

96 MLDN

ВЕЗБИ АТОНА

1996 З(Г) марм

журнал

монкуновского общества
Санкт-Петербург



formene-nimen-press



Р

едакция журнала Санкт-Петербургского Толкиновского общества в очередной раз приветствует всех тех, к кому в руки попал наш "Резвый Пони". Нас можно поздравить - "Пони" существует уже полгода, и пусть дата не круглая, но это уже кое о чем говорит. За прошедшие шесть месяцев на наших страницах появились три отрывка из "Неоконченных преданий" - работы Дж.Р.Р.Толкина, в России еще никогда не публиковавшейся. Мы будем печатать подобные переводы и в будущем. Вы смогли прочитать шесть лучших докладов Первого и Второго Толкиновских семинаров, несколько перепечаток из толкиновских журналов США и Польши, по большей части посвященных эльфийским языкам, а также исследования членов Толкиновского общества и многое другое. В пятом номере мы начали цикл интервью с известными у нас в городе и в стране авторами

"фэнтези" - сегодня мы печатаем начало длинной и серьезной беседы наших корреспондентов с Николаем Даниловичем Перумовым, а вскоре появится запись интервью Марии Васильевны Семеновой - автора прогрессивного романа "Волкодав". Кроме того, М.В.Семенова любезно предоставила специально для нашего журнала главы из своего нового романа "Волкодав-II" - прямого продолжения "Волкодава". Читайте главы из этого произведения в следующем номере. А в этом номере - фрагменты исторического романа Елены Хаецкой и Виктора Беньковского "Атаулф, Агигульф и другие...", действие которого происходит в V веке. Без сомнения, великолепный стиль и присущее авторам чувство юмора должны доставить вам большое удовольствие.

Между прочим, если кто-то из вас, уважаемые читатели, имеет желание высказать Елене Владимировне Хаецкой свои отзывы о ее произведениях (вспомним "Сагу о Хелоте из Лангедока"), то он может написать ей письмо на адрес журнала (197110, а/я 195). Ваше послание будет немедленно передано адресату. Таким же образом вы можете связаться с Марией Семеновой и Николаем Перумовым, если у вас появятся вопросы, касающиеся их интервью нашему журналу.

Впрочем, несмотря на то, что мы уделяем большое внимание отечественной "фэнтези", все-таки "Резвый Пони" - журнал Толкиновского общества, и не следует забывать нам об основном направлении деятельности - изучении жизни и работ Дж.Р.Р.Толкина в широком культурно-историческом контексте английской и общеевропейской культуры (как совершенно справедливо записано в уставе Толкиновского общества). Медленно, но верно Общество накапливает материалы, представляющие общий интерес - исследовательская деятельность не стоит на месте, наши переводчики работают, и в этом номере читайте интересный текст Аратанвэ Зондила о Минас-Тирите, а также первый перевод на русский язык текста "Амбарканта".

"Амбарканта" ("Система Мира") повествует о творении Балар королевства Арды. Очевидна ценность этого текста для всех, кто интересуется созданным Профессором креационным мифом, историей появления Средиземья и других земель Арды. Переводы пока не известны у нас в стране произведений Дж.Р.Р.Толкина и в дальнейшем будут появляться на страницах "Резвого Пони".

Делая упор на личные работы как членов Общества, так и тех, кто не состоит в его рядах, мы продолжаем публикацию докладов Толкиновских семинаров и исследований, представляемых на рассмотрение редакции. Как вы знаете, еще в декабре был объявлен конкурс на лучший перевод Заклинания Кольца и Дорожной песни Бильбо. Сегодня мы объявляем дополнительный конкурс - присылайте нам переводы песни Галадриэли "I sang of leaves, of leaves of gold..." (В.К.; Прощание с Лориэном). Роскошные призы не обещаем, но они будут; победители первого и второго конкурсов получат их на Третьем Большом Толкиновском семинаре, который состоится осенью этого года.

"Научный толкинизм" - это, безусловно, замечательно, но нельзя не вспомнить, что грядет лето, а с ним и новый сезон ролевых игр. Уже намечены две крупные игры по Средиземью (это не считая многих и многих других), и одну из них будет проводить Толкиновское общество 23-25 августа. Квэнта - Арнорско-Ангмарские войны и распад Арнора на три княжества. Заявки принимаются как от отдельных игроков, так и от команд - присылайте их на адрес журнала и указывайте телефон для связи с вами. Кроме того, предварительный прием заявок на игру "Арнор-1409" ведется по телефону главного редактора "Пони" (544-78-33, Андрей) или зам.советника ТО по ролевым играм (105-84-93, Иван). Оргвзнос на эту игру, кстати, меньше чем на РХИ-96, проводимые оргкомитетом в составе Туора, Джулиана, Жорса и Мальтино. РХИ-96 состоятся 9-11 августа и явятся продолжением прошлогодней Региональной Хоббитской Игры. Квэнта этого года - основание Арнора и Гондора и война Последнего Союза (3019 - 3441 г.г. II эпохи).

Вот, собственно, и вся информация, которую мы хотели вам сообщить. Надеемся, что "Резвый Пони" останется по-прежнему интересным для всех, кто считает себя поклонниками JRRT и литературы "фэнтези" вообще. Спасибо вам всем.

Редакция.

≈ jny ~ qčbaj ~ hjčjmj ≈

≈ 196 ≈

аттбарканта

Улурамбар - Стены Мира ограждают весь мир. Подобны стали, стеклу и льду эти стены, и Детям Земли не дано даже представить, как они холодны, тверды и прозрачны. Их нельзя ни увидеть, ни пройти через них, иначе как через Дверь Ночи.

Внутри этих стен - сфера Земли: сверху, снизу, со всех сторон от нее находится Вайа, Омывающий Океан. Но ниже Земли он больше похож на воду, а выше ее - на воздух. В Вайа ниже Земли обитает Ульмо. Над Землей находится Воздух, именуемый Виста, поддерживающий облака и птиц. Верхняя часть его называется Фаниамар, или Дом Облаков, а нижняя - Айвенорэ, или Страна Птиц. Но воздух этот протекает только над Средиземьем и Внутренним морем, границы его - Горы Валинора на Западе и Стены Солнца на Востоке. Поэтому облака редко приходят в Валинор, и нет смертным птицам пути за вершины гор его. Но на Севере и Юге, где больше всего холода и мрака, где Средиземье простирается почти до самых Стен Мира, Вайа, Виста и Ильмэн сливаются воедино.

Ильмэн - это тот воздух, что пронизан светом и чист, хотя сам и не светится. Ильмэн лежит над Вистой и неглубок, всего глубже он на Западе и на Востоке, всего тоньше - на Юге и Севере. Воздух Валинора - Ильмэн, но иногда туда втекает и Виста, особенно в Дом Эльфов, часть которого лежит у восточных подножий гор. Если Валинор не освещен и этот воздух не очищен светом Благословенного Края, он принимает форму теней и серых туманов. Ильмэн и Виста могут смешиваться, ибо природа их сходна, но Ильмэн - воздух Валинор, он освещен рождением светил, ибо в Ильмене Варда проложила путь звездам, а позже - Солнцу и Луне.

Виста пропитывает всё и избежать его нельзя никому, кроме слуг Манве или тех, кому он дает возможность существовать в Ильмене, или даже в верхнем слое Вайа, что так тонок и холоден. Из Висты можно спуститься на Землю, из Ильмена - в Валинор. Теперь Валинор простирается почти до Вайа, который тоньше всего на Востоке и Западе и глубже всего на Юге и Севере. Поэтому западные берега Валинора недалеко от Стен Мира. Там находится бездна, отделяющая Валинор от Вайа, и Ильмэн заполняет ее. Там можно спуститься из Ильмена, что над Землей, в лежащие ниже края, и дальше - к Корням Земли, пещерам и гротам, пронизывающим основания суши и моря. Там находится жилище Ульмо. Оттуда текут воды Средиземья, состоят эти воды из Ильмена, Вайа и Амбар, что означает "земля", ибо Ульмо смешивает Ильмэн и Вайа и посылает их вверх, чрез вены мира, очищать и освежать моря и реки, озера и источники Земли. И потому проточная вода хранит память о высотах и глубинах, о мудрости и музыке Ульмо и о яркости небесных светил.

В краях Ульмо звезды иногда не видны, но Луна часто бродит там, недоступная взглядам с Земли. Солнце там не мешкает. Оно торопливо проходит под землей, чтобы не удлинялась ночь и не крепло зло: слуги Ульмо проводят его через нижний слой Вайа и он согревается, наполняясь жизнью. Так дни измеряются прохождением Солнца, плывущего, затмевая звезды, с Востока на Запад через нижний Ильмэн. Оно проходит над Средиземьем без остановки, ближе то к Югу, то к Северу, но не по капризу, а в зависимости от времени года. Когда оно встает над Стенами Солнца - наступает рассвет, а когда спускается за Горы Валинора - приходит вечер.

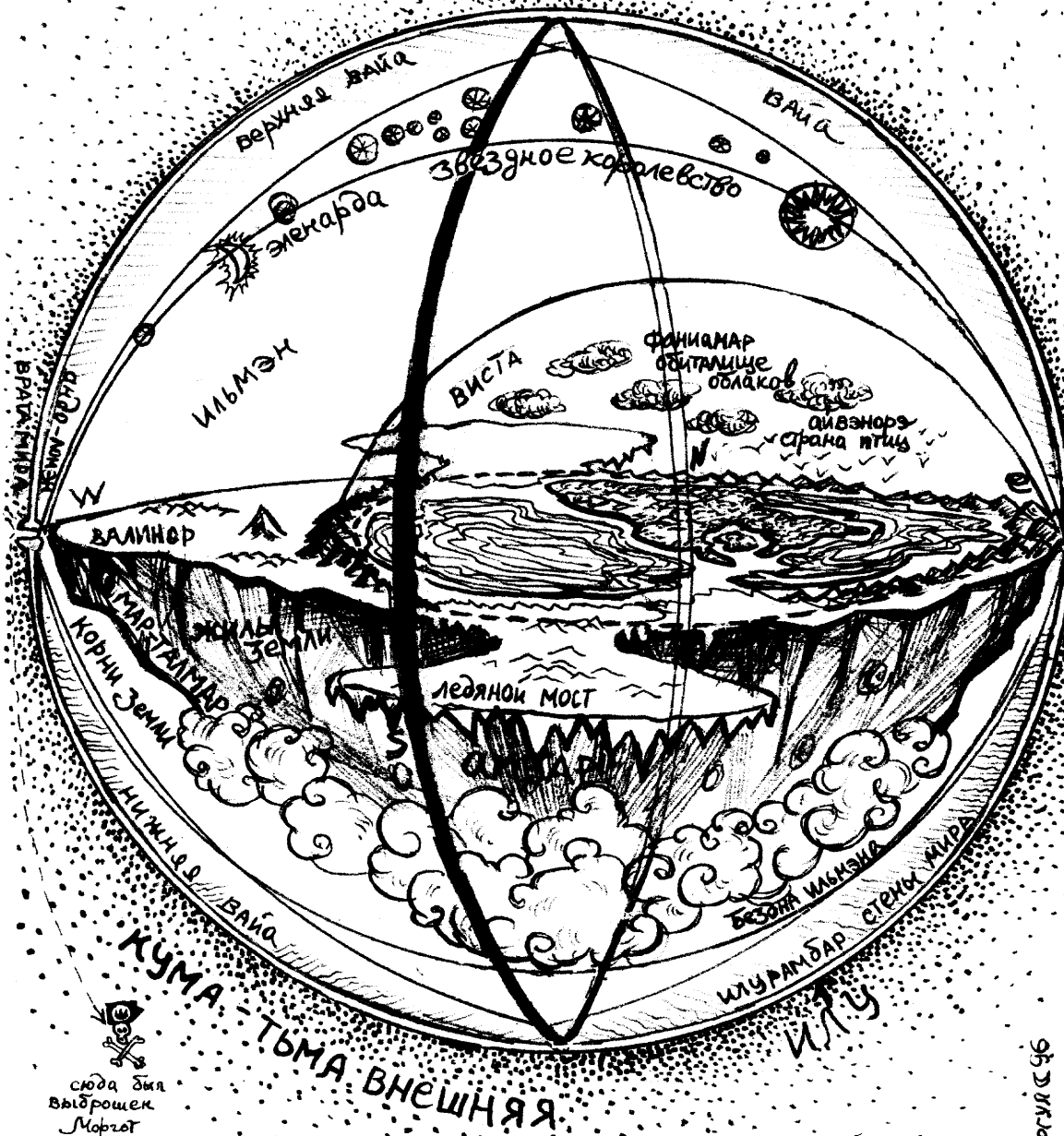
Но в Валиноре день проходит иначе, чем в Средиземье. Ибо самое светлое время там - вечер. Тогда Солнце опускается и малое время отдыхает в Благословенном Краю, купаясь в Вайа. И когда оно погружается в Вайа, тот становится теплее и загорается розовым светом, надолго заливая зарей страну. Но с движением Солнца к Востоку сияние это гаснет, и Валинор освещается лишь звездами - тогда Валир больше всего оплакивают Лаурэлин. На заре тьма в Валиноре глубока, тени его гор тяжело ложатся на обитель Валир. Луна не задерживается в Валиноре и быстро проходит над ним, чтобы опуститься в Бездну Ильмэн, ибо Тилион преследует Ариэн и изредка ему удается настичь ее: тогда пламя Солнца охватывает его, и темнеет его лик. Однако случается, что он приходит в Валинор, еще не покинутый Солнцем, тогда он спускается и встречает свою возлюбленную, и Валинор заливается перемешанным золотым и серебряным светом - и Валир улыбаются, вспоминая смешанный свет Лаурэлина и Телперииона в давние дни.

Равнины Валинора понижаются к подножиям гор, и западный берег его лежит на уровне дна внутренних морей. Как было сказано, недалеко отсюда - Стены Мира, а над самым дальним западным берегом расположена Андо Ломэн, Дверь Ночи, пронизывающая Стены Мира и открывающаяся в Пустоту. Ибо мир существует среди Кума, Пустоты, Ночи без формы и времени. Никому не дано пересечь Бездну и пояс Вайа, и дойти до той двери, кроме великих Валир. Это они создали Дверь, когда Мелькор был побежден и выброшен во Внешнюю Тьму, и Страж той Двери - Зарендил.

Средиземье расположено посреди мира и состоит из воды и суши. Поверхность его равнотудалена от верхней и нижней границ Вайа. Изначально устройство его было таким: выше всего было Средиземье в центре, затем Земля опускалась по обе стороны в широкие низины, поднималась снова к Востоку и Западу и опять опускалась до самой Бездны у его краев. Низины были заполнены первозданными водами, и берегами этих древних морей были на Западе - западные высокогорья и край западного континента, а на Востоке - восточные высокогорья и край восточного континента с другой стороны. Но к Северу и к Югу побережья эти не опускались, и можно было пройти по суше от Бездны Ильмэн на крайнем Юге до Бездны Ильмэн на крайнем Севере. Таким образом, древние моря лежали в углублениях, и воды их не затопляли ни восточные, ни западные земли. На Севере же и Юге моря не имели берегов и изливались прямо в Бездну, где их водопадаты от холода становились льдом, ледяными мостами. Мосты эти перекрывали Бездну Ильмена, а лед простирался дальше в Вайа до самых Стен Мира.

Предания говорят, что Валир, явившись в мир, сошли в Средиземье в центре его, который зовется Эндор, и лишь Мелькор выбрал крайний Север. Валир взяли часть суши и, благословив, поместили ее как остров в Западное море и поселились на нем на то время, пока они изучали и

„АМБАРКАНТА“ СИСТЕМА МИРА



сюда был
выброшен
Моргот

МОРГУА 46

создавали мир. Также говорят, что когда они решили создать светильники, Мелькор предложил изобрести новое вещество невиданной крепости и красоты для колонн под эти светильники. И возвел он две громадные колонны к югу и к северу от Эндора, но ближе к середине, чем к Бездне. Валар поместили светильники на колонны, и Землю залил свет. Но ненадолго, ибо колонны были предательским обманом — Мелькор изваял их из льда. И растаяли они, и светильники рухнули и разбились, а свет их исчез. Талая вода от колонн образовала два небольших внутренних моря к югу и северу от Эндора, разделив сушу на северную, центральную и южную части. Тогда Валар покинули свой остров и отправились на Запад, где создали Великие горы на возвышенности за Западным морем, а за ними — Валинор. Эта горная цепь изогнута, поэтому Валинор шире всего в средней части, где море подступает к самым горам, а на Юге и Севере эти горы простираются до самой Бездны. Там лежат те области Заокраинного Запада, что не принадлежат Средиземью и все же находятся снаружи от горной стены. Мрачны и пустынные те края. Тот из них, что на Севере, называется Эруман, а тот, что на Юге — Арвалин; и лишь узкие, заполненные льдом проливы отделяют их от Средиземья.

Чтобы лучше защитить Валинор, Валар сместили Средиземье так, что оно изогнулось своей средней частью к Востоку, а великое Западное море в середине стало шире всех океанов Земли. На Востоке Земля устроена так же, как и на Западе, но Восточное море, наоборот, уже в середине. За ним лежат Восточные Земли, о которых нам мало известно. Зовутся они Землями Солнца, а гигантские (хотя и меньше Валинорских) горы там зовутся Стеной Солнца. Только парящие высоко в небе орлы могут разглядеть их далеко за Восточным морем.

Когда Валар сместили Средиземье к Востоку, в нем возникли четыре горные гряды. Их называют Синими горами на Северо-Западе, Красными — на Северо-Востоке, Серыми — на Юго-Западе и Желтыми на Юго-Востоке. Мелькор построил крепость на Севере и воздвиг там Северные Башни, другое их имя — Железные Горы. В центре Средиземья высятся Горы Ветров, названные так из-за ветра, приходящего с Востока перед восходом Солнца. Там же лежит Хилдориэн — земля между горами и Восточным морем, где впервые пробудились люди. А севернее, недалеко от вод Хелкара, находится озеро Куивизьен, где эльфы были найдены Ороме.

Но симметрия древней Земли была нарушена в первой Битве Валар, когда Валинор одержал победу над Угумно — твердыней Мелькора, а сам Мелькор был пленен и закован в цепи. Тогда море Хелкар (где был северный светильник) осталось внутренним морем, или большим озером, а море Рингил (где был южный светильник) превратилось в огромный пролив, соединивший Западное и Восточное моря. И снова изменилась Земля во второй битве, когда Мелькор опять был повержен и прошедшие после эпохи тоже изменили ее лик. Но величайшие изменения произошли тогда, когда был нарушен Первый Замысел, и Земля была скруглена в шар и отрезана от Валинора. Свершилось это, как гласят предания, во времена похода нуменорцев на Землю Валар. И с тех пор имена и память о землях и морях древности навсегда забыты и утеряны.

Эльф Рунд

Объявление:

Толкиновское Общество Санкт-Петербурга предлагает к записи альбом "John Ronald Reuel Tolkien Collection" (занимает одну кассету 90 мин. и две кассеты по 60 мин. — всего 210 мин.), в который входят следующие записи:

1. Christopher Tolkien reads his Father's "The Silmarillion: of Beren and Luthien" 68:04.

2,3. J.R.R. Tolkien read and sings excerpts from "The Hobbit" 29:47; "The Fellowship of the Ring" 16:04; "The Two Towers" 21:01; "The Return of the King" 20:06.

4. J.R.R.T. poems and songs of the Middle-Earth: John Ronald Reuel Tolkien read from "The Adventures of Tom Bombadil" 18:02; "The road goes ever on" — song by William Elwin, 15:31.

Кроме вышеперечисленного предлагается к записи:

"John Ronald Reuel Tolkien. "The Hobbit": Read by Martin Shaw", занимающий четыре кассеты по 90 минут. Все записи производятся с оригинальных кассет. Стоимость записи на кассеты заказчика как "Tolkien Collections" и "The Hobbit", так и того или другого отдельно — 15.000 рублей. В случае записи на кассеты Общества стоимость увеличивается в соответствии с их стоимостью. Для организации записи необходимо прислать заявку с телефоном, по которому можно связаться с вами, если же его у вас нет — напишите почтовый адрес, вложив в письмо чистый конверт.

Адрес для заявок — 197110, а/я 195, с пометкой "Tolkien Collections".

ГРАНИТНЫЙ ГОРОД

*... Очутились мы, наконец, после
странствий и многочисленных бедствий,
в сей великозленной и украшенной
многочисленными памятниками столице.*

Ф. М. Д.

О нет, рассказ пойдет у нас не о городе, в котором было создано первое в России Толкиновское Общество, но о другом величественном и прекрасном Городе предначальной древности. Воспоминания о том городе живы и поныне, когда ничто уже не помнит те ушедшие эпохи, но, кажется, иногда за минуту до восхода, в неверном сером свете, неожиданно в чертах знакомого порога проступают незримые контуры его стен, и на мгновение оживают все Семь Круров. Но вот свежий ветер, пришедший с Моря, под крики чаек развеивает туманную дымку, и первый утренний луч падает на белоснежную шапку Миндоллуина, и с каждым мгновением всё ближе и ближе становится стена Белых Гор, и вот, когда восточные скалы еще покрыты мглой, у самого подножия Миндоллуина пронзают темноту высокая белая башня, выхваченная розовато-золотистым светом восходящего солнца. Под серебряные звуки труб, приветствующих восход, на шпиль башни взвивается королевское знамя, и, вторя дневному светилу, мифрилом и жемчугом сверкают ослепительно на огромном черном полотнище Корона, Семь Звезд и Белое Древо. Проходит еще один миг — и последняя завеса ночи бесследно тает, и вспыхивает жемчужным сиянием весь город — Минас Тирит, древняя столица Мира.

Подобно легендарному Тириону на Туне, вознесся Минас Тирит на высоком холме у западного подножия Миндоллуина, чья вечоснежная вершина напоминала многим о священной горе Таникветил. Тирион же был первым рукотворным городом на Арде, и когда еще ничего другого не было, элдары были научены строить Валарами, которые до начала времени "возвели за горами, в центре равнины свой город — Валмар Многозвонный" [Сильм., I]. И вот, когда "Валары дали место и землю, чтобы жить", элдары на берегу Элдамарского Залива насыпали высокий зеленый холм, названный Туной. "На вершине Туны поднялись белые стены и террасы Тириона — города эльфов; — повествует <<Сильмариллион>>, — и высочайшей из башен того города был Маяк Ингве, Миндон Элдалиева" [Сильм., V]. Никто и нигде не мог превзойти этот город, но явился он первообразом всех будущих городов, и еще не единожды была воплощена одна и та же идея — белый город на высоком холме.

Эльфы-авари, по древнему обычаю жили в лесах и не строили себе домов. Первое "прекраснейшее из королевских жилищ к востоку от моря" было построено для Тингола, "когда он задумался, как построить себе королевские чертоги — укрепить их, если вправду лихо проснется в Средиземье" [Сильм., X]. По его просьбе гномы Беллоста построили подземный дворец Менегрот, Тысяча Пещер. С тех пор и повелось у лесных эльфов строить подземные дворцы. Даже в Т.Э. в таком дворце жил Трандуил, король Чернотесских эльфов, что и не удивительно, ведь королевство лесных эльфов было основано в свое время выходцами из Дориата.

Придя в Средиземье, элдары были вынуждены строить укрепленные поселения, поскольку, покинув Благословенные Земли, они добровольно обрели себя на бесконечные битвы и сражения. Первой главной крепостью нолдоров был Минас Тирит, выстроенный на острове в верховьях Сириона. Здесь жил Финрод, сын Финарфина. Воздвиг он также башню Варад-Нимрас на западном побережье Фаласа и помог синдарам Кирдана-Корабела построить крепостные стены в гавани Бритомбар и Эгларест, что некогда были в устьях рек Бритомбар и Неиннинг. Тургон, сын владыки нолдоров Финголфина, жил во дворце Винамире на северо-западном побережье. Главная крепость сыновей Феанора была на холме Химринг, правил там Маэдрос.

Однажды Тургону и Финроду Валар Ульмо послал во сне предупреждения и велел "подготовиться к дням лиха и основать твердыни, дабы Моргот, выйдя из Ангбанда, не сокрушил северных княжеств" [Сильм., XIII]. Созданный мастерством гномов и искусностью эльфов Менегрот, одно из "Чудес Средиземья", был настолько прекрасен, что произвел впечатление даже на Финрода из Дома Финарфина, и тот начал строить в 50 году П.Э. свой дворец Нарготронд "по образу твердыни Менегрота" [Сильм., XIII]. Вообще же для элдаров строительство подземных дворцов нельзя было назвать типичным. Так, вспыльчивый сын Феанора Карантир нелестно называл Менегрот "пещерой".

Поэтому память о потерянном городе никогда не оставляла нолдоров, и Тургон "начал создавать... план города, подобного Тириону на Туне, по которому в изгнании томилась его душа" [Сильм., XIII]. Долго он не мог найти то, что искал, но "ведомый Ульмо, отыскал потаенную долину Тумладен в Окружных Горах, в центре которой стоял каменный холм" [Сильм., XIII], и "решил построить там прекрасный город в память о Тирионе на Туне" [Сильм., XV]. Город, нареченный Гондолином, начали строить в 58 году П.Э., "пока наконец, через пятьдесят два года тайных трудов, город не был построен". Гондолин на Амон Гварет стал воистину прекрасен и достоин равняться даже с Тирионом Заморским, — повествуют древние предания. — Высоки и белы стены его, гладки лестницы, величественна, стройна и мощна Башня Владыки" [Сильм., XV].

Хотя нуменорцы никогда не видели и не могли видеть ни Валмар, ни Тирион, но в столице Нуменора без труда узнаются оба эти города. В центре острова возвышалась "промадная и крутая" гора Менелтарма, а "неподалеку на холме высился прекраснейший в мире город Арменелос, и там стояли башня и крепость, возведенные Элросом, сыном Зарендила" [Ак.].

Как гласят предания, в час падения Нуменора только девяти кораблям было даровано спасение. На них были Верные, что оставались тогда еще в Нуменоре. Вождем их был Элэндил из рода, восходящего к первому королю Нуменора Элросу Тар-Миниатару. Из гибнущей страны они спасли Палантири и росток Белого Древа Нуменора, было с ними еще много удивительных вещей и родовых

святынь. Была среди них и тарелка с гербом Идрил Кэлебриндал, реликвия Дома Элроса. Рассказывают, что ее удалось чудесным образом спасти из разоренного Гондолина и она, уцелев на протяжении Эпохи, оказалась в Гондоре.

Четыре корабля Элендила были прибиты морем к берегам Линдона на северо-западе Средиземья, а корабли его сыновей, Анариона и Исилдура, страшная буря унесла южнее, и после многодневных странствий оказались они в дельте Андуина. Элендил, при поддержке Гил-галада, основал в Эриадоре королевство Арнор. На юге, на месте древних нуменорских поселений, было основано королевство Гондор. Жили там с давних пор Верные, на протяжении многих лет покидавшие из-за гонений Нуменор, и хотя и считавшиеся поданными нуменорской короны, но на деле таковыми давно не являвшиеся. Изгнанники нашли среди них много своих друзей и родственников, издавна признающих себя подданными князей Андуниэ, из рода которых был Элендил. Они радостно встретили изгнанников и признали главенство за Анарионом и Исилдуром, которым отец доверил правление южными землями.

Так и получилось, что первыми укреплениями в новом королевстве стали древние нуменорские крепости. В годы расцвета Нуменора дунэданы долгое время не связывали свои судьбы с покинутыми Великими Землями и только на краткий миг посещали их. Первые их корабли появились у берегов Средиземья через шесть столетий после основания Нуменора. Приплывали они к западному побережью, к эльфам Гил-галада из Серой Гавани. Являлись они и среди людей, чьи пути не пересекались с дорогами эльфов, и пытались наставлять их на путь истинный: "Принесли они ячмень и вино и обучили людей сеять семена и взращивать злаки, рубить и тесать лес, а также помогли обустроить их жизнь" [Ак.]. Но судьба их новой родины интересовала их больше, и после долгих морских походов они всегда стремились домой. "В те времена не жили подолгу в Средиземье и не возводили там свои поселения", - говорится в <<Аккалбет>>.

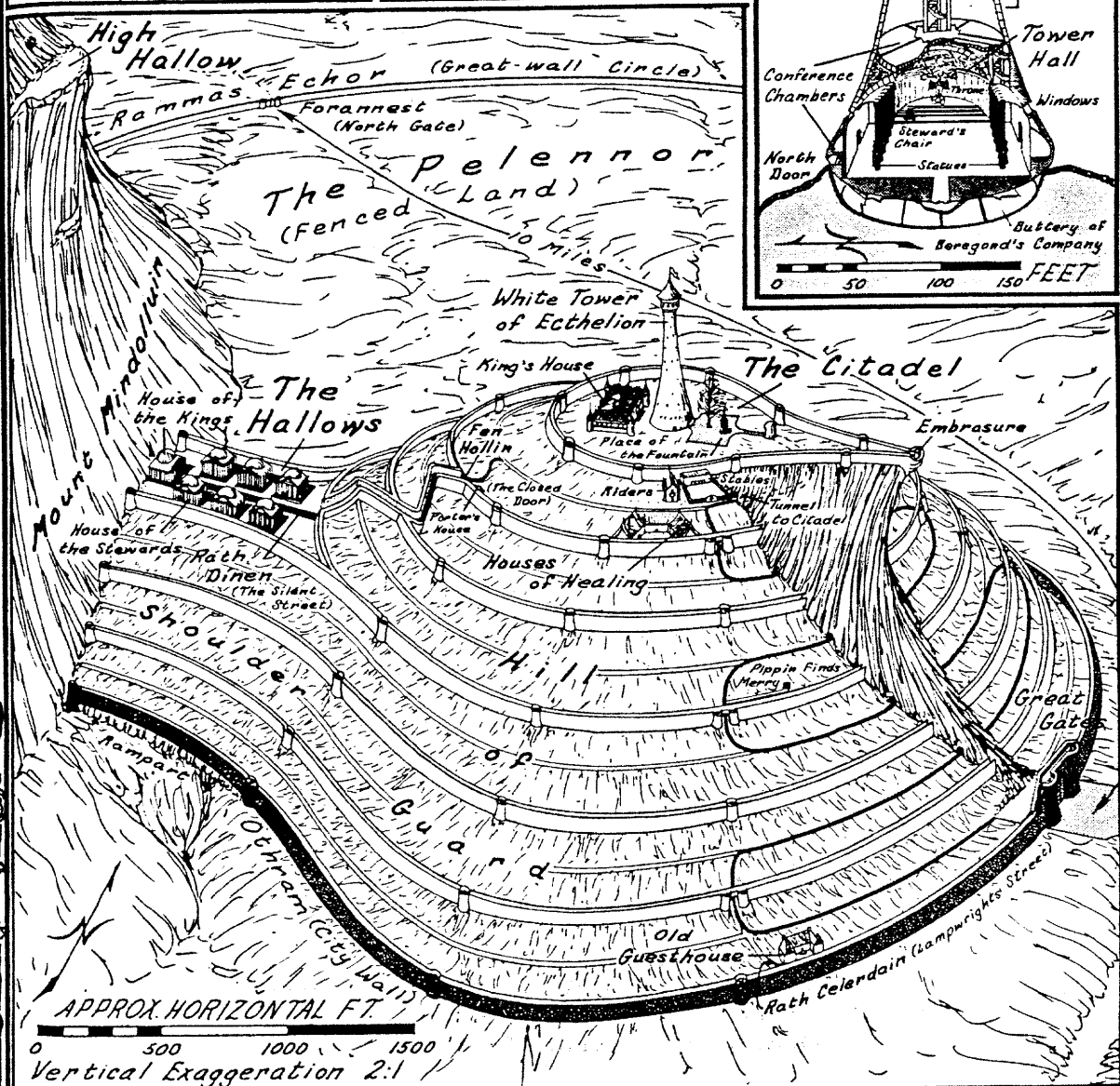
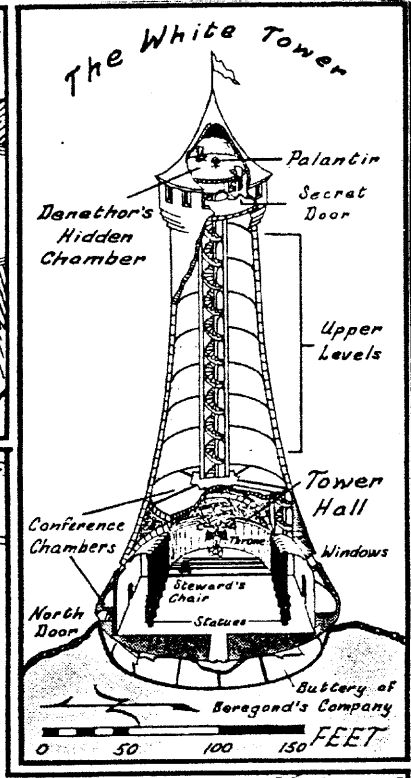
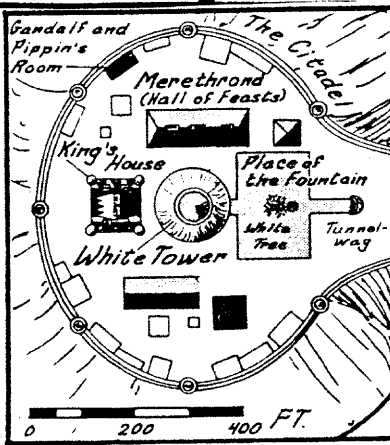
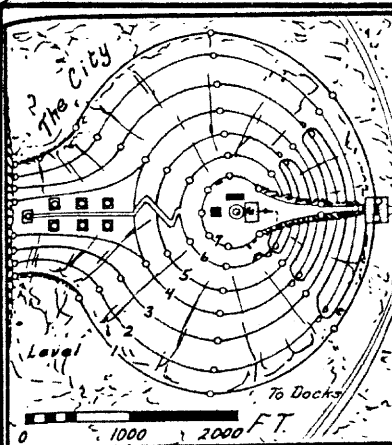
Но время шло, и вот уже в начале XIII века В.Э. в Средиземье были построены нуменорцами первые гавани. Когда же нуменорский флот пришел на помощь эльфам Гил-галада, и одержали они первую победу над Сауроном в войне за Кольца (а случилось это в 1700 году при XI Короле Нуменора Тар-Минастире), то стали их судьбы неразрывно связаны с судьбами Средиземья. Недалеко уже было время затмения Нуменора, и чем больше тень падала на страну, тем больше манили их неведомые земли на востоке. Тогда начали они осваивать новые территории, "ибо их родной край казался им тесен, и не находили они там ни радости, ни покоя", и строили "надежные гавани и мощные крепости" [Ак.]. Возжелав богатств и власти над Средиземьем, с начала XIX века устремились туда нуменорские корабли только за сбором дани и возвращались с трофеями, полными золота, зерна, яств, вин. Уже не были они старшими друзьями и учителями; те, кого некогда люди называли богами, уподобились алчным и жадным завоевателям. Не хотели они быть соседями эльфам и потому уходили всё дальше и дальше на юг. Поработили они там много народов и основали тирании, о коих, впрочем, нам почти ничего не известно. Прибрежные же земли находились под контролем Умбара, ставшего в 2280 главной крепостью нуменорцев.

Уплывали из Нуменора в Средиземье и другие. Ибо сказано, что в начале XXIII века В.Э., при XIV короле Тар-Анкалимоне, народ Нуменора разделился. Были среди него те, кто называл себя Элендила, или Верные, они хотели оставаться подданными королей Дома Элроса, но и сохранить дружбу с эльфами. Многие из них предпочитали второе и "уплывали и не возвращались" "на север Средиземья, где во владениях Гил-галада еще звучала речь элдаров" [Ак.]. Ими и была построена в устье Андуина в 2350 году крепость Пеларгир, и селились они после этого только в тех краях.

Принесли же изгнанники во главе с Элендилом только малые частицы мудрости и мастерства некогда великого Нуменора, ныне навеки скрытого водами Великого Океана. Но такова была сила в последних нуменорцах, что вновь возникшие Арнор и Гондор вскоре достигли небывалого могущества, и хотя превзойти Нуменор уже никогда не смогли, "велики казались они невежественным людям того мира" [Ак.]. Возведены были столицы для королей - Аннуминас на севере и Остилиат на юге. В Арноре был построен город Фортност и вознеслись башни крепостей на Амон Суле и Эмин Бэрайде, а на юге были возведены Минас Анор и Минас Итиль.

Остилиат, столица Гондорского королевства, расположилась на берегах Андуина Великого, соединенного удивительным мостом, "на котором стояли башни и дивного вида дома", и не было другого такого моста в Средиземье [О Кольцах...]. Это город не был похож на когда-либо построенные до этого города, и его ждала печальная участь. Столица изначально не имела оборонительных укреплений и всегда находилась под охраной двух крепостей - Минас Анора и Минас Итиля.

Минас Анор и Минас Итиль были заложены в 3320 году В.Э. [1], и этот год стал считаться годом основания Гондора. Строительство крепостей велось одновременно, и они были похожи как близнецы-братья. Места для них были выбраны не случайно. Минас Анор должна была защищать от набегов кочевников с севера долины Андуина и диких племен с Белых Гор. Минас Итиль должна была противостоять угрозе из Мордора. Несмотря на веру в то, что "по крайней мере в одном гонимом Нуменора послужила добром делу, и Саурон погиб вместе с островом" [ВК, Прил. А], изгнанники предчувствовали грядущую Тень с востока. С самого начала крепость Минас Анор получила уникальное фортификационное преимущество, во многом определившее ее дальнейшую историю. Минас Итиль располагалась на пологом отроге Мрачных Гор. Белые Горы, в отличие от Мрачных, "резко и отвесно" обрывались в долину Андуина. Поэтому древние строители возвели крепость на вершине высокого холма, хотя и чуть в стороне, но тем не менее у самого подножия горы. Поэтому и получилось, что Минас Итиль была 'прилеплена' к склону горы, а Минас Анор стояла свободно и не было возможности подойти к ней скрытно. Как правило, крепости всегда стремились возводить либо на островах, окруженных водой или в крайнем случае болотом, либо на вершинах отдельно стоящих холмов [2], причем первые встречались гораздо реже, поскольку найти подходящий остров оказывалось не так то просто. Впрочем, мы можем вспомнить крепость Минас Тирит, построенную в П.Э. на острове посреди Сириона Финродом, когда он еще не был Фелагундом. Поэтому наиболее распространенным



К.В.Фонстад. Атлас Средиземья и всей Арды.
к гл. "Минас-Тирит"
США. 1989. © K.W. Fonstad, USA. 1989.

типом крепости в Средиземье стала крепость на холме: в такой крепости можно было держать круговую оборону.

Сразу после строительства обе крепости стали не только двумя главными форпостами королевства и столицами провинций Анориэн и Итилиэн, но и собственными замками царствующих братьев Анариона и Исилдура. Вот почему названия этих крепостей связаны с их именами. Правил королевством Анарион и Исилдур совместно, и "троны их стояли рядом в Высоком Чертоге Оспилята" [О Кольцах...].

В 3429 году В. Э., немногим более чем через сто лет после основания Арнора и Гондора, Саурон начинает войну, и его первый удар пришелся на Оспилят и Минас Итиль. Крепость пала, и в огне погибло Белое Древо. Исилдуром было посажено оно некогда, ибо он, рискуя своей жизнью и свершая великий подвиг, спас плод Нимлота, росшего во дворце королей Нуменора (через несколько дней после этого Древо было срублено и сожжено Сауроном на алтаре в своем капище в Арменелосе). С тех пор, хотя крепость и была отбита обратно, она уже никогда не была королевской резиденцией и оставалась только восточным аванпостом королевства.

После войны Последнего Союза и гибели Элендила и Анариона Исилдур отправился в Арнор, как повествуют сказания "дабы принять отцовский титул Единодержца" над двумя королевствами. Но достигнуть Арнора ему не было суждено, и он был убит орками в Сабельниках. Две ветви Царствующего Дома с тех пор надолго разошлись: на севере правили потомки Исилдура, на юге - Анариона.

Война закончилась, Саурон был повержен, и мощь и слава Гондора росла с каждым годом. Вскоре Гондор напоминал Нуменор в его лучшие годы. Это было время, когда строились новые и укреплялись старые крепости: "Гондорцы возвели башни, укрепили высоты, выстроили богатые гавани..." [ВК, ч.2, гл.2]. Исилдур, покинув Гондор, оставил своим регентом Менелдила, сына Анариона. Когда же стало известно, что произошло в Сабельниках, Менелдил был провозглашен королем Гондора. Оспилят в этой войне не пострадал и оставался столицей королевства, но теперь во дворце стоял только один трон.

В 420 году Т.Э., во время правления Остохэра, VII короля Династии Анариона, крепость была перестроена и стала летней резиденцией королей. Всё чаще стали случаться набеги кочевников с восточных берегов Андуина. Находиться в Оспиляте, не имевшем мощных оборонительных сооружений, могло стать небезопасно. Поэтому короли предпочитали лето, когда дикари досаждали особенно часто, проводить в хорошо укрепленной крепости. Видимо, с этого времени Минас Анор перестает быть только оборонительной крепостью. За его стенами был построен первый королевский дворец, а вокруг, на склонах холма, начинает разрастаться город. Длительное пребывание короля требовало размещения в городе соответствующих государственных служб, королевской свиты и прочее. Всё это создавало предпосылки для развития города и способствовало его строительству.

К началу второго тысячелетия Гондор достиг вершины своего могущества. Как сообщают летописи, гондорцы "возвели также в том краю за годы своего могущества много дивных и мощных твердынь - у Аргоната, близ Агларонда и Эреха; а в каменном кольце Ангреноста, что зовется людьми Исенгард, под их руками поднялась к небу невыблемая игла Ортханка" [О Кольцах...]. В середине XIII века Король Ромендакил возвел столпы Аргоната, изображавшие Анариона с Исилдуром, у впадения Андуина Великого в Нэн Хитозель. Но уже в те годы началось медленное угасание королевства.

В 1432 году, после смерти короля Валакара, началась война за трон между сыном Валакара и его троюродным братом Кастамиром. Сторонники Кастамира в 1437 году осадили Оспилят и, несмотря на ожесточенное сопротивление, город был взят мятежниками. В войне столица была опустошена. Но на этом беды не закончились, а только начались. Случившаяся в 1636 году страшная эпидемия чумы унесла жизни нескольких тысяч горожан. Некогда многочисленная и шумная столица опустела, а те, кого болезнь пощадила, бежали в Итилиэн, Лебеннин и Белфалас. Умерли король Телемнар и вся его семья. Корону принял его племянник Торондор, ставший XXVII королем Династии Анариона. Рассудив, что еще не скоро столица вернется к прежней жизни (если вообще вернется), а находиться со Двором в мертвом городе среди развалин более нельзя, король перенес столицу Гондора в Минас Анор. Произошло это в 1640 году, и с него начинается новая история Города.

(продолжение следует)

В следующих номерах:

Продолжение беседы с Н.Д.Перумовым и интервью с автором романов "Волкодав" и "Валькирия" Марией Семеновой.

Читайте в седьмом номере журнала главы из еще не опубликованного романа М.Семеновы

Волкодав - II.

В прошлый раз, если помните, наши корреспонденты беседовали с петербургской писательницей Еленой Хаецкой. Сегодня мы предлагаем вам интервью с автором, чьи книги не менее известны, хотя и гораздо более спорны – с Николаем Перумовым. Запись с фонограммы от 26.02.96 (Н.П. – Николай Перумов, В.О. – Валар Орома, Д. – Даврон)

В.О. В вашем интервью в "Северной Столице" вы говорите: "Первые книги "Властелина колец" – одна из вершин мировой литературы, "Кольцо" представляет полемику с Толкином", а также утверждаете, что ваши книги находятся в контексте русской литературы: но для того, чтобы полемизировать с книгами – вершинами мировой литературы и претендовать на принадлежность к русской литературе, необходимо прекрасно владеть русским литературным языком. У вас же в "Кольце тьмы" гномы и хоббиты разговаривают как мужики в курилке, арнорские и гондорские нобили как обкомовские работники, а эльфы, несмотря на то, что они "квенди" – вообще молчат. Я не мэтр высокой литературы, но не кажется ли вам, что в русском романе русский язык должен отличаться в лучшую сторону от плохих переводов плохого американского фэнтези?

Н.П. Тут надо сразу сказать, что на вкус и цвет товарищей нет, тем более по поводу языка. Мы можем бодаться мнениями сколько угодно, потому что я вам могу привести – вот сейчас вытащить из компьютера – кучу писем, в которых говорится, что "нам "Кольцо тьмы" понравилось больше Толкина". А коль мнение такое существует, над ним можно посмеиваться, но не замечать нельзя. Что касается языка – это все эмоции. Тут полемизировать нельзя. Я могу только сослаться, что другим людям этот язык понравился. Конечно – и это я писал в предисловии к переизданию – сейчас бы я написал книгу по-другому. А русское очарование Толкина – это, в основном, заслуга Кистяковского. Если мы откроем английское издание, то увидим, что все герои Толкина изъясняются правильной, классической английской речью образованного оксфордского джентльмена начала века. Речевые характеристики героев, которые так полюбили читатели – их во многом создал Кистяковский, который совершенно гениально перевел книгу. Я считаю, что это лучший перевод. Отступления там, конечно, сокращения, но это безусловно перевод лучший.

В.О. А нравится ли вам перевод господ Каменковичей?

Н.П. Вы знаете – очень не нравится. Можно сказать, что это личная неприязнь между авторами, можно сказать, что есть тут разногласия с переводом Кистяковского – первым переводом, который я прочитал: я думаю, что преобладает вторая причина, потому что каковыми бы не были наши разногласия с Марией, мы могли тем не менее вполне нормально общаться и говорить. Но подход, который они применили к переводу Толкина – он неверный.

В.О. Вы имеете в виду чрезмерное архаизирование?

Н.П. Тут дело даже не в чрезмерном архаизировании. Наверное, Толкина, абсолютно точно следуя тексту, на русский язык перевести вообще невозможно. Вот конкретный пример – сакраментальный Бродяга Шире-Шаг. Меня очень это покорежило. Я считаю, что невозможно точно перевести короткое английское энергичное "strider", которое прекрасно выражает суть этого человека. Вот произнесите "strider" – и перед вами встает Арагорн – поджарый, жилистый, прямой, который готов в любую минуту пуститься в путь. Попробуйте найти адекватное русское слово. Вот у Кистяковского нашлось слово "Бродяжник", предлагалось слово "Колоброд", мне кажется, что "Бродяжник" лучше. К тому же я считаю, что нельзя переводить "Властелина колец" на русский язык, абсолютно точно выдерживая ритм и размер подлинника. Это азбука перевода. Я сам переводил в свое время на русский и столкнулся с тем, что нужно обязательно стараться привнести в перевод размер и построение фраз, характерное для русского языка. С этой точки зрения перевод "Властелина колец" Каменковичей необычайно тщателен, сделано все, чтобы перед нами был перевод именно английской книги. Мне кажется – это было неверным. Тут от переводчиков требовался творческий подход. Это не тот случай, когда нужно было перевести слово к слову, запятая к запятой.

В.О. А как вы относитесь к комментариям Каменковичей?

Н.П. Вот к ним я отношусь очень хорошо. Потому что там бездна материалов, которые подчас людям, интересующимся Толкином, просто недоступны. С другой стороны – и я публично выражал эту мысль – я считаю, что применять к католическому автору в комментариях православный подход – это опять таки не совсем правильно.

В.О. Но ведь папа Иоанн Павел II сказал, что православие и католичество суть две ветви одного дерева.

Н.П. Ну, это сказал Рим, Москва пока не ответила.

В.О. Москва ответила. Имеется соглашение.

Н.П. Ну-у-у, возможно... Тем не менее, никто не зачеркнет тех веков, когда они были раздельными, не зачеркнет различий в философском построении. Я считаю, что тут имеются серьезные расхождения. Но это уже дискуссия...

В.О. Более серьезного характера.

Д. А как вы относитесь к переводу стихов в различных изданиях?

Н.П. Ну, я считаю, что в каждом варианте стихов есть удачи, а есть и неудачи. Достаточно удачны переводы у Кистяковского.

В.О. А в "Северо-Западе"?

Н.П. В "Северо-Западе" слабее. Но вот некоторые стихотворения очень неплохо перевел Сергей Анатольевич Степанов.

В.О. По вашему интервью в "Сороке" и "Новом Зеркале" у нас складывается мнение, что вы знакомы с теорией Льва Николаевича Гумилева и в определенной степени признаете ее положения. Разделяете ли вы формулировки понятий Добра и Зла, предложенные Гумилевым, а они всецело совпадают с толкиновскими, а если да, то как с ними согласуются ваши Веса, Речи Великого Орлангура и прочие философские построения, изложенные в "Кольце тьмы"?

Н.П. Я должен сказать, что теорию Льва Николаевича Гумилева я имел счастье слушать в подлиннике, еще в те давние времена, когда он читал лекции на этнографическом факультете. Это блистательный человек, блистательный ученый, но это прежде всего полемист. В полемическом задоре при всей своей эрудированности он порой допускал некоторые ошибки, на которые ему как

бы считалось плохим тоном указывать. Я по образованию биолог - молекулярная биология и генетика - и я могу со всей ответственностью заявить, и масса специалистов с этим согласны, - теория пассионарности с точки зрения современной генетики является, мягко говоря, абсолютно несостоятельной. Можно сказать так: в этой части я с ним не согласен, так как прекрасно понимаю, что историку, филологу совершенно простительно заблуждаться в этих вопросах, тем более что он формулировал свою теорию тогда, когда с генами было далеко не так все ясно. Что же касается его теории о Добре и Зле, то вы в общем-то ответили за меня - определенная оценка этой теории - она сформулирована в речах Великого Орлангура, а как я сам оцениваю Добро и Зло - это дело десятое. Вопрос в том, какую модель предлагают мои герои, какая модель является этически оправданной в данном конкретном мире. То есть это все гораздо сложнее, чем просто сказать - ага, Перумов написал речи Великого Орлангура, значит он и в жизни придерживается этой же позиции.

В.О. То есть это неправда? Вы не придерживаетесь той позиции, которой придерживаются многие ваши герои?

Н.П. Естественно. По-моему, это очевидно. Я с этим полемирую уже очень давно, с этой сакраментальной фразой советского литературоведения "автор устами своего героя". Если я описываю мерзавца - это не значит, что я сам мерзавец.

Д. А есть герои, с которыми вы согласны практически на сто процентов?

В.О. В ваших книгах?

Н.П. Вы знаете, таких, пожалуй, нет. Я не могу сказать вслед за Флосбером, что "Мадам Бовари - это я", нет, что-то от меня есть в Олмере, что-то от меня есть в Фолко, что-то есть в Торине, в Малыше там, в Хедине, в Рапоте, то есть в каждого героя вложена частица души.

В.О. В интервью "Северной Столице" вы признаете, что дракон из "Поэмы Начала" Николая Степановича Гумилева - одна из составных частей образа Великого Орлангура, но, кроме внешнего сходства, у "золоточешуйного дракона" и Орлангура нет ничего общего: если есть - то поясните, в чем.

Н.П. Образ золоточешуйного дракона действительно произвел на меня очень большое впечатление, я считаю - это один из вершинных образов в русской поэзии, и меня очень привлекла сама мифологема, которую создал Николай Степанович Гумилев - о древнем драконе, наследнике и хранителе Великого Знания. И сходство в том, что у меня Золотой Дракон - дух Абсолютного Знания, то есть он тоже в какой-то мере владеет древним знанием.

В.О. И, возможно, знанием будущего?

Н.П. И, возможно, знанием будущего.

В.О. То есть это почти копия Господа Бога?

Н.П. Это скорее копия эвристической машины, скажем так, высшего разума. Великий Орлангур аморален. Он вне морали. Для него мораль - это всего лишь одна из забавных игрушек, которую придумало себе человечество. Его за это можно осуждать, можно пытаться с ним бороться, может, кто-нибудь там и будет этим заниматься. Но осуждать его за то, что он принимает то или иное решение, мы можем только с нашей, человеческой точки зрения.

Д. Но вот многие ваши читатели как раз не совсем понимают Великого Орлангура именно с точки зрения Третьей силы... То есть у Вас описана Третья сила, которая вроде бы никуда не вмешивается, а если посмотреть по ходу дела практически всех книг, то он явно все время куда-то влезает и оказывает давление на героев.

Н.П. Я могу процитировать свою книгу, где сказано, что и дела Великого Орлангура, странным образом преломляясь, падают на ту или иную чашу Весов. Персонаж этот с нашей, человеческой точки зрения, может быть даже достаточно несимпатичен, потому что он будет помогать тем, кому ему интересно помогать. Мир для него, в общем-то - театр. Другое дело - что он действительно вмешивается, он оказывает давление на ту или иную силу, но это делается в основном для того, чтобы этот мир не вышел из состояния равновесия. Из динамического равновесия. Равновесие статическое - это, так сказать, тепловая смерть Вселенной, коллапс - и все, конец великого движения. Равновесие динамическое, в котором мы все пребываем, оно предусматривает колебания - отсюда образ Весов.

В.О. Ну отсюда и следующий вопрос: если верить вашим словам в радиопередаче "На исходе века" весной 1995 года, то вы в своих книгах мифологизируете науку. Что же вы подразумеваете под Весами: устойчивость по Ляпунову? Закон сохранения энергии? Всеобщий релятивизм или еще что-нибудь?

Н.П. Когда я говорю, что я мифологизирую науку - я имею в виду, что действительно под Весами подразумеваю такую динамическую модель пульсирующей Вселенной. Потому что с нашей точки зрения сжатие Вселенной, всеобщая гибель - это, естественно, страшное зло; с точки зрения тех, кто находится по другую сторону континуума - это, наоборот, великое благо. Вот отсюда родился один из образов Весов. Что же касается конкретных терминов - ну, я могу вам ответить какой-нибудь зашифрованной фразой из моей диссертации, но это, так сказать, труд неблагодарный. Если вы читали "Хервард", то там есть такой Неназываемый - это и есть то "ничто", которое идет вслед за коллапсом Вселенной. Это даже не антиматерия. Потому что антиматерия изучается в наших лабораторных условиях, а это - именно сверхничто, в принципе непознаваемое.

(продолжение следует)

© Толкиновское Общество Санкт-Петербурга. Перепечатка только по специальному разрешению.

ВИКТОР БЕЗЬКОВСКИЙ
ЕЛЕНА ХАЕВСКАЯ

✧ АТАУЛЬФ, АГИГУЛЬФ И ДРУГИЕ... ✧

(отрывки из романа)

Специально для читателей журнала «РЕЗВЫЙ ПОНК»

Действие происходит в 5 веке, герои - остроготы; рассказ ведется от лица 12-летнего мальчика Атаульфа. Главный герой, с его точки зрения, - его дядя Агигульф. Место действия - к северо-востоку от Дуная.

ТОПОРИК ДЯДИ АГИГУЛЬФА

С топориком Агигульф не расставался, при себе носил. Ходил и лелеял, как мать дитя. Запала мысль Агигульфу надпись магическую на топорике сделать: "Пью кровь". В нашем селе грамоту знал один только человек - годья¹. Винитар. Храм Бога Единого тогда годья воздвигал. Прежде воином был годья. Когда Агигульф с просьбой своей пришел и от работы его оторвал, рассвирепел годья и крестом деревянным огрел Агигульфа. Чего захотел! Чтобы надпись языческую да греховную на оружии ему вывел! Пока Агигульф ноги уносил, годья вслед ему орал: "Велено было возлюбить ближнего своего!" И крестом угрожающе потрясал. Годья человек кроткий, но не любит, когда Бога Единого обижает.

Стал тогда думать Агигульф, как бы ему в бург выбраться, где тоже люди были, грамоте знающие. Пошел тогда на военную хитрость Агигульф. На охоту он отправился и оленя взял. После же хмурость на лицо напустил и сказал Рагнарису, что сон ему был: оленя Теодобад²у отвезти надо. Дедушка спрашивал своих богов, так ли это, и боги подтвердили: да, так. И повез Агигульф оленя в бург.

Пока оленя ели, нашел Агигульф человека, который писать умел и не посчитал, что надпись "Пью кровь" на топорике так уж обижает Бога Единого. Начертал слова эти для Агигульфа; Агигульф в тот же день на рукояти надлежащие знаки вырезал:

DRAGKA BLOTH

И вернулся из бурга с надписью на рукояти.

Эту надпись дядя Агигульф нам с Гизульфом часто показывал, рассказывал, что вырезывание знаков было великим таинством. Глубокой ночью, в новолуние, горели крутом костры. В круте костров сидел Агигульф один и вырезал знаки, только звезды и воли свидетелями были; дедушка же Теодобадова за пределами круга стояла, от ужаса млея. И даже Теодобад стоял и ликом бледен был.

После Теодобад Агигульфу десять пленных герулов и десять гепидов, в рабство обращенных, и десять иных рабов отдал. И убил их Агигульф; кровью же их костры те загасли. Топором "Пью кровь" убил. После того стал топор этот непобедимым и против герулов, и против гепидов, и против иных врагов.

Много раз помогал "Пью Кровь" Агигульфу, много раз жизнь его спасал. Рассказывал Агигульф, что однажды, устав от опеки Рагнариса, который, как наседка над цыплятами, над ним, Агигульфом, кудахчет, от скуки изнемогая, решил на север прогуляться. На севере же, в двадцати днях пути, два племени живут, на диво злобные и свирепые. Между этими племенами поле есть и на поле том, ни на миг не прекращаясь, и днем, и ночью битва кровавая кипит. Племена же те обширны, и воины могучие там не переводятся.

Спросила мы с Гизульфом, какого языка те племена. Дядя Агигульф ответил, что племена эти столь свирепы, что и языка не имеют, а только рычат от ярости, пеной исходя. Но дядя Агигульф уже не раз там был и умеет с ними объясняться, длинные беседы яростным рыком ведя. Ибо словоохотлив тамошний народ, медовухи испив.

Вот Агигульф, от скуки спасаясь, и поехал к вождю одного из этих племен - медовухи попить и в ратной потехе участие принять. Семь дней ехал от села на север и еще семь, на восьмой же в местности оказался холмистой, где было много камней и больших валунов. И вдруг обступили дядю Агигульфа со всех сторон великаны, из земли выпрыгиваясь. Подумал было дядя Агигульф, что погибель его пришла. Стали великаны валунами громадными кидаться. Много было великанов, а он, дядя Агигульф, один. Валуны справа, слева, сзади, спереди так и свистят. От ударов земля содрогается. Великаны режут - куда тем свирепым вождям, к которым дядя Агигульф в гости ехал! Вдесятеро громче режут. Конь под ним начал дрожать, на задние ноги приседая, и чувствовал дядя Агигульф: вот-вот повесит конь. Тут-то и пригодился метательный топорик. Метнул его дядя Агигульф и прямо промеж глаз угодил самому большому, страшному великану - он у прочих великанов за военного вождя был. Пал тот замертво и не шевелился более. Остальные же великаны устрашились и под землю попрятались. Вырвал свой топорик дядя Агигульф из головы мертвого великана и дальше поехал. Без помех до места добрался, медовухи испил, новостями обменялся, от рычания охрипнув, в ратной потехе поучаствовал, стелу трупов вокруг себя нагромождая, и назад себе домой поехал. Как проезжал через край тех великанов, ни один из них и не шикнул. Под землей от него, дяди Агигульфа, хоронились. От убитенного великана-вождя только костяк остался - стервятники растащили. Стервятники там не в пример нашим громадные.

Дядя Агигульф, бывало, как пива выпьет, так зовет нас с братом Гизульфом и драться ставливает. Кто победит, тому позволяет топорик "Пью кровь" в дерево кинуть. Гизульф всегда меня побивает. Но когда-нибудь и я его побью. А топорик кидать Гизульф не умеет.

Сейчас такого топорика у нас в селе уже не сделать, потому что Визимар от чумы умер.

~*~

13

ГУСЛИ

Как-то раз дедушка Рагнарис послал дядю Агигульфа в бург за новыми серпами, дав для обмена овцу. Знал бы, что из этого выйдет, - ни за что бы дядю Агигульфа не послал. Но тут уж волков бояться - в лес не ходить. Коли имеешь дело с дядей Агигульфом, нужно быть готовым ко всему.

Дядя Агигульф с собой мешок ячменя еще взял и коня своего. Сказал, что перековать бы коня не мешало.

С тем отправился он в бург.

Вернулся на следующий день. Серпы привез, коня привел, за плечами в мешке гостинцев привез. А какой гостинец - не говорил. Сказал, сперва отобедать нужно, на голодный желудок гостинцев этот, мол, правильно не понять.

Когда коня в стойло повел, дедушка Рагнарис и увидел по следам, что подкова одна с выщербинной, старая. Спросил удивленно, почему коня не перековал. Неужто весь мешок ячменя на тот гостинец неведомый ушел? Да на что они сдались, такие гостинцы!

Дядя же Агигульф ответил, кузнец про те подковы говорил, будто очень хорошие те подковы. До ромеев добраться и назад вернуться можно и все им снос не будет.

Не верить кузнецу резона не было. Знает дядя Агигульф этого кузнеца. И дедушка Рагнарис его тоже знает.

Бросили они о подковах спорить, и трапезничать мы сели. После же трапезы, как насытились, подступили мы все к дяде Агигульфу, чтобы гостинцев свой он нам показал.

Дядя Агигульф, торжествуя, из мешка гусли вынул. Вернее, сперва-то мы подумали, что это какой-то особенный лук, чтобы стрелять всем вместе, ибо гусли похожи на большой, как стол, ящик, и тетивы через весь этот ящик натянута. Но дядя Агигульф объяснил нам, что гусли это. Помогают они сказителю песни о героях рассказывать. Мы с Гизульфом не очень поняли, как это гусли помогают рассказывать. Они деревянные и слов не знают.

Дедушка Рагнарис заворчал, зачем это дяде Агигульфу песни о героях понадобились. Но дядя Агигульф на это заявил, что давно уже дар сказительный в себе ощущает. Как в битве мечом размахнется, как опустит меч на голову вражескую, как услышит хруст костей и лязг металла - так строки сами собой на ум приходят.

Случилось же в бурге вот что. Приехал дядя Агигульф и зашел дружину проводить. Первым делом повстречал там одного дружинника по имени Гибаунд. Сидел тот, изрядно уже пивом накачавшись, и скамар¹ какой-то перед ним сидел, на коленях вот этот самый ящик держал. И песню громкую пел, за струны дергая.

Гибаунд же подсказывал скамару, какие слова говорить. Пели про битву, и выходило так, что этот Гибаунд самый главный герой в той битве был. Подскажет Гибаунд еще какую-нибудь подробность той битвы, а скамар тут же ладными стихами излагает. И за струны дергает беспрерывно, так что гром стоит, как если бы волны о скалу разбивались, разбитое судно проволакивая.

Сел рядом дядя Агигульф. Заслушался. завидно ему стало.

У скамара рожа красно-сизая, глаза вверх завел, знай себе струны дергает да поет ошпшшим голосом, когда не пьет.

У Гибаунда слезы подступают, так прекрасны песни те были. Дядя Агигульф пива с Гибаундом и скамаром выпил и тоже слезу слотнул. И впрямь, прекрасные песни. И захотелось дяде Агигульфу, чтобы и о нем такие песни сложили.

Попросил Гибаунда учтивейше скамара того песенного ему продать. Гибаунд сказал на то, что скамар не продается, что, вроде бы, свободный он. Хотя, ежели дяде Агигульфу не лень, может в рабство скамара того обратить.

Однако дяде Агигульфу лень было.

Скамар же вдруг предложил дяде Агигульфу свои гусли. Мол, для такого статного воина, для такого знатного господина ничего не жаль отдать. Точнее, смеяться. А еще точнее, на мешок ячменя смеяться, вон на тот, какой знатный господин из деревни своей притащил.

Тут подумал дядя Агигульф о том, что скамар-то ему, пожалуй, и не к чему. Дар своей поэтический в себе ощутил. И раньше строки на ум приходили, битвы да героев воспевающие, а при виде дивных гуслей и вовсе потоком похлились.

И играть на этих гуслях много ума не надо. Ежели скамар за струны дергать научился, то уж дядя Агигульф сделает это куда лучше, рука-то у него не в пример сильнее скамаровой.

Попросил только у того скамара, чтобы секрет какой-нибудь показал. Скамар охотно показал, как из струн непотребный визг извлекать, чем в восторг привел и Гибаунда, и дядю Агигульфа. И еще больше захотелось дяде Агигульфу эти гусли иметь.

И согласился он отдать мешок ячменя за гусли.

Сменялись.

Скамар уже напраполюю льстил дяде Агигульфу, военного вождя ему предрекая - при таком-то уме, при таком-то даре! Сразу видно, что любимец богов.

И стал вдруг дяде Агигульфу скамар противен. И Гибаунду стал он противен. Вдвоем пинками его прогнали. Ячмень же не дали, потому что вдруг открылось им, что украл эти гусли скамар.

Гибаунд даже припомнил, что свояк у него в дальнем селе есть, так у свояка сосед был, а у соседа того, вроде бы, как-то видел Гибаунд такие же точно гусли. И надо бы еще выяснить, не те ли это самые, чтобы зря не позориться.

Жаль будет соседу свояка гусли отдавать, если признает, а за них уж ячменем заплачено. А так не жалко.

И рассудив таким образом, обратили они ячмень в пиво и стали вдвоем песни слогать. И так у них складно получалось без всякого скамара, такие красоты на ум приходили и сами собою в слова ложились...

Потом Гибаунд пение оборвал и сказал, что, кажется, расстроены гусли. Спросил дядю Агигульфа, умеет ли он их настраивать. Дядя Агигульф сказал, что не умеет. Гибаунд тоже не умел. Предложил к дружине пойти. Мол, две головы хорошо, а много лучше.

И многие стали гуслями наслаждаться. Пиво полилось рекой. Дружинника не осталось в бурге, кто не попытался бы сыграть на гуслях свою песню, и состязались - кто сильнее дернет.

После собаку словили и стали ее за хвост тянуть. потянут - собака взвизгнет. Потом по гуслям проведут особым секретным образом, как скамар показывал, - гусли взвизгнут. Так и потешались, кто громче визжит.

Потом собака дружинника укусила и была отпущена.

Решено было, что негоже такую диковину от вождя таить. К Теодобад² понесся, громко песни распевая, а впереди дядя Агигульф шел и что было мочи за струны тянул - старался ради вождя. Рядом Гибаунд вытанцовывал.

Теодобад пива хорошо испил и предложил струны ногтем ковырнуть. Мол, видел раз знаменитого слепого певца, так тот ногтем ковырял, дивные звуки извлекая. И велел гусли подать.

Стал гусли ногтями ковырять. Получилось. Но после палец поранил и недоволен остался. Попробовал ножнами от кинжала водить - тоже интересно получается.

Ножны у Теодобада особенные, аланской работы, с выпуклым рисунком. Нарисованы там звери невиданные - рогатые кони, звери-леопарды и все между собою бьются предивно.

~P~



МОРГУЛ'96С

МОРГУЛ'96С

~*~

Под ножны Теодобад стал песнь слагать. Всех Теодобад превзошел - самую длинную песню спел. И громче всех пел. Никто с Теодобадом в том сравниться не мог. Понятно тут всем стало, что не даром Теодобада вождем избрали. Пел же Теодобад о том, как на Афару дружину свою водал и как побил Афару-рикса, что на солеварнях сидел.

И такая славная была та песнь, что у многих слезы показались.

Дядя Агигульф мало что помнит. Помнит еще, что стрелять из гуслей пытались, но осторожно, чтобы вещь драгоценную не попортить.

Тут Теодобад о скамаре спросил, кто таков и откуда гусли взял. Гибаунд сказал, что скамар гусли у его свояка спер, это уже выяснено. Решили татя изловить и наказать примерно. Всю ночь по бургу носились, искали скамара, чтобы сузу предать, но не нашли.

Под утро нашли одного скамара и повесили, только это другой скамар был.

Наутро дядя Агигульф с гуслими в дорогу отправился. Все благодарили дядю Агигульфа.

Так закончил свой рассказ дядя Агигульф.

И сказал дядя Агигульф, что отца своего почтить желает той музыкой, которой и вожди внимали. С тем гусли себе на колени возложил и за струны дергать начал, распевая во все горло. Пел он о подвигах дедушки, который Арбра-вутью зарубил в честном бою. Как сражались голые дедушка наш Рагнарис и вутья Арбр. Перечислять достоинства героев начал, сравнивая их: у вутьи руки длиннее, зато у дедушки плечи шире... И все скальдическим языком изображать пытался, так что и половины мы не поняли, как вдут дедушка взревел, что, перво-наперво, клевету на нег дядя Агигульф возвел, что вовсе "закрома потомства" не ниже колени у него болтались и "меч отваги" вовсе не на врага наставлен был, ибо не до этого было; а во-вторых, чтоб срамных песен при девках более не голосил!

Дядя Агигульф обиженно замолчал, но вдут с новой силой по струнам ударил и стал кричать про то, как "льется-хлещет кровь врагов, пролить ее всегда готов". Тут у всех дела какие-то на дворе нашлись. У одной только Ильдихо не нашлись, за что она на дядю Агигульфа злобу затаила. Дедушка Рагнарис недолго крик этот терпел. Сказал, что раньше жили без гуслей и впредь, надо полагать, проживем. И без гуслей-то благочиние погубило навек, а с гуслими и вовсе скамарам уподобимся. Еще и хромомеровы придут поглядеть, как у Рагнариса на дворе непотребства чинят. А дядя Агигульфу скальдом не быть, по всему видать. И разумом скуден, и рожей не вышел. С такой рожей только по герульским курятникам шастать, "закрома потомства" куриные воровать.

Да и Теодобад хорош, по рассказу видно. Аларих-то по сравнению с отцом своим, Ариарихом, втрое как скуден разумом бы; а Теодобад, похоже, как на Афару Солеvara сходил, так последние остатки ума порастряс. И воинство вождю под стать.

Спросил презрительно, как у этого дружинника Гибаунда отца звать. Дядя Агигульф ответил: тоже Гибаунд. Дедушка аж плаюнул и сказал, что по всему видать: Гибаунд от Гибаунда недалеко ушел.

Его, дядю Агигульфа, за делом в бург посылаешь, а он чуть что - и с дружиной бражничать. Спасибо хоть серпы привез. Мешок ячменя на непотребную потеху пустил. Дядя Агигульф возразил, что сам Теодобад мешком этим не побрезговал. Дедушка Рагнарис закричал:

- Это тебе он "сам Теодобад", а мне он сопляк паршивый, не лучше тебя! Будь там хоть Аттила-батка³, разницы никакой - мешка-то ячменя уже не вернешь. Не для того день-деньской о хозяйстве радею, чтобы сын в скомороха обратился.

Добавил, что ежели дядя Агигульф совсем решил оскармиться, то дедушка Рагнарис ему это вмиг устроит. Бороду вот обкорнает, пинка под зад даст - и готов скамар. Дело недолгое. И зарычал страшно, чтоб Ильдихо ножницы весла.

Дядя Агигульф дожидаться не стал - схватил гусли под мышку и деру дал. Дядя Агигульф не видел, а я видел, как дедушка Рагнарис ему вслед глядел, за бока держался и хохотал, а после прибавил: "Весь в меня".

А я еще и раньше понял, что дедушка Рагнарис дядю Агигульфа ни за что не выгонит. Это он пугал дядю Агигульфа.

Я побежал дядю Агигульфа догонять и нагнал его уже у самого дома валамирова. Остановил и хорошую весть ему передал: чтоб не боялся дядя Агигульф, ибо дедушка на самом деле на него вовсе не сердится. Дедушка смеется.

Дядя Агигульф сказал, что знает.

После возвращения дядя Агигульфа из бурга несколько вечеров так было: едва солнце на закат идет, так от дома валамирова воинственный рев несется и бряканье. В первый же день, как дядя Агигульф к Валамиру гусли снес, герон, друг перед другом в умения скальдическом выхваляясь, одну струну порвали.

Дядя Агигульф потом сказал нам с Гизульфом, что они с Валамиром хотели показать звук, какой бывает, когда две конные лавы в бою сойдутся. Хорошо еще, что одной струной отделались. Песнь такая героическая была, что едва снесли на хребте своем гусли ее могучую тяжесть. Моган и пополам треснуло.

Вторая струна еще через день лопнула в руках Валамира. Он кричал песнь, а дядя Агигульф плясал и замарашку валамирову плясать заставили. Вошли в раж - струна и лопнула.

Но богатыри не отступились и все равно каждый вечер продолжали искусство скальдическое постигать.

Когда же струн на гуслих не осталось, их Валамир на сеновале скоронил, ибо дедушка Рагнарис запретил скамарскую потешку в дом к себе нести. Там потом мыши гнездо свили.

Дядя Агигульф с Валамиром всем после рассказывали, что гусли дрянн попались. Сразу видать, от скамара гусли. Были бы настоящие, быть бы уже Валамиру с Агигульфом скальдами, гордостью всего села.

Дядя Агигульф вспоминал, как дедушка Рагнарис рассказывал, будто у великих риксов готских и скальды были великие, а у тех великих скальдов и гусли были великие - сами из золота, струны серебряные. На таких-то гуслих играть, кто великим скальдом не сделается. Даже Одвульф, может быть, сделается.

Дедушка после того долго дядю Агигульфа скальдом величал. И "закрома потомства" поминал.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Годья (gudja) - готское слово, означающее священника; употребляется для того, чтобы отличать готского священника-арианина от служителя кафолического исповедания.

² Скамар - в данном контексте "бродяга". Спорное слово, вызвавшее обширную лингвистическую полемику самого высокого уровня. Единого мнения нет. Авторы считают, что того же корня слово "скоморох". В принципе - "человек, вывалившийся из родовой структуры и не являющийся воином".

³ Об имени "Аттила": слово это готское и переводится как "батка", "батьюшка".

Продолжают приходить варианты переводов Заклинания Кольца и Дорожной песни Бильбо. А сегодня мы объявляем новый конкурс – на лучший перевод Песни Галадриэли. Для тех, у кого нет английского текста этой песни, мы приводим его ниже.

Три кольца – для Эльфов – подвездных владык,
Семь для Гномов – царей в их каменном доме,
Девять людям земным, чей срок невелик,
И Одно Властелину на его черном троне
В Земле Мордор где лежит ТЬМА
Одно Кольцо, чтобы править всем,
Одно Кольцо, чтобы все отыскать,
Одно Кольцо, чтоб собрать их затем,
Воедино во мраке связать
В Земле Мордор, где лежит ТЬМА.

Путь мой бежит, уходит он
Вниз от дверей, от милых стен
Сейчас этот путь вперед устремлен
Я следую с ним, нет мне замен
Устали ноги, но долг мне велит
Дойти до того перекрестка путей,
Где тропы и странников соединит.
А что затем? не отвечу скорей

Перевел *Тотмог*

* * *

I sang of leaves, of leaves of gold, and leaves of gold there grew:
Of wind I sang, a wind there came and in the branches blew.
Beyond the Sun, beyond the Moon, the foam was on the Sea,
And by the strand of Ilmarin there grew a golden Tree.
Beneath the stars of Ever-eve in Eldamar it shone,
In Eldamar beside the walls of Elven Tirion.
There long the golden leaves have grown upon the branching years,
While here beyond the Sundering Seas now fall the Elven-tears.
O Lorien! The Winter comes, the bare and leafless Day:
The leaves are falling in the stream, the River flows away.
O Lorien! Too long I have dwelt upon this Hither Shore
And in a fading crown have twined the golden elanor.
But if of ships I now should sing, what ship would come to me,
What ship would bear me ever back across so wide a Sea?

НАРОДЫ!

ИЗВЕСТНО, что тусовка создает литературные произведения (в данном случае прежде всего речь идет о **ПРОЗЕ**).

ИЗВЕСТНО, что литературные произведения, созданные тусовкой, зачастую не уступают (если не превосходят) те, что создают профессиональные литераторы.

ОТСЮДА напрашивается вполне логичный вывод:

ПОРА СОБРАТЬ ТО, ЧТО НАПИСАНО В СРЕДЕ ЛЮБИТЕЛЕЙ "ФЭНТЗИ", В ЛИТЕРАТУРНЫХ И ИГРОВЫХ ТУСОВКАХ, И ВЫПУСТИТЬ В ВИДЕ КНИГИ.

Сейчас я внушаю эту светлую идею издательству. Издательство доброжелательно сказало: хорошо, но покажите тексты и напишите проект книги.

Проект книги в самых общих чертах такой:

– все публикуется под своими именами / под своим именем + игровым / только под игровым, кому как хочется;

– об авторе сообщается только то, что он, автор, сам хочет о себе сообщить (где учится или работает, чем увлекается, на каких играх был и кем был, кем предпочитает быть, о чем любит читать или писать, и т.п., информацию негативного плана – "я не люблю..." – предпочтительно не публиковать);

– произведение печатается почти без правки или с незначительной правкой по согласованию с автором, что оговаривается в договоре, если тот будет заключен;

– есть вероятность, что наберется не один, а несколько сборников; в таком случае (если уломаю издателя), будут учитываться также темы произведений, либо желание/нежелание авторов оказываться под одной обложкой.

Почему сборники?

Насколько показывает опыт, большинство толкинистов, игровиков и вообще тусовщиков пишут небольшие вещи. Их-то и стоило бы собрать да выпустить. В данном случае мы не оригинальны – опыт издания подобных сборников ("Меч и волшебство") есть на Западе.

Кому интересно – пишите о себе и присылайте вкуче со своими произведениями на адрес "Резвого Пони" с пометкой "Елене Хаецкой, для сборника".

Объем написанного – любой.

ЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ!

1. Писать специально для сборника. Присылайте только то, что уже написано, что отлежалось, что было создано по зову сердца, а не по зову редакции.

2. Присылать много стихов, поскольку это не поэтический сборник, а прозаический. (А немножко – можно...)

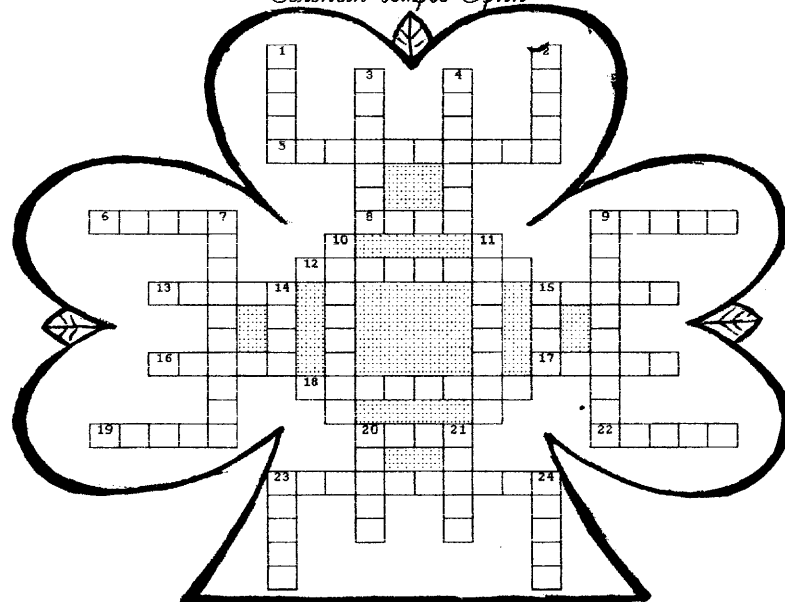
3. Обижаться, если вся эта идея провалится. В том не ваша вина и не моя, и даже не издательства, а, скорее, требований рынка. Убедить рынок потребовать нас – вот задача, с которой мы можем и не справиться.

С надеждой на успех

Елена Хаецкая

Дорогие друзья! Как вы знаете, 17 марта – день св.Патрика, национальный праздник Ирландии. Конечно, мы не могли упустить такой повод и предлагаем вашему вниманию небольшой кроссворд, называемый

Зеленый остров Ирландия



По горизонтали: 5. Верховный король Ирландии, погибший от колдовства. 6. Уменьшительное имя Кухулина. 8. Гора у истоков Ринды. 9. Равнина Блаженства, родина Лабрайда. 12. "Муж, что исчезает в лесу Бодо". 13. Молочный брат Кухулина, отомстивший за него. 15. Ирландское название Шотландии. 16. Остров в заливе Шаннон. 17. Один из бойцов, каждый из которых обладал силой ста воинов и подвигами десяти героев. 18. Морской бог, обладающий даром превращения. 19. Король Мумана, сын Курои. 20. Богиня войны. 22. Лес между тремя горами. 23. Отец Трайтрена. По вертикали: 1. Прозвище короля Эохайда. 2. "Боевое", название священного знамени. 3. Второе имя Ниафера. 4. Британский епископ, канонизированный ирландской церковью. 7. Долина, в которой находился Дойр-Да-Вот. 9. Одна из областей, занимаемых племенем Туата Де Дананы. 10. Злая колдунья, враг Кухулина. 11. "Железнодорожная", название ритуальной чаши. 14. Сын Тетраха. 15. Священная роща на севере. 20. Одна из главных рек в Ирландии. 21. Обширная равнина в графстве Мит. 23. Древняя столица верховных королей. 24. Сын Уснеха.

Составил *Золтан Барони*

Ответы на кроссворд, напечатанный в предыдущем номере:

По горизонтали: 3. Валандил. 6. Дуилин. 7. Рудаур. 10. Аргоуни. 12. Ойомуре. 17. Бранд. 18. Айвенорэ. 19. Смайл. 22. Кемен. 23. Тулкас. 24. Эребор. 25. Авари. 26. Шелоб. 28. Койрэ. 30. Марах. 31. Ванда. 32. Тхтар. 34. Эльданна. 35. Олорин. 38. Андуниз. 39. Серегон. 40. Оранор. 42. Ильмэн. 43. Горгорот. По вертикали: 1. Балин. 2. Алдор. 4. Линдон. 5. Калимэ. 6. Дамрод. 8. Раурос. 9. Робин. 11. Иавас. 12. Оромэ. 13. Фолка. 14. Ласселанта. 15. Галатион. 16. Димхолт. 18. Анкалимэ. 19. Эленарда. 21. Арафант. 27. Брего. 29. Эльвэ. 30. Минас. 31. Вайрэ. 33. Рингло. 35. Орофин. 36. Лумбар. 37. Ненимэ. 41. Рэир. 42. Иорэт.

Иллюстрированный журнал Санкт-Петербургского Толкиновского общества

"РЕЗВЫЙ ПОЧУ"

Выпускается ежемесячно. Формат А-4. N - 6 к печати с оригинал-макета 30.04.1996 г.

© Проект "FORMENE-NUMEN-PRESS"

Ответственный редактор, организатор проекта: Оромэ Алдарон.

Продюсер: Цайгерд

Технический редактор: Стина Сериндэ.

© Художественное оформление: Моргул.

Перепечатка любых материалов возможна только с письменного разрешения представителя Совета Толкиновского общества. При перепечатке ссылка на Санкт-Петербургское Толкиновское общество и название журнала обязательна

АДРЕС РЕДАКЦИИ: СПб 197110; АЯ - 195