Совет Мудрых



Модельные Библиотеки

Уважаемые хранители преданий Средиземья!

С великой радостью возвещаем Вам о проведении

череды кинолитературных турниров «Кубок Всевластия»

Эти события всецело посвящены бессмертным хроникам Арды, где ценители великих сказаний, эпических кинолент и интеллектуальных свершений смогут продемонстрировать свои знания, мудрость и смелость

Глава Совета Мудрых

Директора модельных библиотек городов Усть-Илимск и Братск

Манускрипт кинолитературного турнира «Кубок всевластия»

I. Место проведения:

Центральная городская библиотека им. И. Черемных, что в городе Братске, на улице Рябикова, в доме двенадцатом

II. Дата и время проведения:

5 и 6 декабря 2026 года с 14:00 до 19:00 (время указано приблизительно, ибо даже Палантиры не могут в точности явить грядущие часы)

III. Возраст участников:

Турнир открыт для юных путешественников от 14 лет и бывалых странников, чей век ещё не сравнялся с мудрыми летами Кирдана 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. Сплочение народов Арды в дружеском интеллектуальном соперничестве

4. Формирование сообщества толкинистов для совместного изучения забытых или менее известных преданий Средиземья

5. Чествование 25-летия мировой премьеры первого фильма трилогии «Властелин колец: Братство Кольца»

6. Приумножение библиотечного братства и укрепление уз дружбы через обмен опытом и совместное проведение тематических турниров

V. Организаторы Турнира:

Совет Мудрых Средиземья совместно с усть-илимской Центральной городской библиотекой им. Н. С. Клестова-Ангарского при содействии братской Центральной городской библиотеки им. И. Черемных

VI. Совет Мудрых:

1. Вершит суд во всех вопросах и спорных ситуациях, возникших по ходу Турнира
2. Блюдёт неукоснительное соблюдение всех пунктов сего Манускрипта
3. Печётся 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 5)
5. Обеспечивает «Доблестных Воителей» заслуженными наградами

VII. Условия участия в Турнире:

1. К участию в Турнире приглашаются братства учеников и ремесленников, семейные и сборные братства юных путешественников и бывалых странников. Смешение опыта приветствуется, разделений по зрелости – нет
2. Применение Тёмного наречия, речей Мордора или иных коварных уловок строжайше воспрещается
3. Турнир свершается в течение двух дней, и посему каждое братство и всякий отдельный путник вправе избрать:
   - участие в одном из двух состязаний (дату избрать по желанию)
   - участие в обоих состязаниях разом, что значит дважды побороться за трофей
4. Состав братства – строго 5 спутников (возможна замена)

5. Название братства должно быть благозвучным на языках Средиземья и соответствовать тематике Турнира

6. 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
- укажите, на какое состязание вы вступаете: на первое, на второе (дату избрать по желанию) или на оба разом
- отправьте заявку на крыльях электронной птицей почты
- 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 (раздел XI)

7. Отдельные путники, жаждущие 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
- укажите, в какое состязание вы готовы вступить: в первое, во второе (дату избрать по желанию) или в оба разом
- отправьте заявку на крыльях электронной птицей почты
- при сборе нового братства, каждому путнику будет направлено письмо, подтверждающее включение в один 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 (раздел XI)

8. Заключение Союзного Договора возможно до 29 ноября 2026 года

9. Стоимость участия:

- за одно состязание – 500 золотых с одного путника
- за оба состязания разом – 1 000 золотых с одного путника

10. Оплата участия в Турнире возможна:
- звонкой монетой (2 500 / 5 000 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 дань любым угодным им способом. В случае оплаты Пушкинской картой и безналичным способом, путнику необходимо иметь при себе электронный билет

11. Для полного погружения в легенды Средиземья и поддержания атмосферы, братствам подобает облачиться в цвета и символы избранного ими народа, дабы явить единство духа и мыслей (смотрите приложение)

VIII. Порядок Турнира и подготовка братств:

1. Братства, принявшие облик народов Средиземья, сойдутся в шести ратных играх (по три игры в каждый из двух дней): «Молот Изенгарда», «Загадки Подземелья», «Испытание огнём», «Клыки Моргота», «Песнь Арды», «Тропа Мордора». Подробности прохождения каждого испытания будут явлены путникам в дни Турнира
2. В каждом из шести испытаний путникам предстоит ответить на вопросы, связанные с сюжетом, героями и великими деяниями, описанными в эпопеях Джона Р. Р. Толкина «Хоббит» и «Властелин Колец» и снятым по ним экранизациям
3. Для подготовки вопросов Турнира может быть использована информация из сиквелов, 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. Подведение итогов и награждение:

1. В оба дня 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 «Доблестный Воитель» I, II и III степени, грамотами от Совета Мудрых и дарами из сокровищниц усть-илимской модельной библиотеки

3. Все прочие братства-участники, не достигшие вершин, получат свитки признания их доблести от Совета Мудрых и дары из сокровищниц усть-илимской модельной библиотеки

X. Летописи и Вести:

1. Обо всех деяниях и свершениях Турнира, включая его итоги и хроники в снимках, Совет Мудрых возвестит на сайте Центральной городской библиотеки им. И. Черемных и в сообществе модельной библиотеки ВКонтакте

2. Память о содеянном будет хранима также на сайте Центральной городской библиотеки им. Н. С. Клестова-Ангарского, в сообществе модельной библиотеки ВКонтакте и мессенджере MAX

XI. Связь с Советом Мудрых:

По всем вопросам, связанным с участием в Турнире, дозволено обращаться как к его устроителям из усть-илимской модельной библиотеки, так и к хранителям братской модельной библиотеки. Всякий путник будет выслушан и направлен в нужную сторону

ЦГБ им. Н. С. Клестова-Ангарского

Воззвать по телефону: (39535) 7-04-63

Отправить послание: vk.ru/accent_ui

ЦГБ им. И. Черемных

Воззвать по телефону: (39535) 42-22-37

Отправить послание: vk.ru/bibliobratsk

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. Арагорн 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 Андурил – воплощение его законного права на престол

1.2. Бард Лучник, коронованный как Бард I, потомок Гириона

Славный предводитель людей Озёрного города, король города Дейла

Его путь: От Ополченца Эсгарота до Короля-Освободителя

Дух братства: Стойкость, решительность, справедливость

Цвета: Синий, оранжевый

Символ: Чёрная стрела – орудие его решающего подвига

1.3. Беорн, вождь Беорнингов

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: Могучей медведь – его вторая природа

1.4. Боромир, сын Дэнетора 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 избранники 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. Леголас, сын Трандуила

Принц Лесных Эльфов, лучник Братства Кольца

Его путь: От принца Лихолесья до защитника Средиземья

Дух братства: Неутомимость, верность, стремительность

Цвета: Зелёный, коричневый

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

2.3. Элронд Полуэльф, сын Эарендиля

Владыка Ривенделла, хранитель Кольца Вилья

Его путь: От оруженосца королей до мудрого Правителя эльфов Имладриса

Дух братства: Мудрость, дальновидность, верность союзам

Цвет: Голубой

Символ: Меч Хадхафанг – благородная защита против толпы врагов

3. Майар

Младшие божественные духи из числа Айнур, 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 древний 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

Его 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 Аулэ 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 Дубощит, сын Траина II

Король гномов в изгнании, предводитель похода к Эребору

Его путь: От скитальца до Короля под Горой

Дух братства: Непоколебимая 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 Блистающих Пещер

Его 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