

Совет
Мудрых



Модельная
Библиотека

Уважаемые хранители преданий Средиземья!

С великой радостью возвещаем Вам о проведении
первого кинолитературного турнира «Кубок Всевластия»

Это событие всецело посвящено бессмертным хроникам Арды, где ценители великих сказаний, эпических кинолент и интеллектуальных свершений смогут продемонстрировать свои знания, мудрость и смелость

Глава Совета Мудрых

Директор модельной библиотеки



манускрипт кинолитературного турнира «кубок всевластия»

I. Место проведения:

Центральная городская библиотека им. Н. С. Клестова-Ангарского, что в городе Усть-Илимске, на улице Братской, в доме восьмом

II. Дата и время проведения:

5 января 2026 года с 14:00 до 19:00 (время указано приблизительно, ибо гадже Палантиры не могут в точности явить грядущие тасы)

III. Возраст участников:

Турнир открыт для юных путешественников от 14 лет и бывалых странников, той век ещё не сравнялся с мудрыми летами Кургана Корабела

IV. Цели и задачи Турнира:

1. Формирование читательского интереса к художественной литературе и отдельным её жанрам
2. Поддержание интереса к просмотру видеофильмов, снятых по мотивам всемирно известных литературных произведений
3. Сплотение народов Арды в дружеском интеллектуальном соперничестве
4. Формирование сообщества толкинистов для совместного изучения забытых или менее известных преданий Средиземья
5. Создание новогодней атмосферы и поддержание праздничного настроения
6. Знакомство с пространством и возможностями модельной библиотеки

V. Организаторы Турнира:

Совет Мудрых Средиземья совместно с усть-илимской модельной библиотекой

VI. Совет Мудрых:

1. Вершит суд во всех вопросах и спорных ситуациях, возникших по ходу Турнира
2. Блюдет неукоснительное соблюдение всех пунктов сего Манускрипта
3. Петётся о поддержании общей атмосферы дружеского соревнования. Вправе применить к нарушителям следующие меры:
 - вынести предупреждение братству или отдельным его членам
 - отказать в регистрации или разорвать заключённый Союзный Договор
 - отвергнуть результаты братства в одной или во всех играх Турнира
 - изгнать братство с Турнира
4. Вправе просить братство изменить его название (раздел VII, пункт 4)
5. Обеспечивает «Облестных Воителей» заслуженными наградами

VII. Условия участия в Турнире:

1. К участию в Турнире приглашаются братства утеников и ремесленников, семейные и сборные братства юных путешественников и бывалых странников. Смешение опыта приветствуется, разделений по зрелости – нет
2. Применение Тёмного наветия, ретей Мордора или иных коварных уловок строгойше воспрещается
3. Состав братства – строго 5 спутников (возможна замена)
4. Название братства должно быть благозвучным на языках Средиземья и соответствовать тематике Турнира
5. Братства, пожелавшие принять участие в Турнире, должны заключить Союзный Договор с Советом Мудрых:
 - перейдите на [электронный портал](#) Совета Мудрых
 - примите облик одной из рас, подходящей характерам объединившихся спутников
 - заполните все необходимые поля
 - отправьте заявку на крыльях электронной птицы потмы
 - дождитесь ответное письмо, подтверждающее заключение Союзного Договора

- при отказе участия братства в Турнире, замене одного или нескольких его членов, не позднее, чем за три дня до его проведения, хранитель Договора (капитан) обязан возвестить об этом Совет Мудрых

6. Отдельные путники, желающие принять участие в Турнире, но не нашедшие себе братства, могут вступить в Серую дружину:

- перейдите на **электронный портал** Совета Мудрых
- отыщите заветную клавишу «Встать на путь странствий» и заполните все необходимые поля
- отправьте заявку на крыльях электронной птицы почтой
- при сборе нового братства, каждому путнику будет направлено письмо, подтверждающее включение в отряд из отрядов Свободных Народов
- при отказе от участия в Турнире, не позднее, чем за три дня до его проведения, путник обязан возвестить об этом Совет Мудрых

7. Заключение Союзного Договора возможно до 27 декабря 2025 года

8. Стоимость участия – 500 золотых с одного путника

9. Оплата участия в Турнире возможна:

- звонкой монетой (2 500 золотых с братства)
- **безналичным способом** (хозяева Сокровищницы Эребора удерживают свою долю)
- **Пушкинской картой** (для юных путников от 14 до 22 лет)
- спутники одного братства вправе внести сумму любым удобным им способом. В случае оплаты Пушкинской картой и безналичным способом, путнику необходимо иметь при себе электронный билет

10. Для полного погружения в легенды Средиземья и поддержания новогоднего настроения, братствам погодно обзавестись в цвета и символы избранного ими народа, дабы явить единство духа и мыслей (смотрите приложение)

VIII. Порядок Турнира и подготовка команд:

1. Братства, принявшие облик народов Средиземья, сойдутся в трёх ратных играх: «Молот Узенгарда», «Загадки Подземелья», «Испытание огнём». Подробности прохождения каждого испытания будут явлены путникам в день Турнира
2. В каждом из трёх испытаний путникам предстоит ответить на вопросы, связанные с сюжетом, героями и великими деяниями, описанными в эпосе Джона Р. Р. Толкина «Властелин Колец» и снятым по ней экранизациям
3. Для подготовки вопросов Турнира может быть использована информация из циклов, приквелов, спин-оффов и ремейков популярной франшизы, литературных произведений той же тематики, а также из интервью автора и статей с официальных энциклопедий о мире Средиземья
4. Для подготовки к Турниру братствам дозволяется изучать свитки и фолианты из хранилищ модельной библиотеки

IX. Проведение итогов и награждение:

1. Судьба «Кубка Всевластия» определится мудрым счислением: места, занятые братством в трёх испытаниях, будут претворены в единую сумму. Владеть им будет то братство, чья сумма окажется наименьшей
2. Три братства, что явят наивысшую мудрость и отвагу, будут награждены медалями «Облестный Воитель» I, II и III степени, грамотами от Совета Мудрых и дарами из сокровищниц библиотеки
3. Все прочие братства-участники, не достигшие вершин, получат свитки признания их доблести от Совета Мудрых и дары из сокровищниц библиотеки
4. Дабы умножить новозогунее веселье, среди путников будет устроен Великий розыгрыш даров Лориэна

Х. Летописи и Вести:

Обо всех деяниях и свершениях Турнира, включая его итоги и хроники в снимках, Совет Мудрых возвестит [на сайте](#) модельной библиотеки, в сообществе библиотеки [ВКонтакте](#) и [телеграм-канале](#)

О Народах Арды – участниках Турнира

Братства, избравшие стезю одной из рас, могут принести Клятву верности одному из великих предводителей.

1. Люди

Младшие Дети Илуватара, смертные, тья судьба – уйти за пределы Арды. Но в краткий свой век они вершат дела великой отваги и доблести...

1.1. Аразорн II Элессар, сын Араторна II и Гильраэн

Наследник Исильдура, Вождь Следопытов Севера

Его путь: От Скитальца до Короля, объединившего Гондор и Арнор

Дух братства: Целеустремлённость, выносливость, достоинство

Цвет: Белый

Символ: Меч Андуриль – воплощение его законного права на престол

1.2. Бард Лутник, коронованный как Бард I, потомок Гирюна

Славный предводитель людей Озёрного города, король города Оейла

Его путь: От Ополченца Эсгарота до Короля-Освободителя

Дух братства: Стойкость, решительность, справедливость

Цвета: Синий, оранжевый

Символ: Чёрная стрела – оружие его решающего погвига

1.3. Беорн, вождь Беорнинзов

Оборотень-медведь, защитник долины Андуина

Его путь: От отшельника до Вождя людей, обитавших в долине Андуина

Дух братства: Неукротимая сила, ярость в бою, верность данному слову

Цвет: Чёрный

Символ: Мозутей мезведь – его вторая природа

1.4. Боромир, сын Оэнтора II

Старший сын Наместника Гондора, генерал-капитан

Его путь: От гордого военачальника до защитника

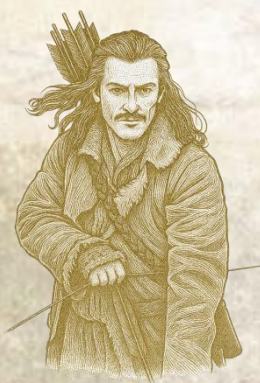
Дух братства: Воинская доблесть, несгибаемость, гордость

Цвет: Серебряный

Символ: Рог Гондора – воплощение долга и наследия его рода



Арагорн



Бард



Беорн



Боромир

2. Эльфы

Старшие Дети Илуватара, Перворождённые и избранные Валар. В отличие от людей, эльфы – бессмертные существа, тья жизнь равна сроку существования Арды

2.1. Трандуил, сын Орофера

Король лесных эльфов Северного Лихолесья

Его путь: От воина-изгнанника до мудрого и осторожного правителя

Дух братства: Независимость, достоинство, отвага

Цвета: Тёмно-зелёный, золотой

Символ: Лось – храбрый скакун, сопровождавший хозяина на протяжении всех испытаний у ворот Эребора

2.2. Лезолас, сын Трандуила

Принц Лесных Эльфов, лутчик Братства Кольца

Его путь: От принца Лихолесья до защитника Средиземья

Дух братства: Неустойчивость, верность, стремительность

Цвета: Зелёный, коричневый

Символ: Эльфийский лук – отражение его смертоносной грации и чистоты помыслов

2.3. Элронд Полуэльф, сын Эарендила

Владыка Ривенделла, хранитель Кольца Вилья

Его путь: От оруженосца королей до мудрого Правителя эльфов Имладриса

Дух братства: Мудрость, дальновидность, верность союзам

Цвет: Голубой

Символ: Мет Хагхафана – благородная защита против толпы врагов

3. Майар

Младшие божественные духи из числа Айну, служившие в качестве помощников в трудах по обустройству Арды

3.1. Гэндальф Серый / Белый

Величайший советник Свободных народов, хранитель Кольца Нарья

Его путь: От скитающегося советника до лидера в войне с Сауроном

Дух братства: Неистощимая воля, терпение, сострадание

Цвета: Серый, белый

Символ: Посох — источник его магии и опора в долгом пути



Трандуил



Леголас



Элронд



Гэндальф

4. Хоббиты

Маленький и незаметный, но очень гребный народец. Их миролюбивый нрав обманчив — в час испытаний хоббиты являют величайшую стойкость духа

4.1. Бильбо Бэггинс

Хоббит из Шира, Взломщик, Хранитель Кольца Всевластия

Его путь: От домоседа до искателя приключений

Дух братства: Любопытство, изобретательность, находчивость

Цвета: Зелёный, жёлтый

Символ: Кинжал-Жало — первый трофей и начало большой дороги

4.2. Фродо Бэггинс

Хоббит из Шира, Хранитель Кольца

Езо путь: От беззаботного хоббита до носителя Кольца

Дух братства: Сострадание, стойкость, жертвенность

Цвета: Зелёный, жёлтый

Символ: Мифриловая кольчуга – то, что ни раз спасло ему жизнь

5. Гномы

Созданные Вала Аула из недр земли, гномы – низкорослый, но могучий народ, не знающий себе равных в мастерстве обработки камня и металла. Их верность слову и ярость в бою столь же несокрушимы, как горы, в которых они живут

5.1. Торин II Дубоцит, сын Траина II

Король гномов в изгнании, предводитель похода к Эребору

Езо путь: От скитальца до Короля под Горой

Дух братства: Непокоримая гордость, отвага, верность наследию предков

Цвета: Белый (алмазный), золотой

Символ: Аркенстон – сердце Горы, величайшее сокровище его рода

5.2. Гимли, сын Глоина

Гном из рода Дурина, Лорд Блестящих Пещер

Езо путь: От посланца Эребора до правителя Агларонда

Дух братства: Неустрашимость, горячее сердце, преданность друзьям

Цвета: Бордовый, стальной

Символ: Боевая секира – верный спутник, не знавший промаха



Бильбо



Фродо



Торин



Гимли