Тука. У Сигизмунда была дочь Розамунда, родившаяся в 2938 году и ставшая матерью Фредегара и Эстеллы Болджер. У Сигизмунда также был сын – Фердинанд, родившийся в 2940 году. Сигизмунд умер в 2991 году.

Эльмар



### “Ролевой Курьер”

Изначально сайт создавался с целью сбора информации, выпускаемой в рассылке. Но когда стало понятно, что бесплатные серверы рассылки ведут “нечестную игру” с подписчиками и авторами (накручивание счетчиков, продажа баз адресов спамерам и пр.), пришлось отказаться от их услуг и организовать собственную систему.

В самой же рассылке попытка объять необъятное: охватить как можно больший объем информации о ролевых играх. Сначала она была посвящена только форумным и настольным играм, их новостям и статьям на эту тему. Позже с количеством подписчиков стал шириться и круг интересов выпусков.

В данный момент основные сферы рассылки это: полигонные, настольные, форумные и прочие ролевые игры, игровые системы и литературное творчество.

Так же рассылка дает возможность рассказать о себе:

- \* о своих новаторских игровых системах и пообщаться о “классике”;
- \* пригласить в игру и рассказать об уже ведущихся;
- \* объявить о новостях Вашего ресурса всем читателям;
- \* выложить на всеобщее обозрение свое литературное творчество в рассылке и на нашем сайте.

Заходите! <http://courier.yaweb.ru/page/19-main.html>