


В НОМЕРЕ :

ИЗ ПИСЕМ ТОЛКИНА	3
HELGE K. FAUSKANGER. Quenya - Древнее Наречие	8

ИЗ ПОСЫЛКИ

“Ведьмак” в Керженце	13
Кринн-97.	15

С миру по нитке: О финском Толкиновском обществе	17
Дж.Р.Р.ТОЛКИН. Палантири	18
ПАЛАНДО ТИНМЕГИЛЬ. Голос Моря	27



ПАЛАНТИР
№ 6 СЕНТЯБРЬ 1997
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ
ТОЛКИНОВСКОГО ОБЩЕСТВА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

*Этот номер для вас делали:
Аратанве Эондил, Золтан Бардинг, Моргул, Стина
Сериндэ, Шорин Эйкинсьялди*

Наш адрес: 191186 Миллионная 15-13
E-mail: eondil@sut.ru 2:5030/584.4@FidoNet

Copyright ©1997, Толкиновское общество СПб

Права на все опубликованные материалы сохраняются за авторами. Перепечатка любых публикации и их частей без разрешения Толкиновского Общества запрещена.
Рукописи не рецензируются и не возвращаются.

Данное издание не преследует коммерческих целей.
Ориентировочный тираж 100 экз
При подготовке издания использовался программный продукт Adobe PageMaker 6.0
Редакция журнала “Палантир” благодарит автора использованных в издании шрифтов Tengwar-Quenya Daniel Steven Smith’a.

Журнал выпускается при содействии фирмы “POM Ltd”(продажа программных продуктов и мультимедиа). Адрес фирмы - СПб, ул.Гороховая 49 (во дворе). Тел. 310-27-57
По этому адресу можно также приобрести журнал “Палантир” (ежедневно с 11 до 19 часов).



в тот же самый миг видел огромный пик, снежный, коронованный ослепительно белым облаком.

Ancalima = 'чрезвычайно яркий'. Элемент *kal* * обычный для слов, имеющих отношение к свету; *kalima*, "сияющий бриллиант"; *an* - превосходная степень или интенсивная приставка.

Вопрос 1. Я мог бы, полагаю, ответить: 'моноциклист может ехать на двухколёсном велосипеде!' Но в действительности слово "уздечка" было небрежно использовано там, где подошёл бы "конский убор".¹

Стремена же были добавлены (I 221) давно (Глава 1 12 была написана очень рано), когда я ещё не рассмотрел естественные отношения эльфов и животных. У коня Глорфиндела был декоративный *убор* с пышным пером и ремнями, усыпанными драгоценными камнями и колокольчиками, но, конечно, не было *стремян*. Я буду вносить изменения в текст.

Вопрос 2. Этот вопрос и ответы на него есть в "Падении Нуменора", которое ещё не издано, и я не могу излагать их сейчас. Не следует сильно концентрироваться на Кольце, которое в большей степени есть элемент мифа, даже если сказание так или иначе основывается на исторических моментах. Для Саурана Кольцо - один из путей использования силы, а с мифической точки зрения - предмет, в который была заключена его жизнь, или сила, и таким образом сделавшаяся доступной захвату и разрушению. Если я должен 'философски' объяснить этот мифический мотив, или по крайней мере Кольцо Саурана, я скажу, что это был рассказ о том, что собираясь "*проявить силу*" человек выплёскивает свою энергию на свои орудия, которые рано или поздно выйдут из под его контроля и сделают его самого зависимым от них.

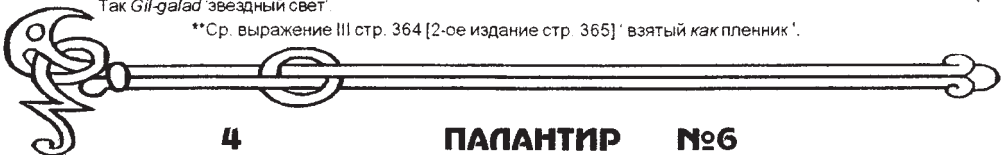
Ар-Фаразон, как говорится в 'Падении' или *Akallabeth*, победил испуганных *слуг* Саурана, а не его самого. Персональная 'сдача' Саурана была добровольной и притворной**: он получил свободный проезд в Нуменор! Конечно, у него было Единое Кольцо, и он очень скоро завладел умами и волей большинства Нуменорцев. (Я не думаю, что Ар-Фаразон знал что-нибудь относительно Единого Кольца. Эльфы строго хранили тайну кольца, пока могли. В любом случае Ар-Фаразон не общался с ними. В *Летописях* III стр. 364 Вы найдете признаки будущих бед: 'Тень падает на Нуменор'. После *Тар-Атанамира* (эльфийское имя), следующее - *Ар-Адунакор* (нуменорское имя). Смотри стр. 315.² С изменения имен начался разрыв дружбы с эльфами и с 'теологическими' знаниями, которые нуменорцы получили от них.)

Саурон был сначала побежден 'чудом': прямое действие Бога-Создателя, изменившего

* В Высоком Эльфийском. Имелась также более или менее синонимичная форма *gal* (дополняющий *gil*, который применим только к белому или серебряному свету). Это изменение *g/k* не надо путать с *грамматическими* изменениями или *k, s > g* в Сумеречном эльфийском, замеченном в инициалах слов близко связанных партиями.

Так *Gil-galad* 'звездный свет'

**Ср. выражение III стр. 364 [2-ое издание стр. 365] 'взятый как пленник'.



: iŋn iCŋŧŧŧn : wjrwōn3 B ŧm ŋmō

вид мира, когда к нему обратился Манве (см. III стр. 317).

Он разволпотился в 'дух ненависти, похожий на темный ветер' и больше не мог носить Кольцо, от которого его власть и владычество над умами теперь зависели в значительной степени. То, что сам Саурон не погиб в гнев Единого - не ошибка: проблема зла и его неизбежного присутствия в нашем мире очевидна. Неразрушимость духов, имеющих свободную волю, даже их Создателем, также является неизбежной особенностью, даже если и не верить в их существование и влияние на жизнь.

Саурон, конечно, 'был захвачен врасплох' катастрофой, и ослабел (использовав огромную энергию на овладение умами Нуменорцев). Ему нужно было время для нового воплощения и для взятия под контроль своих прежних предметов силы. Но Гил-Галад и Элэндил напали на него, не дав ему полностью восстановиться.

Вопрос 3. Я не назвал цвета, потому что не знаю их³. Я сомневаюсь, имели ли они отличительные цвета. Различие требовалось только в случае троих, кто остался в относительно маленькой области Северо-Запада (Об *именах* см. Q[uestion] 5). Я действительно точно не знаю ничего относительно других двоих - так как они не касаются истории С.-З. Я думаю, что они ушли как посланцы Валар в отдаленные области Востока и Юга, далеко от Нуменорцев: миссионеры в 'занятой врагом' стране, как это бывало. Каковы были их успехи, я не знаю; но я боюсь, что они потерпели неудачу как Саруман, хотя несомненно другим образом; и я подозреваю, что они были основателями секретных культов и 'волшебных' традиций, которые пережили падение Саурона.

Вопрос 4. Я не знаю деталей одежды. Я вижу с большой ясностью и детализирую пейзаж и 'естественные' объекты, но не предметы труда. Полина Бейнес нарисовала иллюстрации для "*Фермера Джайлса*" в значительной степени на основе средневековых рисунков - и, кроме рыцарей (и немного - короля Артуруиса)* стиль, кажется, соответствует достаточно хорошо. За исключением того, что мужчины, особенно в северных областях вроде Ширы, носили бы штаны до середины икры, с плащом или длинной мантией, или просто сопровождаемые туникой.

Я уверен, что в землях, описываемых моей историей (а они велики) одежда различных народов, Людей и других, была весьма разнообразна, меняясь в соответствии с климатом и традицией. Как и в нашем мире, даже если мы только рассматриваем Европу, Средиземноморье и ближний Восток (или Юг) перед победой в нашем времени наименее красивого стиля платья (особенно для мужчин) - победой, которая все еще продолжается, даже среди тех, кто ненавидит страну, откуда эта одежда родом. Однако 'средневековый' (в нашем понятии) стиль не подходит к рохирримам.



Рисунок J.R.R.T.

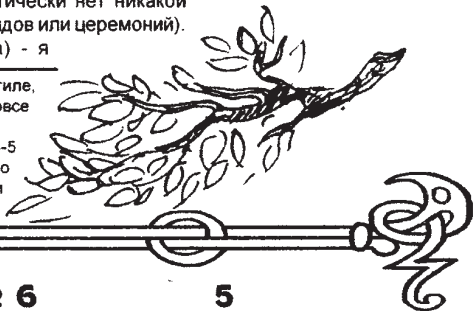
К ним подошли бы изображения на английских гобеленах, если только помнить, что те теннисные сетки, в которые одеты воины - это попытка изобразить кольчугу из мелких колец.

Нуменорцы Гондора были гордыми, обособленными, архаичными, и, я думаю, весьма похожими на египтян - любовью и умением строить все массивное и большое, интересом ко всяческому родословным и особенно гробницам. (Но, конечно, не в 'богословии' - тут они больше походили на евреев или даже на пуритан - но, боюсь, слишком много времени заняли бы объяснения, почему во "*Властелине Колец*" фактически нет никакой явственной 'религии"', каких-либо религиозных обрядов или церемоний).

Корона Южного Королевства (Гондора) - я

* Речь идёт о том "мифическом" средневековом стиле, который смешан из деталей с разбросом лет в пятьсот и вовсе неисторических стилей.

**Единственное подобие 'обряда' есть в т. II стр. 284-5 в церемонии перед трапезой, которая символизирует память о незамутненном Благе, что царило над родиной Эльфов и юным Нуменором.



думаю, она была очень высокой, как подобная египетская, но с чайными крыльями - направленными не прямо назад, а под углом.

В Северном Королевстве была только *диадема* (III 323). Ср. Различие между Северным и Южными Царствами Египта.

El-. Трудно различать значения 'звезда' и 'эльф', так как они - производные от основного элемента EL- 'звезда'; поэтому первый элемент в словах *Эл-* может означать (или по крайней мере символизировать) как одно, так и другое. Так отдельное слово 'звезда' **e/en*, множественный **eleni* в протоэльфийском. Эльфы назывались *eleda/elena* - 'Эльф' (Высокое Эльфийское наречие - *Elda*), потому что они были найдены Вала *Ороме* в долине под звездным светом; и они навсегда остались влюбленными в звезды. Но это название стало особенно применяться к тем, кто направился на Запад, управляемый Ороме и особенно - к достигшим Амана.

Синдаринские формы - *el-*, мн.ч. *elin*, и *eledh* (мн.ч. *elidh*). Последний элемент вышел из употребления среди Серых Эльфов, не пересекавших Море, хотя и остался в некоторых именах собственных, как *Eledhwen*, 'Elven-fair'. После возвращения Нолдур (часть Высоких Эльфов), их элемент *elda* был снова принят Синдарами как *eld* > *ell* и использовался Высокими Эльфами в Изгнании. Таково, без сомнения, происхождение *el-*, *ell-* в таких именах как *Элронд*, *Элрос*, *Элладан*, *Элрохир*.

Элронд, *Элрос*. **rondo* был словом протоэльфийского языка для обозначения пещеры. Напр. *Nargothrond* (укрепленная пещера у реки Нарог), *Aglarond*, и т.д. **rosse* означает 'роса, брызги (водопада или фонтана)'. *Элронд* и *Элрос*, дети *Зарендила* ('море'+ 'любитель') и *Элвинге* ('эльф'+ 'пена'), были так названы потому, что они были захвачены сыновьями Феанора в последней битве между домами Высоких Эльфов за Силмарил, спасенный от Моргота Береном и Лутизэн и перешедший от Короля Тингола к Диору, а после - к Элвингу.

Младенцы не были убиты, но были оставлены в пещере с водопадом у входа. Там они были найдены: Элронд внутри пещеры, и Элрос, играющий с водой⁴.

Элрохир, *Элладан*: эти имена, данные своим сыновьям Элрондом, показывают то, что они были полуэльфами (III 314): они имели в предках и смертного и эльфа с *обоих* сторон; Туора со стороны их отца, Берена со стороны матери. Оба имени означают *эльф + человек*. *Элрохир* можно перевести как 'Эльф - Рыцарь'; *rohír* является более поздней формой (III 391) *rochir* - 'повелитель лошадей' от *roch* - 'Лошадь' + *hir* 'владелец': протоэльф. *rokko* и *kher* или *kheru*: Выс. Эльф. *Rocco*, *her* (*heru*). *Элладан* можно перевести как 'эльф - нуменорец'. *Adan* (мн.ч. *Edain*) был формой Синдарского имени, данного 'отцам Людей' - Трем Домам друзей эльфов, чьи оставшиеся в живых ветви впоследствии стали нуменорцами, или *дун-эдайн*.

Леголас означает 'зеленые - листья', лесное имя - диалектическая форма чистого Синдаринского *laegolas*: 'lasse (в.Э. *lasse*, С. *las* (s)) 'лист', **gwa-Lassa* **gwa-lassie* 'несколько листьев, листва' (в.Э. *Olassie*, С. *golas*, *olas*); **laika* 'зеленый' - корень LAY как в *laire* 'лето' (в.Э. *Laica*, С. *Laeg* (редко используемый, обычно заменяемый *calen*), лесное *leg*).

Птеродактиль. И да и нет. Я не изображал Назгула сидящим на том, что теперь называется 'птеродактиль' и часто используется в увлекательной полунаучной мифологии 'доисторического', которая уже породила много монстров. Но очевидно, что это чудовище - из рода птеродактилей и для новой мифологии интересно как последний выживший обитатель старших геологических эр.⁵

Вопрос 5. Манве, муж Варды; или в Синдарском Манве и Элберет. Так как Валар не имели никакого собственного языка - они в нем не нуждались, они и не имели никаких 'истинных' имен, только данные им Эльфами в соответствии с какой-нибудь их особенностью в образе или функции. (То же касалось и Истари или Волшебников, которые были посланцами Валар).

В дальнейшем у Валар было по несколько различных имен у разных народов - как у эльфов, так и у получивших от них знания людей. Так, *Элберет* и *Варда*, 'Леди звезд' и 'Высокая', не связаны между собой, но относятся к одной Вале. Манве (Благословляемый) был Владыкой среди Валар, и поэтому именуется Высокий или Старший Король Арды. Арда, 'царство', была именем, данным нашему миру или земле, как месту, в пределах необъятности Эа,



эм қмо бjm қyi : мjрm

избранного, чтобы быть местом и престолом Короля - из-за его знания, что Дети Бога появятся там. В космогоническом мифе Манве считается 'братом' Мелкора, и в глазах Создателя они были равны по силе и возможностям. Мелкор стал мятежником, и Дьяволом в этих преданиях, спорящим с Манве за королевство Арда. (В Синдарском его обычно называют Моргот.) Единый физически не обитает ни в какой части Эа.

Я говорю, что все это является 'мифом', а не каким-нибудь видом новой религии или видением. Насколько я знаю, это - просто образное выражение моих (довольно тусклых) ощущений Мира. Если я назову это 'историей', сразу возникнут расхождения с теми археологическими и геологическими свидетельствами, которыми мы располагаем о том, что ныне зовется Европой; хотя Шир, например, расположен именно там (I стр. 12).⁶ Я мог бы приспособить детали к истории и уменьшить временной интервал, но я сомневаюсь в ценности такого приближения и, надеюсь, неопределенный промежуток* между Падением Барад-Дура и нашими Днями своей 'литературной вероятностью' удовлетворит даже тех читателей, которые знают (или думают, что знают) историю.

Я построил мнимое время, но крепко стою на матери-земле относительно места. Я предпочитаю это современному поиску других реальностей в космосе. Они, может, и интересные, да только чужие. *Средиземье* - (если такое примечание необходимо) не мое собственное изобретение. Это - модернизация или изменение (Н[овый] А[нглийский] С[ловарь] 'a perversion') старого слова для населенного мира Людей, *эйкумена*: Середина, потому что предполагается находящейся где-то, окруженной со всех сторон Морем и (в северном предствлении) между льдом Севера и огнем Юга. Староанглийское *middan-geard*, средневековое английское *middle-erd*, *middle-erd*. А многие рецензенты, кажется, предполагают, что Средиземье - другая планета!

Теологически (если термин не слишком грандиозен) я изобразил картину весьма мало противоречащую тому, во что некоторые (включая меня непосредственно) верят. Но так как я преднамеренно написал историю, которая построена на определенных 'религиозных' идеях, но - не аллегорию их (или чего-нибудь еще), и история эта не предлагает их, а еще меньше проповедует, я не буду пытаться делать это, или тем более - писать религиозное исследование, для которых я вообще не приспособлен.

Но я могу сказать, что, если эта история - 'о чем-то' (кроме того, что в ней), то отнюдь не о 'власти', как многие думают. Поиски власти - только один из мотивов, который управляет действием, и, как я думаю, не самый важный. Речь главным образом о Смерти, и Бессмертии; и о 'спасении', о глубинной памяти и о том, что настоящие истории не кончаются.

Искренне Ваш

J. R. R. Tolkien.

Комментарии Хэлфри Карпентера

1. Эта редакция использовалась в позднейших изданиях.
2. В Приложении А к "Властелину Колец" (1999. 315) Король Нуменора, предшествующий Ар-Адунакору был Тлар-Калмаки; упоминается здесь Тлар-Атанамира, очевидно, не больше чем промах. См. далее "Неоконченные Предания" стр. 226-7.
3. В другом месте Толкин называет других двух волшебников *Ithryn Luin*, Синие Волшебники; см. "Неоконченные Предания" стр. 389-90.
4. В Индексе к Силмариллиону имена Элронд, Элрос и Элинг переведены как 'звездный купол', 'звездная пена', и 'звездные бризги'. Эти интерпретации имен более поздние, чем те, что в настоящем письме.
5. Этот пункт взят из черновика письма. В посланном письме этот пункт короче.
6. "Области, в которых тогда жили Хоббиты, несомненно, те же, в которых они еще живут: Северо-Запад Старого Мира, к востоку от Моря."

Перевел Золтан Бардинг

* Я полагаю, что промежуток будет приблизительно равен 6000 годам, так что мы теперь в конце Пятой Эпохи, если все Эпохи такой же длины как Вторая и Третья. Но они, я думаю, становились короче, и я думаю, что мы - фактически в конце Шестой Эпохи, или в Седьмой

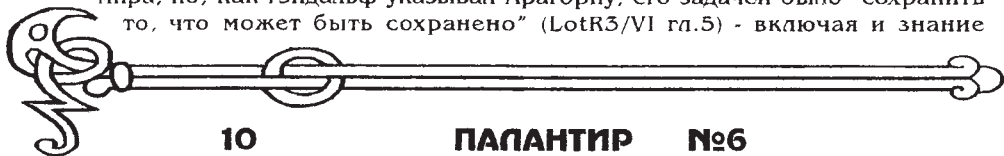
Края, на котором дошло до нас большинство историй и песен о начале мира... Так и получилось, что все Властители Нуменорцев имели и Элдаринские (Квэнийские и/или Синдаринские) имена; подобно им и города, а также и прекрасные места, что создали они в Нуменоре и на побережьях Ближних Земель (Hither Lands)" (Акаллабет(Akallabêth)). Примеры Квэнийских названий в Нуменоре включают такие, как Meneltarma, Armenelos, Rómenna да и сам Númenor. Однако остается фактом, что "Квэнийский в Нуменоре не был разговорным языком. Он был известен лишь ученым, которым преподавали его с ранней юности. Его использовали в официальных документах, предназначенных для долгого сохранения, таких как Законы и Свитки, Анналы Королей..., и часто в более тайных книгах знаний (more recondite works of lore). Также им широко пользовались в номенклатуре: официальные названия всех мест, областей и географических объектов страны имели Квэнийскую форму (хотя часто у них были и местные названия, как правило того же значения, на Синдарине или Адуанке (Нуменорском). Личные имена, а особенно официальные и государственные имена всех членов королевского дома, и всей Линии Элроса, также были Квэнийскими (по форме)" (UT:216). Однако времена менялись. Нуменорцы начали завидовать бессмертию Эльфов и дружба их с Аманом мало-помалу охладела. Когда на трон в 2899 г. Второй Эпохи взошел двадцатый Король Нуменора, он нарушил древнюю традицию и принял скипетр с титулом на Адуанке, а не на Квэнийском: Ar-Adûnakhôr, Повелитель Запада. При его правлении "Эльфийскими языками более не пользовались, им не разрешалось обучать, но Верные втайне сохраняли его, и редко и втайне же приставали к западным берегам Нуменора корабли с Эрессэа" (UT:222). В 3102 году двадцать третьим Королем стал Ар-Гимилзор (Ar-Gimilzôr) и "окончательно запретил использовать Эльфийские наречия, не позволяя никому из Элдар посещать страну и наказывал тех, кто оказывал им гостеприимство" (UT:223) "Эльфийские языки были объявлены мятежными Королями вне закона, лишь Adûnaic можно было использовать, а множество древних книг на Квэний и Синдарине были уничтожены" (PM:315). Однако сын Гимилзора, Инзиладун (Inziladûn), ставший Королем в 3177 (или, согласно другому источнику, в 3175 - см. UT:227), имел совсем иной характер, чем его предшественники. Он раскаялся в деяниях и путях прежних Королей и принял Квэнийский титул Tar-Palantir, Далеко Видящий. Tar-Palantir "попытался восстановить дружбу с Элдар и Владыками Запада", но было уже слишком поздно (UT:223). Свое единственное дитя, дочь, он назвал Míriel - по-Квэнийски. После его смерти в 3255 году она должна была стать Правящей Королевой, но ее вынудили отдать свою руку Фразону (Pharazôn), сыну брата Тар-Палантира Гимилкхада (Gimilkhâd). Он женился на Королеве против ее воли, чтобы узурпировать Нуменорский скипетр. Вне всякого сомнения, он просто не мог выносить ее Квэнийского имени и заменил его на Адуанкское Zimraphel. Гордый и самонадеянный, Фразон бросил вызов Саурону в Средиземье. Злонамеренный Маиа хитро сдался на милость Короля и тот, "в глупой гордости своей увез его пленником в Нуменор. Спустя короткое время Саурон околдовал Короля и стал главой его совета; и вскоре склонил сердца всех Нуменорцев, кроме остатка Верных, ко тьме" (LotR, приложение



А). Саурон уверил Короля, что тот станет бессмертным, если отберет власть над Аманом у Валар, и Фаразон, конечно же, попытался завоевать Благословенный Край. Как знал Саурон, Нуменорцы никогда бы не смогли одолеть Силы и, как он и предвидел, армада Короля была в итоге побеждена. Однако Саурон не предполагал, что Валар воззовут к Самому Единому, и что Он использует Свою силу, дабы изменить форму мира. Благословенный Край был удален из видимого мира в область вещей сокрытых, а вместе с ним ушли туда и носители Квэнья, кроме тех Нолдор, которые остались в Средиземье. Сам Нуменор исчез в водах моря, и нам никогда не удастся узнать, сколько Квэнийских книг погибло в руинах Острова Королей. Затопленный остров получил новое Высокое Эльфийское имя: Mar-nu-Falmar, Земля (букв. Дом) под Волнами и Atalantë, Падший (вниз).

Во время Падения Нуменора выжили лишь Элэндил (Elendil), Исиддур (Isildur), Анарион (Anarion) и те, кто отправился с ними на их кораблях. Как видно из их Квэнийских имен, они были Друзьями Эльфов и не принимали участия в восстании против Валар. В Средиземье они основали Державы в Изгнании - Арнор (Arnor) и Гондор (Gondor). Саурон вскоре напал на Гондор, но был побежден в Дагорладской Битве (Battle of Dagorlad), после семи лет осады был вынужден оставить Барад-дур (Barad-dûr) и был убит Гил-Галадом, Исиддуром и Элэндилом, из которых в живых остался только последний. Так закончилась Вторая Эпоха Мира, однако Державы в Изгнании продолжали существовать и в Третью Эпоху, и среди ученых мужей Гондора и Арнора знание Квэнийского сохранялось.

Короли Арнора и Гондора носили Квэнийские имена, подобно Верным Нуменорским Королям былого. (Однако в 861 году Третьей Эпохи Арнор был разделен на три небольших владения - Артэдаин (Arthedain), Рудаур (Rhudaur) и Кардолан (Cardolan); Короли этих земель носили имена на Синдарине). Наместники Гондора также носили имена на Квэнья до времен Мардила (Mardil), первого из Правящих Наместников (называемых так, поскольку с 2051 по 3019 гг. Третьей Эпохи в Гондоре не было Короля, и Наместники были вынуждены взять на себя все его полномочия). Итак, потомки Мардила отказались от использования Квэнийских имен. Наместники никогда не принимали Королевского титула и могли полагать, что будет слишком претенциозным называть себя Квэнийскими именами по подобию Королей. Но после коронации Арагорна (Aragorn) в 3019 г. он взял себе Квэнийское имя Elessar Telcontar, следуя древней традиции. Началась Четвертая Эпоха, и последние Нолдор отправились в Гавани и покинули Средиземье навсегда, вернувшись в Аман. Так последние носители Квэнийского ушли из нашего мира, но, как Гэндальф указывал Арагорну, его задачей было "сохранить то, что может быть сохранено" (LotR3/VI гл.5) - включая и знание

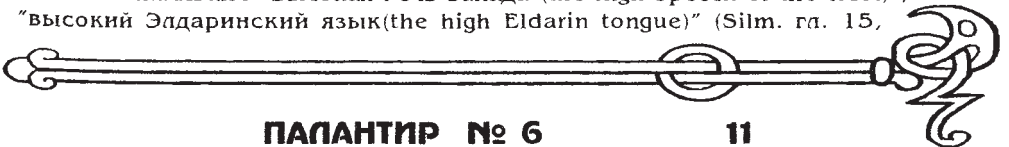


Элдаринских языков. Мы знаем, что Арагорн дал Квэнийское имя своему сыну Элдарioniу (Eldarion), который занял трон Гондора после смерти отца в 120 г. Четвертой Эпохи. Хотя об истории этой Эпохи известно немного, вряд ли следует сомневаться, что Квэнья помнили все время существования королевства Гондор.

Названия языка

Слово Quenya, а в диалекте Vanyarin - Quendya, это прилагательное, образованное от той же основы, что Quendi - "Эльфы"; основное значение этого слова - "Эльфийский, относящийся к Quendi (Quendian)". Но слово Quenya также ассоциируется и с основой quet - "говорить", и действительно, основы quet- и quen- вполне могут быть взаимосвязанными: Толкин считал, что "самая древняя форма этой основы, имеющей значение устной речи была *KWE, а от нее были произведены основы *KWENE и *KWETE" (WJ:392). Эльфийские знатоки предания утверждали, что Quendi значит "те, кто говорит вслух (with voices)", и, по мнению Pengolod'а, действительное значение слова Quenya - "речь, язык" (WJ:393). Однако, все это может просто отражать тот факт, что Quenya была единственным известным языком, когда Эльфийский язык называли прилагательным Quen(d)ya - "имеющая отношение к Quendi, Квэндийская" (Эллиптическая конструкция Quenya lambë - "Квэнийский язык, наречие Quendi". Позднее слово Quenya использовалось лишь как название языка, утратив общее значение "Эльфийский, Квэндийский". Однако Нолдор "не забыли о его (этого слова) связи с древним словом Quendi, и всегда считали, что название языка подразумевает значение "Эльфийский", что это главный Эльфийский язык, благороднейший, и в наибольшей степени сохранивший характер древнего наречия Эльфов" (WJ:374).

Quenya также именуется parmalambë, "книжный язык", или tarquesta, "высокая речь" (high-speech) (LR:172; ср. "the High Speech of the Noldor" в UT:44). Поскольку Квэнья происходит из Валинора, ее также можно назвать Валинорским Языком - Valinorean (LotR3/V гл.8) или "язык Эльфов Валинора" (Silm. гл.15). По окончании Первой Эпохи многие Нолдор поселились на острове Tol Eressëa у побережья Амана. Вследствие этого Квэнья также известна как Эрессэйский (Eressëan) или Аваллонский (Avallonian), по названию города на Тол-Эрессеа - Avallónë (LR:41, SD:241). Для Аманских Тэлери Квэнья была языком Goldórin или Goldolambe, что, естественно, значит "Нолдорский" и "Язык Нолдор" соответственно (WJ:375). В Гномийском (Gnomish) языке - первой попытке воссоздания Толкином языка, который много позднее оказался Синдаринном - словами для обозначения Квэнья ("Кенья (Qenya)") были Swedeglin или Swedhrin, но эти слова не могут считаться действительными и для окончательного варианта Синдарина (Parma Eldalamberon No. 11 p.28). Эльф Глорфиндэл ссылается на Квэнийский как на "Древнее Наречие (the Ancient Tongue)" (LotR1/I гл.3) и как на наиболее значимый язык в мире, также ее называют "Высокая Речь Запада (the High Speech of the West)", "высокий Элдаринский язык(the high Eldarin tongue)" (Silm. гл. 15,



Акallabêth) или “Высокий Древний Эльфийский (High Ancient Elven)” (WR:160). Нуненорцы называли Квэнья Nimriyê или “Нимрийский язык”, поскольку Дунэдаин (Dúnedain) именовали Эльфов Nimîr, “красивые, прекрасные” (SD:414, ср. WJ:386). Позднее Фродо упоминал Квэнья как “древний язык Эльфов, живущих за Морем (the ancient tongue of the Elves beyond the Sea)” и “язык... Эльфийских песен (the language... of Elven-song)” (LotR1/II гл. 8). Толкин еще использо­вал обозначения типа “Высокий Эльфийский (High-elven)” (однажды, в “Письмах” - High-elvish) и “Эльфийская Латынь, Эльфийский Латинский (Elf-Latin, Elven-latin)” (Letters p.176). Он, видимо, считал что Квэнья, ставшая в Средиземье языком церемоний и предания, сравнима с Латынью, подобным образом использо­вавшейся в Европе.

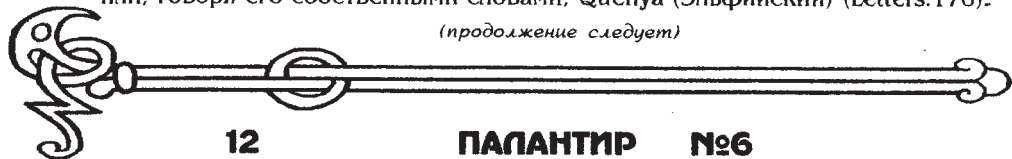
ВНЕШНЯЯ ИСТОРИЯ

История Q̄enyua, первоначально писалось “Q̄enyua”, восходит самое позднее к 1915 году. Похоже, что именно в этом году 23-летний Толкин составил “Кэнийский Лексикон (Q̄enyua Lexicon)”, один из самых первых списков эльфийских слов (см. LT:1:246). Бесчисленные изменения, затронувшие как словарный состав, так и грамматику, отделяют самую раннюю “Q̄enyua” от более-менее законченной формы языка, представленной во “Властелине Колец”, но общий дух фонетики сохранился. В 30-х годах мало-помалу появляется уже практически зрелая, завершенная Q̄enyua, однако незначительные перемены производились даже во время написания LotR, к примеру такие, как замена окончания родительного падежа (генитива) с -n на -o. Также есть некоторые отличия во втором, пересмотренном издании LotR. Так, Толкин решил, что слово vânië в “Плаче Галадриэли” должно скорее выглядеть как avânië.

В течение всей своей жизни Толкин продолжал совершенствовать Высокий Эльфийский язык, который, по словам его сына Кристофера, был “языком, какой он хотел бы видеть (о котором мечтал), языком его сердца” (из телевизионной программы “Дж.Р.Р.Толкин - портрет работы Landseer Productions”). В одном из своих писем сам Толкин писал: “Архаичный язык предания должен был быть чем-то наподобие “Эльфийской Латыни” и записывая его в манере, очень близкой к Латыни..., я увеличил наглядность этого сходства. Можно сказать, что этот язык и действительно был составлен на Латинской основе с другими двумя (главными) компонентами, которые доставляют мне “фоноэстетическое” удовольствие: Финским и Греческим языками. Однако в нем встречается меньше согласных, чем в любой из трех упомянутых языков. Этот язык и есть Высокий Эльфийский или, говоря его собственными словами, Q̄enyua (Эльфийский)” (Letters:176).



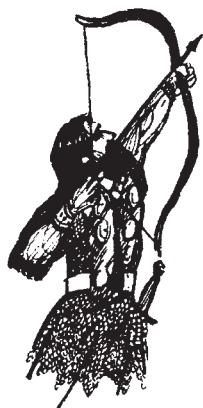
(продолжение следует)



: Ἀὐτὸς ἰσχυρὸς ἰσχυρὸς ἰσχυρὸς

THE

BOWMAN



ВЫСТРЕЛ ШЕСТОЙ

ОСЕЧКИ

15 - 17 августа - "Легенды о Короле Артуре".

Игра остановлена в субботу утром.

22 - 24 августа - "Столетняя война".

Игра отменена.

19 - 21 сентября - "Шаманичка" ("Сказки народов Севера")

Игра остановлена в субботу утром.

Вот так и играем. Здорово, правда? Ну что ж, вздохнем и предадимся воспоминаниям...



Безьмак

(29-31 августа. Керженец.)

Вдохновленные XII-97, нижеземцы, побывавшие там, а также нижегородцы и дзержинцы, которых на хищках не было, решили сыграть еще что-нибудь. Мастера были заняты, пришлось самим становиться мастерами, а так как опыта у нас не было, игра сильно пострадала из-за изначальной неорганизованности.

Самого меня опять попросили быть при кабаке, уж больно всем мой Наркисс

понравился. Но я-то был против: во-первых, "Ведьмака" я не читал, а во-вторых, занят - пишу диплом. Вдобавок, мне никак не удавалось добыть себе экземпляр правил хотя бы на дискете.

"Ведьмака", конечно, второй и третий тома, "Кровь Эльфов" и "Час Презрения", мне героически достала Эюзелка, и я их прочитал за день до игры. Потом выяснилось, что все компьютеры на работе заняты, и делать мне там все равно нечего. Так что прийти оставаться в городе не было, и я поехал.

Я не в восторге от мира Сапковского: панковский он какой-то, хотя эльфы там - вполне традиционные (то есть готовы сделать людям любую пакость). Команда на игру приехала практически в том же составе, что и на "Хранителей" 4 - 6 июля, и даже предводительницей скютаэлей была та же самая личность. Всех, кто не умеет обращаться с оружием, отослали в Доу Блатанну (самый дальний угол повстанца, их там так и не вынесли - попробуй пробраться через кишаший чудовищами и бродячими эльфами с луками лес).

Был народ из Москвы (результат походов Скай в Эгладор), из Уфы (один человек) и из Питера (Babyalone оказалась на поле боя впервые и чисто случайно - вообще-то она с Man of War-ом (друидом из Цинтры) на Светлояр ехали). Поселение краснополюсов организовать так и не удалось, и на игре были только люди, эльфы, тролли, магики и ведьмаки (ну и всякие монстры в качестве мастерского прикола).

Все настолько привыкли, что я - кабатчик, что даже не удосужились запомнить мое игровое имя - Кродрингер-младший. Был там один такой мерзкий старикашка, его еще в третьем томе замочили.

По поводу бродячих монстров, но ведьмакам было не до них - для отгрызши экономики, косяк игру прямо-таки привычки, нужна была куча денег, и для их зарабатывания ведьмаки погружались в придворные интриги. Так что монстров пришлось выносить скютаэлям и троллям.

Цинтру тоже не вынесли, хотя по сюжету должны были бы - она находилась на острове па жизни, и единственный проход охранялся троллями (за мост брали одну монету или отрывали руки). Троль - 7 хитов и 3 хита дубина.

Для людей была предусмотрена возможность совершенствования техники и оружия, для магов - заклинания. Маги к концу игры так заагрейдились, что Вильгефорц с секретаршей вдвоем вынесли Темерию. А вот люди, заняты попытками перебить друг друга и эльфов, так и остались с однокликовыми мечами. Серебряные мечи (антивампирские) появились только к концу игры.

Вообще Темерию кто только не выносил - и Вильгефорц, и эльфы, и магики. По сюжет не шел, и маги могли вот-вот захватить весь мир, но тут один человек нашел лампу с джинном и попросил у него вырубить эльфийскую магию. Джинн попался тупой и вырубил всю магию вообще. Гарштаг, башня магов, естественно, тут же рухнула.

Народ собрался в Цинтре на всеобщее моление, боги смилостивились и вернули магию в мир (а в это время туристы с другого берега снимали все на видеокамеру... Что они, интересно, подумали - пожар в сумасшедшем доме или новая тоталитарная секта?)

В это время Истреда (мигархеолог, артефакты раскапывает) соорудил-таки Хрустальный Меч и стал самым крутым магом на игре. Круче были только Золотой Дракон и троль с антимагическим амулетом (Мартовский, мастер N1).

Вообще душе всех отрывали маги и монстры. А вот люди - из рук вон плохо. К концу игры Эмгир вообще уехал домой, пришлось самого нехорошего дядю заменять Shark-ом. Вот и представьте себе императора в свитере с буквой "P" и в спортивных штанах с дрыном, заматаньям скюте. Правда, Истреда он все-таки вынес, но оспался с одним хитом, который сняла предводительница скютаэлей Торувизль (она же - Тауривэль, она же владычица Галадриэль на предвдущей игре).

В кабаке ночью пьянствовали мастера. Первый день это была свадьба эльфики с троллем, на которой я получила инфаркт от криков химеры и чуму в кабаке от устроенного беспорядка. Пришлось на следующий день нанимать магов для очистки. Второй день - просто мастерятник собрался у костра в неигровое время (перерыв для того, чтобы народ охладился перед штурмом Вильгефорда) и все делалось впечатлениями от ролевушек последнего года, в том числе от ХИ-97.

К концу игры остались Доу Блатанна, Цинтра, Казр Моржен, кабак и мастерятник, переехавший на территорию вынесенной окончательно и бесповоротно Темерии.

Хорошо было то, что не было комаров и жары.

Commander Хэлл, Нижний Новгород





Крини-97

(25-27 июля. Каннельярви)

"Сага о копье" - пожалуй, одно из самых веселых произведений в жанре фэнтези. Так думал я, стоя на Финбане и ожидая вьезда на Крини.

Вокруг радостно толпились Мак-Драгоны, постепенно являясь в роль абсолютно безмозглых драконидов. К счастью, несмотря на все их старания, на фоне ботвающихся сорокоманов (в маечках с Цоем) и незадачливых ролевиков (вооруженных двумя гравыми дрынами, обмотанными синей и зеленой изолянткой) смотрелись они довольно пристойно. Правда, были и нормальные люди, хотя разглядеть их в этой галдящей толпе представлялось несколько затруднительным.

К моему подходу раскрашенная деваха, по виду настоящая тусовщица-сорокоманка (некто, отдаленно напоминающее итровой прикид хоб-гоблина, то есть рваные штаны и мягкий замызганный плащ соседствует с вышеупомянутой маечкой) и, помняв что-то маму, спрашивает, видел ли я правила. "Ну и манеры..." - думаю я, незаметно уворачиваясь от жуткого пивного выхлопа. Правда, я и сам люблю сей славный напиток, поэтому решаю смириться и объясняю, что правила были закинуты в FIDO только сегодня утром, так что я их не читал; а у самих мастеров правила тоже нет, видимо потому, что они забыли их из FIDO вынуть. Деваха отходит, сраженная мен догиком.

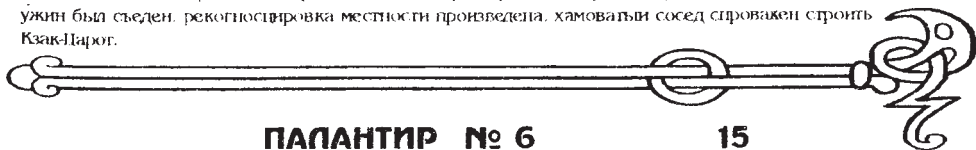
Наконец пиво выпито, сигаретка докурена, мир воспринимается в розовом свете, а маньяки погружены в гамбур электрички. Гаупо наскучивать читателю описанием поездки в пригородном поезде. Все ощутили на своей шкуре давку, нецензурные вопли бронзобной бабуси, армянские боги голстого диди, наступающего всем на ноги и прочие прелести. Все, Каннельярви.

Чуть больше года назад в этом самом месте состоялась (точнее, провалилась) знаменитая игра "День маляка", известная своим историческим заездом на полигон. "Крини" чем-то напомнили мне именно ее; по крайней мере, первая новость, обошедшая народ по выходе с электрички, гласила, что мастера остались в Питере. Посовещавшись минут десять, маньяки приюмили коварный план - идти на основной полигон в надежде, что их найдут. План этот был рассчитан скорее на удачу, чем на здравый смысл, учитывая размеры полигона и отсутствие у мастеров вертолета.

Растеряв по дороге больше половины народа, с трехом пополам преодолев холмы и реки, распотвав жуткое количество елочек в лесопитомнике и еще больше - черники в лесу, маньяки догнали до края полигона. Встав почему-то в самом болоте (здесь, видимо, бывало больше всего ягод), ролевики часть народа отправили на поиски мастеряныка. Гонцы ушли и ...вернулись довольные - мастера приказали новопривывшим вставать прямо здесь. Правда мв. Мак-Драгоня, почему-то не захотели сгавить лагерь прямо в высохшей луже, поэтому было решено искать более пристойную стоянку. Повстречав в этих блужданиях по лесу одного из мастеров, веселье шотландцы/дракониды понтересовались, где тут Кзак-Царот и кто, собственно, в нем стоит. Оказалось, что славный представитель оргкомитета не имеет представления о том, кто сидит в вышеупомянутом городе, ибо туда еще никто не приехал, более того, самого поселения тоже нет по вполне простой причине - некому строить.

Видя зеленоватый цвет лица мастера, Мак-Драгоны пропиклись серьезностью ситуации и не стали выяснять такие мелочи, как где взять правила, кто и когда будет чиновать оружие и кто является их региональщиком. В итоге представитель оргкомитета был опущен с миря, а шотландцы/дракониды, выбрав холмик поудобнее, начали устанавливать палатки (и долго еще раздавались из-за кустов причитания мастера, горько сожалевшего о своей пригастности ко всему этому безобразию).

Нес смысла увлекаться рассказом о кафе первого вечера в лесу. Достаточно сказать, что ужин был съеден, реконструкция местности произведена, хамоватый сосед спроважен строить Кзак-Царот.



с миру по нитке



О финском Толкиновском Обществе

Suomen Tolkien-seura, Толкиновское Общество Финляндии, было основано 3 января 1992 года. Само основание состоялось в студенческом клубе Хельсинкского Университета благодаря 34 энтузиастам, съехавшимся со всех концов Финляндии. Отпраздновав свою встречу и подняв бокалы за Профессора, они ровно в 23 часа местного времени (21 по Гринвичу) влились в дружную семью толкинистов мира.

Общество ставит своей целью повышение интереса в Финляндии к жизни и творчеству Дж.Р.Р.Толкина, а также контакты с единомышленниками в Финляндии и за ее пределами.

ФТО издает ежеквартальный журнал *Legolas*, посвященный всему, что так или иначе касается Толкина и его творчества; проводит информационные встречи и вечера знакомств для толкинистов, ведет обширную исследовательскую и архивную деятельность. Также Общество переписывается с любителями Толкина у себя в стране и за рубежом, и помогает им в приобретении различных толкиновских материалов.

Финские толкинисты широко известны благодаря своей энергичной деятельности и дружеским отношениям с многими европейскими Толкиновскими Обществами.

Руководит Обществом совет, состоящий из председателя, шести членов Общества и двух заместителей. Избранный Общим Собранием совет ныне включает: Mikael Ahlstrom (Председатель), Hanna Jarvinen, Marko Kivela, Mika Laaksonen, Leena Peltonen, Jussi Tuhkanen и Johanna Vainikainen (редактор "Леголаса"). Заместителями являются Mika P. Nieminen и Tino Warinowski.

Финское Толкиновское Общество является официально зарегистрированной организацией и взимает со своих членов взнос в размере 50 FM.

Вы можете написать Председателю Общества:

Mikael Ahlstrom, Ripusuontie 18, SF-00660 Helsinki, Finland
или редактору "Леголаса":

Johanna Vainikainen, RMT 1 J 17, SF-40500 Juvaskyla, Finland

Палантири

(Из "Неоконченных преданий Нуменора и Средиземья")

под редакцией Кристофера Толкина)

Перевод С.М.Пенкина

Печатается с любезного разрешения переводчика

(окончание. Начало см. в №5)

Денетор унаследовал Наместничество в 2984 году, когда ему было пятьдесят четыре года: это был человек хозяйственный, мудрый и ученый сверх всяких мер того времени, обладающий сильной волей, знающий свои силы и безупречный. "Мрачность" его впервые стала заметна окружающим после того, как умерла в 2988 году его жена Финдуилас, но представляется вполне ясным, что он обратился к Камню СРАЗУ ЖЕ, как только пришел к власти, давно изучив ПАЛАНТИРЫ и предания, рассказывавшие о них и их использовании, которые хранились в особых архивах Наместников и были открыты помимо Правящего Наместника только для его наследника. В конце правления его отца, Эктелиона (Ecthelion) II, он, должно быть, очень хотел обратиться к Камню, поскольку беспокойство в Гондоре росло, а его собственное положение пошатнулось из-за "Торонгила (Thorongil)"¹² и расположения, выказанного тому его отцом. По крайней мере одной из причин должны были быть ревность к Торонгилу и неприязнь к Гэндалфу, которому во время восхождения Торонгила отец Денетора уделял много внимания; Денетор желал превзойти этих "узурпаторов" в знании и осведомленности, а также по возможности приглядывать за ними повсюду, где бы они ни были.

Надрывное напряжение сопротивления Денетора Саурону следует отличать от общего напряжения, связанного с использованием Камня.¹³ Денетор считал - и не без основания - что последнее он сможет вынести; с сопротивлением же Саурону он на протяжении многих лет не встречался, и, вероятно, даже никогда о нем не думал. Денетор, приобретя навык, мог узнавать многое об удаленных событиях, пользуясь одним Анорским Камнем, и даже после того,

12. Торонгил, "Орел Звезды", было имя, данное Арагорну, когда он инкогнито служил Эктелиону II Гондорскому; см. "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ", Приложение А (I, iv, "НАМЕСТНИКИ").

13. "Пользование ПАЛАНТИРАМИ было сопряжено с умственным напряжением, особенно для людей поздних времен, не приученных к этому делу, и несомненно, что, в дополнение к прочим заботам, это напряжение стало причиной "мрачности" Денетора. Вероятно, его жена почувствовала это прежде всех остальных, и это увеличило ее несчастье и приблизило ее смерть." (Прим. Авт.)



ԼՅՐԺՇ զԵՂ : Ի ԵՆՅ ՄՅԳ : ԿՁ ԵՂՄՅԻՑ :



как Саурон узнал о его действиях, он еще мог делать это, до тех пор, пока имел достаточно сил, чтобы управлять Камнем в своих целях, несмотря на старание Саурона навсегда "отвернуть" Анорский Камень на себя. Надо также учесть, что Камни были лишь малой деталью гигантских замыслов и действий Саурона: средством подчинения и обмана двух его противников; но он не стал бы - и не мог - постоянно наблюдать за Итильским Камнем. Не в его обычае было доверять такие орудия своим подчиненным; к тому же у него и не было ни одного прислужника, чьи духовные силы превосходили силы Сарумана или даже Денетора.

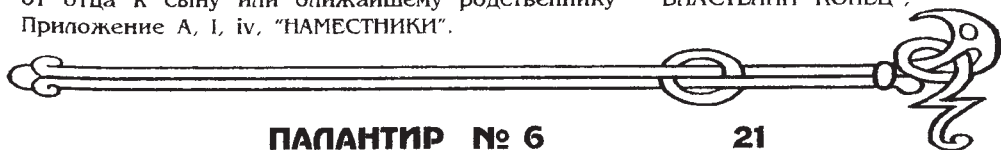
Что касается Денетора, то Наместнику помогало против самого Саурона то, что Камни гораздо охотнее слушались законного владельца - более всего настоящих "Наследников Элендила" (каким был Арагорн), но также и того, кто унаследовал власть (как Денетор) - по сравнению с Саруманом или Сауроном. Можно заметить, что действие их было различным. Саруман подпал воле Саурона и желал его победы, или больше не противился ей. Денетор остался верен в своем отрицании Саурона, но его удалось заставить поверить, что победа Саурона неизбежна, и потому он впал в отчаяние. Причины этого различия в первую очередь, несомненно, в том, что Денетор был человеком, наделенным великой силой воли, и он сохранял целостность своей личности до самого последнего удара - смертельного (как казалось ему) ранения его единственного оставшегося в живых сына. Он был гордым человеком, но это ничуть не была личная гордость: он любил Гондор и его народ, и считал, что ему судьбой предназначено вести его в это безнадежное время. А во вторую очередь, Анорский Камень принадлежал ему ПО ПРАВУ, и воспользоваться им в этой смертельной опасности ему запрещала только осторожность. Должно быть, он догадывался, что Итильский Камень находится в руках зла, и рискнул установить связь с ним, веря в свою силу. Вера эта не была полностью неоправданной. Саурону не удалось подчинить Денетора себе, и он мог лишь воздействовать на него обманом. Вероятно, Денетор сперва не заглядывал в Мордор и довольствовался теми "дальними видами", которые показывал ему Камень; этим объясняется его поражавшее всех знание о событиях, происходящих далеко. Вступал ли он таким образом в связь с Ортанкским Камнем и с Саруманом, не говорится; вероятно, вступал, и с выгодой для себя. Саурон не мог вмешиваться в эти переговоры: только наблюдатель Главного Камня в Осгилиате мог бы "подслушать" их. Когда два Камня связывались друг с другом, для третьего они оба были пусты.¹⁴

14. Отдельно стоящая заметка на полях говорит, что целостность Сарумана "была подорвана его чисто личной гордыней и жадной подчинения всех своей воле. Вызвано это было его изучением Колец, потому что гордыня убедила его, что он сможет пользоваться ими или Им, вопреки чьей бы то ни было воле. Потеряв всякое уважение к кому-либо и чему-либо, он оказался открытым для более сильной воли, ее угрозам и ее проявлениям власти." Кроме того; у него не было ПРАВА на Ортанкский Камень.



У Королей и Наместников в Гондоре должно было сохраниться многое из учения о ПАЛАНТИРах, которое передавалось дальше и после того, как ими перестали пользоваться. Эти Камни были неотъемлемой собственностью, дарованной Элендилу и его потомству, которым они принадлежали по праву; но это не значит, что пользоваться ими по праву могли только эти "потомки". Законно ими мог пользоваться любой по назначению "наследника Анариона" или "наследника Исиддура", то есть законного Короля Гондора или Арнора. На деле, надо думать, обычно их использовали именно такие уполномоченные. У каждого Камня был свой хранитель, одной из обязанностей которого было "наблюдать Камень" в положенное время, по приказанию или при необходимости. Другие люди тоже допускались к Камням, а министры Короны, в ведении которых находилась "разведка", работали с ними постоянно и специально, докладывая полученные сведения Королю и Совету, или же Королю лично, как того требовал их характер. Позднее в Гондоре, когда значение службы Наместника возросло и должность эта стала наследственной, требуя "предстояния" Королю и немедленного замещения его при необходимости, обращение с Камнями и пользование ими, видимо, целиком перешло в руки Наместников, а обычаи, касающиеся их природы и пользования ими, хранились и передавались в их Доме. Поскольку с 1998 года¹⁵ Наместничество стало наследственным, право пользоваться или же в свою очередь передавать пользование Камнями по

15. 1998 был годом смерти Пелендура, Наместника Гондорского. "После дней Пелендура Наместничество стало наследоваться, как королевский трон, от отца к сыну или ближайшему родственнику"" "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ", Приложение А, I, iv, "НАМЕСТИНИКИ".





закону перешло к их роду, и поэтому оно полностью принадлежало Денетору¹⁶.

Однако следует заметить в связи с повествованием "ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ", что сверх и выше этого переданного права, даже унаследованного, любой "наследник Эллендила" (то есть, признанный потомок, занимающий трон или пост

правителя в нуменорских владениях по праву происхождения) имел ПРАВО пользоваться любым из ПАЛАНТИРов. По этому праву Арагорн заявил свои права на Ортанский Камень, так как он в тот момент не имел владельца или хранителя; а также потому, что он был ДЕ ЮРЕ законным Королем и Гондора,

16. "В Арноре дело обстояло по другому. По закону Камни принадлежали Королю (который обычно пользовался Аннуминасским Камнем); но Королевство разделилось, и трон верховного короля оспаривался. Короли Артэдайна (Arthedain), чье право явно было законным, учредили особую стражу на Амоне Сул, чей Камень считался главным ПАЛАНТИРом Севера, будучи самым большим и мощным, а также тем, посредством которого осуществлялась связь с Гондором. После того, как Ангмар разрушил Амон Сул в 1409 году, оба Камня были помещены в Форност, где жили Короли Артэдайна. Эти камни погибли в кораблекрушении вместе с Арвэдуи, и не было назначено заместителя с прямым или наследственным правом пользоваться Камнями. Лишь один из них остался на Севере, Камень Эллендила на Эмине Берайд, но это был особый Камень, и он не годился для сообщения. Наследное право пользоваться им принадлежало, безусловно, "наследнику Исидура", признанному вождю Дунэдайна и потомку Арвэдуи. Но неизвестно, заглядывал ли кто-либо из них, включая и Арагорна, в этот Камень, желая увидеть потерянный Запад. Этот Камень и его башня были поставлены и находились под охраной Кирдана (Cirdan) и эльфов Линдона." - (Прим. Авт.) - В Приложении А (I, iii) к "ВЛАСТЕЛИНУ КОЛЕЦ" сказано, что ПАЛАНТИР Эмина Берайд "был не таков, как остальные, и не был согласован с ними; он смотрел только в Море. Эллендил установил его там так, что он мог смотреть "прямо" и видеть Эрессэ (Eressea) на исчезающем Западе; но изогнутые моря скрыли под собой Нуменор веками веков." О том, что Эллендил видел Эрессэ в ПАЛАНТИРе Эмина Берайд, говорится также и в "О КОЛЬЦАХ ВЛАСТИ" ("СИЛЬМАРИЛЛИОН", стр. 323); "люди верят, что так он иногда видел вдалеке даже Башню Аваллонэ (Avallone) на Эрессэ, где пребывал Главный Камень, и пребывает поныне". Примечательно, что в этом рассказе не упоминается о Главном Камне.

и Арнора, и мог при желании с полным правом вернуть себе все врученные ранее привилегии.

“Учение о Камнях” ныне забыто, и может быть восстановлено лишь частично путем догадок и из того, что было записано о них. Это были совершенные сферы, в состоянии покоя казавшиеся сделанными из матового стекла или хрусталя глубокого темного цвета. Самые маленькие из них были в диаметре около фута (30.48 см. - Прим. перев.), но иные, как, Камни Осгилиата (Osgiliath) и Амона Сул, были много больше, и одному человеку было не под силу поднять их. Изначально они были помещены на постаменты, соответствующие их размеру и предполагаемому использованию, поставленные на низкие круглые столы из черного мрамора с углублением в центре, в котором при необходимости их можно было вращать рукой. Они были очень тяжелые, но совершенно гладкие, и случайное или злонамеренное падение со стола не причиняло им никакого вреда. В действительности никакое воздействие людей не могло разбить их, хотя некоторые считали, что величайший жар, такой, как жар Ородруина, мог разбить их, и предполагали, что такая судьба постигла Итильский Камень при падении Барад-дура.

Хотя на поверхности их не было никаких отметок, у них были постоянные ПОЛЮСА, и изначально они помещались в своем ложе так, чтобы они стояли “прямо”: ось между полюсами должна была быть направлена к центру земли, и внизу должен был находиться постоянный нижний полюс. Поверхность сферы ПАЛАНТИРА, установленного в таком положении, была смотровой, принимавшей образы извне и передававшей их глазу “наблюдателя” на противоположной стороне. Таким образом, наблюдатель, желавший посмотреть на запад, должен был встать к востоку от Камня, а если он хотел перенести взгляд на север, ему следовало двигаться влево, к югу. У малых же Камней, Ортанкского, Итильского, Анорского и, вероятно, Аннуминасского было также и постоянное положение исходной установки, так что, к примеру, западная их поверхность могла смотреть только на запад, а будучи повернутой в другую сторону, оставалась пустой. Если Камень снимали с постамента или сдвигали, его можно было настроить заново путем наблюдения, и тогда полезно было вращать его. Но если Камень был снят и сброшен вниз, как это случилось с Ортанкским Камнем, правильно установить его было нелегко. Поэтому, “чистая случайность”, как говорят люди (как сказал бы Гэндальф), что Перегрин, играясь с Камнем, должно быть, установил его на земле более-менее “прямо”, и, сидя к западу от него, направил постоянную поверхность, смотревшую на восток, в нужное положение. Большие Камни не имели постоянных положений: их можно было вращать, и они все равно могли “смотреть”



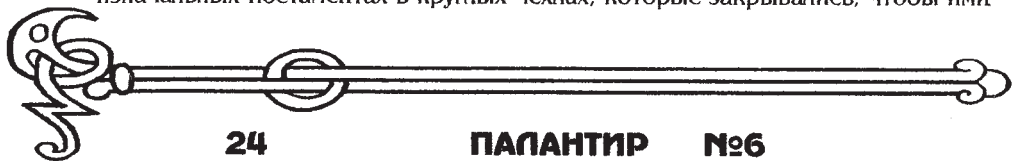


во всех направлениях.¹⁷

Один ПАЛАНТИР мог только "видеть": они не передавали звука. Без руководства направляющего ума они были неуправляемы, и "видения" их были (по крайней мере, с виду) случайными. С большой высоты их западная поверхность, например, могла смотреть на очень большие расстояния, искажая и затуманивая картину по краям, а передний план закрывали вещи, уходившие вдаль, все более теряя четкость. То, что они "видели", также прояснялось или затуманивалось случайно, из-за темноты или "затенения" (см. ниже). Видение ПАЛАНТИРа не "закрывали" телесные препятствия, а только темнота; поэтому он мог смотреть СКВОЗЬ гору, равно как и СКВОЗЬ тень или тьму, но он не мог увидеть ничего, на что не падал какой-либо свет. Они могли смотреть сквозь стены, но ничего не видели в комнатах, пещерах или пустотах, если там не было какого-либо освещения; сами же они не могли давать или передавать свет. Можно было укрыться от их зрения посредством того, что называли "затенением", вследствие чего отдельные предметы или целые пространства были видны в Камне лишь как тень или густой туман. Как это делалось теми, кто знал о Камнях и о возможности быть увиденным в них - одна из утерянных загадок ПАЛАНТИРов.¹⁸

17. Более позднее подробное примечание отрицает то, что ПАЛАНТИРЫ имели полюса или ориентацию, но больше ничего не поясняет.

18. Более позднее примечание, упомянутое в прим. 17, говорит об этих особенностях ПАЛАНТИРов несколько по-другому; в частности, по-другому выглядит мысль о "затенении". Это примечание, очень черновое и несколько туманное, в частности, гласит: "Они сохраняли принимаемые образы, так что в каждом из них содержалось великое множество образов и картин, некоторые из которых принадлежали далекому прошлому. Они не могли "видеть" в темноте; то есть предметы, находившиеся в темноте, не записывались ими. Сами они могли и обычно находились в темноте, потому что так было гораздо удобнее рассматривать картины, показываемые ими, а также чтобы избежать их "переполнения" с течением веков. Каким образом они так "затенялись", держалось в тайне, и потому теперь неизвестно. Телесные препятствия, такие как стена, гора или лес, не мешали их зрению, пока далекие предметы сами находились на свету. Поздние комментаторы говорили или думали, что Камни стояли на своих изначальных постаментов в круглых чехлах, которые закрывались, чтобы ими



Смотрящий мог с помощью своей воли заставить зрение Камня СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ на чем-либо, лежащем на прямой линии с его глазом и центром Камня или рядом с ней.¹⁹ Неуправляемые "видения" были маленькими, особенно в малых Камнях, хотя и делались значительно крупнее для глаза наблюдателя, отходившего на некоторое расстояние от поверхности ПАЛАНТИРА (наилучшим расстоянием было около трех футов). Но под управлением воли умелого и сильного наблюдателя дальние предметы могли укрупняться, придвигаться ближе и ближе, тогда как их окружение почти полностью исчезало. Так человека на значительном расстоянии можно было увидеть как маленькую фигурку не больше полудюйма (1.27 см. - Прим. перев.) в высоту, которую трудно было различить среди пейзажа или скопления других людей; но сосредоточение могло укрупнить и прояснить видение так, что он был различим четко, хотя и в уменьшенном виде, как изображение в фут или больше высотой, и его можно было узнать, если он был знаком наблюдателю. Мощное сосредоточение могло даже увеличить подробности, интересовавшие наблюдателя, так что он мог разглядеть, например, нет ли у этого человека кольца на пальце.

не воспользовались те, кому это не было позволено; и что это чехление также служило для затенения и обездвижения их. Чехлы, следовательно, должны были делаться из какого-нибудь металла или другого материала, ныне неизвестного." Пометки на полях, связанные с этим примечанием, частично нечитаемы, но, насколько можно понять, чем отдаленнее было прошлое, тем яснее его картина, в то время как для дальнего наблюдения существовало "соответствующее расстояние", зависевшее от Камня, на котором дальние предметы становились яснее. Большие ПАЛАНТИРЫ могли видеть гораздо дальше, чем малые; у малых "соответствующее расстояние" было порядка пятисот миль, как между Органкским и Анорским Камнями. "Итильский был слишком близко, но использовался больше для" (неразборчивое слово), а не для прямой связи с Минасом Анор."

19. "Ориентация, конечно же, не делилась строго на "квадранты", но была непрерывной; так что ПРЯМАЯ линия зрения наблюдателя, сидевшего к юго-востоку от Камня, уходила на северо-запад, и т.д." (Прим. Авт.)





Тинабади аюму